

PRO RANK LEAGUE - Reglamento para Capitanes

Clubes Pro — EA SPORTS FC 26

Documento oficial de participación para capitanes, subcapitanes y clubes fundadores de ProRank League.

Versión: Beta Cerrada v1.0

Vigencia

Aplicable durante el desarrollo de la Beta Cerrada de ProRank League.

Carácter del documento

Reglamento interno, operativo y disciplinario para la organización de clubes participantes.

ProRank League

Competencia organizada para clubes, capitanes y jugadores de Clubes Pro, con sistema de partidos oficiales, carga de evidencias, validación de rendimiento, progresión individual, rankings, PRL Trust, Equipo de la Semana y recompensas competitivas.

Aviso importante:

La participación en la Beta Cerrada implica la aceptación del presente reglamento por parte del capitán, subcapitán y jugadores habilitados de cada club participante.

PRL se reserva la facultad de interpretar, ajustar o modificar este documento cuando resulte necesario para proteger la integridad competitiva, mejorar el funcionamiento de la plataforma o resolver situaciones no previstas durante la etapa Beta.

Índice

Reglamento para Capitanes PRL

Bloque I — Disposiciones generales

Finalidad del reglamento

Rol del capitán

Capitán como interlocutor oficial

Subcapitán

Responsabilidades principales

Bloque II — Organización deportiva de la Beta

Calendario Beta

Presentación a partidos

Tolerancia y demoras

Reprogramaciones

Walkover / ausencia

Desconexiones

Bloque III — Carga, evidencias y validación

Carga de resultados

Carga de estadísticas y datos del partido

Plazos de carga

Evidencias obligatorias

Validación de partidos

Partido en revisión

Bloque IV — Progresión, recompensas y reputación

XP, media, Valor PRL y recompensas

Equipo de la Semana

Jugador del Mes

PRL Trust

Bloque V — Plantillas y habilitaciones

Plantillas y jugadores habilitados

Posiciones principales/secundarias

Cambios de plantilla, posición o capitán

Bloque VI — Conducta, reclamos y fair play

Conducta de capitanes

Conducta de jugadores

Reclamos

Reclamos maliciosos

Fair play y anti-farmeo

Bloque VII — Plataforma, Beta e identidad

Uso de plataforma PRL

Reporte de errores Beta

Uso de imagen, escudo y nombre del club

Confidencialidad de la Beta

Bloque VIII — Régimen disciplinario y cierre reglamentario

Sanciones

Faltas leves, graves y muy graves

Decisiones finales de PRL

Aceptación del reglamento

Anexos

Anexos

Anexo I — Resumen rápido para capitanes

Anexo II — Checklist post-partido

Anexo III — Tabla rápida de sanciones

Anexo IV — Espíritu de la Beta / Capitanes fundadores

Introducción

ProRank League es una plataforma competitiva orientada a clubes, capitanes y jugadores de Clubes Pro, creada con el objetivo de organizar partidos oficiales, validar rendimiento, registrar estadísticas, construir rankings, desarrollar progresión individual y fortalecer una comunidad competitiva seria, transparente y ordenada.

La Beta Cerrada de PRL representa la primera etapa real de prueba del sistema. Durante esta fase, la organización evaluará el funcionamiento de la plataforma, los procesos de carga de partidos, la validación de evidencias, el sistema de XP, media, Valor PRL, PRL Trust, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y demás herramientas vinculadas a la experiencia competitiva.

El presente Reglamento para Capitanes tiene como finalidad establecer las normas, responsabilidades y criterios que deberán cumplir los capitanes, subcapitanes y clubes participantes durante la Beta Cerrada.

El capitán ocupará un rol central dentro de PRL, ya que será el principal responsable de representar a su club, coordinar a su plantilla, cumplir el calendario, cargar los datos del partido, presentar las evidencias obligatorias, comunicarse con la organización y colaborar en los procesos de validación, revisión y mejora de la plataforma.

Al tratarse de una Beta, PRL podrá realizar ajustes, correcciones o modificaciones cuando resulte necesario para mejorar el funcionamiento del sistema, proteger la integridad competitiva, corregir errores o resolver situaciones no previstas.

La participación en esta etapa implica compromiso, buena fe, respeto por el reglamento y predisposición para colaborar con el crecimiento del proyecto.

Este documento deberá ser leído, comprendido y aceptado por cada capitán participante, quien además será responsable de transmitir sus disposiciones principales a los jugadores de su plantilla.

REGLAMENTO INTERNO PARA CAPITANES PRL

ProRank League – Beta Cerrada Competitiva

Artículo 1 - Finalidad del reglamento

El presente reglamento tiene como finalidad establecer las normas, responsabilidades, obligaciones y criterios de conducta que deberán cumplir los capitanes de los clubes participantes de ProRank League durante la Beta Cerrada.

Este reglamento busca garantizar una competencia ordenada, transparente y justa, asegurando que cada capitán comprenda su rol dentro de la organización, la carga de resultados y estadísticas, la comunicación oficial con PRL, el cumplimiento del calendario, la presentación a partidos, el respeto entre clubes y el correcto uso de la plataforma.

Durante la beta cerrada, PRL se encuentra en una etapa de prueba, desarrollo y mejora continua. Por tal motivo, este reglamento también tiene como objetivo ordenar la participación de los capitanes fundadores, establecer criterios básicos de funcionamiento y permitir que la organización pueda evaluar, corregir y mejorar la experiencia competitiva antes del lanzamiento oficial de futuras temporadas.

La participación de un club en la Beta implica la aceptación de este reglamento por parte de su capitán, subcapitán y jugadores habilitados. El capitán será responsable de conocer, respetar y transmitir estas normas a los integrantes de su plantilla.

PRL podrá interpretar, ampliar, ajustar o modificar las disposiciones del presente reglamento cuando resulte necesario para proteger la integridad de la competencia, resolver situaciones no previstas o mejorar el funcionamiento general de la Beta.

Artículo 2 – Rol del capitán

El capitán es el representante principal del club ante ProRank League y será considerado el responsable operativo, comunicacional y organizativo de su equipo durante la Beta Cerrada.

Su función no se limita únicamente a la participación dentro de los partidos, sino que también comprende la coordinación de su plantilla, la comunicación con PRL, el cumplimiento del calendario, la presentación a los encuentros, la carga de resultados y estadísticas, la entrega de evidencias obligatorias y el respeto de las normas establecidas en el presente reglamento.

El capitán deberá actuar con responsabilidad, seriedad y buena fe, procurando que su club cumpla correctamente con las obligaciones competitivas y administrativas exigidas por PRL.

Asimismo, será el encargado de transmitir a sus jugadores toda información oficial comunicada por la organización, incluyendo horarios, modificaciones, sanciones,

reclamos, criterios de validación, novedades de la plataforma y cualquier otra disposición relevante para el desarrollo de la competencia.

Durante la beta cerrada, el capitán tendrá un rol fundamental en el correcto funcionamiento de PRL, ya que su compromiso, colaboración y cumplimiento serán elementos esenciales para probar, mejorar y consolidar el sistema competitivo de la plataforma.

Artículo 3 — Capitán como interlocutor oficial

El capitán será el interlocutor oficial del club ante ProRank League. Toda comunicación administrativa, organizativa o reglamentaria entre PRL y un club deberá realizarse prioritariamente a través de su capitán.

A los efectos de la competencia, PRL considerará válidas las comunicaciones, confirmaciones, cargas, reclamos, respuestas y manifestaciones realizadas por el capitán en nombre de su club, siempre que sean efectuadas por los canales oficiales establecidos por la organización.

El capitán será responsable de informar a su plantilla cualquier comunicación oficial enviada por PRL, incluyendo cambios de horario, decisiones administrativas, sanciones, pedidos de evidencia, revisiones de partidos, actualizaciones reglamentarias o cualquier otra novedad relevante.

Los jugadores del club podrán realizar consultas generales cuando PRL lo permita, pero las gestiones formales vinculadas a partidos, resultados, estadísticas, reclamos, reprogramaciones, sanciones o situaciones competitivas deberán ser canalizadas por el capitán o, en su defecto, por el subcapitán habilitado.

PRL no estará obligada a reconocer como oficiales las comunicaciones realizadas por jugadores, terceros o miembros no autorizados del club, salvo que la organización decida aceptarlas expresamente por razones excepcionales.

El objetivo de esta disposición es mantener una comunicación clara, ordenada y trazable entre PRL y cada club participante, evitando confusiones, contradicciones o intervenciones múltiples sobre un mismo asunto.

Artículo 4 — Subcapitán

Cada club participante podrá designar un subcapitán, quien actuará como segundo responsable del equipo ante ProRank League durante la Beta Cerrada.

El subcapitán tendrá la función de asistir al capitán en la organización interna del club, la comunicación con la plantilla, la coordinación de partidos, la carga de resultados y estadísticas, la entrega de evidencias y el cumplimiento general de las obligaciones establecidas por PRL.

En caso de ausencia, demora, imposibilidad de comunicación o falta de disponibilidad del capitán, el subcapitán podrá actuar como interlocutor válido del club ante PRL, siempre que haya sido previamente informado y reconocido por la organización.

Las comunicaciones, confirmaciones, cargas, reclamos o respuestas realizadas por el subcapitán serán consideradas válidas cuando se efectúen por los canales oficiales y dentro de las facultades permitidas por este reglamento.

La existencia de un subcapitán no exime al capitán de sus responsabilidades principales. El capitán continuará siendo el máximo responsable operativo y comunicacional del club ante PRL, salvo que la organización autorice expresamente una modificación temporal o definitiva de dicha representación.

PRL podrá solicitar que cada club informe el nombre, usuario de plataforma, ID correspondiente o medio de contacto del subcapitán, a fin de mantener un registro claro de las personas habilitadas para representar oficialmente al equipo.

En caso de conflicto, contradicción o doble comunicación entre capitán y subcapitán, PRL podrá requerir una aclaración formal y adoptar la decisión que considere más conveniente para preservar el orden de la competencia.

Artículo 5 — Responsabilidades principales

El capitán será responsable de garantizar que su club cumpla con las obligaciones deportivas, administrativas y reglamentarias establecidas por ProRank League durante la Beta Cerrada.

Serán responsabilidades principales del capitán:

- a- Conocer, respetar y transmitir a su plantilla el presente reglamento y toda comunicación oficial emitida por PRL.
- b- Mantener una comunicación activa, clara y respetuosa con la organización por los canales oficiales establecidos.
- c- Coordinar la disponibilidad de su equipo para disputar los partidos programados en el calendario de la competencia.
- d- Presentar a su club en tiempo y forma a los partidos correspondientes.
- e- Informar con anticipación cualquier inconveniente relacionado con horarios, disponibilidad, presentación, conexión, errores de plataforma o situaciones excepcionales que puedan afectar el normal desarrollo de un partido.
- f- Cargar o verificar la carga correcta de resultados, estadísticas y evidencias obligatorias dentro de los plazos establecidos por PRL.
- g- Controlar que las estadísticas cargadas correspondan a lo ocurrido en el partido y no contengan datos falsos, incompletos, manipulados o cargados de mala fe.
- h- Colaborar con PRL en los procesos de validación, revisión, reclamos o corrección de partidos cuando la organización lo solicite.
- i- Velar por la conducta de los jugadores de su plantilla, tanto dentro como fuera de los partidos, en todo espacio vinculado a PRL.
- j- Evitar prácticas antideportivas, abusos del sistema, manipulación de estadísticas, acuerdos irregulares, reclamos maliciosos o cualquier conducta que afecte la integridad competitiva.
- k- Informar a PRL cualquier cambio relevante en su plantilla, subcapitán, datos del club, disponibilidad o situación interna que pueda impactar en la competencia.

- l- Utilizar la plataforma PRL de manera responsable, reportando errores o fallas detectadas durante la Beta sin aprovecharse de ellas.
- m- Cumplir con las decisiones administrativas, disciplinarias y competitivas adoptadas por PRL.

El incumplimiento de estas responsabilidades podrá afectar al club, al capitán, a los jugadores involucrados y al PRL Trust correspondiente, sin perjuicio de otras sanciones que pudieran aplicarse según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL valorará especialmente la colaboración, predisposición y buena fe de los capitanes, entendiendo que su participación es fundamental para mejorar el sistema competitivo y consolidar el funcionamiento de la plataforma.

Artículo 6 — Calendario Beta

La Beta Cerrada de ProRank League se disputará conforme al calendario oficial informado por la organización antes del inicio de la competencia.

Dicho calendario podrá incluir fechas de fase regular, jornadas de partidos, horarios asignados, plazos de carga de resultados y estadísticas, instancias de revisión, períodos de validación y cualquier otra etapa necesaria para el correcto desarrollo de la Beta.

Durante esta etapa, PRL podrá establecer días y horarios específicos de disputa, los cuales deberán ser respetados por los clubes participantes. El capitán será responsable de conocer el calendario, organizar a su plantilla y garantizar la presentación de su equipo en los partidos programados.

En caso de que PRL informe una programación por fechas, jornadas o bloques de partidos, cada club deberá cumplir con el orden establecido, salvo autorización expresa de la organización.

Al tratarse de una Beta Cerrada, PRL podrá realizar ajustes razonables sobre el calendario, incluyendo modificaciones de horarios, cambios de fecha, reordenamiento de partidos, pausas operativas, jornadas de prueba o adaptaciones necesarias por cuestiones técnicas, organizativas o competitivas.

Toda modificación del calendario será comunicada por los canales oficiales. Una vez informada, será responsabilidad del capitán transmitir dicha actualización a su plantilla y tomar las medidas necesarias para cumplir con la nueva programación.

La falta de conocimiento del calendario, de sus modificaciones o de los plazos comunicados por PRL no eximirá al capitán ni al club de sus responsabilidades reglamentarias.

Artículo 7 — Presentación a partidos

Los clubes deberán presentarse a disputar sus partidos en el día y horario establecidos por el calendario oficial de ProRank League o por la programación comunicada por la organización.

El capitán será responsable de coordinar a su plantilla con la debida anticipación, asegurando que el equipo cuente con los jugadores necesarios, la disponibilidad horaria correspondiente y las condiciones mínimas para disputar el encuentro.

Se considerará que un club se encuentra correctamente presentado cuando sus jugadores estén disponibles para iniciar el partido dentro del horario previsto, se encuentren organizados en el entorno de juego correspondiente y mantengan comunicación activa con el capitán rival y/o con PRL, según corresponda.

El capitán deberá procurar que su equipo esté preparado antes del horario oficial del partido, evitando demoras innecesarias, falta de coordinación, ausencia de jugadores, cambios de último momento o cualquier situación que afecte el normal inicio del encuentro.

En caso de inconvenientes previos al partido, el capitán deberá informar la situación de forma inmediata por los canales oficiales, indicando el motivo del problema y colaborando con PRL para determinar la solución correspondiente.

La falta de presentación, la demora injustificada, la ausencia de comunicación o la imposibilidad de disputar el partido podrán derivar en la aplicación de medidas administrativas, pérdida de puntos, walkover, afectación del PRL Trust o sanciones adicionales, según la gravedad del caso y lo establecido en el presente reglamento.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá contemplar situaciones excepcionales debidamente justificadas, siempre que el capitán informe el inconveniente con buena fe, dentro de un plazo razonable y antes de que la situación afecte gravemente el desarrollo de la jornada.

Artículo 8 — Tolerancia y demoras

Los clubes deberán estar disponibles para iniciar sus partidos en el horario establecido por el calendario oficial o por la programación comunicada por ProRank League.

Se establece una tolerancia máxima de diez minutos desde el horario oficial del partido. Durante dicho plazo, el club demorado deberá mantener comunicación activa con el capitán rival y/o con PRL, informando el motivo de la demora y el tiempo estimado para presentarse.

La tolerancia no deberá ser utilizada como una extensión habitual del horario de inicio, sino únicamente como un margen excepcional ante demoras razonables, problemas de conexión, organización de plantilla o situaciones imprevistas.

Si transcurrido el plazo de tolerancia el club no se encuentra en condiciones de iniciar el partido, PRL podrá evaluar la situación y determinar la medida correspondiente, incluyendo reprogramación excepcional, advertencia, afectación del PRL Trust, walkover o sanción administrativa, según el caso.

Cuando ambos clubes se encuentren demorados o exista una causa técnica general que afecte el inicio del partido, PRL podrá ampliar el margen de espera, ordenar una reprogramación o adoptar la decisión que considere más conveniente para preservar el desarrollo de la jornada.

El capitán del club que se encuentre en condiciones de jugar deberá dejar constancia de la demora del rival mediante los canales oficiales y, cuando PRL lo solicite, aportar evidencia que acredite la situación.

Las demoras reiteradas, injustificadas o sin comunicación previa podrán ser consideradas una falta reglamentaria y afectar negativamente al club, al capitán y al PRL Trust correspondiente.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá contemplar situaciones excepcionales cuando exista buena fe, comunicación inmediata y colaboración de los capitanes involucrados.

Artículo 9 — Reprogramaciones

Las reprogramaciones de partidos serán consideradas situaciones excepcionales y deberán ser solicitadas por el capitán del club interesado a través de los canales oficiales establecidos por ProRank League.

Ningún partido podrá ser reprogramado de manera unilateral por los clubes. Todo cambio de día, horario u orden de disputa deberá contar con autorización expresa de PRL para ser considerado válido.

El capitán que solicite una reprogramación deberá informar el motivo del pedido con la mayor anticipación posible, indicando el partido afectado, el inconveniente presentado y, en caso de corresponder, una propuesta alternativa de día u horario.

PRL podrá aceptar, rechazar o modificar la solicitud de reprogramación según el calendario general de la Beta, la disponibilidad de ambos clubes, la etapa de la competencia, los plazos de carga, la existencia de causas justificadas y el impacto que dicha modificación pueda generar sobre la jornada.

Para que una reprogramación sea considerada válida, deberá existir comunicación clara entre los capitanes involucrados y aprobación final de PRL. Los acuerdos informales entre clubes no tendrán validez reglamentaria si no fueron comunicados y autorizados por la organización.

En caso de que ambos clubes soliciten o acepten una reprogramación, PRL evaluará la viabilidad del cambio y podrá establecer un nuevo horario obligatorio de disputa.

Las solicitudes realizadas sobre la hora, sin justificación suficiente, de forma reiterada o con perjuicio para el rival podrán ser rechazadas y eventualmente afectar el PRL Trust del club solicitante.

Si un club no puede disputar un partido y no solicita reprogramación dentro de un plazo razonable, PRL podrá aplicar walkover, pérdida de puntos, advertencia, afectación del PRL Trust o la sanción que corresponda según el caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá contemplar situaciones excepcionales vinculadas a problemas técnicos, fallas de plataforma, inconvenientes generales de conexión, fuerza mayor o circunstancias debidamente justificadas, siempre priorizando la buena fe, la trazabilidad de las comunicaciones y la continuidad ordenada de la competencia.

Artículo 10 — Walkover / ausencia

Se considerará walkover cuando un club no se presente a disputar un partido programado, no cuente con los jugadores necesarios para iniciar el encuentro, exceda el plazo de tolerancia establecido sin justificación válida, abandone la organización previa del partido sin autorización o no mantenga comunicación activa con el rival y/o con PRL.

El walkover podrá ser declarado por PRL cuando, luego de evaluar la situación, se determine que uno de los clubes incumplió su obligación de presentación o imposibilitó el normal desarrollo del partido.

Para solicitar la aplicación de walkover, el capitán del club presente deberá informar la situación por los canales oficiales y aportar, cuando corresponda, evidencia suficiente que demuestre la ausencia, demora injustificada, falta de respuesta o imposibilidad de disputar el encuentro por responsabilidad del rival.

La simple demora no implicará automáticamente la aplicación de walkover. PRL evaluará cada caso teniendo en cuenta la comunicación entre capitanes, el tiempo transcurrido, la existencia de justificación, la conducta previa de los clubes, el impacto sobre la jornada y la buena fe de las partes involucradas.

En caso de confirmarse el walkover, PRL podrá otorgar la victoria administrativa al club presente, registrar el resultado correspondiente, afectar el PRL Trust del club ausente y aplicar las sanciones adicionales que correspondan según la gravedad o reiteración de la conducta.

El resultado administrativo por walkover será definido por PRL. Durante la Beta Cerrada, la organización podrá establecer un marcador estándar para estos casos, el cual será comunicado oficialmente antes o durante el desarrollo de la competencia.

Cuando la ausencia sea provocada por una causa excepcional debidamente justificada, informada con anticipación y acreditada de buena fe, PRL podrá resolver la reprogramación del partido o adoptar una medida alternativa, siempre que ello no perjudique gravemente el orden competitivo.

Las ausencias reiteradas, los walkovers sin justificación, la falta de comunicación o el uso abusivo de pedidos de reprogramación podrán ser considerados faltas graves y afectar la continuidad del club en la Beta Cerrada.

El capitán será responsable de la presentación de su club y de informar a PRL cualquier situación que pueda derivar en ausencia, demora excesiva o imposibilidad de disputar un partido.

Artículo 11 — Desconexiones

Se entenderá por desconexión toda interrupción involuntaria o voluntaria de la conexión de uno o más jugadores durante el desarrollo de un partido oficial de ProRank League.

Las desconexiones podrán ser individuales, cuando afecten a un solo jugador; parciales, cuando afecten a varios integrantes de un mismo club; o generales, cuando impidan la continuidad normal del partido para ambos equipos.

Ante una desconexión, el capitán del club afectado deberá informar la situación de manera inmediata al capitán rival y/o a PRL, indicando el minuto aproximado del partido, el marcador al momento de la interrupción, los jugadores afectados y cualquier otra información relevante.

La desconexión de un jugador no implicará, por sí sola, la suspensión automática del partido. En principio, el encuentro deberá continuar salvo que PRL determine lo contrario o que la situación impida claramente el normal desarrollo competitivo.

Cuando la desconexión ocurra en los primeros minutos del partido y afecte de forma significativa la disputa del encuentro, los capitanes podrán informar la situación a PRL para que se evalúe la posibilidad de reiniciar el partido, siempre que exista buena fe, acuerdo razonable entre las partes y evidencia suficiente.

Si la desconexión ocurre con el partido avanzado, PRL podrá disponer la continuidad del encuentro, la reanudación desde un nuevo partido complementario, la repetición parcial o total del partido, o la validación del resultado existente, según el minuto, el marcador, la cantidad de jugadores afectados, la responsabilidad de las partes y el impacto competitivo de la situación.

En caso de desconexión masiva, caída general del servidor, error grave del juego, imposibilidad técnica de continuar o situación ajena a la voluntad de ambos clubes, PRL podrá ordenar la reprogramación, repetición o resolución administrativa del partido.

Las desconexiones reiteradas, injustificadas, utilizadas de manera estratégica o producidas en momentos relevantes del partido podrán ser investigadas por PRL y consideradas una falta reglamentaria.

Si PRL detecta indicios de desconexión intencional, abandono deliberado, manipulación del resultado, evasión de estadísticas, intento de forzar una repetición o cualquier conducta antideportiva, podrá aplicar sanciones al jugador, capitán o club involucrado.

Los capitanes deberán conservar y presentar, cuando PRL lo solicite, evidencias vinculadas a la desconexión, tales como capturas, videos, mensajes, registro del marcador, minuto de juego o cualquier elemento que permita evaluar correctamente lo ocurrido.

Durante la Beta Cerrada, PRL analizará las desconexiones con criterio razonable, priorizando la buena fe, la continuidad de la competencia, la trazabilidad de las evidencias y la integridad deportiva del partido.

Artículo 12 — Carga de resultados

Finalizado cada partido oficial de ProRank League, los capitanes deberán cargar o verificar la carga del resultado correspondiente en la plataforma PRL, conforme al procedimiento establecido por la organización.

El resultado cargado deberá reflejar de manera fiel el marcador final del encuentro disputado, incluyendo los goles convertidos por cada club y cualquier información adicional que la plataforma solicite para su correcta registración.

El capitán será responsable de controlar que el resultado informado sea correcto, completo y coincida con las evidencias disponibles del partido.

Cuando PRL disponga que ambos capitanes deban confirmar el resultado, cada uno deberá revisar la información cargada y aceptar, observar o rechazar la carga dentro de los plazos establecidos.

En caso de coincidencia entre ambas partes y ausencia de reclamos, PRL podrá validar el resultado de forma directa o mediante el sistema de validación que se encuentre activo durante la Beta Cerrada.

Si existiera diferencia entre el resultado informado por un capitán y el informado por el rival, el partido podrá quedar en estado de revisión hasta que PRL analice las evidencias correspondientes y determine el resultado válido.

La carga incorrecta, incompleta, tardía o maliciosa de un resultado podrá generar advertencias, correcciones administrativas, afectación del PRL Trust, anulación de cargas, pérdida de beneficios o sanciones adicionales, según la gravedad del caso.

Los capitanes deberán conservar las evidencias necesarias para respaldar el resultado cargado, incluyendo capturas del marcador final, pantalla de estadísticas del partido, videos o cualquier otro elemento solicitado por PRL.

PRL se reserva la facultad de corregir, validar, rechazar o dejar en revisión cualquier resultado cuando detecte inconsistencias, falta de evidencia, errores de carga, reclamos pendientes o indicios de manipulación.

Durante la Beta Cerrada, la carga de resultados será considerada una obligación fundamental de los capitanes, ya que permitirá probar el funcionamiento competitivo de la plataforma, la trazabilidad de los partidos y la correcta actualización de tablas, rankings y progresiones.

Artículo 13 — Carga de estadísticas y datos del partido

Finalizado cada partido oficial de ProRank League, los capitanes deberán cargar en la plataforma PRL los datos básicos del encuentro y las evidencias obligatorias correspondientes, conforme al procedimiento establecido por la organización durante la Beta Cerrada.

En el sistema de carga de PRL, los capitanes no deberán ingresar manualmente la totalidad de las estadísticas individuales del partido. Su obligación principal será declarar correctamente la información necesaria para identificar quiénes participaron del encuentro, en qué condiciones lo hicieron y cuál fue el resultado final.

Cada capitán deberá cargar o verificar, según corresponda, la siguiente información:

- a) Resultado final del partido.
- b) Jugadores de su club que participaron efectivamente del encuentro.
- c) Posición en la que jugó cada jugador participante.
- d) Indicación de si algún jugador de su club fue elegido MVP del partido
- e) Evidencias obligatorias solicitadas por PRL para validar el resultado, la participación y el rendimiento.

Además de la carga básica, el capitán deberá subir las evidencias correspondientes al partido, que incluirán:

- a) Video o captura en video de las estadísticas del partido.
- b) Video de los highlights o jugadas destacadas del encuentro.
- c) Video de rendimiento o pantalla de desempeño de los jugadores.
- d) Captura donde puedan visualizarse todos los usuarios que participaron del partido.

La información cargada deberá coincidir con las evidencias presentadas. No deberán declararse jugadores que no hayan participado, posiciones distintas a las realmente utilizadas, MVP incorrectos, resultados falsos o cualquier dato que altere la validación del partido.

PRL utilizará la información declarada por los capitanes y las evidencias aportadas para validar el encuentro, revisar estadísticas, calcular rendimiento, asignar XP, actualizar media, determinar Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y demás recompensas competitivas.

En caso de errores, omisiones, diferencias entre lo declarado por ambos capitanes o inconsistencias entre la carga y las evidencias, PRL podrá dejar el partido en revisión, solicitar material adicional, corregir manualmente la información, rechazar la carga o aplicar las medidas correspondientes.

La carga de datos falsos, incompletos, manipulados o realizados con mala fe será considerada una falta reglamentaria y podrá afectar al jugador, al capitán, al club y al PRL Trust correspondiente.

Durante la Beta Cerrada, la carga correcta de datos y evidencias será una obligación esencial de los capitanes, ya que permitirá probar el sistema de validación, asegurar la trazabilidad de los partidos y garantizar que la progresión de los jugadores se base en información real y verificable.

Artículo 14 — Plazos de carga

Finalizado cada partido oficial de ProRank League, los capitanes deberán cargar en la plataforma PRL el resultado, los jugadores participantes, las posiciones utilizadas, la indicación de MVP en caso de corresponder y las evidencias obligatorias del encuentro dentro del plazo establecido por la organización.

Durante la Beta Cerrada, el plazo general de carga será de 24 (veinticuatro) horas corridas desde la finalización del partido.

Este plazo tiene como finalidad permitir que los capitanes puedan cumplir correctamente con la carga del partido, contemplando obligaciones laborales, académicas, personales, horarios nocturnos de juego, demoras propias de la jornada o inconvenientes técnicos razonables.

La carga deberá realizarse de manera completa, clara y verificable, incluyendo todos los datos básicos del partido y las evidencias obligatorias solicitadas por PRL.

En caso de que un capitán no pueda completar la carga dentro del plazo de veinticuatro horas por una causa justificada, deberá informar la situación a PRL por los canales oficiales antes del vencimiento del plazo o tan pronto como resulte posible.

La falta de carga dentro del plazo correspondiente podrá impedir o demorar la validación del partido, la actualización de tablas, la asignación de XP, la modificación de media, el cálculo de Valor PRL, la participación en rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas competitivas.

Si un capitán carga la información de manera incompleta, tardía o sin las evidencias obligatorias, PRL podrá dejar el partido en revisión, solicitar la corrección de la carga, rechazar total o parcialmente los datos presentados o aplicar las medidas administrativas que correspondan.

Las demoras reiteradas en la carga de partidos podrán afectar negativamente el PRL Trust del capitán y del club, aun cuando los datos cargados posteriormente resulten correctos.

Cuando ambos capitanes deban intervenir en la validación del partido, cada uno será responsable de cumplir con los plazos asignados para su parte de la carga, confirmación, observación o corrección de la información presentada.

PRL podrá modificar, ampliar o reducir los plazos de carga durante la Beta Cerrada cuando resulte necesario para mejorar el funcionamiento operativo de la plataforma, ordenar la jornada o garantizar una validación más eficiente de los partidos.

Artículo 15 — Evidencias obligatorias

Finalizado cada partido oficial de ProRank League, los capitanes deberán subir a la plataforma PRL las evidencias obligatorias correspondientes al encuentro disputado, dentro del plazo establecido por la organización.

Durante la Beta Cerrada, las evidencias obligatorias serán necesarias para validar el resultado, confirmar la participación de los jugadores, verificar las posiciones utilizadas, revisar el rendimiento individual y colectivo, controlar estadísticas y respaldar cualquier proceso de revisión posterior.

Cada capitán deberá presentar, como mínimo, las siguientes evidencias:

- a) Video de estadísticas del partido, donde puedan visualizarse las estadísticas generales e individuales disponibles al finalizar el encuentro.
- b) Video de highlights o jugadas destacadas del partido, cuando el juego permita acceder a dicha sección o cuando PRL lo solicite como respaldo.
- c) Video de rendimiento o desempeño de los jugadores, donde puedan observarse las calificaciones, métricas individuales o información relevante del partido.
- d) Foto o captura donde puedan visualizarse todos los usuarios que participaron del encuentro, con el objetivo de confirmar la presencia de los jugadores declarados en la carga.

Las evidencias deberán ser claras, legibles y suficientes para que PRL pueda revisar correctamente la información cargada. No deberán presentarse videos o capturas cortadas, borrosas, incompletas, alteradas o que impidan verificar los datos principales del partido.

El capitán será responsable de controlar que las evidencias correspondan al partido disputado, al rival correcto, al resultado informado y a los jugadores declarados como participantes.

PRL podrá rechazar evidencias incompletas, insuficientes, ilegibles, contradictorias o que no permitan validar correctamente el encuentro. En dicho caso, el partido podrá quedar en revisión hasta que se aporte material adicional o hasta que la organización adopte una decisión administrativa.

Cuando existan diferencias entre lo declarado por los capitanes y las evidencias presentadas, prevalecerá el criterio de validación de PRL, que podrá solicitar nuevos respaldos, corregir datos, rechazar cargas, suspender recompensas o aplicar sanciones si detecta mala fe.

La falta de evidencias obligatorias podrá impedir la validación completa del partido y afectar la asignación de XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas competitivas.

La presentación de evidencias falsas, editadas, manipuladas, pertenecientes a otro partido o utilizadas para alterar la validación será considerada una falta grave o muy grave, según el caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar el tipo, formato o cantidad de evidencias requeridas cuando resulte necesario para mejorar el proceso de validación, simplificar la carga para los capitanes o corregir problemas detectados en la plataforma.

Artículo 16 — Validación de partidos

La validación de partidos es el proceso mediante el cual ProRank League revisa, confirma y aprueba la información cargada por los capitanes luego de la disputa de un encuentro oficial.

Un partido podrá considerarse validado cuando PRL confirme que el resultado, los jugadores participantes, las posiciones declaradas, la indicación de MVP y las evidencias obligatorias coinciden de manera suficiente con lo ocurrido en el encuentro.

La validación podrá realizarse de forma automática, manual o mixta, según el sistema disponible durante la Beta Cerrada y los criterios operativos definidos por la organización.

Para validar un partido, PRL podrá revisar:

- a) Resultado final informado por los capitanes.
- b) Jugadores declarados como participantes.
- c) Posiciones utilizadas por cada jugador.
- d) MVP informado, en caso de corresponder.
- e) Video de estadísticas del partido.
- f) Video de highlights o jugadas destacadas.
- g) Video de rendimiento o desempeño de los jugadores.
- h) Foto o captura de usuarios participantes.
- i) Coincidencias o diferencias entre la carga de ambos clubes.
- j) Reclamos, observaciones o reportes vinculados al partido.

Una vez validado el partido, PRL podrá actualizar tablas de posiciones, historial del club, estadísticas individuales, XP, media, Valor PRL, rankings, PRL Trust y recompensas competitivas correspondientes.

La validación del partido no impedirá que PRL revise nuevamente el encuentro si con posterioridad aparecen errores, evidencias adicionales, reclamos válidos, inconsistencias graves o indicios de manipulación.

En caso de que la información cargada sea incompleta, contradictoria, ilegible, insuficiente o no permita confirmar correctamente lo ocurrido, PRL podrá dejar el partido en revisión hasta resolver la situación.

PRL tendrá la facultad de aprobar, corregir, rechazar o suspender la validación de un partido cuando detecte errores de carga, falta de evidencias, diferencias entre capitanes, datos incompatibles, sospechas de farmeo, conductas antideportivas o cualquier circunstancia que afecte la integridad competitiva.

Durante la Beta Cerrada, la validación de partidos será una instancia fundamental para probar el sistema de carga, ajustar criterios de revisión, corregir fallas operativas y garantizar que la progresión de los jugadores se base en información real, verificable y justa.

Artículo 17 — Partido en revisión

Un partido podrá quedar en estado de revisión cuando ProRank League detecte errores, inconsistencias, falta de evidencias, diferencias entre capitanes, reclamos pendientes o cualquier situación que impida validar el encuentro de manera directa.

El estado de revisión tendrá como finalidad analizar correctamente lo ocurrido en el partido antes de confirmar el resultado, las participaciones, posiciones, MVP, estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, PRL Trust o recompensas competitivas vinculadas al encuentro.

PRL podrá dejar un partido en revisión en los siguientes casos:

- a) Diferencia entre el resultado informado por ambos capitanes.
- b) Falta de carga por parte de uno o ambos clubes.
- c) Evidencias incompletas, ilegibles, insuficientes o contradictorias.
- d) Ausencia de alguno de los videos o capturas obligatorias.
- e) Dudas sobre los jugadores que participaron efectivamente del partido.
- f) Dudas sobre las posiciones declaradas por los jugadores.
- g) Inconsistencias en la indicación de MVP.
- h) Reclamos formales presentados por un capitán.
- i) Sospechas de carga incorrecta, manipulación, farmeo o conducta antideportiva.
- j) Desconexiones, abandonos, demoras, walkover o situaciones excepcionales que afecten el desarrollo normal del encuentro.

Mientras el partido se encuentre en revisión, PRL podrá suspender total o parcialmente la actualización de estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas asociadas al encuentro.

Los capitanes deberán colaborar con PRL durante el proceso de revisión, respondiendo consultas, aportando evidencias adicionales, aclarando datos cargados o corrigiendo información cuando la organización lo solicite.

La falta de colaboración, la demora injustificada en responder o la negativa a aportar evidencias podrá ser valorada negativamente por PRL y afectar la resolución del partido, el PRL Trust del club o las sanciones que pudieran corresponder.

Finalizado el proceso de revisión, PRL podrá validar el partido, corregir la carga, rechazar datos parciales, declarar un resultado administrativo, aplicar sanciones, anular recompensas o adoptar cualquier medida necesaria para preservar la integridad competitiva.

Durante la Beta Cerrada, PRL procurará resolver los partidos en revisión con criterio razonable, priorizando la evidencia disponible, la buena fe de los capitanes, la trazabilidad de la información y el correcto funcionamiento de la competencia.

Artículo 18 — XP, media, Valor PRL y recompensas

El sistema de XP, media, Valor PRL y recompensas de ProRank League estará vinculado al rendimiento de los jugadores, la participación efectiva en partidos oficiales, la validación de evidencias y los criterios deportivos establecidos por la organización durante la Beta Cerrada.

La participación en un partido no otorgará automáticamente XP, modificación de media, incremento de Valor PRL, ingreso a rankings o acceso a recompensas competitivas. Para que dichos beneficios puedan aplicarse, el partido deberá estar correctamente cargado, contar con las evidencias obligatorias y ser validado por PRL.

PRL podrá utilizar la información cargada por los capitanes y las evidencias presentadas para calcular, revisar o ajustar:

- a) XP individual de los jugadores.
- b) Media PRL de los jugadores.
- c) Valor PRL de los jugadores.
- d) Rankings generales y por posición.
- e) Rendimiento semanal, diario o por fecha.
- f) Equipo de la Semana.
- g) Jugador del Mes.
- h) Recompensas especiales de la Beta.
- i) Otras distinciones individuales o colectivas que PRL incorpore durante la competencia.

La asignación de XP, media, Valor PRL y recompensas dependerá de criterios definidos por PRL, incluyendo participación, posición utilizada, rendimiento, resultado del partido, MVP, estadísticas verificadas, conducta deportiva, regularidad y cualquier otro parámetro que la organización considere necesario para el correcto funcionamiento del sistema.

Los jugadores solo podrán recibir progresión o recompensas por partidos en los que hayan participado efectivamente y hayan sido declarados correctamente por su capitán, en una posición válida y respaldada por las evidencias correspondientes.

PRL podrá limitar, reducir, suspender o anular la asignación de XP, media, Valor PRL o recompensas cuando existan errores de carga, evidencias incompletas, partido en revisión, sospechas de farmeo, estadísticas anormales, posiciones incorrectas, reclamos pendientes o cualquier situación que afecte la integridad competitiva.

En caso de walkover, ausencia, abandono, desconexión grave o resolución administrativa de un partido, PRL determinará si corresponde o no otorgar XP, media, Valor PRL o recompensas, pudiendo excluir total o parcialmente dichos beneficios para evitar ventajas indebidas.

La carga falsa, manipulada o maliciosa de datos con el objetivo de beneficiar a un jugador, inflar estadísticas, alterar rankings o conseguir recompensas indebidas será considerada una falta grave o muy grave.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de XP, media, Valor PRL y recompensas con el objetivo de equilibrar el sistema, corregir errores, evitar abusos y mejorar la experiencia competitiva antes de futuras temporadas oficiales.

Las decisiones de PRL sobre XP, media, Valor PRL y recompensas serán tomadas en base a la información disponible, las evidencias presentadas, el estado del partido y los criterios internos de validación definidos por la organización.

Artículo 19 — Equipo de la Semana

El Equipo de la Semana, también denominado PRL XI, será una distinción competitiva otorgada por ProRank League a los jugadores más destacados de un período determinado de la Beta Cerrada.

Esta distinción tendrá como finalidad reconocer el rendimiento individual de los jugadores dentro de partidos oficiales, valorando su desempeño según la posición en la que jugaron, la incidencia en el resultado, las estadísticas verificadas, el MVP, la regularidad, la conducta deportiva y los criterios de evaluación definidos por PRL.

Solo podrán ser considerados para el Equipo de la Semana aquellos jugadores que hayan participado efectivamente en partidos oficiales correctamente cargados, respaldados por evidencias obligatorias y validados por PRL.

PRL podrá evaluar el Equipo de la Semana por semana, jornada, día de competencia, fecha o bloque de partidos, según el formato utilizado durante la Beta Cerrada y la estructura competitiva vigente.

La selección de jugadores deberá respetar criterios posicionales. Cada jugador será evaluado principalmente en la posición en la que haya sido declarado y validado durante el partido correspondiente, sin perjuicio de los criterios específicos que PRL pueda establecer para posiciones principales, secundarias o casos excepcionales.

La elección del Equipo de la Semana no dependerá únicamente de goles, asistencias o MVP, sino de una evaluación integral del rendimiento según el rol del jugador. PRL podrá considerar métricas ofensivas, defensivas, de creación, recuperación, atajadas, participación colectiva, impacto en el partido y cualquier otro indicador relevante según la posición.

Un jugador no podrá integrar el Equipo de la Semana mediante estadísticas falsas, infladas, manipuladas, cargadas incorrectamente o provenientes de partidos no validados.

PRL podrá excluir de la consideración a jugadores cuyos partidos se encuentren en revisión, tengan evidencias incompletas, presenten inconsistencias graves, estén vinculados a reclamos pendientes o registren sospechas de farreo, conducta antideportiva o abuso del sistema.

La inclusión de un jugador en el Equipo de la Semana podrá otorgar reconocimiento visual, mención oficial, carta especial, recompensa simbólica, mejora de exposición, impacto en rankings u otros beneficios definidos por PRL durante la Beta Cerrada.

La selección final del Equipo de la Semana será determinada por PRL en base a la información disponible, las evidencias validadas y los criterios internos de evaluación. Dicha decisión tendrá carácter oficial, sin perjuicio de que la organización pueda corregirla si posteriormente detecta errores, inconsistencias o información relevante no considerada.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar el sistema de elección del Equipo de la Semana con el objetivo de mejorar la justicia competitiva, equilibrar posiciones, evitar abusos estadísticos y lograr que la distinción represente de manera realista a los mejores jugadores de cada período.

Artículo 20 — Jugador del Mes

El Jugador del Mes, también denominado POTM, será una distinción competitiva otorgada por ProRank League al jugador más destacado de un período mensual o bloque competitivo determinado durante la Beta Cerrada.

Esta distinción tendrá como finalidad reconocer el rendimiento sostenido, la regularidad, la influencia competitiva y el impacto individual de un jugador dentro de los partidos oficiales disputados y validados por PRL.

Solo podrán ser considerados para Jugador del Mes aquellos jugadores que hayan participado efectivamente en partidos oficiales correctamente cargados, respaldados por evidencias obligatorias y validados por la organización.

Para la elección del Jugador del Mes, PRL podrá considerar, entre otros criterios:

- a) Rendimiento general durante el período evaluado.
- b) Regularidad en los partidos disputados.
- c) Estadísticas verificadas según la posición.
- d) Incidencia en los resultados de su club.
- e) MVP obtenidos.
- f) Participación en partidos importantes o de alta exigencia.
- g) Rendimiento comparado con otros jugadores de la misma posición.
- h) Conducta deportiva y cumplimiento reglamentario.
- i) Ausencia de sanciones, reclamos graves o conductas antideportivas.
- j) Cualquier otro criterio competitivo que PRL considere relevante.

La elección del Jugador del Mes no dependerá únicamente de goles, asistencias, MVP o cantidad de partidos jugados, sino de una evaluación integral del rendimiento del jugador dentro de su rol y posición.

PRL podrá excluir de la consideración a jugadores cuyos partidos se encuentren en revisión, tengan evidencias incompletas, presenten inconsistencias graves, estén vinculados a sospechas de farreo, manipulación estadística, conducta antideportiva o incumplimientos reglamentarios relevantes.

La distinción de Jugador del Mes podrá otorgar reconocimiento visual, mención oficial, carta especial POTM, recompensa simbólica, mejora de exposición, impacto en rankings, Valor PRL u otros beneficios definidos por la organización durante la Beta Cerrada.

En caso de que existan varios candidatos con rendimiento similar, PRL podrá utilizar criterios de desempate tales como rendimiento en partidos clave, cantidad de partidos validados, impacto en victorias, consistencia estadística, posición del club, conducta deportiva o valoración interna de la organización.

La selección final del Jugador del Mes será determinada por PRL en base a la información disponible, las evidencias validadas, los criterios internos de evaluación y el estado reglamentario del jugador y su club.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar el sistema de elección del Jugador del Mes con el objetivo de mejorar la justicia competitiva, equilibrar posiciones, evitar abusos estadísticos y asegurar que la distinción represente al jugador más influyente y regular del período evaluado.

Artículo 21 — PRL Trust

El PRL Trust será un indicador interno y/o visible de confianza, cumplimiento y comportamiento competitivo dentro de ProRank League.

Durante la Beta Cerrada, el PRL Trust podrá aplicarse a clubes, capitanes y, cuando PRL lo considere necesario, a jugadores individuales, con el objetivo de medir el grado de responsabilidad, seriedad, colaboración y cumplimiento reglamentario dentro de la competencia.

El PRL Trust no medirá únicamente el rendimiento deportivo, sino principalmente la conducta organizativa y competitiva de cada club y de sus representantes. Su finalidad será distinguir a los equipos confiables, ordenar la gestión de la Beta y detectar incumplimientos reiterados o conductas que afecten el correcto funcionamiento de PRL.

PRL podrá considerar como factores positivos para el PRL Trust:

- a) Presentarse a los partidos en tiempo y forma.
- b) Cumplir con los plazos de carga establecidos.
- c) Cargar correctamente resultados, jugadores participantes, posiciones, MVP y evidencias obligatorias.
- d) Mantener comunicación clara, respetuosa y activa con PRL y con los capitanes rivales.
- e) Colaborar en procesos de validación, revisión o corrección de partidos.

- f) Reportar errores de plataforma de buena fe.
- g) Evitar reclamos maliciosos, conflictos innecesarios o conductas antideportivas.
- h) Respetar el calendario, las decisiones de PRL y el presente reglamento.

PRL podrá considerar como factores negativos para el PRL Trust:

- a) Demoras reiteradas o injustificadas.
- b) Ausencias, walkovers o falta de presentación.
- c) Cargas tardías, incompletas o incorrectas.
- d) Falta de evidencias obligatorias.
- e) Comunicación deficiente, agresiva o desordenada.
- f) Reclamos maliciosos, falsos o sin sustento.
- g) Manipulación de datos, estadísticas o evidencias.
- h) Conductas antideportivas, abusos del sistema o sospechas de farreo.
- i) Falta de colaboración ante revisiones solicitadas por PRL.
- j) Incumplimientos reiterados del presente reglamento.

El PRL Trust podrá influir en decisiones administrativas, prioridad de participación, reputación del club, acceso a futuras competencias, beneficios dentro de la plataforma, revisión de reclamos, criterios de admisión y continuidad dentro de la Beta Cerrada.

Una baja en el PRL Trust no implicará necesariamente una sanción inmediata, pero podrá ser utilizada por PRL como antecedente para evaluar la conducta general del club, del capitán o de los jugadores involucrados.

En casos graves o reiterados, la afectación del PRL Trust podrá complementarse con advertencias, pérdida de beneficios, restricciones, sanciones deportivas, suspensión temporal o exclusión de la competencia.

PRL podrá ajustar los criterios, niveles, impacto o visibilidad del PRL Trust durante la Beta Cerrada, con el objetivo de mejorar el sistema de reputación, hacerlo más justo y evitar abusos o interpretaciones incorrectas.

El capitán será responsable de cuidar el PRL Trust de su club, promoviendo el cumplimiento reglamentario, la carga correcta de partidos, la buena comunicación y el comportamiento deportivo de su plantilla.

Artículo 22 — Plantillas y jugadores habilitados

Cada club participante de ProRank League deberá contar con una plantilla de jugadores registrada y habilitada por la organización para disputar la Beta Cerrada.

Solo podrán participar en partidos oficiales aquellos jugadores que se encuentren correctamente incorporados a la plantilla del club, registrados en la plataforma PRL y habilitados por la organización antes del inicio del encuentro correspondiente.

El capitán será responsable de controlar que los jugadores utilizados por su club se encuentren habilitados para competir, figuren correctamente en la plantilla y cumplan con los requisitos establecidos por PRL.

No estará permitido utilizar jugadores no registrados, jugadores pertenecientes a otro club, usuarios no declarados, cuentas prestadas, identidades falsas o cualquier jugador que no haya sido previamente autorizado por PRL.

La participación de un jugador no habilitado podrá generar la revisión del partido, la anulación total o parcial de estadísticas, la pérdida de XP, media, Valor PRL, recompensas, puntos del club o la aplicación de sanciones adicionales, según la gravedad del caso.

Cada jugador deberá estar vinculado a una identidad clara dentro de la plataforma, pudiendo PRL solicitar datos como usuario de EA, ID de plataforma, nombre dentro del juego, posición principal, posición secundaria, club actual u otra información necesaria para su correcta identificación.

El capitán deberá informar a PRL cualquier error, duplicación, cambio de usuario, baja, alta o modificación relevante dentro de la plantilla de su club antes de utilizar al jugador afectado en un partido oficial.

PRL podrá rechazar, suspender o dejar en revisión la participación de un jugador cuando existan dudas sobre su identidad, habilitación, pertenencia al club, conducta, carga de datos o cumplimiento reglamentario.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá establecer límites de plantilla, criterios de inscripción, ventanas de modificación, cupos mínimos o máximos, condiciones para suplentes y requisitos adicionales para ordenar la participación de los clubes.

El uso indebido de jugadores no habilitados, la ocultación de identidades, el préstamo de cuentas o cualquier maniobra destinada a alterar la composición real de una plantilla será considerado una falta grave o muy grave.

La correcta administración de la plantilla será responsabilidad del capitán, quien deberá garantizar que su club dispute los partidos oficiales únicamente con jugadores habilitados y registrados conforme a las normas de PRL.

Artículo 23 — Posiciones principales/secundarias

Cada jugador registrado en ProRank League deberá tener declarada una posición principal y, en caso de corresponder, una posición secundaria habilitada por PRL.

La posición principal representará el rol competitivo principal del jugador dentro de la plataforma y será utilizada como referencia para rankings, progresión, evaluación de rendimiento, XP, media, Valor PRL, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y demás recompensas individuales.

La posición secundaria permitirá cierta flexibilidad táctica dentro del club, pero deberá estar previamente registrada o autorizada por PRL para que el jugador pueda recibir progresión, estadísticas válidas o recompensas en dicha ubicación.

El capitán será responsable de declarar correctamente la posición en la que cada jugador disputó el partido al momento de realizar la carga correspondiente.

PRL podrá reconocer como posiciones válidas aquellas utilizadas por la plataforma durante la Beta Cerrada, incluyendo, entre otras: arquero, lateral izquierdo, defensor

central, lateral derecho, mediocentro defensivo, mediocentro, mediocentro ofensivo, extremo izquierdo, extremo derecho y delantero centro.

Los jugadores deberán ser evaluados principalmente según la posición en la que hayan sido declarados y validados en cada partido, siempre que dicha posición coincida con su posición principal o secundaria habilitada.

Cuando un jugador dispute un partido en una posición no habilitada, PRL podrá permitir su participación deportiva, pero limitar, reducir o anular la asignación de XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas vinculadas a dicho partido.

No estará permitido declarar posiciones falsas, alterar el rol real de un jugador, cargar una posición distinta a la utilizada en el partido o manipular la información posicional con el objetivo de obtener beneficios indebidos.

En caso de duda sobre la posición utilizada por un jugador, PRL podrá revisar las evidencias del partido, solicitar aclaraciones al capitán, corregir la carga o dejar el encuentro en revisión hasta resolver la situación.

Los cambios de posición principal o secundaria deberán ser informados y aprobados por PRL conforme a los criterios establecidos para cambios de plantilla, posición o capitán.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de posiciones principales y secundarias con el objetivo de equilibrar la competencia, evitar abusos, mejorar los rankings por rol y lograr que la progresión de los jugadores represente de manera justa su desempeño real dentro del campo.

El capitán deberá garantizar que sus jugadores conozcan sus posiciones habilitadas y que la carga posterior al partido refleje de manera fiel el rol que cada uno cumplió durante el encuentro.

Artículo 24 — Cambios de plantilla, posición o capitán

Todo cambio de plantilla, posición principal, posición secundaria, capitán o subcapitán deberá ser informado a ProRank League por los canales oficiales establecidos por la organización.

Durante la Beta Cerrada, los clubes no podrán modificar libremente su plantilla, utilizar jugadores nuevos, cambiar posiciones habilitadas o reemplazar autoridades del club sin comunicación previa y aprobación de PRL cuando corresponda.

El capitán será responsable de informar cualquier alta, baja, reemplazo, cambio de usuario, modificación de datos, cambio de posición o situación interna relevante que pueda afectar la participación del club en la competencia.

Las altas de jugadores deberán ser solicitadas antes de que el jugador dispute un partido oficial. Ningún jugador podrá ser utilizado válidamente si no se encuentra registrado, incorporado a la plantilla y habilitado por PRL.

Las bajas de jugadores deberán ser informadas por el capitán, indicando el jugador afectado y, cuando corresponda, el motivo de la baja. Una vez dada de baja, la participación posterior del jugador requerirá una nueva autorización de PRL.

Los cambios de posición principal o secundaria deberán ser solicitados por el capitán y estarán sujetos a revisión de PRL. La organización podrá aceptar, rechazar o limitar dichos cambios para evitar abusos, manipulación de rankings, farreo de estadísticas o ventajas competitivas indebidas.

PRL podrá establecer ventanas específicas para cambios de plantilla o posición, límites de modificaciones por etapa, condiciones especiales para suplentes, plazos de aprobación o restricciones durante jornadas activas.

El cambio de capitán deberá ser informado de manera clara y formal. PRL podrá solicitar confirmación del capitán saliente, del nuevo capitán, del subcapitán o de la plantilla cuando resulte necesario para evitar conflictos de representación.

En caso de ausencia prolongada, renuncia, conflicto interno, falta de comunicación o incumplimiento reiterado del capitán, PRL podrá reconocer temporalmente al subcapitán como interlocutor principal del club o solicitar la designación de un nuevo capitán.

Los cambios de subcapitán también deberán ser informados a PRL para mantener actualizado el registro de personas habilitadas para representar oficialmente al club.

Cualquier cambio realizado sin autorización, informado de manera tardía o utilizado para obtener una ventaja indebida podrá derivar en revisión de partidos, anulación de participación, pérdida de XP, media, Valor PRL, recompensas, afectación del PRL Trust o sanciones adicionales.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá flexibilizar ciertos cambios cuando existan causas justificadas, buena fe, problemas de disponibilidad, errores de carga, fallas de registro o situaciones propias de una etapa de prueba, siempre que no se afecte la integridad competitiva.

La organización tendrá la decisión final sobre la aprobación, rechazo, alcance o efecto de cualquier cambio de plantilla, posición, capitán o subcapitán.

Artículo 25 — Conducta de capitanes

Los capitanes deberán mantener una conducta respetuosa, responsable y colaborativa en todo espacio vinculado a ProRank League, incluyendo la plataforma, canales oficiales de comunicación, grupos de capitanes, conversaciones con rivales, reclamos, cargas de partido y cualquier instancia relacionada con la Beta Cerrada.

El capitán será considerado una figura representativa de su club y deberá actuar con seriedad, buena fe y predisposición para favorecer el correcto desarrollo de la competencia.

Se espera que todo capitán:

- a) Respete a PRL, a los administradores, revisores, capitanes rivales, jugadores y demás participantes.
- b) Mantenga una comunicación clara, ordenada y sin agresiones.

- c) Evite insultos, amenazas, provocaciones, burlas, hostigamiento o comentarios discriminatorios.
- d) Colabore con la organización en la carga, validación, revisión y corrección de partidos.
- e) Informe los problemas de manera seria, sin exageraciones, falsas acusaciones o mala fe.
- f) No fomente conflictos entre clubes, jugadores o miembros de la comunidad.
- g) No utilice su rol para presionar, manipular, intimidar o condicionar decisiones de otros capitanes o de PRL.
- h) Respete los horarios, plazos, decisiones administrativas y normas establecidas en el presente reglamento.
- i) Cuide la imagen de su club y de la competencia.
- j) Promueva el fair play, la organización interna y el cumplimiento reglamentario de su plantilla.

El capitán deberá evitar conductas que perjudiquen el funcionamiento de la Beta, tales como abandonar canales oficiales sin aviso, negarse a responder requerimientos importantes, generar discusiones innecesarias, desinformar a su plantilla, ocultar datos relevantes o actuar de manera contraria a la buena fe competitiva.

Las críticas, consultas o desacuerdos con decisiones de PRL deberán realizarse de manera respetuosa y por los canales correspondientes. No se considerará falta expresar una opinión o presentar un reclamo válido, siempre que se haga con fundamentos, respeto y dentro del marco reglamentario.

PRL podrá intervenir cuando un capitán tenga conductas agresivas, desleales, reiteradamente conflictivas, maliciosas o perjudiciales para el desarrollo de la competencia.

El incumplimiento de las normas de conducta por parte de un capitán podrá generar advertencias, afectación del PRL Trust, pérdida de beneficios, restricciones de comunicación, suspensión temporal, remoción del rol de capitán o sanciones adicionales para el club, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL valorará especialmente a los capitanes que actúen con compromiso, respeto, colaboración y responsabilidad, entendiendo que su conducta será fundamental para construir una comunidad competitiva seria y ordenada.

Artículo 26 — Conducta de jugadores

Todos los jugadores habilitados para participar en ProRank League deberán mantener una conducta respetuosa, deportiva y responsable durante la Beta Cerrada.

La conducta de los jugadores será evaluada tanto dentro como fuera de los partidos oficiales, incluyendo la plataforma PRL, canales oficiales, comunicaciones con capitanes rivales, espacios comunitarios, redes vinculadas a la competencia y cualquier instancia relacionada con el desarrollo del torneo.

Los jugadores deberán respetar a PRL, administradores, revisores, capitanes, compañeros, rivales y demás participantes de la competencia.

Se considerarán conductas esperadas de los jugadores:

- a) Respetar el presente reglamento y las indicaciones transmitidas por su capitán.
- b) Presentarse a los partidos de manera ordenada y dentro de los horarios establecidos.
- c) Competir de buena fe y con fair play.
- d) Respetar a compañeros, rivales y capitanes.
- e) Evitar insultos, amenazas, provocaciones, burlas, hostigamiento o comentarios discriminatorios.
- f) No manipular estadísticas, resultados, evidencias o información de partidos.
- g) No utilizar cuentas prestadas, identidades falsas o jugadores no habilitados.
- h) No abandonar partidos de manera injustificada.
- i) No participar en acuerdos antideportivos, farreo de estadísticas o conductas destinadas a alterar el sistema competitivo.
- j) Colaborar con su capitán y con PRL cuando sea necesario aclarar situaciones vinculadas a partidos, evidencias, reclamos o revisiones.

El capitán será responsable de comunicar estas normas a su plantilla y de procurar que sus jugadores mantengan una conducta adecuada durante la competencia.

La conducta indebida de un jugador podrá afectar individualmente al jugador involucrado y, según la gravedad del caso, también al club, al capitán y al PRL Trust correspondiente.

PRL podrá intervenir ante conductas antideportivas, agresivas, discriminatorias, maliciosas, abusivas o contrarias al espíritu de la competencia, aun cuando dichas conductas no hayan ocurrido estrictamente dentro del partido.

Las infracciones cometidas por jugadores podrán derivar en advertencias, pérdida de XP, anulación de recompensas, suspensión temporal, exclusión de rankings, baja de la competencia, afectación del PRL Trust o sanciones adicionales, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará promover una comunidad competitiva seria, ordenada y respetuosa. Por ello, todos los jugadores deberán entender que su comportamiento forma parte de la experiencia general de la plataforma y puede impactar en la continuidad de su club dentro de futuras competencias.

Artículo 27 — Reclamos

Los capitanes podrán presentar reclamos ante ProRank League cuando consideren que existió una situación irregular, error de carga, incumplimiento reglamentario, conducta antideportiva, problema de validación o cualquier circunstancia que pudiera afectar el desarrollo, resultado o revisión de un partido oficial.

Los reclamos deberán ser realizados por el capitán o subcapitán habilitado del club, a través de los canales oficiales establecidos por PRL. No se considerarán reclamos formales aquellos realizados por jugadores no autorizados, terceros o por medios no reconocidos por la organización.

Todo reclamo deberá presentarse de manera clara, respetuosa y fundamentada, indicando como mínimo:

- a) Partido afectado.

- b) Clubes involucrados.
- c) Fecha y horario aproximado del encuentro.
- d) Motivo concreto del reclamo.
- e) Descripción breve de lo ocurrido.
- f) Evidencias disponibles, tales como capturas, videos, mensajes, registros de partido o cualquier material que permita analizar la situación.

Los reclamos deberán presentarse dentro del plazo establecido por PRL. Durante la Beta Cerrada, como regla general, el plazo para reclamar será de veinticuatro horas corridas desde la finalización del partido o desde la publicación/validación de la información cuestionada, según corresponda.

PRL podrá rechazar reclamos presentados fuera de plazo, sin fundamentos suficientes, sin evidencias mínimas, realizados de forma agresiva o vinculados a situaciones que no tengan impacto reglamentario o competitivo relevante.

La presentación de un reclamo no implicará automáticamente la modificación del resultado, la suspensión de la validación, la aplicación de sanciones ni la repetición del partido. PRL evaluará cada caso según las evidencias disponibles, el reglamento vigente, la buena fe de las partes y el impacto real de la situación reclamada.

Cuando un reclamo sea admitido para análisis, PRL podrá dejar el partido en revisión, solicitar información adicional a los capitanes, requerir nuevas evidencias, corregir cargas, validar datos, rechazar el reclamo o adoptar la medida administrativa o disciplinaria que corresponda.

Los capitanes involucrados en un reclamo deberán colaborar con PRL, responder consultas y aportar la información solicitada dentro de los plazos indicados por la organización.

Los reclamos deberán utilizarse como una herramienta seria para corregir errores, aclarar situaciones y proteger la integridad competitiva, no como un mecanismo de presión, especulación, provocación o conflicto entre clubes.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los plazos, canales y requisitos de presentación de reclamos con el objetivo de mejorar el sistema de revisión, evitar abusos y garantizar una resolución ordenada de los conflictos.

Artículo 28 — Reclamos maliciosos

Se considerará reclamo malicioso a todo reclamo presentado de mala fe, con información falsa, manipulada, exagerada o sin sustento real, cuyo objetivo sea perjudicar a un rival, presionar a PRL, alterar una decisión competitiva, demorar la validación de un partido o generar conflicto innecesario dentro de la competencia.

Los reclamos deberán utilizarse como una herramienta seria para corregir errores, aclarar situaciones y proteger la integridad competitiva. No podrán ser utilizados como mecanismo de presión, especulación, provocación, venganza deportiva o intento de obtener una ventaja indebida.

Podrán ser considerados reclamos maliciosos, entre otros:

- a) Reclamos basados en hechos falsos o inexistentes.
- b) Reclamos realizados con evidencias editadas, recortadas, manipuladas o sacadas de contexto.
- c) Reclamos reiterados sobre situaciones ya resueltas por PRL sin aportar información nueva.
- d) Reclamos presentados únicamente para demorar la validación de un partido.
- e) Acusaciones graves contra jugadores, capitanes o clubes sin evidencia mínima.
- f) Reclamos destinados a presionar a un rival para aceptar una reprogramación, modificación de resultado o ventaja administrativa.
- g) Reclamos utilizados para encubrir errores propios de carga, ausencia, demora, mala organización o incumplimiento reglamentario.
- h) Reclamos coordinados entre jugadores o clubes con el objetivo de perjudicar a un tercero.

PRL evaluará la intención, el contenido, las evidencias, el contexto y la conducta previa del capitán o club reclamante antes de determinar si un reclamo debe ser considerado malicioso.

La desestimación de un reclamo no implicará automáticamente que haya existido mala fe. Un reclamo podrá ser rechazado por falta de pruebas, error de interpretación o insuficiencia de fundamentos sin que ello constituya necesariamente una falta reglamentaria.

Sin embargo, cuando PRL determine que un reclamo fue presentado de manera maliciosa, falsa, manipulada o abusiva, podrá aplicar advertencias, afectación del PRLTrust, pérdida de beneficios, restricciones para futuros reclamos, sanciones deportivas o disciplinarias y cualquier otra medida que corresponda según la gravedad del caso.

En caso de reclamos maliciosos reiterados, PRL podrá considerar la conducta como falta grave o muy grave, pudiendo afectar la continuidad del capitán, del jugador involucrado o del club dentro de la Beta Cerrada.

El capitán será responsable de verificar la seriedad y fundamento de los reclamos presentados en nombre de su club, evitando trasladar a PRL conflictos internos, acusaciones infundadas o reclamos impulsados por jugadores sin respaldo suficiente.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará fomentar un sistema de reclamos justo, ordenado y responsable, protegiendo tanto el derecho de los clubes a reclamar como la necesidad de evitar abusos que perjudiquen el funcionamiento de la competencia.

Artículo 29 — Fair play y anti-farreo

Todos los clubes, capitanes y jugadores participantes de ProRank League deberán competir bajo principios de fair play, buena fe, honestidad deportiva y respeto por la integridad competitiva de la Beta Cerrada.

El fair play implica disputar cada partido con intención competitiva real, respetar al rival, evitar conductas antideportivas, no manipular resultados, no alterar estadísticas y no utilizar el sistema de PRL para obtener ventajas indebidas.

Se considerará farmeo a toda conducta destinada a inflar, manipular, forzar o alterar estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier otra recompensa competitiva de manera artificial o contraria al espíritu de la competencia.

Podrán ser consideradas conductas de farmeo o manipulación, entre otras:

- a) Pactar resultados, goles, asistencias, MVP o estadísticas entre clubes o jugadores.
- b) Permitir intencionalmente que un rival realice acciones para mejorar estadísticas individuales.
- c) Jugar partidos sin intención competitiva real con el objetivo de beneficiar a determinados jugadores.
- d) Cargar jugadores, posiciones, MVP, resultados o evidencias que no coincidan con lo ocurrido en el partido.
- e) Utilizar cuentas prestadas, jugadores no habilitados o identidades falsas para alterar el rendimiento de una plantilla.
- f) Repetir, abandonar o forzar situaciones de partido con el objetivo de conseguir mejores estadísticas.
- g) Aprovechar errores de plataforma, fallas del juego o vacíos reglamentarios para obtener beneficios indebidos.
- h) Coordinar acciones entre compañeros o rivales para favorecer la entrada de un jugador a rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o recompensas especiales.
- i) Manipular evidencias, recortar videos, ocultar información relevante o presentar material incompleto para favorecer una carga incorrecta.
- j) Cualquier otra conducta que PRL considere contraria a la integridad competitiva, aunque no se encuentre expresamente enumerada en este artículo.

PRL podrá revisar partidos, estadísticas, evidencias, resultados, patrones de rendimiento y conducta previa de los clubes cuando existan indicios de farmeo, manipulación, abuso del sistema o falta de competitividad real.

La detección de estadísticas anormales no implicará automáticamente la existencia de farmeo. PRL evaluará cada caso según el contexto del partido, la posición del jugador, el resultado, las evidencias disponibles, la conducta de los capitanes y la existencia o no de intencionalidad.

Cuando PRL determine que existió farmeo, manipulación o conducta antideportiva, podrá anular total o parcialmente estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, recompensas, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier beneficio obtenido de manera indebida.

Además, PRL podrá aplicar advertencias, afectación del PRL Trust, pérdida de puntos, suspensión de jugadores, sanciones al capitán, restricciones al club o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

El capitán será responsable de promover el fair play dentro de su plantilla, evitar prácticas abusivas y colaborar con PRL ante cualquier revisión vinculada a posibles conductas de farmeo o manipulación.

Durante la Beta Cerrada, PRL tendrá especial atención sobre el comportamiento competitivo de los clubes, ya que el correcto funcionamiento del sistema de progresión dependerá de que los partidos se disputen de manera real, honesta y verificable.

Artículo 30 — Uso de plataforma PRL

La plataforma PRL será el medio oficial utilizado por ProRank League para gestionar la participación de clubes, capitanes y jugadores durante la Beta Cerrada.

A través de la plataforma podrán administrarse, según las funciones disponibles, plantillas, partidos, resultados, jugadores participantes, posiciones utilizadas, MVP, evidencias, estadísticas, rankings, XP, media, Valor PRL, PRL Trust, recompensas, reportes y demás elementos vinculados al desarrollo de la competencia.

Los capitanes deberán utilizar la plataforma de manera responsable, correcta y conforme a las indicaciones establecidas por PRL. Será responsabilidad de cada capitán ingresar, revisar, cargar y confirmar la información correspondiente a su club dentro de los plazos establecidos.

La información cargada en la plataforma deberá ser real, completa y verificable. No estará permitido cargar datos falsos, incompletos, manipulados, duplicados o que no coincidan con lo ocurrido en los partidos oficiales.

Cada usuario será responsable del uso de su cuenta dentro de PRL. No estará permitido compartir accesos, utilizar cuentas ajenas, suplantar identidades, ingresar información en nombre de otro usuario sin autorización o realizar acciones destinadas a alterar el funcionamiento normal de la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, la plataforma podrá presentar errores, cambios, ajustes visuales, modificaciones de funciones, interrupciones temporales o comportamientos no definitivos propios de una etapa de prueba. Los capitanes deberán colaborar reportando dichos problemas de buena fe y evitando aprovecharse de cualquier falla detectada.

Queda prohibido explotar errores, vulnerabilidades, fallas de validación, problemas de carga, inconsistencias de datos o cualquier funcionamiento irregular de la plataforma con el objetivo de obtener beneficios deportivos, estadísticos, administrativos o competitivos.

En caso de detectar un error, falla o comportamiento anormal, el capitán deberá informarlo a PRL por los canales oficiales, indicando de manera clara qué ocurrió, en qué sección de la plataforma sucedió, cuándo fue detectado y, si fuera posible, aportando capturas o videos que permitan revisar el problema.

PRL podrá corregir, eliminar, suspender o dejar en revisión cualquier carga, resultado, estadística, evidencia, recompensa o dato generado a partir de un error de plataforma, uso indebido o comportamiento irregular del sistema.

El uso indebido de la plataforma podrá generar advertencias, afectación del PRL Trust, anulación de cargas, pérdida de recompensas, suspensión temporal de acceso, sanciones al capitán, sanciones al club o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

PRL podrá actualizar, modificar o limitar funciones de la plataforma durante la Beta Cerrada cuando resulte necesario para mejorar la experiencia, corregir errores, proteger la integridad competitiva o facilitar el trabajo de los capitanes.

La participación en PRL implica aceptar que la plataforma se encuentra en desarrollo y que su correcto funcionamiento dependerá también de la colaboración, responsabilidad y buena fe de los capitanes y clubes participantes.

Artículo 31 — Reporte de errores Beta

Durante la Beta Cerrada, los capitanes deberán colaborar con ProRank League reportando errores, fallas, inconsistencias o comportamientos anormales detectados en la plataforma PRL.

El reporte de errores tendrá como finalidad mejorar el funcionamiento de la plataforma, corregir problemas operativos, ajustar procesos de carga, optimizar la validación de partidos y fortalecer la experiencia competitiva de clubes, capitanes y jugadores.

Los capitanes deberán informar a PRL cualquier error que detecten en la plataforma, especialmente cuando afecte:

- a) Carga de resultados.
- b) Selección de jugadores participantes.
- c) Posiciones utilizadas.
- d) Indicación de MVP.
- e) Subida de evidencias.
- f) Visualización de partidos.
- g) Validación de encuentros.
- h) Tablas de posiciones.
- i) Rankings.
- j) XP, media, Valor PRL o recompensas.
- k) PRL Trust.
- l) Accesos, permisos o funciones del panel de capitán.

El reporte deberá realizarse por los canales oficiales establecidos por PRL y deberá incluir, en la medida de lo posible:

- a) Descripción clara del problema detectado.
- b) Sección de la plataforma donde ocurrió.
- c) Partido, club o jugador afectado, si corresponde.
- d) Día y horario aproximado del error.
- e) Capturas, videos o evidencias del problema.
- f) Pasos realizados antes de que ocurriera la falla.
- g) Indicación de si el error impidió completar una carga, validación o acción importante.

Los errores deberán ser reportados de buena fe y con intención de colaborar con la mejora de PRL. La detección de una falla no autoriza a ningún capitán, jugador o club a explotarla, repetirla intencionalmente, ocultarla o utilizarla para obtener ventajas deportivas, estadísticas, administrativas o competitivas.

El capitán que reporte errores relevantes de manera clara, responsable y oportuna podrá ser valorado positivamente por PRL, pudiendo dicha colaboración influir favorablemente en el PRL Trust del club o del capitán.

Por el contrario, el uso intencional de errores, fallas, vulnerabilidades, permisos indebidos, inconsistencias de carga o problemas de validación será considerado una conducta contraria a la buena fe y podrá derivar en anulación de datos, pérdida de recompensas, afectación del PRL Trust, sanciones disciplinarias o exclusión de la Beta Cerrada.

PRL podrá corregir, modificar, eliminar, suspender o dejar en revisión cualquier resultado, estadística, evidencia, recompensa o información generada a partir de un error de plataforma.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar funciones, ajustar procesos, realizar pruebas, cambiar pantallas, pausar secciones o implementar correcciones sin que ello implique incumplimiento alguno por parte de la organización.

La participación en la Beta implica aceptar que la plataforma puede presentar fallas propias de una etapa de prueba, y que el compromiso de los capitanes será fundamental para detectar problemas, mejorar el sistema y preparar a PRL para futuras competencias oficiales.

Artículo 32 — Uso de imagen, escudo y nombre del club

Al participar en ProRank League, cada club autoriza a PRL a utilizar su nombre, escudo, identidad visual, abreviatura, plantel, resultados, estadísticas, imágenes de jugadores virtuales, placas, capturas, videos, clips, jugadas destacadas y demás elementos vinculados a su participación en la Beta Cerrada.

Dicha autorización tendrá como finalidad permitir la correcta difusión, organización, presentación, documentación y promoción de la competencia dentro de la plataforma PRL, redes sociales, piezas gráficas, rankings, tablas de posiciones, fixture, reportes, publicaciones oficiales, contenido audiovisual, transmisiones, resúmenes de jornada y material promocional de la liga.

La autorización de uso otorgada a PRL será gratuita, no exclusiva y limitada a fines vinculados con la organización, comunicación, promoción, archivo, desarrollo, documentación y difusión de la competencia.

PRL podrá utilizar el nombre, escudo, identidad visual, abreviatura, resultados, estadísticas, capturas, videos, clips y contenido competitivo del club en placas de partidos, publicaciones de resultados, transmisiones, redes sociales, contenido de Equipo de la Semana, Jugador del Mes, rankings, estadísticas, resúmenes de jornada, material promocional de la Beta y futuras comunicaciones relacionadas con la historia competitiva de la plataforma.

El capitán será responsable de asegurar que el nombre, escudo, abreviatura, identidad visual y demás elementos identificatorios utilizados por su club no infrinjan derechos de terceros, no contengan contenido ofensivo, discriminatorio, político, sexual, violento, ilegal, provocativo o contrario al espíritu de la competencia.

PRL podrá rechazar, solicitar modificación, ocultar, suspender o retirar cualquier nombre de club, escudo, imagen, abreviatura, usuario, apodo, título de jugador, símbolo, elemento visual o dato identificatorio que considere inapropiado, confuso, ofensivo, discriminatorio, violento, sexual, político, provocativo, similar a marcas protegidas, contrario a la identidad de la competencia o perjudicial para la imagen general de ProRank League.

No se permitirán identidades, nombres, escudos, abreviaturas, usuarios, apodos o títulos que incluyan insultos, burlas, referencias discriminatorias, mensajes de odio, contenido sexual explícito, apología de la violencia, provocaciones directas a otros clubes o jugadores, referencias políticas conflictivas, suplantación de identidades, uso indebido de marcas, símbolos protegidos o cualquier elemento que PRL considere contrario al fair play, la convivencia o el espíritu de la competencia.

Los clubes deberán utilizar nombres, escudos, abreviaturas e imágenes que permitan una identificación clara dentro de la competencia. No se permitirán identidades destinadas a confundir a rivales, suplantar a otros clubes, burlarse de terceros, provocar conflictos innecesarios o afectar la imagen de PRL.

El capitán será responsable de controlar que la identidad de su club y los datos visibles de sus jugadores respeten estos criterios. En caso de detectar un elemento inapropiado, PRL podrá requerir su modificación inmediata como condición para participar, cargar partidos, validar datos, aparecer en rankings, recibir recompensas o mantener la habilitación dentro de la Beta Cerrada.

La negativa a modificar un nombre, escudo, abreviatura, usuario, apodo, título de jugador o elemento visual observado por PRL podrá derivar en restricciones de uso de la plataforma, afectación del PRL Trust, suspensión de participación, pérdida de beneficios o exclusión de la competencia, según la gravedad del caso.

La participación de un jugador o club en una publicación oficial, transmisión, placa, ranking, video, clip o contenido promocional de PRL no implicará cesión de propiedad sobre su identidad, nombre, usuario, apodo, título, escudo o imagen, sino únicamente autorización para su uso dentro del marco de la competencia.

En caso de que un club solicite modificar su nombre, escudo, abreviatura o identidad visual, deberá informarlo a PRL por los canales oficiales. La organización podrá aceptar, rechazar o limitar dichos cambios según el calendario, la etapa de la competencia, la trazabilidad histórica y el impacto visual dentro de la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá realizar adaptaciones gráficas, recortes, fondos, placas, diseños, animaciones o composiciones visuales utilizando la identidad de los clubes y jugadores, siempre con fines vinculados a la competencia y respetando el criterio general de la plataforma.

El capitán, al aceptar este reglamento, declara conocer y aceptar que PRL podrá utilizar la identidad visual de su club, los elementos identificatorios de sus jugadores y el contenido competitivo generado durante la Beta Cerrada para el funcionamiento, promoción, transmisión, documentación y difusión de ProRank League.

Artículo 33 — Confidencialidad de la Beta

La Beta Cerrada de ProRank League constituye una etapa de prueba, desarrollo y mejora de la plataforma, sus funciones, reglas, criterios de validación, sistema de progresión, diseño competitivo y herramientas internas.

Los capitanes, subcapitanes, jugadores y clubes participantes deberán tratar con responsabilidad la información, accesos, funciones, pantallas, procesos, errores, criterios internos y comunicaciones recibidas durante esta etapa.

No estará permitido divulgar, filtrar, publicar o compartir información interna de la Beta sin autorización de PRL, especialmente cuando dicha información se encuentre vinculada a:

- a) Accesos privados a la plataforma.
- b) Funciones no publicadas o en desarrollo.
- c) Errores, fallas o vulnerabilidades detectadas.
- d) Criterios internos de validación, revisión o sanción.
- e) Comunicaciones privadas entre PRL y capitanes.
- f) Reclamos, investigaciones o partidos en revisión.
- g) Datos internos de jugadores, clubes o capitanes.
- h) Contenido, pantallas o herramientas que PRL no haya difundido oficialmente.
- i) Decisiones administrativas aún no comunicadas públicamente.
- j) Cualquier información que PRL indique expresamente como reservada o confidencial.

Los capitanes serán responsables de comunicar a sus jugadores que la participación en la Beta Cerrada implica un deber de reserva respecto de la información interna de PRL.

La confidencialidad no impedirá que los clubes y jugadores compartan contenido público autorizado por PRL, tales como resultados publicados oficialmente, placas, rankings, cartas, menciones, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, fixture, comunicaciones generales o cualquier material difundido por la organización.

PRL podrá autorizar expresamente la difusión de determinados contenidos de la Beta, ya sea para promoción, presentación de clubes, comunicación de resultados, reclutamiento, crecimiento de comunidad o difusión oficial de la competencia.

La publicación de capturas, videos, conversaciones, errores de plataforma, datos internos o información reservada sin autorización podrá generar advertencias, afectación del PRL Trust, restricciones de acceso, sanciones al capitán, sanciones al club o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

En caso de duda sobre si una información puede ser compartida públicamente, el capitán deberá consultar previamente con PRL por los canales oficiales.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará mantener un equilibrio entre la promoción de la competencia y la protección del desarrollo interno de la plataforma, entendiendo que la colaboración y discreción de los capitanes será fundamental para mejorar el proyecto antes de futuras temporadas oficiales.

Artículo 34 — Sanciones

ProRank League podrá aplicar sanciones a clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores cuando se detecten incumplimientos al presente reglamento, conductas antideportivas, uso indebido de la plataforma, manipulación de datos, faltas de respeto, reclamos maliciosos, ausencia a partidos, cargas incorrectas o cualquier acción que afecte el normal desarrollo de la Beta Cerrada.

Las sanciones tendrán como finalidad proteger la integridad competitiva, ordenar el funcionamiento de la competencia, desalentar conductas indebidas y garantizar una experiencia justa para todos los participantes.

Las sanciones podrán aplicarse de manera individual, colectiva o combinada, según corresponda. PRL podrá sancionar únicamente al jugador involucrado, al capitán responsable, al club completo o a más de una parte cuando la situación lo justifique.

PRL podrá considerar, al momento de aplicar una sanción:

- a) La gravedad de la conducta.
- b) La existencia de intención, negligencia o mala fe.
- c) El impacto deportivo, estadístico, administrativo o comunitario de la falta.
- d) La colaboración del capitán o club durante la revisión.
- e) La existencia de antecedentes o reincidencia.
- f) El daño ocasionado al rival, a PRL o al desarrollo de la competencia.
- g) La calidad y claridad de las evidencias disponibles.
- h) El estado del partido, carga o reclamo vinculado al hecho.
- i) El PRL Trust del club, capitán o jugador involucrado.
- j) Cualquier otro elemento relevante para resolver el caso de manera justa.

Las sanciones podrán incluir, entre otras medidas:

- a) Advertencia verbal o escrita.
- b) Llamado de atención formal.
- c) Afectación del PRL Trust.
- d) Rechazo o corrección de una carga.
- e) Anulación total o parcial de estadísticas.
- f) Pérdida de XP, media, Valor PRL o recompensas.
- g) Exclusión de rankings, Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
- h) Pérdida de puntos.
- i) Resultado administrativo en contra.
- j) Suspensión temporal de un jugador, capitán o club.
- k) Remoción del rol de capitán o subcapitán.
- l) Restricción de acceso a funciones de la plataforma.
- m) Exclusión de la Beta Cerrada.
- n) Inhabilitación para futuras competencias organizadas por PRL.

La aplicación de una sanción no impedirá que PRL adopte medidas complementarias cuando resulte necesario, tales como dejar un partido en revisión, solicitar evidencias adicionales, corregir información cargada, suspender recompensas o modificar una resolución previa si aparecen nuevos elementos relevantes.

PRL podrá aplicar sanciones preventivas o medidas temporales cuando exista una situación grave que requiera proteger la competencia mientras se realiza una revisión más profunda.

La acumulación de faltas leves, el incumplimiento reiterado de obligaciones o la conducta negativa sostenida podrán derivar en sanciones más graves, aun cuando cada hecho individual no justificara por sí solo una medida severa.

Durante la Beta Cerrada, PRL procurará aplicar sanciones con criterio razonable, proporcionalidad y buena fe, considerando que la competencia se encuentra en etapa de prueba. Sin embargo, dicha condición no eximirá a los participantes de cumplir el reglamento ni impedirá sancionar conductas que afecten la integridad del proyecto.

Las decisiones sancionatorias adoptadas por PRL serán comunicadas por los canales oficiales al capitán o club involucrado, indicando de manera clara la medida aplicada y, cuando corresponda, el motivo general de la resolución.

Artículo 35 — Faltas leves, graves y muy graves

Las faltas cometidas por clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores durante la Beta Cerrada de ProRank League podrán ser clasificadas como leves, graves o muy graves, según la conducta realizada, su intención, reiteración, impacto competitivo y perjuicio ocasionado.

La clasificación de una falta será determinada por PRL conforme al reglamento vigente, las evidencias disponibles, el contexto del hecho, los antecedentes del involucrado y el criterio de proporcionalidad.

Se considerarán faltas leves, entre otras:

- a) Demoras menores debidamente comunicadas.
- b) Errores aislados de carga sin mala fe.
- c) Carga incompleta corregida dentro del plazo solicitado por PRL.
- d) Falta de respuesta ocasional ante una comunicación no urgente.
- e) Confusiones menores sobre datos de jugadores, posiciones o evidencias.
- f) Incumplimientos formales que no generen perjuicio deportivo relevante.
- g) Conductas desordenadas o poco colaborativas de baja gravedad.
- h) Primeras infracciones vinculadas a plazos, comunicación o uso de plataforma, siempre que no exista mala fe.

Las faltas leves podrán generar advertencias, llamados de atención, solicitud de corrección, observaciones administrativas, afectación menor del PRL Trust o medidas similares.

Se considerarán faltas graves, entre otras:

- a) Ausencia injustificada a un partido oficial.
- b) Walkover sin causa válida.
- c) Demoras reiteradas o sin comunicación.
- d) Cargas tardías, incompletas o incorrectas de manera reiterada.
- e) Falta de presentación de evidencias obligatorias.
- f) Utilización de jugadores no habilitados.

- g) Declaración incorrecta de jugadores participantes, posiciones o MVP con impacto competitivo.
- h) Reclamos maliciosos o acusaciones sin sustento realizadas de mala fe.
- i) Falta de colaboración ante un partido en revisión.
- j) Conductas agresivas, provocadoras o irrespetuosas hacia PRL, rivales, capitanes o jugadores.
- k) Abandono injustificado de un partido o negativa a completarlo.
- l) Aprovechamiento de errores de plataforma sin reportarlos correctamente.
- m) Incumplimientos reiterados que afecten el normal desarrollo de la Beta.

Las faltas graves podrán generar afectación del PRL Trust, anulación de cargas, pérdida de XP, media, Valor PRL o recompensas, pérdida de puntos, resultado administrativo en contra, suspensión temporal de jugadores, capitán o club, restricciones de plataforma o medidas disciplinarias adicionales.

Se considerarán faltas muy graves, entre otras:

- a) Manipulación intencional de resultados, estadísticas, MVP, evidencias o datos de partido.
- b) Farmeo organizado o acuerdos entre clubes para inflar rendimiento, XP, rankings o recompensas.
- c) Presentación de evidencias falsas, editadas, alteradas o pertenecientes a otro partido.
- d) Uso de cuentas prestadas, identidades falsas o suplantación de jugadores.
- e) Conductas discriminatorias, amenazas, hostigamiento grave o agresiones reiteradas.
- f) Filtración maliciosa de información confidencial de la Beta.
- g) Explotación intencional de errores, vulnerabilidades o fallas de plataforma para obtener ventajas.
- h) Coordinación de reclamos falsos o maniobras destinadas a perjudicar a otro club.
- i) Reincidencia grave luego de advertencias o sanciones previas.
- j) Cualquier conducta que PRL considere especialmente dañina para la integridad competitiva, la comunidad o la continuidad del proyecto.

Las faltas muy graves podrán generar suspensión prolongada, exclusión de rankings y recompensas, pérdida de puntos, expulsión de jugadores, remoción del capitán, exclusión del club de la Beta Cerrada, inhabilitación para futuras competencias o cualquier otra medida que PRL considere necesaria para proteger la competencia.

La enumeración de faltas contenida en este artículo tendrá carácter orientativo y no limitativo. PRL podrá sancionar conductas no previstas expresamente cuando resulten contrarias al reglamento, al fair play, a la buena fe o a la integridad competitiva.

La reincidencia, la mala fe, la falta de colaboración, el ocultamiento de información o el impacto negativo sobre terceros podrán agravar la clasificación de una falta.

Del mismo modo, la colaboración activa, el reconocimiento del error, la corrección voluntaria, la buena fe y la ausencia de antecedentes podrán ser considerados como atenuantes al momento de resolver una situación.

Durante la Beta Cerrada, PRL aplicará esta clasificación con criterio razonable y proporcional, buscando corregir errores propios de una etapa de prueba sin dejar de

sancionar aquellas conductas que pongan en riesgo la seriedad, transparencia y continuidad de la competencia.

Artículo 36 — Decisiones finales de PRL

ProRank League tendrá la facultad de interpretar, aplicar y resolver todas las situaciones vinculadas al presente reglamento, al desarrollo de la Beta Cerrada y al funcionamiento general de la competencia.

Las decisiones adoptadas por PRL tendrán como finalidad proteger la integridad competitiva, garantizar el orden del torneo, preservar la transparencia de la plataforma y resolver situaciones previstas o no previstas por el reglamento.

PRL podrá tomar decisiones finales sobre, entre otras cuestiones:

- a) Validación o rechazo de partidos.
- b) Resultados en revisión.
- c) Cargas de resultados, jugadores, posiciones, MVP y evidencias.
- d) Reclamos presentados por capitanes.
- e) Walkovers, ausencias, demoras o reprogramaciones.
- f) Desconexiones, abandonos o interrupciones de partidos.
- g) XP, media, Valor PRL, rankings y recompensas.
- h) Equipo de la Semana y Jugador del Mes.
- i) PRL Trust.
- j) Conductas antideportivas, reclamos maliciosos o farmeo.
- k) Cambios de plantilla, posición, capitán o subcapitán.
- l) Sanciones leves, graves o muy graves.
- m) Situaciones no contempladas expresamente en el reglamento.
- n) Admisión, permanencia o exclusión de clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores.

Las resoluciones de PRL serán tomadas en base a la información disponible, las evidencias presentadas, la conducta de las partes, el reglamento vigente, el criterio de proporcionalidad y el objetivo de preservar la justicia competitiva.

PRL podrá corregir, modificar o dejar sin efecto una decisión previa cuando aparezcan nuevas evidencias, se detecten errores de carga, se comprueben inconsistencias relevantes o resulte necesario proteger la integridad de la competencia.

La ausencia de una regla específica para una situación determinada no impedirá que PRL adopte una decisión administrativa, deportiva o disciplinaria cuando el caso lo requiera.

PRL se reserva el derecho de admisión, permanencia y exclusión de clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores cuando considere que su participación afecta o puede afectar la integridad competitiva, la organización, la convivencia, el fair play, el correcto funcionamiento de la plataforma o la imagen general de ProRank League.

La admisión o continuidad dentro de la Beta Cerrada no constituirá un derecho adquirido para futuras competencias. PRL podrá evaluar la conducta, cumplimiento, colaboración, antecedentes y PRL Trust de cada club, capitán o jugador al momento de definir invitaciones, permanencia o participación en próximas etapas.

Los capitanes y clubes deberán acatar las decisiones finales comunicadas por PRL, aun cuando no estén de acuerdo con ellas. Las consultas, pedidos de aclaración o reclamos posteriores deberán realizarse de manera respetuosa y por los canales oficiales.

La reiteración de cuestionamientos agresivos, presiones, amenazas, desobediencia reglamentaria o intentos de desconocer una decisión final podrá ser considerada una falta disciplinaria.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará resolver cada situación con criterio razonable, buena fe y proporcionalidad, entendiendo que la competencia se encuentra en etapa de prueba. Sin embargo, dicha condición no limitará la autoridad de la organización para tomar decisiones necesarias en defensa del proyecto.

La participación en PRL implica aceptar que las decisiones finales de la organización serán obligatorias para clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores participantes.

Artículo 37 — Aceptación del reglamento

La participación de un club en la Beta Cerrada de ProRank League implica la aceptación plena del presente reglamento por parte de su capitán, subcapitán y jugadores habilitados.

El capitán será responsable de leer, conocer, aceptar y transmitir el contenido de este reglamento a todos los integrantes de su plantilla, asegurando que los jugadores comprendan las normas básicas de participación, conducta, carga de partidos, evidencias, reclamos, sanciones y uso de la plataforma PRL.

La aceptación del reglamento será condición necesaria para participar en la competencia. PRL podrá solicitar al capitán una confirmación expresa de aceptación por los canales oficiales, formulario, plataforma o cualquier medio que la organización determine.

Una vez aceptado el reglamento, el capitán no podrá invocar desconocimiento de sus disposiciones para justificar incumplimientos, errores de carga, ausencias, demoras, reclamos indebidos, uso incorrecto de la plataforma o conductas contrarias a las normas de PRL.

La aceptación del reglamento alcanzará también a futuras actualizaciones, aclaraciones, anexos, comunicados oficiales o modificaciones razonables que PRL informe durante la Beta Cerrada, siempre que sean comunicadas por los canales correspondientes.

En caso de que un jugador se incorpore a la plantilla luego de iniciada la competencia, el capitán deberá informarle las normas vigentes y garantizar que dicho jugador acepte las condiciones de participación antes de disputar partidos oficiales.

El incumplimiento del reglamento por parte de un jugador podrá generar consecuencias individuales y, según la gravedad del caso, también afectar al capitán, al club y al PRL Trust correspondiente.

PRL podrá rechazar la participación, suspender o excluir de la Beta Cerrada a cualquier club, capitán, subcapitán o jugador que no acepte el reglamento, desconozca sus obligaciones o se niegue a cumplir las decisiones oficiales de la organización.

La aceptación del presente reglamento no impedirá que PRL realice ajustes durante la Beta Cerrada, cuando ello resulte necesario para corregir errores, mejorar el funcionamiento de la plataforma, proteger la integridad competitiva o resolver situaciones no previstas.

Al aceptar este reglamento, el capitán declara comprender que la Beta Cerrada es una etapa de prueba, desarrollo y mejora de PRL, y que su participación requiere compromiso, buena fe, colaboración y respeto por las normas establecidas.

Artículo 38 — Anexos

Los anexos del presente reglamento formarán parte complementaria del Reglamento para Capitanes de ProRank League durante la Beta Cerrada.

Su finalidad será facilitar la comprensión, aplicación y consulta rápida de las obligaciones principales de los capitanes, sin reemplazar el contenido completo del reglamento.

Los anexos podrán incluir resúmenes operativos, Checklist, tablas orientativas, criterios prácticos, recordatorios de carga, ejemplos de sanciones, pautas de conducta o cualquier otro material que PRL considere útil para mejorar la organización de la competencia.

En caso de diferencia entre el contenido de un anexo y el cuerpo principal del reglamento, prevalecerá lo establecido en los artículos principales, salvo que PRL comunique expresamente una actualización o modificación oficial.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ampliar, simplificar o reemplazar los anexos cuando resulte necesario para mejorar la claridad del reglamento, corregir errores, ordenar procesos o adaptar el funcionamiento operativo de la plataforma.

Los capitanes deberán conocer y consultar los anexos, especialmente aquellos vinculados a la carga post-partido, evidencias obligatorias, plazos, sanciones y responsabilidades principales.

Los anexos tendrán carácter práctico y orientativo, pero su incumplimiento podrá tener consecuencias reglamentarias cuando reflejen obligaciones ya establecidas en el presente reglamento.

Inicialmente, el reglamento podrá contar con los siguientes anexos:

- a) Anexo I: Resumen rápido para capitanes.
- b) Anexo II: Checklist post-partido.
- c) Anexo III: Tabla rápida de sanciones.
- d) Anexo IV: Espíritu de la Beta / capitanes fundadores.

PRL podrá incorporar nuevos anexos o eliminar los existentes cuando lo considere necesario para el correcto desarrollo de la competencia.

Anexo I — Resumen rápido para capitanes

Este anexo tiene como finalidad brindar a los capitanes una guía rápida de las obligaciones principales que deberán cumplir durante la Beta Cerrada de ProRank League.

El presente resumen no reemplaza al reglamento completo, sino que funciona como una herramienta práctica de consulta para evitar errores operativos, demoras, cargas incompletas o incumplimientos básicos.

1. Rol del capitán

El capitán es el representante oficial del club ante PRL.

Será responsable de:

- a) Organizar a su plantilla.
- b) Presentar al equipo a los partidos.
- c) Comunicarse con PRL y con capitanes rivales.
- d) Cargar los datos del partido.
- e) Subir las evidencias obligatorias.
- f) Transmitir la información oficial a sus jugadores.
- g) Cuidar la conducta del club.
- h) Colaborar en validaciones, reclamos y revisiones.

2. Antes del partido

Antes de cada partido, el capitán deberá:

- a) Revisar el calendario oficial.
- b) Confirmar día y horario del encuentro.
- c) Coordinar con sus jugadores.
- d) Verificar que todos los jugadores estén habilitados en PRL.
- e) Controlar que cada jugador conozca su posición principal o secundaria.
- f) Comunicarse con el capitán rival cuando sea necesario.
- g) Informar a PRL cualquier inconveniente relevante.

3. Presentación al partido

El club deberá estar listo para jugar en el horario establecido.

La tolerancia general será de diez minutos desde el horario oficial del partido, salvo decisión distinta de PRL.

La demora deberá ser informada de manera inmediata. Las demoras reiteradas, injustificadas o sin comunicación podrán afectar el PRL Trust y generar sanciones.

4. Después del partido

Finalizado el partido, el capitán deberá cargar en la plataforma PRL:

- a) Resultado final.
- b) Jugadores de su club que participaron.
- c) Posición en la que jugó cada jugador.
- d) Indicación de MVP, si algún jugador de su club fue elegido MVP del partido.
- e) Evidencias obligatorias del encuentro.

5. Evidencias obligatorias

Cada capitán deberá subir:

- a) Video de estadísticas del partido.
- b) Video de highlights o jugadas destacadas.
- c) Video de rendimiento o desempeño de los jugadores.
- d) Foto o captura donde se vean todos los usuarios que participaron del partido.

Las evidencias deberán ser claras, legibles y corresponder al partido disputado.

6. Plazo de carga

El plazo general de carga será de veinticuatro horas corridas desde la finalización del partido.

La carga fuera de plazo, incompleta o sin evidencias podrá demorar la validación del partido y afectar XP, media, Valor PRL, rankings, recompensas y PRL Trust.

7. Validación

Un partido no se considera validado solo por haber sido cargado.

PRL deberá revisar y confirmar el resultado, jugadores participantes, posiciones, MVP y evidencias obligatorias.

Hasta que el partido no sea validado, PRL podrá suspender o demorar la actualización de estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings y recompensas.

8. Reclamos

Los reclamos deberán ser presentados por el capitán o subcapitán habilitado, por los canales oficiales y dentro del plazo correspondiente.

Todo reclamo deberá ser claro, respetuoso y contar con fundamentos o evidencias mínimas.

Los reclamos falsos, exagerados, manipulados o realizados de mala fe podrán ser considerados reclamos maliciosos y generar sanciones.

9. Conducta

El capitán deberá mantener una conducta respetuosa, seria y colaborativa.

No se permitirán insultos, amenazas, provocaciones, hostigamiento, comentarios discriminatorios, manipulación de datos, farmeo, uso de jugadores no habilitados o cualquier conducta contraria al fair play.

La conducta de los jugadores también podrá afectar al club, al capitán y al PRL Trust.

10. PRL Trust

El PRL Trust reflejará el nivel de confianza, cumplimiento y responsabilidad del club dentro de PRL.

Podrá mejorar por buena comunicación, cargas correctas, puntualidad, colaboración y reporte de errores.

Podrá verse afectado por demoras, ausencias, cargas incorrectas, reclamos maliciosos, falta de evidencias, mala conducta, uso indebido de la plataforma o incumplimientos reiterados.

11. Uso de la plataforma

La plataforma PRL deberá utilizarse de manera responsable.

Los capitanes deberán reportar errores de buena fe y no aprovecharse de fallas, permisos indebidos, inconsistencias o vulnerabilidades.

El uso indebido de la plataforma podrá generar anulación de datos, pérdida de recompensas, afectación del PRL Trust o sanciones.

12. Regla general

Ante cualquier duda, inconveniente o situación no prevista, el capitán deberá comunicarse con PRL por los canales oficiales.

La buena fe, la comunicación clara, la colaboración y el cumplimiento de los plazos serán especialmente valorados durante la Beta Cerrada.

Anexo II — Checklist post-partido

Este anexo tiene como finalidad brindar a los capitanes una guía práctica de control para completar correctamente la carga posterior a cada partido oficial de ProRank League.

El presente Checklist no reemplaza al reglamento completo, sino que resume los pasos mínimos que deberán cumplirse luego de cada encuentro para facilitar la validación del partido.

Checklist obligatorio después de cada partido

Al finalizar el partido, el capitán deberá verificar lo siguiente:

1. Resultado final

- Confirmé el resultado final del partido.
- Verifiqué que el marcador cargado coincida con lo ocurrido en el encuentro.
- Revisé que no haya diferencia entre el resultado informado por mi club y el resultado informado por el rival.

2. Jugadores participantes

- Seleccioné correctamente a todos los jugadores de mi club que participaron del partido.
- Verifiqué que no figure ningún jugador que no haya jugado.
- Verifiqué que no falte ningún jugador que sí haya participado.
- Confirmé que todos los jugadores seleccionados estén habilitados en la plantilla PRL.

3. Posiciones utilizadas

- Indiqué la posición en la que jugó cada jugador participante.
- Verifiqué que las posiciones cargadas coincidan con lo ocurrido en el partido.
- Revisé que los jugadores hayan sido declarados en su posición principal o secundaria, salvo situación excepcional.
- Informé cualquier situación especial vinculada a posiciones si correspondía.

4. MVP del partido

- Verifiqué si algún jugador de mi club fue elegido MVP del partido.
- En caso de corresponder, marqué correctamente al jugador MVP.

- No marqué MVP si ningún jugador de mi club fue elegido como tal.
- Revisé que la información de MVP coincida con la evidencia disponible.

5. Evidencias obligatorias

- Subí el video de estadísticas del partido.
- Subí el video de highlights o jugadas destacadas.
- Subí el video de rendimiento o desempeño de los jugadores.
- Subí la foto o captura donde se visualizan todos los usuarios que participaron del partido.
- Verifiqué que los archivos correspondan al partido correcto.
- Verifiqué que los videos y capturas sean claros, legibles y completos.

6. Revisión general de la carga

- Revisé que toda la información cargada sea real, completa y verificable.
- Confirmé que no haya datos duplicados, incorrectos o incompletos.
- Controlé que la carga coincida con las evidencias presentadas.
- Guardé o confirmé la carga dentro de la plataforma PRL.

7. Plazo de carga

- Realicé la carga dentro de las 24 horas corridas posteriores a la finalización del partido.
- En caso de inconveniente, informé a PRL antes del vencimiento del plazo o tan pronto como fue posible.

8. Comunicación

- Mantuve comunicación con el capitán rival si fue necesario.
- Informé a PRL cualquier error, diferencia, demora, desconexión, reclamo o situación excepcional.
- Respondí cualquier solicitud de aclaración realizada por PRL.

Recordatorio importante

Un partido cargado no se considera automáticamente validado.

PRL deberá revisar el resultado, jugadores participantes, posiciones, MVP y evidencias obligatorias antes de confirmar oficialmente el partido y habilitar la actualización de estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings y recompensas.

La carga incompleta, tardía o sin evidencias suficientes podrá dejar el partido en revisión y afectar al club, al capitán, a los jugadores involucrados y al PRL Trust correspondiente.

Anexo III — Tabla rápida de sanciones

Este anexo tiene como finalidad brindar una referencia rápida sobre posibles faltas y sanciones aplicables durante la Beta Cerrada de ProRank League.

La presente tabla es orientativa y no reemplaza el análisis particular de cada caso. PRL podrá aplicar, modificar, agravar o reducir una sanción según la gravedad del hecho, la intención, la reincidencia, el impacto competitivo, la colaboración del capitán y las evidencias disponibles.

1. Faltas leves

Conducta	Posible consecuencia
Demora menor informada correctamente	Advertencia o llamado de atención
Error aislado de carga sin mala fe	Solicitud de corrección
Carga incompleta corregida a tiempo	Observación administrativa
Confusión menor en posición, jugador o MVP	Corrección de carga
Falta de respuesta ocasional no urgente	Advertencia
Primer incumplimiento leve de plazo	Advertencia o afectación menor de PRL Trust
Uso incorrecto menor de la plataforma	Corrección y advertencia
Comunicación desordenada, pero sin agresiones	Llamado de atención

Las faltas leves buscan corregir errores operativos propios de la Beta, siempre que no exista mala fe ni perjuicio competitivo relevante.

2. Faltas graves

Conducta	Posible consecuencia
Ausencia injustificada a un partido	Walkover, pérdida de puntos o afectación del PRL Trust
Demoras reiteradas sin justificación	Afectación del PRL Trust o sanción administrativa
Carga tardía reiterada	Afectación del PRL Trust o demora en validación
Falta de evidencias obligatorias	Partido en revisión o rechazo de carga
Uso de jugador no habilitado	Revisión del partido, anulación de datos o pérdida de puntos.
Declarar mal jugadores, posiciones o MVP con impacto competitivo	Corrección, anulación parcial o sanción.
Reclamo malicioso	Afectación del PRL Trust o restricción de reclamos
Falta de colaboración en revisión	Resolución desfavorable o sanción

Conducta agresiva o irrespetuosa	Advertencia formal, suspensión o afectación del PRL Trust
Abandono injustificado de partido	Resultado administrativo o sanción
Aprovechar un error de plataforma sin reportarlo	Anulación de beneficios o sanción disciplinaria
Incumplimientos reiterados del reglamento	Sanción acumulativa o suspensión

Las faltas graves son aquellas que afectan el orden de la competencia, la validación de partidos, la confianza entre clubes o la integridad del sistema PRL.

3. Faltas muy graves

Conducta	Posible consecuencia
Manipular resultados, estadísticas, MVP o evidencias	Anulación de datos, pérdida de recompensas, suspensión o expulsión
Farmeo organizado	Anulación de XP, meda, Valor PRL, rankings y recompensas
Evidencias falsas, editadas o de otro partido	Sanción grave, expulsión o inhabilitación
Uso de cuentas prestadas o identidades falsas	Anulación del partido, suspensión o exclusión
Suplantación de jugadores	Exclusión del jugador o club
Amenazas, hostigamiento grave o discriminación	Suspensión, expulsión o exclusión de futuras competencias
Filtración maliciosa de información confidencial	Restricción de acceso, sanción o exclusión
Explotación intencional de vulnerabilidades	Anulación de beneficios, suspensión o expulsión
Reclamos falsos coordinados para perjudicar a otro club	Sanción al capitán, club o jugadores involucrados
Reincidencia grave luego de advertencias previas	Suspensión prolongada o exclusión de la Beta

Las faltas muy graves son aquellas que implican mala fe, manipulación, engaño, abuso del sistema, daño a terceros o afectación directa a la integridad competitiva de PRL.

4. Criterios que pueden agravar una sanción

PRL podrá agravar una sanción cuando exista:

- a) Reincidencia.
- b) Mala fe.
- c) Ocultamiento de información.
- d) Falta de colaboración.
- e) Manipulación de evidencias.
- f) Perjuicio directo a otro club o jugador.

- g) Impacto en rankings, XP, media, Valor PRL o recompensas.
- h) Conducta agresiva posterior al hecho.
- i) Intento de presionar a PRL o a otro capitán.
- j) Participación coordinada de varios jugadores o clubes.

5. Criterios que pueden atenuar una sanción

PRL podrá reducir o moderar una sanción cuando exista:

- a) Reconocimiento voluntario del error.
- b) Corrección rápida de la carga.
- c) Buena fe demostrada.
- d) Colaboración con PRL.
- e) Ausencia de antecedentes.
- f) Error propio de la etapa Beta.
- g) Comunicación clara y oportuna.
- h) Presentación de evidencias completas.
- i) Falta de impacto competitivo relevante.
- j) Predisposición para resolver el problema.

6. Recordatorio final

La tabla de sanciones es una guía rápida y orientativa.

PRL tendrá la decisión final sobre la clasificación de la falta y la sanción aplicable, considerando el reglamento completo, las evidencias disponibles, el contexto del caso y la necesidad de proteger la integridad competitiva de la Beta Cerrada.

Anexo IV — Espíritu de la Beta / Capitanes fundadores

La Beta Cerrada de ProRank League representa la primera etapa competitiva y operativa del proyecto PRL.

Su finalidad no será únicamente disputar partidos, sino también probar la plataforma, detectar errores, ajustar reglas, validar procesos, mejorar la experiencia de los usuarios y construir las bases de una competencia seria, organizada y sostenible.

Los capitanes participantes de esta etapa serán considerados capitanes fundadores de PRL, ya que formarán parte del primer grupo de clubes que colaborará activamente en el desarrollo real de la plataforma.

1. Rol de los capitanes fundadores

Los capitanes fundadores tendrán un rol fundamental dentro de la Beta Cerrada.

Su participación permitirá probar:

- a) El sistema de carga de partidos.
- b) La validación de resultados y evidencias.
- c) El funcionamiento de plantillas y jugadores habilitados.
- d) El sistema de posiciones principales y secundarias.
- e) La asignación de XP, media y Valor PRL.
- f) Los rankings individuales y por club.
- g) El PRL Trust.
- h) El Equipo de la Semana.
- i) El Jugador del Mes.
- j) El funcionamiento general de la plataforma PRL.

Por este motivo, PRL valorará especialmente a los capitanes que actúen con compromiso, paciencia, buena fe y predisposición para colaborar.

2. La Beta como etapa de prueba

La Beta Cerrada no debe entenderse como una competencia definitiva, sino como una etapa de prueba real.

Durante esta etapa podrán existir errores, ajustes de reglas, cambios de interfaz, modificaciones en criterios de validación, correcciones de carga, pausas operativas o decisiones excepcionales necesarias para mejorar el proyecto.

La existencia de errores no invalidará el valor de la Beta. Por el contrario, detectarlos y corregirlos será parte central del objetivo de esta etapa.

Los capitanes deberán comprender que PRL se encuentra en desarrollo y que su colaboración será clave para transformar la plataforma en una experiencia más sólida, justa y profesional.

3. Compromiso esperado

PRL espera de los capitanes fundadores:

- a) Responsabilidad para cumplir partidos, horarios y cargas.
- b) Buena comunicación con PRL y con otros capitanes.
- c) Paciencia ante errores propios de una etapa Beta.
- d) Honestidad en la carga de datos y evidencias.
- e) Predisposición para reportar fallas.
- f) Respeto hacia rivales, jugadores y organización.
- g) Colaboración en revisiones y validaciones.
- h) Cumplimiento del reglamento.
- i) Cuidado del fair play y de la integridad competitiva.
- j) Aporte constructivo para mejorar la plataforma.

La Beta no busca únicamente encontrar campeones, sino también identificar clubes serios, capitanes confiables y jugadores comprometidos con el crecimiento de PRL.

4. Cultura competitiva de PRL

PRL busca construir una comunidad competitiva basada en organización, transparencia, mérito deportivo, progresión individual, identidad de clubes y respeto entre participantes.

La plataforma pretende ofrecer una experiencia distinta dentro del entorno competitivo de Clubes Pro, donde cada partido, estadística, rendimiento y conducta tenga valor dentro de un sistema más amplio.

Para lograrlo, será necesario que los capitanes comprendan que su rol va más allá de coordinar partidos. También serán responsables de ayudar a construir la cultura inicial de PRL.

La conducta, compromiso y seriedad de los capitanes fundadores marcarán el estándar para futuras temporadas, nuevos clubes y próximas etapas del proyecto.

5. Reconocimiento a los capitanes fundadores

PRL podrá reconocer la participación de los capitanes, clubes y jugadores fundadores mediante menciones oficiales, distinciones visuales, cartas especiales, insignias, historial competitivo, beneficios simbólicos, prioridad de invitación o cualquier otro reconocimiento que la organización considere adecuado.

Dichos reconocimientos estarán vinculados no solo al rendimiento deportivo, sino también al compromiso, cumplimiento, colaboración, buena conducta y aporte positivo durante la Beta Cerrada.

La condición de capitán fundador no otorgará inmunidad reglamentaria ni privilegios competitivos indebidos, pero podrá ser valorada por PRL como parte de la historia inicial del proyecto.

6. Aportes y sugerencias

Los capitanes podrán enviar sugerencias, observaciones y propuestas de mejora a PRL por los canales oficiales establecidos.

PRL valorará especialmente los aportes que sean claros, respetuosos, constructivos y orientados a mejorar la experiencia general de la competencia.

Las críticas serán bien recibidas cuando se realicen con buena fe, fundamentos y voluntad de colaborar. No se considerarán aportes constructivos las agresiones, exigencias desmedidas, burlas, presiones, amenazas o reclamos realizados con mala fe.

PRL podrá tomar, adaptar o descartar sugerencias según la viabilidad técnica, deportiva y organizativa del proyecto.

7. Espíritu final de la Beta

La Beta Cerrada será una etapa de construcción conjunta.

PRL aportará la plataforma, la organización, el sistema competitivo y los criterios de validación. Los capitanes y clubes fundadores aportarán participación, compromiso, feedback real y conducta competitiva.

El éxito de la Beta no dependerá únicamente de que todos los partidos se jueguen, sino de que la experiencia permita aprender, corregir, ordenar y mejorar.

Cada capitán fundador será parte del inicio de PRL y tendrá la oportunidad de contribuir a la creación de una competencia más seria, moderna y profesional para la comunidad de Clubes Pro.

Participar en esta Beta implica aceptar sus desafíos, colaborar con su mejora y representar con responsabilidad el espíritu fundacional de ProRank League.