

EMBAJADOR DE CAMPO

Muchas gracias por ofrecerse como voluntario para asegurar que la Copa Vail transcurra sin problemas este fin de semana.

FUNCIONES Y DIRECCIONES DEL EMBAJADOR

La carpeta frente a usted tiene mucha información útil como horarios, información de emergencia y números de teléfono. **POR FAVOR REVÍSELA.**

La ayuda está a solo una llamada de teléfono si tiene alguna pregunta. Comience con su Gerente Regional (listado en la hoja de teléfonos) y si no pueden ayudarlo con algo, llame a Lisa Reeder (Directora del Torneo), Kerri Thelen (Directora Ejecutiva).

*** UNA LISTA DE TODOS LOS NÚMEROS DE CONTACTO ESTÁ AL COMIENZO DE ESTE LIBRO**

CAJA DEL EMBAJADOR

Botiquín de primeros auxilios básico, papel higiénico si el baño portátil se queda sin, bolsas de basura para limpiar el campo, bocadillos extra para los árbitros (háganles saber), cinta en caso de que un equipo necesite añadir un número en su camiseta ya que todos los jugadores deben tener diferentes números (el árbitro les avisará si es necesario), bolsas de regalo para los entrenadores (*ver abajo información sobre las bolsas de regalo de entrenadores).

Distribución de bolsas de regalo para entrenadores y pines de jugadores:

Entregue al entrenador principal la bolsa de regalo de Vail Valley (1) durante el registro; solo el entrenador principal recibe una bolsa. Todas están etiquetadas con una tarjeta con el nombre del equipo. Los pines dentro de la bolsa son para los jugadores. Algunos entrenadores podrían dirigir más de un equipo; si piden la bolsa de su otro equipo, hágales saber que recibirán esa bolsa durante el registro del primer partido de ese equipo en el lugar de su primer juego.

DIRECCIONES PARA EL REGISTRO DE EQUIPOS

REGISTRO DE JUGADORES DEL EQUIPO: ESTA ES SU RESPONSABILIDAD; SI EN ALGÚN MOMENTO TIENE PREGUNTAS DURANTE ESTE PROCESO, PREGUNTE AL ÁRBITRO ASIGNADO AL PARTIDO.

Treinta minutos antes de cada partido localice a los dos equipos que jugarán el siguiente encuentro.

- Localice las tarjetas de partido: TODAS LAS LISTAS HAN SIDO APROBADAS CON ANTELACIÓN, POR LO TANTO, LAS TARJETAS DE PARTIDO SON TODO LO QUE NECESITA PARA REGISTRAR A LOS EQUIPOS (las tarjetas en el libro están en orden de horario).

- Busque a esos equipos que deberían estar calentando cerca: verifique que tiene la tarjeta de partido correcta consultando el horario en el libro.

- Forme a los jugadores en fila: pídales que golpeen sus espinilleras para mostrar que las usan y luego que le muestren la parte inferior de sus zapatos – no se permiten tachones de metal. Pídales que se quiten collares, aretes, adornos de cuentas en el cabello y relojes. Si tienen un yeso, debe estar envuelto de manera adecuada por seguridad de todos – consulte al árbitro si tiene dudas.

- A continuación, llame a cada nombre en la lista: cuando se llame al nombre de un jugador, este deberá salir y mostrarle su número. Si el número no aparece en la tarjeta de partido, puede añadirlo.

- SI UN JUGADOR ESPECÍFICO EN LA TARJETA NO VA A JUGAR, ANÓTELO EN LA TARJETA A MEDIDA QUE LOS REGISTRA. Puede marcar una sola línea sobre el nombre en la tarjeta.

- NO SE PUEDEN AÑADIR JUGADORES ADICIONALES a mano en la tarjeta de partido.

- Localice al segundo equipo y realice el mismo proceso de registro.

- Cuando ambos equipos hayan sido registrados, entregue la tarjeta de partido al árbitro. Él o ella la usará para anotar el partido. Una vez concluido el partido, la devolverán para que usted registre el resultado en la página web. Si no lo hacen, debe pedir la tarjeta inmediatamente para ingresar el resultado cuanto antes.

- REGISTRAR EL RESULTADO: Una vez que el partido ha terminado y el árbitro le ha devuelto la tarjeta, REGISTRE EL RESULTADO escaneando el código QR de la tarjeta. Hay una página al inicio del libro que muestra cómo se ve el registro remoto de resultados.

TAMAÑOS DE PLANTILLAS:

- Campo 9v9 (U11-U12): la lista tendrá un máximo de 16 jugadores; si hay jugadores en la tarjeta que no jugarán, puede tacharlos con una sola línea al registrarlos.

- Campo 11v11 (U13-U14): la lista tendrá un máximo de 18 jugadores; si hay jugadores en la tarjeta que no jugarán, puede tacharlos al registrarlos.

- Campo 11v11 (U15-U19 High School): la lista puede tener hasta 22 jugadores, pero solo 18 uniformados pueden jugar en cada partido; los jugadores que no participen se tacharán en la tarjeta de partido durante el registro.

Todos los equipos también deben llevar Autorizaciones Médicas de cada jugador; los equipos podrían mostrárselas.

SI TIENE PREGUNTAS SOBRE EL REGISTRO, HABLE CON EL ÁRBITRO

TARJETAS ROJAS Y AMARILLAS ANOTADAS EN LA TARJETA:

Si el árbitro le dice que hubo una tarjeta amarilla o roja durante un partido (o lo ve anotado en la tarjeta), tome una foto de la tarjeta y envíela por mensaje de texto a Lisa Reeder 970-390-4481; luego llámela inmediatamente con esa información.

INFORME DEL RESULTADO DESPUÉS DEL PARTIDO – PUNTAJE REMOTO

En la tarjeta habrá un código QR en la esquina superior derecha. Escanéelo con la cámara de su teléfono. Se le dirigirá al sitio de resultados en vivo. Este código es único para cada partido.

Verifique el NÚMERO DE PARTIDO en la esquina de la tarjeta para asegurarse de que coincide con el número en la pantalla de su teléfono.

Ingresa el resultado para el equipo local y visitante y presione guardar. Cuando termine, coloque la tarjeta nuevamente al final del libro. El Director del Torneo necesitará estas tarjetas al final de cada día.

REPITA el proceso de registro y de ingreso de resultados durante su turno hasta que el siguiente Embajador llegue. Dedique unos minutos a entrenar a la persona que lo reemplazará antes de irse. ¡GRACIAS!

INFORMACIÓN IMPORTANTE DEL PARTIDO

- Partidos con retraso: si los partidos se atrasan por una emergencia en el campo u otra razón imprevista, es imperativo mantener el día 'a tiempo' ya que anochece más temprano en otoño. Cada mitad dura 30 minutos con un descanso de 3-5 minutos. Cristina (asignadora de árbitros).
- Uniformes: si ambos equipos visten camisetas de color similar, el equipo local deberá usar camisetas oscuras y el visitante camisetas claras. Si el visitante no tiene camiseta clara, debe usar un color oscuro alternativo que no entre en conflicto con el local. El portero de cualquiera de los equipos deberá cambiar de camiseta si el árbitro lo indica.
- Cristina, la asignadora de árbitros, debe saber si los partidos llevan más de 10 minutos de retraso. Llámela – su número está en el libro.
- HAY INFORMACIÓN SOBRE EL PROTOCOLO CLIMÁTICO EN EL LIBRO DEL MARISCAL DE CAMPO SI ES NECESARIO.

RECORDATORIO DEL EMBAJADOR DE CAMPO – DOMINGO

Tenga en cuenta que muchas de las tarjetas del domingo no tendrán nombres de equipos, ya que al momento de imprimirlas no sabíamos qué equipos estarían en partidos de consolación, semifinales y finales. Intentaremos llamarle con esa información, pero también puede escanear el código QR al inicio del libro para ver llaves y resultados actualizados.

Al registrar estos equipos, use una tarjeta de un partido anterior que hayan jugado para obtener los nombres de jugadores y escríbalos manualmente para estar preparado. Recuerde que el equipo LOCAL aparece primero (izquierda) y el visitante segundo (derecha) en la tarjeta.

INFORMACIÓN DEL EMBAJADOR DE CIERRE

- Si usted es el EMBAJADOR DE CIERRE, baje la carpa a la mitad (no la desmonte completamente, a menos que crea que habrá mal clima durante la noche) y coloque la hielera y la mesa bajo la carpa.
- Los Mariscales de Campo Regionales llevarán la Caja del Mariscal de Campo de regreso a Freedom Park y la dejarán con el Torneo cada noche, así que tenga todo empacado y listo antes de irse.
- EL DOMINGO el embajador de apertura debe colocar los trofeos ganadores sobre la mesa para que los niños puedan verlos. El embajador de cierre será responsable de entregar trofeos y medallas a medida que finalicen los partidos de campeonato.

¡GRACIAS!