



FEDERACIÓN BALEAR DE GOLF

Camí de Son Vida, 38- 1º, 07013 Palma – Teléfono: 971 722 753

fbgolf@fbgolf.com - www.fbgolf.com

Circular 35/2026

THE NEW CORPORATE BALEARHOUSE 2026-2027

CONDICIONES DE COMPETICIÓN

1.- PRESENTACIÓN DE LA PRUEBA

The New Corporate Balearhouse 2026-2027 es una competición por EQUIPOS que se juega en 2 fases:

1ª Fase: 3 pruebas CLASIFICATORIAS bajo la modalidad STROKE PLAY STABLEFORD HÁNDICAP.

2ª Fase: 4 pruebas ELIMINATORIAS bajo la modalidad MATCH PLAY HÁNDICAP (octavos de final, cuartos de final, semifinales y final).

2.- PARTICIPANTES

Podrán participar todos los jugadores-as amateurs y profesionales en sus diferentes categorías, con licencia en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf y que hayan cumplido al menos 18 AÑOS el día del inicio de la competición.

Para poder participar, el hándicap exacto no podrá ser superior a 26'4 para damas y caballeros.

A efectos de competición, el hándicap estará limitado a 24 para damas y 18 para caballeros.

El hándicap de juego se establecerá según la modalidad de juego y el campo en el que se celebre la prueba.

El hándicap de juego para los profesionales será 0.

3.- EQUIPOS

Los equipos estarán formados por un mínimo de 8 jugadores/as y un máximo de 12.

Podrá haber un máximo de 2 profesionales por equipo.

La participación de los profesionales inscritos SERÁ OBLIGATORIA en al menos 1 prueba de la fase clasificatoria.

En el caso de que un jugador profesional no haya participado en alguna de las dos primeras pruebas clasificatorias y tampoco pueda hacerlo en la tercera, el equipo al que pertenezca dicho profesional deberá presentar en la alineación de esa última prueba a su jugador de hándicap más alto, el cual jugará con el hándicap del profesional, es decir, hándicap 0, y deberá jugar desde las barras blancas.

Cada equipo designará un CAPITÁN, que deberá ser obligatoriamente uno de los jugadores/as inscritos en el equipo y figurar como tal en la hoja de inscripción. No podrá ejercer como Capitán ninguna persona ajena al equipo: siendo 12 el número máximo de integrantes, la designación de un capitán externo elevaría el equipo a 13 miembros.

El Capitán será el interlocutor del Comité de la prueba y se encargará de presentar en forma y plazo la alineación de cada jornada. También ejercerá la función de CONSEJERO, salvo que designe a otro miembro del equipo conforme al apartado 11 del presente reglamento.

4.- INSCRIPCIONES Y NÚMERO DE EQUIPOS

Podrán tomar parte en esta edición un MÁXIMO DE 24 EQUIPOS. No obstante, únicamente 23 plazas estarán disponibles para inscripción general, ya que una de las plazas queda reservada al equipo del sponsor oficial del circuito Balearhouse.

Las inscripciones se formalizarán a través de la hoja de inscripción publicada en el cuadro del torneo y deberá enviarse a competicion@fbgolf.com. Es obligatorio que todos los datos requeridos estén debidamente cumplimentados. En caso contrario la inscripción del equipo no será válida.

El plazo de inscripción comenzará el 22 de octubre de 2026 y finalizará a las 14:00 h del miércoles 18 de noviembre de 2026.

Una vez finalizado el plazo de inscripción se elaborará el LISTADO DE EQUIPOS ADMITIDOS.

Dicho listado se confeccionará siguiendo los siguientes criterios:

Tendrán prioridad los equipos en los que la totalidad de los jugadores estén federados por la FBGOLF (Licencia BP).

Los equipos que cumplan con esta condición se ordenarán en función de la suma de hándicaps exactos de los 8 jugadores **AMATEURS** de hándicap más bajo de cada equipo. Para hacer el cálculo se tendrá en cuenta el hándicap que figure en la base de datos de la RFEG el día 19 de noviembre de 2026 a las 10:00 h. El orden será de menor a mayor, siendo el equipo que sume menos hándicap el nº 1.

Los jugadores profesionales NO se computarán en esta suma, ya que su hándicap de juego es 0 y su inclusión desvirtuaría la comparación entre equipos.

En el caso de que un equipo cuente con menos de 8 jugadores amateurs, su suma se calculará multiplicando por 8 la media del hándicap exacto de los jugadores amateurs que tenga inscritos, de forma que todos los equipos se comparen sobre la misma base.

A continuación, figuran aquellos equipos en los que alguno de sus jugadores no tenga licencia BP, ordenados según el mismo criterio de hándicap. Tendrá preferencia el equipo que cuente con mayor número de jugadores con licencia BP.

En caso de empate en la suma de hándicaps de los 8 jugadores amateurs de hándicap más bajo, el desempate se resolverá a favor del equipo que haya completado su inscripción al circuito en primer lugar.

Con los equipos inscritos y no admitidos se establecerá una LISTA DE ESPERA para cubrir las posibles bajas.

El listado de equipos admitidos provisional se publicará en la web de la FBG www.fbgolf.com a partir de las 12:00 h del 19 de noviembre de 2026. Desde ese momento se establece un plazo de reclamación hasta las 12:00 h del 20 de noviembre de 2026 para subsanar los posibles errores. Pasado este plazo no se atenderá ninguna reclamación y las listas se considerarán definitivamente cerradas y no se aceptarán nuevas incorporaciones de jugadores y equipos.

Si algún equipo de los admitidos no pudiese participar, deberá comunicarlo a la Federación Balear de Golf a la mayor brevedad posible y en cualquier caso con un mínimo de 7 días de antelación al inicio de la primera prueba. En caso de no hacerlo no podrá tomar parte en la siguiente edición de esta prueba, a menos que el Comité considere justificado el retraso en la comunicación.

5.- CONFORMACIÓN DE GRUPOS

Los equipos admitidos se dividirán en 2 grupos.

La división se hará en función de la posición que ocupe cada equipo en el listado de equipos admitidos. El equipo nº 1 será asignado a un grupo, el nº 2 al otro grupo y así sucesivamente. Al finalizar este proceso un grupo estará formado por los equipos de posición par y el otro por los de posición impar.

En el caso de que el número de equipos admitidos sea impar, se realizará un sorteo para determinar en qué grupo será integrado el equipo que ocupe la última posición del listado de admitidos.

6.- DENOMINACIÓN Y ASIGNACIÓN DE GRUPOS

Los 2 grupos resultantes de la división establecida tras la aplicación del apartado anterior pasarán a denominarse GRUPO A y GRUPO B.

El 20 de noviembre de 2026 a las 12:30 h se realizará un sorteo online para determinar cuál de los grupos es el A y cuál el B. A la celebración de dicho sorteo pueden participar online los Capitanes.

7.- CALENDARIO, SEDES Y MODALIDAD DE JUEGO

FASE CLASIFICATORIA GRUPO “A”			
JORNADA	FECHA	SEDE	MODALIDAD
1ª Jornada	sábado 12 de diciembre de 2026	Santa Ponça I	Fourball
2ª Jornada	sábado 19 de diciembre de 2026	Vall d'Or	Copa Canadá
3ª Jornada	sábado 9 de enero de 2027	Son Antem Oeste	Individual

FASE CLASIFICATORIA GRUPO “B”			
JORNADA	FECHA	SEDE	MODALIDAD
1ª Jornada	sábado 12 de diciembre de 2026	Son Antem Oeste	Fourball
2ª Jornada	sábado 19 de diciembre de 2026	Son Gual	Copa Canadá
3ª Jornada	sábado 9 de enero de 2027	Vall d'Or	Individual

FASE ELIMINATORIA MATCH PLAY “A” y “B”			
JORNADA	FECHA	SEDE	MODALIDAD
Octavos Grupo “A”	sábado 16 de enero de 2027	Vall d'Or	Match Play
Octavos Grupo “B”	sábado 16 de enero de 2027	Santa Ponça I	Match Play
Cuartos “A” y “B”	sábado 23 de enero de 2027	Son Antem Oeste	Match Play
Semis “A” y “B”	sábado 30 de enero de 2027	Santa Ponça I	Match Play

FASE FINAL MATCH PLAY			
JORNADA	FECHA	SEDE	MODALIDAD
Gran Final 1ª Jornada	sábado 20 de febrero de 2027	Vall d'Or	Match Play
Gran Final 2ª Jornada	domingo 21 de febrero de 2027	Son Gual	Match Play
Final de Consolación	domingo 21 de febrero de 2027	Son Gual	Match Play

La FINAL DE CONSOLACIÓN se disputa a una única jornada. La GRAN FINAL se disputa a 36 hoyos en dos jornadas, una en cada campo.

8.- FASE CLASIFICATORIA

Los equipos participantes en cada Grupo compiten entre sí durante 3 jornadas de 18 hoyos. La clasificación se realiza sumando los puntos stableford obtenidos por los equipos en cada jornada.

En cada una de las tres jornadas clasificatorias cada equipo alineará 8 jugadores.

La 1ª jornada: se jugará bajo la modalidad fourball stableford hándicap (4 parejas) y puntuarán las 3 mejores tarjetas del equipo.

La 2ª jornada: se jugará bajo la modalidad Copa Canadá stableford hándicap (4 parejas) y puntuarán las 3 mejores tarjetas del equipo.

Modalidad Copa Canadá: modalidad de competición por parejas en la que cada jugador de cada bando juega con su propia bola, siendo el resultado neto de la pareja en cada hoyo la suma de los resultados netos de cada uno de los jugadores que la forman.

La 3ª jornada: se jugará bajo la modalidad individual stableford hándicap (8 jugadores) y puntuarán las 6 mejores tarjetas del equipo.

8.1.- HÁNDICAP DE JUEGO FASE CLASIFICATORIA

JORNADA	FECHA	MODALIDAD	HCPJ
1ª Jornada	12 de diciembre de 2026	Fourball	85 %
2ª Jornada	19 de diciembre de 2026	Copa Canadá	95 %
3ª Jornada	9 de enero de 2027	Individual	95 %

8.2.- ALINEACIONES FASE CLASIFICATORIA

El Capitán de cada equipo deberá remitir a la FBG la alineación correspondiente a cada prueba de la fase clasificatoria antes de las 14:00 horas del miércoles previo a la celebración de la misma. La página web de la FBG dispondrá de un enlace específico para este fin.

ATENCIÓN – EXCEPCIÓN PARA LA 3ª JORNADA: al coincidir el miércoles previo con la festividad de Reyes, la alineación de la 3ª jornada clasificatoria (sábado 9 de enero de 2027) deberá remitirse antes de las 14:00 h del JUEVES 7 DE ENERO DE 2027.

A partir de la segunda prueba de la fase clasificatoria, en caso de que un equipo no realice la inscripción correctamente dentro del plazo establecido, el Comité de la prueba considerará como alineación válida la última presentada en la jornada anterior, siendo dichos jugadores quienes participarán en la próxima jornada. No se permitirán cambios posteriores.

En el caso de que se produzca alguna baja una vez comunicada la alineación, quedará a criterio del Comité la decisión al respecto de la posible sustitución del/los jugadores.

La sustitución sólo podrá ser autorizada en caso de enfermedad debidamente acreditada o fuerza mayor, debiendo entenderse como tal aquella situación personal o familiar imprevista lo suficientemente grave para impedir la alineación de quien la invoque.

En casos de indisposición el mismo día de la prueba, se deberá informar llamando al teléfono 617 657 480 o enviar un correo electrónico a competicion@fbgolf.com, siempre justificando debidamente su ausencia. Posteriormente el comité valorará particularmente cada caso.

9.- HÁNDICAP DE COMPETICIÓN Y CONGELACIÓN DE HÁNDICAPS

Durante la fase clasificatoria se aplicará el hándicap exacto que cada jugador tenga en vigor en la base de datos de la RFEG el día de cada prueba, con los límites establecidos en el apartado 2.

Al finalizar la fase clasificatoria, el hándicap exacto de cada jugador queda CONGELADO para toda la fase eliminatoria, salvo que baje: las bajadas de hándicap sí se actualizan; las subidas, no.

A tal efecto, la FBG publicará la LISTA OFICIAL DE HÁNDICAPS DE LA FASE ELIMINATORIA, confeccionada con el hándicap exacto que figure en la base de datos de la RFEG a las 10:00 h del lunes 11 de enero de 2027, una vez incorporados los resultados de la 3ª jornada clasificatoria. Antes de cada jornada eliminatoria el Comité comprobará el hándicap en vigor de cada jugador alineado y aplicará el más bajo de los dos.

En definitiva, ningún jugador podrá disputar la fase eliminatoria con un hándicap superior al que tenía al finalizar la fase clasificatoria.

La lista se publicará en el cuadro del torneo el lunes 11 de enero de 2027. Se establece un plazo de reclamación hasta las 14:00 h del martes 12 de enero de 2027. Pasado ese plazo la lista se considerará definitiva y no se atenderá ninguna reclamación.

Se mantienen en todo caso los límites de hándicap del apartado 2: 24 para damas, 18 para caballeros y 0 para profesionales.

El hándicap de juego (HCPJ) se recalculará en cada campo y para cada modalidad, aplicando el hándicap exacto que resulte de lo anterior, la valoración del campo (slope y valor de campo) y las barras desde las que corresponda salir a cada jugador.

10.- FASE ELIMINATORIA

Al concluir la fase clasificatoria, los 8 mejores equipos clasificados en cada grupo pasarán a disputar la fase de eliminatorias, que se desarrollará bajo la modalidad MATCH PLAY HÁNDICAP conforme al cuadro del apartado 17.

10.1.- HÁNDICAPS DE JUEGO EN MATCH PLAY

Hándicap Match Play Individual:

El jugador con el hándicap de juego más bajo dará el **85 %** de la diferencia que haya entre su hándicap de juego y el del contrario, redondeada a la unidad más próxima.

Hándicap Match Play Fourball:

Se calculará el hándicap de juego de cada uno de los cuatro jugadores. El jugador de hándicap de juego más bajo ajustará su hándicap a 0 y los tres restantes recibirán el **85 %** de la diferencia entre su hándicap de juego y el de aquél, redondeada a la unidad más próxima.

Hándicap Match Play Greensome:

El hándicap de juego de la pareja será el resultado de dividir por 10 la suma que resulte de multiplicar por 6 el hándicap de juego más bajo y por 4 el hándicap de juego más alto. Los jugadores con hándicap (+) jugarán con el 60 % de su hándicap. Después de calcular el hándicap de juego de cada pareja, la pareja de hándicap más alto recibirá de la de hándicap más bajo el **85 %** de la diferencia, redondeada a la unidad más próxima.

En todas las modalidades de la fase eliminatoria la ventaja de golpes se aplicará al 85 % de la diferencia de hándicaps de juego.

Límite máximo de golpes de ventaja:

En ningún caso un jugador o una pareja podrá dar o recibir más de 18 golpes de ventaja, es decir, la ventaja máxima será de UN GOLPE POR HOYO, cualquiera que sea la diferencia de hándicaps de juego resultante. A modo de ejemplo: en un enfrentamiento entre un jugador con hándicap de juego (+2) y otro con hándicap de juego 18, la diferencia teórica sería de 20 golpes; se aplicará el límite y el jugador recibirá 18 golpes.

Barras de salida y hándicap:

Cada jugador jugará con el hándicap de juego que le corresponda desde las barras desde las que deba salir según el apartado 14, sin que se aplique ajuste adicional alguno por el hecho de que su compañero u oponente salga desde barras distintas.

Los/as jugadores/as profesionales:

Los profesionales podrán participar en la fase eliminatoria. Jugarán en todo caso con hándicap de juego 0 y desde las barras blancas.

En ningún caso un profesional podrá recibir golpes de ventaja de un jugador amateur, aunque el amateur tenga un hándicap inferior a 0 (por ejemplo, hándicap +2). En ese supuesto se ajustará el hándicap de juego del amateur lo que fuese necesario hasta que la diferencia respecto al profesional sea de 0.

10.2.- ALINEACIONES FASE ELIMINATORIA

El Capitán de cada equipo deberá hacer llegar a la FBG la alineación de cada prueba de la fase eliminatoria antes de las 14:00 h del miércoles anterior a la celebración de la misma. La web de la FBG tendrá habilitado un enlace a tal efecto. En la alineación deberán definirse los enfrentamientos numerados conforme al apartado 18.

Cualquier modificación que se produzca posteriormente al plazo fijado deberá ser aceptada por el Capitán del equipo contrario. En el caso de que no sea aceptada, quedará a criterio del comité la decisión al respecto de la posible sustitución del/los jugadores. La sustitución sólo podrá ser autorizada en caso de enfermedad debidamente acreditada o fuerza mayor, debiendo entenderse como tal aquella situación personal o familiar imprevista lo suficientemente grave para impedir la alineación de quien la invoque.

En casos de indisposición el mismo día de la prueba, deberá llamar al teléfono 617 657 480 o enviar un correo electrónico a competicion@fbgolf.com, siempre justificando debidamente su ausencia. Posteriormente el comité valorará particularmente cada caso.

10.3.- EQUIPOS INCOMPLETOS E INCOMPARECENCIAS

Cada enfrentamiento de la fase eliminatoria exige alinear 8 jugadores, que deberán presentarse en el tee de salida de su enfrentamiento a la hora que figure en el horario oficial publicado por la FBG.

A efectos de este apartado, se considera que un jugador NO SE PRESENTA cuando no esté en el tee de salida de su enfrentamiento, listo para jugar, en el momento en que le corresponda iniciar el juego. Conforme a la Regla 5.3a, el jugador que se presente con un retraso no superior a 5 minutos perderá el primer hoyo; si el retraso es superior a 5 minutos, su enfrentamiento se dará por perdido.

Un equipo que no pueda alinear 8 jugadores, o cuyos jugadores alineados no se presenten conforme al párrafo anterior, podrá disputar igualmente el enfrentamiento, pero perderá un punto por cada enfrentamiento que no pueda cubrir. En la modalidad Fourball la ausencia de uno de los dos jugadores no supone la pérdida del punto: su compañero disputará el enfrentamiento en solitario frente a la pareja contraria.

A tal efecto, el equipo cubrirá los enfrentamientos por orden correlativo empezando por el nº 1 y se darán por perdidos aquellos enfrentamientos que no pueda cubrir, empezando siempre por el número más alto del orden establecido.

Se dará por perdido el enfrentamiento completo cuando el equipo no pueda alinear el número mínimo de jugadores que le permita, aun ganando todos los partidos que dispute, alcanzar los puntos necesarios para ganar la eliminatoria.

El equipo que no comparezca a una jornada de la fase eliminatoria perderá el enfrentamiento por el máximo de puntos en juego a 0 y el Comité podrá excluirle de la siguiente edición del circuito.

11.- CONSEJO Y FUNCIONES DEL CONSEJERO (Reglas 10.2 y 24.4)

Los compañeros de equipo que jueguen en la misma salida pueden dar y recibir consejo entre sí, incluso cuando jueguen en modalidad individual, pero no pueden dar ni recibir consejo de cualquier otro miembro del equipo que juegue en otra partida.

Los jugadores del equipo que no hayan sido designados para disputar la jornada se considerarán integrantes del equipo a efectos de consejo.

Designación del Consejero

En cada vuelta, cada equipo podrá contar con UN ÚNICO CONSEJERO (Regla 24.4a). Por defecto ejercerá esta función el Capitán del equipo. El Capitán podrá nombrar a otro consejero, que tendrá sus mismas atribuciones.

El consejero debe ser miembro del equipo y debe ser identificado como tal ante el Comité, por escrito, antes del inicio de la vuelta. No se admitirá más de un consejero por equipo y vuelta.

El cambio de consejero una vez iniciada la vuelta sólo se permitirá con autorización del Comité y deberá comunicarse antes de que el nuevo consejero comience a ejercer como tal.

12.- ROL DEL ÁRBITRO EN LA FASE ELIMINATORIA

La FBG designará para cada jornada y sede un Comité de la prueba y uno o varios ÁRBITROS. Conforme a los Procedimientos del Comité de las Reglas de Golf, **la designación de los árbitros será MÚLTIPLE**: cada árbitro tendrá asignados varios enfrentamientos o una zona del campo, y no acompañará de forma permanente a ningún partido. El árbitro permanecerá localizable en el campo y por teléfono durante toda la jornada; el teléfono de contacto se publicará en el cuadro del torneo y se facilitará a los Capitanes antes de la salida.

La designación múltiple se aplica a todos los enfrentamientos de la jornada, incluidos los desempates a 3 hoyos y la muerte súbita.

No obstante, el Comité podrá asignar un árbitro en exclusiva a un desempate. En ese caso el árbitro pasa a tener las atribuciones de un árbitro asignado y deberá actuar ante cualquier infracción que presencie o le sea comunicada, circunstancia que se advertirá a ambos Capitanes antes del inicio del desempate.

Al tratarse de una designación múltiple, y conforme a los Procedimientos del Comité, el árbitro no intervendrá en un enfrentamiento al que no esté asignado, salvo en los siguientes supuestos:

- Cuando un jugador le solicite ayuda con las Reglas o una resolución, siempre que la petición se realice en plazo (Regla 20.1b).
- Cuando un jugador pueda estar infringiendo el Código de Conducta.
- Cuando los jugadores acuerden ignorar una Regla o una penalidad.

- Cuando se produzca una demora indebida del juego.
- Cuando se incumpla la política de ritmo de juego establecida por el Comité.
- Cuando un jugador se presente tarde al tee de salida (Regla 5.3a).
- Cuando la búsqueda de una bola alcance los 3 minutos (Regla 18.2a(1)).

Fuera de estos supuestos, el árbitro no podrá advertir a un jugador si no se lo solicitan, ni aplicar una penalidad sin que el oponente haya pedido una resolución. Los jugadores son responsables de aplicar correctamente las Reglas de Golf en su propio enfrentamiento y de resolver de buena fe las cuestiones de hecho que se produzcan.

Solicitud de resolución (Regla 20.1b)

En match play, el jugador que desee que se resuelva una situación debe comunicárselo a su oponente antes de que cualquiera de los dos realice un golpe desde el siguiente tee. Si se trata del último hoyo del enfrentamiento, deberá hacerlo antes de que el resultado del enfrentamiento sea definitivo. Si la solicitud no se realiza en plazo, el resultado del hoyo será firme y no podrá revisarse.

En match play NO está permitido jugar dos bolas para resolver una duda: esa opción sólo existe en stroke play. En caso de duda, el jugador debe solicitar la resolución del árbitro.

Si el árbitro no puede llegar sin retrasar el juego

Los jugadores continuarán jugando, dejarán constancia de la situación y del hoyo en el que se produjo, la resolverán provisionalmente de común acuerdo y la plantearán al Comité antes de comunicar el resultado del enfrentamiento. El Comité resolverá antes de dar el enfrentamiento por cerrado.

Cualquier jugador puede solicitar la presencia del árbitro en cualquier momento, sin penalidad, pero no podrá retrasar indebidamente el juego mientras espera.

Ritmo de juego

El Comité podrá establecer tiempos de juego para cada jornada y aplicar la Regla 5.6a (demora indebida). El árbitro podrá advertir, cronometrar y penalizar a los partidos que se descuelguen del partido que les precede.

Comunicación del resultado

Al finalizar cada enfrentamiento, ambos bandos deberán confirmar el resultado y reflejarlo en la tarjeta electrónica. El Capitán de cada equipo es responsable de comunicar al Comité el resultado global de su equipo inmediatamente después de la finalización del último partido. El resultado será definitivo cuando el Comité lo publique.

13.- CADDIES

Un jugador que ha acabado su vuelta sí podrá hacer de caddie para otro jugador de su equipo que todavía esté disputando su vuelta regular.

Cuando se dispute un desempate en la fase de eliminatorias, los jugadores que vayan a disputarlo podrán llevar como caddie a un miembro de su equipo. En tal caso, deberán identificarlo previamente ante el Comité.

14.- BARRAS DE SALIDA CLASIFICATORIA Y ELIMINATORIA

Caballeros profesionales: barras blancas

Caballeros amateurs: barras amarillas

Damas profesionales: barras amarillas

Damas amateurs: barras rojas

Cada jugador jugará con el hándicap de juego correspondiente a sus barras, sin ajuste adicional alguno por jugar desde barras distintas a las de su compañero u oponente.

15.- ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

El Comité de la prueba establecerá el horario de salida para cada prueba.

Fase clasificatoria

Las salidas en la fase clasificatoria serán Shot Gun. La hora exacta se detallará en el cuadro del torneo. Los equipos saldrán a jugar en grupos de dos parejas (cuatro jugadores por grupo).

Prueba inaugural: Los equipos mejor clasificados de cada grupo ("A" y "B") se ubicarán juntos en el listado de admitidos. Dentro de cada grupo, las parejas se emparejarán según la menor suma de hándicap de sus jugadores: primero jugará la pareja con la suma de hándicap más baja, luego la siguiente y así sucesivamente.

En la 2ª y 3ª prueba: las salidas serán por ránking y dentro del grupo, jugarán las parejas con menor suma de hándicap de cada equipo.

Fase eliminatoria

Las salidas de la fase eliminatoria serán establecidas por el Comité de la prueba y los enfrentamientos saldrán al campo por orden correlativo.

El horario definitivo de salidas se publicará en el cuadro del torneo de la web de la FBG no más tarde de las 14:00 h del viernes previo a cada jornada.

Orden de salida de los enfrentamientos

Saldrán en primer lugar los enfrentamientos de modalidad INDIVIDUALES, a continuación el de GREENSOME y en último lugar los de FOURBALL.

Los enfrentamientos se numeran conforme al apartado 18 y salen al campo por orden correlativo del nº 1 en adelante. El enfrentamiento nº 1 de cada equipo competirá entre sí y será el primero en salir, seguido del nº 2, y así sucesivamente.

16.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y DESEMPATE DE LA FASE CLASIFICATORIA

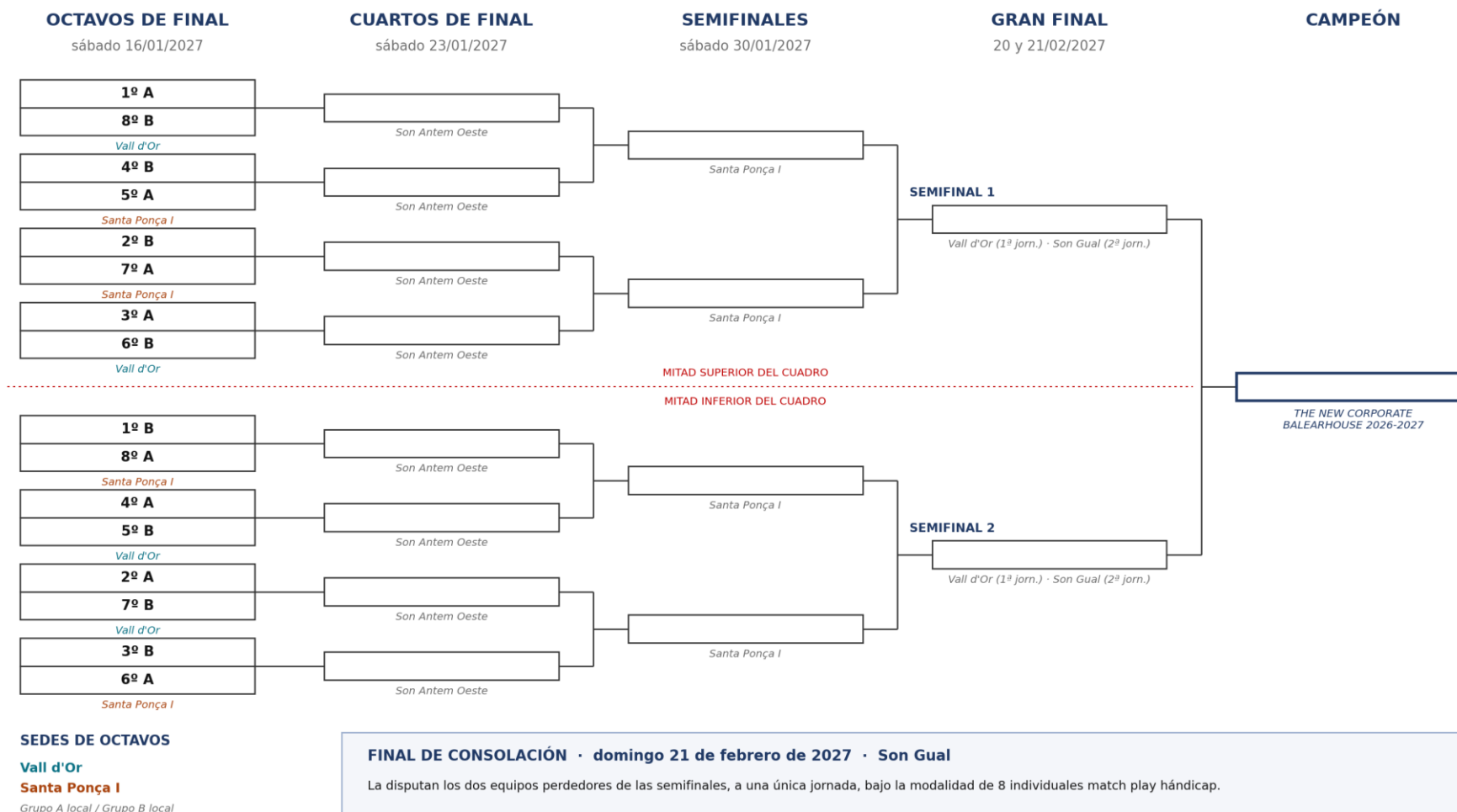
Fase clasificatoria: Clasifican los 8 primeros equipos del “Grupo A” y los 8 primeros equipos del “Grupo B”.

Desempate fase clasificatoria: En caso de empatar varios equipos en cualquiera de las 8 posiciones, se resolverá el empate a favor del equipo que haya presentado la 7ª mejor tarjeta de las 8 presentadas en la última jornada (individual hándicap); si persiste el empate, se contabilizará la 8ª tarjeta. En caso de persistir el empate se resolverá a favor del equipo con la suma de HCPJ más bajo en esa última jornada. Si finalmente persiste el empate se resolverá por sorteo.

Si la última jornada hubiese sido anulada, se tendrá en cuenta la 4ª tarjeta de la jornada anterior (Copa Canadá).

Al concluir la fase clasificatoria, los 8 mejores equipos clasificados en cada grupo pasarán a disputar la fase de eliminatorias.

17.- CUADRO FASE ELIMINATORIA



CRITERIO DE SIEMBRA: el cuadro se confecciona de forma que el 1º y el 2º clasificado de un mismo grupo queden situados en mitades opuestas del cuadro y sólo puedan enfrentarse en la GRAN FINAL. Igualmente, el 1º del Grupo A y el 1º del Grupo B sólo pueden enfrentarse en la GRAN FINAL. Los cuatro cuartos de final enfrentan siempre, por siembra, a un equipo del Grupo A con un equipo del Grupo B.

17.1.- ENFRENTAMIENTOS DE OCTAVOS DE FINAL

ENFRENTAMIENTO DE OCTAVOS	SEDE
1º clasificado Grupo A – 8º clasificado Grupo B	Vall d'Or
2º clasificado Grupo A – 7º clasificado Grupo B	Vall d'Or
3º clasificado Grupo A – 6º clasificado Grupo B	Vall d'Or
4º clasificado Grupo A – 5º clasificado Grupo B	Vall d'Or
1º clasificado Grupo B – 8º clasificado Grupo A	Santa Ponça I
2º clasificado Grupo B – 7º clasificado Grupo A	Santa Ponça I
3º clasificado Grupo B – 6º clasificado Grupo A	Santa Ponça I
4º clasificado Grupo B – 5º clasificado Grupo A	Santa Ponça I

17.2.- CRUCES DE CUARTOS, SEMIFINALES Y FINAL

RONDA	ENFRENTAMIENTO
Cuartos 1	Ganador (1ºA – 8ºB) contra Ganador (4ºB – 5ºA)
Cuartos 2	Ganador (2ºB – 7ºA) contra Ganador (3ºA – 6ºB)
Cuartos 3	Ganador (1ºB – 8ºA) contra Ganador (4ºA – 5ºB)
Cuartos 4	Ganador (2ºA – 7ºB) contra Ganador (3ºB – 6ºA)
Semifinal 1	Ganador Cuartos 1 contra Ganador Cuartos 2
Semifinal 2	Ganador Cuartos 3 contra Ganador Cuartos 4
Gran Final	Ganador Semifinal 1 contra Ganador Semifinal 2
Consolación	Perdedor Semifinal 1 contra Perdedor Semifinal 2

18.- DESARROLLO DE LA FASE ELIMINATORIA

En la fase eliminatoria, durante un enfrentamiento, ningún jugador podrá dar a su oponente una ventaja superior a un golpe por hoyo, conforme al límite establecido en el apartado 10.1.

RESUMEN DE PUNTOS Y MODALIDADES			
RONDA	MODALIDAD	PUNTOS	GANA CON
Octavos de final	2 Individuales + 1 Greensome + 2 Fourball	5	3
Cuartos de final	2 Individuales + 1 Greensome + 2 Fourball	5	3
Semifinales	2 Individuales + 3 Fourball	5	3
Gran Final 1ª jorn.	2 Greensome + 2 Fourball	4	–
Gran Final 2ª jorn.	8 Individuales	8	–
GRAN FINAL (total)	36 hoyos en dos jornadas	12	6,5
Final de Consolación	8 Individuales (una única jornada)	8	4,5

Fase eliminatoria de OCTAVOS DE FINAL

Los enfrentamientos encabezados por equipos del Grupo A se disputarán en Vall d'Or y los encabezados por equipos del Grupo B en Santa Ponça I, según el apartado 17.1.

Habrà en juego 5 puntos. El equipo que consiga 3 puntos será el ganador del enfrentamiento.

Se jugará bajo la modalidad:

- Enfrentamientos nº 1 y nº 2: Individual Match Play hándicap
- Enfrentamiento nº 3: Greensome Match Play hándicap
- Enfrentamientos nº 4 y nº 5: Fourball Match Play hándicap

Los capitanes presentarán la alineación de sus equipos definiendo los enfrentamientos numerados del nº 1 al nº 5, respetando el orden de modalidades anterior. Saldrán al campo por orden correlativo: primero los dos Individuales, después el Greensome y por último los dos Fourball.

En caso de empate a 2,5 puntos, se resolverá un desempate a 3 hoyos Fourball Match Play Hándicap. La pareja que dispute el desempate se confeccionará a libre elección del capitán de cada equipo. En caso de que persista el empate, se continuará en el mismo hoyo donde se inició el

playoff, en este caso a muerte súbita hasta que uno de los dos equipos gane un hoyo, las veces que sean necesarias.

Fase eliminatoria de CUARTOS DE FINAL

Los ganadores de los enfrentamientos de octavos de final se enfrentarán según se indica en el CUADRO MATCHPLAY. Todos los cuartos de final se disputarán en Son Antem Oeste.

Habrà en juego 5 puntos. El equipo que consiga 3 puntos será el ganador del enfrentamiento.

Se jugarà bajo la misma modalidad, numeración y orden de salida establecidos para los octavos de final, y con el mismo sistema de desempate.

Fase eliminatoria de SEMIFINALES

Los ganadores de los enfrentamientos de cuartos de final se enfrentarán según se indica en el CUADRO MATCHPLAY. Las semifinales se disputarán en Santa Ponça I.

Se jugarà bajo la modalidad:

- Enfrentamientos nº 1 y nº 2: Individual Match Play hándicap
- Enfrentamientos nº 3, nº 4 y nº 5: Fourball Match Play hándicap

Habrà en juego 5 puntos. El equipo que consiga 3 puntos será el ganador del enfrentamiento.

Los capitanes presentarán la alineación de su equipo determinando 5 enfrentamientos, parejas e individuales, ordenados del nº 1 al nº 5. El enfrentamiento nº 1 de cada equipo competirá entre sí, saliendo en primer lugar, y así sucesivamente hasta el enfrentamiento nº 5.

En caso de empate a 2,5 puntos, se resolverà un desempate a 3 hoyos Fourball Match Play Hándicap. La pareja que dispute el desempate se confeccionará a libre elección del capitán de cada equipo. En caso de que persista el empate, se continuará en el mismo hoyo donde se inició el playoff, en este caso a muerte súbita hasta que uno de los dos equipos gane un hoyo, las veces que sean necesarias.

GRAN FINAL THE NEW CORPORATE BALEARHOUSE

Los ganadores de la eliminatoria de las semifinales disputarán el título en la Gran Final Corporate Balearhouse, a 36 hoyos en dos jornadas, una en cada campo. Los 2 perdedores disputarán la FINAL DE CONSOLACIÓN.

Gran Final 1ª Jornada – sábado 20 de febrero de 2027 – Vall d'Or

- Enfrentamientos nº 1 y nº 2: Greensome Match Play hándicap
- Enfrentamientos nº 3 y nº 4: Fourball Match Play hándicap

Habr  en juego 4 puntos. Los capitanes presentar n la alineaci n de su equipo determinando los 4 enfrentamientos por parejas, ordenados del n  1 al n  4. El enfrentamiento n  1 de cada equipo competir  entre s , saliendo en primer lugar, y as  sucesivamente hasta el enfrentamiento n  4.

Al finalizar la primera jornada, los capitanes de ambos equipos deber n comunicar la alineaci n de sus equipos para la jornada de INDIVIDUALES, en sobre cerrado, en la oficina de organizaci n, antes de las 18:00 h. Si un capit n no entregase el sobre en plazo, el Comit  confeccionar  su alineaci n ordenando a los 8 jugadores designados de menor a mayor h ndicap de juego.

Gran Final 2  Jornada – domingo 21 de febrero de 2027 – Son Gual

8 enfrentamientos en modalidad INDIVIDUAL MATCH PLAY H NDICAP. Habr  en juego 8 puntos.

Los capitanes presentar n la alineaci n de su equipo determinando los enfrentamientos individuales del n  1 al n  8. El enfrentamiento n  1 de cada equipo competir  entre s , saliendo en primer lugar, y as  sucesivamente hasta el enfrentamiento n  8.

En el conjunto de las dos jornadas habr  en juego 12 puntos. Ser  CAMPE N el equipo que alcance 6,5 puntos.

En caso de empate a 6 puntos, se resolver  mediante PLAYOFF a 3 HOYOS FOURBALL MATCHPLAY HCP (hoyos a definir por el comit , siguiendo el mismo procedimiento que en los cuartos de final para el c lculo de los h ndicaps de juego). La pareja que dispute el PLAYOFF ser  elegida por el Capit n de cada equipo. En caso de que persista el empate, se continuar  el PLAYOFF en el hoyo donde se inici  el anterior, en este caso a muerte s bita, es decir, el primer equipo que gane un hoyo gana el enfrentamiento.

FINAL DE CONSOLACI N

La Final de Consolaci n se disputar  a UNA  NICA JORNADA, el domingo 21 de febrero de 2027 en Son Gual.

Se jugar n 8 enfrentamientos en modalidad INDIVIDUAL MATCH PLAY H NDICAP. Habr  en juego 8 puntos. El equipo que consiga 4,5 puntos ser  el ganador.

Los capitanes presentar n la alineaci n de su equipo determinando los enfrentamientos individuales del n  1 al n  8, que saldr n al campo por orden correlativo.

En caso de empate a 4 puntos, el desempate se resolver  por UPs: ganar  el equipo que sume m s UPs.

En caso de que persista el empate en UPs, ganar  el equipo que hubiese finalizado la fase clasificatoria en mejor posici n dentro de su grupo; si ambos ocupasen la misma posici n en sus respectivos grupos, el que hubiese sumado m s puntos stableford en el conjunto de la fase clasificatoria.

En el caso de que los Capitanes de ambos equipos alcancen un acuerdo para disputar la final de consolación de cualquier otra manera, ésta deberá ser aprobada por el comité.

Cómputo de UPs

Se entiende por UPs los hoyos de ventaja con los que finaliza cada enfrentamiento. Un enfrentamiento ganado por 3/2 aporta +3 UPs al equipo ganador y -3 UPs al equipo perdedor; un enfrentamiento ganado en el hoyo 18 (1 UP) aporta +1 y -1; un enfrentamiento empatado aporta 0 UPs a ambos equipos. Ganará el equipo cuyo saldo total de UPs sea más alto.

19.- SUSPENSIÓN DE JORNADAS

En caso de suspensión de una jornada se procederá como sigue: los partidos completados hasta el momento de la suspensión serán considerados válidos y contarán para la clasificación. Los partidos no completados se declaran nulos y no válidos.

Octavos, cuartos y semifinales

El Comité procurará fijar una nueva fecha para completar los enfrentamientos pendientes. Si no fuera posible encontrar nueva fecha, el resultado del enfrentamiento será el que resulte de los partidos efectivamente finalizados. En caso de empate, se resolverá por UPs conforme al apartado 18 y, si persistiera, a favor del equipo mejor clasificado en la fase clasificatoria.

Gran Final y Final de Consolación

Si la 2ª jornada de la Gran Final no pudiera disputarse y no se encontrase nueva fecha, el resultado será el que refleje la 1ª jornada. Si la 1ª jornada hubiese finalizado en empate, el desempate se resolverá por UPs de esa jornada y, si persistiera, a favor del equipo mejor clasificado en la fase clasificatoria.

Los partidos no finalizados NO se reprogramarán y los puntos en juego NO serán tenidos en cuenta. A efectos de clasificación final, se tendrán en cuenta únicamente los partidos finalizados.

20.- TROFEOS Y PREMIOS

La clasificación final del circuito se establecerá del siguiente modo:

- 1º clasificado: ganador de la Gran Final
- 2º clasificado: perdedor de la Gran Final
- 3º clasificado: ganador de la Final de Consolación
- 4º clasificado: perdedor de la Final de Consolación

Los premios serán los siguientes:

- 1º Equipo clasificado: trofeo, material deportivo y viaje
- 2º Equipo clasificado: material deportivo y viaje

- 3º Equipo clasificado: material deportivo
- 4º Equipo clasificado: material deportivo

La entrega de premios se realizará al finalizar la competición durante la comida que tendrá lugar el domingo 21 de febrero de 2027 en Son Gual. Estarán invitados por parte de la organización los integrantes de los 4 primeros equipos clasificados.

El premio para el campeón y el subcampeón del circuito The New Corporate Balearhouse consistirá en un viaje para 12 personas.

Incluye:

- Vuelo de ida y vuelta
- Estancia en el hotel, con desayuno incluido en habitación doble
- Green fees

El número de días de estancia y de green fees incluidos variará en función de la posición final del equipo. La organización lo comunicará por escrito a los equipos premiados antes de la entrega de premios.

21.- TARJETA ELECTRÓNICA

Recepción de la tarjeta: El día antes de la competición, se enviará la tarjeta electrónica por correo. Si el jugador/a no la recibe, el capitán es el responsable de comunicarlo al comité de la prueba.

Marcado de resultados: Durante la fase de eliminatorias es obligatorio que todos los jugadores marquen los resultados una vez finalizado el hoyo en la tarjeta digital.

Avisos por incumplimiento: Si el comité detecta que no se marcan los resultados, se enviará un aviso. Al tercer aviso, se aplicará un golpe de penalidad.

22.- JORNADA CERRADA

La competición se considera cerrada cuando los resultados se han colgado en la página web de la FBG.

23.- COMITÉ DE LA PRUEBA

Composición del Comité de la prueba

- Daniel Páez — Director del Circuito
- Ricardo Moralejo — Federación Balear de Golf
- Pep Canals — Árbitro de la Federación Balear de Golf

La FBG designará el comité de la prueba y los jueces-árbitros para cada jornada. El comité de la prueba decidirá en todo lo que afecte a la organización y a la interpretación del presente

reglamento, así como todos los aspectos no contemplados en este reglamento y tendrá las facultades que le conceden las reglas de golf en vigor.

24.- DERECHOS DE INSCRIPCIÓN

El precio de la inscripción es de 2.480,50 € (2.050 + IVA) que deberán ser pagados mediante transferencia bancaria antes de las 14:00 h del miércoles 25 de noviembre de 2026 especificando el nombre del equipo al siguiente número de cuenta:

ES25 0081 0207 48 0002155326

25.- ENTRENAMIENTO

Las vueltas de entrenamiento serán la semana del torneo de lunes a viernes según disponibilidad del campo a un precio de 60 €.

La Federación Balear de Golf se reserva el derecho de modificar esta normativa con el fin de mejorar su funcionamiento.

Esta normativa invalida cualquier otra que con fecha anterior haya publicado la Federación Balear de Golf en la página web o por Circular.

Comité competición The New Corporate