



NORMATIVA

III

**CAMPEONATO DE ESPAÑA
ONLINE**



1. INFORMACIÓN GENERAL	3
2. HORA DE COMIENZO	3
3. MODALIDAD Y ACTA DE JUEGO.....	4
4. IDENTIFICACIÓN	4
5. RECLAMACIONES.....	4

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo del III CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE organizado por PHOENIX ESPAÑA.

Esta normativa está dirigida a todos los jugadores que participen en este campeonato. Es obligación de los/as jugadores/as conocer este reglamento y acatarlo. Los/as jugadores/as que no acaten este reglamento quedarán expulsados inmediatamente.

Esta normativa es una ampliación de la normativa de equipos actual LIGA EQUIPOS 2026, por lo que las normas no reflejadas aquí se aplicarán las de esta liga. Esta normativa es aplicable única y exclusivamente a este campeonato.

PHOENIX ESPAÑA se reserva el derecho de cambiar cualquier norma que crea oportuna para mejorar el desarrollo del campeonato, así como a sancionar a los equipos o jugadores que crea oportuno de la manera que mejor considere para el correcto desarrollo de la misma.

PHOENIX ESPAÑA tiene la potestad de imponer las sanciones pertinentes (aunque estén o no estén publicadas), las cuales serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

2. HORA DE COMIENZO

Los jugadores deben acudir a su local con mínimo una hora de antelación para verificar que su diana de juego funciona correctamente y el local dispone de línea de tiro. Los horarios de los cuadrantes son los siguientes:

- 11/04/2026
 - GRAND MASTER: 19:00h
 - BRONCE: 16:00h
- 12/04/2026
 - PLATA: 16:00h
- 18/04/2026
 - MASTER: 16:00h
 - HIERRO: 16:00h
- 19/04/2026
 - ORO: 16:00h

Una vez llegada la hora de partido el equipo tiene 10 minutos para presentarse. Si un equipo se presenta pasado ese tiempo desde la hora de inicio de la ronda quedará descalificado.

3. MODALIDAD Y ACTA DE JUEGO

Todos los cuadrantes del campeonato son a KO Directo. El equipo que pierde en cuadrante de K.O. Directo queda eliminado de la competición.

El acta de juego estará compuesta por los juegos 501 TEAM, CRICKET TEAM y 901 GALLON. La salida del primer set será por lanzamiento de moneda en la máquina y el resto salida alternativa.

El nivel GRAND MASTER jugará un acta al mejor de 9.

El nivel MASTER jugará un acta al mejor de 7.

Los niveles ORO, PLATA, BRONCE y HIERRO jugará un acta al mejor de 5.

Al final de la normativa estan las actas de juego.

4. IDENTIFICACIÓN

La organización revisará todas las alineaciones y partidos antes de entregar los premios.

Cualquier infracción será sancionada con la retirada del premio obtenido, así como una posible suspensión en futuras competiciones.

Se tomará una foto de los jugadores al hacer la alineación de la primera ronda así que se recomienda acudir con tiempo para preparar la primera alineación.

5. RECLAMACIONES

Solo se podrán realizar reclamaciones durante el transcurso del partido, nunca después. Las reclamaciones al finalizar el enfrentamiento NO se revisarán, a no ser que sean de la partida que resultó ganadora del encuentro y siempre en un plazo de 5 minutos tras la finalización..

Para reclamar debes mandar un WhatsApp al número +34 601 084 238 siguiendo la siguiente plantilla:

- Nivel:
- Mi nombre:
- Nombre del rival:
- Reclamación:

Las reclamaciones serán respondidas por la misma via en el mínimo tiempo posible.



ACTA 5 PARTIDAS

EQUIPO LOCAL:		501		CRICKET		GALLON 901
		1	2	3	4	5
		.	■		■	1
			■	■	.	2
		■		.	■	3
			.	■		4

EQUIPO VISITANTE:		501		CRICKET		GALLON 901
		1	2	3	4	5
		■		■		1
		■		.	■	2
			■	■	.	3
		.	■		■	4



ACTA 7 PARTIDAS

EQUIPO LOCAL:		501		CRICKET		501	CRI	GALLON 901
		1	2	3	4	5	6	7
		.						1
					.		.	2
				.				3
			.			.		4

EQUIPO VISITANTE:		501		CRICKET		501	CRI	GALLON 901
		1	2	3	4	5	6	7
			.			.		1
							.	2
					.			3
		.		.				4



ACTA 9 PARTIDAS

EQUIPO LOCAL:		501		CRICKET		501		CRICKET		GALLON 901
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		.	█	█	█	█	█	█	█	1
		█	█	█	█	█	█	█	█	2
		█	█	█	█	█	█	█	█	3
		█	█	█	█	█	█	█	█	4

EQUIPO VISITANTE:		501		CRICKET		501		CRICKET		GALLON 901
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		█	█	█	█	█	█	█	█	1
		█	█	█	█	█	█	█	█	2
		█	█	█	█	█	█	█	█	3
		█	█	█	█	█	█	█	█	4