

REGLAMENTO

Copa Soñadores

2025

**JORNADA
ESCOLAR**
COMPLEMENTARIA



Reglamento Copa Compensar JEC – Soñadores 2025.

La práctica deportiva dentro de los entornos escolares, dentro de la comunidad de Soacha trasciende del aspecto competitivo para convertirse en una herramienta fundamental en la formación integral de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes. Desde este sentido, nace la oportunidad para la realización de la Copa Compensar JEC 2025, en el territorio de Soacha, que tiene como principal propósito fortalecer principios esenciales en el ser, como el respeto, la solidaridad, el trabajo en equipo, la disciplina, la empatía y la resiliencia, que contribuyen al desarrollo personal y social de nuestros participantes.

Esta copa no se plantea como un torneo centrado únicamente en el resultado deportivo de un encuentro, sino como una experiencia educativa que pone en primer plano los procesos, las actitudes y los aprendizajes vitales que surgen a partir de la práctica del deporte. A través del fútbol, se busca ofrecer a los estudiantes un espacio de sana convivencia, en el que puedan compartir, disfrutar, superarse y aprender a ganar con humildad y a perder con dignidad.

Además, la Copa Compensar JEC 2025 servirá como un canal para fomentar la inclusión, la igualdad de oportunidades, el liderazgo positivo y la resolución pacífica de conflictos. Así, cada encuentro será una oportunidad para reforzar valores que contribuyan a la construcción de una mejor sociedad.

En el presente reglamento, encontraran algunos ítems, o artículos con la marca o icono (*) acompañado de las sigas NG, que significa norma obligatoria no negociable, la cual, de ser incumplida, acarreará sanciones específicas mencionadas allí mismo. (*NG*).

En resumen, la Copa Compensar JEC 2025 se justifica como una iniciativa pedagógica que utiliza el deporte como medio para educar en valores, promover la sana competencia y fortalecer la formación ética y emocional de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes, aportando de manera significativa a su crecimiento como personas íntegras y comprometidas con su entorno.

1. Disposiciones Generales

Que nos guíaran al establecimiento de un marco normativo claro, que garantice el desarrollo ordenado, seguro y formativo de la Copa Compensar JEC 2025, promoviendo la igualdad de condiciones entre los participantes, el respeto a las normas y a las personas, y la vivencia de valores como la cooperación, el juego limpio y la responsabilidad; además, permiten prevenir y resolver conflictos de manera justa, organizar eficientemente el desarrollo, y así asegurar que el enfoque del torneo esté

centrado en la formación integral de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes, más allá de los resultados deportivos.

1.1. La copa Compensar JEC - Soñadores se regirá por el presente reglamento y por las normas y disposiciones complementarias que emita la organización del torneo.

1.2. Las categorías estarán dirigidas a niños, niñas, jóvenes y adolescentes, en unificaciones mixtas especificadas por edades [2019-18, 2017-16, 2015-14, 2013-12, 2011-2010, 2008-09] con base en su año de nacimiento al momento al inicio de la copa. Estas categorizaciones pensadas para garantizar la equidad, la seguridad y el desarrollo adecuado de los participantes, ya que agrupar a los estudiantes por edades similares permite que compitan en condiciones físicas, cognitivas y emocionales más equilibradas. Esto evita ventajas desproporcionadas por diferencia de tamaño, fuerza o madurez, promueve una competencia más justa y fomenta el aprendizaje y la participación activa de todos los jugadores en un entorno seguro y acorde a su etapa de desarrollo.

1.2.1 Con el fin de fortalecer la participación masiva de los Adolescentes que hacen parte del convenio jornada escolar complementaria (JEC) Soacha, se abre la posibilidad a que los equipos de la categoría 2008 – 2009, tengan la posibilidad de contar con un máximo de dos jugadores, de las categorías 2006 – 2007, como refuerzo a la participación, propuesta que nace como motivación a los adolescentes que aun participan del convenio, y que han aportado al crecimiento significativo y cumplimiento de la ruta metodológica.

1.3. Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 13 jugadores por equipo inscritos según las particularidades de las categorías. Buscando que los equipos no se afecten, por posibles ausencias o situaciones en las que se pueda ver afectado el número de NNJA, disponibles para jugar.

1.3.1. Cada equipo debe contar con al menos 2 niñas en planilla (en caso de no tener niñas inscritas en un equipo, debido a un numero de inscritas proporcionalmente bajo, se podrá completar el equipo (12 cupos) con otros niños, jóvenes o adolescentes que cumplan con el criterio de edad de cada categoría que participen del convenio).

1.3.2. Algunas categorías tendrán un número menor de inscritos dadas las particularidades frente a la participación y cobertura según su rango de edad

1.4. Durante los encuentros deportivos los equipos deben presentar la planilla de partido y los carnets, de acuerdo con lo establecido en el congreso técnico. A los veedores o cuerpo arbitral 10 minutos antes de la hora inicio del encuentro. De lo contrario el capitán iniciara el partido con una tarjeta Blanca. En marco de no afectar los inicios y cumplimiento de los encuentros establecidos, por retrasos en inicios y finalizaciones ya programadas. (*NG*)

1.4.1. los partidos deben iniciar a la hora programada en punto. Y se tendrá un margen de espera de 5 minutos. De lo contrario se amonestará con tarjeta Blanca al acudiente líder, que también restará en la tabla de fair play. La cual es de suma importancia para resoluciones clasificatorias en etapas superiores de la copa. Empoderando a los padres y madres de familia líderes, para la organización, planificación, difusión y funcionamiento de sus equipos a cargo **(*NG*)**

1.4.2. Pasados los 5 minutos, el equipo que no haya presentado planilla y no se encuentre en campo para iniciar, perderá en encuentro a disputarse por W.O. otorgando los 3 puntos al equipo cumplidor, más un marcador de 3-0 a favor. Pues, no se puede retrasar a ejecución de la programación, debido a la reserva de los escenarios dispuestos. **(*NG*)**

1.4.3. Sin embargo, de llegar al escenario, los equipos aun con el marcador decretado por W:O. podrán hacer uso del escenario por el tiempo restante para encuentros recreativos y/o amistosos, solo y únicamente entre los NNJA, inscritos de cada equipo. **(*NG*)**

1.5. La organización de la copa se reserva el derecho de modificar cualquier aspecto del reglamento en caso de ser necesario para el buen desarrollo deportivo y formativo del evento.

2. Inscripción y Participación

2.1. Cada equipo deberá inscribirse antes de la fecha límite establecida por la organización de la copa. Dejando el tiempo necesario para la recepción, verificación y subida de documentos a la plataforma de la copa.

2.2. Los jugadores deberán presentar una identificación oficial (como una copia de su acta de nacimiento o cualquier documento que valide su edad). **(*NG*)**

2.3. Para los encuentros, cada equipo deberá presentar el carnet o acreditación dictaminado por los organizadores de la copa, con el fin de validar la identidad e idoneidad de cada NNJA, evitando suplantaciones. De presentarse suplantación, se sancionarán con la pérdida de encuentro del equipo infractor. Promoviendo la honestidad y compromiso de cada NNJA, garante de su participación. **(*NG*)**

2.4. Cada jugador podrá pertenecer solo a un equipo durante la copa. Garantizando así la equidad en la competencia, evitar conflictos de interés y preservar el sentido de pertenencia y compromiso con su equipo. **(*NG*)**

2.5. Los equipos deberán contar con dos (2) acudientes líderes que supervisarán y gestionarán a los niños y equipos durante la copa. Estos se escogerán de manera democrática con la participación los de NNJA y sus respectivos acudientes pertenecientes a

cada equipo. Dos (2) acudientes lideres, un titular y un suplente que se hará cargo de las funciones del titular, en caso de inasistencia o sanción.

3. Duración del Partido

3.1. Los partidos tendrán una duración de [Tres (3) tiempos de doce (12) minutos], con un descanso de [Tres (3) minutos] entre tiempos. Esto responde a una intención pedagógica y formativa que permite a los estudiantes tener más oportunidades para recibir retroalimentación, recuperarse físicamente y reflexionar sobre su desempeño durante el juego. Este formato favorece el aprendizaje progresivo, especialmente en edades escolares, al evitar la fatiga excesiva, mantener la concentración y crear pausas en las que los acudientes lideres puedan reforzar aspectos tácticos, técnicos y actitudinales. **(*NG*)**

3.1.2 Para la categoría 2018 - 2019 se contará con 3 tiempos de 8 minutos, durante el primero se desarrollará un encuentro recreo deportivo con balón didáctico fitball

3.2. En cada Tiempo es obligatorio realizar cambios, con el fin de asegurar mínimo un tiempo de juego a cada NNJA. Las formaciones que inician en el primer y segundo tiempo reglamentario, deben ser diferentes, completando el ejercicio participativo de cada uno de los NNJA. **(*NG*)**

3.3. Si el equipo cuenta con dos (2) niñas inscritas, debe haber presencia de al menos una (1) en cancha, durante cada tiempo. De contar solo con una niña inscrita, debe estar presente durante el juego en al menos dos (2) tiempos. **(*NG*)**

3.4. Los equipos que no cuenten con ninguna niña inscrita podrán completar el equipo durante los partidos con un niño, siempre y cuando no tengan marcador a favor por mas de dos (2) goles, de lo contrario deberán jugar con un jugador menos. Favoreciendo a la participación equitativa de acuerdo con los estadios evolutivos de las diferentes edades y las diferencias fisiológicas y/o cognitivas de cada género en torno al deporte. Esta medida incentiva la participación femenina en el deporte escolar, promoviendo entornos más diversos y justos, y al mismo tiempo evita que equipos sin representación femenina obtengan una ventaja competitiva sin contribuir a la inclusión **(*NG*)**

3.5. En caso de golpe o lesión que impidan la continuidad en el juego de una (1) o las dos (2) niñas durante el desarrollo de un partido los equipos podrían completar con un niño, siempre y cuando no tengan marcador a favor por más de dos (2) goles, de lo contrario deberán jugar con un jugador menos.

3.6. Para el tercer tiempo, los acudientes lideres podrán hacer una mixtura con todos los NNJA que hayan participado en alguno de los dos primeros tiempos. De haber algún NNJA

presente que aun en el tercer tiempo no haya tenido participación, deberá jugar todo el último tiempo. (*NG*)

3.7. En las fases de grupos, en caso de empate, se otorgará dos (2) puntos para cada equipo. En instancias finales, en caso de empate, se definirán los encuentros vía lanzamientos desde el punto penal (Cinco (5) para cada equipo. Aunque el enfoque principal de un torneo educativo no es el resultado, esta definición ayuda a cerrar el ciclo del partido de manera ordenada, respetando el tiempo disponible y manteniendo el ritmo del evento.

3.8. Las reglas de tiempo podrán ajustarse de acuerdo con las condiciones de ejecución o disposición de las jornadas de copa, a criterio de la organización. Se avisará previamente a los acudientes líderes de las modificaciones que llegasen a ocurrir.

4. Reglamento de Juego

4.1. **Campo de Juego:** Se utilizarán las medidas y superficies standard de los campos avalados por los organizadores de la copa (Césped, sintética, pavimento, etc.) Así mismo el metraje del campo podrá ser variado. El cual no afecte el favorecimiento de ejecución de un encuentro 5 vs 5.

4.2. **Balón:** Se utilizará un balón de tamaño adecuado para cada categoría (balón número 3, 4 o 5. En dado caso, el recomendado por la organización).

{{2006 – 2007}, {2008 – 2009}, {2010 – 2011}} Balón número 4.

{{2012 -2013}, {2014 – 2015} {2016 – 2017} Balón número 4.

{{2018 – 2019}} Balón número 3.

La variedad del tamaño de los balones sirva para adaptar el juego a las capacidades físicas y al desarrollo motor de los NNJA según su edad, garantizando así una experiencia segura, formativa y adecuada. Los balones más pequeños y livianos para categorías infantiles permiten un mejor control, reducen el riesgo de lesiones y favorecen el aprendizaje de habilidades técnicas básicas. En cambio, los balones más grandes y pesados para categorías mayores responden a un mayor nivel de fuerza y coordinación. Esta diferenciación asegura que el deporte sea inclusivo, progresivo y alineado con los objetivos pedagógicos y la ruta metodológica del torneo.

4.3. **Equipamiento de Juego:** Cada equipo deberá utilizar y vestir correctamente el uniforme otorgado a cada NNJA, este incluye camiseta, pantalón corto, medias largas y canilleras. Los jugadores deberán llevar calzado adecuado para fútbol (de preferencia tipo

tenis o zapatos de fútbol). No se permitirá la participación en el encuentro a disputar a los NNJA, que no cumplan con alguna parte del uniforme. **Sin excepción. (*NG*)**

La obligatoriedad del uso del uniforme otorgado a los NNJA fomenta la disciplina, la responsabilidad y el sentido de pertenencia, además de garantizar el orden y la identificación clara de los equipos durante el torneo. El uso adecuado del uniforme promueve la igualdad entre los participantes, evita confusiones en el campo y refuerza valores como el respeto por las normas y el compromiso con el grupo. Al cumplir con esta regla, los estudiantes aprenden que la participación implica asumir deberes y respetar acuerdos comunes, fundamentales en cualquier actividad formativa.

4.4. Comienzo del Partido: El partido comenzará con el balón en el centro del campo, y el equipo que haya ganado el sorteo comenzará con el balón.

4.5. Sustituciones: Se permitirán sustituciones ilimitadas durante el partido, pero solo en momentos específicos que hayan sido consultadas y avaladas por el árbitro. Aplicando Regla número 3. Numeral 3.3, 3.4 y 3.5.

Con la finalidad favorecer la participación de todos los NNJA, prevenir el agotamiento físico y promover el aprendizaje continuo durante el juego. Esta medida permite que más NNJA tengan la oportunidad de entrar al campo, desarrollar sus habilidades y experimentar el trabajo en equipo en situaciones reales de juego.

4.6. Faltas y Sanciones: Se sancionarán las faltas cometidas de acuerdo con las reglas del fútbol 5, incluidas las faltas por conducta antideportiva, uso de lenguaje inapropiado, jaladas de camiseta, empujones o golpes con o sin intencionalidad. Así se enseña a los NNJA el respeto por las reglas, la responsabilidad por sus acciones y las consecuencias de comportamientos inadecuados dentro del juego. Esta práctica no solo mantiene el orden y la justicia durante el partido, sino que también promueve valores como el autocontrol, la honestidad y el juego limpio.

4.7. Agresiones o intervenciones negativas por parte de los acudientes acompañantes: Se detendrá el compromiso, mas no el tiempo de juego, por cualquier tipo de agresión por parte de los acudientes acompañante de cualquier tipo, tratando de mediar la situación para que no se repita. En dado caso no se pudiese controlar la situación, se finalizaría el juego, y los organizadores del torneo escalaran y buscaran clarificar el caso, para determinar el resultado final del encuentro. Se busca realizar las socializaciones necesarias con los acudientes de cada NNJA, para el mantenimiento de comportamiento durante el apoyo de los encuentros, esta medida busca mediar ms fácilmente con los invitados que quizá se acercaran a ver la disputa de los encuentros por primera vez y no entienden la finalidad y objetivos de nuestra copa. **(*NG*)**

4.7. **Pase de Banda:** El pase de banda será realizado con los dos pies en el suelo y con el balón en ambas manos. Si se infringe esta regla, se dará la oportunidad de repetir el saque con su debida explicación. De persistir el error, el equipo contrario recibirá el balón.

4.8. **Gol:** El gol se considerará cuando el balón cruce completamente la línea de meta entre los postes de la portería. Este no puede realizarse con las manos.

4.9. **Fuera de Lugar:** En el transcurso de la copa, y por la modalidad de juego (futbol 5) no se sancionará el fuera de lugar.

4.10. **Cambios:** Los cambios son ilimitados y pueden realizarse en cualquier momento del juego.

4.11. **Portero:** El portero solo puede usar las manos dentro de su área. Fuera de ella, tiene las mismas restricciones que los demás jugadores y solo puede usar los pies.

4.12. **Saque de arco:** El arquero puede sacar con la mano, el balón puede pasar la mitad de la cancha sin rebotar o ser tocado por un jugador de campo.

4.12.1 Para el saque de puerta está permitido la devolución por parte de un jugador al portero para posterior saque mano pie

4.13. **Tiros libres:** Se ejecutan desde el lugar de la falta, y los rivales deben estar a una distancia mínima (generalmente 5 metros).

4.14. **Barreras:** Se colocan a una distancia de tres pasos de la pelota.

5. Árbitros y Supervisión

5.1. El torneo será supervisado por árbitros designados por la organización del evento. Los cuales contarán la socialización y empalme por parte de los docentes JEC, con el fin de clarificar y dar a entender la finalidad y variedades de nuestra copa, donde el enfoque es cien por ciento formativo.

5.2. De acuerdo con la socialización y reuniones sostenida para entendimiento de la copa compensar JEC 2025, el árbitro tendrá la última palabra sobre cualquier decisión tomada en el partido. Bajo la duda o requerimiento de algún acudiente líder, estará presente un docente JEC, para la aclaración y manejo de la información entre acudiente y cuerpo arbitral.

5.3. Las decisiones de los árbitros son inapelables. El mal comportamiento hacia los árbitros puede conllevar sanciones para los jugadores o el equipo. Hasta la pérdida de los encuentros.

Sancionar las faltas de respeto contra los árbitros es esencial en un torneo educativo porque fomenta la cultura del respeto, la tolerancia y la aceptación de la autoridad como parte del aprendizaje social y deportivo. Los árbitros cumplen una función clave en garantizar la justicia y el orden del juego, y su labor debe ser reconocida y respetada. Permitir actitudes irrespetuosas enviaría un mensaje equivocado, contrario a los valores que se buscan fortalecer, como la empatía, la responsabilidad y la comunicación respetuosa.

6. Sistema de Competencia

6.1. Fase de Grupos: Los equipos se dividirán en grupos de [Cuatro (4) equipos según número de inscritos por categoría. En algunos casos pueden modificarse a más o menos equipos, según el número de equipos inscritos.] y jugarán entre ellos en un formato de todos contra todos a una vuelta. (en casos de categorías donde los equipos no superen el máximo 3 equipos por grupo, se modificará a partidos de ida y vuelta, esto determinado por los organizadores de la copa.

6.2. Clasificación: Todos los equipos clasificaran a las siguientes fases o etapas de la copa, según su puesto de clasificación final, una vez culminada la fase regular. Pasando según el número o casilla ocupada, a copa Oro, Plata, Bronce.

- **6.2.1.** En caso de empate en la tabla de clasificación, los ítems de desempates serán los siguientes:

Todos los equipos inician con un puntaje de Fair Play de 20 puntos, los cuales se pueden ver afectados por las siguientes normatividades

1.

6.3. Fases finales: En esta fase, los equipos jugarán en partidos de finales según su clasificación en la fase de grupos para determinar el campeón y subcampeón de cada copa respectivamente. Buscando agilizar el desarrollo del torneo, optimizar el tiempo y los recursos disponibles, y mantener el ritmo del evento sin extenderlo innecesariamente. En un contexto educativo, donde el objetivo no es prolongar la competencia sino vivir experiencias formativas y enseñar a los NNJA a dar lo mejor de sí en cada oportunidad, aceptando el resultado con madurez.

6.4. Desempates: En caso de empate en partidos finales, se resolverá mediante un sistema de penales. Mencionado en la regla 3, numeral 3.7.

7. Disciplina y Conducta

Este apartado permite guiar y formar hábitos de responsabilidad, respeto y convivencia, fundamentales en su desarrollo personal y social. Estas normas enseñan que toda acción tiene consecuencias, promueven el autocontrol y refuerzan valores como la honestidad, el respeto por los demás y el compromiso con el grupo. En la copa compensar JEC 2025, torneo educativo, el reglamento no busca castigar, sino educar: al aplicar sanciones de manera justa y proporcional, se genera un ambiente seguro, ordenado y formativo donde los NNJA comprenden la importancia de actuar con integridad dentro y fuera del campo.

7.1. Los jugadores deberán comportarse con respeto y empatía en todo momento, tanto hacia sus compañeros como hacia el equipo contrario, los árbitros y el público. **(*NG*)**

7.2. El uso de lenguaje ofensivo o gestos inapropiados resultará en sanciones para el jugador involucrado. **(*NG*)**

7.3. Se hará uso de tarjetas que tendrán sanciones para las diferentes conductas que alteren el buen desarrollo de los encuentros o la copa en general.

- **Tarjeta Blanca:** se mostrará a los jugadores que incurran en conducta negativas hacia sus compañeros, compañeros contrarios, árbitros o acompañantes. El jugador amonestado deberá salir del campo por un periodo de 3 minutos y puede ser sustituido, un compañero puede ingresar por él. Pasado el tiempo de reflexión, podrá ingresar de nuevo, en caso de recibir una segunda tarjeta Blanca, deberá salir del encuentro y no podrá participar más de dicho encuentro, otro jugador del equipo podrá sustituirlo.
- **Tarjeta Naranja:** Se mostrará a los NNJA, o acudientes que incurran en conductas violentas física o verbales en contra de cualquier persona que se encuentre en el campo o sus alrededores. No podrá ser sustituido. El equipo queda con un jugador menos durante un tiempo
- **Tarjeta Verde:** será mostrada por el árbitro para informar que hay conductas negativas por parte de los acompañantes, se detendrá el juego, mas no el tiempo, para tratar de mediar y controlar o mejorar la situación. Si el acuerdo se incumple se finalizará el partido determinando como ganador al equipo que no genere la afectación

7.3. La acumulación de [Tres (3) tarjetas Blancas] para el mismo NNJA a lo largo del torneo resultará en una suspensión temporal o definitiva, dependiendo de la gravedad de las faltas.

7.4. Si en el partido se presenta 2 tarjetas (Blanca y/o Naranja) se realizara un shot out por parte del equipo afectado, el cual será Ejecutado por el portero, el jugador saldrá desde su propia portería y tendrá 15 segundos para finalizar la jugada.

8. Premios y Reconocimientos

8.1. Los equipos participantes de la copa recibirán [Trofeos (Solo los equipos campeones), medallas (todos)]

8.2. Se Reconocerá a los NNJA, influyentes en la semana, con diplomas impresos al Jugador JEC de la semana, por su asistencia, participación y mejora constantes en los encuentros de soñadores.

9. Otros Aspectos Importantes

9.1. En caso de cualquier circunstancia no prevista en este reglamento, la organización de la copa tomará las decisiones necesarias para garantizar el buen desarrollo del evento.

9.2. Los equipos y jugadores deberán cumplir con las instrucciones de los organizadores y árbitros en todo momento.

¡Les deseamos mucha suerte a todos los equipos participantes!
