



## *REGLAS DEL CLUB*

---

### **REGLAS DEL CLUB**

#### **300 11.1.1 INTRODUCCIÓN**

Uno de los ingredientes claves para un club de éxito es proporcionar una comunicación clara y consistente entre el Houston Dynamo / Dash Youth Soccer Club, los entrenadores, los jugadores y los padres.

Este documento explica nuestras expectativas para nuestros miembros. Lea atentamente las siguientes páginas.

#### **300 11.1.2 EL CLUB Y EL EQUIPO:**

Dynamo / Dash siempre intentará tomar decisiones teniendo en mente a los jugadores. El desarrollo y el disfrute del jugador son los más importantes para nuestra organización. Los miembros de Dynamo / Dash Youth deben entender que, en ocasiones, debemos poner el club antes que el equipo. Cuando se toman decisiones sobre conflictos entre el club y un equipo, el club será el primero. Las decisiones del club serán tomadas por el miembro apropiado del personal de Dynamo / Dash Youth.

#### **300 11.1.3 LOS PADRES:**

El apoyo de los padres y la participación en el club es esencial. Si un jugador es seleccionado y se compromete con el Dynamo / Dash Youth, el compromiso del padre también es necesario. Los padres deben hacer todo lo posible para asegurar que los jugadores asistan a todas las funciones posibles del club y del equipo. A veces, los conflictos no pueden ser evitados y otros eventos más importantes tendrán precedencia. El club requiere de su comunicación, planificación y comprensión para que podamos minimizar los conflictos. El club presentará periódicamente un horario para dar tiempo a su planificación. Cuando padres o jugadores tienen un conflicto inevitable; El club espera una comunicación oportuna y a tiempo.

#### **300 11.1.4 COMPROMISO FINANCIERO DE LOS MIEMBROS:**

Al registrarse, los jugadores competitivos están comprometidos a participar en el programa competitivo Houston Dynamo / Dash Youth Soccer Club durante todo el año de fútbol (otoño y primavera). Como participante, a un jugador registrado no se le permite unirse o participar en ninguna actividad oficial con ningún otro Club desde la inscripción hasta el último partido de liga de la temporada de primavera. El registro con un equipo de Houston Dynamo / Dash Youth se considera un compromiso anual y los honorarios se deben si el jugador participa o no.

Se espera que cada miembro se mantenga al corriente de su situación financiera con el club pagando las cuotas del club y las cuotas del equipo a tiempo según el plan de pago establecido por el club. Se puede acceder a su plan / información de pago de compromiso financiero iniciando sesión en su cuenta de Blue Sombrero. Si tiene alguna pregunta o problema con respecto a su cuenta o su plan de pago, comuníquese con la oficina de Dynamo / Dash al 281 298 2180 y hable con un administrador del club.

- Se espera que todos los miembros paguen su parte de las tarifas del torneo del equipo, independientemente de si el jugador asiste al torneo o no.



## *REGLAS DEL CLUB*

- Si los miembros no cumplen con sus obligaciones financieras al pagar las cuotas del club o equipo, el jugador será suspendido de participar en todas las sesiones de entrenamiento y juegos hasta que se haga el pago correspondiente.
- Si los miembros no cumplen o se quedan muy rezagados en el pago de sus cuotas del club o equipo, puede resultar en ser expulsados del club.
- El Director Técnico revisará y aprobará cualquier acción disciplinaria que implique suspensión temporal o expulsión del club. La Junta Directiva revisará y aprobará cualquier acción disciplinaria que implique la expulsión del club.

### **300 11.1.5 UNIFORMES**

Todos los jugadores deben usar el uniforme designado del club. Los números en los uniformes van de 0, 00, 1 y 18 para los porteros y 2 a 17 o 19 a 99 para los jugadores de campo. Los jugadores que están actualmente en equipos existentes tienen prioridad al elegir los números en los uniformes. Los Entrenadores de Equipo/Administradora, organizarán la compra del uniforme y la numeración de los uniformes.

### **300 11.1.6 ENTRENAMIENTO PARA JUGADORES:**

Cada jugador debe tener el siguiente equipamiento para cada sesión de entrenamiento con su equipo:

- Zapatos apropiados.
- Camiseta de entrenamiento azul claro (para niñas) o camiseta de entrenamiento gris (para niños), pantalones cortos negros y calcetas negras.
- Las camisetas de los clubes se deben llevar a cada sesión de entrenamiento del equipo y como una camisa de calentamiento para los juegos.
- Se requieren espinilleras para las sesiones de entrenamiento y los juegos del equipo.
- Balón que este correctamente inflado.
- Tenis para correr en caso de mal tiempo.
- Traer agua o bebidas deportivas

### **300 11.1.7 COMPORTAMIENTO Y CONDUCTA DEL JUGADOR**

Se espera que todos los jugadores:

- Compitan con la dureza y la intensidad dentro de las reglas del juego.
- Mostrar siempre una buena conducta deportiva hacia compañeros del equipo, contrarios y árbitros.
- Ser honesto y respetuoso con los demás.
- **LA INTIMIDACIÓN DE CUALQUIER NATURALEZA NO SERÁ TOLERADA POR NINGÚN MIEMBRO DEL CLUB EN CUALQUIER MOMENTO.**
- Todos los padres e invitados de Dynamo / Dash Youth deben demostrar siempre buen espíritu deportivo.

Vamos a instruir a los jugadores a ignorar lo siguiente:

- condiciones adversas tales como decisiones erróneas hechas por los árbitros, lenguaje despectivo, juego áspero, engaño, mal tiempo, comportamiento negativo de los padres o contrarios.



## *REGLAS DEL CLUB*

---

**El incumplimiento de un miembro del Dynamo / Dash Youth en comportarse de manera apropiada y consistente con las reglas o expectativas del Club resultará en la posible suspensión o expulsión del club.**

### **300 11.1.8 COMPROMISO / DEDICACIÓN DEL JUGADOR**

Cada jugador competitivo y su familia deben estar totalmente comprometidos en el desarrollo de su potencial a su máximo para establecer y alcanzar los objetivos más altos como un equipo. Como mínimo, cada jugador debe hacer lo siguiente:

- Asistir a todas las sesiones de entrenamiento. Incluso si los jugadores están lesionados, deben atender para seguir familiarizados con las tácticas de equipo y el progreso.
- Llegue 15 minutos antes del inicio de cada sesión para comenzar las actividades de calentamiento.
- Entrenar y competir al 100 por ciento con esfuerzo e intensidad.
- Asistir a todos los partidos de clubes, ligas y torneos. Los gerentes / entrenadores de equipo registrarán la asistencia de los jugadores semanalmente.
- Asistencia a todas las reuniones y eventos del equipo.

### **300 11.1.9 COMPROMISO DEL JUGADOR CON UN ESTILO DE VIDA SANO**

Los jugadores deben mantener un estilo de vida saludable. Cualquier uso de drogas, alcohol o tabaco es inaceptable y resultará en medidas disciplinarias y posiblemente en la expulsión del club. La nutrición y el descanso también son parte de la responsabilidad personal de los jugadores. Los jugadores deben comer alimentos nutritivos y saludables de manera oportuna para no interferir con el rendimiento. Si un jugador tiene preguntas acerca de qué alimentos son los mejores para los atletas que realizan, por favor pregunte a su entrenador de equipo.

### **300 11.2.1 EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DEL JUGADOR**

El rendimiento del jugador será evaluado observando al jugador bajo las exigencias de Prácticas, scrimmages, juegos y evaluaciones. El entrenador profesional y el entrenador del equipo se ocuparán de las evaluaciones de los jugadores principalmente en los "cuatro pilares":

- Técnico (golpeo, tiro, habilidades de manejo de pelota, etc.)
- Táctico (correr, leer el juego, tomar decisiones, etc.)
- Dimensiones físicas (resistencia, fuerza y velocidad, etc.)
- Dimensiones psicológicas (actitud, carácter, disciplina, liderazgo, etc.)

No siempre estamos de acuerdo en temas tan sensibles como la evaluación y selección de jugadores, pero es importante que nuestras decisiones profesionales en estos asuntos sean respetadas.

### **300 11.2.2 PROCESO Y COLOCACIÓN DE JUGADORES**

El objetivo principal del Dynamo / Dash Youth Soccer Club es desarrollar futbolistas en todos los niveles. Para ello, debemos colocar a los jugadores en un equipo acorde con su capacidad. Para lograr esto, sucederá lo siguiente:

- Los jugadores actuales son evaluados todos los días a lo largo del año, lo que se utiliza para colocarlos con mayor precisión dentro del sistema Dynamo / Dash Youth.
- Los nuevos jugadores serán comparados con los miembros actuales para determinar su



## *REGLAS DEL CLUB*

---

ubicación. Esto tendrá lugar en las evaluaciones o durante las sesiones de entrenamiento del equipo o juegos.

- Las evaluaciones se basarán en los "cuatro pilares" del juego además del jugador y la familia Compromiso, asistencia, actitud, relación del equipo y consistencia.
- Los entrenadores principales del equipo, DOC de los respectivos grupos de edad, DOC Competitivo y DOC de desarrollo de jugadores elegirán a los respectivos equipos.
- Durante el año, se puede pedir a un jugador que transfiera, o puede solicitar una transferencia a otro equipo de Dynamo / Dash Youth. Dependiendo de las circunstancias (por ejemplo, lesiones, conflictos de jugadores / entrenadores, estado financiero, consideración a las implicaciones de todo el grupo de edad, nivel de habilidad, etc.), el personal profesional decidirá si transferir a un jugador.
- Las evaluaciones se llevarán a cabo para los grupos de edad de 11 a 18/19 años, con la asistencia de todos los miembros actuales.
- La colocación y el movimiento del jugador pueden ocurrir durante todo el año Circunstancias y bajo las reglas aplicables de la lista de STYSA.

### **300 11.2.3 POLÍTICA DEL JUGADOR AVANZADO**

El personal técnico del Houston Dynamo / Dash Youth Soccer evaluará cada caso en base a las habilidades del jugador, el nivel de juego de los equipos con los que el jugador puede jugar y el sentido común. El DOC tomará la decisión final de trasladar a un jugador de menor edad a un equipo mayor después de consultar con el entrenador en jefe del equipo.

### **300 11.2.4 AUSENCIAS EXCUSADAS DE LAS PRACTICAS Y JUEGOS**

Un jugador puede estar ausente de cualquiera de las sesiones de entrenamiento del equipo o de los juegos sólo en circunstancias extraordinarias y con el permiso del entrenador. Entre los motivos aceptables se incluyen los siguientes:

- Emergencias familiares. Por favor, póngase en contacto con el entrenador del equipo tan pronto como sea conveniente
- Asistencia a una función escolar obligatoria que afecta directamente a un grado académico
- Juegos de fútbol escolar, pero esta ausencia justificada no se aplica a las sesiones de entrenamiento escolar u otros deportes escolares
- Funciones religiosas
- Enfermedad

**Cuando un jugador pierde un entrenamiento o un juego si es excusado o no, el tiempo de juego de los jugadores será ajustado para recompensar a los miembros del equipo que estuvieron presentes. Todas las circunstancias serán evaluadas y actuadas bajo la discreción del entrenador.**

### **300 11.2.5 NOTIFICACIÓN DE AUSENCIAS DE LAS PRACTICAS Y JUEGOS**

- Se requiere notificación para todas las ausencias.
- Por favor, haga todo lo posible para notificar a su jefe de equipo / entrenador tan pronto como sea posible. Idealmente, se debe proporcionar un mínimo de 72 horas de aviso previo para las sesiones de entrenamiento.
- Las ausencias planeadas de los juegos requieren por lo menos un aviso de diez (10) días.



## *REGLAS DEL CLUB*

---

### **300 11.2.6 TIEMPO DE JUEGO**

- El tiempo de juego se evalúa semanalmente basado en la asistencia, el esfuerzo, el comportamiento, Tanto en las sesiones de entrenamiento del equipo como en los juegos anteriores y el compromiso del jugador y la familia con todos los eventos del equipo.
- Si se siguen todos los compromisos, la asistencia y las políticas de comportamiento, el desempeño será el único factor considerado al determinar el tiempo de juego.
- En todas las situaciones, el entrenador del equipo determinará el tiempo de juego el día del partido.
- Si el entrenador del equipo no está presente el día del partido, el miembro del equipo técnico que ha sido asignado para cubrir el juego es responsable de seguir las políticas del club en el tiempo de juego.
- Los entrenadores principales del equipo son responsables de proporcionar información de la alineación del equipo e información táctica al miembro del equipo técnico que cubre el juego.

### **300 11.2.7 TIEMPO DE JUGAR PARA LOS EQUIPOS DE STYSA**

Después de considerar las políticas del club sobre asistencia y comportamiento.

El cuerpo técnico tomará decisiones sobre el tiempo de juego basado en el desempeño del jugador, el compromiso y lo que es en el mejor interés del equipo. Es muy importante entender lo siguiente:

- Los jugadores deben utilizar la sesión de entrenamiento de un equipo como un lugar para sobresalir y demostrar sus habilidades.
- Se espera que cada jugador compita por tiempo de juego en las sesiones de entrenamiento del equipo a través de asistencia y rendimiento.
- El hecho de que un jugador no asista a alguno de los eventos, reuniones y sesiones de entrenamiento de su equipo demuestra una falta de compromiso y, por lo tanto, se concederá más tiempo de juego a aquellos que asistieron.
- El entrenador hará sustituciones cuando beneficie al equipo. Sustituciones no se harán simplemente para proporcionar tiempo de juego. Esto especialmente para los partidos muy competitivos, ya que las sustituciones múltiples pueden interrumpir el juego del equipo y afectar el rendimiento del mismo.
- Los jugadores que no juegan tanto en ciertas situaciones como otros deben apoyar El equipo de una manera positiva al igual que sus padres.
- También, tenga en cuenta que a los jugadores se les pedirá que jueguen en diferentes posiciones para ayudar en su desarrollo y en ciertas situaciones para ayudar al equipo. Esto sucede con todos nuestros jugadores. En esta situación, se espera que hagan todo lo posible para el equipo dejando a un lado sus objetivos individuales y centrarse en el equipo.
- Como personal, haremos todo lo posible por jugar a todos nuestros jugadores, si beneficia al equipo.

### **300 11.2.8 TIEMPO DE JUEGO PARA LOS JUGADORES DE STYSA D2 BRACKET Y BAJO**

Estos jugadores son responsables de su asistencia, esfuerzo, comportamiento y rendimiento. Si cada jugador sigue las políticas del club, entonces serán recompensados con un mínimo de 50 por ciento de tiempo de juego independientemente del rendimiento y la habilidad según las



## *REGLAS DEL CLUB*

---

reglas de la USC. Esto sólo ocurrirá si se siguen las políticas de asistencia, compromiso y comportamiento semanalmente.

### **300 11.2.9 PROTOCOLO DEL DÍA DEL JUEGO**

- Los jugadores deben estar en el campo de juego 45 minutos antes del saque inicial. Los jugadores que no estén a tiempo tendrán su tiempo de juego ajustado para recompensar a los jugadores que estén a tiempo a discreción del entrenador.
- Los jugadores deben estar vestidos y listos para participar en las actividades de calentamiento 35 minutos antes del inicio. Los jugadores que no estén listos tendrán su tiempo de juego ajustado para recompensar a los jugadores que están a tiempo a discreción del entrenador.
- El entrenador del equipo o del personal tiene a su discreción la capacidad de iniciar un juego con un número reducido de jugadores si muchos jugadores no siguen el protocolo de puntualidad del día del juego.
- Los jugadores deben llevar camisetas y uniformes de entrenamiento del Club durante las actividades de calentamiento.
- Se alienta a cada equipo a proporcionar una carpa para el banco de su equipo.
- Los jugadores deben traer su propia bebida (s) de agua y / o deportiva al juego. Para evitar Interrupción, le pedimos a los padres que no traigan estos artículos a los jugadores durante el juego.

El agua y las bebidas deportivas nunca deben ser compartidas con otros jugadores ya que esto no es higiénico y puede propagar gérmenes.

- Los jugadores deben continuamente rehidratar sus cuerpos antes y después de los juegos, especialmente durante el juego del torneo. Soda u otras bebidas con cafeína deben evitarse ya que deshidratan el cuerpo más.
- Los jugadores deben comer una comida / merienda después del partido dentro de los 30 minutos de la conclusión del juego. Una vez más, la comida chatarra debe evitarse.
- Los jugadores son responsables de limpiar el área del banco del equipo después de cada juego.
- Se llevará a cabo una sesión de estiramiento y enfriamiento después del partido para ayudar a los jugadores a prepararse para el siguiente partido.
- Los jugadores deben permanecer fuera del calor / sol entre los juegos. En ningún momento, los jugadores deben sentarse en bañeras calientes y / o saunas debido al riesgo de deshidratación adicional. Los jugadores deben descansar y relajarse cuando no juegan un juego.

### **300 11.2.10 VIAJE Y CONDUCTA DEL EQUIPO**

En algunos casos, un equipo competitivo puede tener que pasar la noche para un torneo fuera de la ciudad. Las siguientes son las expectativas del club:

- Se espera que los jugadores viajen y se queden y participen con el equipo para todo el evento. El evento completo se clasifica como cuando el jugador llega al punto de partida de casa (aeropuerto, campos de Bear Branch) hasta cuando el equipo regresa al punto de llegada de casa (reclamo de equipaje del aeropuerto, campos de Bear Branch). Cualquier excepción será a discreción del entrenador de equipo.
- Durante los viajes nocturnos, los miembros del equipo deben permanecer juntos en las



## REGLAS DEL CLUB

habitaciones del hotel del jugador a menos que se acuerde lo contrario por el entrenador del equipo / DOC.

- Cuando se viaja en avión, los equipos deben viajar juntos en el mismo vuelo.
- Las decisiones relativas al viaje en equipo, incluyendo el horario de llegada y salida de y hacia lugares (hoteles, restaurantes, campos de juego, etc.) serán aprobadas por el entrenador del equipo o DOC.
- Los equipos y los jugadores deben viajar la noche antes del torneo para asistir a las reuniones del equipo en un horario establecido por el entrenador del equipo. Llegada la noche anterior asegura que todos los miembros del equipo estén presentes en caso de cualquier cambio de horario de torneo de última hora.
- Se requerirá que el equipo coma juntos a menos que el entrenador del equipo indique lo contrario.
- **Si un jugador decide NO viajar, el jugador / familia sigue siendo responsable de su parte de los gastos del entrenador y de la cuota del torneo.**
- Si un jugador viaja, y un padre no lo hace, entonces el padre es responsable de organizar la supervisión del jugador con el entrenador / gerente del equipo.
- Como jugadores representan al club cuando viajan se espera que se vistan de una manera apropiada. Por favor, evite cortes, sombreros, ropa con palabras irrespetuosas, consignas o declaraciones políticas, así como ropa demasiado apretada o suelta.
- Los jugadores son responsables de traer todo su equipo. ¿Debe viajar en avión?  
Se requiere que todo el equipo se debe llevar y no se incluye con el equipaje documentado.
- No se pueden patear pelotas de fútbol dentro de los vestíbulos, pasillos o habitaciones del hotel.
- Los jugadores deben actuar de una manera que refleje positivamente en el equipo.  
No corriendo por los pasillos o ruido excesivo en cualquier momento. Además, no habrá Mala conducta en los ascensores.
- Los jugadores / familias se responsabilizarán por los artículos dañados en la propiedad del hotel y serán responsables de notificar al gerente / entrenador del equipo y al hotel la gestión de los daños.
- Se espera que los jugadores sigan las reglas del equipo y asistan a las reuniones a tiempo según las indicaciones del Jefe de Equipo o DOC.
- Ningún jugador deberá dejar la propiedad del hotel sin el permiso del entrenador / gerente del equipo.
- Los padres deben notificar al entrenador / gerente del equipo si están tomando a su hijo / hija de la propiedad del hotel.
- No se permitirá a ningún miembro del sexo opuesto que no sea un familiar inmediato En la habitación de un jugador.
- Todos los cargos telefónicos serán responsabilidad del jugador / padre.

**El tiempo de juego se ajustará a la discreción del entrenador ¡Si los jugadores no siguen los puntos anteriores!**

### **300 11.2.11 POLÍTICA DEL JUGADOR INVITADO**

El Houston Dynamo / Dash Youth Soccer Club no permite que un miembro juegue con otro



## *REGLAS DEL CLUB*

---

club. Si un jugador quiere jugar con otro equipo de Dynamo / Dash Youth el protocolo es el siguiente:

- La solicitud de un jugador para invitar a otro equipo debe hacerse al entrenador principal del equipo y al DOC para este equipo. **NOTA: El miembro debe estar en buenas condiciones financieras y de comportamiento con nuestro club para que el miembro sea evaluado para esta oportunidad.**
- El entrenador principal del equipo y el DOC revisarán la solicitud e informarán al miembro de su decisión sobre la aprobación o negación de la solicitud.
- Si el equipo Dynamo / Dash Youth tiene oportunidades para que los jugadores jueguen en un torneo con equipos Dynamo / Dash Youth de otros lugares, el personal de entrenamiento ofrecerá esto a los jugadores que estén en buen estado y que posean el nivel de habilidad para jugar en el nivel de la habilidad necesaria para el equipo y el torneo.
- Dentro del Dynamo / Dash Youth Club, un coach / manager no debe solicitar la disponibilidad de un jugador sin la aprobación previa del Head Coach de Equipo y DOC del equipo.

### **300 11.2.12 EQUIPOS DE SELECCIÓN DE ESTADOS O DESARROLLO OLÍMPICO PROGRAMA (ODP)**

Durante la temporada de fútbol, los jugadores del Dynamo / Dash Youth tendrán la oportunidad y se les animará a probar el Programa de Desarrollo Olímpico (ODP), ID 2 de US Club. Estos programas siempre tendrán prioridad a menos que un Director de Coaching y los líderes del programa acuerden una resolución alternativa.

### **300 11.2.13 ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LOS JUEGOS**

Antes, durante y después de los juegos, los jugadores están bajo la supervisión y guía del entrenador. Los padres deben abstenerse de venir a la parte de equipo del campo hasta que el entrenador despide al equipo. Los jugadores necesitan venir preparados con todo lo que necesitan para el juego. En caso de lesión, si el entrenador necesita la ayuda de un padre, él / ella le pedirá al padre que ayude a su hijo.

### **300 11.2.14 RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES PARA RECOGER AL JUGADOR EN TODOS LOS EVENTOS DE DYNAMO / DASH YOUTH**

Los eventos de Dynamo / Dash Youth ocurren frecuentemente en las instalaciones públicas (por ejemplo, Bear Branch y Gosling Sports Park) que están abiertas a cualquier miembro de la comunidad. Los padres son responsables de asegurar que los jugadores sean recogidos inmediatamente después de la conclusión de cualquier evento del Dynamo / Dash Youth en el cual el jugador participó (por ejemplo, juegos, prácticas, try-outs, etc.). Los padres o adultos designados deben dejar y recoger al jugador desde el lado del campo y **NO EN EL ESTACIONAMIENTO**. El Programa Competitivo no puede supervisar a los jugadores al final de un evento y no puede ser responsable de la seguridad de un jugador una vez que ese jugador haya sido despedido por su entrenador / administradora de Dynamo / Dash Youth.

### **300 11.2.15 PADRES DIRIGIENDO EN LA LÍNEA LATERAL.**

- Se espera que cada padre del Dynamo / Dash YSC se comporte de manera apropiada y





## *REGLAS DEL CLUB*

respetuosa, de acuerdo con las reglas y expectativas del Club. El no hacerlo puede resultar en una posible suspensión o despido del club tanto para el padre como para su hijo.

- No se permite el coaching/dirigir **por parte** de los padres. No importa cuán buenas sean las intenciones de los padres, las instrucciones no se deben gritar a los jugadores. **Los entrenadores son instruidos por el club para eliminar a los jugadores de las sesiones de entrenamiento o juegos si sus padres están dirigiendo a su hijo durante las sesiones de entrenamiento o un juego.**

- El apoyo vocal y el estímulo positivo son bienvenidos después de un buen juego.

- Los padres no están permitidos en la línea lateral del equipo de entrenadores y el banquillo del equipo en ningún momento.

- Si un jugador se lesiona, el personal técnico evaluará la lesión. Si la presencia de un padre es necesaria, el entrenador le pedirá al padre en ese momento que se acerque.

- No se permite fumar, ni alcohol en las zonas donde hay jugadores presentes.

### **300 11.2.16 COMUNICACIÓN / REGLA DE 48 HORAS**

Por favor, tenga cuidado en sus conversaciones con su hijo / hija con respecto al equipo y sus compañeros de equipo. Los comentarios deben ser constructivos. El entrenador profesional siempre está dispuesto a responder a cualquier inquietud y a responder a preguntas sobre un jugador. Es muy importante, sin embargo, que estas discusiones se produzcan en el lugar apropiado y durante el tiempo apropiado. Si los padres tienen problemas o preocupaciones con respecto al aspecto técnico del juego de su hijo, deben comunicarse con su entrenador de equipo por correo electrónico, cita personal o llamada telefónica. Los padres NO deben acercarse al personal de entrenamiento ni en el campo de entrenamiento ni en el sitio del juego para discutir sus preocupaciones. Además, los padres deben esperar 48 horas antes de ponerse en contacto con su entrenador de equipo si surge un problema del juego. Si necesita llevar sus problemas a una cadena de mando superior, entonces el Dynamo/Dash tiene un sistema en su lugar. Siga el siguiente sistema:

- Entrenador
- Director respectivo de Entrenamiento para ese equipo
- DOC del Programa
- Director técnico

Si los padres tienen problemas o preocupaciones administrativas, deben ponerse en contacto con su jefe de equipo. Si se requiere asistencia adicional, deben ponerse en contacto con el personal administrativo de la oficina de Dynamo / Dash Youth.

### **300 11.2.17 RESUMEN**

Creemos que el atletismo organizado es un componente esencial del desarrollo de un niño o de un adulto joven. Las lecciones y habilidades aprendidas en deportes (por ejemplo, la importancia del compromiso, el trabajo en equipo, la deportividad, etc.) ayudan a un jugador a superar otros desafíos en la vida. Nuestro objetivo es ayudar a nuestros atletas a convertirse en ciudadanos sólidos que contribuyen a la sociedad y se comportan de una manera que afecta los demás en una luz positiva. Un compromiso conjunto es necesario para lograr nuestros objetivos del jugador, los padres y el club!