

LIGA PROTEAM PICKLEBALL (LPP) 2025

Club Santa Elena de Chicureo

1 RESUMEN DE LA ESTRUCTURA DE COMPETENCIA LPP 2025

Actualizado: 08 mayo de 2025

1.1 Lugar

Club Santa Elena de Chicureo, Av. Santa Elena 200, Colina.

1.2 Fechas eventos

-  Etapa 1: sábado 07 de junio
-  Etapa 2: miércoles 16 de julio
-  Etapa 3: sábado 27 de septiembre
-  Etapa 4: sábado 08 de noviembre
-  Master Cup LPP 2025: sábado 13 de diciembre

1.3 Eventos LPP 2025

La temporada 2025 de LPP by (MARCA POR DEFINIR) consistirá en 5 fechas:

- Cuatro (4) Fechas de temporada regular (mayo a noviembre), todos organizados en Club Santa Elena de Chicureo.
- Copa Masters LPP 2025 (Diciembre)

1.4 Formato de juego

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).

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

1.5 Niveles

Los equipos de LPP se dividirán en tres (3) niveles:

- Premier: 4 equipos mínimo / 16 equipos máximo
- Challenger: 4 equipos mínimo / 12 equipos máximo
- Beginner: 4 equipos mínimo / 8 equipos máximo

Todos los equipos deben tener la misma cantidad de **hombres y mujeres** en sus plantillas. (4 Titulares: 2 Mujeres y 2 Hombres).

**No es obligación contar con 2 suplentes para poder participar. Si es obligatorio que el equipo este compuesto por los 4 integrantes titular.*

Se sugiere la siguiente tabla para Singles DUPR:

	Beginner	:	$2.00 < C < 2.99$
	Intermedio (B)	:	$3.00 < B < 3.99$
	Avanzado (A)	:	$4.00 < A$

Se sugiere la siguiente tabla para Dobles (correspondiente a la suma del DUPR de ambos jugadores):

	Beginner (C)	:	$4.00 < C < 5.99$
	Challenger (B)	:	$6.00 < B < 7.99$
	Premier (A)	:	$8.00 < A$

1.6 Ascensos y descensos

Una vez finalizada la temporada, el equipo campeón y el equipo vicecampeón de la Categoría Challenger y Categoría Beginner, ascenderán de forma automática a la categoría superior (Premier y Challenger respectivamente).

A su vez los equipos que finalicen en la posición última y antepenúltima de la Categoría Premier y Categoría Challenger descenderán a la Categoría Inferior (Challenger y Beginner respectivamente).

1.7 Alineaciones Titulares

- Los equipos Premier/Challenger/Beginner 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.

1.8 Temporada Regular (5 eventos de junio a diciembre)

- Todos los equipos deberán participar en la mayor cantidad de eventos para la mejor obtención de puntaje y lograr clasificar a la Copa Máster LPP.
- Cada equipo jugará mínimo 3 encuentros por evento.
- Cada evento incluirá fase de grupos (Round Robin y fase Final).

1.9 Sistema de puntuación en fase de grupos:

- 3 puntos: victoria en tiempo regular (Marcador general 4-0 o 3-1)
- 2 puntos: victoria en DreamBreaker™ (Marcador general 3-2)
- 1 punto: derrota en DreamBreaker™ (Marcador general 2-3)
- 0 puntos: derrota en tiempo regular Marcador general 0-4 o 1-3)

1.10 Sistema de puntuación en Fase Final:

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

1.11 Puntuación de Partidos

- **Formato dobles:** sistema de Sideout, juegos a 11 puntos con ventaja de 2 puntos.
- Un **DreamBreaker™** 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 antes

del partido. 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.

1.12 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.

Si puede integrar en un nuevo equipo, pero de forma TITULAR, renunciando a ser suplente en cualquier otro equipo.

1.13 Jugadores titulares.

No pueden integrar ningún otro equipo durante toda la temporada, con la excepción de que forme un nuevo equipo, el cual comenzara con la puntuación en cero.

2 CLASIFICACIÓN A COPA MÁSTER LPP 2025

Clasificarán de forma directa los mejores 8 equipos de cada categoría. En este ítem primará la cantidad de puntos que cada equipo obtenga en las cuatro fechas previas al torneo.

La Copa Máster LPP 2025 será un Formato de eliminación directa donde cada clasificado se enfrentará de la siguiente forma según clasificación del ranking una vez finalizada las cuatro fechas:

-  1 vs 8
-  2 vs 7
-  3 vs 6
-  4 vs 5

Una vez finalizada esta ronda de Cuartos de final se realizarán llaves para definir desde el 8vo hasta el 5to lugar con partidos con los equipos eliminados en primera ronda.

En los clasificados a Semifinales se jugarán llaves para clasificar a los finalistas, los equipos que queden eliminados en esta ronda deberán definir el 3er lugar y los ganadores al Campeón de la LPP 2025.

3 GUÍA DE REGLAS

Liga ProTeam Pickleball (LPP)

3.1 Reglas Destacadas

3.1.1 *Capitán:*

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

3.1.2 *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.

3.1.3 *Alineaciones Iniciales:*

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

3.1.4 *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.

3.1.5 *Partidos:*

Cada partido tiene 4 juegos a 11 puntos (ganar por 2). Si hay empate, se juega un DreamBreaker a 21 puntos con rotación de jugadores.

3.1.6 *Juegos de Dobles y Dobles Mixtos:*

Conteo Sideout hasta 11 puntos. Cambio de lado cuando un equipo alcanza 6.

3.1.7 *DreamBreaker:*

Desempate individual a 21 puntos con rotación de 4 jugadores. Puntuación por rally, solo se gana sirviendo. Un tiempo fuera por equipo.

3.1.8 *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.

3.1.9 *Tiempos Fuera:*

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

3.1.10 *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”.

3.1.11 *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.

3.1.12 *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.

3.1.13 *Varios:*

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

3.1.14 *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.

4 INSCRIPCIÓN

Será a través de la página web y deberás completar todos los datos solicitados.

El valor por etapa será el siguiente:

	Categoría Premier	:	\$100.000 por equipo
	Categoría Challenger	:	\$80.000 por equipo
	Categoría Beginner	:	\$80.000 por equipo

5 PREMIOS

5.1 Premios Liga ProTeam Pickleball

Campeones por fecha:

Categorías Premier/Challenger/Beginner



Trofeo para cada jugador “Brule”.



Premios Sponsors.

Vicecampeones por fecha:



Trofeo para cada jugador “Brule”.



Premios Sponsors.

3er Lugar por fecha:



Medalla para cada jugador “Brule”.



Premios Sponsors.

5.2 Campeón COPA MASTER LPP 2025:

Categoría Premier:



Gran Trofeo Equipo Exclusivo “Brule”.



5 días 4 noches en Exclusivo Lodge de Montaña “Fundo El Tigre Lodge” para 6 personas.



Premios Sponsors por confirmar.

Categoría Challenger:



Gran Trofeo exclusivo “Brule”.



4 días 3 noches en Exclusivo Lodge de Montaña “Fundo El Tigre Lodge” para 6 personas.



Premios Sponsors por confirmar.

Categoría Beginner:



Gran Trofeo exclusivo “Brule”.



3 días 2 noches en Exclusivo Lodge de Montaña “Fundo El Tigre Lodge” para 6 personas.



Premios Sponsors por confirmar.

5.3 Vicecampeón en cada Etapa:

Categoría Premier:



Trofeo exclusivo “Brule”.



Premios Sponsors por confirmar.

Categoría Challenger:



Trofeo exclusivo “Brule”.



Premios Sponsors por confirmar.

Categoría Beginner:



Trofeo exclusivo “Brule”.



Premios Sponsors por confirmar.

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