**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".

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. 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" y modular que la Stateful. Esto nos puede ayudar demasiado a futuro en caso de implementar nuevas cosas al sistema.**