**Diferencias y fundamento de la elección:**

Existe una diferencia sustancial entre la solución de Strategy Stateful y Stateless. El Stateless implementa a la clase "Inscripción", la cual consideramos necesaria para que se conozca la inscripción, ya que este conocimiento brinda la posibilidad de desplazar a un jugador solidario en caso que se inscriba uno estándar. Esto brinda la posibilidad de editar o cambiar a futuro las cosas, como por ejemplo, rechazar una inscripción y que un Jugador pueda tener Inscripciones rechazadas, añadirle mensajes a la Inscripción como podría incluirse un precio o distintas cosas que la caractericen.  
El Strategy Stateful implementa en el jugador el hecho de conocer a su Tipo de Inscripción, lo cual no es ideal, ya que el jugador debería conocer a su Inscripción, y la Inscripción a su "tipo". Ésta solución, nos parece un poco más simple estructuralmente, ya que incluye una clase menos y eso “colabora” a la simplicidad del modelo, lo cual en parte también perjudica al no poder modelar todas las cosas como corresponde, según nuestro criterio.

Si bien en ambas soluciones se conoce la inscripción (De distintas formas), la Stateless es más flexible ya que permite que el jugador se inscriba a un partido de una modalidad y a otro partido de otra modalidad así como también, permite un amplio abanico de modificaciones a futuro. En cambio en la stateful se debe modificar el tipo de inscripcion del jugador (atributo) para que se inscriba de otra forma.

**Elegimos la solución Strategy Stateless porque nos parece mucho más "modificable", “mantenible” y modular que la Stateful. Esto nos puede ayudar demasiado a futuro en caso de implementar nuevas cosas al sistema.**