



URBAN NEW GEN GOLF LEAGUE

Liga por equipos · TrackMan · Octubre – Noviembre 2026

BASES DE LA COMPETICIÓN

Golf como siempre. Golf como nunca.

1. LA LIGA



La Urban New Gen Golf League es una liga de golf por equipos disputada sobre simuladores TrackMan, con el ambiente de una noche de competición: música, barra y una clasificación que se sigue semana a semana.

No es un torneo de un día, es una temporada. Seis jueves por la noche, seis campos distintos y seis modalidades distintas. Todos los equipos juegan las seis jornadas de principio a fin: aquí no elimina nadie a nadie.

2. FORMATO GENERAL

- 16 equipos de 2 jugadores titulares + 1 reserva (3 personas por equipo).
- **Sistema de orden de mérito: cada jornada es un torneo por equipos y reparte puntos de liga según la clasificación de esa noche. Gana la liga el equipo con más puntos acumulados al final.**
- 6 jornadas, siempre en jueves por la noche.
- Cada jornada se juega a 9 hoyos (back 9), con un tiempo máximo de 90 minutos por partido.
- Dos turnos por jornada: 19:00 y 21:00, con 8 equipos en cada turno (4 simuladores, 2 equipos por simulador).
- Todas las modalidades se juegan en Stableford por equipos.

3. CALENDARIO, CAMPOS Y MODALIDADES

J	FECHA	CAMPO	MODALIDAD	CONDICIONES
1	Jue 1 oct	VALDERRAMA	SCRAMBLE STABLEFORD	BRISA · GREENS 11
2	Jue 8 oct	WENTWORTH	MEJOR BOLA STABLEFORD	BRISA · GREENS 11
3	Jue 15 oct	KIAWAH ISLAND	FOURSOME STABLEFORD	CALMADO · GREENS 11
—	Jue 22 oct	JUEVES DE RESERVA	—	Margen para reprogramar
3	Jue 29 oct	ALBANY	GREENSOME STABLEFORD	CALMADO · GREENS 11
4	Jue 5 nov	CAMIRAL STADIUM	MEJOR BOLA STABLEFORD	BRISA · GREENS 12
5	Jue 19 nov	ST ANDREWS OLD COURSE	SCRAMBLE STABLEFORD	CALMADO · GREENS 9

La jornada 6 es la Gran Final y reparte el doble de puntos.
 El jueves 12 de noviembre queda libre como colchón antes de la Gran Final.

Condiciones comunes a todas las jornadas

- Recorrido: back 9 (9 hoyos).
- Banderas: posición media.
- Putt: manual.
- Gimme: 1,2 metros.

4. PUNTUACIÓN DE LA LIGA

Al terminar cada jornada se ordenan los 16 equipos por su resultado Stableford de esa noche y se reparten puntos de liga según la posición obtenida. Puntúan los 10 primeros clasificados:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
15	12	10	9	8	7	6	5	4	3

- Todos los equipos que disputen una jornada suman 1 punto de participación, de modo que los puestos 11º a 16º también puntúan.
- **Gran Final (jornada 6): todos los puntos de esa noche se multiplican por dos. El ganador de la final suma 30 puntos.**
- Empates en una jornada: los equipos empatados se reparten a partes iguales los puntos de las posiciones que ocupan. Ejemplo: dos equipos empatados en 3ª posición suman $(10+9)/2 = 9,5$ puntos cada uno, y el equipo siguiente es 5º.

Desempates en la clasificación general

- 1) Mayor número de victorias de jornada.
- 2) Mejor resultado en la Gran Final.
- 3) Mayor número de segundos puestos, terceros, y así sucesivamente.
- 4) Sorteo.

5. LA GRAN FINAL

La jornada del 19 de noviembre cierra la liga y reparte puntos dobles, de modo que la clasificación permanece abierta hasta la última noche. Se juega en dos turnos determinados por la clasificación general tras la jornada 5:

- Turno 1 (19:00): equipos clasificados del 9º al 16º puesto.
- **Turno 2 (21:00): los 8 primeros clasificados. El título se decide en este turno, con público.**

Todos los equipos puntúan doble en su turno; el campeonato se resuelve entre los ocho equipos que llegan con opciones matemáticas.

6. HÁNDICAP

- El hándicap individual de cada jugador se limita a un máximo de 25 a efectos de la liga: un hándicap superior computa como 25.
- Sobre ese valor, TrackMan calcula automáticamente el hándicap de equipo según la modalidad de cada jornada (Mejor bola aplica el 90% de cada hándicap, Greensome el 60% del más bajo más el 40% del más alto, y Foursome el promedio de ambos).
- El hándicap va incluido en la puntuación, de modo que equipos de distinto nivel compiten igualados. Clasificación única: no hay categorías.

7. INSCRIPCIÓN

- Precio: 120 € por jugador · 240 € por equipo. El jugador reserva queda incluido en la inscripción del equipo.
- La inscripción da derecho a disputar las 6 jornadas de la liga.
- Las consumiciones (bebidas y comida) no están incluidas y se abonan a parte en barra.
- Plazas limitadas a 16 equipos, por orden de inscripción.
- Fecha límite: domingo 27 de septiembre de 2026.
- Pago: a través del enlace de inscripción, o en persona en Urban el día de la primera jornada (1 de octubre).
- Devolución: reembolso íntegro si el equipo causa baja antes del 27 de septiembre. A partir de esa fecha no hay devolución.

8. PREMIOS

Clasificación final de la liga:

- Campeones, Subcampeones y Terceros.
- Premios para los tres primeros equipos de la clasificación final. Y al terminar la liga, sorteo con premios para todos los participantes.

9. NORMAS GENERALES

- El reserva puede sustituir a cualquier titular en cualquier jornada, pero solo juegan 2 personas por equipo en cada partido.
- Puntualidad: el equipo que no se presente a su turno no puntúa esa jornada.
- La organización asigna los turnos de las jornadas 1 a 5; en la Gran Final los turnos los determina la clasificación.
- La organización (UDR) resuelve cualquier incidencia o supuesto no previsto en estas bases.
- La participación implica la aceptación de estas bases y la cesión de imagen para la comunicación de la liga.