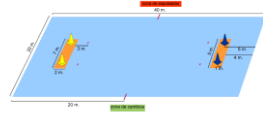


TWINCON

OBJETIVO 	El Twincon se clasifica como juego de invasión colectivo entre dos equipos mixtos de 6 jugadores en el que deben disponer con un número mínimo de 2 para cada sexo. El juego basa su principal acción motriz en pases de un balón con una o dos manos entre los compañeros de un mismo equipo y en lanzamientos de precisión hacia los conos adversarios. Si derriban un cono, el equipo obtiene un punto y acto seguido se pasa al lanzamiento de un penalti llamado Twin. 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. El juego a tiempo, dependerá de la categoría de los jugadores. Ambas modalidades jugarán 2 mitades con un descanso intermedio. 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.
HISTORIA	El Twincon fue creado en 2018 por el maestro de E.F; Pau Morant con su alumnado con el fin de: motivar a los alumnos que no le gustaba practicar actividad física, cohesionar los grupos-clase mediante el deporte e incluir aquél alumnado que en los deportes colectivos de cooperación-oposición con terreno de juego compartido tiene poca participación ya fuese por su poco desarrollo en las habilidades y capacidades básicas o la poca práctica de jugar en equipo para conseguir un mismo objetivo.
MATERIAL	- 4 conos (2 azules y 2 amarillos) con una altura de 40cm y una base de 25 cm por cada lado. - 1 balón de espuma recubierto de piel de 16 cm de diámetro y un peso aproximado de 110gr. - Zona defensiva (puede estar marcada al suelo o puesta con cinta o cuerda)
TERRENO DE JUEGO	Campo rectangular liso de 40 metros de largo por 20 metros de ancho (pista polivalente). El campo dispone de 4 conos: dos amarillos y dos azules. El par de conos amarillos estarán ubicados en su campo defensivo a una distancia de 5 metros de la línea de meta dentro del rectángulo delimitado con un área (zona defensiva). Los dos conos azules estarán ubicados de igual manera en la otra mitad de campo. 
 PRINCIPALES REGLAS	✓ Realizar pases y recepciones para conseguir el lanzamiento al cono para derribarlo y anotar un punto. Acto seguido se procede a lanzar un lanzamiento de penalti llamado Twin a una distancia de 3 metros, con opción de conseguir hasta 2 puntos extra. ✓ Todos los jugadores pueden desplazarse libremente por el terreno de juego, a excepción del jugador receptor del balón, el cual debe pararse y solamente puede pivotar con un pie; no se le permite el desplazamiento. Además de retener el balón un tiempo máximo de 10". ✓ Si durante la jugada, cae el balón al suelo, se producirá un cambio de posesión de balón y se sacará desde la banda más próxima. ✓ Los jugadores del equipo defensor solamente pueden interceptar el balón durante el vuelo. ✓ Si 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. ✓ Los marcajes entre jugadores será de 1 contra 1 y con un distanciamiento de 1 metro entre adversarios y poseedor del balón. ✓ Cuando se comete una falta sin gravedad se para la jugada y se sacará desde la banda más próxima. ✓ Además, existen 3 tipos de faltas graves, más el cono defensivo.

Para más información del reglamento, dosieres descargables, videos y unidades didácticas, visita <https://twincon.es>

PAU MORANT BERTOMEU