

## **DESCRIPCIONES DE LAS FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DE LOS VOLUNTARIOS** (del Manual de Torneo) 9/4/22 eb

**GERENTES DE SITIO:** Va a trabajar con el Director del Torneo y el Director de Operaciones para conocer las operaciones del Día del Torneo y servir como Director del Torneo en el sitio. El administrador del sitio supervisará al coordinador de voluntarios del sitio y coordinará el administrador del mariscal de campo y al administrador de concesiones que están en este sitio. Por lo tanto, el segundo, tercer y cuarto gerente del sitio deben revisar todas las listas de verificación.

**EL PUESTO:** Dirige los puestos de venta sirviendo a los clientes, vendiendo bocadillos y bebidas, y almacenando artículos según sea necesario. Comunicarse con el director del torneo sobre los artículos que se están agotando el sábado para reponerlos el sábado por la noche. Haga el cambio y asegúrese de que el dinero se mantenga seguro, incluida la máquina de tarjetas de crédito. Comunicarse con el Director de Operaciones cuando se necesite un cambio. En MJGSC, trabaje en conjunto con la estación Grill para maximizar las ventas de hamburguesas y perros calientes.

**HOSPITALIDAD:** Mantener suministros de frutas y líquidos para árbitros y voluntarios. Coloque hielo en una botella de agua individual en una hielera EN CADA CARRO DE GOLF DEL ASIGNADOR DE ÁRBITROS y en cada Tienda del Asignador de Árbitros. Recoger la BASURA durante todo el día y después de todos los partidos el sábado y la última recogida será el domingo después de que finalice el torneo. Asegúrese de tener un buen suministro de bolsas de latas adicionales. Mantener los baños y los port-o-lets (Director de Operaciones: programa servicios dos veces el sábado y una vez el domingo). Asegúrese de tener papel higiénico adicional y jabón antibacterial a mano para reabastecerse. Tenga cinta adhesiva para cerrar el baño portátil por el resto del día si es necesario. Asegúrese de cerrar los baños portátiles de Indy Parks antes del torneo (ya que se volverán inutilizables rápidamente). Luego reabrirlos el domingo por la noche.

**ASISTENTE DE RECOGIDA (NUEVO):** Recoger la BASURA durante todo el día y después de todos los partidos el sábado y la última recogida será el domingo después de que finalice el torneo. Asegúrese de tener un buen suministro de bolsas de latas adicionales. Mantener baños y port-o-lets (Director de Operaciones: programa servicios dos veces el sábado y una vez el domingo). Asegúrese de tener papel higiénico adicional y jabón antibacterial a mano para reabastecerse. Tenga cinta adhesiva para cerrar el baño portátil por el resto del día si es necesario. Asegúrese de cerrar los baños portátiles de Indy Parks antes del torneo (ya que se volverán inutilizables rápidamente). Luego reabrirlos el domingo por la noche.

**ESTACIONAMIENTO:** Ayudar a los conductores a encontrar un espacio de estacionamiento legal. Ayudar a los conductores a salir a la salida más cercana y rápida. Controlar el estacionamiento y el flujo de tráfico en cada sitio. Coordinar el control de tráfico con la policía fuera de servicio; obtener dinero de Geisse para pagarle a la policía al final del turno. Planificar, instalar y desmontar elementos de estacionamiento para cada sitio, incluido el desmontaje de letreros, postes, cintas de precaución y cuerdas de EVENTOS. Asegúrese de dejar en su lugar los elementos que se utilizarán para la temporada de fútbol.

**MARISCALES DE CAMPO:** Servir como representante del torneo en un área designada de la instalación al estar estacionado en una zona de campos de fútbol. Usar su radio para comunicarse para obtener asistencia médica o ayuda si es necesario. Asegúrese de que los partidos comiencen a tiempo y comunique otros mensajes de la sede a los árbitros y entrenadores según sea necesario. Asegúrese de que los entrenadores y árbitros firmen las tarjetas de juego al finalizar cada juego y esté listo para que el gerente del mariscal de campo las recoja lo más rápido posible.

**INSTRUCCIONES DEL MARISCAL DE CAMPO:** El deber principal de los mariscales de campo es la GESTIÓN DE RIESGOS. Es posible que deba llamar a los capacitadores médicos si alguien necesita vendaje o está lesionado. Es posible que deba llamar a la tienda HQ/Info para solicitar asistencia de la policía o de la sala de emergencias (ambulancia). Es posible que deba llamar al 911 usted mismo. Es posible que deba llamar a la tienda de árbitros para que el asignador lo ayude con los tiros penales o los entrenadores o jugadores acalorados (literal y figurativamente). El deber secundario de los mariscales de campo es mantener el Evento funcionando A TIEMPO. TODOS LOS JUEGOS DEBEN COMENZAR 6 MINUTOS ANTES. NO HAY CALENTAMIENTO DEL EQUIPO EN EL CAMPO. El tercer deber de los mariscales de campo es recoger la tarjeta de puntuación del partido correcta y firmada. Mantenga estas tarjetas con usted hasta que regrese a la tienda HQ/Info. Puede entregarlos a los oficiales del Torneo si se lo solicitan. Para cada partido, los mariscales de campo realizan estas tareas: >Alrededor de 15 minutos antes de la hora del partido, vaya al campo del próximo partido y busque a los siguientes dos equipos. Obtén la lista del torneo de cada equipo. (Los mariscales de campo/árbitros NO llaman a los jugadores ni realizan una verificación del equipo.

NO SE REQUIEREN TARJETAS DE JUGADORES EN ESTA ETAPA. ) Recuerde a los entrenadores que tengan a los jugadores listos para jugar (sin joyas, sin cubrir yesos) 10 minutos antes de la hora del juego. >Alrededor de 10 minutos antes de la hora del juego, asegúrese de que los equipos estén listos para jugar "en 5 minutos" y que haya una pelota de juego adecuada lista. >Después de cada partido, pídale al árbitro central que le devuelva la tarjeta de juego FIRMADA.

POR FAVOR COMPRUEBE QUE EL PUNTUACIÓN ES CORRECTO Y QUE AMBOS ENTRENADORES FIRMAN LA CARTA DE JUEGO. Devuélvele a cada equipo su lista de torneos. Los mariscales de campo llevarán radios y usarán un chaleco naranja. Es muy importante que nuestros invitados tengan todos los mariscales de campo fácilmente identificables para ayudar en caso de emergencia. Tendrán portapapeles (con un bolígrafo) con un emblema de la Cruz Roja en la parte posterior. Luego, el portapapeles se puede sostener en el aire para ayudar a las personas de emergencia necesarias a ubicar exactamente al jugador lesionado. Los FM se comunicarán por radio para cualquier cosa que pueda ser necesaria en el campo durante el transcurso del juego. Puede solicitar ayuda por radio en caso de que los fanáticos, entrenadores o jugadores se vuelvan rebeldes hasta el punto de convertirse en un problema importante. Los FM NO MANEJAN DINERO DEL ÁRBITRO ya que los árbitros se pagan en la estación de pago de árbitros para todos los juegos