

REGLAMENTO DEL TORNEO DE MANCHADO

Interpadres SA-FA 2026 + INFO: www.safasanjosedemayo.edu.uy/interpadres

El manchado es un juego para divertirse, correr y compartir un rato con los amigos del cole. En este torneo el objetivo principal no es solo ganar: también se premia jugar limpio y ser buen compañero. Esto es especialmente importante en los grupos más grandes, que suelen ser más competitivos — el buen trato entre compañeros y rivales es una prioridad tan grande como el resultado del partido.

Equipos del torneo

58 niños anotados, repartidos en tres grupos por edad y siete equipos en total. En el Grupo C, 5to se divide en 2 grupos y 6to juega como equipo único (Rojo).

Grupo	Colores del Equipo	Integrado por	Jugadores
A — 6/7 años	-Amarillo -Celeste	1° y 2° año	9 y 10
B — 8/9 años	-Verde -Azul	3° y 4° año	8 y 8
C — 11/12 años	-Rojo -Negro -Blanco	Rojo = 6to · Negro= 5to Blanco = 5to año	7, 8 y 8

El detalle de qué chico está en cada equipo, por sorteo, está en la planilla de participantes (hoja "Equipos").

Formato del torneo

Tres fechas de partidos regulares y una cuarta fecha especial de cierre. El Grupo A (7 años) juega una variante distinta y más simple en cada fecha, para ir incorporando reglas de a poco. Los Grupos B y C juegan siempre la versión completa (con rescate). Como el Grupo C tiene tres equipos, rotan: cada fecha se enfrentan dos de los tres, y cada equipo descansa una fecha.

Fecha	Grupo A (7 años)	Grupo B (9 años)	Grupo C (11 años)
04/09	Amarillo vs Celeste — clásico	Verde vs Azul — rescate	Negro vs Blanco — rescate
09/09	Amarillo vs Celeste — por vidas (2)	Verde vs Azul — rescate	Rojo vs Negro — rescate
16/09	Amarillo vs Celeste — rescate	Verde vs Azul — rescate	Rojo vs Blanco — rescate
30/09	Jornada especial de cierre — todos los grupos		

Horarios de cada fecha: 19:30–19:50 Cancha 1 (Grupo A) · 20:00–20:20 Cancha 2 (Grupo B) · 20:30–20:50 Cancha 2 (Grupo C).

Reglas comunes a todas las variantes

La cancha se divide con una línea media en un sector interno (zona de juego) y un sector externo detrás de cada equipo. Estas reglas rigen siempre, sea cual sea la variante que se esté jugando ese día:

- Para manchar a un rival hay que golpearlo directamente con la pelota, sin que pique antes en el piso, en el tronco o las extremidades — nunca en la cabeza.
- Si la pelota te toca la cabeza, no vale como manchado y seguís jugando.
- Si atajás la pelota en el aire antes de que toque el piso, no quedás manchado y la pelota pasa a ser de tu equipo.
- Hay que tirar desde al menos 3 metros de distancia — no vale tirar de muy cerca. No se pueden pisar las líneas.
- Si tenés la pelota en la mano, la tenés que tirar antes de contar hasta 5 — no te la podés quedar.
- Nada de empujar, tironear de la ropa ni agarrar a un compañero para manchar — el manchado se hace solo con la pelota.

- Si alguien se cae, el juego se para enseguida hasta que el árbitro confirme que está todo bien.
- Cada partido dura 20 minutos, con un pequeño descanso, pausa de hidratación, en caso de ser necesario.
- No hay vida de rey, no se permite tiro gancho, un mismo jugador no puede tirar más de 2 veces seguidas, debe pasarle la pelota a otro compañero para que intente manchar.

Las tres variantes, explicadas

1. Manchado clásico

La versión más simple. Cuando un jugador es manchado, sale del partido y no vuelve a entrar hasta que termine. Gana el equipo que tenga más jugadores en cancha cuando se cumplen los 20 minutos; si un equipo se queda sin jugadores antes de tiempo, el rival gana en el momento. Si al cumplirse el tiempo quedan igual cantidad de jugadores en los dos equipos, es empate.

2. Manchado por vidas

Cada jugador tiene 2 vidas. Cada vez que lo manchan pierde una vida y sigue jugando; al perder la segunda vida, queda afuera del partido (no vuelve a entrar). Gana el equipo que tenga más jugadores con vidas restantes cuando se cumplen los 20 minutos; si un equipo se queda sin jugadores con vidas antes de tiempo, el rival gana en el momento. Empate si quedan igual cantidad de jugadores activos en los dos equipos.

3. Manchado con rescate

La versión completa. Cuando un jugador es manchado, no sale del juego: va a la zona externa de su equipo (la "cárcel"). Desde ahí, si le llega la pelota, puede manchar a un rival que esté cerca de esa zona — si lo logra, recupera la libertad y vuelve a jugar dentro de la cancha con su equipo. Gana el equipo que, al cumplirse los 20 minutos, tenga más jugadores dentro de la cancha (fuera de la cárcel). Si en algún momento un equipo se queda sin ningún jugador dentro de la cancha (todos en la cárcel al mismo tiempo), el rival gana en el momento. Empate si al cumplirse el tiempo hay igual cantidad de jugadores en cancha en los dos equipos.

Sistema de puntos del torneo

Los puntos de cada partido se suman a lo largo de las tres fechas regulares (04/09, 09/09 y 16/09) para armar la tabla de posiciones de cada categoría.

Criterio	Puntos	¿Cuándo se otorga?
Victoria	+3	Al equipo que gana el partido
Empate	+2	A cada equipo en caso de empate
Derrota	+1	Por participar y completar el partido
Fair Play	+1	Por respetar las reglas, a los rivales, compañeros y árbitros
Compañerismo	+1	Por ayudar, alentar, incluir y tener una actitud positiva con compañeros y rivales

¿Qué se tiene en cuenta para el punto de Compañerismo?

Se otorga al equipo que se destaque por: alentar y apoyar a sus compañeros, ayudar a otros chicos cuando lo necesitan, incluir y acompañar a todos los integrantes del equipo, reconocer las buenas jugadas propias y rivales, mantener una actitud positiva durante el partido, o tener un gesto especial de solidaridad o amistad. La mesa de control y los responsables del torneo son quienes deciden estos puntos.

Ejemplo de cálculo

Un equipo que gana y además recibe Fair Play y Compañerismo: $3 + 1 + 1 = 5$ puntos. Un equipo que pierde pero demuestra una excelente actitud: $1 + 1 + 1 = 3$ puntos.

En este torneo no solo gana quien más mancha... también gana quien mejor compañero es.

Conducta y sanciones

Todos los participantes deben tratar con respeto a los árbitros, a los rivales y a los espectadores. Ante una conducta grosera (gestos o palabras irrespetuosas, empujones fuera de lo permitido por el juego), el árbitro puede tomar estas medidas, adaptadas al contexto de un torneo de niños:

- Primera falta: se sanciona con la pérdida de la posesión de la pelota para el equipo del jugador.
- Si se repite, o ante una falta grave (agresión física): el jugador sale del partido y no puede volver a jugar ese partido — espera en la banca junto a un adulto responsable.

Fecha especial de cierre — 30/09

Para esta fecha ya terminaron los partidos regulares de cada categoría, así que se aprovecha para algo distinto: juegos recreativos entre las tres categorías, desempates si hicieran falta o recuperación de alguna fecha suspendida por lluvia o frío, y entrega de reconocimientos — incluidos los de Fair Play y Compañerismo — junto con la premiación de los campeones.