



EMBAJADOR DE CAMPO

Muchas gracias por ofrecerte como voluntario para asegurar que la Vail Cup se desarrolle sin problemas este fin de semana.

RESPONSABILIDADES DEL EMBAJADOR

La carpeta frente a ti contiene mucha información útil como horarios, información de emergencia y números de teléfono. **POR FAVOR, REVISÁ TODO.**

• La ayuda está a solo una llamada de distancia si tienes cualquier pregunta. Comienza llamando a tu Gerente Regional (listado en la hoja de teléfonos) y, si no pueden ayudarte, llama a Lisa Reeder - Directora del Torneo, o a Kerri Thelen - Directora Ejecutiva.

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

CAJA DEL EMBAJADOR

Incluye:

- Botiquín de primeros auxilios básico
- Papel higiénico por si el baño portátil se queda sin
- Bolsas de basura para limpiar el campo
- Snacks para los árbitros (¡avísales!)
- Cinta adhesiva por si un equipo necesita agregar un número en su camiseta (todos los jugadores deben tener números diferentes; el árbitro les indicará si necesitan cambiarlo)
- Regalo para el entrenador: taza y pines

Distribución del regalo para el entrenador y los pines de jugadores:

Entrega al entrenador principal la taza con el logo de Vail Valley (solo una por equipo) durante el check-in.

Dentro de la taza están los pines para los jugadores.

Algunos entrenadores podrían dirigir más de un equipo; si piden otra taza, indícales que recibirán otra durante el check-in del otro equipo.

EL CHECK-IN DEL EQUIPO ES TU RESPONSABILIDAD

Check-in de los jugadores del equipo:

SI EN ALGÚN MOMENTO DURANTE EL CHECK-IN TIENES PREGUNTAS, POR FAVOR CONSULTA CON EL ÁRBITRO ASIGNADO AL JUEGO.

- Treinta minutos antes de cada partido, localiza a los dos equipos que jugarán. Busca las tarjetas del partido; **TODAS LAS PLANTILLAS HAN SIDO VERIFICADAS CON ANTELACIÓN**, por lo tanto, **LAS TARJETAS DE PARTIDO SON TODO LO QUE NECESITAS PARA EL CHECK-IN.**

(Las tarjetas están en el libro en orden cronológico de los partidos).

Encuentra a los equipos que deben estar calentando cerca.

Las tarjetas de partido se entregan al árbitro después de realizar el check-in de ambos equipos.

Verifica que tienes la tarjeta correcta usando el horario en el libro.

SI UN JUGADOR DE LA PLANTILLA NO VA A JUGAR, ANÓTALO EN LA TARJETA DE PARTIDO. NO SE PUEDEN AGREGAR JUGADORES A MANO.

PROCEDIMIENTO DE CHECK-IN:

- Alinea a los jugadores y pídeles que golpeen sus canilleras para verificar que las llevan puestas, luego que te muestren la suela de los zapatos – **no se permiten tacos de metal.**

- Pídeles que se quiten collares, aretes, adornos en el cabello y relojes.

Si tienen yesos, deben estar adecuadamente envueltos por seguridad. Si tienes dudas, consulta al árbitro.

- Luego, llama a cada jugador por su nombre en la plantilla. Al oír su nombre, deben dar un paso al frente y mostrar su número.

- Una vez que el equipo ha sido verificado, repite el proceso con el segundo equipo.

- Al finalizar el check-in de ambos equipos, entrega la tarjeta del partido al árbitro.

Él o ella la usará para anotar el resultado.

Cuando termine el partido, el árbitro te regresará la tarjeta para que ingreses el resultado en el sitio web.

- Si el árbitro no te la entrega, acércate de inmediato para poder ingresar el resultado lo antes posible.

Hazlo escaneando el código QR en la tarjeta de partido.

REGLAS DE CANTIDAD DE JUGADORES POR CATEGORÍA:

- **Cancha 9v9 (U11-U12):** solo 16 jugadores uniformados pueden estar listos para jugar. Los que no juegan deben ser tachados en la tarjeta por ti.

- **Cancha 11v11 (U13-U14):** solo 18 jugadores uniformados pueden estar listos para jugar.
- **Cancha 11v11 (U15-U19 / High School):** se pueden listar hasta 22 jugadores, pero **solo 18 pueden estar uniformados por partido**. Los jugadores que no juegan deben ser tachados por ti.

• Todos los equipos deben tener formularios de autorización médica para cada jugador; podrían mostrarte estos documentos.

SI TIENES CUALQUIER DUDA DURANTE EL CHECK-IN, CONSULTA AL ÁRBITRO.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE REPORTAR EL RESULTADO DEL JUEGO

(Hoja resumen de ingreso remoto en la próxima página)

- En la esquina superior derecha de cada tarjeta de partido hay un **código QR**. Escanéalo con la cámara de tu celular. Serás dirigido al sitio de resultados en vivo. Este código es único para cada partido.
- Verifica que el **número de partido** en la tarjeta sea el mismo que aparece en tu pantalla.
- Ingresa el resultado para el equipo local y visitante, y presiona “Guardar”. Luego, coloca la tarjeta **en la parte trasera del libro**.
- El Director del Torneo necesitará estas tarjetas al final del día.
- **Repite este proceso durante tu turno** hasta que llegue el siguiente Embajador. Por favor, **capacita brevemente a tu reemplazo antes de irte**.

¡GRACIAS!

INFORMACIÓN IMPORTANTE DEL PARTIDO

- Si los partidos se atrasan por una emergencia u otro motivo, es **imperativo que el cronograma vuelva a estar a tiempo** debido a la disminución de luz en otoño. Cada mitad dura 30 minutos con un descanso de 3 a 5 minutos.
- **Uniformes:** Si ambos equipos llevan camisetas de colores similares, el equipo local debe usar colores oscuros y el visitante colores claros. Si el visitante no tiene una camiseta clara, debe usar un color oscuro que **no entre en conflicto** con el del local. El portero de cualquier equipo debe cambiar de camiseta si así lo indica el árbitro.

Christina, la asignadora de árbitros, debe saber si los juegos están atrasados más de 10 minutos. Llámala – su número está en el libro.

HAY INFORMACIÓN SOBRE EL PROTOCOLO CLIMÁTICO EN EL LIBRO DEL MARISCAL DE CAMPO SI ES NECESARIO

RECORDATORIO PARA EL EMBAJADOR DEL DOMINGO

Ten en cuenta que muchas tarjetas de partido del domingo no tendrán el nombre de los equipos ya que al imprimirlas no se conocían los finalistas.

Intentaremos llamarte con esta información, pero también puedes escanear el código QR al frente del libro para ver **brackets y resultados actualizados**.

El equipo LOCAL se lista primero, y el visitante segundo.

INFORMACIÓN PARA EL EMBAJADOR DE CIERRE

- Si eres el **EMBAJADOR DE CIERRE**, por favor baja la carpa a la mitad (no la desmontes completamente, a menos que se espere mal clima), y guarda la hielera y la mesa debajo de la carpa.

- Los Mariscales Regionales regresarán la caja del mariscal de campo a Freedom Park.
Tenla empacada y lista antes de irte.

- **EL DOMINGO**, el embajador de apertura debe colocar los trofeos en la mesa para que los niños los vean.

El embajador de cierre será responsable de **entregar trofeos y medallas al finalizar cada final**.

¡GRACIAS!