



**El reglamento del
TWINCON**

Autor.- Pau Morant Bertomeu

Índice

1. El <i>Twincon</i> , un juego alternativo.	Pág. 3
2. Cómo se juega.	Pág. 3
2.1. El terreno de juego.	Pág. 3
- Tipo de terreno.	Pág. 3
- Medidas y líneas.	Pág. 4
- Los conos.	Pág. 4
- El móvil.	Pág. 4
2.2. El reglamento	Pág. 5
- Equipos.	Pág. 5
- Vestimenta.	Pág. 5
- Categorías.	Pág. 5
- Duración del partido.	Pág. 6
- Inicio del partido.	Pág. 6
- Desarrollo del juego.	Pág. 7
- Recepciones.	Pág. 8
- Marcaje.	Pág. 8
- Jugada finalizada.	Pág. 8
- Lanzamiento de <i>twin</i> .	Pág. 9
- Puntuación: Ganar puntos.	Pág. 10
- Infracciones: Falta, falta grave y cono defensivo.	Pág. 10
- Saque de falta.	Pág. 13
- Expulsiones.	Pág. 13
- Sustituciones o cambios.	Pág. 14
- Finalización del partido.	Pág. 14
- Arbitraje.	Pág. 15
- Otras consideraciones del partido	Pág. 15

1. El *Twincon*, un juego alternativo.

El *Twincon* o conos gemelos se presenta como un juego alternativo mixto en el que participan jugadores de ambos sexos. Se clasifica como juego de invasión colectivo cuyo objetivo es la conquista de los conos contrarios. El móvil del juego solamente se toca con las manos realizando pases y lanzamientos.

El reglamento técnico y táctico de su práctica es común de juegos como el balonmano, el *rugby*, el baloncesto, la pelota valenciana, el *ultimate* y el *floorball*.

2. Cómo se juega.

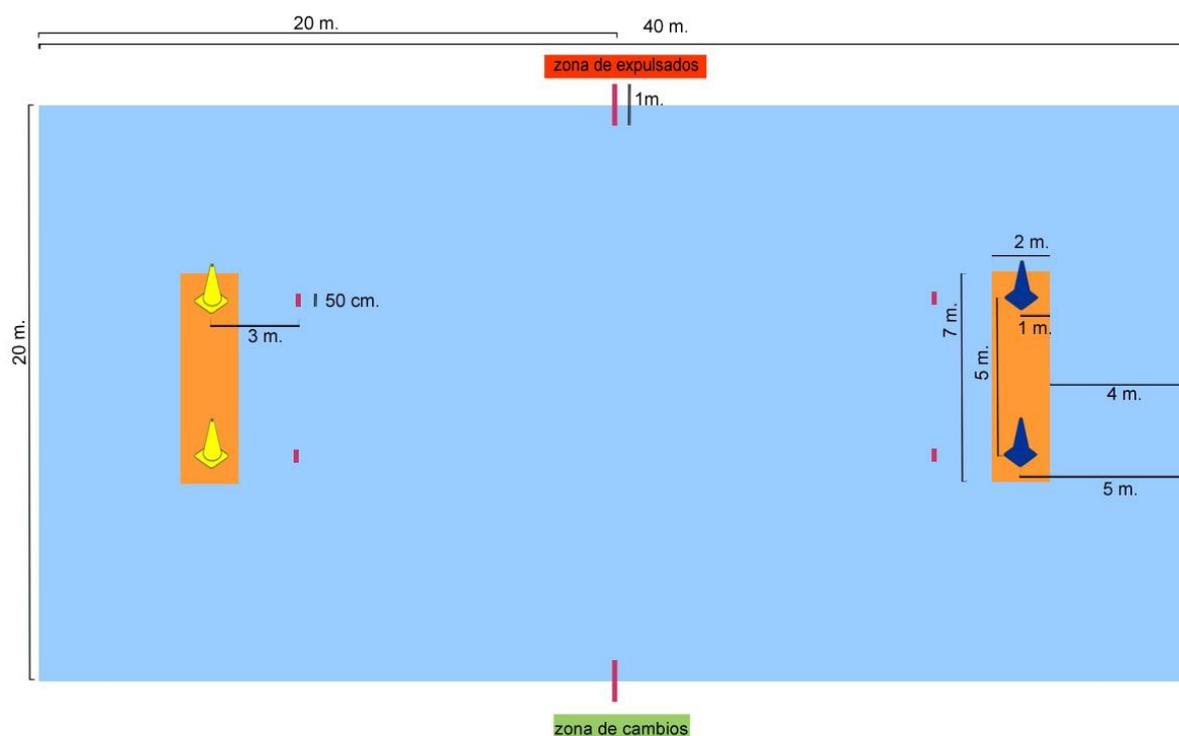
2.1. El terreno de juego (dibujo 1).

Tipo de terreno

El terreno debe ser liso y libre de asperezas.

El juego del *Twincon* permite suelos de madera, de materiales sintéticos, de alquitrán o de hormigón, siempre que el terreno resulte regular y no abrasivo.

(Dibujo 1)



Medidas y líneas

El campo de juego será rectangular de 40 x 20 metros. Las líneas limitantes de los lados de largo se denominan **líneas de banda**. Las líneas de los lados de ancho son **líneas de meta**.

El campo queda señalado con **dos líneas de 1 metro** perpendiculares a cada línea lateral de banda, marcando la mitad del terreno y la zona de jugadores expulsados o la zona de cambios.

Cada línea de 1 metro ocupará la mitad de su longitud fuera del campo y la otra mitad el terreno de juego como orientación del medio campo.

Los conos

Se colocan 4 conos en el terreno de juego; dos conos amarillos y dos conos azules.

El par de conos amarillos estarán ubicados en su campo defensivo a una distancia de 5 metros de la línea de meta. Los dos conos de color homónimo estarán separados entre sí otros 5 metros y en paralelo a la línea de meta opuesta (ver dibujo 1). Los conos azules se ubican de igual manera que los amarillos pero en su propio terreno.

Los conos serán de base cuadrada y estable de 26 cm y de una altura de 40 cm. La zona superior del cono debe ser plana para permitir el equilibrio de otro cono colocado en posición invertida.



Dibujo 2. Colocación de los conos en el rectángulo.

El móvil

El móvil de juego será un balón esférico de 16 cm de diámetro fabricado en espuma y recubierto de piel.

2.2. El reglamento

Equipos

El *Twincon* se juega con dos equipos enfrentados, el azul y el amarillo, de 6 jugadores cada uno. Los equipos, al ser mixtos, deben disponer de jugadores de sexo masculino y de sexo femenino en un número mínimo de 2 para cada sexo.

Otras modalidades de juego pueden ser 3 contra 3; 4 contra 4 o 5 contra 5.

En cualquiera de las modalidades se permite un máximo de 3 jugadores más de suplentes.

Vestimenta

Los jugadores irán vestidos con camiseta de manga corta, pantalón deportivo corto, medias y zapatillas deportivas. Un equipo vestirá de color amarillo y el otro de azul, a excepción del calzado. En caso de no disponer de camisetas podrán utilizarse petos de dos colores diferentes.

Los implementos como gafas correctoras y protecciones médicas se permitirán siempre que sean seguros y se estime que no puedan provocar la mínima lesión durante el juego.

Cualquier otro adorno como anillos, relojes, colgantes, pendientes, piercing o similares restan prohibidos, así como las uñas largas.

Categorías

BENJAMINES	8 y 9 AÑOS
ALEVINES	10 y 11 AÑOS
INFANTILES	12 y 13 AÑOS
CADETES	14 y 15 AÑOS
JUVENILES	16, 17, y 18 AÑOS
AFICIONADOS	19 AÑOS EN ADELANTE
VETERANOS	30 AÑOS EN ADELANTE

Duración del partido

La duración del partido puede ser a puntos o a tiempo.

En el juego a **puntos**, el partido durará hasta que un equipo consiga 17 puntos (debiendo existir una diferencia mínima de 2 puntos) o 60 minutos; lo que primero ocurra. Se iniciará un descanso de 10 minutos cuando un equipo consiga los 9 primeros puntos o 30 minutos de juego.

El juego a **tiempo** será a dos mitades con descanso intermedio. Cada mitad del partido se disputará a tiempo corrido, es decir, el cronómetro no se parará bajo ninguna circunstancia. Las categorías de 8 a 11 años (benjamines y alevines) jugarán dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 minutos. Las categorías de 12 a 15 años (infantiles y cadetes) jugarán dos tiempos de 20 minutos con descanso de 5 minutos. Las categorías de mayores de 16 años en adelante (juveniles, aficionados y veteranos) jugarán dos tiempos de 30 minutos con descanso de 10 minutos.

Inicio del partido

El partido se inicia eligiendo *campo* o *balón* el capitán de cada equipo. A la segunda mitad se iniciará con la elección contraria.

Los jugadores de cada equipo se sitúan en su campo correspondiente. El equipo que haya elegido “campo” iniciará el juego con lanzamiento del balón al equipo contrario.

El equipo con elección de campo toma el balón. El jugador con el balón se coloca entre ambos conos y el resto de sus compañeros en línea a sus conos (dentro del rectángulo delimitado de los conos). Para iniciar el juego, el jugador con balón levanta el brazo con el móvil comunicando el comienzo al equipo contrario. El jugador más alejado del equipo adversario levanta un brazo como respuesta. En ese momento se lanza el balón al equipo contrario acompañado con la voz de “Aire”. El balón debe describir una trayectoria de parábola sobrepasando la mitad del terreno de juego y recepcionarlo uno de los jugadores para el desarrollo del juego.

En caso de haber ejecutado correctamente la técnica de lanzamiento pero no lo recepciona ningún jugador y el balón cae al suelo, se repite una segunda vez. Si

falla la recepción en el segundo intento, el equipo lanzador toma el balón y realiza un saque de banda desde una de las líneas de medio del campo; el saque se ejecuta igual que una falta.

Si el balón no ha sido lanzado correctamente se podrá repetir el saque hasta un máximo de dos intentos -siempre el mismo jugador-. En el caso de lanzarse incorrectamente la segunda vez, el balón pasaría al equipo receptor para la ejecución de *twin**.

**Twin*: Lanzamiento de penalti a la torre de los dos conos invertidos desde 3 metros de distancia.



Colocación de los conos para el lanzamiento de twin.

Desarrollo del juego

El juego basa su principal acción motriz en pases del balón entre los compañeros de un mismo equipo y en lanzamientos de precisión hacia los conos adversarios.

El equipo con posesión del balón es el atacante. Los pases, con una o dos manos, serán mediante lanzamientos del móvil –no se permite el golpeo- avanzando hacia los conos del equipo adversario. Los jugadores del equipo defensor solamente pueden interceptar el balón durante el vuelo.

Todos los jugadores pueden desplazarse libremente por el terreno de juego, a excepción del jugador receptor del balón, el cual debe pararse; no se le permite el desplazamiento: solamente puede pivotar con un pie, además de retener el balón un tiempo máximo de 10 segundos. Los jugadores adversarios están distanciados un metro para evitar el contacto físico con el poseedor del balón.

Los pases y el ataque culminan con el derribo de uno de los conos del equipo adversario.

Si el jugador lanzador a los conos derriba un cono, el equipo obtiene 1 punto y acto seguido se procede a lanzar un *twin*. Cuando finalice el lanzamiento, el mismo equipo que ha puntuado la última jugada, procede a iniciar una nueva jugada como la explicada en “Inicio de partido”.

En cada media parte del partido se defienden los conos del mismo color y se ataca a los otros. Los conos amarillos y los conos azules siempre permanecen en el mismo lugar a lo largo del partido; solamente cambian de campo, los equipos, en la segunda parte.

Recepciones

Todos los jugadores de un mismo equipo son elegibles para la recepción del balón, bien con una o con las dos manos.

Si un jugador atacante está en carrera y recibe el pase del balón, se le permite hacer los mínimos pasos hasta lograr parar.

Los jugadores del equipo defensor pueden interceptar el balón y apoderarse de él.

Se permite el control del balón con cualquier parte del cuerpo excepto con los pies, para evitar que el balón caiga al suelo.

Marcaje

Los marcajes entre jugadores adversarios solo podrán ser de 1 contra 1. En el caso de recibir el poseedor del balón un marcaje de varios jugadores contrarios, será falta.

Jugada finalizada

Se considera una jugada finalizada cuando hay cambio de equipo en la posesión del balón por alguna de las siguientes circunstancias:

- el equipo poseedor del balón se le cae el móvil al suelo,
- un equipo marca punto,
- el balón lo intercepta el equipo defensor,

- el balón sale fuera del terreno de juego,
- se superan los 10 segundos en una jugada, en el saque de banda o en el de meta.

También se considera jugada finalizada cuando un equipo comete una falta.

Lanzamiento de *twin*

Se conoce como *twin* el lanzamiento a dos conos colocados uno encima del otro en posición invertida.

El *twin* es un lanzamiento de penalti desde una distancia de 3 metros como queda representado en el dibujo 1 (página 3).

La forma de colocar los conos es uno sobre otro simétricamente descansado la base amplia en contacto con el suelo. En caso de ser un *twin* seguido de una jugada con derribo, el cono abatido será el que se colocará arriba y será el mismo jugador que haya conseguido el punto quien ejecutará el penalti desde la zona de lanzamiento marcada en el campo.

Si el *twin* se lleva a cabo sin jugada con derribo previo de conos (situaciones 2 y 3 de a continuación), el jugador ejecutante decide libremente la colocación de los conos. En este caso, el lanzador puede ser cualquiera del equipo que todavía no haya ejecutado un *twin*.

El resto de jugadores de ambos equipos permanecerán en las marcas del medio campo siempre que se lance un *twin*.

El lanzamiento de *twin* se llevará a cabo si ocurre alguna de estas tres situaciones:

- 1) Al finalizar una jugada en la que el equipo con posesión del balón derriba uno de los conos. A continuación se lanzará un *twin* con la posibilidad de conseguir puntos extra.
- 2) Cada vez que se inicia una nueva jugada con “Aire”, bien al inicio del partido o después de marcar, y efectúa los dos intentos fallidos el equipo lanzador.
- 3) Si uno de los jugadores defensores se encuentra en el interior del rectángulo de sus conos con la intención de interceptar el derribo de estos en el instante en que un jugador adversario lanza a los conos contrarios.

Puntuación: Ganar puntos

El equipo con posesión del balón podrá anotar un punto en caso de:

- Algún jugador adversario entra en el rectángulo marcado como zona defensiva en una jugada con intención de lanzamiento a cono por parte del equipo atacante. Equivale a 1 punto.
- Derribar un cono contrario mediante un lanzamiento -solo puntúa si el cono acaba tumbado-. Equivale a 1 punto más.

Los lanzamientos a cono pueden producirse de las siguientes maneras:

- Mediante jugadas con pases continuos sin caída del balón al suelo. Si se derriba: 1 punto.

Lanzamiento de *twin*. Equivale a 1 punto cada cono derribado.



Si el cono es golpeado por el móvil, pero no finaliza en posición de tumbado, no puntúa.

Infracciones: Falta, falta grave y cono defensivo

Una **falta** es una infracción cometida por algún jugador en alguna de estas situaciones:

- El jugador con posesión de la pelota se desplaza.
- Un jugador del equipo atacante es defendido por dos o más jugadores adversarios.
- El jugador con posesión del móvil realiza un pase con golpeo.
- Un jugador del equipo defensor golpea la mano del atacante durante el lanzamiento del balón.
- Existe contacto físico entre jugadores de equipos diferentes.

- El jugador con posesión del balón se demora más de 10 segundos para lanzar o sacar.
- Algún jugador defensor está situado a menos de 3 metros del jugador que realiza el saque de banda o de meta.
- Un jugador defensor penetra en el rectángulo de la zona defensiva de sus conos. (Esta acción será conocida como "Cono defensivo" y tendrá la jerarquía de falta grave.)
- Un jugador atacante invade el rectángulo de los conos.
- Un jugador controla el balón con los pies.

Cuando se comete una falta se para la jugada y se aplica la sanción. Las faltas sin gravedad se ejecutan mediante un saque de banda por parte de un jugador del equipo que la ha recibido. La situación del saque será la zona más aproximada posible desde el lugar en que se haya producido.

La **falta grave**. El reglamento incluye cuatro tipos de faltas grave: las de tipo 1, las de tipo 2, tipo 3 y "cono defensivo".

En una falta grave se sanciona regalando 1 punto al equipo contrario o 1 punto más un lanzamiento de *twin* en caso de parar el balón durante el lanzamiento a conos.

Falta grave tipo 1. Se aplica cuando:

- Un jugador presiona o empuja a un oponente.
- Un jugador lucha por la posesión del balón en la posición de sentado, arrodillado o tumbado en el suelo.
- Un equipo tiene un número de jugadores superior al reglamentario. Se sancionará al último jugador incorporado.
- Un jugador del equipo defensor mueve intencionadamente los conos.

La faltas grave de tipo 1 se sanciona con la expulsión de 3 minutos al jugador que la haya provocado más 1 punto al equipo contrario.

Falta grave tipo 2. Se aplica cuando:

- Un jugador acumula un total de 3 faltas mencionadas anteriormente en el apartado de “faltas” en un mismo partido.

La falta grave de tipo 2 se sanciona con la expulsión de 5 minutos al jugador que la haya provocado más 1 punto al equipo contrario. La segunda vez que se le aplique este tipo de falta al jugador, quedará expulsado definitivamente del partido; así quedando el equipo con un jugador menos.

Falta grave tipo 3. Se aplica cuando:

- Un jugador no respeta el *fairplay* del juego, bien con insultos, acciones groseras, golpes intencionados al adversario, engaños o cualquier otra que sea considerada de antideportividad.

La falta grave tipo 3 se sanciona con la expulsión del partido más la prohibición de poder jugar 1 partido más en caso de ser torneo, liga o cualquier tipo de competición en la que se esté participando más 1 punto al equipo contrario.

Falta grave tipo “Cono defensivo”. Se considera cuando algún jugador defensor penetra en el rectángulo de sus conos en una jugada de ataque con posibilidad de lanzamiento a conos por parte del equipo atacante.

Si se entra en el rectángulo como medida defensiva se sanciona obteniendo 1 punto el equipo contrario.

Si además de estar dentro del rectángulo, se intercepta -tocar o parar- el balón cuando ha sido lanzado a conos, se sancionará doblemente: el equipo atacante obtiene 1 punto más un lanzamiento de *twin*.

La falta grave “cono defensivo” se sanciona con la expulsión de 5 minutos al jugador que la haya provocado. La segunda vez que se le aplique este tipo de falta al jugador, quedará expulsado definitivamente del partido; así quedando el equipo con un jugador menos.

Saque de falta

Las faltas se ejecutan en la línea de banda, lo más próximo posible a la infracción cometida, por parte de cualquier jugador del equipo que la ha recibido.

El saque se realiza con una o ambas manos.

Los jugadores contrarios deben estar situados a una distancia de más de 3 metros del jugador que ejecuta el saque.

El tiempo máximo permitido para el saque de falta serán 10 segundos. Si se supera ese tiempo y se ha realizado el saque, el balón pasa al equipo contrincante y realizará el saque de banda.

Expulsiones

La expulsión de un jugador se llevará a cabo cuando se cometa alguna jugada con aplicación de falta grave.

Los jugadores expulsados deben permanecer en la línea de expulsados o zona de reflexión el tiempo establecido para cada tipo de sanción cometida sin poder ser reemplazados por otro compañero de juego. La reincorporación al terreno de juego la indicará el árbitro.

La **falta grave de tipo 1** será de 3 minutos de expulsión.

La **falta grave de tipo 2** será de 5 minutos de expulsión y la segunda vez que se le aplique en el mismo partido, quedará expulsado definitivamente; quedando el equipo con un jugador menos.

La **falta grave de tipo 3** será de expulsión del partido más la prohibición de jugar 1 partido más en caso de estar participando en un torneo, liga o cualquier otro tipo de competición.

La **falta grave “cono defensivo”** será de 5 minutos de expulsión de al jugador que la haya provocado.

En caso de querer solucionar alguna jugada con el árbitro, solamente podrán dirigirse a él los capitanes. Si un jugador infringe la regla será motivo de expulsión durante 5 minutos.

Sustituciones o cambios

Los cambios entre jugadores del mismo equipo podrán realizarse tantas veces como se desee, siempre al final de una jugada y con el consentimiento del árbitro.

Los jugadores sustitutos permanecerán en el lado de la banda que defienden los conos.

Los cambios se producirán únicamente en el centro del campo donde se encuentra la marca “zona de cambios”.

Finalización del partido

El partido finaliza cuando se consume el tiempo de juego reglamentario o, si se juega por puntuación, cuando uno de los dos equipos consiga los 11 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos respecto al otro. Un equipo siempre debe quedar como ganador.

Ganador. En caso de haber conseguido más puntos uno de los dos equipos.

Empate. Los dos equipos finalizan con el mismo número de puntos. Le sigue la prórroga.

Prórroga. El partido se alarga en caso de empate. Se juegan dos tiempos de cinco minutos cada uno con un descanso de dos minutos entre tiempos.

Finalizada la prórroga, persiste el empate, se procede al lanzamiento de 3 *twins* cada equipo.

En el caso de conseguir la misma puntuación, se sigue con “muerte súbita”; lanzar 1 *twin* cada equipo hasta que uno de los equipos desempate. Ambos equipos deben haber lanzado el mismo número de penaltis.

Los lanzadores de *twin*, durante “muerte súbita”, no podrán repetir parejas entre equipos. Deberán agotarse todas las combinaciones posibles entre jugadores lanzadores.

Arbitraje

Los partidos estarán regulados por un árbitro. Además, en caso de autorización por parte de los organizadores, podrán ser incorporados árbitros asistentes, árbitros de reserva y árbitros asistentes de reserva.

El comienzo del partido sucede con el encuentro de los capitanes y el árbitro. Se echa a suerte el lanzamiento de una moneda por parte del árbitro. Quien gane elegirá el saque inicial o el campo.

Durante el desarrollo del juego, el árbitro puede realizar consultas con los demás árbitros asistentes relacionadas con sus funciones.

En el caso de resultar lesionado un jugador y considerar contraproducente la continuidad del juego, el árbitro dará la señal de parar.

Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado pero no hubo infracción, el juego se reiniciará con un saque de banda a favor del equipo en posesión de la pelota en el momento en que se paró el juego.

Otras consideraciones del partido

Si un equipo intercepta una jugada adversaria y obtiene la posesión del balón se convierte en equipo atacante.

En el vuelo del balón, cuando un jugador del equipo atacante y otro del equipo defensor cogen al mismo tiempo el móvil, tiene preferencia de posesión el del equipo atacante.

Cuando una jugada finaliza con derribo de cono, el equipo atacante obtiene un punto y sucesivamente se pasa a lanzar un *twin* con la posibilidad de conseguir dos más; en total, tres puntos.

Todos los jugadores son libres de desplazarse por el terreno de juego. No existe la conocida jugada *fuera de juego* de los juegos colectivos.

Si un jugador se lesiona, abandonará el terreno de juego al menos durante una jugada. Podrá ser reemplazado por otro compañero de equipo.

Los acompañantes de los jugadores permanecerán en las gradas. En caso de no disponer de graderío, estarán retirados más 5 metros por detrás del área técnica.

El comité organizador se reserva el derecho de admisión con carácter temporal o definitivo al torneo, a un entrenador o a un equipo.

Los casos no previstos en el presente reglamento quedarán reservados a la decisión del comité organizador. Su decisión será inapelable.

Twincon, el deporte coeducativo e inclusivo.

Valencia, 2020

Diseño portada: Pau Morant Bertomeu

Ilustración, maquetación y texto: Pau Morant Bertomeu

Asesor y corrector de textos: Vicent Serra Mascarell

Web: twincon.es

El *Twincon* es una marca registrada de acuerdo con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, derechos de autor y protegido por leyes de patentes y marcas.

El autor permite la práctica del *Twincon* en el contexto escolar para el desarrollo curricular del área de Educación Física, así como de actividades e iniciativas de su desarrollo fuera del ámbito académico. La organización de torneos extraescolares o populares deberá ser comunicado y autorizado por el titular de sus derechos.