



## **LIGA DE EMPRESAS 2026. XII EDICIÓN**

El día 09/01/2025 comenzará en el campo de Barbanza Golf, la Liga Empresas 2026.

### **Equipos:**

Para esta edición los equipos inscritos son 14.

Cada semana el capitán de cada equipo alineará una modalidad de parejas Fourball, otra en la modalidad correspondiente a cada semana y la otra será decisión del capitán elegir en cual de las dos participa. **Los capitanes podrán alinear una cuarta pareja**, indicando que esta no puntúa a la hora de inscribirla, la cuarta pareja tendrá un Greenfee especial de 8€ por jugador.

Se podrán realizar fichajes y/o cambios en los equipos siempre y cuando el número de integrantes no superen los 8 jugadores, independientemente del hándicap de los jugadores. El cambio de equipo de un jugador no está permitido.

Los jugadores profesionales no podrán participar en la liga.

El hándicap de juego de cada jugador será en que figure en la base de datos de la Federación Española de Golf aplicándole el SLOPE del campo el día de juego, tanto para el recorrido corto como para el largo. Estará limitado a hándicap 36.

Se jugará con las normas de la Real Federación Española de Golf.

Las pruebas no serán válidas para el hándicap, por lo que no afectará al hándicap de los jugadores.

### **Modalidades de juego:**

Las modalidades de juego serán Fourball, Individual, Greensome Chapman, Copa Canadá y Scramble. Todas ellas Medalplay.

En la modalidad Fourball es obligatorio anotar el resultado en la casilla del jugador que acabó el hoyo, para poder obtener su resultado Neto.

En la modalidad Scramble la distribución del hándicap será del 30%.

En las modalidades Individual y Copa Canadá, se jugará con el 100% del hándicap de juego, según el slope del campo.



## Circular 01/26

### Pruebas y categorías:

La liga se compondrá de un total de 9 pruebas en las que habrá 1 descarte, aplicable solo a la segunda fase de competición (jornadas puntuables) sin contar la jornada final, que se distribuirán de la siguiente manera:

En las 3 primeras jornadas habrá una clasificación de todos los equipos Scratch y otra clasificación hándicap. Para realizar la clasificación, se sumará el mejor resultado conseguido en cada modalidad, usando los golpes brutos para la clasificación Scratch y los netos para la clasificación hándicap. En caso de empate, los golpes conseguidos por la pareja descartada independientemente de la modalidad de esta, será el que deshaga el empate. Si esta también se empata, ambos equipos conseguirán los mismos puntos siendo estos los más altos a los que opten. **En las jornadas que se jueguen Fourball + 2 individuales**, los capitanes podrán alinear sus jugadores como deseen, teniendo en cuenta que para la clasificación de esa semana, contarán los puntos de Fourball más los puntos de los 2 mejores individuales, y el descarte será del tercer mejor individual, si se empata, será el cuarto, en caso de que el descarte sea de una pareja Fourball, este contará como 0 puntos.

Al finalizar la tercera jornada, los equipos se dividirán según su puesto en las siguientes categorías:

- 7 equipos clasificados a Primera Categoría Absoluta
- 7 equipos clasificados a Segunda Categoría Absoluta
- 7 equipos clasificados a Primera Categoría Hándicap
- 7 equipos clasificados a Segunda Categoría Hándicap

Las categorías comenzarán con la suma de los puntos de las 3 jornadas disputadas en la previa.

Cada equipo competirá en dos categorías, una Hándicap y otra Scratch.

### Puntuación:

En cada jornada habrá una clasificación que saldrá de la suma de los resultados puntuables, 1 fourball + 1 prueba específica (o 2 individuales en las jornadas que le corresponda), tras la que, para la clasificación general, se asignarán puntos por clasificación en cada categoría según la siguiente tabla:

**Previa clasificatoria:**

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Puntos	100	90	80	75	70	65	60
Puesto	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º
Puntos	55	50	45	40	35	30	25

**Puntuable liga:**

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Puntos	100	90	80	75	70	65	60

**Calendario:**

<b>Jornada</b>	<b>Fecha</b>	<b>Recorrido</b>	<b>Modalidad</b>
<i>1ª Clasificatoria</i>	16-18/01/2026	Largo	Fourball+ Gr. Chapman
<i>2ª Clasificatoria</i>	23-25/01/2026	Corto	Fourball+ C. Canadá
<i>3ª Clasificatoria</i>	30-01/02/2026	Largo	Fourball+ 2 Individuales
<i>1ª Puntuable</i>	27-01/03/2026	Corto	Fourball+ Scramble
<i>2ª Puntuable</i>	06-08/03/2026	Largo	Fourball+ C. Canadá
<i>3ª Puntuable</i>	20-22/03/2026	Corto	Fourball+2 Individuales
<i>4ª Puntuable</i>	27-29/03/2026	Largo	Fourball+ Scramble
<i>5ª Puntuable</i>	10-12/04/2026	Corto	Fourball+ Gr. Chapman
<i>6ª Puntuable - Final</i>	23-25/04/2026	Largo	Fourball

Este calendario no es definitivo, por ejemplo, puede estar supeditado a las condiciones meteorológicas, cambios en pruebas federativas..., por lo que está sujeto a modificaciones que serán avisadas con suficiente antelación.

Si durante el transcurso de una jornada, uno de los días de juego es suspendido por la organización, por causas como por ejemplo la meteorológica, se habilitará una franja horaria para que los equipos la recuperen. Pudiendo los equipos alinear a cualquiera de sus jugadores, independientemente de que estuvieran, o no, convocados para la jornada afectada.



### **Empates:**

#### *Prueba:*

En caso de empate en la clasificación de una prueba, se tendrá en cuenta la tarjeta descartada en dicha prueba, independientemente de la modalidad de esta, será la que deshaga el empate, a excepción de la jornada que se juegue Fourball+ 2 individuales, en la que el descarte será la tercera mejor tarjeta individual, y si está empatada, la cuarta. Si la cuarta también se empata, ambos equipos conseguirán los mismos puntos, siendo estos los más altos a los que opten.

#### *Previa, clasificatorio:*

En caso de empate en un puesto que decida a que categoría debe ir un equipo, quedará primero el equipo que quedara por delante en la clasificación de la 3ª jornada, si continua el empate se miraría la segunda y así hasta deshacer el empate. En caso de que empaten a todo, irá a sorteo.

#### *Posición final:*

En caso de empate en una posición de la clasificación final de la liga, quedará por delante el equipo que tenga mejor descarte, si empatan, quedará por delante el equipo que más puntos obtuviera en la última jornada, si continúa el empate en la penúltima, y así, hasta deshacer el empate.

### **Clasificación final de la liga:**

A diferencia de ediciones anteriores, para la puntuación final de la liga, habrá un descarte, que será la peor puntuación obtenida del equipo, entre las jornadas 1ª puntuable y 5ª puntuable, no pudiendo descartar ninguna jornada de la fase previa ni la jornada final de la liga.

### **Horarios de Juego:**

Las pruebas dispondrán de varios horarios a elegir:

#### Pruebas en Enero:

- Viernes a las 16h.
- Sábados a las 16h.
- Domingos a las 11h.

#### Pruebas en Febrero:

- Viernes a las 16:30h.
- Sábados a las 16:30h.
- Domingos a las 11h.



## Circular 01/26

Pruebas a partir de Marzo:

- Viernes a las 17h.
- Sábados a las 17h.
- Domingos a las 11h.

La última jornada, al coincidir con la ceremonia final, se celebrará el jueves y viernes a las 17h, sábado a las 11h y sábado a las 17h.

En todas las jornadas se puede entrenar con las banderas cambiadas.

### Comité de Competición:

Será el comité de competición del club pudiendo solicitar ayuda a los capitanes de los equipos cuando lo estime oportuno.

Los aplazamientos de jornadas o ampliación excepcional de días de juego por causas no controlables como el tiempo, serán decisión del campo y serán avisados con el mayor tiempo de antelación posible.

Si se produce una denuncia de una mala práctica deportiva, se reunirá a los capitanes no afectados que por mayoría simple resolverán la incidencia.

### Inscripciones:

Las inscripciones se harán en el Grupo de Wassap confeccionado por los capitanes de los equipos y gerente del campo.

La inscripción en cada prueba se realizará con fecha límite el jueves anterior a la celebración de la misma a fin de que el campo pueda organizar las salidas debidamente. No obstante, una vez realizadas las inscripciones previas, podrán realizarse las modificaciones que sean necesarias independientemente de los motivos de estas, ej. Estrategia de equipo.

### Precio del Torneo y forma de pago:

Los capitanes de los equipos pagarán 100 euros en concepto de inscripción del equipo, este importe **incluye los greenfees de la última jornada de liga**, siempre que se jugarán las 8 jornadas anteriores.

Socios Barbanza Golf	15 Euros por jugador cada prueba
Socios < 18 años	13 Euros por jugador cada prueba
No socios	20 Euros por jugador cada prueba



## Circular 01/26

El importe de la inscripción se abonará antes del inicio de cada prueba. La inscripción del equipo se realizará antes de la 1ª jornada.

### **Premios:**

Optarán al premio, sorteo y a la cena de fin de liga, que se realizará en las instalaciones del club, todos aquellos equipos que estén al corriente de pago y participen en las 9 pruebas.

La cena de fin de liga será sin coste para todos los participantes y coincidirá con la última jornada de liga. Al finalizar la cena, se procederá a la entrega de premios y sorteo de regalos.

De la recaudación de las inscripciones de la liga, se destinarán 4 euros a los premios por jugador y prueba.

Llevarán premio los dos primeros clasificados de cada Categoría, repartidos como sigue:

- Campeón primera categoría absoluta: 16%
- Campeón primera categoría hándicap: 16%
- Campeón segunda categoría absoluta: 14%
- Campeón segunda categoría hándicap: 14%
- Subcampeón primera categoría absoluta: 11%
- Subcampeón primera categoría hándicap: 11%
- Subcampeón segunda categoría absoluta: 9%
- Subcampeón segunda categoría hándicap: 9%

Los premios no son acumulables. Si un equipo consigue premio en dos categorías, este llevará el primero que figure en el orden de la lista anterior, corriendo la lista de equipos en la categoría que corresponda.

**A mayores de los premios económicos, los 4 equipos campeones, serán invitados a jugar una ryder, con los 4 equipos campeones de la liga de empresas de Compostela Golf.**

Al igual que los premios, si un equipo gana dos categorías, ocupará el puesto de la ryder según el orden arriba indicado, es decir, si gana primera absoluta y primera hándicap, el segundo equipo clasificado en primera hándicap, jugará la ryder.

Asimismo, se buscará un patrocinio a fin de poder obtener más sorpresas en la ceremonia final.

---

Firmado por el Comité de Competición 05/01/2026

Esta circular podrá ser modificada, en el transcurso de la liga, por el comité de competición, avisando de los cambios a los capitanes.