

LIGA PROTEAM PICKLEBALL (LPP) 2026

Club Santa Elena de Chicureo/Universidad Católica





1 RESUMEN DE LA ESTRUCTURA DE COMPETENCIA LPP 2026

Actualizado: 04 mayo 2026

1.1 Lugar

Universidad Católica, Pickleball UC BY Kondor, Camino las Flores 13000, Acceso Portón 6 & Club Santa Elena de Chicureo, Av. Santa Elena 200, Colina.

1.2 Fechas eventos

-  Etapa 1: Sábado 30 de Mayo (Universidad Católica)
-  Etapa 2: Sábado 11 de Julio (Club Santa Elena)
-  Etapa 3: Sábado 29 de Agosto (Universidad Católica)
-  Etapa 4: sábado 08 de noviembre (Club Santa Elena)

1.3 Eventos LPP 2025

La temporada 2026 de LPP consistirá en 4 fechas:

- Cuatro (4) Fechas de temporada regular (mayo a Octubre).

1.4 Formato de juego Categoría A & B

Cada partido entre equipos se compone de 4 juegos: 1 doble femenino, 1 doble masculino y 2 juegos de dobles mixtos. Si hay empate 2-2, se juega un DreamBreaker (desempate individual).

**Cada equipo debe estar integrado por 4 jugadores (2 hombres & 2 mujeres)*

1.5 Formato de juego Categoría +50 años & +60 años





Cada partido entre equipos se compone de 3 juegos: 1 doble masculino y 2 dobles mixto.

**Cada equipo debe estar integrado por 3 jugadores (2 hombres & 1 mujer).*

*Se aplican las reglas oficiales de Asociación Pickleball Chile (APC), salvo por las modificaciones especificadas en esta guía.





1.6 Niveles

Los equipos de LPP se dividirán en cuatro (4) niveles:

-  A Premier: 4 equipos mínimo.
-  B Challenger: 4 equipos mínimo.
-  +50 : 4 equipos mínimo.
-  +60: 4 equipos mínimo.

*No es obligación contar con 2 suplentes para poder participar. Si es obligatorio que el equipo este compuesto por los 4 integrantes titular en A & B y 3 integrantes en +50 & +60.

Se registrá cada categoría con la siguiente tabla para Dobles (correspondiente a la suma del DUPR de ambos jugadores):

-  A Premier: $8.00 < A$
-  B Challenger: $6.00 < B < 7.99$
-  +50 años: No se exigirá DUPR
-  +60 años: No se exigirá DUPR

1.7 Reglamento general

- Los equipos deben definir su alineación diaria con un día de anticipación.
- Si hay una lesión durante el evento, el suplente del mismo género debe jugar el resto del día, de lo contrario el equipo perderá el punto con marcador 11-0.
- Cada equipo jugará mínimo 3 encuentros por evento.
- Cada evento incluirá fase de grupos (Round Robin).
- Habrá fase final en caso de haber más de 6 equipos por edición.

1.8 Sistema de puntuación en fase de grupos:

- 3 puntos: victoria en tiempo regular (CAT A & B Marcador general 4-0 o 3-1) (CAT +50 & +60 Marcador general 3-0).
- 2 puntos: victoria en DreamBreaker™ (CAT A & B Marcador general 3-2) (CAT +50 & +60 marcador general 2-1).
- 1 punto: derrota en DreamBreaker™ (CAT A & B Marcador general 2-3) (CAT +50 & +60 Marcador general 1-2).
- 0 puntos: derrota en tiempo regular (CAT A & B Marcador general 0-4 o 1-3) (CAT +50 & +60 Marcador general 0-3).

1.9 Sistema de puntuación en Fase Final: Solo en caso de más de 6 equipos

- 1 punto por cada ronda avanzada.
- 0 punto en la ronda perdida.

1.10 Puntuación de Partidos

- Formato dobles para CAT A & B + CAT +50 & +60: sistema de Rally Score, juegos a 21 puntos con ventaja de 2 puntos.
- Un DreamBreaker™ SOLO PARA CAT A & B: es un juego a 21 (gana por 2) con puntuación de Rally score y un equipo debe ganar mientras saca.
- Cada equipo debe rotar a sus cuatro (4) jugadores para cuatro (4) peloteos individuales en un orden establecido.
- Los jugadores sacan desde el lado izquierdo o derecho de la cancha según su puntuación. Un jugador sacará en el lado derecho cuando la puntuación de su equipo sea par y servirá

en el lado izquierdo cuando la puntuación del equipo sea impar. Los equipos enviarán sus alineaciones una vez finalizados los 4 partidos regulares.

- Cuatro (4) jugadores jugarán en cuatro (4) rotaciones de peloteo hasta que concluya el DreamBreaker (el jugador 1 juega cuatro (4) peloteos, luego el jugador 2 juega cuatro (4) peloteos, luego el jugador 3 juega cuatro (4) peloteos, luego el jugador 4 juega cuatro (4) peloteos, y luego la rotación se repite en el mismo orden).
- Durante el DreamBreaker, cada equipo tendrá un (1) tiempo fuera.
- Los equipos cambiarán de lado cuando un equipo alcance una puntuación de once (11).
- El orden de la Alineación debe presentarla cada capitán antes de iniciar el juego sin que el adversario sepa su alineación.

1.11 Jugadores suplentes

- Cada equipo puede presentar 2 suplentes (1 de cada género)
- Si no hay suplentes, pueden usar alternos proporcionados por la liga.
- Jugadores lesionados pueden ser colocados en Reserva de Lesionados (no pueden jugar ni ser intercambiados).
- No pueden integrar ningún otro equipo como suplentes.

1.12 Capitán:

Cada Team deberá ser representado por un Capitán, que se comunicará con los árbitros durante los partidos, la logística y comunicación con la liga.

1.13 Calentamiento:

Los equipos deben estar en la cancha 10 minutos antes del partido. Retrasos pueden causar pérdida de selección en el sorteo de saque hasta la pérdida del encuentro por W.O.

1.14 Alineaciones Iniciales:

Se deben enviar el día anterior hasta las 12:00hrs.

1.15 Sorteo (Moneda):

El equipo ganador elige entre sacar o recibir, o el lado de la cancha para comenzar. Se cambia de lado al llegar al punto 6 en partidos de dobles y en DreamBreaker a los 11 puntos.

1.16 Partidos:

En CAT A & B Cada encuentro tiene 4 juegos a 21 puntos (ganar por 2). Si hay empate, se juega un DreamBreaker a 21 puntos con rotación de jugadores.

En CAT +50 & +60 Cada encuentro tiene 3 juegos a 21 puntos (ganar por 2).

1.17 Saques:

Se permite el saque de volea y drop serve. Faltas de servicio serán advertidas la primera vez; luego se penaliza con pérdida de servicio.

1.18 Tiempos Fuera:

1 por juego. Hay tiempos fuera médicos, de transmisión y especiales por circunstancias justificadas.

1.19 Llamadas de Línea:

Solo los jugadores en cancha pueden declarar bolas “fuera” antes de que el rival golpee. En caso de duda, se considera “dentro”.

1.20 Conducta y Entrenamiento:

Solo se permite la dirección desde la banca en momentos en que la bola no esté en juego. Conductas disruptivas son penalizadas.

1.21 Lesiones:

Un jugador lesionado debe ser reemplazado por un suplente del equipo o de una lista de alternos. Ciertas lesiones implican penalización en el DreamBreaker.

1.22 Varios:





Los jugadores pueden cruzar la red si no golpean la bola ni causan distracción. Si cruzan completamente sin contacto, es falta.

1.23 Indumentaria

Cada equipo deberá estar representado con los mismos colores en camiseta y short/falda. Además, deberá tener nombre propio y logo de su equipo, en caso de incumplir con esta regla será penalizado con 1 punto menos en su ranking.

2 INSCRIPCIÓN




Será a través de la página web y deberás completar todos los datos solicitados. El valor por fecha será el siguiente:

-  Categoría Premier: \$80.000 por equipo
-  Categoría Challenger: \$80.000 por equipo
-  Categoría +50: \$45.000 por equipo
-  Categoría +60: \$45.000 por equipo



3 PREMIOS

3.1 Premios Liga ProTeam Pickleball



Campeones por fecha:

-  Categorías A Premier/B Challenger/+50años/+60años
-  Trofeo para cada jugador “Brule”.
-  Premios Sponsors por informar previo a cada fecha.

Vicecampeones por fecha:

-  Trofeo para cada jugador “Brule”.
-  Premios Sponsors por informar previo a cada fecha.

3er Lugar por fecha: (En caso de haber más de 6 equipos)

-  Medalla para cada jugador “Brule”.
-  Premios Sponsors por informar previo a cada fecha.

**Este reglamento está sujeto a modificación por la organización general de la LPP en pro de la sana competencia y correcto funcionamiento de LPP.*