

PRO RANK LEAGUE - Reglamento General

Clubes Pro — EA SPORTS FC 26

Documento oficial de funcionamiento, participación, competencia, validación, conducta y régimen disciplinario de ProRank League.

Versión: Beta Cerrada v1.0

Vigencia

Aplicable durante el desarrollo de la Beta Cerrada de ProRank League y a toda competencia oficial organizada, reconocida o validada por PRL.

Carácter del documento

Reglamento individual, competitivo, organizativo, operativo y disciplinario aplicable a clubes, jugadores y usuarios vinculados a PRL.

ProRank League

Competencia organizada para clubes, capitanes y jugadores de Clubes Pro, con sistema de partidos oficiales, validación de rendimiento, estadísticas personales, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y recompensas competitivas.

Aviso importante:

La participación en la Beta Cerrada implica la aceptación del presente reglamento por parte de todos los clubes, jugadores, colaboradores y usuarios vinculados a PRL.

Todo participante deberá actuar con buena fe, respetar el calendario oficial, utilizar jugadores habilitados, cumplir las normas de conducta, colaborar, respetar las decisiones oficiales de PRL

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

Índice

Reglamento General PRL.

Glosario PRL

Definición de términos utilizados en PRL: Beta Cerrada, club, capitán, subcapitán, jugador habilitado, plantilla, partido oficial, partido cargado, partido validado, partido en revisión, walkover, evidencia, XP, media PRL, PRL Trust, farmeo, sanción activa, recompensa, carta especial, entre otros.

Bloque I — Disposiciones generales

1. Finalidad del reglamento general
2. Alcance del reglamento
3. Documentos complementarios
4. Relación entre reglamento para Capitanes y el Reglamento para Jugadores
5. Aceptación general de las normas PRL
6. Naturaleza de la Beta Cerrada
7. Autoridad organizativa de PRL

Bloque II — Participantes y Roles

8. Clubes Participantes
9. Capitanes
10. Subcapitanes
11. Jugadores
12. Plantillas
13. Jugadores habilitados
14. Cuenta personal e intransferible
15. Participación en más de un club
16. Posición principal y secundaria
17. Cambios de plantilla, cuenta, posición o identidad competitiva

Bloque III — Competencia y Partidos

18. Calendario oficial
19. Calendario de la Beta Cerrada
20. Partidos oficiales
21. Partidos amistosos o no oficiales

- 22. Presentación a partidos
- 23. Mínimo de jugadores
- 24. Tolerancia y demoras
- 25. Invitaciones y coordinación
- 26. Reprogramaciones
- 27. Acuerdos entre equipos
- 28. Walkover
- 29. Desconexiones individuales y masivas
- 30. Abandono de partido
- 31. Bugs, errores del juego y situaciones técnicas

Bloque IV — Carga, evidencias y validación.

- 32. Carga de datos del partido
- 33. Carga de resultado, jugadores, posiciones y MVP
- 34. Evidencias obligatorias
- 35. Plazos de carga
- 36. Partido cargado
- 37. Partido en revisión
- 38. Partido validado
- 39. Partido no validado
- 40. Correcciones retroactivas
- 41. Cierre administrativo de fechas

Bloque V — Estadísticas, progresión y recompensas

- 42. Estadísticas oficiales PRL
- 43. Recompensas sujetas a validación
- 44. XP, media y progresión
- 45. Valor PRL
- 46. PRL Trust
- 47. Rankings
- 48. Equipo de la Semana
- 49. Jugador del Mes

50. Cartas especiales

51. Límites por partidos no validados o irregulares

Bloque VI — Reclamos, evidencias y revisión

52. Reclamos

53. Plazo para reclamos

54. Reclamos maliciosos

55. Evidencias

56. Evidencia incompleta, falsa o adulterada

57. Grabación de partidos

58. Transmisiones

Bloque VII — Conducta, comunidad y fair play

59. Conducta general

60. Conducta en redes, grupos y canales externos

61. Nombres, apodos, escudos, usuarios y títulos

62. Fair play

63. Anti-farqueo estadístico

64. Respeto, convivencia e imagen de PRL

Bloque VIII — Plataforma PRL y Beta

65. Uso de plataforma PRL

66. Reporte de errores

67. Bugs, fallas y ventajas indebidas

68. Confidencialidad de la Beta

69. Comunicados oficiales

70. Cambios y ajustes durante la Beta

Bloque IX — Imagen, contenido y difusión

71. Uso de imagen y contenido competitivo

72. Clips, capturas, transmisiones y material promocional

73. Identidad visual de clubes y jugadores

74. Protección de la imagen de PRL

Bloque X — Régimen disciplinario

75. Sanciones generales

76. Sanciones individuales y colectivas

77. Sanciones preventivas

78. Faltas leves

79. Faltas graves

80. Faltas muy graves

81. Suspensiones

82. Agravantes y atenuantes

83. Derecho de admisión, permanencia y exclusión

Bloque XI — Cierre reglamentario

84. Casos no contemplados

85. Decisiones finales de PRL

86. Actualizaciones del reglamento

87. Aceptación del Reglamento General

88. Anexos

Anexos

Anexo I — Resumen rápido general

Anexo II — Glosario ampliado PRL

Anexo III — Orden operativo post-partido

Anexo IV — Recompensas PRL

Anexo V — Tabla general de sanciones

Anexo VI — Espíritu PRL

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, el registro de clubes, la habilitación de jugadores, la carga de partidos, la presentación de evidencias, la validación de resultados, el sistema de posiciones, la asignación de XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y demás herramientas vinculadas a la experiencia competitiva.

El presente Reglamento General tiene como finalidad establecer las normas, obligaciones, criterios, procedimientos y principios que deberán cumplir todos los participantes vinculados a PRL durante la Beta Cerrada y en toda competencia oficial organizada, reconocida o validada por la liga.

Este documento alcanza a clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores, usuarios de la plataforma y cualquier persona que participe o intervenga en una instancia oficial de PRL.

La participación en PRL no se limitará únicamente a disputar partidos. También implicará respetar el calendario oficial, utilizar jugadores habilitados, cumplir los procesos de carga, conservar y presentar evidencias, aceptar la validación de PRL, actuar con buena fe, mantener una conducta adecuada, cuidar la convivencia y respetar las decisiones oficiales de la organización.

La progresión individual y colectiva dentro de PRL dependerá de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y validados. Por ello, los resultados, estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas y reconocimientos solo tendrán valor cuando se basen en información real, verificable y compatible con el presente reglamento.

Al tratarse de una Beta Cerrada, PRL podrá realizar ajustes, correcciones o modificaciones cuando resulte necesario para mejorar el funcionamiento de la plataforma, equilibrar el sistema de progresión, corregir errores, proteger la integridad competitiva 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 todos los participantes alcanzados, sin perjuicio de las responsabilidades específicas establecidas en el Reglamento para Capitanes, el Reglamento para Jugadores, los anexos, protocolos y comunicados oficiales de PRL.

Artículo 1 — Finalidad del reglamento general

El presente Reglamento General tiene como finalidad establecer las normas principales de funcionamiento, participación, organización y competencia de ProRank League, en adelante PRL, durante la Beta Cerrada y en toda competencia oficial organizada por la liga.

Este reglamento busca garantizar una competencia ordenada, transparente, justa y profesional, protegiendo la integridad competitiva, la correcta validación de partidos, la trazabilidad de resultados, el registro de estadísticas, la progresión de jugadores, la convivencia entre participantes y el funcionamiento general de la plataforma PRL.

Asimismo, este documento tiene como objetivo establecer un marco común de reglas aplicable a todos los participantes de PRL, incluyendo clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y cualquier otro usuario vinculado a la competencia.

El Reglamento General funcionará como documento base de PRL y se complementará con reglamentos específicos, anexos, protocolos, comunicados oficiales y demás documentos operativos que la organización emita para regular aspectos particulares de la competencia.

La participación en PRL implica la aceptación del presente reglamento por parte de todos los participantes, sin perjuicio de las responsabilidades específicas que correspondan según el rol de cada uno dentro de la liga.

Durante la Beta Cerrada, PRL se encontrará en una etapa de prueba, desarrollo y mejora continua. Por tal motivo, este reglamento también tendrá como finalidad ordenar la participación inicial de los clubes, detectar errores, ajustar procesos, mejorar criterios de validación, equilibrar el sistema de progresión y resolver situaciones no previstas.

PRL podrá interpretar, aplicar, ajustar o ampliar las disposiciones del presente reglamento cuando resulte necesario para proteger la integridad competitiva, mejorar el funcionamiento de la plataforma, preservar la imagen de la liga, garantizar la convivencia entre participantes o asegurar el correcto desarrollo de la competencia.

Artículo 2 — Alcance del reglamento

El presente Reglamento General será aplicable a toda competencia oficial organizada, administrada, reconocida o validada por ProRank League.

Su alcance comprenderá la Beta Cerrada, la Temporada 0, torneos oficiales, copas, eventos especiales, fases regulares, fases eliminatorias, partidos definitivos, futuras temporadas y cualquier otra modalidad competitiva que PRL incorpore o comunique oficialmente.

También será aplicable a todos los participantes vinculados directa o indirectamente con la competencia, incluyendo:

- a) Clubes o equipos participantes.
- b) Capitanes.

- c) Subcapitanes.
- d) Jugadores titulares.
- e) Jugadores suplentes.
- f) Jugadores registrados, habilitados o en revisión.
- g) Administradores PRL.
- h) Revisores PRL.
- i) Colaboradores autorizados.
- j) Usuarios de la plataforma PRL.
- k) Cualquier persona que participe, intervenga, represente o colabore en una instancia oficial de PRL.

El presente reglamento será aplicable tanto dentro de la plataforma PRL como en los partidos oficiales, canales de comunicación, procesos de inscripción, carga de datos, validación de partidos, reclamos, evidencias, rankings, recompensas, redes sociales, transmisiones, grupos externos y cualquier otro espacio vinculado a la competencia.

Las disposiciones del Reglamento General alcanzarán no solo a los hechos ocurridos durante los partidos, sino también a toda conducta, acción u omisión que pueda afectar la organización, la integridad competitiva, la convivencia, la imagen de PRL, la validación de resultados, la progresión de jugadores o el correcto funcionamiento de la plataforma.

Los reglamentos específicos para capitanes y jugadores podrán establecer obligaciones adicionales según el rol de cada participante, sin limitar la aplicación del presente Reglamento General.

En caso de duda sobre si una situación se encuentra alcanzada por este reglamento, PRL podrá interpretarla y resolverla conforme a los principios de buena fe, fair play, transparencia, integridad competitiva, orden organizativo y protección de la comunidad.

Artículo 3 — Documentos complementarios

El presente Reglamento General podrá complementarse con reglamentos específicos, anexos, manuales, protocolos, guías operativas, comunicados oficiales y cualquier otro documento emitido por ProRank League para regular aspectos particulares de la competencia.

Estos documentos tendrán como finalidad aclarar, desarrollar o detallar normas específicas vinculadas al funcionamiento de PRL, la participación de los clubes, las obligaciones de los capitanes, la conducta de los jugadores, la carga de datos, la validación de partidos, los reclamos, las sanciones, el uso de la plataforma y cualquier otra cuestión operativa o competitiva.

Podrán considerarse documentos complementarios, entre otros:

- a) Reglamento para Capitanes.
- b) Reglamento para Jugadores.
- c) Manual operativo de la Beta Cerrada.
- d) Manual de carga de partidos, evidencias y datos obligatorios.
- e) Protocolo de reclamos.
- f) Reglamento de torneos, copas o eventos específicos.
- g) Anexos operativos.

- h) Guías de uso de la plataforma PRL.
- i) Comunicados oficiales de PRL.
- j) Resoluciones administrativas o disciplinarias emitidas por la organización.
- k) Cualquier documento futuro que PRL incorpore para mejorar el funcionamiento de la competencia.

Los documentos complementarios formarán parte del marco normativo de PRL y deberán ser respetados por los participantes alcanzados por su contenido.

En caso de contradicción, duda o diferencia de interpretación entre el Reglamento General y un documento complementario, PRL resolverá conforme al criterio oficial comunicado por la organización, priorizando la integridad competitiva, la buena fe, la transparencia, el correcto funcionamiento de la plataforma y la protección de la comunidad.

Los reglamentos específicos podrán establecer obligaciones adicionales según el rol de cada participante, sin dejar sin efecto la aplicación del presente Reglamento General.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ampliar, reemplazar o dejar sin efecto documentos complementarios cuando resulte necesario para corregir errores, ordenar procesos, adaptar el sistema, mejorar la experiencia competitiva o resolver situaciones no previstas.

Artículo 4 — Relación con el Reglamento para Capitanes y el Reglamento para Jugadores

El Reglamento General de PRL funcionará como documento marco de la competencia y establecerá las normas comunes aplicables a todos los participantes de ProRank League.

El Reglamento para Capitanes regulará las obligaciones específicas de los capitanes y subcapitanes, incluyendo la organización del equipo, la comunicación oficial con PRL, la presentación a partidos, la carga de datos, la carga de evidencias, los reclamos, la gestión de la plantilla y la conducta general del club.

El Reglamento para Jugadores regulará las obligaciones específicas de los jugadores, incluyendo el registro individual, la cuenta personal, la identidad competitiva, la posición principal y secundaria, la participación en partidos oficiales, la conducta deportiva, la progresión, las recompensas y las sanciones individuales.

Los tres documentos deberán interpretarse de manera complementaria, formando parte de un mismo marco normativo.

El cumplimiento del Reglamento General no eximirá a capitanes, subcapitanes o jugadores del cumplimiento de las obligaciones específicas establecidas en sus respectivos reglamentos.

Del mismo modo, el cumplimiento de un reglamento específico no eximirá a ningún participante del cumplimiento de las normas generales de PRL.

Cuando una situación involucre tanto aspectos generales como responsabilidades específicas de un rol, PRL podrá aplicar de manera conjunta el Reglamento General, el Reglamento para Capitanes, el Reglamento para Jugadores y cualquier otro documento complementario vigente.

En caso de duda, contradicción o vacío normativo entre los documentos, PRL interpretará y resolverá la situación priorizando la integridad competitiva, la buena fe, el fair play, la transparencia, la organización de la competencia, la convivencia entre participantes y el correcto funcionamiento de la plataforma.

La existencia de reglamentos específicos no limitará la autoridad de PRL para resolver situaciones no previstas, corregir errores, aplicar sanciones, validar partidos, revisar evidencias o adoptar medidas necesarias para proteger el desarrollo de la competencia.

Artículo 5 — Aceptación general de las normas PRL.

La participación en ProRank League implicará la lectura, comprensión y aceptación del presente Reglamento General, así como de los reglamentos específicos, anexos, comunicados oficiales, protocolos y demás documentos complementarios emitidos por PRL.

Esta aceptación alcanzará a todos los participantes de la competencia, incluyendo clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y cualquier usuario vinculado a la plataforma o a una instancia oficial de PRL.

La aceptación del reglamento será condición necesaria para participar en competencias oficiales, integrar una plantilla, disputar partidos, cargar datos, presentar reclamos, recibir validaciones, generar estadísticas, obtener XP, modificar media PRL, generar Valor PRL, aparecer en rankings, acceder a cartas especiales, recibir recompensas o formar parte de cualquier actividad oficial de la liga.

El desconocimiento total o parcial del Reglamento General, de los reglamentos específicos o de los comunicados oficiales de PRL no será considerado justificación válida ante incumplimientos, errores, infracciones, sanciones o decisiones administrativas adoptadas por la organización.

Cada participante será responsable de conocer las normas aplicables a su rol y de mantenerse informado sobre actualizaciones, aclaraciones o modificaciones comunicadas por PRL durante el desarrollo de la competencia.

PRL podrá solicitar aceptación digital, confirmación expresa, validación por parte de capitanes, aceptación individual de jugadores o cualquier otro mecanismo que considere necesario para dejar constancia de la conformidad con el marco reglamentario vigente.

La continuidad dentro de PRL dependerá del cumplimiento de las normas, la conducta adecuada, la buena fe, la colaboración con la organización, el respeto por los demás participantes y la aceptación de las decisiones oficiales emitidas por la liga.

La negativa a aceptar el Reglamento General, sus documentos complementarios o las decisiones oficiales de PRL podrá impedir la participación, suspender la habilitación,

limitar beneficios competitivos o generar la exclusión del participante, club o usuario involucrado.

Artículo 6 — Naturaleza de la Beta Cerrada.

La Beta Cerrada de ProRank League será una etapa inicial de prueba, validación, desarrollo y mejora continua del sistema competitivo, administrativo y tecnológico de PRL.

Durante esta etapa, la organización evaluará el funcionamiento de la plataforma, el registro de clubes, la habilitación de jugadores, la carga de datos, la presentación de evidencias, la validación de partidos, el cálculo de estadísticas, la asignación de XP, la modificación de media PRL, el Valor PRL, los rankings, las cartas especiales, las recompensas y los procesos disciplinarios.

La Beta Cerrada tendrá valor competitivo, pero también tendrá carácter fundacional, experimental y operativo. Por tal motivo, los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores participantes deberán comprender que podrán existir errores, ajustes, modificaciones, correcciones, demoras, cambios de criterio o situaciones no previstas propias de una etapa de prueba.

PRL podrá modificar reglas, formatos, calendarios, requisitos, procedimientos de carga, criterios de validación, sistemas de progresión, recompensas, rankings, cartas especiales, sanciones, herramientas de plataforma o cualquier otro aspecto operativo cuando resulte necesario para mejorar el funcionamiento general de la liga.

La participación en la Beta Cerrada no generará un derecho adquirido a conservar de manera definitiva beneficios, estadísticas, recompensas, rankings, cartas, progresión, cupos, condiciones competitivas o criterios aplicados durante esta etapa, especialmente cuando PRL detecte errores, inconsistencias, fallas técnicas, abusos, manipulación o necesidad de balance.

Los participantes deberán actuar con buena fe, paciencia, colaboración y predisposición para reportar errores, aportar evidencias, respetar decisiones oficiales y contribuir al desarrollo ordenado de la plataforma.

PRL valorará especialmente a los clubes, capitanes y jugadores que colaboren de manera responsable durante esta etapa, respeten los procesos de prueba, informen problemas reales, eviten abusos y ayuden a construir una competencia más sólida para futuras temporadas.

La Beta Cerrada no solo tendrá como finalidad disputar partidos, sino también construir las bases deportivas, técnicas, reglamentarias y comunitarias de ProRank League.

Artículo 7 — Autoridad organizativa de PRL.

ProRank League será la autoridad organizativa, administrativa, competitiva, técnica y disciplinaria de todas las competencias oficiales desarrolladas dentro de la liga.

PRL tendrá facultades para organizar, interpretar, administrar, revisar, validar y resolver todos los aspectos vinculados al funcionamiento de la competencia, la plataforma, los partidos oficiales, los clubes, los capitanes, los jugadores, las evidencias, las estadísticas, la progresión, las recompensas y las sanciones.

Entre sus facultades, PRL podrá:

- a) Crear, modificar o adaptar calendarios oficiales.
- b) Definir formatos de competencia, fases, fechas, jornadas, torneos, copas y eventos especiales.
- c) Aprobar, rechazar, suspender o revisar la participación de clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores.
- d) Validar, dejar en revisión, corregir o no validar partidos oficiales.
- e) Solicitar, analizar, aceptar o rechazar evidencias.
- f) Revisar resultados, jugadores participantes, posiciones utilizadas, MVP, estadísticas y datos cargados.
- g) Corregir errores de carga, inconsistencias, fallas administrativas o problemas detectados en la plataforma.
- h) Resolver reclamos, conflictos, desacuerdos o situaciones no previstas.
- i) Aplicar sanciones individuales, colectivas, deportivas, administrativas, disciplinarias o preventivas.
- j) Suspender, reprogramar, repetir, validar parcialmente o resolver administrativamente partidos.
- k) Ajustar criterios de XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales y recompensas.
- l) Emitir comunicados oficiales, aclaraciones, anexos, protocolos o actualizaciones reglamentarias.
- m) Proteger la integridad competitiva, la convivencia entre participantes, el fair play y la imagen general de PRL.
- n) Ejercer el derecho de admisión, permanencia y exclusión cuando corresponda.

Las decisiones de PRL deberán buscar el correcto desarrollo de la competencia, la transparencia del sistema, la equidad entre participantes, la protección de la comunidad y el funcionamiento ordenado de la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, la autoridad organizativa de PRL podrá ejercerse con criterios flexibles, preventivos o correctivos cuando resulte necesario para adaptar el sistema, resolver errores, evitar abusos o proteger la integridad competitiva.

La participación en PRL implica aceptar la autoridad organizativa de la liga y respetar las decisiones oficiales emitidas por la organización, sin perjuicio de los canales de consulta, revisión o reclamo que correspondan según el caso.

Se considerará jugador habilitado a todo jugador que se encuentre correctamente registrado en PRL, vinculado a una plantilla participante, identificado mediante sus datos competitivos y autorizado por la organización para disputar partidos oficiales durante la Beta Cerrada.

La habilitación del jugador será condición necesaria para participar válidamente en partidos oficiales, figurar en cargas de partido, recibir XP, modificar media, generar Valor

PRL, aparecer en rankings, integrar el Equipo de la Semana, competir por Jugador del Mes, recibir cartas especiales o acceder a cualquier recompensa vinculada a PRL.

La simple inscripción, invitación a un club o carga inicial de datos no implicará habilitación automática. PRL podrá revisar, aprobar, rechazar, suspender o dejar en revisión la habilitación de un jugador cuando existan dudas sobre su identidad, cuenta, club, posición, conducta, datos registrados o cumplimiento reglamentario.

Un jugador no habilitado no podrá ser utilizado válidamente en partidos oficiales. Si un club utiliza a un jugador no habilitado, PRL podrá dejar el partido en revisión, anular su participación, rechazar estadísticas, impedir la asignación de progresión, afectar al club o aplicar las sanciones correspondientes.

El jugador será responsable de verificar, a través de su capitán o de los medios que PRL disponga, que se encuentra correctamente habilitado antes de disputar un partido oficial.

PRL podrá suspender temporalmente la habilitación de un jugador cuando exista una sanción activa, reclamo pendiente, investigación en curso, sospecha de cuenta compartida, uso de identidad falsa, datos inconsistentes, incumplimiento reglamentario o cualquier situación que requiera revisión previa.

La habilitación de un jugador podrá estar sujeta a condiciones específicas, tales como pertenecer a una plantilla determinada, respetar su posición principal o secundaria, mantener conducta adecuada, cumplir sanciones previas o aceptar las normas vigentes de PRL.

En caso de error en la habilitación, duplicación de jugador, datos incorrectos o inconveniente de plataforma, el jugador deberá informarlo a PRL, preferentemente por intermedio de su capitán o subcapitán, antes de participar en un partido oficial.

Durante la Beta Cerrada, la autoridad organizativa de PRL podrá ejercerse con criterios flexibles, preventivos o correctivos cuando resulte necesario adaptar el sistema, resolver errores, evitar abusos o proteger la integridad competitiva.

La participación en PRL implica aceptar la autoridad organizativa de la liga y respetar las decisiones oficiales emitidas por la organización, sin perjuicio de los canales de consulta, revisión o reclamo que correspondan según el caso.

Artículo 8 — Clubes Participantes

Podrán participar en ProRank League aquellos clubes o equipos que se encuentren correctamente registrados, aprobados y habilitados por PRL para disputar competencias oficiales.

Cada club deberá cumplir con los requisitos de inscripción, presentación, identificación, plantilla, capitán responsable y demás condiciones que la organización establezca para cada competencia, torneo, copa, evento o etapa de la liga.

La aprobación de un club no será automática. PRL podrá evaluar la inscripción de cada equipo considerando criterios organizativos, disponibilidad de cupos, seriedad competitiva, cumplimiento de requisitos, conducta previa, capacidad de presentación,

comunicación con la organización y cualquier otro aspecto relevante para el correcto desarrollo de la competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá trabajar con una cantidad reducida de clubes participantes con el objetivo de facilitar la prueba del sistema, ordenar la validación de partidos, controlar la carga de datos, evaluar la plataforma y mejorar la experiencia competitiva antes de futuras temporadas.

Todo club participante deberá contar con una identidad clara, una plantilla registrada, un capitán responsable y, en caso de corresponder, un subcapitán autorizado para actuar en representación del equipo.

Los clubes deberán respetar el calendario oficial, presentarse a los partidos programados, utilizar jugadores habilitados, colaborar con la carga de datos, conservar evidencias, cumplir las decisiones de PRL y mantener una conducta adecuada dentro y fuera de la competencia.

La participación de un club en PRL implica aceptar que su continuidad podrá depender del cumplimiento reglamentario, la conducta de sus integrantes, la colaboración con la organización, el respeto por los procesos de validación, el fair play y el correcto uso de la plataforma.

PRL podrá rechazar, suspender, dejar en revisión o excluir a un club cuando su participación afecte la integridad competitiva, la organización del torneo, la convivencia entre participantes, la imagen de la liga, el funcionamiento de la plataforma o el cumplimiento del presente reglamento.

La admisión de un club en la Beta Cerrada no generará derecho adquirido a participar en futuras temporadas, torneos, copas o eventos oficiales, quedando dicha continuidad sujeta a los criterios de selección, cupos, conducta, desempeño organizativo y decisiones que PRL comunique oportunamente.

Artículo 9 — Capitanes

Cada club participante de ProRank League deberá contar con un capitán designado, quien actuará como responsable principal del equipo ante PRL.

El capitán será el interlocutor oficial del club frente a la organización y tendrá la responsabilidad de representar al equipo en cuestiones administrativas, competitivas, reglamentarias y comunicacionales.

Entre sus funciones principales, el capitán deberá:

- a) Organizar la participación del equipo en la competencia.
- b) Coordinar la disponibilidad de los jugadores.
- c) Garantizar la presentación del club a los partidos oficiales.
- d) Revisar y respetar el calendario oficial.
- e) Coordinar con el equipo rival cuando corresponda.
- f) Cargar o supervisar la carga de resultados y datos obligatorios del partido.
- g) Presentar las evidencias requeridas por PRL.
- h) Informar jugadores participantes, posiciones utilizadas y MVP cuando corresponda.

- i) Canalizar reclamos, consultas o aclaraciones del equipo.
- j) Comunicar errores, inconvenientes técnicos o situaciones relevantes.
- k) Mantener informada a la plantilla sobre normas, horarios, decisiones y comunicados oficiales.
- l) Colaborar con PRL en procesos de validación, revisión o resolución de conflictos.
- m) Promover una conducta adecuada dentro del club.
- n) Responder por el cumplimiento general del equipo frente a la organización.

La designación de un capitán no elimina la responsabilidad individual de los jugadores, pero sí establece una responsabilidad organizativa especial sobre la participación del club.

El capitán deberá actuar con buena fe, claridad, respeto, responsabilidad y compromiso, evitando cargas falsas, reclamos maliciosos, ocultamiento de información, manipulación de evidencias, acuerdos no autorizados o cualquier conducta que pueda afectar la integridad competitiva.

PRL podrá comunicarse con el capitán para solicitar información, aclaraciones, evidencias, correcciones, confirmaciones o cualquier dato necesario para validar partidos, resolver reclamos, revisar situaciones disciplinarias o administrar la competencia.

El capitán será responsable de conocer el Reglamento General, el Reglamento para Capitanes, los comunicados oficiales y los documentos complementarios aplicables a su rol.

La falta de cumplimiento de las obligaciones del capitán podrá generar advertencias, reducción de PRL Trust, revisión de partidos, bloqueo de recompensas, sanciones individuales, sanciones al club o cualquier otra medida que PRL considere proporcional según la gravedad del caso.

PRL podrá requerir el reemplazo, suspensión o remoción de un capitán cuando su conducta, inactividad, falta de colaboración, incumplimientos reiterados o mala fe afecten el correcto funcionamiento del equipo, la competencia o la relación con la organización.

Artículo 10 — Subcapitanes

Cada club participante podrá designar uno o más subcapitanes, según lo permita PRL o según las necesidades organizativas de la competencia.

El subcapitán será el responsable alternativo autorizado para actuar en representación del club cuando el capitán no se encuentre disponible, no pueda cumplir sus funciones o cuando PRL requiera una vía adicional de comunicación con el equipo.

La designación del subcapitán deberá ser informada a PRL por el capitán o por el club, y podrá quedar sujeta a aprobación, registro o validación por parte de la organización.

El subcapitán podrá colaborar en tareas tales como:

- a) Coordinar la disponibilidad de jugadores.
- b) Organizar la presentación del equipo a partidos oficiales.

- c) Comunicarse con el rival cuando corresponda.
- d) Colaborar con la carga de datos obligatorios del partido.
- e) Presentar o colaborar con la presentación de evidencias.
- f) Informar jugadores participantes, posiciones utilizadas y MVP cuando corresponda.
- g) Canalizar consultas, reclamos o aclaraciones del equipo.
- h) Comunicar errores, inconvenientes técnicos o situaciones relevantes.
- i) Mantener informada a la plantilla sobre horarios, decisiones y comunicados oficiales.
- j) Colaborar con PRL en procesos de validación, revisión o resolución de conflictos.
- k) Actuar como respaldo organizativo del capitán.

Cuando el subcapitán actúe en representación del club, sus comunicaciones, cargas, reclamos o manifestaciones podrán ser consideradas válidas por PRL, siempre que se encuentre autorizado y reconocido por la organización.

El subcapitán deberá actuar con la misma buena fe, responsabilidad, claridad y respeto exigidos al capitán, evitando cargas falsas, reclamos maliciosos, ocultamiento de información, manipulación de evidencias, acuerdos no autorizados o cualquier conducta que afecte la integridad competitiva.

La existencia de un subcapitán no libera al capitán de su responsabilidad principal frente a PRL, salvo que la organización determine lo contrario en un caso concreto.

Del mismo modo, la intervención del subcapitán no elimina la responsabilidad individual de los jugadores ni la responsabilidad colectiva del club.

PRL podrá solicitar el reemplazo, suspensión o remoción de un subcapitán cuando su conducta, inactividad, falta de colaboración, incumplimientos reiterados o mala fe afecten el funcionamiento del club, la competencia o la relación con la organización.

El subcapitán deberá conocer y respetar el Reglamento General, el Reglamento para Capitanes, los comunicados oficiales y todos los documentos complementarios aplicables a su rol.

Artículo 11 — Jugadores

Se considerará jugador de ProRank League a toda persona registrada, identificada y vinculada a un club participante, que se encuentre habilitada por PRL para disputar partidos oficiales dentro de la competencia.

Todo jugador deberá cumplir con los requisitos de registro, identidad competitiva, cuenta personal, posición principal, posición secundaria si correspondiera, conducta deportiva y aceptación del marco reglamentario vigente.

Para participar válidamente en un partido oficial, el jugador deberá:

- a) Estar registrado en PRL.
- b) Estar vinculado a la plantilla oficial de un club participante.
- c) Tener informada correctamente su cuenta, ID, usuario o gamertag.
- d) Estar habilitado por PRL para competir.
- e) No encontrarse suspendido o inhabilitado.

- f) Cumplir con las normas de conducta, fair play y buena fe.
- g) Participar con su cuenta personal e identidad competitiva registrada.
- h) Ser declarado correctamente por su capitán o subcapitán en la carga del partido.
- i) Participar en una posición válida o informada según los criterios de PRL.

La participación de un jugador en PRL no se limitará únicamente a disputar partidos. También implicará respetar la organización del club, colaborar con su capitán, cumplir los horarios de competencia, actuar con buena fe, cuidar la convivencia, reportar errores cuando corresponda y aceptar los procesos de validación establecidos por la liga.

Cada jugador será responsable por su propia cuenta, identidad, conducta, participación, disponibilidad y cumplimiento del reglamento.

La responsabilidad del capitán o del club no eliminará la responsabilidad individual del jugador cuando exista incumplimiento, mala conducta, uso indebido de cuenta, manipulación, abandono, farmeo, evidencia falsa, abuso de errores, discriminación, amenazas, hostigamiento o cualquier otra infracción personal.

PRL podrá revisar, suspender, limitar o rechazar la participación de un jugador cuando existan dudas sobre su identidad, cuenta, habilitación, conducta, posición, participación efectiva, sanciones activas o cualquier situación que pueda afectar la integridad competitiva.

Un jugador no habilitado, mal registrado, suspendido, suplantado o cargado incorrectamente no podrá generar válidamente XP, media PRL, Valor PRL, estadísticas oficiales, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes ni recompensas asociadas a la competencia.

PRL podrá aplicar sanciones individuales a los jugadores que incumplan el Reglamento General, el Reglamento para Jugadores, los comunicados oficiales o cualquier documento complementario vigente.

La participación en PRL implicará que cada jugador acepta competir de manera seria, respetuosa y responsable, entendiendo que su rendimiento, conducta, reputación y colaboración formarán parte de su historial competitivo dentro de la plataforma.

Artículo 12 — Plantillas

Cada club participante de ProRank League deberá contar con una plantilla oficial de jugadores registrada, informada y habilitada por PRL para disputar competencias oficiales.

La plantilla estará compuesta por los jugadores que representarán al club dentro de una competencia, torneo, copa, evento o etapa específica de PRL.

Todo jugador incluido en una plantilla deberá cumplir con los requisitos de registro, identificación, cuenta personal, posición principal, posición secundaria si correspondiera, aceptación del reglamento y habilitación por parte de PRL.

PRL podrá establecer, para cada competencia, mínimos y máximos de jugadores por plantilla, cantidad de suplentes permitidos, condiciones de inscripción, plazos de alta o

baja, ventanas de modificación y cualquier otro requisito necesario para ordenar la participación de los clubes.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios flexibles sobre la conformación de plantillas cuando resulte necesario para facilitar la prueba del sistema, permitir la participación de los clubes fundadores o resolver situaciones operativas propias de una etapa inicial, siempre que no se afecte la integridad competitiva.

La plantilla oficial deberá encontrarse actualizada antes de disputar partidos oficiales. El uso de jugadores no registrados, no habilitados, mal identificados, suspendidos o ajenos a la plantilla podrá generar revisión del partido, anulación de estadísticas, bloqueo de progresión, pérdida administrativa, reducción de PRL Trust o sanciones individuales y colectivas.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de informar correctamente las altas, bajas, cambios de cuenta, modificaciones de posición, reemplazos, suplentes y cualquier otro cambio relevante vinculado a la plantilla.

Los jugadores también tendrán responsabilidad individual sobre la veracidad de sus datos, su cuenta registrada, su identidad competitiva y su situación de habilitación dentro del club.

La inclusión de un jugador en una plantilla no implicará automáticamente que pueda disputar partidos oficiales, generar XP, modificar media PRL, obtener Valor PRL, aparecer en rankings o acceder a recompensas si no se encuentra correctamente habilitado por PRL.

PRL podrá revisar, corregir, suspender o dejar en observación una plantilla cuando existan inconsistencias, reclamos, dudas sobre identidad, uso de cuentas ajenas, jugadores duplicados, sanciones activas, cambios no informados o cualquier situación que afecte la transparencia competitiva.

La plantilla será considerada uno de los elementos centrales para la validación de partidos, estadísticas, progresión, rankings, recompensas y responsabilidades del club dentro de PRL.

Artículo 13 — Jugadores habilitados

Solo podrán disputar partidos oficiales de ProRank League aquellos jugadores que se encuentren correctamente registrados, identificados, incluidos en la plantilla oficial de un club y habilitados por PRL para participar en la competencia correspondiente.

Un jugador será considerado habilitado cuando cumpla, como mínimo, con las siguientes condiciones:

- a) Estar registrado en PRL.
- b) Pertener a la plantilla oficial de un club participante.
- c) Tener su cuenta, ID, usuario o gamertag correctamente informado.
- d) Contar con una identidad competitiva clara y verificable.
- e) Tener registrada su posición principal y, si correspondiera, una posición secundaria.

- f) No encontrarse suspendido, inhabilitado o alcanzado por una sanción activa incompatible con la participación.
- g) Haber aceptado el Reglamento General, el Reglamento para Jugadores y los documentos complementarios aplicables.
- h) Cumplir con los requisitos específicos de la competencia, torneo, copa, evento o etapa en la que participe.

La inscripción de un jugador, su inclusión inicial en una plantilla o la solicitud de participación realizada por un capitán no implicará habilitación automática. PRL podrá revisar, aprobar, rechazar, suspender o dejar en observación la situación de cualquier jugador cuando lo considere necesario.

El uso de un jugador no habilitado podrá generar revisión del partido, anulación total o parcial de estadísticas, bloqueo de XP, bloqueo de media PRL, bloqueo de Valor PRL, exclusión de rankings, retiro de recompensas, pérdida administrativa del encuentro, reducción de PRL Trust o sanciones individuales y colectivas.

También podrá considerarse irregular la participación de un jugador que, aunque figure en una plantilla, utilice una cuenta distinta a la registrada, se encuentre mal identificado, participe con una identidad falsa, tenga una sanción activa, no haya sido informado correctamente o no cumpla con los requisitos vigentes de la competencia.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de verificar que los jugadores utilizados en partidos oficiales se encuentren habilitados por PRL antes de cada encuentro.

Sin perjuicio de ello, cada jugador también será responsable de conocer su propia situación de habilitación, informar errores en sus datos, comunicar cambios de cuenta o usuario y evitar participar en condiciones irregulares.

PRL podrá suspender preventivamente la habilitación de un jugador cuando existan dudas sobre su identidad, cuenta, conducta, sanciones, participación, posición, uso de cuentas ajenas, manipulación, reclamos pendientes o cualquier situación que pueda afectar la integridad competitiva.

La habilitación de un jugador será condición necesaria para generar válidamente estadísticas oficiales, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y cualquier otra recompensa o reconocimiento dentro de PRL.

Artículo 14 — Cuenta personal e intransferible

Cada jugador participante de ProRank League deberá competir únicamente con su cuenta personal, ID, usuario, gamertag o identidad competitiva registrada y habilitada por PRL.

La cuenta utilizada por el jugador será personal, individual e intransferible. Ningún jugador podrá prestar, ceder, compartir, vender, intercambiar o permitir el uso de su cuenta a otra persona para disputar partidos oficiales, cargar estadísticas, figurar en evidencias, acceder a recompensas o participar de cualquier instancia vinculada a PRL.

Queda expresamente prohibido:

- a) Utilizar la cuenta de otro jugador.
- b) Permitir que otro jugador utilice la cuenta propia.
- c) Suplantar la identidad de otro participante.
- d) Ocultar la identidad competitiva real.
- e) Participar con un ID, usuario o gamertag no informado.
- f) Utilizar cuentas alternativas no autorizadas.
- g) Jugar con una cuenta secundaria sin registro previo.
- h) Modificar la identidad competitiva sin informar a PRL.
- i) Intentar evadir sanciones mediante otra cuenta, usuario, club o identidad.
- j) Cargar o permitir la carga de datos correspondientes a una persona distinta del jugador real.

La cuenta registrada deberá coincidir con las evidencias disponibles, capturas, videos, clips, estadísticas, rankings, plantillas, partidos disputados y cualquier otro registro utilizado por PRL para validar la participación del jugador.

El jugador será responsable por toda actividad realizada desde su cuenta registrada dentro del marco de PRL, incluyendo partidos disputados, conducta, participación, datos generados, reclamos, evidencias, recompensas y cualquier acción vinculada a la competencia.

La utilización de cuentas ajenas, compartidas, falsas, duplicadas, prestadas o no informadas afectará directamente la integridad competitiva de PRL y podrá generar revisión del partido, anulación de estadísticas, bloqueo de XP, bloqueo de media PRL, bloqueo de Valor PRL, exclusión de rankings, retiro de cartas especiales, pérdida de recompensas y sanciones individuales o colectivas.

Si un jugador pierde acceso a su cuenta, cambia su usuario, modifica su ID, cambia de plataforma o detecta un error en su identidad competitiva registrada, deberá informarlo a su capitán o subcapitán antes de disputar un nuevo partido oficial, para que la situación sea comunicada a PRL.

PRL podrá solicitar verificaciones adicionales cuando existan dudas sobre la identidad de un jugador, el uso de una cuenta, la coincidencia entre evidencias y registros, la participación real en un partido o cualquier posible suplantación.

La infracción a la presente norma podrá ser considerada falta grave o muy grave, según la intención, el impacto competitivo, la existencia de beneficios obtenidos, la reincidencia, el ocultamiento y la colaboración del participante involucrado.

Artículo 15 — Participación en más de un club

Un jugador no podrá disputar partidos oficiales para más de un club dentro de una misma competencia organizada por ProRank League, salvo autorización expresa, previa y excepcional de PRL.

La pertenencia competitiva del jugador será única durante el período correspondiente a cada torneo, copa, evento, fase, temporada o etapa oficial de la liga.

Una vez que un jugador se encuentre registrado, habilitado e incorporado a la plantilla de un club, no podrá representar a otro equipo en partidos oficiales de la misma

competencia sin cumplir el procedimiento de cambio, baja, transferencia, reemplazo o autorización que PRL determine.

Queda prohibido:

- a) Jugar partidos oficiales para dos o más clubes en una misma competencia sin autorización.
- b) Utilizar otra cuenta, ID, usuario o gamertag para representar a otro club.
- c) Cambiar de equipo para evitar sanciones, suspensiones o restricciones.
- d) Participar con una identidad alternativa para ocultar la pertenencia real a otro club.
- e) Ser cargado como jugador de un equipo mientras se pertenece oficialmente a otro.
- f) Disputar partidos como jugador invitado, reemplazo o suplente no autorizado.
- g) Prestar la cuenta a otro participante para cubrir una ausencia de plantilla.
- h) Simular una baja o cambio de identidad para obtener ventajas competitivas.

PRL podrá establecer ventanas de cambio de club, períodos de mercado, plazos de alta y baja, limitaciones por fase, restricciones por sanciones o condiciones específicas para autorizar modificaciones de plantilla.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios flexibles ante situaciones excepcionales, tales como errores de registro, bajas justificadas, abandono de un club, problemas organizativos graves, reorganización de plantillas o necesidad operativa de la competencia, siempre que no se afecte la integridad competitiva.

La autorización para cambiar de club o participar en otro equipo no será automática y deberá ser evaluada por PRL según el contexto, la competencia, el historial del jugador, la etapa del torneo, el impacto deportivo, la existencia de sanciones y la buena fe de los participantes involucrados.

La participación irregular de un jugador en más de un club podrá generar revisión del partido, anulación de estadísticas, bloqueo de XP, bloqueo de media PRL, bloqueo de Valor PRL, exclusión de rankings, retiro de recompensas, pérdida administrativa, reducción de PRL Trust o sanciones individuales y colectivas.

Ningún jugador podrá utilizar un cambio de club, cuenta, alias, ID o identidad competitiva para evadir sanciones, alterar rankings, manipular recompensas, ocultar antecedentes, reforzar indebidamente a otro equipo o afectar la equidad de la competencia.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de verificar que los jugadores incorporados a su plantilla no se encuentren registrados, habilitados o comprometidos con otro club dentro de la misma competencia.

Sin perjuicio de ello, cada jugador también será responsable de informar correctamente su situación competitiva y evitar participar en condiciones irregulares.

PRL podrá dejar en revisión cualquier partido, estadística, recompensa o participación cuando existan dudas sobre la pertenencia competitiva de un jugador o sobre su participación simultánea en más de un club.

Artículo 16 — Posición principal y secundaria

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

La posición principal será considerada el rol competitivo principal del jugador dentro de la plataforma y servirá como referencia para evaluar su rendimiento, estadísticas, progresión, rankings, recompensas y reconocimientos individuales.

La posición secundaria podrá ser utilizada para otorgar cierta flexibilidad táctica al club, permitiendo que el jugador participe en otro rol autorizado cuando la organización del equipo o el desarrollo de la competencia lo requiera.

PRL podrá utilizar la posición principal y secundaria del jugador para calcular, evaluar o determinar:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Rankings generales y posicionales.
- e) Estadísticas comparativas por rol.
- f) Equipo de la Semana.
- g) Jugador del Mes.
- h) Cartas especiales.
- i) Recompensas individuales.
- j) Historial competitivo del jugador.

Cada posición podrá tener criterios de evaluación diferentes, ya que no se valorará de la misma manera el rendimiento de un arquero, defensor, mediocampista, extremo o delantero.

PRL podrá contemplar, entre otras, posiciones como arquero, lateral izquierdo, defensor central, lateral derecho, mediocampista defensivo, mediocampista central, mediocampista ofensivo, extremo izquierdo, extremo derecho y delantero centro, sin perjuicio de otras denominaciones o adaptaciones que la organización considere necesarias.

El jugador deberá procurar participar en partidos oficiales dentro de su posición principal o secundaria habilitada, salvo situaciones excepcionales, necesidades tácticas del club o autorización expresa de PRL.

La participación fuera de la posición principal o secundaria podrá ser válida a efectos deportivos, pero no garantizará progresión completa, rankings, recompensas, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales o beneficios asociados al rendimiento individual.

PRL podrá revisar, limitar, reducir, suspender o anular progresiones obtenidas mediante posiciones mal informadas, cambios abusivos, declaraciones incorrectas, cargas falsas o utilización de roles no habilitados para obtener ventaja competitiva.

Los capitanes y subcapitanes deberán informar correctamente la posición utilizada por cada jugador en la carga del partido, de acuerdo con las evidencias disponibles y el rol efectivamente desempeñado.

El jugador también será responsable de informar a su capitán cualquier error, cambio o inconsistencia vinculada a su posición registrada, especialmente antes de disputar partidos oficiales.

Los cambios de posición principal o secundaria deberán ser informados y podrán quedar sujetos a aprobación, revisión o limitación por parte de PRL, según los criterios establecidos para cada competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de evaluación por posición con el objetivo de equilibrar la progresión, evitar abusos, mejorar la comparación entre roles y reflejar de manera más justa el rendimiento real de cada jugador.

Artículo 17 — Cambios de plantilla, cuenta, posición o identidad competitiva

Todo cambio vinculado a la plantilla, cuenta, posición o identidad competitiva de un club o jugador deberá ser informado a PRL por los canales correspondientes y podrá quedar sujeto a aprobación, revisión o validación por parte de la organización.

Se considerarán cambios relevantes, entre otros:

- a) Altas de jugadores.
- b) Bajas de jugadores.
- c) Incorporación de suplentes.
- d) Reemplazos temporales.
- e) Cambios de club.
- f) Cambios de cuenta, ID, usuario o gamertag.
- g) Cambios de nombre competitivo, apodo o título de jugador.
- h) Cambios de posición principal.
- i) Cambios de posición secundaria.
- j) Corrección de datos personales o competitivos.
- k) Modificaciones en la identidad visual o identificatoria de un club o jugador.
- l) Cualquier otra modificación que pueda afectar la validación, participación, progresión, rankings o recompensas.

Los cambios deberán ser comunicados preferentemente por el capitán o subcapitán del club, sin perjuicio de la responsabilidad individual del jugador de informar errores, modificaciones o inconsistencias vinculadas a su cuenta, identidad o posición.

Un jugador incorporado, modificado o corregido durante una competencia no podrá disputar partidos oficiales hasta encontrarse correctamente registrado, informado y habilitado por PRL, salvo autorización expresa de la organización.

Los cambios de cuenta, ID, usuario o gamertag deberán informarse antes de disputar un nuevo partido oficial, a fin de evitar inconsistencias en evidencias, estadísticas, rankings, validaciones y recompensas.

Los cambios de posición principal o secundaria no serán automáticos. PRL podrá aprobarlos, rechazarlos, limitarlos o dejarlos en revisión según el momento de la competencia, el historial del jugador, el impacto en rankings, la progresión acumulada, la existencia de recompensas pendientes y la buena fe de la solicitud.

Queda prohibido utilizar cambios de plantilla, cuenta, posición o identidad competitiva para:

- a) Evadir sanciones.
- b) Ocultar antecedentes.
- c) Suplantar jugadores.
- d) Participar en más de un club sin autorización.
- e) Manipular rankings.
- f) Obtener XP, media PRL o Valor PRL de manera indebida.
- g) Acceder a cartas especiales o recompensas sin cumplir los requisitos.
- h) Alterar la trazabilidad de partidos o estadísticas.
- i) Confundir a PRL, rivales, capitanes o revisores.
- j) Encubrir el uso de cuentas prestadas o jugadores no habilitados.

PRL podrá establecer ventanas de cambio, períodos de mercado, límites de modificaciones, plazos de comunicación, bloqueos temporales, restricciones por fase o requisitos específicos según cada competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios flexibles para facilitar la organización de los clubes, corregir errores iniciales o permitir ajustes necesarios, siempre que dichos cambios no afecten la integridad competitiva ni generen ventajas indebidas.

La omisión, demora, falsedad o manipulación en la comunicación de cambios podrá generar revisión de partidos, anulación de estadísticas, bloqueo de progresión, pérdida de recompensas, reducción de PRL Trust, sanciones individuales, sanciones al club o cualquier otra medida proporcional que PRL considere correspondiente.

PRL podrá corregir de oficio datos de plantilla, cuenta, posición o identidad competitiva cuando detecte errores, inconsistencias, duplicaciones, suplantaciones, nombres indebidos o información incompatible con el reglamento.

Todo cambio aprobado por PRL surtirá efecto desde el momento que la organización lo indique, sin efectos retroactivos salvo decisión expresa.

Artículo 18 — Calendario Oficial

PRL establecerá y comunicará el calendario oficial correspondiente a cada competencia, torneo, copa, evento, fase o etapa organizada dentro de ProRank League.

El calendario oficial podrá incluir, según corresponda:

- a) Fechas de disputa.
- b) Días de competencia.
- c) Horarios oficiales.
- d) Equipos participantes.
- e) Rivales asignados.
- f) Localía o condición organizativa del partido.
- g) Número de fecha o jornada.
- h) Fase regular.
- i) Fases eliminatorias.
- j) Partidos pendientes.

- k) Reprogramaciones autorizadas.
- l) Plazos de carga de datos y evidencias.
- m) Cierres administrativos.
- n) Cualquier otra información necesaria para el desarrollo de la competencia.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores serán responsables de revisar el calendario oficial, mantenerse informados sobre sus partidos y cumplir con los días y horarios asignados por PRL.

La falta de revisión del calendario, la confusión de fechas, el desconocimiento de horarios, la mala organización interna o la ausencia de comunicación dentro del club no serán consideradas justificación automática para suspender, reprogramar o anular un partido.

PRL podrá modificar el calendario oficial cuando existan razones organizativas, técnicas, competitivas, administrativas o excepcionales que lo justifiquen.

Toda modificación, reprogramación, ajuste de horario, cambio de fecha o alteración relevante del calendario deberá ser comunicada por PRL mediante los canales oficiales establecidos por la organización.

Ningún acuerdo informal entre clubes, capitanes o jugadores tendrá validez oficial si no fue informado y aprobado por PRL conforme al procedimiento correspondiente.

El calendario oficial será la referencia principal para determinar la validez de los partidos, la presentación de los equipos, los plazos de carga, los reclamos, las revisiones, las sanciones por ausencia y cualquier decisión administrativa vinculada al desarrollo de la competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá utilizar calendarios reducidos, formatos experimentales o estructuras especiales de fechas con el objetivo de probar el sistema, facilitar la validación de partidos y ordenar la participación de los clubes.

La participación en PRL implica aceptar que el calendario oficial podrá ser ajustado por la organización cuando resulte necesario para proteger el correcto desarrollo de la competencia.

Artículo 19 — Calendario de la Beta Cerrada

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá utilizar un calendario reducido, experimental y adaptable, diseñado para probar el funcionamiento competitivo, administrativo y tecnológico de la plataforma.

La estructura de calendario de la Beta podrá ser definida por PRL según la cantidad de clubes participantes, disponibilidad de fechas, necesidades de validación, capacidad operativa de revisión, carga de evidencias y objetivos de prueba del sistema.

Salvo comunicación oficial en contrario, la semana competitiva de la Beta Cerrada podrá estar compuesta por dos días oficiales de competencia:

- a) Martes.
- b) Jueves.

Cada día oficial de competencia podrá incluir una o más fechas, partidos o jornadas, según el formato establecido por PRL para la etapa correspondiente.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá organizar bloques de partidos donde un mismo club dispute más de una fecha en una misma jornada, con el objetivo de acelerar la prueba del sistema, generar volumen competitivo suficiente y evaluar correctamente la carga, validación y progresión de jugadores.

La cantidad de fechas por día, horarios, rivales, orden de partidos y estructura de jornadas serán definidos y comunicados por PRL mediante el calendario oficial o los canales correspondientes.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán revisar el calendario de la Beta Cerrada con regularidad y organizar su disponibilidad de acuerdo con las fechas y horarios comunicados por la organización.

La falta de disponibilidad, mala organización interna, confusión de horarios, ausencia de jugadores o desconocimiento del calendario no serán considerados motivos automáticos para suspender, repetir o reprogramar partidos.

PRL podrá modificar el calendario de la Beta Cerrada cuando existan razones organizativas, técnicas, competitivas, administrativas o de prueba que lo justifiquen.

Entre los motivos que podrán justificar modificaciones del calendario se incluyen, entre otros:

- a) Problemas de plataforma.
- b) Caídas generales de servidores.
- c) Errores de carga o validación.
- d) Necesidad de ajustar el formato competitivo.
- e) Ausencia o baja de clubes.
- f) Revisión de partidos pendientes.
- g) Problemas masivos de conexión.
- h) Reorganización de fechas.
- i) Necesidad de probar nuevas funciones.
- j) Situaciones excepcionales evaluadas por PRL.

La Beta Cerrada tendrá carácter flexible, por lo que los participantes deberán aceptar que el calendario podrá sufrir ajustes, adelantos, retrasos, modificaciones de formato, cambios de horario o reorganización de jornadas cuando PRL lo considere necesario para proteger el correcto desarrollo de la competencia.

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá modificar unilateralmente el calendario de la Beta Cerrada ni acordar cambios con otro equipo sin autorización expresa de PRL.

Todo cambio oficial será válido únicamente cuando sea comunicado o aprobado por PRL mediante los canales establecidos por la organización.

Artículo 20 — Partidos oficiales

Se considerará partido oficial de ProRank League a todo encuentro programado, reconocido, autorizado o validado por PRL dentro de una competencia, torneo, copa, evento, fase, jornada o etapa oficial de la liga.

Para que un partido sea considerado oficial, deberá cumplir con las condiciones establecidas por PRL para la competencia correspondiente, incluyendo calendario, equipos participantes, jugadores habilitados, horario asignado, formato de disputa, carga de datos, evidencias obligatorias y posterior validación por parte de la organización.

Un partido oficial podrá generar efectos competitivos únicamente cuando haya sido disputado conforme al reglamento y validado por PRL.

Dichos efectos podrán incluir, según corresponda:

- a) Resultado oficial.
- b) Puntos en tabla de posiciones.
- c) Estadísticas oficiales.
- d) Participación válida de jugadores.
- e) XP.
- f) Media PRL.
- g) Valor PRL.
- h) Rankings generales y posicionales.
- i) Equipo de la Semana.
- j) Jugador del Mes.
- k) Cartas especiales.
- l) Recompensas simbólicas o visuales.
- m) Historial competitivo del club y de los jugadores.

No todo partido disputado entre clubes o jugadores registrados será considerado oficial. Los amistosos, entrenamientos, scrimms, pruebas internas, partidos fuera de calendario, encuentros no autorizados o partidos disputados sin reconocimiento de PRL no generarán efectos oficiales dentro de la plataforma.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán disputar los partidos oficiales respetando el calendario, el horario asignado, las condiciones de presentación, el mínimo de jugadores, la identidad de los participantes, las posiciones informadas, las reglas de conducta y los procesos de carga y validación establecidos por PRL.

El hecho de disputar un partido no implicará validación automática. PRL podrá revisar el encuentro antes de confirmar su resultado, estadísticas, progresión, recompensas o cualquier otro efecto competitivo.

Un partido oficial podrá quedar en revisión, ser validado parcialmente, no ser validado, ser corregido, ser resuelto administrativamente o ser anulado cuando existan errores, inconsistencias, falta de evidencias, reclamos, jugadores no habilitados, problemas de conexión, abandono, manipulación, farmeo, uso indebido de cuentas o cualquier otra situación que afecte su validez.

Los partidos oficiales deberán disputarse con intención competitiva real, buena fe, fair play y respeto por la integridad de la competencia.

PRL será la única autoridad facultada para determinar si un partido posee validez oficial, si corresponde su validación, si genera efectos competitivos o si debe ser revisado, corregido, repetido, anulado o resuelto administrativamente.

Artículo 21 — Partidos amistosos o no oficiales

Se considerarán partidos amistosos o no oficiales aquellos encuentros disputados entre clubes, jugadores o equipos que no hayan sido programados, reconocidos, autorizados o validados por PRL como parte de una competencia oficial.

Dentro de esta categoría podrán incluirse, entre otros:

- a) Amistosos entre clubes.
- b) Scrims.
- c) Entrenamientos.
- d) Pruebas internas.
- e) Partidos de preparación.
- f) Partidos disputados fuera del calendario oficial.
- g) Encuentros organizados de manera privada entre capitanes o jugadores.
- h) Partidos jugados sin autorización o reconocimiento de PRL.
- i) Partidos utilizados para probar jugadores, tácticas o formaciones.
- j) Cualquier encuentro que PRL no haya reconocido como oficial.

Los partidos amistosos o no oficiales no generarán efectos competitivos dentro de PRL.

En consecuencia, no otorgarán:

- a) Puntos en tabla de posiciones.
- b) Estadísticas oficiales.
- c) XP.
- d) Modificación de media PRL.
- e) Valor PRL.
- f) Ranking general o posicional.
- g) Equipo de la Semana.
- h) Jugador del Mes.
- i) Cartas especiales.
- j) Recompensas simbólicas o visuales.
- k) Historial competitivo oficial.
- l) Validación deportiva dentro de la plataforma.

La participación en un partido amistoso no podrá ser utilizada para reclamar progresión, recompensas, estadísticas, reconocimientos, correcciones de media, Valor PRL o cualquier beneficio competitivo dentro de la liga.

Del mismo modo, los resultados, goles, asistencias, MVP, calificaciones, atajadas, vallas invictas, clips o cualquier otro dato generado en partidos no oficiales no tendrán validez para los sistemas de progresión, rankings o recompensas de PRL.

PRL podrá permitir, promover o reconocer la existencia de amistosos como instancia de entrenamiento, preparación o prueba entre clubes, pero ello no implicará que dichos partidos sean considerados oficiales.

Si un partido amistoso o no oficial genera conflicto, conducta antideportiva, uso indebido de imagen de PRL, manipulación, suplantación, agresiones, discriminación, filtraciones o situaciones que afecten la convivencia o la imagen de la liga, PRL podrá intervenir disciplinariamente cuando corresponda.

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá presentar un partido amistoso como oficial, cargarlo como partido válido, utilizarlo para simular estadísticas, reclamar recompensas o inducir a error a PRL, rivales o participantes.

Solo PRL podrá determinar si un encuentro posee carácter oficial, amistoso, preparatorio, experimental o no válido para los sistemas competitivos de la plataforma.

Artículo 22 — Presentación a partidos

Los clubes participantes deberán presentarse a disputar sus partidos oficiales en el día y horario establecidos por el calendario oficial de PRL.

Cada equipo deberá estar preparado con la anticipación suficiente para garantizar el inicio ordenado del encuentro, evitando demoras injustificadas, problemas de coordinación, falta de jugadores, errores de invitación o inconvenientes organizativos que puedan afectar el desarrollo de la jornada.

La presentación a partidos será responsabilidad principal del capitán y, en caso de corresponder, del subcapitán, sin perjuicio de la responsabilidad individual de cada jugador convocado.

Los capitanes y subcapitanes deberán coordinar, según corresponda:

- a) La disponibilidad de los jugadores.
- b) La conformación del equipo para disputar el partido.
- c) El cumplimiento del mínimo de jugadores requerido.
- d) La comunicación interna del club.
- e) La comunicación con el rival cuando corresponda.
- f) La creación o ingreso al lobby.
- g) Las invitaciones necesarias para disputar el encuentro.
- h) La verificación de jugadores habilitados.
- i) La correcta identificación de los participantes.
- j) La conservación de evidencias.
- k) La carga posterior de datos obligatorios del partido.
- l) La comunicación de cualquier inconveniente relevante a PRL.

Los jugadores convocados deberán presentarse en tiempo y forma, utilizar su cuenta personal registrada, respetar las indicaciones razonables de su capitán o subcapitán y colaborar con el normal desarrollo del partido.

La falta de organización interna, la ausencia de jugadores, la demora en conectarse, la falta de comunicación, la confusión de horario, la dificultad para armar el equipo o la imposibilidad de reunir el mínimo requerido no serán consideradas justificación automática para suspender, repetir o reprogramar un partido.

Si un equipo no se presenta, se presenta fuera de término, no alcanza el mínimo de jugadores exigido o no puede disputar el partido por causas atribuibles a su propia

organización, PRL podrá declarar el encuentro en revisión, otorgar walkover, aplicar pérdida administrativa, reducir PRL Trust o imponer sanciones según corresponda.

Cuando existan inconvenientes técnicos, problemas de lobby, errores de invitación, dificultades de conexión o cualquier situación previa al inicio del partido, los capitanes deberán conservar evidencia suficiente y comunicar lo ocurrido por los canales correspondientes.

PRL evaluará cada situación teniendo en cuenta el horario oficial, la conducta de los equipos, la evidencia disponible, la comunicación entre capitanes, los antecedentes, la buena fe, el impacto en la jornada y el correcto desarrollo de la competencia.

La presentación puntual y ordenada a los partidos oficiales será considerada un elemento importante para la confiabilidad competitiva, organizativa y disciplinaria de cada club dentro de PRL.

Artículo 23 — Mínimo de jugadores

PRL podrá establecer un mínimo obligatorio de jugadores para disputar partidos oficiales dentro de cada competencia, torneo, copa, evento o etapa de la liga.

El mínimo de jugadores tendrá como finalidad garantizar que los partidos se desarrollen en condiciones competitivas razonables, evitando encuentros desnaturalizados, ventajas indebidas, cargas estadísticas poco representativas o situaciones que afecten la integridad deportiva de la competencia.

Durante la Beta Cerrada, salvo comunicación oficial en contrario, el mínimo recomendado para disputar un partido oficial será de 7 (siete) jugadores por equipo.

PRL podrá modificar dicho mínimo cuando lo considere necesario por razones organizativas, técnicas, competitivas, de formato, de plataforma o de prueba del sistema.

Para que un equipo sea considerado correctamente presentado, deberá contar con la cantidad mínima de jugadores habilitados, registrados en plantilla y disponibles para disputar el encuentro en el horario oficial correspondiente.

No se considerará cumplido el mínimo cuando el equipo utilice jugadores no habilitados, cuentas prestadas, jugadores suspendidos, identidades no informadas, suplentes no autorizados o participantes que no formen parte de la plantilla oficial.

Si un club no alcanza el mínimo de jugadores requerido, PRL podrá adoptar alguna de las siguientes medidas:

- a) Dejar el partido en revisión.
- b) Autorizar una espera dentro de la tolerancia establecida.
- c) Reprogramar el encuentro de manera excepcional.
- d) Declarar walkover.
- e) Aplicar pérdida administrativa.
- f) Reducir PRL Trust.
- g) Aplicar sanciones al club, capitán o jugadores involucrados.
- h) Resolver el caso según la evidencia y el contexto.

La falta de jugadores por mala organización interna, ausencias sin aviso, errores de coordinación, confusión de horario o falta de disponibilidad no será considerada justificación automática para suspender o reprogramar un partido.

En caso de existir una situación excepcional, el capitán o subcapitán deberá comunicarla a PRL por los canales correspondientes y conservar evidencia que permita evaluar el caso.

PRL evaluará cada situación considerando el horario oficial, la cantidad de jugadores presentes, la conducta de ambos equipos, la comunicación entre capitanes, la existencia de evidencia, los antecedentes del club, la etapa de la competencia y el impacto sobre el calendario.

El cumplimiento del mínimo de jugadores será responsabilidad del club, principalmente de su capitán o subcapitán, sin perjuicio de la responsabilidad individual de los jugadores que hayan confirmado disponibilidad y no se presenten sin causa justificada.

La reiteración de incumplimientos vinculados al mínimo de jugadores podrá afectar la continuidad competitiva del club, su PRL Trust, su elegibilidad para futuras competencias o cualquier otro beneficio organizativo otorgado por PRL.

Artículo 24 — Tolerancia y demoras

Los equipos deberán presentarse a disputar sus partidos oficiales en el horario establecido por el calendario oficial de PRL.

Salvo comunicación oficial en contrario, existirá una tolerancia máxima de diez minutos contados desde el horario oficial del partido.

Durante ese período, los capitanes o subcapitanes deberán coordinar el inicio del encuentro, verificar la disponibilidad de jugadores, cumplir el mínimo requerido, resolver inconvenientes menores de lobby o invitación y mantener comunicación con el equipo rival cuando corresponda.

Finalizado el plazo de tolerancia, PRL podrá evaluar la situación y adoptar las medidas que correspondan según el caso.

Entre las medidas posibles, PRL podrá:

- a) Declarar la ausencia de un equipo.
- b) Otorgar walkover al equipo rival.
- c) Dejar el partido en revisión.
- d) Autorizar una reprogramación excepcional.
- e) Mantener el partido pendiente por causa justificada.
- f) Aplicar pérdida administrativa.
- g) Reducir PRL Trust.
- h) Aplicar sanciones al club, capitán o jugadores involucrados.
- i) Resolver administrativamente el encuentro según la evidencia disponible.

La tolerancia no implicará un derecho automático a demorar el inicio de los partidos ni obligará al rival a aceptar esperas superiores al plazo establecido.

Ningún equipo estará obligado a otorgar una tolerancia mayor a la definida por PRL, salvo autorización expresa de la organización o acuerdo aprobado oficialmente.

Serán consideradas demoras injustificadas, entre otras:

- a) No contar con jugadores suficientes dentro del plazo establecido.
- b) No responder al rival o a PRL.
- c) No ingresar al lobby en tiempo razonable.
- d) Demorar invitaciones sin causa válida.
- e) Confundir el horario oficial.
- f) No organizar la plantilla con anticipación.
- g) Esperar jugadores ausentes sin aviso previo.
- h) Cambiar jugadores, cuentas o posiciones a último momento sin informar.
- i) Negarse a iniciar el partido sin motivo reglamentario.
- j) Generar demoras reiteradas que afecten la jornada.

Cuando existan problemas técnicos reales, inconvenientes de conexión, fallas de lobby, caídas generales de servidores o situaciones excepcionales, los capitanes deberán conservar evidencia suficiente y comunicar lo ocurrido a PRL por los canales correspondientes.

PRL evaluará las demoras teniendo en cuenta el horario oficial, la comunicación entre capitanes, la evidencia aportada, la buena fe de los equipos, los antecedentes, el impacto sobre la jornada y la existencia de causas justificadas.

La reiteración de demoras, aunque individualmente puedan parecer menores, podrá afectar el PRL Trust del club y generar medidas disciplinarias u organizativas.

La puntualidad será considerada un elemento esencial para el correcto desarrollo de la competencia, la validación ordenada de partidos y el respeto hacia los demás participantes.

Artículo 25 — Invitaciones y coordinación

La coordinación previa al inicio de cada partido oficial deberá realizarse de manera ordenada, responsable y colaborativa entre los capitanes o subcapitanes de los clubes involucrados.

Salvo indicación oficial en contrario, el equipo designado como local será responsable de iniciar la coordinación del partido y enviar las invitaciones correspondientes al equipo visitante.

Sin perjuicio de ello, ambos equipos tendrán la obligación de colaborar activamente para que el encuentro pueda comenzar dentro del horario oficial establecido por PRL.

Los capitanes o subcapitanes deberán coordinar, según corresponda:

- a) Confirmación de disponibilidad del equipo.
- b) Verificación del mínimo de jugadores requerido.
- c) Identificación del equipo local y visitante.
- d) Creación o ingreso al lobby.
- e) Envío y recepción de invitaciones.

- f) Confirmación de jugadores habilitados.
- g) Solución de inconvenientes menores previos al inicio.
- h) Comunicación clara con el rival.
- i) Registro de cualquier inconveniente relevante.
- j) Conservación de evidencias en caso de problemas.

La falta de invitación, demora injustificada, ausencia de respuesta, negativa a coordinar, abandono de la comunicación o cualquier conducta que impida iniciar el partido podrá ser evaluada por PRL como incumplimiento organizativo.

Si existieran problemas de invitación, lobby, conexión, servidores, errores del juego o imposibilidad técnica previa al inicio, los capitanes deberán conservar evidencia suficiente, como capturas, videos, registros de conversación o cualquier otro material que permita comprobar lo ocurrido.

Ningún equipo podrá utilizar problemas de invitación o coordinación como excusa automática para evitar disputar un partido, forzar una reprogramación, reclamar walkover o perjudicar al rival sin evidencia suficiente.

PRL evaluará los inconvenientes de coordinación teniendo en cuenta el horario oficial, la comunicación entre capitanes, la conducta de ambos equipos, la evidencia disponible, la buena fe, los antecedentes y el impacto sobre la jornada competitiva.

Cuando ambos equipos colaboren de buena fe y el problema sea técnico, general o ajeno a su responsabilidad, PRL podrá dejar el partido en revisión, autorizar una espera, reprogramar el encuentro o adoptar la medida que considere más adecuada.

Cuando el problema sea atribuible a la falta de organización, demora, silencio, mala fe o incumplimiento de uno de los equipos, PRL podrá aplicar walkover, pérdida administrativa, reducción de PRL Trust, advertencias o sanciones según corresponda.

Los acuerdos privados entre capitanes sobre invitaciones, demoras, cambios de horario, suspensión o repetición del partido no tendrán validez oficial si no son informados y aprobados por PRL.

La coordinación correcta de los partidos será considerada una obligación básica de los clubes y un elemento relevante para evaluar su confiabilidad organizativa dentro de PRL.

Artículo 26 — Reprogramaciones

Las reprogramaciones de partidos oficiales no serán automáticas y solo tendrán validez cuando sean autorizadas, aprobadas o comunicadas oficialmente por PRL.

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá modificar por decisión propia el día, horario, orden, rival o condiciones de disputa de un partido oficial establecido en el calendario de la competencia.

Toda solicitud de reprogramación deberá ser presentada por el capitán o subcapitán del club correspondiente, mediante los canales oficiales definidos por PRL, indicando de manera clara el partido afectado, la fecha original, el motivo de la solicitud, los equipos involucrados y, cuando corresponda, la evidencia que respalde el pedido.

PRL podrá evaluar una reprogramación cuando existan motivos razonables, excepcionales o comprobables, tales como:

- a) Caída general de servidores.
- b) Problemas masivos de conexión.
- c) Error comprobable de organización ajeno a los equipos.
- d) Suspensión oficial comunicada por PRL.
- e) Fallas graves de plataforma.
- f) Imposibilidad técnica generalizada.
- g) Situaciones excepcionales evaluadas por la organización.
- h) Revisión pendiente que impida continuar la fecha normalmente.
- i) Problemas operativos propios de la Beta Cerrada.
- j) Cualquier causa que PRL considere suficiente para proteger el correcto desarrollo de la competencia.

No serán considerados motivos suficientes por sí solos:

- a) Falta de jugadores.
- b) Mala organización interna.
- c) Olvido del horario.
- d) Confusión del calendario.
- e) Ausencia sin aviso.
- f) Decisión unilateral de no jugar.
- g) Preferencia de jugar otro día.
- h) Falta de comunicación interna del club.
- i) Demoras reiteradas.
- j) Acuerdos informales entre capitanes no aprobados por PRL.

El hecho de que ambos equipos estén de acuerdo en cambiar un partido no implicará que la reprogramación sea válida. Todo acuerdo entre clubes deberá ser informado y aprobado por PRL para producir efectos oficiales.

PRL podrá aprobar, rechazar, modificar o condicionar una solicitud de reprogramación teniendo en cuenta la etapa de la competencia, el calendario general, la disponibilidad operativa, el impacto sobre otros partidos, la evidencia presentada, los antecedentes de los equipos, la buena fe y la integridad competitiva.

Cuando una reprogramación sea aprobada, PRL podrá establecer nuevo día, horario, plazo de disputa, condiciones especiales de carga, requisitos de evidencia o cualquier otra medida necesaria para ordenar el desarrollo del partido.

Si un equipo solicita reprogramaciones de manera reiterada, injustificada, tardía o sin evidencia suficiente, PRL podrá rechazar futuras solicitudes, reducir el PRL Trust del club, aplicar advertencias o imponer sanciones según corresponda.

La falta de respuesta, negativa injustificada a disputar un partido, ausencia dentro del horario oficial o incumplimiento de una reprogramación aprobada podrá generar walkover, pérdida administrativa, revisión del encuentro, reducción de PRL Trust o sanciones individuales y colectivas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios flexibles ante situaciones técnicas u organizativas propias de una etapa de prueba, siempre que dicha flexibilidad no afecte la equidad competitiva ni sea utilizada para obtener ventajas indebidas.

Artículo 27 — Acuerdos entre equipos

Ningún acuerdo informal entre clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores o cualquier otro participante tendrá validez oficial dentro de PRL si no fue informado, autorizado o aprobado por la organización.

Todo acuerdo que pueda modificar, alterar o afectar el desarrollo de un partido oficial, el calendario, la carga de datos, las evidencias, los resultados, las estadísticas, la validación, las sanciones o cualquier aspecto competitivo deberá ser comunicado a PRL por los canales correspondientes.

Se considerarán acuerdos sujetos a aprobación de PRL, entre otros:

- a) Cambios de horario.
- b) Cambios de día de disputa.
- c) Reprogramaciones.
- d) Suspensión de partidos.
- e) Repetición de encuentros.
- f) Modificación del orden de partidos.
- g) Cambios de localía o condición organizativa.
- h) Acuerdos sobre resultados.
- i) Acuerdos sobre estadísticas.
- j) Acuerdos sobre MVP.
- k) Acuerdos sobre jugadores participantes.
- l) Acuerdos sobre posiciones utilizadas.
- m) Acuerdos para no presentar reclamos.
- n) Acuerdos para validar o no validar determinadas situaciones.
- o) Pactos entre equipos que puedan afectar la competencia.

Los capitanes podrán comunicarse entre sí para coordinar cuestiones operativas menores, como invitaciones, lobby, disponibilidad inmediata, confirmación de presencia o resolución de inconvenientes previos al partido, siempre que dichas comunicaciones no alteren las reglas oficiales ni el calendario establecido por PRL.

Cualquier acuerdo que implique modificar una condición oficial de competencia deberá contar con autorización de PRL para ser válido.

El consentimiento de ambos equipos no será suficiente para cambiar una regla, alterar un horario, repetir un partido, modificar un resultado, aceptar estadísticas no verificadas o dejar sin efecto una obligación reglamentaria.

PRL podrá rechazar cualquier acuerdo entre equipos cuando considere que afecta la integridad competitiva, genera ventaja indebida, perjudica a terceros, altera el calendario, dificulta la validación, compromete la transparencia o contradice el Reglamento General.

Queda prohibido realizar acuerdos destinados a:

- a) Manipular resultados.
- b) Inflar estadísticas.
- c) Favorecer a jugadores determinados.
- d) Evitar sanciones.

- e) Ocultar irregularidades.
- f) Evitar reclamos legítimos.
- g) Repetir partidos por conveniencia.
- h) Alterar rankings.
- i) Obtener XP, media PRL, Valor PRL, cartas o recompensas de manera indebida.
- j) Perjudicar directa o indirectamente a otro club o jugador.

Si PRL detecta que un acuerdo informal fue utilizado para alterar la competencia, manipular datos, evitar responsabilidades o generar beneficios indebidos, podrá dejar el partido en revisión, anular estadísticas, bloquear recompensas, modificar el resultado, reducir PRL Trust o aplicar sanciones individuales y colectivas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá evaluar con flexibilidad ciertos acuerdos operativos entre equipos cuando hayan sido realizados de buena fe, no afecten a terceros y sean comunicados oportunamente.

Sin embargo, la decisión final sobre la validez de cualquier acuerdo corresponderá exclusivamente a PRL.

Todo club, capitán, subcapitán o jugador deberá comprender que la organización oficial de la competencia prevalecerá sobre cualquier arreglo privado entre participantes.

Artículo 28 — Walkover

Se considerará walkover, también denominado WO, a la resolución administrativa mediante la cual PRL podrá otorgar la victoria a un equipo cuando su rival no se presente, incumpla requisitos mínimos, cometa una infracción relevante o no pueda disputar el partido por causa atribuible a su propia responsabilidad.

El walkover tendrá como finalidad proteger el calendario oficial, evitar perjuicios al equipo que sí se presentó correctamente, mantener el orden competitivo y sancionar incumplimientos que impidan el normal desarrollo de un partido oficial.

PRL podrá declarar walkover, entre otros casos, cuando un equipo:

- a) No se presente al partido oficial.
- b) No alcance el mínimo de jugadores requerido.
- c) Se presente fuera del plazo de tolerancia establecido.
- d) Abandone la coordinación del partido sin causa justificada.
- e) No responda al rival o a PRL dentro de un plazo razonable.
- f) Utilice jugadores no habilitados.
- g) Utilice cuentas prestadas, falsas o no registradas.
- h) Incumpla una sanción activa.
- i) Se niegue injustificadamente a disputar el encuentro.
- j) Abandone el partido sin causa válida.
- k) Impida el inicio o continuidad del partido por responsabilidad propia.
- l) Cometa una infracción que justifique la pérdida administrativa del encuentro.
- m) Incumpla una reprogramación aprobada por PRL.
- n) Intente modificar condiciones oficiales sin autorización de la organización.

La declaración de walkover no será automática en todos los casos. PRL podrá evaluar la situación teniendo en cuenta la evidencia disponible, la comunicación entre capitanes,

el horario oficial, la conducta de los equipos, los antecedentes, la buena fe, la etapa de la competencia y el impacto sobre el calendario.

Cuando corresponda, PRL podrá solicitar capturas, videos, registros de conversación, evidencia de lobby, horarios de conexión, intentos de invitación o cualquier otro material que permita determinar la responsabilidad de los equipos involucrados.

El equipo beneficiado por un walkover podrá recibir la victoria administrativa según el criterio definido por PRL para la competencia correspondiente.

PRL podrá determinar el resultado administrativo aplicable, la asignación de puntos, la validez o no de estadísticas, el impacto en rankings, la carga del partido y cualquier consecuencia competitiva derivada del walkover.

Salvo decisión expresa de PRL, los partidos resueltos por walkover no generarán estadísticas individuales reales, XP, modificación de media PRL, Valor PRL, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales ni recompensas vinculadas al rendimiento deportivo del partido no disputado.

Si el walkover se produce luego de iniciado un partido o en una situación parcial, PRL podrá resolver si corresponde validar parte del encuentro, anular estadísticas, mantener resultado parcial, aplicar resultado administrativo, dejar el partido en revisión o adoptar una medida específica según el caso.

El equipo que genere un walkover podrá recibir sanciones adicionales, tales como advertencia, reducción de PRL Trust, pérdida administrativa, bloqueo de recompensas, suspensión de jugadores, sanción al capitán, sanción al club o exclusión de la competencia en casos graves o reiterados.

La reiteración de walkovers podrá afectar la continuidad del club dentro de PRL, su elegibilidad para futuras competencias, su confiabilidad organizativa y su permanencia en la Beta Cerrada.

PRL será la única autoridad facultada para declarar, rechazar, modificar o revisar un walkover, así como para determinar sus consecuencias deportivas, estadísticas, disciplinarias y administrativas.

Artículo 29 — Desconexiones individuales y masivas

Se considerará desconexión a toda interrupción involuntaria de la conexión, salida del partido, caída del servidor, error técnico, pérdida de acceso al encuentro o imposibilidad de continuar jugando que afecte a uno o más jugadores durante un partido oficial de PRL.

Las desconexiones podrán ser individuales, parciales o masivas, según la cantidad de jugadores afectados y el impacto generado sobre el desarrollo normal del encuentro.

Una desconexión individual no implicará automáticamente la suspensión, repetición, anulación o reprogramación del partido.

PRL evaluará cada desconexión individual teniendo en cuenta:

- a) Minuto del partido.

- b) Resultado parcial.
- c) Cantidad de jugadores afectados.
- d) Equipo afectado.
- e) Posición del jugador desconectado.
- f) Incidencia real sobre el desarrollo del partido.
- g) Posibilidad de reincorporación.
- h) Conducta de los equipos.
- i) Evidencia disponible.
- j) Historial de desconexiones del equipo o jugador.
- k) Posible abuso, simulación o manipulación.

Cuando la desconexión individual no altere de manera determinante el desarrollo del partido, PRL podrá validar el encuentro sin necesidad de repetirlo, salvo que existan circunstancias excepcionales debidamente comprobadas.

Se considerará desconexión masiva cuando una cantidad significativa de jugadores de un mismo equipo, de ambos equipos o del entorno general del partido pierdan conexión de manera simultánea o en un período breve, afectando seriamente la continuidad normal del encuentro.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá considerar como referencia una desconexión masiva cuando tres o más jugadores de un mismo equipo pierdan conexión de manera simultánea o cuando exista una caída general que afecte de forma clara el desarrollo competitivo del partido.

Ante una desconexión masiva, PRL podrá resolver, según el caso:

- a) Continuar el partido.
- b) Mantener el resultado parcial.
- c) Reanudar desde un minuto determinado.
- d) Repetir el partido total o parcialmente.
- e) Validar el resultado final.
- f) Dejar el partido en revisión.
- g) Solicitar evidencia adicional.
- h) Anular estadísticas afectadas.
- i) Corregir datos específicos del partido.
- j) Aplicar sanciones si detecta abuso, simulación o manipulación.

Los goles, jugadas, estadísticas o eventos ocurridos durante una desconexión comprobada podrán ser revisados por PRL si la organización considera que fueron afectados directamente por la caída de conexión o por la imposibilidad real de competir en condiciones normales.

Los capitanes o subcapitanes deberán conservar evidencia de cualquier desconexión relevante, incluyendo capturas, videos, clips, registros de transmisión, conversaciones, horarios, cantidad de jugadores afectados y cualquier otro elemento que permita evaluar la situación.

Los jugadores afectados deberán informar lo ocurrido a su capitán o subcapitán de manera inmediata o lo antes posible, indicando el momento de la desconexión, si pudieron volver al partido, si el problema fue individual o general y cualquier dato útil para la revisión.

Queda prohibido provocar, simular, exagerar, forzar o utilizar desconexiones con la finalidad de evitar una derrota, cortar una jugada, anular estadísticas, forzar una repetición, perjudicar al rival, manipular el resultado o alterar el sistema de validación.

Las desconexiones reiteradas, no justificadas, sospechosas o vinculadas a beneficios competitivos podrán ser revisadas por PRL y generar medidas preventivas, pérdida de estadísticas, bloqueo de progresión, reducción de PRL Trust o sanciones individuales y colectivas.

PRL evaluará las desconexiones con criterio razonable, diferenciando los problemas técnicos reales de las conductas abusivas, simuladas o utilizadas de mala fe.

La decisión final sobre la validez del partido, la continuidad del encuentro, la repetición, la revisión de estadísticas o las consecuencias disciplinarias corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 30 — Abandono de partido

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá abandonar un partido oficial de PRL sin causa justificada, autorización de la organización o situación excepcional debidamente comprobable.

Se considerará abandono de partido a toda conducta mediante la cual un equipo o jugador deje de disputar, continuar o colaborar con el normal desarrollo de un encuentro oficial sin motivo válido.

Podrán considerarse supuestos de abandono, entre otros:

- a) Que un equipo se retire voluntariamente del partido.
- b) Que varios jugadores salgan del encuentro de manera coordinada.
- c) Que el capitán o subcapitán indique no continuar sin autorización de PRL.
- d) Que un equipo deje de competir intencionalmente.
- e) Que un jugador abandone el partido sin aviso ni causa justificada.
- f) Que se fuerce la suspensión del encuentro.
- g) Que se interrumpa la comunicación necesaria para continuar el partido.
- h) Que un equipo se niegue a continuar luego de una situación discutida no resuelta oficialmente.
- i) Que se utilice una desconexión, conflicto o reclamo como excusa para abandonar.
- j) Que se abandone el partido para evitar una derrota, impedir estadísticas, forzar repetición o perjudicar al rival.

No toda salida de un jugador o interrupción será considerada abandono. PRL podrá contemplar situaciones técnicas, caídas de conexión, cortes de luz, errores del juego, emergencias personales, problemas masivos de servidores o cualquier causa razonable debidamente informada y respaldada con evidencia.

En caso de una situación excepcional, el capitán o subcapitán deberá informar lo ocurrido a PRL lo antes posible, conservar evidencia suficiente y colaborar con la revisión del caso.

PRL evaluará el abandono considerando:

- a) Minuto del partido.
- b) Resultado parcial.
- c) Cantidad de jugadores que abandonaron.
- d) Motivo informado.
- e) Evidencia disponible.
- f) Comunicación entre capitanes.
- g) Conducta previa de los equipos.
- h) Existencia de reclamos o conflictos.
- i) Impacto sobre el desarrollo del partido.
- j) Antecedentes del club o jugador.
- k) Posible intención de manipular el resultado, las estadísticas o la validación.

Cuando PRL determine que existió abandono injustificado, podrá aplicar una o más de las siguientes medidas:

- a) Declarar walkover.
- b) Aplicar pérdida administrativa.
- c) Mantener el resultado parcial o final según corresponda.
- d) Anular estadísticas del equipo o jugadores involucrados.
- e) Bloquear XP, media PRL, Valor PRL, rankings o recompensas.
- f) Reducir PRL Trust.
- g) Suspender jugadores, capitán o club.
- h) Dejar el partido en revisión.
- i) Aplicar sanciones disciplinarias adicionales.
- j) Excluir al club o jugador en casos graves o reiterados.

Si el abandono afecta directamente la validación del partido, PRL podrá resolver si corresponde validar el resultado, repetir el encuentro, mantener el marcador parcial, anular estadísticas, bloquear recompensas o adoptar una resolución administrativa específica.

El abandono individual de un jugador podrá generar sanciones personales cuando haya sido injustificado, reiterado, malicioso o perjudicial para su club, el rival o la competencia.

El abandono colectivo podrá generar consecuencias para el club, el capitán, el subcapitán y los jugadores involucrados, especialmente cuando exista coordinación, mala fe, manipulación, negativa a continuar o incumplimiento de decisiones oficiales.

Queda prohibido abandonar un partido con la finalidad de evitar una derrota, impedir la carga de estadísticas, cortar el rendimiento de un rival, forzar una repetición, alterar rankings, evitar sanciones o generar ventajas indebidas.

PRL diferenciará los problemas reales de conexión o fuerza mayor de las conductas voluntarias, abusivas o utilizadas de mala fe.

La decisión final sobre la existencia de abandono, sus efectos deportivos, estadísticos, administrativos y disciplinarios corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 31 — Bugs, errores del juego y situaciones técnicas

Durante el desarrollo de partidos oficiales, uso de la plataforma o participación en la Beta Cerrada, podrán presentarse bugs, errores del juego, fallas técnicas, problemas de conexión, errores visuales, inconsistencias de datos o situaciones no previstas que afecten total o parcialmente el normal funcionamiento de PRL.

Se entenderá por bug o error toda falla, comportamiento anormal, inconsistencia, ventaja no intencionada, problema técnico, error de plataforma, error del juego o situación irregular que pueda alterar el desarrollo competitivo, la carga de datos, la validación de partidos, las estadísticas, la progresión, las recompensas o la experiencia general de los participantes.

Queda prohibido utilizar, repetir, ocultar, aprovechar o difundir bugs, errores del juego, fallas de plataforma o mecánicas no intencionadas con la finalidad de obtener una ventaja competitiva, estadística, administrativa, disciplinaria o simbólica dentro de PRL.

Se considerarán conductas indebidas, entre otras:

- a) Aprovechar un bug para ganar un partido.
- b) Utilizar un error para alterar estadísticas.
- c) Obtener XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas mediante una falla del sistema.
- d) Repetir intencionalmente una acción defectuosa para beneficiarse.
- e) Ocultar un error conocido para utilizarlo en beneficio propio o del club.
- f) Compartir instrucciones para explotar un bug.
- g) Utilizar fallas de plataforma para modificar datos, cargas o validaciones.
- h) Aprovechar permisos incorrectos o accesos no autorizados.
- i) Exponer públicamente una falla sensible antes de informarla a PRL.
- j) Simular un error técnico para forzar una repetición, revisión o ventaja administrativa.
- k) Reclamar beneficios obtenidos por un error evidente del sistema.

Cuando un participante detecte un bug, error, falla técnica o situación irregular, deberá informarlo de buena fe a PRL, preferentemente a través del capitán o subcapitán, salvo que la organización habilite un canal específico para reportes directos.

El reporte deberá incluir, en la medida de lo posible:

- a) Qué ocurrió.
- b) Dónde ocurrió.
- c) Fecha y hora aproximada.
- d) Partido, club, jugador o sección afectada.
- e) Captura, video, clip o evidencia disponible.
- f) Pasos realizados antes de que ocurriera el error.
- g) Impacto generado por la falla.
- h) Si el error pudo repetirse o fue un hecho aislado.

PRL podrá revisar cualquier partido, carga, estadística, progresión, ranking, recompensa o sanción que se haya visto afectada por un bug, error del juego, falla de plataforma o situación técnica relevante.

Cuando el error haya ocurrido sin mala fe, PRL podrá corregir los datos, dejar el partido en revisión, solicitar evidencia adicional, ajustar estadísticas, suspender temporalmente recompensas o adoptar medidas razonables para proteger la integridad competitiva.

Cuando PRL determine que un participante, club, capitán, subcapitán o jugador aprovechó un bug o error de manera intencional, podrá aplicar sanciones individuales o colectivas, anular estadísticas, bloquear XP, reducir media PRL, modificar Valor PRL, retirar cartas especiales, excluir de rankings, reducir PRL Trust, suspender participantes o excluir de la competencia según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, la existencia de errores técnicos no otorgará derecho automático a conservar beneficios, estadísticas, recompensas, rankings o progresión generados de manera irregular.

El reporte honesto, claro y oportuno de errores podrá ser valorado positivamente por PRL como una conducta colaborativa dentro de la etapa Beta.

La decisión final sobre la existencia de un bug, su impacto competitivo, la validez de los datos afectados y las consecuencias correspondientes corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 32 — Carga de datos del partido

Finalizado cada partido oficial, los datos obligatorios del encuentro deberán ser cargados en la plataforma PRL o informados mediante el procedimiento que la organización establezca para la competencia correspondiente.

La carga de datos del partido tendrá como finalidad dejar constancia inicial del resultado, los equipos participantes, los jugadores que disputaron el encuentro, las posiciones utilizadas, el MVP cuando corresponda y las evidencias necesarias para que PRL pueda validar el partido y procesar sus efectos competitivos.

Durante la Beta Cerrada, la carga principal del partido estará a cargo del capitán o subcapitán autorizado del club, sin perjuicio de que PRL pueda requerir aclaraciones, correcciones o evidencias adicionales a jugadores u otros participantes cuando lo considere necesario.

La carga deberá realizarse de manera clara, completa, veraz y dentro de los plazos establecidos por PRL.

Como mínimo, PRL podrá requerir la carga o confirmación de los siguientes datos:

- a) Competencia, fecha o jornada correspondiente.
- b) Equipo local.
- c) Equipo visitante.
- d) Resultado final del partido.
- e) Confirmación de partido disputado.
- f) Jugadores que participaron por el club.
- g) Posición utilizada por cada jugador.
- h) MVP del equipo, si correspondiera.
- i) Observaciones relevantes sobre el partido.
- j) Incidencias, desconexiones, abandonos o situaciones irregulares si las hubiera.

- k) Evidencias obligatorias solicitadas por PRL.
- l) Cualquier otro dato necesario para validar correctamente el encuentro.

La carga de datos no implicará validación automática del partido. PRL podrá revisar la información cargada, contrastarla con las evidencias disponibles, solicitar aclaraciones, corregir errores, dejar el partido en revisión, validar parcialmente o rechazar la carga cuando existan inconsistencias.

Queda prohibido cargar información falsa, incompleta de manera intencional, manipulada, adulterada, confusa o contraria a lo ocurrido en el partido.

También queda prohibido declarar jugadores que no participaron, omitir jugadores que sí participaron, informar posiciones incorrectas, indicar un MVP falso, modificar el resultado real, ocultar incidencias relevantes o cargar datos con la finalidad de obtener XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales o recompensas de manera indebida.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de la carga inicial del partido, pero los jugadores también deberán colaborar cuando sea necesario aclarar su participación, posición, identidad, conducta, desconexión, rendimiento o cualquier situación vinculada al encuentro.

PRL podrá corregir de oficio datos cargados cuando detecte errores evidentes, inconsistencias con las evidencias, diferencias entre reportes, reclamos fundados o cualquier situación que afecte la trazabilidad del partido.

Una carga incorrecta, tardía, falsa, manipulada o incompleta podrá generar partido en revisión, bloqueo de progresión, anulación de estadísticas, reducción de PRL Trust, pérdida de recompensas, sanciones individuales, sanciones al capitán, sanciones al club o cualquier otra medida proporcional que PRL considere correspondiente.

La correcta carga de datos será un requisito esencial para que el partido pueda ser validado y para que sus efectos competitivos sean reconocidos oficialmente dentro de PRL.

Artículo 33 — Carga de resultado, jugadores, posiciones y MVP

La carga posterior a cada partido oficial deberá incluir, como datos principales, el resultado final, los jugadores que participaron, la posición utilizada por cada jugador y el MVP del equipo cuando corresponda.

Estos datos serán considerados información base del partido y servirán como punto de partida para la validación oficial, el procesamiento de estadísticas, la asignación de progresión, la revisión de evidencias y la determinación de posibles recompensas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá requerir que el capitán o subcapitán autorizado informe, como mínimo:

- a) Resultado final del partido.
- b) Equipo local.
- c) Equipo visitante.
- d) Fecha, jornada o número de partido correspondiente.

- e) Jugadores que participaron efectivamente.
- f) Posición utilizada por cada jugador.
- g) MVP del equipo, si correspondiera.
- h) Incidencias relevantes ocurridas durante el encuentro.
- i) Desconexiones, abandonos o situaciones irregulares, si las hubiera.
- j) Observaciones necesarias para facilitar la validación.

La carga de jugadores deberá reflejar únicamente a quienes hayan participado efectivamente en el partido oficial.

Queda prohibido incluir jugadores que no disputaron el encuentro, omitir jugadores que sí participaron, declarar suplentes que no ingresaron, cargar jugadores no habilitados, utilizar identidades incorrectas o informar participantes que no coincidan con las evidencias disponibles.

La posición cargada para cada jugador deberá coincidir con el rol efectivamente desempeñado durante el partido.

PRL podrá revisar, corregir, limitar o dejar en observación la progresión de jugadores cuando detecte posiciones mal informadas, cambios no autorizados, participación fuera de posición, inconsistencias con las evidencias o intentos de manipulación.

El MVP informado deberá corresponder al jugador que haya sido reconocido como tal en el partido o en el sistema correspondiente, siempre que dicha información pueda ser respaldada por evidencia suficiente.

La carga incorrecta, falsa o manipulada del MVP podrá generar revisión del partido, anulación de beneficios, exclusión de recompensas, bloqueo de progresión, reducción de PRL Trust o sanciones según la gravedad del caso.

La carga de resultado, jugadores, posiciones y MVP no implicará validación automática del partido ni reconocimiento definitivo de estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales o recompensas.

PRL podrá contrastar la información cargada con las evidencias obligatorias, videos, capturas, registros disponibles, reclamos presentados y cualquier otro elemento que permita verificar la autenticidad de los datos.

En caso de inconsistencias entre la carga realizada y las evidencias disponibles, PRL podrá solicitar aclaraciones, corregir datos, dejar el partido en revisión, validar parcialmente, rechazar determinados efectos estadísticos o aplicar sanciones si detecta mala fe.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de realizar la carga de manera clara, completa y veraz dentro de los plazos establecidos.

Los jugadores también deberán colaborar cuando PRL o su club necesiten confirmar su participación, posición, MVP, desconexión, conducta o cualquier otra situación vinculada al partido.

Toda carga deberá realizarse con buena fe, responsabilidad y respeto por la integridad competitiva de PRL.

Artículo 34 — Evidencias obligatorias

Todo partido oficial de PRL deberá contar con evidencias suficientes que permitan verificar el resultado, los jugadores participantes, las posiciones utilizadas, el MVP informado, las estadísticas relevantes y cualquier otra información necesaria para la validación del encuentro.

Las evidencias tendrán como finalidad proteger la integridad competitiva, evitar cargas falsas, corregir errores, resolver reclamos, validar partidos, procesar estadísticas, asignar progresión y respaldar las decisiones deportivas, administrativas o disciplinarias de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá requerir como evidencia obligatoria mínima por partido:

- a) Un video de estadísticas del partido.
- b) Un video de highlights o jugadas destacadas.
- c) Un video de rendimiento o datos individuales relevantes.
- d) Una foto o captura donde puedan verificarse los usuarios, IDs o jugadores que participaron en el encuentro.

Estas evidencias deberán ser claras, legibles, completas y coincidir con el partido cargado, el resultado informado, los jugadores declarados, las posiciones utilizadas y el MVP indicado cuando corresponda.

PRL podrá aceptar, solicitar o revisar también otras evidencias complementarias, tales como capturas del resultado final, capturas de estadísticas, grabaciones completas del partido, clips, transmisiones, capturas de lobby, capturas de ID, conversaciones relevantes, registros de errores o cualquier otro material que ayude a verificar una situación.

La carga principal de evidencias será responsabilidad del capitán o subcapitán autorizado del club, sin perjuicio de que PRL pueda solicitar colaboración, aclaraciones o material adicional a jugadores u otros participantes cuando lo considere necesario.

Las evidencias deberán corresponder al partido oficial disputado y no podrán pertenecer a amistosos, entrenamientos, scrimms, partidos anteriores, partidos de otros clubes o encuentros no reconocidos por PRL.

Queda prohibido presentar evidencias falsas, adulteradas, editadas de manera engañosa, recortadas maliciosamente, incompletas de forma intencional, ilegibles, fuera de contexto o que no correspondan al partido cargado.

También queda prohibido ocultar evidencia relevante, eliminar material necesario, negar información disponible, presentar capturas parciales con intención de confundir o manipular videos para alterar la interpretación del partido.

La falta de evidencias obligatorias, la presentación de evidencias insuficientes o la existencia de inconsistencias entre la carga y el material aportado podrá generar que el partido quede en revisión, sea validado parcialmente, no sea validado o tenga bloqueados sus efectos competitivos.

Mientras un partido no cuente con evidencias suficientes, PRL podrá suspender la asignación de XP, media PRL, Valor PRL, estadísticas oficiales, rankings, cartas

especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y cualquier otra recompensa vinculada al encuentro.

PRL podrá solicitar evidencias adicionales cuando existan reclamos, desconexiones, abandono, sospecha de jugador no habilitado, dudas sobre posiciones, inconsistencias en el MVP, diferencias entre capitanes, estadísticas anormales, sospecha de farreo, uso indebido de cuentas o cualquier otra situación que requiera revisión.

La imposibilidad de aportar evidencia suficiente podrá perjudicar la validación del partido, la defensa de un reclamo, la corrección de datos o el reconocimiento de progresión y recompensas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ampliar o ajustar los requisitos de evidencia obligatoria cuando resulte necesario para mejorar el sistema de validación, reducir errores, facilitar la carga, proteger la competencia o adaptar el funcionamiento operativo de la plataforma.

La evidencia será considerada un elemento esencial para la trazabilidad del partido y para la confianza del sistema competitivo de PRL.

Artículo 35 — Plazos de carga

Finalizado cada partido oficial, el capitán o subcapitán autorizado deberá realizar la carga de los datos obligatorios y evidencias correspondientes dentro del plazo establecido por PRL.

Durante la Beta Cerrada, salvo comunicación oficial en contrario, el plazo máximo de carga será de veinticuatro horas corridas desde la finalización del partido.

La carga dentro del plazo tendrá como finalidad permitir que PRL pueda revisar el encuentro, validar el resultado, procesar estadísticas, asignar progresión, resolver reclamos, actualizar rankings y determinar recompensas de manera ordenada.

Dentro del plazo establecido deberán cargarse o informarse, según corresponda:

- a) Resultado final del partido.
- b) Equipos participantes.
- c) Fecha, jornada o número de partido.
- d) Jugadores que participaron efectivamente.
- e) Posición utilizada por cada jugador.
- f) MVP del equipo, si correspondiera.
- g) Incidencias relevantes del encuentro.
- h) Evidencias obligatorias solicitadas por PRL.
- i) Observaciones necesarias para la validación.
- j) Cualquier otro dato requerido por la organización.

El incumplimiento del plazo de carga podrá generar que el partido quede pendiente, en revisión, validado parcialmente o sin efectos competitivos hasta que PRL resuelva la situación.

La falta de carga en plazo podrá producir, según el caso:

- a) Bloqueo temporal de XP.

- b) Bloqueo de modificación de media PRL.
- c) Bloqueo de Valor PRL.
- d) Bloqueo de estadísticas oficiales.
- e) Bloqueo de rankings.
- f) Bloqueo de cartas especiales.
- g) Bloqueo de Equipo de la Semana.
- h) Bloqueo de Jugador del Mes.
- i) Bloqueo de recompensas individuales o colectivas.
- j) Reducción de PRL Trust.
- k) Partido en revisión.
- l) Sanciones por reincidencia o mala fe.

La carga tardía no garantizará la validación automática del partido ni el reconocimiento completo de sus efectos competitivos.

PRL podrá evaluar cargas fuera de plazo cuando existan motivos justificados, problemas técnicos comprobables, errores de plataforma, fallas de conexión, imposibilidad real de carga, situaciones excepcionales o causas debidamente informadas por el capitán o subcapitán.

La justificación de una carga tardía deberá ser comunicada a PRL lo antes posible, acompañada de evidencia suficiente cuando corresponda.

No serán considerados motivos suficientes por sí solos la desorganización interna del club, el olvido del plazo, la falta de comunicación entre jugadores, la demora injustificada, la ausencia del capitán sin reemplazo o la decisión de cargar más tarde sin autorización.

Cuando un equipo cargue de manera reiterada fuera de plazo, PRL podrá aplicar advertencias, reducción de PRL Trust, restricciones operativas, pérdida de beneficios, bloqueo de recompensas, sanciones al capitán, sanciones al club o cualquier otra medida proporcional.

Los jugadores deberán colaborar con su capitán o subcapitán para que la carga pueda realizarse en tiempo y forma, especialmente cuando PRL requiera confirmar participación, posición, identidad, MVP, desconexiones, incidencias o evidencias adicionales.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los plazos de carga cuando resulte necesario por razones técnicas, organizativas, de validación, calendario, capacidad operativa o mejora del sistema.

El cumplimiento de los plazos de carga será considerado un requisito fundamental para la correcta validación de partidos y para la confiabilidad organizativa de cada club dentro de PRL.

Artículo 36 — Partido Cargado

Se considerará partido cargado a todo partido oficial cuyos datos obligatorios hayan sido informados en la plataforma PRL o mediante el procedimiento establecido por la organización.

La carga del partido deberá incluir, como mínimo, el resultado final, los equipos participantes, la fecha o jornada correspondiente, los jugadores que disputaron el encuentro, la posición utilizada por cada jugador, el MVP del equipo si correspondiera, las incidencias relevantes y las evidencias obligatorias solicitadas por PRL.

El estado de partido cargado no implicará validación automática ni reconocimiento definitivo de sus efectos competitivos.

Un partido cargado será considerado una instancia previa a la revisión y validación oficial por parte de PRL.

Hasta que PRL valide el partido, el resultado, las estadísticas, la XP, la media PRL, el Valor PRL, los rankings, las cartas especiales, el Equipo de la Semana, el Jugador del Mes y cualquier otra recompensa o reconocimiento podrán quedar pendientes, bloqueados, sujetos a revisión o sin carácter definitivo.

PRL podrá revisar la carga realizada por el capitán o subcapitán, contrastarla con las evidencias disponibles, detectar inconsistencias, solicitar aclaraciones, corregir errores, dejar el partido en revisión, validarlo parcialmente o rechazarlo cuando corresponda.

Un partido cargado podrá pasar a revisión cuando existan:

- a) Diferencias entre lo cargado y las evidencias.
- b) Falta de evidencias obligatorias.
- c) Evidencias incompletas, ilegibles o insuficientes.
- d) Dudas sobre el resultado final.
- e) Dudas sobre jugadores participantes.
- f) Dudas sobre posiciones utilizadas.
- g) Dudas sobre el MVP informado.
- h) Reclamos pendientes.
- i) Desconexiones relevantes.
- j) Abandono de partido.
- k) Sospecha de jugador no habilitado.
- l) Sospecha de cuenta prestada o identidad incorrecta.
- m) Estadísticas anormales.
- n) Posible farmeo o manipulación.
- o) Cualquier otra situación que impida la validación inmediata.

La carga de un partido deberá realizarse con buena fe, claridad y responsabilidad.

El capitán o subcapitán que realice la carga será responsable de que la información informada sea real, completa y coincida con lo ocurrido durante el encuentro.

Los jugadores deberán colaborar cuando sea necesario confirmar datos relacionados con su participación, posición, identidad, desconexión, conducta, MVP, rendimiento o cualquier otra situación vinculada al partido cargado.

PRL podrá corregir de oficio errores evidentes en un partido cargado cuando existan evidencias suficientes para hacerlo.

La carga incorrecta, falsa, incompleta de manera intencional, tardía o manipulada podrá generar revisión del partido, bloqueo de efectos competitivos, reducción de PRL Trust, anulación de estadísticas, pérdida de recompensas, sanciones al capitán, sanciones al club o sanciones individuales a los jugadores involucrados.

El partido cargado solo adquirirá efectos oficiales definitivos una vez que PRL lo valide conforme a los criterios reglamentarios y operativos vigentes.

Artículo 37 — Partido en revisión

Se considerará partido en revisión a todo partido oficial cargado que no pueda ser validado de manera inmediata por PRL debido a la existencia de dudas, inconsistencias, reclamos, falta de evidencias, errores de carga, situaciones técnicas, conductas irregulares o cualquier circunstancia que requiera análisis adicional por parte de la organización.

El estado de revisión tendrá como finalidad proteger la integridad competitiva, evitar validaciones incorrectas, prevenir la asignación indebida de recompensas y garantizar que los datos oficiales de PRL reflejen de manera razonable lo ocurrido en el partido.

Un partido podrá quedar en revisión, entre otros motivos, cuando existan:

- a) Reclamos pendientes.
- b) Resultado cargado de manera incorrecta o contradictoria.
- c) Diferencias entre lo informado por los capitanes.
- d) Falta de evidencias obligatorias.
- e) Evidencias incompletas, ilegibles, insuficientes o dudosas.
- f) Dudas sobre los jugadores participantes.
- g) Dudas sobre la posición utilizada por uno o más jugadores.
- h) Dudas sobre el MVP informado.
- i) Sospecha de jugador no habilitado.
- j) Sospecha de cuenta prestada, identidad falsa o suplantación.
- k) Desconexiones individuales o masivas relevantes.
- l) Abandono de partido.
- m) Incumplimiento del mínimo de jugadores.
- n) Problemas de lobby, invitaciones o coordinación.
- o) Sospecha de farmeo, manipulación de estadísticas o arreglo competitivo.
- p) Uso indebido de bugs, errores o ventajas no permitidas.
- q) Carga tardía, incompleta o inconsistente.
- r) Conducta antideportiva vinculada al partido.
- s) Cualquier otra situación que impida validar el encuentro con seguridad.

Mientras un partido se encuentre en revisión, PRL podrá suspender total o parcialmente sus efectos competitivos.

Esto podrá incluir el bloqueo temporal de resultado definitivo, puntos, estadísticas oficiales, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, recompensas individuales, recompensas colectivas o cualquier otro beneficio asociado al encuentro.

PRL podrá solicitar información adicional a capitanes, subcapitanes, jugadores, revisores o cualquier participante que pueda aportar datos relevantes para resolver la revisión.

Los clubes y jugadores involucrados deberán colaborar con buena fe, claridad y rapidez, aportando evidencias, aclaraciones o información cuando PRL lo requiera.

Durante la revisión, PRL podrá analizar videos, capturas, clips, transmisiones, registros de plataforma, conversaciones relevantes, reportes de capitanes, reclamos, antecedentes, conducta de los equipos y cualquier otro elemento útil para resolver el caso.

El estado de partido en revisión no implicará necesariamente que haya existido una infracción. También podrá utilizarse ante errores, dudas razonables, fallas técnicas, carga incompleta, falta de información o necesidad de corroborar datos antes de validar.

Finalizada la revisión, PRL podrá:

- a) Validar el partido completamente.
- b) Validar el partido parcialmente.
- c) Corregir datos cargados.
- d) Modificar el resultado si corresponde.
- e) Anular estadísticas específicas.
- f) Bloquear o ajustar progresión.
- g) Retirar recompensas.
- h) Mantener el partido pendiente por falta de información.
- i) Declarar el partido no validado.
- j) Resolver el encuentro administrativamente.
- k) Aplicar sanciones individuales o colectivas.

La falta de colaboración, el ocultamiento de información, la presentación de evidencia falsa, la demora injustificada o la mala fe durante una revisión podrán agravar la situación del club, capitán, subcapitán o jugador involucrado.

Ningún participante podrá reclamar como definitivo un resultado, estadística, recompensa, ranking, XP, media PRL, Valor PRL o reconocimiento derivado de un partido que todavía se encuentre en revisión.

La decisión final sobre el estado, validez, efectos competitivos y consecuencias de un partido en revisión corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 38 — Partido Validado

Se considerará partido validado a todo partido oficial que haya sido revisado y confirmado por PRL conforme a los criterios reglamentarios, operativos y competitivos vigentes.

La validación de un partido implicará que PRL ha verificado, según la información disponible, que el encuentro fue disputado correctamente, que los datos cargados resultan aceptables, que las evidencias son suficientes y que no existen irregularidades relevantes que impidan reconocer sus efectos oficiales.

Para que un partido pueda ser validado, PRL podrá considerar, entre otros elementos:

- a) Resultado final correctamente cargado.
- b) Equipos participantes correctamente identificados.
- c) Partido correspondiente al calendario oficial.
- d) Jugadores participantes correctamente declarados.
- e) Jugadores habilitados por PRL.

- f) Posiciones utilizadas correctamente informadas.
- g) MVP informado de manera válida, si correspondiera.
- h) Evidencias obligatorias suficientes.
- i) Ausencia de reclamos pendientes relevantes.
- j) Ausencia de jugadores no habilitados.
- k) Ausencia de cuentas prestadas, falsas o no informadas.
- l) Ausencia de manipulación, farmeo o arreglo competitivo.
- m) Ausencia de abandono injustificado.
- n) Ausencia de desconexiones graves no resueltas.
- o) Cumplimiento general del reglamento.
- p) Cualquier otro criterio que PRL considere necesario para proteger la integridad competitiva.

Una vez validado, el partido podrá generar efectos oficiales dentro de PRL, según corresponda.

Dichos efectos podrán incluir:

- a) Confirmación del resultado oficial.
- b) Asignación de puntos en tabla de posiciones.
- c) Registro de estadísticas oficiales.
- d) Reconocimiento de participación válida.
- e) Asignación de XP.
- f) Modificación de media PRL.
- g) Generación o modificación de Valor PRL.
- h) Actualización de rankings.
- i) Consideración para Equipo de la Semana.
- j) Consideración para Jugador del Mes.
- k) Acceso a cartas especiales.
- l) Acceso a recompensas simbólicas o visuales.
- m) Actualización del historial competitivo de clubes y jugadores.

La validación de un partido no impedirá que PRL pueda corregir posteriormente errores, inconsistencias o irregularidades detectadas con posterioridad, especialmente cuando aparezca evidencia nueva, reclamos fundados, errores de plataforma, datos falsos, jugadores no habilitados, manipulación, farmeo o cualquier situación grave que no haya sido advertida al momento de la validación inicial.

PRL podrá validar un partido de manera total o parcial.

La validación total implicará el reconocimiento completo del resultado, participación, estadísticas, progresión y recompensas asociadas, siempre que no exista una corrección posterior.

La validación parcial podrá aplicarse cuando PRL reconozca determinados efectos del partido, pero limite, suspenda o rechace otros por inconsistencias, falta de evidencia, dudas sobre jugadores, posiciones, MVP, estadísticas, conducta o cualquier situación específica.

La validación de un partido no generará derecho adquirido sobre beneficios obtenidos mediante error, carga incorrecta, evidencia insuficiente, falla técnica, abuso del sistema o conducta antirreglamentaria.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán aceptar la resolución de validación emitida por PRL, sin perjuicio de los canales de consulta o revisión que correspondan según el reglamento.

Ningún participante podrá modificar, desconocer o reinterpretar por cuenta propia un partido validado oficialmente por PRL.

La decisión final sobre la validación total, parcial o condicionada de un partido corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 39 — Partido no validado

Se considerará partido no validado a todo partido oficial cargado, disputado o informado que PRL decida no reconocer total o parcialmente como válido para efectos competitivos, estadísticos, disciplinarios o de progresión.

La no validación podrá aplicarse cuando PRL determine que el partido no cumple con los requisitos mínimos establecidos por el Reglamento General, los reglamentos específicos, los documentos complementarios o los criterios operativos vigentes para la competencia correspondiente.

Un partido podrá ser declarado no validado, entre otros motivos, cuando existan:

- a) Falta de carga del resultado.
- b) Falta de evidencias obligatorias.
- c) Evidencias insuficientes, ilegibles, incompletas o contradictorias.
- d) Evidencias falsas, adulteradas o pertenecientes a otro partido.
- e) Diferencias graves entre lo cargado y lo ocurrido en el encuentro.
- f) Imposibilidad de verificar jugadores participantes.
- g) Participación de jugadores no habilitados.
- h) Uso de cuentas prestadas, falsas, duplicadas o no informadas.
- i) Posiciones cargadas de manera incorrecta o manipulada.
- j) MVP informado falsamente o sin respaldo suficiente.
- k) Sospecha confirmada de farmeo, manipulación o arreglo competitivo.
- l) Abandono injustificado.
- m) Desconexiones graves no resueltas o utilizadas de mala fe.
- n) Incumplimiento del mínimo de jugadores.
- o) Incumplimiento de una sanción activa.
- p) Carga tardía sin justificación aceptada por PRL.
- q) Reclamos fundados que impidan reconocer el partido.
- r) Uso indebido de bugs, errores o ventajas no permitidas.
- s) Cualquier otra irregularidad que afecte la integridad competitiva o la trazabilidad del encuentro.

La declaración de partido no validado podrá generar la suspensión, anulación o rechazo de sus efectos oficiales.

En consecuencia, PRL podrá determinar que el partido no genere:

- a) Resultado oficial definitivo.
- b) Puntos en tabla de posiciones.
- c) Estadísticas oficiales.

- d) Participación válida de jugadores.
- e) XP.
- f) Modificación de media PRL.
- g) Valor PRL.
- h) Rankings generales o posicionales.
- i) Equipo de la Semana.
- j) Jugador del Mes.
- k) Cartas especiales.
- l) Recompensas simbólicas o visuales.
- m) Historial competitivo oficial.

PRL podrá declarar un partido no validado de manera total o parcial.

La no validación total implicará que el partido no será reconocido para sus efectos competitivos principales.

La no validación parcial podrá aplicarse cuando PRL reconozca ciertos aspectos del encuentro, como el resultado o la participación de determinados jugadores, pero rechace otros efectos, como estadísticas, XP, recompensas, rankings o datos individuales específicos.

Cuando la irregularidad pueda atribuirse a un jugador, grupo de jugadores, capitán, subcapitán o club determinado, PRL podrá limitar las consecuencias únicamente a los involucrados, siempre que sea posible separar el impacto sin afectar la integridad general del partido.

Cuando la irregularidad afecte la totalidad del encuentro o impida verificar razonablemente lo ocurrido, PRL podrá dejar sin efecto todos los beneficios derivados del partido.

La buena fe de los participantes podrá ser considerada por PRL al momento de resolver, pero no obligará a validar un partido cuando no existan evidencias suficientes, datos verificables o condiciones mínimas de trazabilidad.

La no validación de un partido podrá ir acompañada de medidas adicionales, tales como corrección de datos, bloqueo de progresión, anulación de estadísticas, retiro de recompensas, reducción de PRL Trust, sanciones individuales, sanciones al capitán, sanciones al club, walkover, pérdida administrativa o cualquier otra resolución proporcional al caso.

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá reclamar como definitivo un beneficio, estadística, resultado, recompensa, carta, ranking, XP, media PRL o Valor PRL derivado de un partido declarado no validado.

PRL podrá revisar nuevamente un partido no validado si aparece evidencia nueva, se detecta un error administrativo, se corrige una inconsistencia relevante o la organización considera necesario reabrir el análisis para proteger la justicia competitiva.

La decisión final sobre la no validación total o parcial de un partido corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 40 — Correcciones retroactivas

PRL podrá realizar correcciones retroactivas sobre partidos, resultados, estadísticas, jugadores participantes, posiciones, MVP, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas, sanciones o cualquier otro dato competitivo cuando detecte errores, inconsistencias, irregularidades o información nueva con posterioridad a una carga, revisión o validación inicial.

La corrección retroactiva tendrá como finalidad proteger la integridad competitiva, corregir datos incorrectos, evitar beneficios indebidos, preservar la trazabilidad del sistema y garantizar que la información oficial de PRL refleje de la manera más fiel posible lo ocurrido en la competencia.

PRL podrá aplicar correcciones retroactivas, entre otros casos, cuando se detecte:

- a) Error de carga.
- b) Error administrativo.
- c) Error de plataforma.
- d) Resultado mal informado.
- e) Jugadores cargados incorrectamente.
- f) Participación de jugadores no habilitados.
- g) Uso de cuentas prestadas, falsas o no informadas.
- h) Posiciones mal declaradas.
- i) MVP informado incorrectamente.
- j) Evidencia nueva.
- k) Evidencia falsa, adulterada o incompleta.
- l) Manipulación de estadísticas.
- m) Farmeo.
- n) Arreglo competitivo.
- o) Desconexiones o abandonos no informados.
- p) Incumplimiento de sanciones activas.
- q) Reclamos fundados presentados o resueltos con posterioridad.
- r) Bugs, errores o ventajas indebidas detectadas luego de la validación.
- s) Cualquier infracción grave o situación relevante que afecte la validez del partido o sus efectos.

Las correcciones retroactivas podrán aplicarse incluso cuando el partido ya haya sido cargado, revisado, validado, publicado o reflejado en rankings, estadísticas, cartas, recompensas o contenidos oficiales de PRL.

Según el caso, PRL podrá:

- a) Corregir el resultado de un partido.
- b) Modificar puntos en la tabla de posiciones.
- c) Anular total o parcialmente estadísticas.
- d) Corregir jugadores participantes.
- e) Corregir posiciones utilizadas.
- f) Modificar o retirar MVP.
- g) Bloquear, reducir o eliminar XP.
- h) Corregir media PRL.
- i) Corregir Valor PRL.

- j) Modificar rankings.
- k) Retirar cartas especiales.
- l) Retirar recompensas.
- m) Dejar sin efecto distinciones como Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
- n) Modificar el estado de un partido.
- o) Aplicar sanciones individuales o colectivas.
- p) Reabrir una revisión previamente cerrada.
- q) Emitir una nueva resolución administrativa.

La existencia de una validación previa no impedirá que PRL realice correcciones si posteriormente aparecen elementos suficientes para demostrar que el dato validado era incorrecto, incompleto, irregular o contrario al reglamento.

Ningún participante tendrá derecho adquirido a conservar estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas, puntos o beneficios obtenidos mediante error, carga incorrecta, evidencia insuficiente, manipulación, bug, mala fe o incumplimiento reglamentario.

Cuando la corrección retroactiva afecte a un jugador, club, capitán o subcapitán específico, PRL procurará limitar sus efectos a los involucrados siempre que sea posible hacerlo sin perjudicar la integridad general de la competencia.

Cuando la irregularidad afecte la totalidad de un partido o impida separar responsabilidades de manera razonable, PRL podrá corregir, anular o modificar los efectos generales del encuentro.

PRL podrá comunicar las correcciones retroactivas mediante los canales oficiales, dejando constancia del cambio realizado cuando lo considere necesario por razones de transparencia, orden competitivo o impacto en la competencia.

Durante la Beta Cerrada, las correcciones retroactivas podrán ser especialmente necesarias debido al carácter experimental de la plataforma, los sistemas de validación, la progresión, los rankings, las cartas especiales y los procesos administrativos.

Los participantes deberán colaborar con PRL cuando una corrección retroactiva requiera evidencias, aclaraciones, confirmaciones o información adicional.

La decisión final sobre la procedencia, alcance y efectos de una corrección retroactiva corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 41 — Cierre administrativo de fechas

PRL podrá establecer un cierre administrativo para cada fecha, jornada, semana competitiva, fase, torneo, copa o etapa de la competencia.

El cierre administrativo tendrá como finalidad ordenar la validación de partidos, consolidar resultados, actualizar estadísticas, procesar progresión, resolver reclamos, cerrar revisiones pendientes y permitir el avance normal del calendario competitivo.

Una vez producido el cierre administrativo, los resultados, estadísticas, rankings, XP, media PRL, Valor PRL, cartas especiales, recompensas, sanciones y decisiones

vinculadas a la fecha podrán considerarse firmes, salvo que PRL determine lo contrario por causa justificada.

PRL podrá definir para cada competencia:

- a) Plazo máximo de carga de datos y evidencias.
- b) Plazo máximo de presentación de reclamos.
- c) Plazo de revisión administrativa.
- d) Fecha u horario de cierre de jornada.
- e) Fecha u horario de actualización de rankings.
- f) Momento de publicación de recompensas.
- g) Momento de confirmación de resultados oficiales.
- h) Condiciones para correcciones posteriores.
- i) Cualquier otro criterio necesario para ordenar la competencia.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán respetar los plazos establecidos por PRL y colaborar con la carga, revisión, aclaración o corrección de datos antes del cierre administrativo correspondiente.

Finalizado el cierre administrativo, PRL podrá desestimar reclamos, pedidos de corrección, modificaciones de datos o solicitudes de revisión que sean presentados fuera de plazo, salvo que exista causa excepcional, evidencia nueva, error grave, infracción relevante o situación que afecte la integridad competitiva.

Podrán justificar una reapertura o revisión posterior al cierre administrativo, entre otros casos:

- a) Evidencia nueva relevante.
- b) Error administrativo comprobable.
- c) Error de plataforma.
- d) Dato falso detectado con posterioridad.
- e) Jugador no habilitado descubierto luego del cierre.
- f) Uso de cuenta prestada o identidad falsa.
- g) Manipulación de estadísticas.
- h) Evidencia adulterada.
- i) Farreo.
- j) Arreglo competitivo.
- k) Incumplimiento de sanción activa.
- l) Infracción grave o muy grave.
- m) Cualquier situación que PRL considere necesaria revisar para proteger la competencia.

El cierre administrativo no impedirá que PRL realice correcciones retroactivas cuando existan motivos suficientes conforme al presente reglamento.

Sin embargo, los participantes no podrán utilizar el cierre administrativo de manera abusiva para presentar reclamos tardíos, reabrir discusiones sin evidencia, cuestionar decisiones ya resueltas o intentar modificar resultados por conveniencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar cierres administrativos flexibles, progresivos o experimentales, según las necesidades de prueba de la plataforma, la cantidad de partidos, la capacidad de revisión, la existencia de errores técnicos o el estado general de la competencia.

PRL podrá comunicar el cierre administrativo mediante la plataforma, canales oficiales, comunicados, publicaciones internas o cualquier medio definido por la organización.

La falta de lectura o conocimiento del cierre administrativo no eximirá a clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores del cumplimiento de los plazos y consecuencias establecidos.

El cierre administrativo será una herramienta organizativa esencial para mantener el orden de la competencia, evitar revisiones indefinidas y garantizar que PRL pueda avanzar con claridad en el calendario, rankings, recompensas y decisiones oficiales.

Artículo 42 — Estadísticas oficiales PRL

Se considerarán estadísticas oficiales PRL aquellos datos competitivos individuales o colectivos que hayan sido registrados, procesados, revisados y validados por PRL a partir de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y aprobados por la organización.

Las estadísticas oficiales tendrán como finalidad reflejar el rendimiento real de clubes y jugadores dentro de la competencia, servir como base para la progresión individual, alimentar rankings, determinar reconocimientos, respaldar recompensas y construir el historial competitivo de PRL.

Podrán considerarse estadísticas oficiales, según el sistema, la posición del jugador y los criterios definidos por PRL:

- a) Partidos jugados.
- b) Goles.
- c) Asistencias.
- d) Tiros.
- e) Pases.
- f) Precisión de pase.
- g) Entradas.
- h) Intercepciones.
- i) Recuperaciones.
- j) Atajadas.
- k) Vallas invictas.
- l) Calificación del jugador.
- m) MVP.
- n) Resultado del partido.
- o) Rendimiento individual.
- p) Rendimiento colectivo.
- q) Posición utilizada.
- r) Cualquier otra métrica que PRL incorpore al sistema.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá obtener, procesar o revisar estadísticas a partir de las evidencias obligatorias presentadas por los capitanes o subcapitanes, incluyendo videos, capturas, registros visuales, datos del partido, highlights, rendimiento individual y cualquier otro material solicitado por la organización.

La carga realizada por el capitán o subcapitán no implicará reconocimiento automático de estadísticas oficiales.

Para que una estadística tenga validez dentro de PRL, deberá estar vinculada a un partido oficial, corresponder a un jugador habilitado, coincidir razonablemente con las evidencias disponibles y formar parte de un encuentro validado total o parcialmente por la organización.

Las estadísticas oficiales podrán ser utilizadas para:

- a) Calcular XP.
- b) Modificar media PRL.
- c) Determinar Valor PRL.
- d) Actualizar rankings generales.
- e) Actualizar rankings posicionales.
- f) Seleccionar Equipo de la Semana.
- g) Seleccionar Jugador del Mes.
- h) Otorgar cartas especiales.
- i) Asignar recompensas simbólicas o visuales.
- j) Construir el historial competitivo de jugadores y clubes.
- k) Evaluar rendimiento por posición.
- l) Detectar patrones anormales o posibles irregularidades.

PRL podrá revisar, corregir, suspender, limitar o anular estadísticas cuando existan errores de carga, evidencias insuficientes, datos contradictorios, jugadores no habilitados, cuentas prestadas, posiciones mal informadas, MVP incorrecto, partidos en revisión, partidos no validados, sospecha de farmeo, manipulación, bugs, abandono, desconexiones relevantes o cualquier situación que afecte su confiabilidad.

Las estadísticas deberán interpretarse según el rol competitivo del jugador. PRL podrá aplicar criterios distintos para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros, evitando que la valoración del rendimiento dependa únicamente de goles, asistencias o MVP.

Una estadística destacada aislada no garantizará por sí sola XP, aumento de media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o recompensas, ya que PRL podrá considerar el contexto del partido, la posición, la regularidad, la evidencia, la conducta y la validación general del encuentro.

Queda prohibido solicitar, cargar, inducir, aceptar o reclamar estadísticas falsas, infladas, manipuladas, pertenecientes a otro jugador, correspondientes a otro partido o generadas mediante acuerdos, bugs, farmeo o ventajas indebidas.

Cuando PRL detecte estadísticas obtenidas o informadas de manera irregular, podrá anularlas, corregirlas, bloquear progresión, retirar recompensas, excluir al jugador de rankings, reducir PRL Trust, aplicar sanciones individuales o colectivas y revisar los partidos relacionados.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de procesamiento, valoración y publicación de estadísticas con el objetivo de mejorar el sistema, corregir errores, equilibrar posiciones, evitar abusos y reflejar de manera más justa el rendimiento real de los participantes.

Las estadísticas oficiales de PRL solo tendrán validez definitiva cuando hayan sido confirmadas por la organización, sin perjuicio de posibles correcciones retroactivas conforme al presente reglamento.

Artículo 43 — Recompensas sujetas a validación

Toda recompensa, reconocimiento, beneficio competitivo, visual, simbólico o estadístico dentro de PRL estará sujeta a la validación oficial del partido, de los datos cargados, de las evidencias disponibles y del cumplimiento reglamentario de los participantes involucrados.

Ningún partido oficial generará recompensas definitivas hasta que PRL haya revisado y validado el encuentro conforme a los criterios establecidos por el Reglamento General, los reglamentos específicos y los documentos complementarios vigentes.

A efectos del presente reglamento, podrán considerarse recompensas o beneficios sujetos a validación, entre otros:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) Rankings generales.
- f) Rankings posicionales.
- g) Equipo de la Semana.
- h) Jugador del Mes.
- i) Cartas especiales.
- j) Distinciones visuales.
- k) Reconocimientos individuales.
- l) Reconocimientos colectivos.
- m) Premios simbólicos.
- n) Historial competitivo destacado.
- o) Cualquier otro beneficio definido por PRL.

La participación en un partido, la carga de datos, la existencia de estadísticas destacadas o la obtención de un MVP no implicarán por sí solas el derecho automático a recibir recompensas.

Para que una recompensa sea reconocida, PRL podrá exigir que se cumplan, según corresponda, las siguientes condiciones:

- a) Partido oficial correctamente cargado.
- b) Partido validado total o parcialmente.
- c) Jugador registrado y habilitado.
- d) Participación efectiva del jugador.
- e) Posición correctamente informada.
- f) Evidencias suficientes.
- g) Ausencia de reclamos pendientes relevantes.
- h) Ausencia de sanciones incompatibles.
- i) Ausencia de manipulación, farmeo o abuso.
- j) Cumplimiento general del reglamento.

- k) Conducta deportiva adecuada.
- l) Criterios específicos definidos por PRL para cada recompensa.

Mientras un partido se encuentre pendiente, cargado sin validar, en revisión o no validado, PRL podrá bloquear, suspender, retrasar o limitar la entrega de recompensas asociadas a dicho encuentro.

PRL podrá corregir, retirar, modificar, suspender o dejar sin efecto recompensas cuando detecte errores de carga, evidencias insuficientes, datos falsos, jugadores no habilitados, cuentas prestadas, posiciones mal informadas, MVP incorrecto, estadísticas manipuladas, farmeo, bugs, sanciones, conducta antideportiva o cualquier irregularidad relevante.

Las recompensas otorgadas durante la Beta Cerrada podrán tener carácter experimental, simbólico, visual, temporal, limitado o sujeto a ajustes posteriores, según los criterios que PRL establezca para probar y equilibrar el sistema.

La obtención de una recompensa durante la Beta Cerrada no generará derecho adquirido a conservarla de manera definitiva si posteriormente se detectan errores, inconsistencias, fallas técnicas, abusos, irregularidades o necesidad de corrección del sistema.

PRL podrá establecer requisitos adicionales para determinadas recompensas, tales como cantidad mínima de partidos validados, rendimiento destacado por posición, regularidad, conducta adecuada, ausencia de sanciones, colaboración con la Beta, impacto competitivo o cualquier otro criterio razonable.

Una recompensa podrá ser individual o colectiva.

Las recompensas individuales estarán vinculadas principalmente al rendimiento, progresión, conducta y participación válida de un jugador.

Las recompensas colectivas estarán vinculadas al rendimiento, cumplimiento, organización, conducta y resultados de un club o plantilla.

Cuando una irregularidad afecte únicamente a un jugador determinado, PRL podrá retirar o limitar solo la recompensa individual correspondiente, siempre que sea posible separar su impacto del resto del equipo.

Cuando la irregularidad afecte al club, al capitán, a la carga del partido, a las evidencias o a la validez general del encuentro, PRL podrá suspender o retirar recompensas colectivas e individuales vinculadas al caso.

Ningún club, capitán, subcapitán o jugador podrá reclamar como definitiva una recompensa derivada de un partido no validado, en revisión, cargado de manera irregular o afectado por una infracción reglamentaria.

La decisión final sobre la asignación, bloqueo, corrección, retiro o modificación de recompensas corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 44 — XP, media y progresión

La XP, la media PRL y la progresión de los jugadores formarán parte del sistema competitivo individual de ProRank League.

Su finalidad será representar el crecimiento, rendimiento, evolución y nivel competitivo de cada jugador dentro de la plataforma, tomando como base su participación real en partidos oficiales, su desempeño por posición, sus estadísticas validadas, su regularidad, su conducta y el cumplimiento del reglamento.

La XP será el mecanismo principal de acumulación de experiencia del jugador dentro de PRL.

La media PRL será una valoración general del nivel competitivo del jugador dentro del sistema, construida a partir de criterios definidos por PRL durante cada competencia, temporada, evento o etapa de la liga.

La progresión del jugador podrá verse reflejada en su XP acumulada, modificación de media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas, historial competitivo, distinciones individuales y cualquier otro elemento que PRL incorpore a la plataforma.

La progresión no será automática por el solo hecho de disputar un partido.

Para que un jugador pueda recibir XP, modificar su media PRL o generar progresión válida, deberán cumplirse, según corresponda, las siguientes condiciones:

- a) Estar registrado y habilitado por PRL.
- b) Pertener a la plantilla oficial de un club participante.
- c) Utilizar su cuenta personal registrada.
- d) Participar efectivamente en un partido oficial.
- e) Ser declarado correctamente en la carga del partido.
- f) Tener informada correctamente la posición utilizada.
- g) Formar parte de un partido cargado con datos suficientes.
- h) Contar con evidencias obligatorias suficientes.
- i) Pertener a un partido validado total o parcialmente por PRL.
- j) No encontrarse alcanzado por irregularidades incompatibles con la progresión.
- k) No tener una sanción activa que impida recibir beneficios.
- l) Cumplir con los criterios específicos definidos por PRL.

PRL podrá calcular, ajustar o limitar la progresión considerando, entre otros factores:

- a) Participación efectiva.
- b) Posición principal o secundaria.
- c) Rendimiento individual.
- d) Rendimiento colectivo.
- e) Resultado del partido.
- f) Estadísticas oficiales validadas.
- g) MVP.
- h) Regularidad competitiva.
- i) Nivel de impacto según el rol.
- j) Conducta deportiva.
- k) Fair play.
- l) Estado de validación del partido.
- m) Historial del jugador.

n) Criterios de equilibrio definidos por PRL.

Cada posición podrá tener criterios de progresión diferentes. PRL podrá valorar de manera distinta el rendimiento de arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros, evitando que el sistema dependa únicamente de goles, asistencias o MVP.

La participación fuera de la posición principal o secundaria podrá limitar, reducir, suspender o anular la progresión asociada al partido, salvo decisión expresa de PRL.

PRL podrá establecer límites máximos de XP por partido, rangos de crecimiento, topes de media, criterios por rareza, penalizaciones, ajustes por balance o cualquier otro mecanismo necesario para evitar progresiones excesivas, abusos, farmeo o desequilibrios competitivos.

La progresión podrá ser bloqueada, suspendida, reducida, corregida o anulada cuando existan:

- a) Partido no validado.
- b) Partido en revisión.
- c) Falta de evidencias.
- d) Evidencias insuficientes o contradictorias.
- e) Jugador no habilitado.
- f) Cuenta prestada, falsa o no informada.
- g) Posición mal cargada.
- h) MVP incorrecto.
- i) Estadísticas anormales o no verificables.
- j) Farmeo.
- k) Manipulación de resultados o datos.
- l) Uso indebido de bugs o errores.
- m) Abandono injustificado.
- n) Desconexiones utilizadas de mala fe.
- o) Sanción activa.
- p) Conducta antideportiva.
- q) Cualquier otra irregularidad que afecte la validez del rendimiento.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ajustar, corregir o recalibrar los criterios de XP, media y progresión cuando resulte necesario para mejorar el sistema, corregir errores, equilibrar posiciones, evitar abusos, adaptar la plataforma o proteger la integridad competitiva.

La XP, la media PRL y cualquier forma de progresión obtenida durante la Beta Cerrada podrán estar sujetas a revisión, corrección o ajuste posterior, especialmente si se detectan errores, inconsistencias, fallas técnicas, datos incorrectos o situaciones irregulares.

Ningún jugador tendrá derecho adquirido a conservar XP, media, progresión, recompensas o beneficios obtenidos mediante error, carga incorrecta, evidencia insuficiente, manipulación, abuso del sistema o incumplimiento reglamentario.

Los jugadores deberán comprender que la progresión dentro de PRL busca reflejar rendimiento real, verificable y competitivo, no acumulación artificial de datos ni aprovechamiento de fallas del sistema.

PRL será la única autoridad facultada para definir, calcular, modificar, corregir, suspender o anular la XP, la media PRL y la progresión de los jugadores dentro de la plataforma.

Artículo 45 — Valor PRL

El Valor PRL será un indicador simbólico de valoración competitiva dentro de ProRank League.

Su finalidad será representar, de manera referencial, el rendimiento, impacto, regularidad, proyección y relevancia competitiva de un jugador dentro de la plataforma.

El Valor PRL podrá formar parte del perfil del jugador, cartas, rankings, mercado simbólico, comparativas, historial competitivo, reconocimientos visuales y demás herramientas que PRL incorpore a la experiencia de la liga.

El Valor PRL no representará dinero real, salario, premio económico, obligación de pago, contrato, transferencia real, derecho económico ni compromiso financiero alguno por parte de PRL, clubes, capitanes, jugadores o terceros.

PRL podrá calcular, modificar o ajustar el Valor PRL considerando, entre otros factores:

- a) Media PRL.
- b) XP acumulada.
- c) Rendimiento individual.
- d) Estadísticas oficiales validadas.
- e) Posición principal o secundaria.
- f) Regularidad competitiva.
- g) Participación en partidos oficiales.
- h) Impacto en resultados.
- i) MVP obtenidos.
- j) Rankings generales o posicionales.
- k) Cartas especiales.
- l) Equipo de la Semana.
- m) Jugador del Mes.
- n) Conducta deportiva.
- o) Fair play.
- p) Sanciones activas o antecedentes disciplinarios.
- q) Criterios de balance definidos por PRL.

El Valor PRL no aumentará automáticamente por el solo hecho de disputar partidos.

Para que un jugador pueda generar, modificar o conservar Valor PRL, deberán existir partidos oficiales correctamente cargados, evidencias suficientes, participación efectiva, jugador habilitado, posición válida y validación total o parcial por parte de PRL.

PRL podrá limitar, reducir, suspender, corregir o anular el Valor PRL cuando existan errores de carga, evidencias insuficientes, partidos en revisión, partidos no validados, jugador no habilitado, cuenta prestada, identidad falsa, posición mal informada, estadísticas manipuladas, farmeo, abandono, conducta antideportiva, uso indebido de bugs o cualquier irregularidad relevante.

El Valor PRL deberá reflejar rendimiento real, verificable y competitivo, y no podrá obtenerse mediante manipulación, acuerdos indebidos, cargas falsas, abuso del sistema o aprovechamiento de errores.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de cálculo del Valor PRL con el objetivo de equilibrar el sistema, corregir errores, probar fórmulas, evitar abusos, mejorar la comparación entre posiciones y adaptar la plataforma a las necesidades reales de la competencia.

El Valor PRL podrá variar positiva o negativamente según el desempeño, la regularidad, la conducta, la validación de partidos y los criterios definidos por PRL.

La obtención de un Valor PRL determinado durante la Beta Cerrada no generará derecho adquirido a conservarlo de manera definitiva, especialmente si PRL detecta errores, inconsistencias, fallas técnicas, datos falsos, manipulación o necesidad de ajuste del sistema.

Ningún jugador, capitán o club podrá reclamar compensación económica, beneficio financiero o derecho patrimonial por el Valor PRL asignado dentro de la plataforma.

PRL será la única autoridad facultada para definir, calcular, corregir, modificar, suspender o anular el Valor PRL dentro de la competencia.

Artículo 46 — PRL Trust

El PRL Trust será un indicador de confiabilidad competitiva, organizativa y disciplinaria dentro de ProRank League.

Su finalidad será reflejar el grado de cumplimiento, responsabilidad, conducta, transparencia, colaboración y buena fe de los clubes, capitanes, subcapitanes y, cuando corresponda, jugadores participantes de PRL.

El PRL Trust podrá ser utilizado por la organización como referencia interna o visible para evaluar el comportamiento general de un club, su capacidad de organización, su historial de cumplimiento, la calidad de sus cargas, la claridad de sus evidencias, la conducta de sus integrantes y su nivel de colaboración con la competencia.

PRL podrá considerar positivamente, entre otros aspectos:

- a) Presentarse a los partidos en tiempo y forma.
- b) Cumplir el calendario oficial.
- c) Respetar horarios y tolerancias.
- d) Cargar datos dentro del plazo establecido.
- e) Presentar evidencias claras, completas y verificables.
- f) Informar correctamente resultado, jugadores, posiciones y MVP.
- g) Colaborar con revisiones o reclamos.
- h) Mantener comunicación responsable con PRL y rivales.
- i) Respetar decisiones oficiales.
- j) Evitar reclamos maliciosos o innecesarios.
- k) Competir con fair play.
- l) Reportar errores de buena fe.
- m) Mantener buena conducta dentro y fuera de la competencia.

- n) Cumplir sanciones o medidas indicadas por PRL.
- o) Contribuir al correcto funcionamiento de la Beta Cerrada.

PRL podrá considerar negativamente, entre otros aspectos:

- a) Ausencias injustificadas.
- b) Demoras reiteradas.
- c) Walkovers generados por responsabilidad propia.
- d) Falta de carga en plazo.
- e) Cargas falsas, incompletas o inconsistentes.
- f) Evidencias insuficientes, adulteradas o manipuladas.
- g) Uso de jugadores no habilitados.
- h) Uso de cuentas prestadas o identidades falsas.
- i) Reclamos maliciosos, agresivos o sin fundamento.
- j) Falta de colaboración con revisiones.
- k) Ocultamiento de información relevante.
- l) Manipulación de resultados, estadísticas o MVP.
- m) Farreo o acuerdos indebidos.
- n) Abandono de partidos.
- o) Mala conducta de integrantes del club.
- p) Incumplimiento de sanciones.
- q) Uso indebido de bugs, errores o ventajas no permitidas.
- r) Conductas que afecten la imagen, convivencia o integridad competitiva de PRL.

El PRL Trust podrá influir en decisiones organizativas, deportivas o administrativas, tales como validaciones, revisión de antecedentes, invitaciones futuras, continuidad competitiva, selección de clubes para nuevas competencias, beneficios organizativos, prioridad de participación, reconocimiento institucional o aplicación de medidas disciplinarias.

Un PRL Trust alto podrá reflejar confiabilidad, buena conducta, cumplimiento y colaboración con la liga.

Un PRL Trust bajo podrá reflejar incumplimientos, desorganización, mala conducta, cargas deficientes, conflictos reiterados, falta de evidencia, sanciones o baja confiabilidad competitiva.

La reducción de PRL Trust no impedirá necesariamente la participación automática de un club o jugador, salvo que PRL determine que la situación afecta la integridad competitiva, la convivencia, la organización o el normal desarrollo de la competencia.

PRL podrá aplicar reducciones temporales, advertencias, observaciones, restricciones, bloqueos de beneficios o medidas adicionales cuando el PRL Trust se vea afectado por incumplimientos relevantes.

Del mismo modo, PRL podrá reconocer mejoras de conducta, cumplimiento sostenido, colaboración con la Beta, corrección de errores o buena predisposición como elementos favorables para recuperar o mejorar el PRL Trust.

Durante la Beta Cerrada, el PRL Trust podrá funcionar como una herramienta experimental de evaluación organizativa y disciplinaria, por lo que sus criterios podrán ser ajustados, ampliados, corregidos o modificados por PRL cuando resulte necesario.

El PRL Trust no será un premio económico, derecho adquirido, ranking definitivo ni garantía de participación futura, sino un indicador de confianza dentro del ecosistema competitivo de PRL.

PRL será la única autoridad facultada para definir, calcular, modificar, reducir, aumentar, suspender o interpretar el PRL Trust dentro de la competencia.

Artículo 47 — Rankings

Los rankings de PRL serán sistemas de clasificación, comparación y reconocimiento competitivo utilizados para ordenar el rendimiento de clubes y jugadores dentro de la plataforma.

Su finalidad será reflejar, de manera organizada y verificable, el desempeño deportivo, la progresión, la regularidad, el impacto por posición y otros criterios definidos por PRL durante cada competencia, torneo, copa, evento, temporada o etapa de la liga.

PRL podrá contar con distintos tipos de rankings, entre ellos:

- a) Ranking general de jugadores.
- b) Ranking por posición.
- c) Ranking por club.
- d) Ranking de goleadores.
- e) Ranking de asistidores.
- f) Ranking de arqueros.
- g) Ranking defensivo.
- h) Ranking de mediocampistas.
- i) Ranking de MVP.
- j) Ranking de media PRL.
- k) Ranking de Valor PRL.
- l) Ranking de regularidad.
- m) Ranking de rendimiento semanal.
- n) Ranking de rendimiento mensual.
- o) Ranking de equipos.
- p) Cualquier otro ranking que PRL incorpore a la plataforma.

Los rankings podrán utilizar datos provenientes de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y validados por PRL.

Ningún jugador, club o capitán podrá reclamar inclusión, ascenso o permanencia en un ranking con base en partidos no validados, evidencias insuficientes, estadísticas no verificadas, cargas incorrectas, partidos amistosos, scrim, entrenamientos o encuentros no oficiales.

Para integrar o mejorar posición en un ranking, PRL podrá considerar, según corresponda:

- a) Participación efectiva en partidos oficiales.
- b) Estadísticas oficiales validadas.
- c) Posición principal o secundaria.
- d) Rendimiento individual.
- e) Rendimiento colectivo.

- f) XP acumulada.
- g) Media PRL.
- h) Valor PRL.
- i) MVP obtenidos.
- j) Regularidad.
- k) Impacto en resultados.
- l) Conducta deportiva.
- m) Ausencia de sanciones incompatibles.
- n) Cumplimiento del reglamento.
- o) Criterios específicos de cada ranking.

Los rankings por posición deberán contemplar el rol competitivo del jugador, evitando comparaciones injustas entre posiciones con funciones distintas.

PRL podrá establecer criterios diferenciados para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros, de acuerdo con las estadísticas y comportamientos relevantes para cada rol.

La participación fuera de posición, la carga incorrecta de posiciones o los cambios no autorizados podrán limitar, suspender o impedir la consideración del jugador en rankings posicionales.

Los rankings no serán definitivos hasta que los partidos, estadísticas y recompensas correspondientes se encuentren validados por PRL.

Mientras existan partidos pendientes, en revisión, no validados, con reclamos abiertos o con evidencias insuficientes, PRL podrá suspender, bloquear, ocultar, corregir o modificar posiciones dentro de los rankings.

PRL podrá corregir rankings de manera retroactiva cuando detecte errores de carga, estadísticas incorrectas, jugadores no habilitados, cuentas prestadas, posiciones mal informadas, evidencia falsa, farmeo, manipulación, sanciones, bugs o cualquier irregularidad que afecte la validez de los datos utilizados.

La aparición de un jugador o club en un ranking no generará derecho adquirido a conservar dicha posición si posteriormente PRL detecta errores, inconsistencias, sanciones, correcciones o necesidad de ajuste del sistema.

Los rankings podrán utilizarse como referencia para:

- a) Reconocimientos individuales.
- b) Reconocimientos colectivos.
- c) Equipo de la Semana.
- d) Jugador del Mes.
- e) Cartas especiales.
- f) Recompensas simbólicas o visuales.
- g) Valor PRL.
- h) Historial competitivo.
- i) Contenido promocional.
- j) Comparativas dentro de la plataforma.
- k) Selección de destacados.
- l) Evaluación de rendimiento.

La manipulación de rankings, estadísticas, posiciones, MVP, evidencias o partidos con el objetivo de mejorar artificialmente la ubicación de un jugador o club será considerada una infracción grave o muy grave, según el caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ajustar, ocultar, recalcular o rediseñar rankings cuando resulte necesario para corregir errores, mejorar la experiencia, equilibrar posiciones, evitar abusos o adaptar el sistema competitivo.

PRL será la única autoridad facultada para definir los criterios de ranking, ordenar posiciones, corregir clasificaciones, excluir participantes, suspender rankings o resolver disputas vinculadas a su funcionamiento.

Artículo 48 — Equipo de la semana

El Equipo de la Semana será una distinción competitiva otorgada por PRL a los jugadores que se destaquen durante un período determinado de la competencia, conforme a su rendimiento validado, posición, impacto deportivo, regularidad, conducta y cumplimiento reglamentario.

Su finalidad será reconocer a los jugadores más destacados de cada semana, jornada o período evaluado, respetando criterios deportivos, estadísticos y organizativos definidos por PRL.

Para ser considerado para el Equipo de la Semana, un jugador deberá cumplir, según corresponda, con las siguientes condiciones:

- a) Estar registrado y habilitado por PRL.
- b) Pertenecer a la plantilla oficial de un club participante.
- c) Haber disputado partidos oficiales dentro del período evaluado.
- d) Haber sido declarado correctamente en la carga del partido.
- e) Haber participado con su cuenta personal registrada.
- f) Haber jugado en una posición válida o correctamente informada.
- g) Contar con evidencias suficientes.
- h) Formar parte de partidos validados total o parcialmente por PRL.
- i) Tener estadísticas oficiales verificables.
- j) No encontrarse involucrado en irregularidades relevantes.
- k) No tener sanciones activas incompatibles con la distinción.
- l) Mantener conducta deportiva adecuada.

La selección del Equipo de la Semana podrá realizarse considerando criterios como:

- a) Rendimiento individual.
- b) Impacto en el resultado del equipo.
- c) Estadísticas oficiales validadas.
- d) MVP obtenidos.
- e) Regularidad durante el período evaluado.
- f) Rendimiento según posición.
- g) Dificultad o contexto de los partidos.
- h) Participación en partidos importantes.
- i) Contribución ofensiva, defensiva o colectiva.
- j) Media PRL.

- k) Valor PRL.
- l) Conducta y fair play.
- m) Criterios específicos definidos por PRL.

El Equipo de la Semana no dependerá únicamente de goles, asistencias, MVP o estadísticas ofensivas.

PRL podrá valorar el rendimiento de cada jugador según su posición y rol competitivo, contemplando criterios diferenciados para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros.

Un jugador podrá quedar excluido de la consideración para el Equipo de la Semana cuando sus partidos se encuentren en revisión, no hayan sido validados, cuenten con evidencias insuficientes, presenten estadísticas dudosas, incluyan participación fuera de posición no autorizada o estén vinculados a reclamos pendientes relevantes.

También podrá quedar excluido cuando exista sospecha o confirmación de farmeo, manipulación de estadísticas, uso de cuenta prestada, identidad falsa, evidencia adulterada, conducta antideportiva, sanción activa o cualquier situación que afecte la legitimidad de su rendimiento.

La inclusión en el Equipo de la Semana podrá otorgar reconocimientos visuales, menciones oficiales, cartas especiales, impacto en rankings, modificación de Valor PRL, recompensas simbólicas o cualquier otro beneficio que PRL determine.

La obtención de esta distinción no generará derecho adquirido a conservarla si posteriormente PRL detecta errores, inconsistencias, datos falsos, evidencias insuficientes, irregularidades, sanciones o necesidad de corrección retroactiva.

PRL podrá modificar, corregir, retirar o dejar sin efecto una selección del Equipo de la Semana cuando existan motivos suficientes para hacerlo.

Durante la Beta Cerrada, el sistema de Equipo de la Semana podrá tener carácter experimental, por lo que PRL podrá ajustar criterios, formato, cantidad de jugadores seleccionados, posiciones, recompensas, cartas asociadas o mecanismos de publicación.

La decisión final sobre la selección, publicación, corrección o retiro del Equipo de la Semana corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 49 — Jugador del Mes

El Jugador del Mes será una distinción competitiva otorgada por PRL al jugador que se destaque de manera sostenida durante un período mensual, bloque competitivo o etapa determinada de la competencia.

Su finalidad será reconocer el rendimiento individual más relevante dentro del período evaluado, considerando no solo estadísticas destacadas, sino también regularidad, impacto deportivo, conducta, validación de partidos y cumplimiento reglamentario.

Para ser considerado para el Jugador del Mes, el jugador deberá cumplir, según corresponda, con las siguientes condiciones:

- a) Estar registrado y habilitado por PRL.
- b) Pertenecer a la plantilla oficial de un club participante.
- c) Haber disputado partidos oficiales dentro del período evaluado.
- d) Haber sido declarado correctamente en las cargas de partido.
- e) Haber participado con su cuenta personal registrada.
- f) Haber jugado en posición válida o correctamente informada.
- g) Contar con evidencias suficientes.
- h) Formar parte de partidos validados total o parcialmente por PRL.
- i) Tener estadísticas oficiales verificables.
- j) Mantener regularidad competitiva durante el período evaluado.
- k) No encontrarse involucrado en irregularidades relevantes.
- l) No tener sanciones activas incompatibles con la distinción.
- m) Mantener conducta deportiva adecuada.

La elección del Jugador del Mes podrá considerar, entre otros criterios:

- a) Rendimiento individual acumulado.
- b) Estadísticas oficiales validadas.
- c) Regularidad durante el período evaluado.
- d) MVP obtenidos.
- e) Impacto en los resultados del club.
- f) Rendimiento según posición.
- g) Participación en partidos importantes.
- h) Evolución de XP.
- i) Media PRL.
- j) Valor PRL.
- k) Presencia en rankings.
- l) Distinciones semanales obtenidas.
- m) Conducta, fair play y cumplimiento reglamentario.
- n) Criterios específicos definidos por PRL.

El Jugador del Mes no será elegido únicamente por cantidad de goles, asistencias, MVP, popularidad o cantidad de partidos disputados.

PRL podrá valorar el rendimiento de cada jugador según su posición y rol competitivo, contemplando criterios diferenciados para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros.

Un jugador podrá quedar excluido de la consideración para Jugador del Mes cuando sus partidos se encuentren en revisión, no hayan sido validados, cuenten con evidencias insuficientes, presenten estadísticas dudosas, incluyan participación fuera de posición no autorizada o estén vinculados a reclamos pendientes relevantes.

También podrá quedar excluido cuando exista sospecha o confirmación de farmeo, manipulación de estadísticas, uso de cuenta prestada, identidad falsa, evidencia adulterada, conducta antideportiva, sanción activa o cualquier situación que afecte la legitimidad de su rendimiento.

En caso de igualdad, duda o competencia cercana entre varios jugadores, PRL podrá considerar criterios de desempate, tales como impacto en partidos decisivos, regularidad, calidad de rivales, importancia de los resultados obtenidos, rendimiento por posición, conducta, colaboración con la Beta y ausencia de irregularidades.

La obtención del Jugador del Mes podrá otorgar mención oficial, carta especial, reconocimiento visual, impacto en rankings, modificación de Valor PRL, recompensas simbólicas o cualquier otro beneficio que PRL determine.

La distinción de Jugador del Mes no generará derecho adquirido a conservar beneficios si posteriormente PRL detecta errores, inconsistencias, datos falsos, evidencias insuficientes, irregularidades, sanciones o necesidad de corrección retroactiva.

PRL podrá modificar, corregir, retirar o dejar sin efecto una designación de Jugador del Mes cuando existan motivos suficientes para proteger la integridad competitiva.

Durante la Beta Cerrada, el sistema de Jugador del Mes podrá tener carácter experimental, por lo que PRL podrá ajustar criterios, formato, frecuencia, recompensas, cartas asociadas o mecanismos de publicación.

La decisión final sobre la selección, publicación, corrección o retiro del Jugador del Mes corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 50 — Cartas especiales

Las cartas especiales serán distinciones visuales, competitivas o simbólicas que PRL podrá otorgar a determinados jugadores, clubes o participantes en función de su rendimiento, progresión, conducta, participación, logros, eventos o criterios definidos por la organización.

Las cartas especiales tendrán como finalidad reconocer actuaciones destacadas, hitos competitivos, participación relevante, evolución dentro de la plataforma, pertenencia a eventos especiales o cualquier otro mérito deportivo, visual o institucional que PRL considere apropiado.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá implementar distintos tipos de cartas especiales, entre ellas:

- a) Cartas Beta.
- b) Cartas de Equipo de la Semana.
- c) Cartas de Jugador del Mes.
- d) Cartas de evento.
- e) Cartas conmemorativas.
- f) Cartas por rareza.
- g) Cartas por rendimiento destacado.
- h) Cartas por hitos competitivos.
- i) Cartas especiales de temporada.
- j) Cualquier otro diseño, categoría o distinción que PRL incorpore.

La entrega de una carta especial no será automática por el solo hecho de disputar partidos, obtener buenas estadísticas, recibir MVP o figurar en rankings.

Para acceder a una carta especial, el jugador deberá cumplir, según corresponda, con requisitos tales como:

- a) Estar registrado y habilitado por PRL.
- b) Participar en partidos oficiales.

- c) Formar parte de partidos correctamente cargados.
- d) Contar con evidencias suficientes.
- e) Tener estadísticas oficiales validadas.
- f) Jugar en una posición válida o correctamente informada.
- g) Cumplir los criterios específicos de la carta correspondiente.
- h) No encontrarse involucrado en irregularidades relevantes.
- i) No tener sanciones activas incompatibles.
- j) Mantener conducta deportiva adecuada.
- k) Respetar el Reglamento General y los documentos complementarios.

Las cartas especiales podrán estar vinculadas a sistemas como XP, media PRL, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, eventos, hitos, rarezas, progresión, rendimiento por posición o participación destacada dentro de la Beta Cerrada.

PRL podrá determinar si una carta especial tendrá carácter temporal, permanente, histórico, conmemorativo, limitado, exclusivo, experimental o sujeto a revisión.

Las cartas especiales podrán tener efectos visuales, simbólicos, promocionales, históricos o de reconocimiento dentro de la plataforma, sin que ello implique necesariamente una ventaja deportiva automática, premio económico, derecho patrimonial o beneficio permanente.

PRL podrá modificar, corregir, suspender, retirar o dejar sin efecto una carta especial cuando detecte errores, inconsistencias, evidencias insuficientes, estadísticas incorrectas, partidos no validados, farmeo, manipulación, uso de cuentas prestadas, identidad falsa, sanciones, conducta antideportiva o cualquier irregularidad que afecte la legitimidad de la distinción.

La obtención de una carta especial durante la Beta Cerrada no generará derecho adquirido a conservarla de manera definitiva si posteriormente PRL detecta errores, abuso del sistema, fallas técnicas, datos falsos, necesidad de balance o incumplimientos reglamentarios.

PRL podrá utilizar las cartas especiales en perfiles, publicaciones, rankings, placas, redes sociales, contenido promocional, historial competitivo, eventos, menciones oficiales y cualquier otro espacio vinculado a la comunicación o difusión de la liga.

Queda prohibido manipular estadísticas, partidos, evidencias, posiciones, MVP, rankings o cualquier dato competitivo con la finalidad de obtener una carta especial de manera indebida.

Cuando PRL detecte que una carta fue obtenida mediante manipulación, farmeo, evidencia falsa, error de carga, bug o incumplimiento reglamentario, podrá retirar la carta, anular sus efectos, corregir rankings, bloquear recompensas, reducir PRL Trust y aplicar sanciones individuales o colectivas.

Durante la Beta Cerrada, el sistema de cartas especiales podrá tener carácter experimental, por lo que PRL podrá ajustar diseños, rarezas, criterios de entrega, requisitos, duración, efectos visuales, categorías y mecanismos de publicación.

La decisión final sobre creación, entrega, modificación, corrección, retiro o validez de cartas especiales corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 51 — Límites por partidos no validados o irregulares

PRL podrá limitar, suspender, reducir, bloquear o anular los efectos competitivos, estadísticos y de progresión derivados de partidos no validados, partidos en revisión o partidos afectados por irregularidades.

La finalidad de esta medida será proteger la integridad competitiva, evitar beneficios indebidos, impedir progresión artificial, corregir errores y garantizar que XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales y recompensas se basen únicamente en partidos verificables y correctamente validados.

Un partido no validado, en revisión o irregular podrá limitar o impedir, según corresponda:

- a) Resultado oficial definitivo.
- b) Puntos en tabla de posiciones.
- c) Estadísticas oficiales.
- d) Participación válida de jugadores.
- e) XP.
- f) Modificación de media PRL.
- g) Valor PRL.
- h) Rankings generales.
- i) Rankings posicionales.
- j) Equipo de la Semana.
- k) Jugador del Mes.
- l) Cartas especiales.
- m) Recompensas simbólicas o visuales.
- n) Historial competitivo oficial.
- o) Cualquier otro beneficio asociado al partido.

PRL podrá aplicar límites cuando exista, entre otros supuestos:

- a) Partido no validado.
- b) Partido en revisión.
- c) Falta de carga del resultado.
- d) Falta de evidencias obligatorias.
- e) Evidencias insuficientes, ilegibles o contradictorias.
- f) Evidencias falsas, adulteradas o pertenecientes a otro partido.
- g) Jugadores no habilitados.
- h) Cuentas prestadas, falsas, duplicadas o no informadas.
- i) Posiciones mal cargadas o manipuladas.
- j) MVP informado incorrectamente.
- k) Estadísticas anormales o no verificables.
- l) Participación fuera de posición no autorizada.
- m) Abandono injustificado.
- n) Desconexiones graves no resueltas.
- o) Uso indebido de bugs, errores o ventajas no permitidas.
- p) Farmeo.
- q) Manipulación de resultados, estadísticas o recompensas.
- r) Reclamos pendientes relevantes.

- s) Incumplimiento de sanciones activas.
- t) Cualquier situación que afecte la trazabilidad o validez del partido.

La buena fe de los participantes podrá ser considerada por PRL al momento de resolver, pero no obligará a reconocer progresión, estadísticas o recompensas cuando no existan datos verificables, evidencias suficientes o condiciones mínimas de validación.

Cuando la irregularidad afecte únicamente a un jugador determinado, PRL podrá limitar sus efectos a dicho jugador, siempre que sea posible separar su participación del resto del partido sin afectar la integridad general del encuentro.

Cuando la irregularidad afecte al equipo, al capitán, a la carga, a las evidencias o al desarrollo general del partido, PRL podrá limitar o anular los efectos competitivos de todo el encuentro.

PRL podrá validar parcialmente un partido, reconociendo determinados efectos y rechazando otros.

Por ejemplo, PRL podrá reconocer el resultado del encuentro, pero bloquear estadísticas individuales, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales o recompensas si no existen evidencias suficientes para validar dichos aspectos.

Del mismo modo, PRL podrá reconocer la participación de ciertos jugadores y rechazar la de otros cuando existan dudas sobre identidad, cuenta, posición, habilitación o participación efectiva.

Ningún jugador, capitán, subcapitán o club tendrá derecho adquirido a recibir o conservar beneficios derivados de partidos no validados, irregulares, cargados de manera incorrecta, afectados por falta de evidencia o vinculados a incumplimientos reglamentarios.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios preventivos o conservadores cuando existan dudas razonables sobre la validez de un partido, especialmente para evitar progresión indebida, rankings alterados o recompensas injustas.

Los participantes deberán comprender que la progresión dentro de PRL dependerá de información real, verificable y validada oficialmente por la organización.

La decisión final sobre los límites aplicables a partidos no validados, en revisión o irregulares corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 52 — Reclamos

Todo reclamo vinculado a partidos oficiales, resultados, jugadores participantes, posiciones, MVP, evidencias, estadísticas, validaciones, sanciones, conducta, desconexiones, abandonos, walkovers, bugs o cualquier situación competitiva deberá ser presentado conforme al procedimiento establecido por PRL.

Como regla general, los reclamos deberán ser canalizados por el capitán o subcapitán autorizado del club involucrado.

La finalidad de esta regla será ordenar la comunicación, evitar reclamos duplicados, reducir conflictos entre jugadores, centralizar la información y permitir que PRL pueda revisar cada situación de manera clara, completa y organizada.

Todo reclamo deberá incluir, como mínimo:

- a) Partido afectado.
- b) Fecha, jornada o número de partido.
- c) Clubes involucrados.
- d) Motivo del reclamo.
- e) Explicación clara de lo ocurrido.
- f) Jugadores involucrados, si correspondiera.
- g) Evidencia disponible.
- h) Capturas, videos, clips, conversaciones o registros relevantes, si los hubiera.
- i) Impacto que la situación habría generado en el partido o en la competencia.
- j) Cualquier otro dato que PRL considere necesario para la revisión.

PRL podrá rechazar, desestimar o solicitar aclaraciones sobre reclamos que sean incompletos, confusos, agresivos, maliciosos, tardíos, reiterativos, contradictorios o carentes de evidencia suficiente.

La presentación de un reclamo no implicará la modificación automática del resultado, la suspensión de un partido, la repetición del encuentro, la anulación de estadísticas, la asignación de recompensas ni la aplicación inmediata de sanciones.

Todo reclamo será evaluado por PRL según la evidencia disponible, el reglamento vigente, el contexto del partido, la conducta de los participantes, los antecedentes, la buena fe y el impacto real de la situación denunciada.

PRL podrá solicitar información adicional a capitanes, subcapitanes, jugadores, revisores o cualquier participante que pueda aportar datos relevantes para resolver el reclamo.

Los participantes involucrados deberán colaborar de buena fe, aportando evidencias, aclaraciones o información cuando PRL lo requiera.

Queda prohibido utilizar reclamos para presionar a PRL, perjudicar a un rival, forzar una repetición, evitar una derrota, modificar estadísticas, bloquear recompensas, generar conflictos o alterar la competencia sin fundamento real.

Los reclamos deberán realizarse con respeto, claridad y responsabilidad, evitando insultos, amenazas, hostigamiento, acusaciones públicas, exposición innecesaria de otros participantes o difusión de información no autorizada.

Los jugadores que detecten una situación irregular deberán informar primero a su capitán o subcapitán, salvo que PRL habilite un canal específico o que exista una situación excepcional que justifique comunicación directa.

Podrán considerarse situaciones excepcionales para una comunicación directa de un jugador con PRL, entre otras:

- a) Conflicto directo con el capitán o subcapitán.
- b) Falta de respuesta ante una situación grave.
- c) Denuncia de uso de cuenta prestada o identidad falsa.
- d) Denuncia de manipulación de estadísticas, evidencias o resultados.

- e) Amenazas, discriminación, hostigamiento o conducta grave.
- f) Participación irregular de jugadores no habilitados.
- g) Cualquier situación donde el capitán se encuentre involucrado o no pueda actuar objetivamente.

PRL podrá decidir si un reclamo presentado por un jugador será aceptado, derivado al capitán, tratado de manera reservada o desestimado según el caso.

Los reclamos deberán ser presentados dentro de los plazos establecidos por PRL. Fuera de dichos plazos, podrán ser rechazados salvo que exista evidencia nueva, error grave, infracción relevante o causa excepcional debidamente justificada.

La resolución de un reclamo podrá derivar en validación del partido, partido en revisión, corrección de datos, anulación de estadísticas, bloqueo de progresión, modificación de resultado, walkover, sanciones individuales o colectivas, retiro de recompensas o cualquier otra medida proporcional.

La decisión final sobre la admisión, análisis, resolución y consecuencias de un reclamo corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 53 — Plazo para reclamos

Todo reclamo vinculado a un partido oficial deberá ser presentado dentro del plazo establecido por PRL para la competencia correspondiente.

Durante la Beta Cerrada, salvo comunicación oficial en contrario, los reclamos deberán presentarse dentro de las veinticuatro horas corridas posteriores a la finalización del partido.

El plazo de reclamo tendrá como finalidad ordenar la revisión de partidos, evitar conflictos tardíos, proteger la estabilidad de resultados, permitir la validación de estadísticas, resolver incidencias con evidencia reciente y garantizar el avance normal del calendario competitivo.

Dentro del plazo establecido podrán presentarse reclamos vinculados, entre otros aspectos, a:

- a) Resultado del partido.
- b) Jugadores participantes.
- c) Jugadores no habilitados.
- d) Uso de cuentas prestadas o identidades falsas.
- e) Posiciones mal informadas.
- f) MVP incorrecto.
- g) Evidencias insuficientes, falsas o adulteradas.
- h) Desconexiones individuales o masivas.
- i) Abandono de partido.
- j) Walkover.
- k) Bugs, errores o ventajas indebidas.
- l) Conducta antideportiva.
- m) Carga incorrecta de datos.
- n) Manipulación de estadísticas.
- o) Farmeo.

p) Cualquier otra situación que afecte la validez del encuentro.

El reclamo deberá ser presentado por el capitán o subcapitán autorizado, salvo situaciones excepcionales previstas en el Reglamento General o habilitadas por PRL.

Todo reclamo presentado fuera de plazo podrá ser desestimado por PRL sin obligación de revisión, especialmente cuando no exista evidencia nueva, causa justificada o afectación relevante a la integridad competitiva.

PRL podrá admitir reclamos fuera de plazo cuando exista:

- a) Evidencia nueva relevante.
- b) Error administrativo comprobable.
- c) Error de plataforma.
- d) Infracción grave o muy grave.
- e) Participación de jugador no habilitado detectada posteriormente.
- f) Uso de cuenta prestada, falsa o no informada.
- g) Evidencia adulterada descubierta luego del plazo.
- h) Manipulación de estadísticas o resultados.
- i) Farreo.
- j) Arreglo competitivo.
- k) Incumplimiento de sanción activa.
- l) Situación excepcional debidamente justificada.
- m) Cualquier causa que PRL considere necesaria revisar para proteger la competencia.

La existencia de un reclamo dentro del plazo no garantizará su aceptación, resolución favorable, modificación del resultado, repetición del partido, anulación de estadísticas o aplicación de sanciones.

Del mismo modo, la presentación tardía de un reclamo no impedirá que PRL actúe de oficio si detecta una irregularidad relevante que afecte la integridad competitiva, la transparencia, la validación de datos o el correcto funcionamiento de la plataforma.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán conservar evidencias durante el período de revisión correspondiente, incluso cuando no exista reclamo inmediato, a fin de responder ante posibles solicitudes de PRL.

La falta de presentación de un reclamo dentro del plazo podrá implicar la aceptación tácita del resultado cargado, salvo que PRL determine que corresponde revisar el caso por motivos graves o excepcionales.

Los reclamos tardíos, reiterativos, maliciosos, sin evidencia suficiente o presentados con la finalidad de presionar, demorar validaciones o alterar recompensas podrán ser rechazados y, en casos graves, generar sanciones.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar los plazos de reclamo cuando resulte necesario por razones operativas, técnicas, de calendario, cantidad de partidos, capacidad de revisión o mejora del sistema.

La decisión final sobre la admisión, rechazo, revisión o tratamiento excepcional de un reclamo fuera de plazo corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 54 — Reclamos maliciosos

Se considerará reclamo malicioso a toda presentación, denuncia, manifestación o solicitud realizada ante PRL con mala fe, intención de perjudicar a otro participante, manipular una decisión, alterar el desarrollo de la competencia o generar un beneficio indebido.

Los reclamos deberán presentarse siempre con respeto, claridad, responsabilidad y respaldo suficiente. El derecho a reclamar no podrá ser utilizado como herramienta de presión, hostigamiento, manipulación competitiva o conflicto entre clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores.

Podrán considerarse reclamos maliciosos, entre otros:

- a) Reclamos realizados con información falsa.
- b) Reclamos basados en evidencias adulteradas, recortadas maliciosamente o fuera de contexto.
- c) Reclamos destinados a perjudicar injustamente a un rival.
- d) Reclamos presentados para evitar una derrota sin fundamento real.
- e) Reclamos utilizados para forzar una repetición de partido sin causa válida.
- f) Reclamos destinados a bloquear estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas de otro jugador o club sin evidencia suficiente.
- g) Reclamos reiterativos sobre situaciones ya resueltas por PRL.
- h) Reclamos agresivos, amenazantes, intimidantes o irrespetuosos.
- i) Reclamos públicos realizados para presionar a PRL antes de utilizar los canales correspondientes.
- j) Reclamos coordinados entre varios participantes para alterar una decisión oficial.
- k) Reclamos que oculten información relevante para favorecer al reclamante.
- l) Reclamos presentados con capturas, videos o conversaciones manipuladas.
- m) Reclamos realizados con el único objetivo de demorar una validación, afectar una jornada o generar conflicto.
- n) Acusaciones graves sin evidencia mínima o con evidente intención de dañar la imagen de otro participante.

PRL podrá desestimar cualquier reclamo que considere malicioso, infundado, abusivo, reiterativo, agresivo, incompleto o contrario a la buena fe competitiva.

La presentación de un reclamo malicioso podrá generar consecuencias disciplinarias para el jugador, capitán, subcapitán, club o participante involucrado.

Según la gravedad del caso, PRL podrá aplicar:

- a) Advertencia formal.
- b) Rechazo del reclamo.
- c) Pérdida del derecho a reclamar temporalmente por determinadas vías.
- d) Reducción de PRL Trust.
- e) Bloqueo o revisión de recompensas.
- f) Sanción individual al reclamante.
- g) Sanción al capitán o subcapitán responsable.
- h) Sanción al club.
- i) Suspensión temporal.
- j) Exclusión de rankings, cartas o reconocimientos.

k) Exclusión de la Beta Cerrada en casos graves o reiterados.

La gravedad del reclamo malicioso será evaluada considerando la intención, el contenido presentado, la evidencia disponible, el daño ocasionado, la difusión pública, la reincidencia, la colaboración posterior y el impacto sobre la competencia o la imagen de PRL.

No será considerado reclamo malicioso aquel que, aun siendo rechazado, haya sido presentado de buena fe, con respeto, con una duda razonable o con evidencia que el reclamante consideraba válida al momento de presentarlo.

PRL diferenciará los reclamos equivocados o insuficientes de aquellos realizados con mala fe, manipulación o intención de perjudicar.

Cuando PRL detecte que un reclamo fue utilizado para ocultar una infracción propia, desviar responsabilidad, manipular estadísticas, invalidar indebidamente un partido o afectar a un rival, podrá reabrir la revisión del caso y aplicar sanciones adicionales.

Los participantes deberán evitar realizar acusaciones públicas antes de que PRL resuelva oficialmente un reclamo.

La difusión pública de reclamos maliciosos, acusaciones infundadas, capturas privadas, conversaciones internas o información en revisión podrá constituir una infracción adicional.

El sistema de reclamos de PRL tiene como finalidad corregir errores reales, resolver conflictos legítimos y proteger la integridad competitiva, no generar presión, ventaja indebida o conflictos innecesarios entre participantes.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de un reclamo malicioso corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 55 — Evidencias

Se considerará evidencia a todo material, registro, captura, video, clip, transmisión, imagen, conversación, dato o documento que permita verificar hechos vinculados a un partido oficial, carga de datos, reclamo, sanción, conducta, validación, estadística, participación, desconexión, abandono o cualquier situación relevante dentro de PRL.

Las evidencias tendrán como finalidad respaldar la revisión de partidos, comprobar resultados, validar jugadores participantes, confirmar posiciones utilizadas, verificar MVP, analizar estadísticas, resolver reclamos, corregir errores, detectar irregularidades y proteger la integridad competitiva de la liga.

PRL podrá solicitar, recibir o analizar distintos tipos de evidencias, incluyendo, entre otras:

- a) Capturas del resultado final.
- b) Capturas de estadísticas del partido.
- c) Videos de estadísticas.
- d) Videos de highlights o jugadas destacadas.
- e) Videos de rendimiento individual o colectivo.
- f) Grabaciones completas o parciales del partido.
- g) Clips específicos.

- h) Capturas de lobby.
- i) Capturas de usuarios, ID, gamertags o jugadores participantes.
- j) Capturas de posiciones o alineaciones.
- k) Transmisiones.
- l) Conversaciones relevantes entre capitanes, jugadores o participantes.
- m) Registros de errores, bugs o problemas técnicos.
- n) Evidencias de desconexión, abandono o problemas de conexión.
- o) Cualquier otro material que PRL considere útil para resolver una situación.

Las evidencias deberán ser claras, legibles, completas, verificables y coherentes con el partido, hecho o situación que se pretende acreditar.

Toda evidencia presentada deberá corresponder al partido oficial, fecha, jornada, club, jugador o situación indicada en la carga, reclamo o revisión correspondiente.

Queda prohibido presentar evidencias que pertenezcan a otro partido, amistoso, scrim, entrenamiento, jornada distinta, club diferente, jugador no involucrado o situación ajena al hecho analizado.

PRL podrá rechazar evidencias cuando sean insuficientes, ilegibles, incompletas, contradictorias, fuera de contexto, recortadas de manera engañosa, editadas, adulteradas, manipuladas o imposibles de verificar.

La presentación de una evidencia no implicará que PRL deba aceptarla automáticamente como válida. La organización podrá contrastarla con otros registros, cargas, videos, capturas, testimonios, reclamos, antecedentes o cualquier elemento adicional disponible.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de conservar y presentar las evidencias obligatorias vinculadas a los partidos oficiales de su club, conforme a los plazos y procedimientos establecidos por PRL.

Los jugadores deberán colaborar cuando PRL, su capitán o subcapitán necesiten confirmar participación, posición, identidad, MVP, desconexión, abandono, conducta, rendimiento o cualquier situación que requiera respaldo adicional.

La falta de evidencia suficiente podrá limitar o impedir la validación de un partido, la corrección de estadísticas, la resolución favorable de un reclamo, la asignación de XP, la modificación de media PRL, el Valor PRL, los rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier otra recompensa.

Cuando existan diferencias entre lo cargado y las evidencias disponibles, PRL podrá dejar el partido en revisión, solicitar material adicional, corregir datos, validar parcialmente, rechazar determinados efectos competitivos o aplicar sanciones si detecta mala fe.

Las evidencias deberán utilizarse de manera responsable y únicamente para fines vinculados a la competencia, revisión, validación o resolución de situaciones oficiales.

Queda prohibido difundir públicamente evidencias internas, conversaciones privadas, reclamos en curso, sanciones no comunicadas, errores sensibles o material reservado sin autorización de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar, ampliar o ajustar los requisitos de evidencia según las necesidades de validación, funcionamiento de la plataforma, capacidad operativa, prevención de abusos y mejora del sistema competitivo.

La decisión final sobre la aceptación, rechazo, interpretación, suficiencia o valor probatorio de una evidencia corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 56 — Evidencia incompleta, falsa o adulterada

PRL podrá rechazar, observar o dejar sin efecto toda evidencia que resulte incompleta, ilegible, insuficiente, contradictoria, falsa, adulterada, manipulada, recortada de manera engañosa o presentada fuera de contexto.

Se considerará evidencia incompleta aquella que no permita verificar de manera razonable el hecho que pretende acreditar, ya sea por falta de información relevante, mala calidad visual, ausencia de datos esenciales, cortes indebidos, omisión de partes importantes o imposibilidad de vincularla claramente con el partido, jugador, club, fecha o situación correspondiente.

Se considerará evidencia falsa o adulterada aquella que haya sido creada, modificada, editada, recortada, manipulada, reemplazada, combinada o presentada de manera engañosa con la finalidad de alterar la interpretación de PRL, beneficiar a un participante, perjudicar a un rival, modificar una validación, justificar una conducta o influir indebidamente en una decisión oficial.

Podrán considerarse evidencias falsas, adulteradas o manipuladas, entre otras:

- a) Capturas editadas.
- b) Videos alterados.
- c) Clips recortados de manera maliciosa.
- d) Imágenes modificadas.
- e) Evidencias correspondientes a otro partido.
- f) Evidencias de amistosos, scrims o entrenamientos presentadas como oficiales.
- g) Capturas fuera de contexto.
- h) Conversaciones editadas o incompletas con intención engañosa.
- i) Material que oculte datos relevantes.
- j) Evidencias que no coincidan con el resultado cargado.
- k) Evidencias que no coincidan con los jugadores declarados.
- l) Evidencias que no permitan verificar usuarios, IDs o participantes.
- m) Videos incompletos presentados para ocultar una infracción.
- n) Material presentado con fecha, partido o club incorrecto.
- o) Cualquier evidencia creada o presentada con mala fe.

La presentación de evidencia incompleta no será considerada automáticamente una infracción grave cuando exista buena fe, error razonable, problema técnico o posibilidad de corrección.

Sin embargo, la reiteración de evidencias incompletas, la falta de colaboración, la negativa a aportar material adicional o la omisión intencional de información relevante podrá generar revisión, bloqueo de efectos competitivos o sanciones.

La presentación, creación, solicitud, utilización o colaboración en la producción de evidencia falsa, adulterada o manipulada será considerada una infracción grave o muy grave, según la intención, el impacto, el beneficio obtenido, la existencia de perjuicio a terceros y la reincidencia.

PRL podrá aplicar medidas cuando detecte evidencia falsa, adulterada o manipulada, tales como:

- a) Rechazar la evidencia presentada.
- b) Dejar el partido en revisión.
- c) Declarar el partido no validado.
- d) Validar parcialmente el partido.
- e) Anular estadísticas.
- f) Bloquear XP.
- g) Bloquear o corregir media PRL.
- h) Bloquear o corregir Valor PRL.
- i) Excluir jugadores o clubes de rankings.
- j) Retirar cartas especiales.
- k) Retirar recompensas.
- l) Reducir PRL Trust.
- m) Aplicar sanciones individuales.
- n) Aplicar sanciones al capitán, subcapitán o club.
- o) Declarar walkover o pérdida administrativa cuando corresponda.
- p) Excluir participantes de la Beta Cerrada en casos graves.

Cuando PRL detecte que una evidencia fue manipulada para obtener recompensas, modificar resultados, alterar estadísticas, perjudicar a un rival, evitar una sanción o encubrir una infracción, podrá revisar retroactivamente todos los efectos vinculados al partido o situación afectada.

Los capitanes y subcapitanes deberán verificar, en la medida de lo posible, que las evidencias presentadas por su club sean reales, completas y correspondan al partido cargado.

Los jugadores también serán responsables cuando aporten, faciliten, soliciten, editen, difundan o colaboren en la presentación de evidencias falsas o manipuladas.

PRL podrá solicitar evidencia adicional cuando considere que el material presentado no resulta suficiente, no permite verificar los hechos o presenta inconsistencias relevantes.

La negativa injustificada a aportar evidencia adicional disponible podrá ser considerada un indicio negativo al momento de resolver una revisión, reclamo o sanción.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios estrictos sobre evidencias con el objetivo de proteger la trazabilidad del sistema, evitar abusos, corregir errores y construir una base confiable para futuras competencias.

La decisión final sobre la validez, suficiencia, autenticidad, rechazo o consecuencias derivadas de una evidencia incompleta, falsa o adulterada corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 57 — Grabación de partidos

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá recomendar o exigir la grabación total o parcial de partidos oficiales cuando resulte necesario para validar resultados, revisar estadísticas, resolver reclamos, analizar desconexiones, comprobar participación de jugadores, verificar evidencias o proteger la integridad competitiva.

La grabación de partidos tendrá como finalidad contar con un respaldo claro, verificable y ordenado del desarrollo del encuentro, desde la instancia previa al inicio hasta la finalización del partido y la visualización de los datos posteriores.

PRL podrá recomendar que los equipos graben, en la medida de sus posibilidades:

- a) Lobby previo al partido.
- b) Invitaciones o coordinación inicial.
- c) Pantalla de equipos o jugadores participantes.
- d) Inicio del partido.
- e) Desarrollo completo o parcial del encuentro.
- f) Goles, jugadas relevantes o incidencias importantes.
- g) Desconexiones o interrupciones.
- h) Resultado final.
- i) Estadísticas del partido.
- j) Rendimiento individual o datos posteriores al encuentro.
- k) Cualquier otra información relevante para la validación.

PRL podrá exigir grabación obligatoria en determinados casos, tales como:

- a) Partidos decisivos.
- b) Fases eliminatorias.
- c) Finales.
- d) Partidos bajo revisión.
- e) Encuentros con antecedentes de reclamos.
- f) Partidos con riesgo de conflicto competitivo.
- g) Eventos especiales.
- h) Jornadas de prueba de la Beta Cerrada.
- i) Situaciones donde PRL considere necesario reforzar la trazabilidad.

La falta de grabación no implicará automáticamente la no validación del partido, salvo que PRL haya comunicado expresamente su obligatoriedad o que la ausencia de material impida verificar aspectos esenciales del encuentro.

Sin embargo, la falta de grabación podrá limitar la posibilidad de presentar reclamos, defender una posición, corregir estadísticas, justificar desconexiones, acreditar errores técnicos, comprobar participación o respaldar situaciones discutidas.

Cuando PRL solicite una grabación, el capitán, subcapitán o jugador que cuente con el material deberá colaborar de buena fe, aportando el archivo, clip, enlace, captura o fragmento requerido dentro del plazo indicado por la organización.

Las grabaciones deberán corresponder al partido oficial analizado y no podrán ser editadas, recortadas de manera engañosa, manipuladas, sustituidas por material de otro encuentro ni presentadas fuera de contexto.

PRL podrá aceptar grabaciones completas, fragmentos específicos, clips, transmisiones, capturas derivadas de video o cualquier otro formato que permita verificar razonablemente la situación analizada.

Queda prohibido ocultar, eliminar, alterar o negar una grabación relevante con la finalidad de evitar una sanción, modificar una validación, perjudicar a un rival, encubrir una irregularidad o conseguir una ventaja indebida.

Cuando una grabación demuestre errores de carga, datos falsos, jugadores no habilitados, cuentas prestadas, posiciones incorrectas, MVP falso, farmeo, abandono, desconexiones, conducta antideportiva o cualquier otra irregularidad, PRL podrá utilizarla como elemento de revisión y resolución.

PRL podrá utilizar fragmentos de grabaciones de partidos oficiales con fines de validación, revisión, contenido institucional, comunicación, redes sociales, placas, rankings, transmisiones, resúmenes, material promocional o archivo histórico de la competencia, conforme a las normas de uso de imagen y contenido competitivo.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar los requisitos de grabación, definir partidos con grabación obligatoria, establecer formatos mínimos, solicitar evidencia

adicional o adaptar el procedimiento según las necesidades de validación y mejora de la plataforma.

La grabación de partidos será considerada una herramienta de respaldo importante para la transparencia, trazabilidad y confianza competitiva dentro de PRL.

Artículo 58 — Transmisiones

PRL podrá solicitar, autorizar, utilizar o promover la transmisión de determinados partidos oficiales con fines competitivos, institucionales, promocionales, estadísticos, comunicacionales o de validación.

Las transmisiones podrán ser realizadas por PRL, por clubes, capitanes, jugadores, colaboradores autorizados o terceros habilitados por la organización, siempre que se respeten las normas del Reglamento General, los documentos complementarios y las indicaciones oficiales de la liga.

Las transmisiones podrán tener como finalidad:

- a) Registrar el desarrollo de partidos oficiales.
- b) Facilitar la validación de resultados.
- c) Revisar estadísticas, jugadores participantes, posiciones y MVP.
- d) Analizar reclamos, desconexiones, abandonos o situaciones irregulares.
- e) Generar contenido institucional de PRL.
- f) Difundir partidos, fechas, torneos, copas o eventos especiales.
- g) Promocionar clubes, jugadores, rankings, cartas o recompensas.
- h) Crear resúmenes, clips, placas, highlights o material audiovisual.
- i) Fortalecer la imagen pública de PRL.
- j) Construir archivo histórico de la competencia.

PRL podrá solicitar que determinados partidos sean transmitidos o grabados cuando lo considere necesario por la importancia del encuentro, etapa de la competencia, antecedentes de reclamos, necesidad de validación, prueba de plataforma, generación de contenido o cualquier otra razón organizativa.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán colaborar cuando PRL solicite una transmisión, grabación, clip, captura o material audiovisual vinculado a un partido oficial.

La negativa injustificada a colaborar con una transmisión o registro solicitado por PRL podrá ser considerada un incumplimiento organizativo, especialmente cuando afecte la validación del partido, la revisión de reclamos o la producción de contenido oficial previamente comunicado.

Toda transmisión vinculada a PRL deberá respetar normas básicas de conducta, convivencia, respeto y buena fe.

Durante una transmisión, queda prohibido:

- a) Insultar, amenazar, hostigar o discriminar.
- b) Difamar a clubes, jugadores, capitanes, administradores o revisores.
- c) Exponer datos privados de participantes.
- d) Filtrar información interna de la Beta Cerrada.
- e) Mostrar accesos, pantallas sensibles o información reservada sin autorización.
- f) Manipular el relato para generar conflictos o presionar a PRL.
- g) Realizar acusaciones graves sin evidencia.
- h) Promover burlas, ataques, acoso o provocaciones excesivas.
- i) Difundir reclamos en curso o sanciones no comunicadas oficialmente.
- j) Utilizar la transmisión para perjudicar la imagen de PRL o de otros participantes.

PRL podrá utilizar fragmentos de transmisiones de partidos oficiales para redes sociales, placas, rankings, resúmenes de jornada, clips destacados, videos promocionales, material institucional, archivo histórico, contenido de plataforma o cualquier otra comunicación vinculada a la liga.

La participación en PRL implicará la autorización para que la organización pueda utilizar contenido competitivo generado en partidos oficiales, incluyendo transmisiones, clips, capturas, jugadas destacadas, imágenes de jugadores virtuales, estadísticas, resultados, cartas, rankings y demás elementos vinculados a la competencia.

Los participantes que realicen transmisiones por cuenta propia deberán evitar presentar contenido no oficial como comunicación institucional de PRL, salvo autorización expresa de la organización.

PRL podrá solicitar la eliminación, corrección, edición o no difusión de una transmisión o fragmento cuando contenga información sensible, errores graves, lenguaje ofensivo, datos privados, material confidencial, reclamos en curso, sanciones no comunicadas o contenido contrario a la imagen de la liga.

Cuando una transmisión sirva como evidencia de una infracción, conducta antideportiva, manipulación, uso indebido de cuenta, farmeo, abandono, desconexión simulada, evidencia falsa o cualquier irregularidad, PRL podrá utilizarla para revisar el caso y adoptar las medidas correspondientes.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá probar distintos formatos de transmisión, resúmenes, clips oficiales, coberturas de jornada, partidos destacados o contenido audiovisual, pudiendo ajustar criterios, permisos, requisitos y condiciones de uso cuando lo considere necesario.

La decisión final sobre la autorización, uso, revisión, retiro, corrección o validez de una transmisión corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 59 — Conducta general

Todos los participantes de ProRank League deberán mantener una conducta respetuosa, responsable, leal y adecuada dentro y fuera de la competencia.

La presente norma será aplicable a clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores, usuarios de la plataforma y cualquier persona vinculada a PRL.

La conducta general de los participantes deberá ajustarse a los principios de buena fe, fair play, respeto, convivencia, integridad competitiva, colaboración y cuidado de la imagen de la liga.

Queda prohibida toda conducta que afecte el normal desarrollo de la competencia, la convivencia entre participantes, la seguridad de la comunidad, la imagen de PRL, la validación de partidos, la plataforma o la integridad deportiva del proyecto.

No se permitirá, entre otras conductas:

- a) Insultar a otros participantes.
- b) Amenazar, intimidar o presionar a jugadores, capitanes, clubes, administradores o revisores.
- c) Hostigar, perseguir o acosar a cualquier participante.
- d) Discriminar por cualquier motivo.
- e) Utilizar lenguaje violento, racista, xenófobo, homofóbico, sexual, degradante o humillante.
- f) Provocar conflictos de manera intencional.
- g) Difamar o realizar acusaciones graves sin evidencia.
- h) Exponer públicamente datos privados de otros participantes.
- i) Manipular conversaciones, capturas, clips o evidencias.
- j) Atacar públicamente a PRL, administradores, revisores, capitanes, jugadores o clubes con mala fe.
- k) Presionar públicamente a la organización para modificar decisiones.
- l) Generar conflictos en redes, grupos, transmisiones o canales externos vinculados a PRL.
- m) Sabotear la competencia, el propio equipo o a un rival.
- n) Incitar a otros participantes a incumplir el reglamento.
- o) Desconocer decisiones oficiales de manera agresiva o maliciosa.

La rivalidad deportiva, la competencia intensa y las cargas propias del ambiente competitivo podrán ser toleradas siempre que no excedan los límites del respeto, la buena fe y la convivencia.

PRL podrá intervenir cuando una conducta, aun realizada fuera de un partido oficial o fuera de la plataforma, tenga relación con la competencia o afecte a clubes, capitanes, jugadores, administradores, revisores, la imagen de la liga o el normal desarrollo de PRL.

Los capitanes y subcapitanes deberán promover una conducta adecuada dentro de sus plantillas, procurando evitar conflictos, insultos, hostigamientos, provocaciones graves, manipulación o cualquier comportamiento contrario al espíritu de la competencia.

Los jugadores serán responsables por su conducta individual, incluso cuando actúen dentro de un grupo, club, chat, transmisión, red social o canal externo.

La conducta de un participante podrá influir en su continuidad dentro de PRL, su elegibilidad para recompensas, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, PRL Trust, habilitación, sanciones o futuras invitaciones a competencias oficiales.

PRL podrá considerar como agravantes la reincidencia, la mala fe, la difusión pública del conflicto, la afectación a terceros, el daño a la imagen de la liga, la negativa a corregir la conducta, el ocultamiento de información o la falta de colaboración posterior.

También podrá considerar como atenuantes el reconocimiento del error, la disculpa sincera, la corrección inmediata, la colaboración con PRL, la ausencia de antecedentes y la baja gravedad del hecho.

El incumplimiento de las normas de conducta general podrá generar advertencias, reducción de PRL Trust, pérdida de recompensas, exclusión de rankings, suspensión temporal, sanciones disciplinarias, exclusión de la Beta Cerrada o cualquier otra medida proporcional que PRL considere correspondiente.

PRL buscará construir una comunidad competitiva seria, intensa y respetuosa, donde todos los participantes puedan competir, progresar y representar a sus clubes sin agresiones, discriminación, manipulación ni conductas que perjudiquen el desarrollo del proyecto.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una conducta indebida corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 60 — Conducta en redes, grupos y canales externos

Las normas de conducta establecidas por PRL serán aplicables no solo dentro de la plataforma y los partidos oficiales, sino también en redes sociales, grupos, canales externos, transmisiones, chats privados, comunidades digitales y cualquier espacio donde se trate, mencione o represente directa o indirectamente a ProRank League.

Esta norma alcanzará a clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y cualquier participante vinculado a la competencia.

Las normas de conducta podrán aplicarse, entre otros espacios, en:

- a) WhatsApp.
- b) Discord.
- c) Instagram.
- d) X/Twitter.
- e) Twitch.
- f) YouTube.

- g) TikTok.
- h) Chats privados.
- i) Grupos de equipo.
- j) Grupos entre capitanes.
- k) Comentarios públicos.
- l) Transmisiones en vivo.
- m) Publicaciones, historias, reels, clips o videos.
- n) Comunidades externas vinculadas a Clubes Pro.
- o) Cualquier canal donde se haga referencia a PRL, sus participantes o su competencia.

Los participantes deberán expresarse con respeto, buena fe y responsabilidad cuando se refieran a PRL, clubes, capitanes, jugadores, administradores, revisores, partidos, reclamos, sanciones, rankings, recompensas, errores de plataforma o cualquier situación vinculada a la liga.

Queda prohibido utilizar redes, grupos o canales externos para:

- a) Insultar, amenazar, hostigar o discriminar a otros participantes.
- b) Difamar a jugadores, capitanes, clubes, administradores, revisores o PRL.
- c) Exponer datos privados de otros participantes.
- d) Publicar conversaciones privadas sin autorización.
- e) Difundir reclamos en curso.
- f) Publicar sanciones no comunicadas oficialmente.
- g) Filtrar información interna de la Beta Cerrada.
- h) Exponer errores, bugs o vulnerabilidades sensibles de la plataforma.
- i) Presionar públicamente a PRL para modificar decisiones.
- j) Generar campañas de hostigamiento contra un participante o club.
- k) Manipular capturas, clips, audios o conversaciones para perjudicar a terceros.
- l) Realizar acusaciones graves sin evidencia suficiente.
- m) Provocar conflictos innecesarios entre clubes o jugadores.
- n) Dañar deliberadamente la imagen de PRL o de sus participantes.
- o) Utilizar contenido de la liga con fines contrarios al reglamento.

Las críticas, opiniones o comentarios sobre PRL, partidos, decisiones, rendimiento de jugadores o funcionamiento de la plataforma deberán realizarse de manera respetuosa, sin agresiones, amenazas, discriminación, hostigamiento, mala fe o difusión de información reservada.

PRL podrá intervenir cuando una conducta realizada fuera de la plataforma afecte la convivencia, la integridad competitiva, la imagen de la liga, la seguridad de los participantes, el desarrollo de la competencia o la confianza en los procesos oficiales.

La publicación de memes, cargadas, comentarios competitivos o contenido humorístico podrá ser tolerada siempre que no implique discriminación, humillación, acoso, violencia, exposición indebida, ataques personales, burlas reiteradas o provocaciones graves.

Los participantes serán responsables por el contenido que publiquen, compartan, difundan, comenten o promuevan desde sus cuentas personales, cuentas secundarias, canales de streaming, grupos privados o espacios comunitarios.

El hecho de que una conducta ocurra en un grupo externo, chat privado o cuenta personal no impedirá que PRL pueda evaluarla si guarda relación con la competencia o afecta a sus participantes.

Los capitanes y subcapitanes deberán procurar que sus plantillas mantengan una conducta adecuada en espacios externos vinculados a PRL, evitando que los conflictos internos o rivalidades deportivas se trasladen a ataques públicos, hostigamientos o situaciones que perjudiquen a la liga.

PRL podrá solicitar la eliminación, corrección, aclaración o no difusión de contenido cuando considere que afecta la imagen de la competencia, expone información reservada, genera conflictos, vulnera la privacidad de participantes o incumple el reglamento.

El incumplimiento de esta norma podrá generar advertencias, reducción de PRL Trust, pérdida de recompensas, exclusión de rankings, retiro de cartas especiales, suspensión temporal, sanciones disciplinarias, exclusión de la Beta Cerrada o cualquier otra medida proporcional según la gravedad del caso.

PRL buscará promover una comunidad competitiva con identidad, intensidad y rivalidad deportiva, pero sin permitir que las redes sociales o canales externos se conviertan en espacios de agresión, manipulación, exposición indebida o daño a la convivencia.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una conducta indebida en redes, grupos o canales externos corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 61 — Nombres, apodos, escudos, usuarios y títulos

Todos los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores y participantes de PRL deberán utilizar nombres, apodos, usuarios, escudos, abreviaturas, títulos, imágenes, símbolos y elementos identificatorios adecuados al espíritu competitivo, comunitario y profesional de ProRank League.

La identidad visible de clubes y jugadores deberá ser clara, reconocible, respetuosa y compatible con la imagen general de PRL.

PRL podrá revisar, aceptar, rechazar, solicitar modificación, ocultar, suspender o retirar cualquier elemento identificatorio que considere inadecuado, ofensivo, confuso, provocativo o contrario al correcto desarrollo de la competencia.

Esta norma podrá aplicarse, entre otros elementos, a:

- a) Nombre del club.
- b) Escudo del club.
- c) Abreviatura del club.
- d) Usuario del jugador.
- e) ID, gamertag o nombre competitivo.
- f) Apodo del jugador.
- g) Título del jugador.
- h) Imagen de perfil.
- i) Imagen del jugador virtual.
- j) Símbolos, frases o referencias visibles.

- k) Elementos gráficos utilizados en cartas, rankings, placas o publicaciones.
- l) Cualquier otro dato identificatorio utilizado dentro de PRL.

Quedan prohibidos los nombres, apodos, escudos, usuarios, títulos o elementos identificatorios que incluyan, representen o sugieran:

- a) Contenido ofensivo.
- b) Contenido discriminatorio.
- c) Insultos o agravios.
- d) Lenguaje violento.
- e) Referencias sexuales explícitas.
- f) Contenido racista, xenófobo, homofóbico o degradante.
- g) Apología de violencia, delitos o conductas antideportivas.
- h) Referencias políticas conflictivas o provocativas.
- i) Símbolos de odio o extremismo.
- j) Burlas directas hacia clubes, jugadores, capitanes, administradores o terceros.
- k) Suplantación o imitación engañosa de otro participante.
- l) Nombres similares destinados a confundir.
- m) Referencias a marcas, instituciones o identidades protegidas que puedan generar conflicto.
- n) Contenido contrario a la imagen, valores o identidad competitiva de PRL.

También podrá ser observado cualquier elemento que, aun sin ser expresamente ofensivo, genere confusión, dificulte la validación, afecte la convivencia, perjudique la comunicación oficial, dañe la imagen de la liga o resulte incompatible con el entorno competitivo que PRL busca construir.

PRL podrá solicitar la modificación inmediata de un nombre, apodo, usuario, escudo, título o elemento visual como condición para habilitar la participación, validar una plantilla, permitir la carga de partidos, publicar rankings, entregar cartas especiales o mantener la continuidad dentro de la competencia.

La negativa a modificar un elemento observado por PRL podrá generar advertencias, suspensión de habilitación, bloqueo de participación, reducción de PRL Trust, retiro de publicaciones, exclusión de rankings, pérdida de recompensas, sanciones individuales o colectivas, o exclusión de la competencia en casos graves.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de verificar que la identidad visual y competitiva de su club cumpla con las normas de PRL.

Los jugadores serán responsables por sus usuarios, apodos, títulos, imágenes y cualquier elemento visible asociado a su identidad competitiva.

La aprobación inicial de un nombre, escudo, usuario, apodo o título no impedirá que PRL pueda revisarlo posteriormente si recibe reclamos, detecta problemas, cambia el contexto, advierte una infracción o considera que afecta la imagen de la liga.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios preventivos sobre identidad visual y nombres visibles con el objetivo de construir una comunidad ordenada, evitar conflictos innecesarios y proteger la presentación pública de la competencia.

La decisión final sobre la aceptación, rechazo, modificación, suspensión o retiro de nombres, apodos, escudos, usuarios, títulos o elementos identificatorios corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 62 — Fair Play

El fair play será uno de los principios fundamentales de ProRank League y deberá ser respetado por todos los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores y participantes vinculados a la competencia.

Se entenderá por fair play la obligación de competir con honestidad, buena fe, respeto, intención deportiva real, responsabilidad y cumplimiento de las normas establecidas por PRL.

Todos los partidos oficiales deberán disputarse con voluntad competitiva genuina, sin manipulación de resultados, estadísticas, posiciones, MVP, evidencias, recompensas, rankings o cualquier otro elemento del sistema PRL.

Queda prohibida toda conducta contraria al fair play, incluyendo, entre otras:

- a) Pactar resultados.
- b) Dejarse ganar.
- c) Jugar para perjudicar directa o indirectamente a terceros.
- d) Inflar estadísticas propias o ajenas.
- e) Simular rendimiento competitivo.
- f) Usar cuentas ajenas, prestadas o no habilitadas.
- g) Simular desconexiones.
- h) Forzar abandonos o interrupciones.
- i) Abusar de bugs, errores del juego o fallas de plataforma.
- j) Sabotear al propio equipo.
- k) Coordinar ventajas indebidas.
- l) Manipular partidos, datos, evidencias o estadísticas.
- m) Declarar jugadores que no participaron.
- n) Informar posiciones falsas.
- o) Manipular el MVP.
- p) Acordar jugadas para generar XP, media PRL, Valor PRL, rankings o recompensas.
- q) Permitir acciones anticompetitivas para beneficiar a un jugador, club o tercero.
- r) Cualquier conducta que altere la competencia real o perjudique la integridad deportiva.

La rivalidad deportiva, la intensidad competitiva y la búsqueda de la victoria serán parte natural de PRL, siempre que se desarrollen dentro de los límites del respeto, la buena fe y el cumplimiento reglamentario.

PRL no sancionará el rendimiento alto, los resultados amplios o las estadísticas destacadas por sí solos. Sin embargo, podrá revisar cualquier partido, patrón, carga o evidencia cuando existan indicios razonables de manipulación, farmeo, arreglo competitivo, abuso de sistema o conducta antideportiva.

El fair play también alcanzará la conducta fuera del partido cuando dicha conducta afecte la competencia, la convivencia, la validación de resultados, los reclamos, la imagen de PRL o la confianza entre participantes.

Los capitanes y subcapitanes deberán promover el fair play dentro de sus clubes y evitar que sus jugadores participen en prácticas destinadas a manipular partidos, estadísticas, recompensas o decisiones oficiales.

Los jugadores deberán competir respetando a sus compañeros, rivales, capitanes, administradores, revisores y demás participantes, evitando toda acción que busque obtener beneficios indebidos o perjudicar injustamente a terceros.

Cuando PRL detecte una conducta contraria al fair play, podrá dejar partidos en revisión, anular estadísticas, bloquear XP, corregir media PRL, modificar Valor PRL, excluir de rankings, retirar cartas especiales, anular recompensas, reducir PRL Trust o aplicar sanciones individuales y colectivas.

La gravedad de la infracción será evaluada según la intención, el impacto competitivo, la evidencia disponible, la existencia de beneficios obtenidos, la reincidencia, el ocultamiento de información, la colaboración posterior y el perjuicio ocasionado a otros participantes.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios especialmente preventivos frente a conductas que afecten el fair play, ya que el sistema de progresión, recompensas, estadísticas y validación se encuentra en etapa de prueba y requiere datos confiables.

El fair play no será únicamente una regla disciplinaria, sino una condición esencial para que PRL pueda construir una competencia seria, transparente, respetada y sostenible.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una conducta contraria al fair play corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 63 — Anti-farqueo estadístico.

PRL prohíbe toda conducta destinada a inflar, alterar, simular, manipular o generar artificialmente estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas o reconocimientos individuales o colectivos.

Se entenderá por farqueo estadístico toda acción, acuerdo, conducta, patrón o práctica realizada con la finalidad de obtener beneficios competitivos, visuales o simbólicos dentro de PRL sin que dichos beneficios reflejen un rendimiento real, competitivo y verificable.

El sistema de progresión de PRL deberá basarse en partidos oficiales disputados con intención competitiva real, evidencias suficientes, datos verificables y validación oficial de la organización.

Queda prohibido, entre otras conductas:

- a) Pactar goles, asistencias, MVP o estadísticas entre jugadores o equipos.
- b) Permitir jugadas, goles o acciones para beneficiar artificialmente a un jugador.
- c) Dejarse atacar, defender mal intencionalmente o no competir para inflar estadísticas rivales.
- d) Forzar situaciones de partido para generar XP, media PRL, Valor PRL o recompensas.

- e) Manipular posiciones para acceder a rankings o reconocimientos más favorables.
- f) Cargar estadísticas falsas, exageradas o correspondientes a otro jugador.
- g) Declarar jugadores que no participaron para otorgarles progresión.
- h) Omitir jugadores reales para beneficiar a otros.
- i) Manipular el MVP informado.
- j) Repetir partidos, reiniciar encuentros o abandonar para buscar mejores estadísticas.
- k) Coordinar resultados amplios artificiales.
- l) Acordar partidos sin oposición competitiva real.
- m) Aprovechar bugs o errores para generar estadísticas indebidas.
- n) Utilizar cuentas prestadas o identidades falsas para alterar datos.
- o) Presentar evidencias manipuladas para respaldar estadísticas inexistentes o infladas.
- p) Cualquier práctica destinada a alterar artificialmente el sistema de progresión de PRL.

La existencia de estadísticas altas, resultados amplios o rendimientos destacados no implicará automáticamente farmeo.

PRL podrá reconocer actuaciones sobresalientes cuando se encuentren respaldadas por evidencias suficientes, contexto competitivo real, participación válida y ausencia de irregularidades.

Sin embargo, PRL podrá revisar de oficio cualquier partido, jugador, club, estadística, patrón de rendimiento o carga que resulte anormal, desproporcionada, repetitiva, sospechosa o incompatible con el desarrollo competitivo esperado.

Para evaluar una posible situación de farmeo, PRL podrá considerar:

- a) Resultado del partido.
- b) Estadísticas individuales y colectivas.
- c) Posiciones utilizadas.
- d) MVP informado.
- e) Evidencias disponibles.
- f) Conducta de los equipos.
- g) Historial de partidos previos.
- h) Repetición de patrones anormales.
- i) Diferencias entre carga y evidencia.
- j) Comunicación entre participantes, si fuera relevante.
- k) Posible beneficio obtenido.
- l) Impacto en rankings, XP, media PRL, Valor PRL o recompensas.
- m) Existencia de acuerdos indebidos.
- n) Buena fe o mala fe de los involucrados.

Cuando PRL detecte indicios de farmeo, podrá dejar el partido en revisión, solicitar evidencias adicionales, suspender efectos competitivos, bloquear recompensas, revisar estadísticas o iniciar una investigación interna.

Si PRL confirma la existencia de farmeo, podrá aplicar una o más de las siguientes medidas:

- a) Anulación total o parcial de estadísticas.

- b) Bloqueo o pérdida de XP.
- c) Reducción o corrección de media PRL.
- d) Reducción o corrección de Valor PRL.
- e) Exclusión de rankings.
- f) Retiro de cartas especiales.
- g) Exclusión del Equipo de la Semana.
- h) Exclusión del Jugador del Mes.
- i) Pérdida de recompensas individuales o colectivas.
- j) Reducción de PRL Trust.
- k) Revisión del partido.
- l) Declaración de partido no validado.
- m) Sanciones individuales a jugadores involucrados.
- n) Sanciones al capitán, subcapitán o club.
- o) Exclusión de la Beta Cerrada en casos graves o reiterados.

El farmeo podrá ser considerado falta grave o muy grave según la intención, el nivel de organización, la cantidad de participantes involucrados, el beneficio obtenido, el impacto en la competencia, la reincidencia, el ocultamiento de información y la colaboración posterior.

Cuando el farmeo involucre acuerdos entre equipos, manipulación organizada, evidencias falsas, cuentas prestadas o alteración intencional de resultados, PRL podrá considerarlo una infracción muy grave.

Los capitanes y subcapitanes deberán evitar, denunciar y no permitir prácticas de farmeo dentro de sus clubes.

Los jugadores deberán competir con intención real y abstenerse de participar en acciones destinadas a inflar estadísticas propias, de compañeros, rivales o terceros.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios preventivos y estrictos frente al farmeo, ya que la confiabilidad de los datos será esencial para ajustar el sistema de progresión, rankings, cartas y recompensas.

El sistema PRL solo tendrá valor si las estadísticas reflejan rendimiento real, competitivo y verificable.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias del farmeo estadístico corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 64 — Respeto, convivencia e imagen de PRL

Todos los participantes de ProRank League deberán contribuir al desarrollo de una comunidad competitiva respetuosa, ordenada, seria y compatible con la imagen que PRL busca construir.

El respeto y la convivencia serán principios fundamentales dentro de la liga, tanto en partidos oficiales como en la plataforma, redes sociales, grupos, transmisiones, comunicaciones privadas, reclamos, publicaciones, contenidos audiovisuales y cualquier otro espacio vinculado directa o indirectamente a PRL.

Los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, administradores, revisores, colaboradores y usuarios de la plataforma deberán actuar con responsabilidad, buena fe y consideración hacia los demás participantes.

La imagen de PRL estará compuesta por su competencia, plataforma, clubes, jugadores, capitanes, publicaciones, rankings, cartas, transmisiones, clips, comunidad y comportamiento general de sus participantes.

Por tal motivo, PRL podrá intervenir cuando una conducta individual o colectiva afecte negativamente la convivencia, genere conflictos innecesarios, perjudique la reputación de la liga, exponga indebidamente a participantes o dañe la confianza en el sistema competitivo.

Se considerarán conductas contrarias al respeto, la convivencia o la imagen de PRL, entre otras:

- a) Insultos, amenazas, hostigamiento, acoso o intimidación.
- b) Discriminación, burlas humillantes o lenguaje degradante.
- c) Ataques personales contra jugadores, capitanes, clubes, administradores, revisores o colaboradores.
- d) Exposición pública de conflictos internos o reclamos en curso.
- e) Difusión de conversaciones privadas sin autorización.
- f) Publicaciones destinadas a ridiculizar, provocar o perjudicar a otros participantes.
- g) Campañas de desprestigio contra clubes, jugadores, capitanes o PRL.
- h) Presión pública para modificar decisiones oficiales.
- i) Uso indebido de logos, placas, cartas, rankings o contenido de PRL.
- j) Conductas que generen desorden, violencia verbal o conflictos reiterados.
- k) Comentarios o publicaciones que afecten la credibilidad de la competencia sin evidencia suficiente.
- l) Difusión de información interna, sensible o reservada de la Beta Cerrada.
- m) Cualquier acción que perjudique la presentación pública, institucional o comunitaria de PRL.

La rivalidad deportiva, las cargas sanas, el contenido competitivo y la intensidad propia de la competencia podrán formar parte de la identidad de PRL, siempre que no se transformen en agresión, humillación, hostigamiento, discriminación o daño a la convivencia.

PRL no buscará impedir la expresión de los participantes, la crítica razonable ni el debate deportivo, pero exigirá que toda manifestación se realice con respeto, buena fe y responsabilidad.

Los participantes deberán comprender que su conducta no solo los representa individualmente, sino que también puede afectar a su club, a su capitán, a sus compañeros, a sus rivales y a la imagen general de la liga.

Los capitanes y subcapitanes deberán promover un ambiente adecuado dentro de sus clubes, procurando que sus jugadores respeten las normas de convivencia, eviten

conflictos innecesarios y no utilicen canales externos para generar ataques, hostigamiento o exposición indebida.

PRL podrá solicitar la eliminación, corrección, aclaración o modificación de publicaciones, nombres, escudos, apodos, títulos, clips, transmisiones o cualquier contenido que considere contrario a la convivencia, la imagen de la liga o el presente reglamento.

Cuando una conducta afecte la imagen de PRL, la organización podrá aplicar medidas tales como advertencias, reducción de PRL Trust, retiro de contenido, bloqueo de publicaciones, pérdida de recompensas, exclusión de rankings, suspensión temporal, sanciones disciplinarias o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

La reiteración de conflictos, provocaciones, ataques públicos, incumplimientos de convivencia o conductas perjudiciales podrá ser considerada un agravante al momento de resolver sanciones o evaluar la continuidad de un participante dentro de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL dará especial importancia al respeto y la convivencia, ya que esta etapa será fundacional para construir una comunidad competitiva confiable, atractiva y sostenible.

La participación en PRL implica aceptar que el rendimiento deportivo no será el único elemento valorado por la organización. La conducta, el respeto, la buena fe, la colaboración y el cuidado de la imagen de la liga también formarán parte de la reputación competitiva de cada participante.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una conducta que afecte el respeto, la convivencia o la imagen de PRL corresponderá exclusivamente a la organización.

Artículo 65 — Uso de plataforma PRL

Todos los participantes deberán utilizar la plataforma PRL de manera responsable, correcta, respetuosa y conforme a las normas establecidas por la organización.

La plataforma PRL tendrá como finalidad permitir el registro de clubes y jugadores, la organización de competencias, la carga de partidos, la presentación de evidencias, la validación de resultados, el procesamiento de estadísticas, la progresión de jugadores, la publicación de rankings, la asignación de recompensas y el funcionamiento general del sistema competitivo.

El uso de la plataforma estará sujeto al Reglamento General, los reglamentos específicos, los comunicados oficiales, los protocolos operativos y cualquier indicación técnica o administrativa emitida por PRL.

Los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, administradores, revisores y usuarios autorizados deberán utilizar sus accesos, perfiles, formularios, paneles, funciones y herramientas únicamente para los fines permitidos por PRL.

Queda prohibido:

- a) Cargar información falsa.
- b) Manipular datos de partidos, jugadores, clubes, resultados o evidencias.

- c) Utilizar errores del sistema para obtener ventajas indebidas.
- d) Compartir accesos, credenciales o permisos no autorizados.
- e) Intentar acceder a funciones, paneles o secciones no habilitadas para el usuario.
- f) Alterar, borrar, modificar o intentar modificar información sin autorización.
- g) Simular cargas, registros, validaciones o recompensas.
- h) Presentar datos incorrectos con la finalidad de obtener XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas.
- i) Exponer públicamente errores, fallas o vulnerabilidades antes de informarlas a PRL.
- j) Realizar pruebas maliciosas sobre la plataforma.
- k) Automatizar acciones no permitidas.
- l) Intentar vulnerar, sobrecargar, dañar o interferir en el funcionamiento del sistema.
- m) Usar cuentas ajenas, accesos compartidos o identidades falsas dentro de la plataforma.
- n) Realizar cualquier acción que afecte la seguridad, estabilidad, trazabilidad o integridad de PRL.

Cada usuario será responsable por las acciones realizadas desde su cuenta, acceso o perfil dentro de la plataforma.

El capitán o subcapitán será responsable de utilizar correctamente las herramientas asignadas para la gestión del club, carga de partidos, presentación de evidencias, reclamos, comunicación y cualquier otra función habilitada por PRL.

Los jugadores deberán utilizar la plataforma de manera correcta, mantener datos veraces, respetar su identidad registrada, revisar su información cuando corresponda y comunicar errores o inconsistencias a su capitán, subcapitán o PRL según el procedimiento vigente.

Durante la Beta Cerrada, podrán existir errores técnicos, visuales, funcionales, de permisos, carga, validación, estadísticas, rankings, progresión, cartas o recompensas.

La existencia de errores en la plataforma no autorizará a ningún participante a aprovecharlos, ocultarlos, repetirlos, difundirlos o utilizarlos para obtener beneficios indebidos.

Cuando un participante detecte un error, bug, falla, inconsistencia o acceso indebido, deberá informarlo de buena fe mediante los canales correspondientes, aportando la mayor cantidad de información posible para facilitar su revisión.

PRL podrá revisar, corregir, bloquear, suspender o anular cualquier acción, carga, dato, recompensa, estadística, ranking o beneficio generado mediante uso incorrecto de la plataforma, error técnico, falla de permisos, abuso del sistema o conducta maliciosa.

El uso indebido de la plataforma podrá generar advertencias, reducción de PRL Trust, bloqueo de funciones, anulación de cargas, pérdida de recompensas, suspensión de usuarios, sanciones individuales, sanciones al club o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

PRL podrá modificar, limitar, suspender o retirar temporalmente funciones de la plataforma durante la Beta Cerrada cuando resulte necesario para corregir errores, mejorar el sistema, evitar abusos, proteger datos, ordenar procesos o garantizar la integridad competitiva.

La plataforma PRL será una herramienta central para el desarrollo de la competencia, por lo que su uso responsable será una obligación esencial de todos los participantes.

Artículo 66 — Reporte de errores

Durante la Beta Cerrada, los participantes deberán colaborar con PRL reportando errores, fallas, inconsistencias, problemas técnicos, errores visuales, errores funcionales, datos incorrectos o cualquier situación anormal detectada dentro de la plataforma, la competencia o los procesos vinculados a la liga.

El reporte de errores tendrá como finalidad mejorar el funcionamiento de PRL, corregir problemas de carga, evitar validaciones incorrectas, proteger la progresión de jugadores, prevenir abusos, ordenar la experiencia de los participantes y fortalecer el sistema competitivo para futuras etapas.

Podrán ser reportados, entre otros:

- a) Errores de registro.
- b) Errores en clubes o plantillas.
- c) Errores en usuarios, IDs, gamertags o identidad competitiva.
- d) Errores en posiciones principales o secundarias.
- e) Errores en carga de partidos.
- f) Errores en evidencias.
- g) Errores en resultados.
- h) Errores en jugadores participantes.
- i) Errores en MVP.
- j) Errores en estadísticas.
- k) Errores en XP.
- l) Errores en media PRL.
- m) Errores en Valor PRL.
- n) Errores en rankings.
- o) Errores en cartas especiales.
- p) Errores en recompensas.
- q) Errores visuales o de diseño.
- r) Errores de acceso, permisos o navegación.
- s) Fallas de plataforma.
- t) Bugs, inconsistencias o comportamientos no esperados.

El reporte deberá realizarse de buena fe, de manera clara, respetuosa y mediante los canales establecidos por PRL.

Cuando sea posible, el reporte deberá incluir:

- a) Qué ocurrió.
- b) Dónde ocurrió.
- c) Fecha y hora aproximada.
- d) Competencia, partido, club o jugador afectado.
- e) Usuario, ID o cuenta involucrada, si correspondiera.
- f) Captura, video, clip o evidencia disponible.
- g) Acción que se estaba realizando al momento del error.
- h) Resultado esperado.

- i) Resultado obtenido.
- j) Si el error ocurrió una sola vez o pudo repetirse.
- k) Cualquier información adicional útil para revisar el problema.

Como regla general, los errores deberán ser informados por el capitán o subcapitán cuando estén vinculados a partidos, cargas, evidencias, resultados, plantillas o situaciones del club.

Los jugadores podrán informar errores a su capitán o subcapitán para que sean canalizados correctamente ante PRL, salvo que la organización habilite un canal directo o que la situación justifique una comunicación individual.

El reporte de un error no implicará corrección automática, modificación inmediata de datos, reconocimiento de recompensas, validación de partido, cambio de ranking o resolución favorable para quien lo informa.

PRL podrá analizar el reporte, solicitar información adicional, corregir el error, dejarlo en revisión, descartarlo, incorporarlo a futuras mejoras o adoptar la medida que considere correspondiente según la gravedad y el impacto del caso.

Queda prohibido utilizar, repetir, ocultar, compartir o aprovechar errores de plataforma, bugs, fallas de permisos o inconsistencias del sistema para obtener XP, media PRL, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales, recompensas, validaciones, acceso indebido o cualquier ventaja competitiva o administrativa.

También queda prohibido difundir públicamente errores sensibles, vulnerabilidades, accesos internos, fallas de seguridad, datos privados o problemas no comunicados oficialmente por PRL.

Cuando un participante reporte un error de buena fe, con información útil y sin aprovecharlo indebidamente, PRL podrá valorar positivamente dicha colaboración dentro del contexto de la Beta Cerrada.

Cuando PRL detecte que un participante conocía un error y lo utilizó para beneficiarse, perjudicar a terceros, alterar datos, manipular recompensas o afectar la plataforma, podrá aplicar sanciones individuales o colectivas según la gravedad del caso.

PRL podrá corregir, suspender, bloquear o anular cualquier dato, carga, estadística, recompensa, carta, ranking, XP, media PRL, Valor PRL o beneficio generado por error, aun cuando el participante no haya actuado de mala fe.

Durante la Beta Cerrada, el reporte de errores será considerado una parte fundamental del proceso de mejora de la plataforma.

La colaboración responsable de clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores permitirá construir un sistema más estable, confiable, justo y preparado para futuras competencias oficiales.

La decisión final sobre la existencia, gravedad, corrección, tratamiento y consecuencias de un error reportado corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 67 — Bugs, fallas y ventajas indebidas

Queda prohibido aprovechar bugs, fallas, errores de plataforma, errores del juego, inconsistencias del sistema, permisos incorrectos, accesos indebidos, mecánicas no intencionadas o cualquier situación técnica irregular para obtener una ventaja dentro de PRL.

Se entenderá por ventaja indebida todo beneficio competitivo, estadístico, administrativo, visual, simbólico o disciplinario obtenido mediante un error, falla, vacío, abuso o uso no autorizado del sistema, de la plataforma, del juego o de los procesos de PRL.

Podrán considerarse bugs, fallas o errores relevantes, entre otros:

- a) Errores de carga de partidos.
- b) Errores en resultados.
- c) Errores en jugadores participantes.
- d) Errores en posiciones.
- e) Errores en MVP.
- f) Errores en estadísticas.
- g) Errores en XP.
- h) Errores en media PRL.
- i) Errores en Valor PRL.
- j) Errores en rankings.
- k) Errores en cartas especiales.
- l) Errores en recompensas.
- m) Fallas de permisos o accesos.
- n) Fallas de validación.
- o) Errores visuales que puedan inducir a confusión.
- p) Fallas de plataforma que permitan acciones no autorizadas.
- q) Bugs del juego que alteren el desarrollo competitivo.
- r) Mecánicas no intencionadas que generen ventaja injusta.

Queda prohibido, entre otras conductas:

- a) Utilizar un bug para ganar un partido.
- b) Aprovechar una falla para modificar datos.
- c) Obtener XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas por error.
- d) Repetir intencionalmente una acción defectuosa para beneficiarse.
- e) Ocultar un error conocido para usarlo posteriormente.
- f) Compartir instrucciones para explotar una falla.
- g) Utilizar permisos incorrectos o accesos no autorizados.
- h) Ingresar a funciones, paneles o datos no habilitados para el usuario.
- i) Manipular cargas, evidencias, resultados o estadísticas mediante errores del sistema.
- j) Simular un error técnico para forzar una revisión, repetición o ventaja administrativa.
- k) Reclamar como propio un beneficio generado por una falla evidente.
- l) Exponer públicamente vulnerabilidades o errores sensibles antes de informarlos a PRL.
- m) Aprovechar un vacío reglamentario o técnico de manera contraria a la buena fe.

Cuando un participante detecte un bug, falla o ventaja indebida, deberá informarlo a PRL de buena fe, preferentemente a través del capitán o subcapitán, salvo que la

organización habilite un canal directo o que la situación requiera comunicación inmediata.

El hecho de encontrar un error no autorizará a utilizarlo, repetirlo, ocultarlo, difundirlo o conservar beneficios derivados de él.

PRL podrá corregir, suspender, bloquear o anular cualquier dato, estadística, XP, media PRL, Valor PRL, ranking, carta especial, recompensa, resultado, validación o beneficio generado mediante bug, falla, error o ventaja indebida.

Cuando el uso del error haya ocurrido sin mala fe, PRL podrá limitarse a corregir la situación, ajustar datos, dejar el partido en revisión, solicitar evidencia adicional o adoptar medidas preventivas.

Cuando PRL determine que existió aprovechamiento intencional, ocultamiento, repetición deliberada, difusión de la falla o beneficio indebido obtenido de mala fe, podrá aplicar sanciones individuales o colectivas.

Según la gravedad del caso, PRL podrá adoptar medidas tales como:

- a) Advertencia formal.
- b) Anulación de datos cargados.
- c) Anulación de estadísticas.
- d) Bloqueo o pérdida de XP.
- e) Corrección de media PRL.
- f) Corrección de Valor PRL.
- g) Exclusión de rankings.
- h) Retiro de cartas especiales.
- i) Retiro de recompensas.
- j) Reducción de PRL Trust.
- k) Suspensión temporal.
- l) Restricción de acceso a funciones de plataforma.
- m) Sanción al jugador involucrado.
- n) Sanción al capitán, subcapitán o club.
- o) Exclusión de la Beta Cerrada en casos graves o reiterados.

La gravedad de la infracción será evaluada considerando la intención, el beneficio obtenido, el impacto competitivo, la afectación a terceros, la reincidencia, el ocultamiento, la difusión del error y la colaboración posterior del participante involucrado.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios especialmente estrictos frente al aprovechamiento de bugs, fallas o ventajas indebidas, ya que la plataforma se encontrará en etapa de prueba y requerirá colaboración responsable de todos los participantes.

El reporte honesto y oportuno de errores podrá ser considerado una conducta positiva.

El aprovechamiento de errores para obtener beneficios será considerado una conducta contraria al espíritu de PRL.

Ningún participante tendrá derecho adquirido a conservar beneficios obtenidos mediante bugs, fallas, errores técnicos, permisos incorrectos, accesos indebidos o cualquier situación irregular del sistema.

La decisión final sobre la existencia de un bug, falla, ventaja indebida, aprovechamiento irregular y sus consecuencias corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 68 — Confidencialidad de la beta

Durante la Beta Cerrada, todos los participantes deberán tratar con responsabilidad la información interna, operativa, técnica, competitiva, administrativa y disciplinaria a la que tengan acceso por formar parte de PRL.

La confidencialidad de la Beta tendrá como finalidad proteger el desarrollo de la plataforma, evitar filtraciones, preservar la integridad competitiva, cuidar la privacidad de los participantes, prevenir abusos, ordenar la comunicación oficial y proteger la imagen de ProRank League.

Esta obligación alcanzará a clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y cualquier usuario que acceda a información, funciones, contenidos o espacios vinculados a la Beta Cerrada.

Se considerará información interna o reservada, entre otras:

- a) Accesos privados a la plataforma.
- b) Funciones no publicadas oficialmente.
- c) Pantallas internas o secciones en prueba.
- d) Errores, bugs o vulnerabilidades.
- e) Fallas de seguridad o permisos.
- f) Criterios internos de validación no comunicados públicamente.
- g) Conversaciones administrativas.
- h) Conversaciones privadas entre participantes.
- i) Reclamos en curso.
- j) Investigaciones internas.
- k) Partidos en revisión no resueltos.
- l) Sanciones no comunicadas oficialmente.
- m) Datos privados de jugadores, capitanes o clubes.
- n) Información sobre futuras funciones, torneos, recompensas o cambios no anunciados.
- o) Resoluciones internas no publicadas.
- p) Cualquier información que PRL indique como reservada o no difundible.

Queda prohibido divulgar, filtrar, publicar, reenviar, exponer, compartir o utilizar información interna de la Beta Cerrada sin autorización de PRL.

También queda prohibido publicar capturas, videos, clips, accesos, errores, conversaciones, reclamos, sanciones, datos privados o cualquier contenido reservado con la finalidad de generar conflicto, presionar a PRL, perjudicar a un participante, obtener ventaja, exponer fallas o afectar la imagen de la liga.

La confidencialidad no impedirá que los participantes compartan contenido público autorizado por PRL, tales como resultados publicados, placas oficiales, rankings difundidos, cartas especiales anunciadas, fixture oficial, clips autorizados, publicaciones institucionales, menciones, comunicaciones públicas o material promocional habilitado por la organización.

Los participantes podrán expresar que forman parte de la Beta Cerrada, siempre que no revelen información interna, errores sensibles, procesos reservados, reclamos en curso, sanciones no comunicadas, datos privados o contenido que PRL no haya autorizado a difundir.

Ante la duda sobre si una información puede ser compartida, el participante deberá consultar previamente a PRL o canalizar la consulta mediante su capitán o subcapitán.

Los capitanes y subcapitanes deberán procurar que sus plantillas respeten la confidencialidad de la Beta, evitando filtraciones, publicaciones indebidas, difusión de errores, exposición de conversaciones o uso inadecuado de información interna.

Los jugadores serán responsables por el contenido que publiquen, compartan, reenvíen o difundan desde sus cuentas personales, redes sociales, grupos privados, canales de streaming o cualquier otro espacio externo.

La divulgación no autorizada de información interna podrá generar advertencias, solicitud de eliminación de contenido, reducción de PRL Trust, pérdida de recompensas, exclusión de rankings, retiro de cartas especiales, suspensión temporal, restricción de acceso a la plataforma, sanciones disciplinarias o exclusión de la Beta Cerrada.

Cuando la filtración sea intencional, maliciosa, reiterada, perjudicial, vinculada a bugs sensibles, datos privados, sanciones no publicadas, accesos internos o información que afecte la seguridad de la plataforma, podrá ser considerada falta grave o muy grave.

PRL podrá solicitar la eliminación, corrección, edición o no difusión de contenido que considere contrario a la confidencialidad de la Beta, aun cuando haya sido publicado en redes, grupos, transmisiones, chats privados o canales externos.

Durante la Beta Cerrada, la protección de la información interna será especialmente importante debido al carácter experimental de la plataforma, los sistemas de validación, la progresión, las recompensas, las cartas especiales y los procesos administrativos.

La participación en la Beta implica aceptar que no toda información disponible para los participantes podrá ser difundida públicamente.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una filtración o incumplimiento de confidencialidad corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 69 — Comunicados oficiales

PRL podrá emitir comunicados oficiales para informar, aclarar, complementar, modificar o actualizar reglas, criterios, procedimientos, calendarios, sanciones, formatos, requisitos, plazos, decisiones organizativas o cualquier otra cuestión vinculada al funcionamiento de la competencia.

Los comunicados oficiales formarán parte del marco normativo de PRL y deberán ser respetados por todos los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y usuarios alcanzados por su contenido.

PRL podrá utilizar comunicados oficiales para informar, entre otras cuestiones:

- a) Modificaciones de calendario.
- b) Reprogramaciones.
- c) Cambios de horario.

- d) Actualizaciones reglamentarias.
- e) Aclaraciones sobre artículos del reglamento.
- f) Cambios en requisitos de carga.
- g) Cambios en evidencias obligatorias.
- h) Cambios en plazos de carga o reclamos.
- i) Criterios de validación.
- j) Criterios de XP, media PRL o Valor PRL.
- k) Actualizaciones de rankings.
- l) Publicación de recompensas.
- m) Comunicaciones sobre Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
- n) Cambios en cartas especiales.
- o) Resoluciones administrativas.
- p) Sanciones o medidas disciplinarias cuando corresponda.
- q) Reportes sobre errores de plataforma.
- r) Indicaciones sobre uso de la plataforma.
- s) Información relevante de la Beta Cerrada.
- t) Cualquier otra decisión oficial de PRL.

Los comunicados podrán ser emitidos mediante la plataforma PRL, grupos oficiales, canales de capitanes, redes sociales, correo electrónico, mensajes internos, documentos compartidos o cualquier otro medio que la organización considere válido.

Los capitanes y subcapitanes tendrán la responsabilidad de revisar los comunicados oficiales y transmitir a sus plantillas la información relevante para la participación del club.

Los jugadores también deberán mantenerse informados sobre las comunicaciones que afecten su participación, conducta, progresión, recompensas, sanciones, partidos o uso de la plataforma.

La falta de lectura, desconocimiento, desatención, pérdida del mensaje o falta de comunicación interna dentro de un club no eximirá a los participantes del cumplimiento de lo informado oficialmente por PRL.

Cuando un comunicado oficial modifique, aclare o complemente una regla, dicha comunicación deberá ser considerada vigente desde el momento indicado por PRL o, en su defecto, desde su publicación oficial.

En caso de diferencia entre una práctica anterior y un comunicado oficial posterior, prevalecerá el comunicado más reciente, salvo que PRL indique expresamente lo contrario.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá emitir comunicados con mayor frecuencia debido al carácter experimental de la plataforma, la necesidad de corregir errores, ajustar criterios, modificar procesos, ordenar la competencia o responder a situaciones no previstas.

Los comunicados oficiales podrán tener carácter permanente, temporal, experimental, preventivo, correctivo o aplicable únicamente a una fecha, jornada, torneo, copa, evento o etapa específica.

Los participantes no podrán desconocer, modificar, reinterpretar o dejar sin efecto un comunicado oficial por acuerdo privado entre clubes, capitanes, jugadores o terceros.

PRL podrá sancionar incumplimientos derivados de la falta de cumplimiento de comunicados oficiales cuando estos hayan sido emitidos por canales válidos y resulten aplicables al caso.

La decisión final sobre la interpretación, vigencia, alcance y aplicación de los comunicados oficiales corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 70 — Cambios y ajustes durante la Beta.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá realizar cambios, ajustes, correcciones, modificaciones o pruebas sobre el funcionamiento de la competencia, la plataforma, los reglamentos, los criterios de validación, la progresión, los rankings, las recompensas y cualquier otro aspecto vinculado al desarrollo de la liga.

La Beta Cerrada tendrá carácter experimental, operativo y fundacional, por lo que los participantes deberán comprender que determinadas reglas, procesos, formatos o sistemas podrán ser modificados durante su desarrollo con el objetivo de mejorar la experiencia general de PRL.

PRL podrá realizar cambios o ajustes sobre, entre otros aspectos:

- a) Calendario oficial.
- b) Formato de competencia.
- c) Días y horarios de partidos.
- d) Cantidad de fechas o jornadas.
- e) Requisitos de inscripción.
- f) Requisitos de plantilla.
- g) Mínimo de jugadores.
- h) Procedimientos de carga de datos.
- i) Evidencias obligatorias.
- j) Plazos de carga.
- k) Plazos de reclamos.
- l) Criterios de validación de partidos.
- m) Criterios de estadísticas oficiales.
- n) XP.
- o) Media PRL.
- p) Valor PRL.
- q) PRL Trust.
- r) Rankings.
- s) Equipo de la Semana.
- t) Jugador del Mes.
- u) Cartas especiales.
- v) Recompensas.
- w) Sanciones.

- x) Uso de plataforma.
- y) Canales de comunicación.
- z) Cualquier otro elemento necesario para el correcto funcionamiento de PRL.

Los cambios podrán realizarse por razones técnicas, organizativas, competitivas, disciplinarias, administrativas, de balance, de seguridad, de usabilidad, de validación o de mejora general del sistema.

PRL podrá modificar criterios cuando detecte errores, abusos, desequilibrios, fallas técnicas, cargas incorrectas, dificultades operativas, problemas de validación, inconsistencias en estadísticas, progresiones excesivas, rankings alterados, recompensas mal asignadas o situaciones no previstas.

Los cambios realizados durante la Beta Cerrada podrán tener carácter temporal, experimental, preventivo, correctivo o permanente, según lo determine PRL.

Cuando corresponda, PRL comunicará los cambios mediante comunicados oficiales, actualizaciones de reglamento, mensajes en canales oficiales, modificaciones en plataforma, anexos, guías operativas o cualquier otro medio definido por la organización.

La falta de lectura o conocimiento de un cambio comunicado oficialmente no eximirá a los participantes de su cumplimiento.

Los cambios y ajustes podrán aplicarse hacia el futuro y, en casos justificados, también podrán generar correcciones retroactivas cuando sea necesario corregir errores, evitar beneficios indebidos, proteger la integridad competitiva o resolver situaciones afectadas por datos incorrectos.

La participación en la Beta Cerrada no generará derecho adquirido a conservar reglas, formatos, criterios, beneficios, recompensas, rankings, cartas, XP, media PRL o Valor PRL sin posibilidad de modificación.

PRL procurará que los cambios sean razonables, proporcionales y orientados a mejorar el funcionamiento de la competencia, sin perjuicio de la flexibilidad necesaria propia de una etapa de prueba.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores deberán adaptarse a los cambios comunicados por PRL y colaborar de buena fe con los ajustes que la organización considere necesarios.

Cuando un cambio afecte directamente a una carga, partido, ranking, recompensa, sanción o proceso en curso, PRL podrá establecer criterios específicos de transición para ordenar su aplicación.

Durante la Beta Cerrada, la posibilidad de cambio será una condición esencial para permitir que PRL evolucione, corrija errores, pruebe sistemas y construya una competencia más sólida para futuras temporadas.

La decisión final sobre la necesidad, alcance, aplicación y vigencia de los cambios o ajustes durante la Beta corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 71 — Uso de imagen y contenido competitivo

La participación en PRL implicará la autorización para que la organización pueda utilizar la imagen competitiva, identidad visual, datos deportivos, contenido audiovisual y elementos vinculados a la participación de clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores y demás participantes dentro de la competencia.

Esta autorización tendrá como finalidad permitir la organización, comunicación, promoción, documentación, difusión, validación, archivo histórico y desarrollo institucional de ProRank League.

PRL podrá utilizar, entre otros elementos:

- a) Nombres de clubes.
- b) Escudos de clubes.
- c) Abreviaturas de clubes.
- d) Nombres competitivos de jugadores.
- e) Usuarios, IDs, gamertags o apodos.
- f) Títulos de jugador.
- g) Imágenes de jugadores virtuales.
- h) Resultados de partidos.
- i) Estadísticas oficiales.
- j) Rankings.
- k) Cartas base o especiales.
- l) Clips de partidos.
- m) Capturas de pantalla.
- n) Videos de partidos.
- o) Highlights.
- p) Transmisiones.
- q) Placas gráficas.
- r) Tablas de posiciones.
- s) Distinciones individuales o colectivas.
- t) Contenido generado dentro de partidos oficiales.
- u) Cualquier otro material vinculado a la participación competitiva en PRL.

El uso de dicho contenido podrá realizarse en la plataforma PRL, redes sociales, transmisiones, publicaciones, placas oficiales, rankings, resúmenes de jornada, videos promocionales, piezas gráficas, documentos institucionales, comunicaciones internas, archivo histórico o cualquier otro medio vinculado a la difusión de la liga.

La autorización de uso será gratuita, no exclusiva y limitada a fines relacionados con PRL, su competencia, plataforma, comunicación, promoción, documentación, validación, archivo y desarrollo del proyecto.

La participación en PRL no implicará cesión de propiedad sobre marcas, identidades, nombres, escudos, usuarios, imágenes personales, cuentas, contenido propio o derechos de terceros fuera del marco competitivo de la liga.

Sin perjuicio de ello, los clubes y jugadores aceptan que su identidad competitiva y contenido generado dentro de partidos oficiales puedan formar parte de la comunicación pública, visual, estadística e histórica de PRL.

PRL podrá editar, adaptar, recortar, musicalizar, diseñar, destacar o integrar el contenido competitivo en piezas visuales, audiovisuales o gráficas, siempre dentro de

los fines propios de la liga y sin alterar de manera maliciosa el sentido competitivo del material.

Los participantes no podrán exigir compensación económica por el uso de contenido competitivo generado dentro de PRL, salvo que exista un acuerdo específico y expreso en contrario.

PRL podrá utilizar contenido competitivo para:

- a) Publicar resultados.
- b) Mostrar rankings.
- c) Presentar cartas especiales.
- d) Destacar jugadores.
- e) Difundir Equipo de la Semana.
- f) Difundir Jugador del Mes.
- g) Promocionar partidos o eventos.
- h) Generar resúmenes de jornada.
- i) Crear clips destacados.
- j) Documentar la Beta Cerrada.
- k) Construir historial competitivo.
- l) Comunicar avances de la plataforma.
- m) Promocionar futuras competencias.
- n) Fortalecer la identidad visual de la liga.

Los clubes, capitanes y jugadores serán responsables de que los nombres, escudos, usuarios, apodos, títulos, imágenes y demás elementos visibles que utilicen cumplan con el Reglamento General y no vulneren derechos de terceros, normas de convivencia o criterios de imagen establecidos por PRL.

PRL podrá rechazar, ocultar, modificar, retirar o solicitar corrección de cualquier contenido, identidad visual o elemento competitivo que resulte ofensivo, discriminatorio, violento, sexual, político, provocativo, confuso, contrario a la imagen de la liga o incompatible con el presente reglamento.

Cuando un participante abandone la Beta Cerrada, sea dado de baja, cambie de club o reciba una sanción, PRL podrá conservar el contenido competitivo histórico generado durante su participación, salvo decisión expresa de la organización o causa justificada que amerite su retiro.

PRL podrá retirar, corregir o modificar publicaciones cuando detecte errores, datos incorrectos, reclamos fundados, sanciones posteriores, problemas de identidad, contenido indebido, información sensible o cualquier situación que justifique su revisión.

Durante la Beta Cerrada, el uso de imagen y contenido competitivo será especialmente relevante para construir la identidad pública de PRL, probar formatos de comunicación, difundir la competencia y documentar el desarrollo inicial de la plataforma.

La decisión final sobre el uso, publicación, modificación, retiro o conservación de imagen y contenido competitivo corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 72 — Clips, capturas, transmisiones y material promocional

PRL podrá utilizar clips, capturas, transmisiones, videos, imágenes, jugadas destacadas, placas gráficas y cualquier otro material audiovisual o visual vinculado a partidos oficiales, clubes, jugadores, rankings, cartas, estadísticas, recompensas o eventos de la liga.

El uso de este material tendrá como finalidad documentar la competencia, validar situaciones deportivas, difundir contenido oficial, promocionar la liga, destacar jugadores y clubes, fortalecer la identidad visual de PRL y construir el archivo histórico de la plataforma.

PRL podrá utilizar este tipo de contenido en:

- a) Plataforma PRL.
- b) Redes sociales oficiales.
- c) Publicaciones institucionales.
- d) Placas de resultados.
- e) Tablas de posiciones.
- f) Rankings.
- g) Cartas especiales.
- h) Equipo de la Semana.
- i) Jugador del Mes.
- j) Resúmenes de jornada.
- k) Videos promocionales.
- l) Clips destacados.
- m) Transmisiones.
- n) Historias, reels, shorts o publicaciones breves.
- o) Documentos internos u oficiales.
- p) Archivo histórico de la competencia.
- q) Cualquier otro medio vinculado a la comunicación de PRL.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores aceptan que el contenido generado dentro de partidos oficiales pueda ser utilizado por PRL con fines competitivos, informativos, promocionales, institucionales, estadísticos, documentales o históricos.

El material podrá incluir, entre otros elementos:

- a) Goles.
- b) Asistencias.
- c) Atajadas.
- d) Jugadas destacadas.
- e) Errores relevantes del partido.
- f) Momentos decisivos.
- g) Celebraciones.
- h) Rendimientos individuales.
- i) Estadísticas del partido.
- j) Imágenes de jugadores virtuales.
- k) Escudos de clubes.
- l) Nombres competitivos.
- m) Usuarios, apodos o títulos.
- n) Resultados.
- o) Rankings.
- p) Cartas base o especiales.

q) Transmisiones completas o fragmentos.

PRL podrá editar, recortar, adaptar, diseñar, musicalizar, subtitular, resumir o transformar el material audiovisual o visual para su publicación, siempre dentro de los fines propios de la liga y sin alterar de manera maliciosa el sentido competitivo del contenido.

Los participantes no podrán exigir compensación económica por la aparición de su club, jugador virtual, usuario, apodo, título, estadística, carta, clip, captura o contenido competitivo en publicaciones oficiales de PRL, salvo acuerdo expreso y específico en contrario.

El contenido utilizado por PRL deberá respetar, en la medida de lo posible, la imagen general de la liga, la convivencia entre participantes y el carácter competitivo del proyecto.

PRL podrá decidir no publicar, retirar, editar, corregir u ocultar material cuando considere que:

- a) Contiene errores.
- b) Expone información sensible.
- c) Muestra datos privados.
- d) Incluye contenido ofensivo.
- e) Afecta la imagen de un participante de manera innecesaria.
- f) Difunde una situación en revisión.
- g) Muestra sanciones no comunicadas oficialmente.
- h) Expone bugs o fallas sensibles.
- i) Genera conflictos innecesarios.
- j) Afecta la imagen de PRL.
- k) Incumple el Reglamento General.

Los participantes podrán compartir contenido público autorizado por PRL, tales como placas oficiales, rankings, resultados, cartas, clips publicados, menciones, resúmenes o piezas promocionales difundidas por la organización.

Queda prohibido modificar, manipular o reutilizar material oficial de PRL con la finalidad de desinformar, ridiculizar, difamar, atacar, perjudicar a otro participante, simular una comunicación oficial o afectar la imagen de la liga.

Los clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores que generen contenido propio vinculado a PRL deberán evitar presentarlo como contenido oficial de la organización, salvo autorización expresa.

También deberán evitar el uso de logos, placas, cartas, diseños, rankings o elementos visuales de PRL de manera engañosa, ofensiva, manipulada o contraria al reglamento.

Cuando un clip, captura, transmisión o material audiovisual sea utilizado como evidencia dentro de una revisión, reclamo o sanción, PRL podrá analizarlo y conservarlo con fines administrativos, disciplinarios o de validación.

El uso promocional de clips, capturas o transmisiones no impedirá que PRL pueda utilizar el mismo material como evidencia si posteriormente resulta necesario para resolver una situación reglamentaria.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá probar distintos formatos de contenido, diseños visuales, clips destacados, videos promocionales, resúmenes, placas, cartas animadas, transmisiones o publicaciones experimentales, pudiendo ajustar su estilo, frecuencia y criterios de publicación.

La participación en PRL implica aceptar que la competencia podrá ser difundida, documentada y promocionada mediante contenido audiovisual y gráfico generado a partir de partidos oficiales y datos competitivos validados.

La decisión final sobre la selección, edición, publicación, retiro, corrección o uso de clips, capturas, transmisiones y material promocional corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 73 — Identidad visual de clubes y jugadores

La identidad visual de clubes y jugadores dentro de PRL deberá ser clara, reconocible, respetuosa y compatible con la imagen competitiva, institucional y comunitaria de ProRank League.

Se entenderá por identidad visual todo elemento gráfico, textual, simbólico o identificadorio utilizado para representar a un club, jugador o participante dentro de la plataforma, la competencia, las publicaciones oficiales, las cartas, los rankings, las placas, las transmisiones o cualquier contenido vinculado a PRL.

Podrán formar parte de la identidad visual, entre otros elementos:

- a) Nombre del club.
- b) Escudo del club.
- c) Abreviatura del club.
- d) Colores representativos.
- e) Nombre competitivo del jugador.
- f) Usuario, ID o gamertag.
- g) Apodo del jugador.
- h) Título del jugador.
- i) Imagen del jugador virtual.
- j) Carta del jugador.
- k) Rareza o diseño visual asignado.
- l) Placas, banners, fondos o elementos gráficos asociados.
- m) Cualquier otro elemento visual utilizado por PRL para representar a clubes o jugadores.

Los clubes y jugadores serán responsables de utilizar una identidad visual adecuada, evitando elementos ofensivos, discriminatorios, violentos, sexuales, políticos, provocativos, confusos, engañosos, protegidos por terceros o contrarios a la imagen general de PRL.

PRL podrá revisar, aprobar, rechazar, ocultar, modificar, solicitar corrección o retirar cualquier elemento de identidad visual que considere incompatible con el reglamento, la convivencia, el fair play, la comunicación oficial o la imagen pública de la liga.

La aprobación inicial de un escudo, nombre, usuario, apodo, título, carta, color o diseño visual no impedirá que PRL pueda revisarlo posteriormente si detecta problemas, recibe

reclamos, cambia el contexto, advierte similitudes indebidas, verifica confusión entre participantes o considera que afecta la imagen de la competencia.

Los clubes no podrán utilizar escudos, nombres, abreviaturas o diseños que busquen suplantar, imitar o confundir su identidad con la de otro club, marca, institución, organización, equipo real, entidad protegida o participante de PRL.

Los jugadores no podrán utilizar usuarios, apodos, títulos o elementos visuales destinados a suplantar a otro jugador, dificultar la validación, ocultar su identidad competitiva, provocar conflictos o inducir a error a PRL, rivales, capitanes, revisores o la comunidad.

PRL podrá adaptar visualmente la identidad de clubes y jugadores para su uso en cartas, rankings, placas, publicaciones, transmisiones, resúmenes, contenido promocional, perfiles, tablas de posiciones o cualquier pieza gráfica vinculada a la competencia.

Dicha adaptación podrá incluir recortes, ajustes de tamaño, fondos, marcos, rarezas, efectos visuales, formatos de publicación, animaciones, tipografías, colores o composiciones necesarias para mantener una identidad visual ordenada y coherente dentro de PRL.

La participación en PRL implicará aceptar que la organización pueda utilizar la identidad visual competitiva de clubes y jugadores con fines informativos, deportivos, promocionales, institucionales, documentales o históricos, conforme a lo establecido en el presente reglamento.

Cuando un elemento visual resulte inadecuado, PRL podrá exigir su modificación como condición para habilitar la participación, publicar contenido, validar una plantilla, entregar cartas especiales, incluir en rankings o mantener la continuidad dentro de la competencia.

La negativa injustificada a modificar un elemento visual observado por PRL podrá generar advertencias, bloqueo de publicaciones, suspensión de participación, reducción de PRL Trust, exclusión de rankings, pérdida de recompensas, retiro de cartas especiales o sanciones individuales y colectivas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá establecer criterios visuales, plantillas, formatos, diseños o lineamientos gráficos específicos para mejorar la presentación de clubes, jugadores, cartas, rankings y contenido institucional.

La identidad visual de PRL deberá contribuir a construir una competencia seria, atractiva, reconocible y respetuosa para la comunidad de Clubes Pro.

La decisión final sobre la aprobación, modificación, adaptación, retiro o uso de la identidad visual de clubes y jugadores corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 74 — Protección de la imagen de PRL

PRL podrá adoptar las medidas necesarias para proteger su imagen, identidad, reputación, comunicación institucional, presentación pública y normal desarrollo como plataforma competitiva.

La imagen de PRL estará conformada por su nombre, marca, logo, identidad visual, plataforma, publicaciones, reglamentos, torneos, clubes participantes, jugadores, capitanes, rankings, cartas, estadísticas, transmisiones, clips, placas, comunicados oficiales y cualquier otro elemento vinculado a la liga.

Todos los participantes deberán actuar de manera responsable cuando utilicen, mencionen, compartan, publiquen o interactúen con contenido relacionado a PRL.

Queda prohibida toda conducta que pueda dañar, manipular, confundir, desprestigiar o perjudicar injustificadamente la imagen pública, institucional, competitiva o comunitaria de PRL.

Podrán considerarse conductas contrarias a la protección de la imagen de PRL, entre otras:

- a) Utilizar logos, placas, cartas, rankings o diseños de PRL de manera engañosa.
- b) Simular comunicados oficiales.
- c) Publicar información falsa atribuida a PRL.
- d) Manipular capturas, clips o publicaciones oficiales.
- e) Difundir rumores como si fueran decisiones oficiales.
- f) Exponer información interna, reservada o sensible de la Beta Cerrada.
- g) Publicar bugs, fallas o vulnerabilidades sin autorización.
- h) Usar contenido de PRL para atacar, ridiculizar o difamar a participantes.
- i) Generar campañas de desprestigio contra PRL, clubes, jugadores, capitanes, administradores o revisores.
- j) Presentar contenido propio como si fuera oficial sin autorización.
- k) Utilizar la imagen de PRL para obtener beneficios indebidos.
- l) Asociar a PRL con contenido ofensivo, discriminatorio, violento, sexual, político, ilegal o contrario al espíritu de la competencia.
- m) Alterar piezas gráficas oficiales con intención de confundir, provocar o dañar.
- n) Utilizar nombres, escudos, usuarios, apodos o títulos que perjudiquen la presentación pública de la liga.
- o) Cualquier acción que afecte la confianza, seriedad o reputación de PRL.

Los participantes podrán compartir contenido oficial publicado por PRL, tales como placas, resultados, rankings, cartas, clips, menciones, fixtures, comunicados, resúmenes o publicaciones promocionales, siempre que no sean modificados de manera engañosa, ofensiva o contraria al reglamento.

Los clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores podrán generar contenido propio vinculado a su participación en PRL, siempre que respeten la identidad de la liga, no simulen comunicaciones oficiales, no divulguen información reservada, no generen conflictos indebidos y no afecten la imagen de otros participantes.

PRL podrá solicitar la eliminación, corrección, aclaración, edición o no difusión de cualquier contenido que considere contrario a su imagen, identidad, reglamento, confidencialidad, convivencia o integridad competitiva.

La negativa injustificada a corregir o retirar contenido observado por PRL podrá generar advertencias, reducción de PRL Trust, bloqueo de publicaciones, retiro de recompensas, exclusión de rankings, suspensión temporal, sanciones disciplinarias o exclusión de la Beta Cerrada.

Cuando una publicación, diseño, clip, transmisión, comentario o contenido externo genere confusión sobre una decisión oficial, PRL podrá emitir aclaraciones públicas o internas para preservar la correcta información de la comunidad.

La protección de la imagen de PRL no tendrá como finalidad impedir la crítica razonable, la opinión deportiva o el debate competitivo, siempre que se realicen con respeto, buena fe y sin difusión de información falsa, confidencial o maliciosa.

Durante la Beta Cerrada, la protección de la imagen de PRL será especialmente importante, ya que la liga se encontrará en una etapa fundacional de construcción de identidad, comunidad, reputación y confianza.

Los participantes deberán comprender que su conducta pública puede influir en la percepción de la liga, en la llegada de nuevos clubes, en la confianza de jugadores, en la seriedad de la competencia y en el crecimiento futuro del proyecto.

PRL podrá evaluar la conducta pública de clubes, capitanes, subcapitanes y jugadores al momento de resolver sanciones, continuidad competitiva, invitaciones futuras, acceso a beneficios, permanencia en la Beta o participación en nuevas competencias.

La decisión final sobre la existencia, gravedad y consecuencias de una conducta que afecte la imagen de PRL corresponderá exclusivamente a la organización.

Artículo 75 — Sanciones Generales

PRL podrá aplicar sanciones cuando un club, capitán, subcapitán, jugador, suplente, colaborador o cualquier participante vinculado a la competencia incumpla el Reglamento General, los reglamentos específicos, los documentos complementarios, los comunicados oficiales o las decisiones emitidas por la organización.

Las sanciones tendrán como finalidad proteger la integridad competitiva, ordenar la convivencia, corregir incumplimientos, prevenir abusos, resguardar la transparencia del sistema, evitar ventajas indebidas y preservar el correcto funcionamiento de la plataforma PRL.

Las sanciones podrán tener carácter deportivo, administrativo, disciplinario, preventivo, estadístico, competitivo, organizativo o simbólico, según la naturaleza de la infracción y el impacto generado.

PRL podrá aplicar sanciones individuales, colectivas o combinadas, dependiendo de si la falta fue cometida por un jugador, capitán, subcapitán, club completo, grupo de jugadores o cualquier otro participante involucrado.

Entre las sanciones posibles, PRL podrá aplicar:

- a) Advertencia informal.
- b) Advertencia formal.
- c) Observación reglamentaria.
- d) Solicitud de corrección de conducta, carga, nombre, escudo, usuario, apodo, título o dato visible.
- e) Reducción de PRL Trust.
- f) Bloqueo temporal de carga o funciones de plataforma.

- g) Revisión obligatoria de partidos.
- h) Partido en revisión.
- i) Anulación total o parcial de estadísticas.
- j) Bloqueo, reducción o pérdida de XP.
- k) Bloqueo, corrección o reducción de media PRL.
- l) Bloqueo, corrección o reducción de Valor PRL.
- m) Exclusión de rankings.
- n) Bloqueo, retiro o anulación de cartas especiales.
- o) Bloqueo o pérdida de recompensas individuales.
- p) Bloqueo o pérdida de recompensas colectivas.
- q) Exclusión del Equipo de la Semana.
- r) Exclusión del Jugador del Mes.
- s) Pérdida administrativa de un partido.
- t) Walkover.
- u) Suspensión por una o más fechas.
- v) Suspensión temporal de un jugador, capitán, subcapitán o club.
- w) Restricción de participación en determinadas competencias, torneos, copas o eventos.
- x) Restricción de acceso a funciones de la plataforma.
- y) Inhabilitación temporal.
- z) Expulsión de la Beta Cerrada.
- aa) Exclusión de futuras competencias.
- bb) Aplicación del derecho de admisión, permanencia o exclusión.
- cc) Cualquier otra medida proporcional que PRL considere necesaria para resolver el caso.

La aplicación de una sanción no impedirá que PRL adopte medidas adicionales vinculadas al mismo hecho, tales como corregir datos, anular estadísticas, retirar recompensas, modificar rankings, revisar partidos, dejar sin efecto cartas especiales o emitir resoluciones administrativas.

PRL podrá aplicar sanciones de manera progresiva cuando se trate de incumplimientos leves, errores corregibles o primeras infracciones sin mala fe.

Sin embargo, PRL también podrá aplicar sanciones directas, severas o preventivas cuando la falta sea grave, muy grave, reiterada, maliciosa, perjudicial para terceros, contraria al fair play o afecte la integridad competitiva de la liga.

Para determinar la sanción correspondiente, PRL podrá considerar:

- a) La gravedad de la conducta.
- b) La intención del participante.
- c) El impacto competitivo.
- d) El perjuicio generado a otros clubes o jugadores.
- e) La existencia de beneficios obtenidos.
- f) La reincidencia.
- g) La colaboración posterior.
- h) El reconocimiento del error.
- i) El ocultamiento de información.
- j) La presentación de evidencias falsas.
- k) La conducta previa del participante.
- l) El PRL Trust del club o capitán.

- m) La etapa de la competencia.
- n) La afectación a la imagen de PRL.
- o) Cualquier otro elemento relevante para resolver el caso.

Las sanciones podrán aplicarse aun cuando el hecho no se encuentre descrito de manera exacta en un artículo específico, siempre que la conducta sea contraria a los principios de buena fe, fair play, integridad competitiva, convivencia, transparencia o correcto uso de la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar sanciones con criterio correctivo, preventivo o disciplinario, teniendo en cuenta que la competencia se encuentra en etapa de prueba, pero sin permitir abusos, manipulación, mala fe o conductas que perjudiquen el desarrollo del proyecto.

El desconocimiento del reglamento, de los comunicados oficiales o de las decisiones de PRL no será considerado justificación válida para evitar una sanción.

Los participantes deberán cumplir las sanciones impuestas por PRL en los términos y plazos establecidos por la organización.

El incumplimiento, evasión o desobediencia de una sanción podrá generar nuevas medidas disciplinarias y agravar la situación del participante, capitán, club o jugador involucrado.

La decisión final sobre la aplicación, alcance, duración, modificación o levantamiento de una sanción corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 76 — Sanciones individuales y colectivas

PRL podrá aplicar sanciones individuales, colectivas o combinadas según la naturaleza de la infracción, la responsabilidad de los participantes involucrados, el impacto competitivo y la gravedad del hecho.

Se considerará sanción individual aquella aplicada a un jugador, capitán, subcapitán, colaborador o usuario específico cuando la conducta irregular pueda atribuirse de manera directa o principal a esa persona.

Podrán dar lugar a sanciones individuales, entre otras conductas:

- a) Uso de cuenta prestada, falsa o no informada.
- b) Suplantación de identidad.
- c) Conducta antideportiva individual.
- d) Insultos, amenazas, hostigamiento o discriminación.
- e) Abandono injustificado de partido.
- f) Manipulación de estadísticas personales.
- g) Presentación de evidencia falsa o adulterada.
- h) Aprovechamiento de bugs o errores de plataforma.
- i) Incumplimiento de sanciones activas.
- j) Reclamos maliciosos presentados por un participante.
- k) Difusión no autorizada de información interna.
- l) Cualquier conducta personal contraria al reglamento.

Se considerará sanción colectiva aquella aplicada a un club, plantilla, grupo de jugadores, capitán y subcapitán, o equipo completo cuando la infracción afecte al conjunto, haya sido organizada colectivamente, haya beneficiado al club o no sea posible separar razonablemente las responsabilidades individuales.

Podrán dar lugar a sanciones colectivas, entre otras situaciones:

- a) Uso de jugadores no habilitados por parte del club.
- b) Walkover generado por responsabilidad del equipo.
- c) Ausencia injustificada del club.
- d) Abandono colectivo de partido.
- e) Manipulación organizada de resultados.
- f) Farmeo coordinado entre varios jugadores.
- g) Carga falsa o manipulada de datos del partido.
- h) Presentación de evidencias adulteradas por parte del club.
- i) Acuerdos indebidos entre equipos.
- j) Incumplimiento de sanciones impuestas al club.
- k) Conducta reiterada de mala organización.
- l) Falta de colaboración colectiva con una revisión.
- m) Cualquier conducta que afecte al equipo como unidad competitiva.

PRL podrá aplicar sanciones combinadas cuando una misma situación involucre responsabilidades individuales y colectivas.

En estos casos, la organización podrá sancionar al jugador que cometió la infracción, al capitán o subcapitán que permitió, encubrió o no informó la situación, y al club cuando la irregularidad haya afectado al partido, al resultado, a las estadísticas, a la validación, al PRL Trust o a la competencia en general.

La responsabilidad individual de un jugador no eliminará automáticamente la responsabilidad del club si la infracción produjo beneficios colectivos, afectó el resultado del partido, fue tolerada por el capitán, surgió de una carga incorrecta o pudo ser evitada mediante una organización razonable.

Del mismo modo, una sanción colectiva al club no impedirá que PRL aplique sanciones individuales a los jugadores, capitanes o subcapitanes que hayan participado directamente en la infracción.

PRL procurará individualizar responsabilidades cuando la evidencia permita determinar con claridad quién cometió la falta y cuál fue el alcance real de su conducta.

Cuando no sea posible separar responsabilidades o cuando la irregularidad afecte la totalidad del partido, la plantilla o la carga del club, PRL podrá aplicar medidas colectivas para proteger la integridad competitiva.

Las sanciones individuales podrán incluir advertencias, pérdida de XP, reducción o bloqueo de media PRL, corrección de Valor PRL, exclusión de rankings, retiro de cartas especiales, pérdida de recompensas, suspensión temporal, restricción de plataforma, inhabilitación o exclusión de la Beta Cerrada.

Las sanciones colectivas podrán incluir advertencias al club, reducción de PRL Trust, partido en revisión, pérdida administrativa, walkover, anulación de estadísticas colectivas, bloqueo de recompensas del equipo, suspensión del club, restricción de participación o exclusión de la competencia.

PRL podrá considerar como agravante que un capitán, subcapitán o grupo de jugadores haya conocido la infracción y no la haya informado oportunamente.

También podrá considerarse agravante el encubrimiento, la falta de colaboración, la presentación de evidencia falsa, la reincidencia, la obtención de beneficios indebidos o el perjuicio ocasionado a terceros.

Podrá considerarse atenuante la colaboración inmediata, el reconocimiento del error, la corrección voluntaria, la entrega de evidencias, la ausencia de antecedentes y la posibilidad de individualizar claramente la responsabilidad.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios proporcionales y preventivos, buscando diferenciar errores organizativos de buena fe de conductas maliciosas, manipulaciones o infracciones que afecten seriamente la competencia.

La decisión final sobre si corresponde aplicar una sanción individual, colectiva o combinada corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 77 — Sanciones preventivas

PRL podrá aplicar sanciones o medidas preventivas cuando exista una situación grave, urgente, dudosa o en revisión que pueda afectar la integridad competitiva, la convivencia, la validación de partidos, la seguridad de la plataforma, la imagen de la liga o el normal desarrollo de la competencia.

Las sanciones preventivas tendrán como finalidad evitar que una posible infracción continúe generando efectos, impedir beneficios indebidos, proteger a otros participantes, preservar la transparencia del sistema y permitir que PRL investigue o revise un caso antes de adoptar una decisión definitiva.

La aplicación de una medida preventiva no implicará necesariamente una sanción final ni una declaración automática de culpabilidad.

PRL podrá aplicar medidas preventivas, entre otros casos, cuando existan indicios de:

- a) Uso de jugador no habilitado.
- b) Uso de cuenta prestada, falsa o no informada.
- c) Suplantación de identidad.
- d) Manipulación de resultados.
- e) Manipulación de estadísticas.
- f) Farreo.
- g) Evidencia falsa, adulterada o incompleta de manera intencional.
- h) Reclamos graves pendientes de resolución.
- i) Conducta antideportiva grave.
- j) Amenazas, hostigamiento, discriminación o acoso.
- k) Abandono de partido.
- l) Desconexiones sospechosas o utilizadas de mala fe.
- m) Incumplimiento de sanciones activas.
- n) Uso indebido de bugs, fallas o ventajas no permitidas.
- o) Filtración de información interna de la Beta Cerrada.
- p) Ataques, intentos de acceso indebido o uso malicioso de la plataforma.

- q) Cualquier situación que requiera intervención inmediata para proteger la competencia.

Entre las medidas preventivas posibles, PRL podrá aplicar:

- a) Dejar un partido en revisión.
- b) Suspender temporalmente la validación de un partido.
- c) Bloquear temporalmente XP.
- d) Bloquear temporalmente media PRL.
- e) Bloquear temporalmente Valor PRL.
- f) Suspender estadísticas oficiales.
- g) Suspender rankings.
- h) Bloquear cartas especiales.
- i) Suspender recompensas.
- j) Suspender la participación de un jugador.
- k) Suspender temporalmente a un capitán o subcapitán.
- l) Suspender la participación de un club.
- m) Restringir funciones de plataforma.
- n) Retener publicaciones, placas o menciones oficiales.
- o) Bloquear la inclusión en Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
- p) Impedir la participación hasta que se aclare la situación.
- q) Cualquier otra medida razonable y proporcional al caso.

Las medidas preventivas podrán aplicarse antes, durante o después de una revisión, reclamo, investigación, partido, carga de datos, validación, publicación de rankings o entrega de recompensas.

PRL podrá adoptar medidas preventivas de oficio o a partir de reclamos, evidencias, reportes, inconsistencias, comportamientos sospechosos, errores detectados en la plataforma o cualquier información que justifique una intervención temporal.

Los participantes alcanzados por una medida preventiva deberán colaborar con PRL, aportando evidencias, aclaraciones, datos, capturas, videos, registros o cualquier información que la organización solicite para resolver el caso.

La falta de colaboración, el ocultamiento de información, la demora injustificada, la negativa a aportar evidencias disponibles o la presentación de datos falsos podrá agravar la situación del participante, capitán, subcapitán o club involucrado.

Las sanciones preventivas deberán mantenerse únicamente mientras PRL considere que existe una causa razonable para conservarlas, sin perjuicio de la flexibilidad necesaria durante la Beta Cerrada.

Finalizada la revisión, PRL podrá:

- a) Levantar la medida preventiva.
- b) Confirmar una sanción definitiva.
- c) Modificar la medida aplicada.
- d) Corregir datos, estadísticas o recompensas.
- e) Validar o no validar un partido.
- f) Aplicar sanciones individuales o colectivas.
- g) Archivar el caso si no se comprueba irregularidad.
- h) Adoptar cualquier resolución proporcional según el resultado de la revisión.

Cuando una medida preventiva sea levantada sin confirmarse una infracción, PRL podrá restituir, corregir o reconocer los efectos competitivos que correspondan, siempre que existan datos y evidencias suficientes para hacerlo.

La aplicación de una medida preventiva no generará derecho automático a compensación, repetición de partidos, entrega de recompensas o modificación de resultados, salvo decisión expresa de PRL.

Durante la Beta Cerrada, las medidas preventivas podrán ser especialmente necesarias para proteger el sistema de progresión, validación, rankings, cartas especiales y recompensas mientras la plataforma se encuentre en etapa de prueba.

La decisión final sobre la aplicación, alcance, duración, modificación o levantamiento de una medida preventiva corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 78 — Faltas leves

Se considerarán faltas leves aquellas conductas, errores, incumplimientos u omisiones que afecten de manera menor el funcionamiento de PRL, sin generar un perjuicio competitivo grave, sin mala fe evidente y con posibilidad razonable de corrección.

Las faltas leves podrán surgir por errores organizativos, fallas de comunicación, demoras menores, confusiones de buena fe, cargas incompletas sin intención de manipular, incumplimientos formales o conductas inadecuadas de baja gravedad.

Podrán considerarse faltas leves, entre otras:

- a) Demora menor en la presentación a un partido, siempre que no afecte gravemente la jornada.
- b) Comunicación incompleta o poco clara con PRL o con el rival.
- c) Error involuntario en la carga de datos del partido.
- d) Error menor en la carga de jugadores, posiciones o MVP, cuando pueda corregirse y no exista mala fe.
- e) Carga incompleta sin intención de ocultar información.
- f) Omisión involuntaria de una observación relevante, corregida oportunamente.
- g) Reclamo mal presentado, incompleto o por canal incorrecto, realizado de buena fe.
- h) Falta de respuesta ante una consulta no urgente de PRL.
- i) Error menor en datos de plantilla, cuenta, usuario, ID, apodo o posición.
- j) Uso de nombre, apodo, título o elemento visual observado por PRL, cuando sea corregido de inmediato y no resulte gravemente ofensivo.
- k) Publicación o comentario inadecuado de baja gravedad, sin hostigamiento, discriminación ni daño relevante.
- l) Falta de colaboración inicial que luego sea corregida.
- m) Desconocimiento menor de un procedimiento operativo, sin perjuicio grave.
- n) Incumplimiento formal corregible durante la Beta Cerrada.
- o) Cualquier conducta que PRL considere de baja gravedad y susceptible de corrección.

Las faltas leves podrán ser resueltas mediante advertencia, observación, solicitud de corrección, llamado de atención, aclaración reglamentaria, reducción menor de PRL Trust o cualquier otra medida proporcional al caso.

PRL podrá optar por una respuesta correctiva antes que disciplinaria cuando la falta haya sido cometida de buena fe, sin antecedentes, sin beneficio indebido y con colaboración posterior del participante involucrado.

La corrección rápida, la comunicación clara, el reconocimiento del error y la predisposición para colaborar podrán ser considerados atenuantes.

Sin embargo, la reiteración de faltas leves podrá ser considerada una conducta negligente, desorganizada o perjudicial para el funcionamiento de PRL.

Cuando una falta leve se repita, no sea corregida, genere perjuicios acumulados, afecte la validación de partidos, provoque conflictos o demuestre falta de compromiso con el reglamento, PRL podrá tratarla como falta grave.

Las faltas leves no generarán necesariamente pérdida de partidos, anulación de estadísticas, suspensión o exclusión de la competencia, salvo que por su contexto, repetición o impacto PRL determine que corresponde aplicar una medida mayor.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá diferenciar especialmente los errores propios de una etapa de prueba de las conductas realizadas con mala fe, manipulación, ocultamiento o intención de obtener ventaja indebida.

La decisión final sobre si una conducta constituye falta leve, su corrección y sus consecuencias corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 79 — Faltas graves

Se considerarán faltas graves aquellas conductas, incumplimientos, acciones u omisiones que afecten de manera relevante el funcionamiento de PRL, la integridad competitiva, la validación de partidos, la convivencia entre participantes, la confianza en la plataforma, el sistema de progresión o la imagen de la liga.

Las faltas graves podrán generar sanciones deportivas, estadísticas, disciplinarias, administrativas, preventivas, individuales o colectivas, según la naturaleza del hecho y su impacto.

Podrán considerarse faltas graves, entre otras:

- a) No presentarse a disputar un partido oficial sin causa justificada.
- b) Generar un walkover por responsabilidad propia del club.
- c) Utilizar un jugador no habilitado.
- d) Permitir la participación de un jugador suspendido o mal registrado.
- e) Usar una cuenta ajena, prestada, no informada o distinta a la registrada.
- f) Declarar jugadores que no participaron efectivamente.
- g) Omitir jugadores que sí participaron con intención de alterar la carga.
- h) Cargar posiciones incorrectas con impacto competitivo.
- i) Informar un MVP falso o no verificable.
- j) Manipular estadísticas, resultado, jugadores, posiciones o datos del partido.

- k) Presentar cargas falsas, incompletas de manera intencional o contradictorias.
- l) Abandonar un partido sin causa justificada.
- m) Simular, exagerar o utilizar desconexiones para obtener una ventaja.
- n) Utilizar bugs, errores del juego o fallas de plataforma para obtener beneficios.
- o) Ocultar errores relevantes de la plataforma o del sistema.
- p) Presentar reclamos falsos, maliciosos o con información engañosa.
- q) Negarse injustificadamente a colaborar con una revisión.
- r) Ocultar información relevante solicitada por PRL.
- s) Presentar evidencias incompletas de manera intencional.
- t) Insultar, amenazar, hostigar o provocar gravemente a otros participantes.
- u) Difundir conversaciones privadas, reclamos en curso o información interna sin autorización.
- v) Publicar contenido que afecte gravemente la imagen de PRL o de sus participantes.
- w) Incumplir sanciones, restricciones o decisiones oficiales de PRL.
- x) Reincidir en faltas leves previamente advertidas.
- y) Perjudicar de manera relevante el funcionamiento de la competencia, la plataforma o la convivencia.
- z) Cualquier conducta que PRL considere grave por su impacto, intención, reiteración o afectación a la integridad competitiva.

Las faltas graves podrán generar, según corresponda:

- a) Advertencia formal.
- b) Reducción de PRL Trust.
- c) Partido en revisión.
- d) Walkover.
- e) Pérdida administrativa.
- f) Anulación total o parcial de estadísticas.
- g) Bloqueo, reducción o pérdida de XP.
- h) Corrección o reducción de media PRL.
- i) Corrección o reducción de Valor PRL.
- j) Exclusión de rankings.
- k) Retiro de cartas especiales.
- l) Pérdida de recompensas individuales o colectivas.
- m) Exclusión del Equipo de la Semana.
- n) Exclusión del Jugador del Mes.
- o) Suspensión por una o más fechas.
- p) Suspensión temporal de jugador, capitán, subcapitán o club.
- q) Restricción de uso de plataforma.
- r) Sanciones individuales o colectivas.
- s) Cualquier otra medida proporcional que PRL considere correspondiente.

La gravedad de la falta será evaluada considerando la intención del participante, el impacto competitivo, la existencia de beneficios obtenidos, el perjuicio a terceros, la evidencia disponible, la reincidencia, el ocultamiento de información, la colaboración posterior y los antecedentes del club o jugador involucrado.

PRL podrá considerar como agravantes la mala fe, la manipulación deliberada, el uso de evidencias engañosas, la afectación a varios participantes, la difusión pública del conflicto, la falta de colaboración, la reiteración de conductas similares o la negativa a cumplir decisiones oficiales.

Podrán considerarse atenuantes el reconocimiento inmediato del error, la colaboración con PRL, la corrección voluntaria, la entrega de evidencias, la ausencia de antecedentes y la baja afectación real del hecho.

Una falta grave podrá ser tratada como falta muy grave cuando exista reincidencia, organización previa, manipulación intencional, perjuicio importante a terceros, afectación directa a la competencia, uso de evidencia falsa, suplantación de identidad, arreglo competitivo o daño significativo a la imagen de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar sanciones graves con criterio preventivo o correctivo, pero no tolerará conductas que afecten la confianza del sistema, la validación de datos, la progresión de jugadores, la convivencia o el desarrollo ordenado del proyecto.

La decisión final sobre la existencia, calificación y consecuencias de una falta grave corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 80 — Faltas muy graves

Se considerarán faltas muy graves aquellas conductas que afecten de manera directa, intencional o especialmente dañina la integridad competitiva, la seguridad de los participantes, la transparencia del sistema, la confianza en PRL, la plataforma, la convivencia o la imagen general de la liga.

Las faltas muy graves podrán generar sanciones severas, incluyendo suspensión prolongada, pérdida de recompensas, anulación de estadísticas, exclusión de rankings, expulsión de la Beta Cerrada, exclusión de futuras competencias o aplicación del derecho de admisión, permanencia y exclusión.

Podrán considerarse faltas muy graves, entre otras:

- a) Suplantar la identidad de otro jugador, capitán, subcapitán, club, administrador o participante.
- b) Utilizar cuentas falsas, prestadas, duplicadas o no informadas para disputar partidos oficiales.
- c) Permitir que otra persona utilice la cuenta propia para competir en PRL.
- d) Participar en arreglo de partidos.
- e) Pactar resultados, estadísticas, MVP, recompensas o progresión de manera organizada.
- f) Manipular de forma intencional resultados, estadísticas, evidencias, posiciones, jugadores participantes o datos de partido.
- g) Presentar, crear, solicitar o utilizar evidencias falsas, adulteradas o manipuladas.
- h) Alterar capturas, videos, clips, conversaciones o registros para engañar a PRL.
- i) Participar en farmeo organizado o coordinado entre jugadores, clubes o capitanes.
- j) Utilizar bugs, fallas, permisos incorrectos o errores del sistema de manera intencional para obtener ventajas.
- k) Ocultar un error grave de plataforma para beneficiarse o beneficiar a un tercero.
- l) Atacar, vulnerar, dañar, interferir o intentar acceder indebidamente a la plataforma PRL.

- m) Compartir accesos privados, credenciales, funciones internas o información sensible sin autorización.
- n) Filtrar información interna de la Beta Cerrada con intención de perjudicar a PRL o a sus participantes.
- o) Difundir datos privados de jugadores, capitanes, administradores, revisores o terceros.
- p) Amenazar, intimidar, acosar, hostigar o ejercer presión grave sobre cualquier participante.
- q) Realizar actos discriminatorios, discursos de odio o ataques personales graves.
- r) Utilizar lenguaje racista, xenófobo, homofóbico, sexual, violento, degradante o humillante de manera grave.
- s) Coordinar ataques, campañas de hostigamiento o desprestigio contra PRL, clubes, jugadores, capitanes, administradores o revisores.
- t) Sabotear deliberadamente la competencia, el propio equipo, a un rival o el normal desarrollo de una jornada.
- u) Abandonar o forzar la interrupción de partidos con intención de manipular resultados, estadísticas, reclamos o recompensas.
- v) Incumplir deliberadamente una sanción activa o intentar evadirla mediante otra cuenta, club, usuario o identidad.
- w) Reincidir en faltas graves previamente sancionadas.
- x) Encubrir infracciones muy graves cometidas por jugadores, capitanes, subcapitanes o clubes.
- y) Negarse de manera grave o reiterada a colaborar con una revisión oficial de PRL.
- z) Cualquier conducta que PRL considere especialmente dañina para la competencia, la comunidad, la plataforma o la imagen de la liga.

Las faltas muy graves podrán generar, según corresponda:

- a) Suspensión inmediata o preventiva.
- b) Suspensión prolongada.
- c) Expulsión de la Beta Cerrada.
- d) Exclusión de futuras competencias.
- e) Inhabilitación del jugador, capitán, subcapitán o club.
- f) Anulación total o parcial de estadísticas.
- g) Pérdida de XP.
- h) Reducción o anulación de media PRL.
- i) Reducción o anulación de Valor PRL.
- j) Exclusión de rankings.
- k) Retiro de cartas especiales.
- l) Retiro de recompensas individuales o colectivas.
- m) Anulación de Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
- n) Walkover o pérdida administrativa.
- o) Reducción severa de PRL Trust.
- p) Restricción de acceso a la plataforma.
- q) Bloqueo de funciones o beneficios.
- r) Aplicación del derecho de admisión, permanencia y exclusión.
- s) Cualquier otra medida proporcional que PRL considere necesaria.

Cuando una falta muy grave afecte a un partido, PRL podrá dejarlo en revisión, declararlo no validado, anular sus estadísticas, modificar sus efectos competitivos, retirar recompensas, corregir rankings o resolver administrativamente el resultado.

Cuando la falta muy grave haya beneficiado a un club, plantilla o grupo de jugadores, PRL podrá aplicar sanciones colectivas, aun cuando también existan responsables individuales identificados.

Cuando la falta muy grave sea cometida por un jugador específico y sea posible separar su impacto del resto del equipo, PRL podrá limitar la sanción a dicho jugador, sin perjuicio de revisar la responsabilidad del capitán, subcapitán o club si existió conocimiento, tolerancia, encubrimiento o falta de control razonable.

PRL podrá aplicar medidas preventivas inmediatas ante indicios razonables de una falta muy grave, especialmente cuando resulte necesario proteger la competencia, evitar beneficios indebidos, preservar evidencias, impedir nuevas infracciones o resguardar a otros participantes.

La gravedad de la falta será evaluada considerando la intención, el daño ocasionado, el beneficio obtenido, la cantidad de participantes afectados, la reincidencia, el ocultamiento, la manipulación, la difusión pública, la falta de colaboración, los antecedentes y el impacto sobre PRL.

Podrán considerarse agravantes la organización previa, la participación de varios integrantes, el uso de evidencias falsas, la afectación a terceros, la exposición pública, la intención de dañar, el aprovechamiento de la Beta Cerrada o la negativa a cumplir decisiones oficiales.

Podrán considerarse atenuantes la colaboración inmediata, el reconocimiento del hecho, la entrega voluntaria de evidencia, la corrección del daño cuando sea posible, la ausencia de antecedentes y la baja afectación real, siempre que la naturaleza de la falta lo permita.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar criterios estrictos ante faltas muy graves, ya que este tipo de conductas puede comprometer la confianza inicial de la comunidad, la validez de los datos, la imagen de la liga y el desarrollo futuro de la plataforma.

La decisión final sobre la existencia, calificación, alcance y consecuencias de una falta muy grave corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 81 — Suspensiones

PRL podrá aplicar suspensiones a jugadores, capitanes, subcapitanes, clubes, plantillas o cualquier participante vinculado a la competencia cuando exista una infracción reglamentaria, incumplimiento disciplinario, conducta antideportiva, situación preventiva o decisión administrativa que lo justifique.

La suspensión tendrá como finalidad proteger la integridad competitiva, ordenar la convivencia, prevenir nuevas infracciones, impedir beneficios indebidos, garantizar el cumplimiento de sanciones y preservar el correcto desarrollo de la competencia.

Las suspensiones podrán ser individuales, colectivas, preventivas, temporales, por fechas, por jornadas, por partidos, por fases, por competencias o por el tiempo que PRL determine según la gravedad del caso.

PRL podrá aplicar suspensiones, entre otros supuestos, cuando exista:

- a) Uso de jugador no habilitado.
- b) Uso de cuenta prestada, falsa, duplicada o no informada.
- c) Suplantación de identidad.
- d) Manipulación de resultados, estadísticas, evidencias o datos de partido.
- e) Farmeo.
- f) Evidencia falsa, adulterada o manipulada.
- g) Abandono injustificado de partido.
- h) Walkover reiterado o grave.
- i) Conducta antideportiva.
- j) Insultos, amenazas, hostigamiento, acoso o discriminación.
- k) Incumplimiento de sanciones activas.
- l) Reclamos maliciosos graves.
- m) Uso indebido de bugs, errores o ventajas no permitidas.
- n) Filtración de información interna de la Beta Cerrada.
- o) Ataques o uso indebido de la plataforma.
- p) Reincidencia en faltas leves o graves.
- q) Cualquier situación que PRL considere incompatible con la participación inmediata del involucrado.

Una suspensión podrá implicar, según corresponda:

- a) Prohibición de disputar partidos oficiales.
- b) Prohibición de ser cargado como jugador participante.
- c) Bloqueo de XP.
- d) Bloqueo o corrección de media PRL.
- e) Bloqueo o corrección de Valor PRL.
- f) Exclusión temporal de rankings.
- g) Exclusión de Equipo de la Semana.
- h) Exclusión de Jugador del Mes.
- i) Bloqueo o retiro de cartas especiales.
- j) Bloqueo o pérdida de recompensas.
- k) Restricción de acceso a funciones de plataforma.
- l) Prohibición temporal de presentar reclamos.
- m) Prohibición temporal de actuar como capitán o subcapitán.
- n) Suspensión del club para una o más fechas.
- o) Cualquier otra limitación proporcional que PRL determine.

Un jugador suspendido no podrá disputar partidos oficiales mientras dure la sanción, salvo autorización expresa de PRL.

Un capitán o subcapitán suspendido no podrá actuar como representante oficial del club, presentar reclamos, cargar datos, coordinar con PRL o ejercer funciones propias de su rol durante el período de suspensión, salvo autorización expresa de la organización.

Un club suspendido no podrá disputar partidos oficiales, cargar resultados, recibir recompensas, integrar rankings o participar de instancias competitivas mientras dure la medida, según el alcance definido por PRL.

El incumplimiento de una suspensión será considerado una infracción grave o muy grave, según el caso.

Queda prohibido evadir una suspensión mediante el uso de otra cuenta, usuario, ID, gamertag, club, identidad competitiva, jugador sustituto no autorizado o cualquier mecanismo destinado a ocultar la participación real del sancionado.

Cuando PRL detecte el incumplimiento o evasión de una suspensión, podrá aplicar nuevas sanciones, extender la suspensión original, anular estadísticas, bloquear progresión, retirar recompensas, declarar walkover, reducir PRL Trust, sancionar al club o excluir al participante de la Beta Cerrada.

Las suspensiones podrán trasladarse entre competencias, torneos, copas, eventos o futuras temporadas cuando PRL considere que la gravedad de la infracción lo justifica.

PRL podrá establecer condiciones para el levantamiento de una suspensión, tales como cumplimiento del plazo, corrección de conducta, modificación de datos, retiro de contenido indebido, colaboración con una revisión, aceptación de una decisión oficial o cualquier otra medida razonable.

La suspensión no impedirá que PRL adopte medidas adicionales vinculadas al mismo hecho, tales como corrección retroactiva, anulación de estadísticas, retiro de cartas, pérdida de recompensas, modificación de rankings o aplicación de sanciones colectivas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar suspensiones preventivas cuando exista una situación en revisión que requiera impedir temporalmente la participación del involucrado hasta resolver el caso.

La decisión final sobre la aplicación, duración, alcance, modificación, traslado, cumplimiento o levantamiento de una suspensión corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 82 — Agravantes y atenuantes

PRL podrá considerar agravantes y atenuantes al momento de evaluar una infracción, determinar su gravedad, definir una sanción, modificar una medida preventiva o resolver cualquier situación disciplinaria, deportiva, administrativa o competitiva.

Los agravantes serán circunstancias que aumenten la gravedad de una conducta, intensifiquen su impacto o justifiquen una sanción más severa.

Los atenuantes serán circunstancias que permitan reducir, moderar o flexibilizar una sanción cuando PRL considere que existió buena fe, colaboración, corrección voluntaria o menor impacto real.

PRL podrá considerar como agravantes, entre otros:

- a) Reincidencia en faltas leves, graves o muy graves.
- b) Mala fe evidente.
- c) Intención de obtener ventaja competitiva.
- d) Intención de perjudicar a un rival, jugador, capitán, club o participante.
- e) Manipulación de resultados, estadísticas, evidencias, posiciones, MVP o datos del partido.
- f) Uso de cuentas prestadas, falsas, duplicadas o no informadas.
- g) Suplantación de identidad.
- h) Presentación de evidencia falsa, adulterada o manipulada.

- i) Ocultamiento de información relevante.
- j) Negativa injustificada a colaborar con PRL.
- k) Demora intencional en aportar evidencias o aclaraciones.
- l) Beneficio obtenido mediante la infracción.
- m) Perjuicio ocasionado a terceros.
- n) Afectación de rankings, XP, media PRL, Valor PRL, cartas o recompensas.
- o) Afectación del resultado de un partido.
- p) Conducta organizada o coordinada entre varios participantes.
- q) Participación del capitán o subcapitán en la infracción.
- r) Encubrimiento por parte del club o de integrantes de la plantilla.
- s) Difusión pública del conflicto con intención de presionar o dañar.
- t) Afectación a la imagen de PRL.
- u) Incumplimiento de una sanción activa.
- v) Evasión de sanciones mediante otra cuenta, club, usuario o identidad.
- w) Uso indebido de bugs, fallas o ventajas no permitidas.
- x) Falta de respeto grave, amenazas, hostigamiento, acoso o discriminación.
- y) Filtración de información interna de la Beta Cerrada.
- z) Cualquier circunstancia que aumente el daño, la intención o el impacto de la conducta.

PRL podrá considerar como atenuantes, entre otros:

- a) Ausencia de antecedentes disciplinarios.
- b) Buena fe comprobable.
- c) Error involuntario o razonable.
- d) Reconocimiento espontáneo del error.
- e) Comunicación rápida de la situación a PRL.
- f) Corrección voluntaria antes de que PRL intervenga.
- g) Colaboración activa con la revisión.
- h) Entrega de evidencias útiles.
- i) Disculpa sincera cuando corresponda.
- j) Bajo impacto competitivo.
- k) Ausencia de beneficio obtenido.
- l) Ausencia de perjuicio relevante a terceros.
- m) Problemas técnicos comprobables.
- n) Confusión razonable durante la Beta Cerrada.
- o) Primera infracción de baja gravedad.
- p) Predisposición para reparar o reducir el daño causado.
- q) Cumplimiento inmediato de las indicaciones de PRL.
- r) Cualquier circunstancia que demuestre menor intención, menor impacto o colaboración real.

La existencia de un atenuante no impedirá necesariamente la aplicación de una sanción, especialmente cuando la conducta haya afectado la integridad competitiva, la validación de partidos, la seguridad de la plataforma, la convivencia o la imagen de PRL.

Del mismo modo, la existencia de un agravante podrá justificar que una falta originalmente leve sea tratada como grave, o que una falta grave sea tratada como muy grave.

PRL podrá aplicar sanciones más severas cuando existan múltiples agravantes, reincidencia, ocultamiento, manipulación, falta de colaboración o perjuicio relevante para la competencia.

PRL podrá aplicar sanciones más moderadas cuando existan atenuantes claros, colaboración inmediata, reconocimiento del error, ausencia de beneficio indebido y posibilidad de corregir la situación sin afectar la integridad competitiva.

Los agravantes y atenuantes podrán aplicarse a jugadores, capitanes, subcapitanes, clubes, plantillas, colaboradores o cualquier participante alcanzado por el presente reglamento.

En casos colectivos, PRL podrá evaluar agravantes y atenuantes tanto del club como de los participantes individuales involucrados.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá considerar como atenuante la existencia de errores propios de una etapa de prueba, siempre que no haya mala fe, abuso del sistema, manipulación, ocultamiento o ventaja indebida.

Sin perjuicio de ello, la condición de Beta Cerrada no será excusa para justificar conductas graves, maliciosas, abusivas o contrarias al fair play.

La decisión final sobre la existencia, valoración y efecto de agravantes o atenuantes corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 83 — Derecho de admisión, permanencia y exclusión

PRL se reserva el derecho de admisión, permanencia y exclusión respecto de cualquier club, capitán, subcapitán, jugador, suplente, colaborador, usuario o participante vinculado a la competencia.

Este derecho tendrá como finalidad proteger la integridad competitiva, la organización de la liga, la convivencia entre participantes, la seguridad de la plataforma, el fair play, la imagen de PRL y el normal desarrollo de la competencia.

La admisión de un club, jugador, capitán o participante en la Beta Cerrada no generará un derecho adquirido a permanecer indefinidamente en PRL ni a participar en futuras temporadas, torneos, copas, eventos o competencias oficiales.

PRL podrá rechazar, suspender, limitar o excluir la participación de un club o participante cuando considere que su continuidad afecta o puede afectar:

- a) La integridad competitiva.
- b) La organización del torneo.
- c) La convivencia entre participantes.
- d) El fair play.
- e) La seguridad de la plataforma.
- f) La imagen pública de PRL.
- g) El normal desarrollo de la competencia.
- h) La confianza en el sistema de validación.
- i) La transparencia de estadísticas, rankings o recompensas.
- j) El cumplimiento de los reglamentos y decisiones oficiales.

PRL podrá ejercer este derecho, entre otros casos, cuando exista:

- a) Conducta antideportiva grave o reiterada.
- b) Uso de cuentas prestadas, falsas, duplicadas o no informadas.
- c) Suplantación de identidad.
- d) Manipulación de resultados, estadísticas, evidencias o recompensas.
- e) Farreo o acuerdos indebidos.
- f) Presentación de evidencia falsa, adulterada o manipulada.
- g) Amenazas, hostigamiento, acoso o discriminación.
- h) Ataques graves a jugadores, capitanes, clubes, administradores, revisores o PRL.
- i) Incumplimiento reiterado del calendario o de las obligaciones de carga.
- j) Walkovers reiterados o abandono de partidos.
- k) Reclamos maliciosos o presión indebida sobre la organización.
- l) Filtración de información interna de la Beta Cerrada.
- m) Uso indebido de la plataforma.
- n) Aprovechamiento de bugs, fallas o ventajas no permitidas.
- o) Incumplimiento de sanciones activas.
- p) Negativa a colaborar con revisiones oficiales.
- q) Daño a la imagen, reputación o funcionamiento de PRL.
- r) Reincidencia en faltas graves o muy graves.
- s) Cualquier conducta incompatible con el espíritu, seguridad o continuidad de la liga.

El ejercicio del derecho de admisión, permanencia o exclusión podrá aplicarse de manera individual o colectiva, según la situación.

PRL podrá excluir a un jugador sin excluir al club completo, excluir a un capitán sin afectar a todos los jugadores, excluir a un club cuando la infracción sea colectiva, o aplicar medidas combinadas cuando existan responsabilidades individuales y grupales.

Cuando la continuidad de un participante sea evaluada, PRL podrá considerar su conducta, antecedentes, colaboración, cumplimiento de sanciones, historial de reclamos, PRL Trust, impacto en la comunidad, gravedad de las infracciones y predisposición para respetar el marco reglamentario.

La exclusión de un participante podrá implicar, según corresponda:

- a) Baja de la Beta Cerrada.
- b) Inhabilitación para disputar partidos oficiales.
- c) Pérdida de recompensas pendientes.
- d) Retiro de cartas especiales.
- e) Exclusión de rankings.
- f) Anulación o corrección de estadísticas irregulares.
- g) Bloqueo de XP, media PRL o Valor PRL.
- h) Restricción de acceso a la plataforma.
- i) Pérdida de beneficios organizativos.
- j) Exclusión de futuras competencias.
- k) Cualquier otra consecuencia proporcional definida por PRL.

La exclusión no impedirá que PRL conserve registros históricos, resultados, sanciones, evidencias, resoluciones o contenido competitivo generado durante la participación del club o jugador, salvo decisión expresa de la organización.

PRL podrá aplicar medidas preventivas mientras evalúa la continuidad de un participante, tales como suspensión temporal, bloqueo de recompensas, partido en revisión, restricción de plataforma, congelamiento de progresión o suspensión de funciones del capitán.

El derecho de admisión, permanencia y exclusión no será utilizado de manera arbitraria, sino como una herramienta de protección del proyecto, la comunidad, la competencia y la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar este derecho con especial atención al carácter fundacional de la liga, priorizando la participación de clubes y jugadores que actúen con buena fe, respeto, compromiso, colaboración y conducta compatible con el crecimiento del proyecto.

La decisión final sobre la admisión, permanencia, suspensión, limitación o exclusión de cualquier participante corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 84 — Casos no contemplados

Toda situación no prevista expresamente en el presente Reglamento General, en los reglamentos específicos, documentos complementarios, anexos, protocolos o comunicados oficiales será resuelta por PRL conforme a los principios generales de la competencia.

La ausencia de una regla específica no impedirá que PRL adopte una decisión organizativa, deportiva, administrativa, disciplinaria, técnica o preventiva cuando resulte necesario para proteger el correcto desarrollo de la liga.

PRL podrá resolver casos no contemplados vinculados, entre otros aspectos, a:

- a) Partidos oficiales.
- b) Resultados.
- c) Calendario.
- d) Reprogramaciones.
- e) Walkovers.
- f) Desconexiones.
- g) Abandonos.
- h) Jugadores habilitados.
- i) Cuentas, usuarios o identidades competitivas.
- j) Plantillas.
- k) Posiciones.
- l) MVP.
- m) Carga de datos.
- n) Evidencias.
- o) Estadísticas.
- p) XP, media PRL y progresión.
- q) Valor PRL.
- r) PRL Trust.
- s) Rankings.
- t) Cartas especiales.
- u) Equipo de la Semana.

- v) Jugador del Mes.
- w) Recompensas.
- x) Reclamos.
- y) Conducta de participantes.
- z) Uso de plataforma.
- aa) Bugs, errores o fallas técnicas.
- bb) Sanciones.
- cc) Confidencialidad de la Beta Cerrada.
- dd) Uso de imagen o contenido competitivo.
- ee) Cualquier otra situación vinculada a PRL.

Para resolver un caso no contemplado, PRL podrá considerar:

- a) El espíritu del Reglamento General.
- b) Los reglamentos específicos aplicables.
- c) Los documentos complementarios vigentes.
- d) La evidencia disponible.
- e) La conducta de los participantes.
- f) La buena fe o mala fe de los involucrados.
- g) El impacto competitivo.
- h) El perjuicio ocasionado a terceros.
- i) La transparencia de la situación.
- j) La trazabilidad de los datos.
- k) La protección de la comunidad.
- l) La imagen de PRL.
- m) La etapa de la competencia.
- n) El carácter experimental de la Beta Cerrada.
- o) Los antecedentes de casos similares.
- p) Cualquier otro elemento relevante para adoptar una decisión justa y razonable.

PRL podrá aplicar soluciones proporcionales al caso, incluyendo validación total o parcial de partidos, no validación, corrección de datos, repetición excepcional, resultado administrativo, bloqueo de recompensas, revisión de estadísticas, sanciones preventivas, sanciones definitivas, ajustes de plataforma o cualquier otra medida necesaria.

Las decisiones adoptadas en casos no contemplados podrán servir como criterio orientativo para situaciones futuras, sin que ello obligue a PRL a resolver de manera idéntica todos los casos si existen diferencias relevantes de contexto, evidencia, gravedad o impacto.

Durante la Beta Cerrada, podrán surgir situaciones no previstas debido al carácter experimental de la plataforma, los sistemas de validación, la carga de evidencias, la progresión, los rankings, las cartas especiales y los procesos operativos de la liga.

Los participantes deberán aceptar que PRL podrá adaptar criterios, crear procedimientos, emitir aclaraciones, modificar anexos o incorporar nuevas reglas cuando una situación no contemplada revele la necesidad de ordenar mejor el funcionamiento de la competencia.

La resolución de casos no contemplados deberá buscar siempre preservar la integridad competitiva, el fair play, la buena fe, la transparencia, la convivencia, la confiabilidad de los datos y el crecimiento ordenado de PRL.

Ningún club, capitán, subcapitán, jugador o participante podrá aprovechar la ausencia de una regla expresa para obtener una ventaja indebida, evadir responsabilidades, manipular el sistema, alterar estadísticas, desconocer decisiones oficiales o perjudicar a terceros.

La decisión final sobre la interpretación, tratamiento y resolución de casos no contemplados corresponderá exclusivamente a PRL.

Artículo 85 — Decisiones finales de PRL

PRL será la autoridad final para interpretar, aplicar y resolver todas las cuestiones vinculadas al Reglamento General, los reglamentos específicos, documentos complementarios, anexos, comunicados oficiales, partidos, participantes, plataforma, sanciones y competencia en general.

Las decisiones finales de PRL tendrán como finalidad proteger la integridad competitiva, garantizar el correcto desarrollo de la liga, preservar la transparencia de los datos, ordenar la convivencia entre participantes, resolver conflictos, corregir errores y asegurar el funcionamiento adecuado de la plataforma.

PRL podrá emitir decisiones finales sobre, entre otros aspectos:

- a) Registro y habilitación de clubes.
- b) Registro y habilitación de jugadores.
- c) Designación, funciones o reemplazo de capitanes y subcapitanes.
- d) Plantillas.
- e) Cuentas, usuarios, IDs, gamertags o identidades competitivas.
- f) Posiciones principales y secundarias.
- g) Calendario oficial.
- h) Partidos oficiales.
- i) Reprogramaciones.
- j) Walkovers.
- k) Desconexiones.
- l) Abandonos.
- m) Carga de datos del partido.
- n) Evidencias.
- o) Reclamos.
- p) Validación total o parcial de partidos.
- q) Partidos en revisión.
- r) Partidos no validados.
- s) Resultados administrativos.
- t) Estadísticas oficiales.
- u) XP, media PRL y progresión.
- v) Valor PRL.
- w) PRL Trust.
- x) Rankings.
- y) Equipo de la Semana.
- z) Jugador del Mes.
- aa) Cartas especiales.
- bb) Recompensas individuales o colectivas.

- cc) Conducta de participantes.
- dd) Fair play, farmeo o manipulación.
- ee) Uso de plataforma.
- ff) Bugs, errores o ventajas indebidas.
- gg) Confidencialidad de la Beta Cerrada.
- hh) Uso de imagen y contenido competitivo.
- ii) Sanciones.
- jj) Derecho de admisión, permanencia y exclusión.
- kk) Casos no contemplados.
- ll) Cualquier otra situación vinculada a PRL.

Las decisiones de PRL podrán tener carácter deportivo, administrativo, disciplinario, técnico, preventivo, correctivo, organizativo o interpretativo, según la naturaleza del caso.

PRL podrá adoptar decisiones de oficio o a partir de reclamos, reportes, evidencias, errores detectados, revisiones internas, comunicados, inconsistencias de plataforma, conducta de participantes o cualquier información relevante para la competencia.

Toda decisión será evaluada conforme al reglamento vigente, los documentos complementarios aplicables, la evidencia disponible, la buena fe de los participantes, el impacto competitivo, la convivencia, la transparencia, la protección de la comunidad y el correcto funcionamiento de PRL.

Las decisiones finales de PRL deberán ser respetadas por clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y usuarios de la plataforma.

El desacuerdo con una decisión oficial no habilitará a incumplirla, desconocerla, evadirla, atacarla públicamente, presionar a la organización, alterar cargas, abandonar partidos, difundir información interna o generar conflictos con otros participantes.

Los participantes podrán realizar consultas, solicitar aclaraciones o pedir revisión de una decisión cuando el reglamento o PRL lo permitan, siempre mediante los canales correspondientes y con respeto, claridad, buena fe y evidencia suficiente.

PRL podrá corregir, modificar, ampliar, aclarar o dejar sin efecto una decisión previa cuando aparezcan nuevas evidencias, se detecte un error administrativo, exista una falla de plataforma, se descubra información falsa, se compruebe manipulación o resulte necesario proteger la integridad competitiva.

La existencia de una decisión anterior no impedirá que PRL realice correcciones retroactivas cuando existan motivos suficientes para hacerlo conforme al presente reglamento.

Ningún acuerdo privado entre clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores o terceros podrá dejar sin efecto una decisión final de PRL.

El incumplimiento, evasión, manipulación o resistencia maliciosa frente a una decisión oficial podrá generar sanciones individuales, colectivas, preventivas, administrativas o disciplinarias.

Durante la Beta Cerrada, las decisiones finales de PRL podrán incluir criterios flexibles, experimentales, preventivos o correctivos, debido al carácter inicial de la plataforma, los

sistemas de validación, la progresión, los rankings, las cartas especiales y los procesos operativos.

PRL procurará que sus decisiones sean razonables, proporcionales y orientadas a proteger la competencia, sin perjuicio de la autoridad necesaria para resolver situaciones urgentes, no previstas o complejas.

La participación en PRL implica aceptar que la decisión final sobre cualquier situación reglamentaria, competitiva, administrativa, técnica o disciplinaria corresponderá exclusivamente a la organización.

Artículo 86 — Actualizaciones del reglamento

PRL podrá actualizar, modificar, ampliar, corregir, aclarar o reemplazar total o parcialmente el presente Reglamento General cuando resulte necesario para mejorar el funcionamiento de la competencia, corregir errores, resolver situaciones no previstas, adaptar la plataforma o proteger la integridad competitiva.

Las actualizaciones del reglamento podrán realizarse durante la Beta Cerrada, futuras temporadas, torneos, copas, eventos especiales o cualquier instancia oficial organizada por PRL.

Las modificaciones podrán alcanzar, entre otros aspectos:

- a) Reglas de participación.
- b) Requisitos de inscripción.
- c) Condiciones de habilitación de clubes o jugadores.
- d) Funciones de capitanes y subcapitanes.
- e) Calendario oficial.
- f) Formato de competencia.
- g) Presentación a partidos.
- h) Mínimo de jugadores.
- i) Tolerancias y reprogramaciones.
- j) Procedimientos de carga.
- k) Evidencias obligatorias.
- l) Plazos de carga o reclamos.
- m) Criterios de validación.
- n) Estadísticas oficiales.
- o) XP, media PRL y progresión.
- p) Valor PRL.
- q) PRL Trust.
- r) Rankings.
- s) Cartas especiales.
- t) Equipo de la Semana.
- u) Jugador del Mes.
- v) Recompensas.
- w) Conducta y fair play.
- x) Uso de plataforma.
- y) Sanciones.
- z) Derecho de admisión, permanencia y exclusión.

aa) Anexos, glosarios, protocolos o documentos complementarios.

Las actualizaciones podrán tener carácter permanente, temporal, experimental, preventivo, correctivo o aplicable únicamente a una competencia, fecha, jornada, fase, torneo, copa, evento o etapa determinada.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá actualizar el reglamento con mayor frecuencia debido al carácter inicial y experimental del proyecto, especialmente cuando se detecten errores de plataforma, fallas operativas, vacíos reglamentarios, abusos, desequilibrios de progresión, dificultades de validación o situaciones no previstas.

PRL procurará comunicar las actualizaciones mediante canales oficiales, tales como plataforma, documentos actualizados, comunicados, grupos de capitanes, publicaciones internas, redes sociales, correo electrónico o cualquier otro medio definido por la organización.

Salvo que PRL indique una fecha específica de entrada en vigencia, las actualizaciones comenzarán a regir desde su comunicación oficial o publicación en los canales correspondientes.

La falta de lectura, desconocimiento o desatención de una actualización reglamentaria no eximirá a los participantes de su cumplimiento.

Los capitanes y subcapitanes serán responsables de mantenerse informados sobre las actualizaciones del reglamento y comunicar a sus plantillas los cambios relevantes que afecten la participación del club.

Los jugadores también deberán mantenerse informados respecto de las actualizaciones que afecten su participación, conducta, progresión, recompensas, sanciones, uso de plataforma o cualquier aspecto vinculado a su rol.

En caso de contradicción entre una versión anterior y una versión actualizada del reglamento, prevalecerá la versión más reciente comunicada oficialmente por PRL, salvo que la organización indique expresamente lo contrario.

PRL podrá emitir aclaraciones interpretativas sin necesidad de reemplazar todo el documento, cuando el objetivo sea explicar el alcance de una norma, corregir una ambigüedad, ordenar un procedimiento o resolver una duda frecuente.

Las actualizaciones del reglamento no implicarán necesariamente la revisión automática de decisiones ya adoptadas, salvo que PRL determine que corresponde aplicar una corrección, ajuste retroactivo o nueva evaluación por razones de justicia competitiva, error grave, evidencia nueva o protección de la integridad del sistema.

Ningún participante podrá alegar la existencia de una versión anterior del reglamento para evadir una actualización oficialmente comunicada.

La participación continua en PRL luego de una actualización reglamentaria implicará aceptación de la versión vigente del Reglamento General y de los documentos complementarios aplicables.

PRL será la única autoridad facultada para emitir, interpretar, modificar, actualizar, reemplazar o dejar sin efecto el presente Reglamento General y sus documentos complementarios.

Artículo 87 — Aceptación del Reglamento General

La participación en ProRank League implicará la lectura, comprensión y aceptación del presente Reglamento General por parte de todos los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, colaboradores, usuarios de la plataforma y cualquier participante vinculado a la competencia.

La aceptación del Reglamento General será condición necesaria para registrarse, integrar una plantilla, disputar partidos oficiales, actuar como capitán o subcapitán, cargar datos, presentar evidencias, realizar reclamos, recibir validaciones, generar estadísticas, obtener XP, modificar media PRL, generar Valor PRL, aparecer en rankings, acceder a cartas especiales, recibir recompensas o participar de cualquier instancia oficial de PRL.

El desconocimiento total o parcial del presente reglamento, de los reglamentos específicos, anexos, comunicados oficiales, protocolos o documentos complementarios no será considerado justificación válida ante incumplimientos, errores, infracciones, sanciones, decisiones administrativas o consecuencias competitivas.

Cada participante será responsable de conocer las normas aplicables a su rol y de mantenerse informado sobre las actualizaciones, aclaraciones, modificaciones o decisiones comunicadas por PRL.

Los capitanes y subcapitanes tendrán, además, la responsabilidad de transmitir a sus plantillas la información relevante vinculada a calendarios, cargas, evidencias, conducta, sanciones, reclamos, validaciones y cualquier otra obligación que afecte al club.

Los jugadores deberán conocer y respetar tanto el Reglamento General como el Reglamento para Jugadores, sin perjuicio de las indicaciones que reciban de sus capitanes o subcapitanes.

Los capitanes y subcapitanes deberán conocer y respetar tanto el Reglamento General como el Reglamento para Capitanes, sin perjuicio de la responsabilidad individual de cada jugador.

PRL podrá solicitar aceptación digital, confirmación expresa, validación por formulario, aceptación por parte del capitán, aceptación individual de jugadores o cualquier otro mecanismo que considere necesario para dejar constancia de la conformidad con el marco reglamentario vigente.

La continuidad dentro de PRL dependerá del cumplimiento de las normas, la conducta adecuada, la buena fe, la colaboración con la organización, el respeto por los demás participantes, el uso correcto de la plataforma y la aceptación de las decisiones oficiales emitidas por la liga.

La participación en la Beta Cerrada implicará aceptar que PRL podrá realizar ajustes, modificaciones, correcciones, actualizaciones o cambios de criterio cuando resulte necesario para mejorar la competencia, corregir errores, equilibrar la progresión, proteger la integridad competitiva o resolver situaciones no previstas.

La aceptación del Reglamento General no generará derecho adquirido a participar indefinidamente, conservar beneficios obtenidos de manera irregular, mantener una habilitación, recibir recompensas, conservar rankings, sostener una media PRL,

mantener Valor PRL, permanecer en la Beta Cerrada o acceder automáticamente a futuras competencias.

La negativa a aceptar el Reglamento General, sus actualizaciones, documentos complementarios o decisiones oficiales podrá impedir la participación, suspender la habilitación, limitar beneficios competitivos, bloquear funciones de plataforma, impedir la carga de datos o generar la exclusión del participante, club o usuario involucrado.

Todo participante que continúe formando parte de PRL luego de la publicación o comunicación del presente reglamento, o de sus posteriores actualizaciones, será considerado alcanzado por sus disposiciones y obligado a cumplirlas.

PRL será la única autoridad facultada para interpretar el alcance de la aceptación del Reglamento General y resolver las consecuencias derivadas de su incumplimiento.

Artículo 88 — Anexos

Los anexos del presente Reglamento General formarán parte complementaria del marco normativo de ProRank League.

Su finalidad será facilitar la comprensión, aplicación, consulta rápida y organización práctica de las normas generales, procedimientos, criterios y conceptos utilizados dentro de PRL.

Los anexos podrán incluir resúmenes operativos, glosarios, tablas de sanciones, guías de carga, criterios de progresión, pautas de conducta, procedimientos post-partido, reglas de validación, ejemplos prácticos, principios competitivos o cualquier otro material que PRL considere necesario para mejorar el funcionamiento de la competencia.

Los anexos no reemplazarán el contenido principal del Reglamento General, salvo que PRL comunique expresamente una actualización, modificación o criterio oficial aplicable.

En caso de diferencia, duda o contradicción entre un anexo y el cuerpo principal del reglamento, prevalecerá lo establecido en los artículos principales, salvo comunicación oficial en contrario emitida por PRL.

Los anexos podrán tener carácter informativo, operativo, explicativo, disciplinario, técnico, práctico, complementario o interpretativo, según su contenido y finalidad.

PRL podrá modificar, ampliar, simplificar, reemplazar, eliminar o incorporar anexos durante la Beta Cerrada o en futuras competencias cuando resulte necesario para corregir errores, aclarar procesos, ordenar la competencia, mejorar la plataforma, adaptar criterios o resolver situaciones no previstas.

Los clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores y demás participantes deberán conocer y consultar los anexos que resulten aplicables a su rol, especialmente aquellos vinculados a carga de partidos, evidencias, reclamos, progresión, recompensas, conducta, sanciones, glosario y funcionamiento general de PRL.

El incumplimiento de un anexo podrá generar consecuencias reglamentarias cuando dicho anexo refleje obligaciones, procedimientos, prohibiciones o criterios establecidos

por el Reglamento General, reglamentos específicos, comunicados oficiales o decisiones de PRL.

Inicialmente, el Reglamento General podrá contar con los siguientes anexos:

- a) Anexo I: Resumen rápido general.
- b) Anexo II: Glosario ampliado PRL.
- c) Anexo III: Orden operativo post-partido.
- d) Anexo IV: Recompensas PRL.
- e) Anexo V: Tabla general de sanciones.
- f) Anexo VI: Espíritu PRL.

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

La existencia de anexos tendrá como finalidad hacer más claro, accesible y ordenado el reglamento, sin limitar la autoridad de PRL para interpretar, aplicar o resolver situaciones conforme al presente Reglamento General.

Anexo I — Resumen rápido general

El presente anexo tiene como finalidad brindar una guía rápida y práctica sobre las normas principales del Reglamento General de ProRank League.

Este resumen no reemplaza al Reglamento General, al Reglamento para Capitanes, al Reglamento para Jugadores ni a los comunicados oficiales de PRL. Su función será facilitar la comprensión inicial de las obligaciones básicas de todos los participantes.

1. Qué es PRL

ProRank League, en adelante PRL, es una plataforma competitiva orientada a clubes, capitanes y jugadores de Clubes Pro.

PRL organiza partidos oficiales, valida resultados, procesa estadísticas, administra rankings, asigna XP, media PRL, Valor PRL, cartas especiales, recompensas y reconocimientos competitivos.

Durante la Beta Cerrada, PRL se encontrará en una etapa de prueba, desarrollo y mejora continua.

2. Quiénes están alcanzados por el reglamento

El Reglamento General alcanza a:

- a) Clubes o equipos participantes.
- b) Capitanes.
- c) Subcapitanes.
- d) Jugadores titulares.
- e) Jugadores suplentes.
- f) Administradores PRL.
- g) Revisores PRL.
- h) Colaboradores autorizados.
- i) Usuarios de la plataforma.
- j) Cualquier participante vinculado a una competencia oficial de PRL.

3. Todo club debe cumplir

Para competir en PRL, todo club deberá:

- a) Estar registrado y aprobado por PRL.
- b) Contar con un capitán responsable.
- c) Informar un subcapitán cuando corresponda.
- d) Presentar una plantilla oficial.
- e) Utilizar únicamente jugadores habilitados.
- f) Respetar el calendario oficial.
- g) Presentarse a los partidos en horario.
- h) Cumplir el mínimo de jugadores requerido.
- i) Cargar los datos obligatorios del partido.

- j) Presentar las evidencias solicitadas.
- k) Colaborar con validaciones y revisiones.
- l) Respetar las decisiones oficiales de PRL.
- m) Mantener buena conducta dentro y fuera de la competencia.

4. Todo capitán debe cumplir

El capitán será el representante oficial del club ante PRL.

Deberá encargarse de:

- a) Organizar al equipo.
- b) Coordinar disponibilidad de jugadores.
- c) Revisar el calendario.
- d) Presentar al equipo en horario.
- e) Coordinar con el rival cuando corresponda.
- f) Cargar resultado, jugadores, posiciones y MVP.
- g) Subir las evidencias obligatorias.
- h) Presentar reclamos por canales oficiales.
- i) Comunicar errores o inconvenientes.
- j) Colaborar con PRL en revisiones.
- k) Informar a su plantilla sobre normas y comunicados.
- l) Promover buena conducta dentro del club.

5. Todo jugador debe cumplir

Para participar correctamente, todo jugador deberá:

- a) Estar registrado en PRL.
- b) Estar incluido en una plantilla oficial.
- c) Estar habilitado por PRL.
- d) Usar su cuenta personal registrada.
- e) No prestar ni usar cuentas ajenas.
- f) Respetar su identidad competitiva.
- g) Jugar en posición principal o secundaria habilitada, salvo excepción.
- h) Presentarse cuando sea convocado.
- i) Competir con fair play.
- j) Respetar a rivales, compañeros, capitanes y PRL.
- k) No manipular estadísticas ni recompensas.
- l) No aprovechar bugs o errores.
- m) Colaborar con evidencias o aclaraciones cuando sea necesario.

6. Todo partido oficial debe cumplir

Para que un partido pueda generar efectos oficiales, deberá:

- a) Estar programado o reconocido por PRL.
- b) Disputarse dentro del calendario oficial.
- c) Contar con equipos correctamente presentados.

- d) Cumplir el mínimo de jugadores requerido.
- e) Utilizar jugadores habilitados.
- f) Ser disputado con intención competitiva real.
- g) Tener resultado cargado.
- h) Tener jugadores participantes declarados.
- i) Tener posiciones informadas.
- j) Tener MVP informado cuando corresponda.
- k) Contar con evidencias suficientes.
- l) Ser validado por PRL.

7. Partido cargado no significa partido validado

Que un partido esté cargado no significa que ya sea definitivo.

Un partido cargado podrá quedar:

- a) Pendiente.
- b) En revisión.
- c) Validado totalmente.
- d) Validado parcialmente.
- e) No validado.
- f) Corregido posteriormente.

Hasta que PRL valide el partido, sus efectos competitivos podrán quedar bloqueados o sujetos a revisión.

8. Recompensas sujetas a validación

Ninguna recompensa será definitiva hasta que PRL valide el partido y los datos correspondientes.

Esto incluye:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) Rankings.
- f) Equipo de la Semana.
- g) Jugador del Mes.
- h) Cartas especiales.
- i) Recompensas simbólicas o visuales.
- j) Reconocimientos individuales o colectivos.

Si un partido queda en revisión, no es validado o presenta irregularidades, PRL podrá bloquear, corregir, reducir o anular sus efectos.

9. Evidencias obligatorias

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá solicitar como evidencia mínima:

- a) Video de estadísticas del partido.
- b) Video de highlights o jugadas destacadas.
- c) Video de rendimiento o datos individuales relevantes.
- d) Foto o captura donde puedan verificarse usuarios, IDs o jugadores participantes.

PRL podrá pedir evidencia adicional cuando existan reclamos, dudas, desconexiones, abandonos, estadísticas anormales, jugadores no habilitados o cualquier situación en revisión.

10. Plazos principales

Salvo comunicación oficial en contrario, durante la Beta Cerrada:

- a) La carga de datos y evidencias deberá realizarse dentro de las 24 horas corridas posteriores al partido.
- b) Los reclamos deberán presentarse dentro de las 24 horas corridas posteriores al partido.
- c) PRL podrá establecer cierres administrativos por fecha, jornada o semana competitiva.

La carga tardía o el reclamo fuera de plazo podrán ser rechazados, salvo causa excepcional, evidencia nueva o infracción grave.

11. Walkover

PRL podrá declarar walkover cuando un equipo:

- a) No se presente.
- b) No alcance el mínimo de jugadores.
- c) Se presente fuera de tolerancia.
- d) Abandone la coordinación sin causa.
- e) Use jugadores no habilitados.
- f) Incumpla una sanción.
- g) Se niegue injustificadamente a jugar.
- h) Abandone un partido.
- i) Cometa una infracción que justifique pérdida administrativa.

El walkover podrá generar victoria administrativa para el rival, reducción de PRL Trust y sanciones adicionales.

12. Fair play y anti-farmeo

Todos los participantes deberán competir con buena fe, honestidad y respeto.

Queda prohibido:

- a) Pactar resultados.
- b) Dejarse ganar.
- c) Inflar estadísticas.
- d) Manipular MVP.
- e) Manipular posiciones.

- f) Simular desconexiones.
- g) Forzar abandonos.
- h) Usar cuentas ajenas.
- i) Usar jugadores no habilitados.
- j) Aprovechar bugs.
- k) Presentar evidencias falsas.
- l) Coordinar partidos para generar XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas indebidas.

PRL podrá revisar cualquier partido, estadística o patrón sospechoso.

13. Conducta general

Todos los participantes deberán mantener una conducta respetuosa dentro y fuera de la competencia.

No se permitirá:

- a) Insultar.
- b) Amenazar.
- c) Hostigar.
- d) Discriminar.
- e) Difamar.
- f) Provocar conflictos graves.
- g) Exponer datos privados.
- h) Publicar conversaciones privadas sin autorización.
- i) Presionar públicamente a PRL.
- j) Atacar a jugadores, capitanes, clubes, administradores o revisores.
- k) Dañar la imagen de PRL.

Las normas de conducta también aplican en redes sociales, grupos, chats, transmisiones y canales externos vinculados a PRL.

14. Uso de plataforma

La plataforma PRL deberá utilizarse de forma responsable.

Queda prohibido:

- a) Cargar información falsa.
- b) Manipular datos.
- c) Usar errores del sistema para obtener ventajas.
- d) Compartir accesos indebidos.
- e) Intentar acceder a funciones no autorizadas.
- f) Exponer bugs sensibles públicamente.
- g) Realizar acciones maliciosas sobre la plataforma.

Durante la Beta Cerrada, los errores deberán reportarse de buena fe.

15. Confidencialidad de la Beta

Durante la Beta Cerrada, los participantes no deberán divulgar información interna sin autorización de PRL.

Esto incluye:

- a) Accesos internos.
- b) Pantallas sensibles.
- c) Bugs o vulnerabilidades.
- d) Datos privados.
- e) Conversaciones administrativas.
- f) Reclamos en curso.
- g) Sanciones no comunicadas oficialmente.
- h) Criterios internos no publicados.
- i) Información no anunciada oficialmente.

Los participantes podrán compartir contenido público autorizado por PRL, como placas, rankings, resultados, cartas, clips oficiales o comunicados publicados.

16. Imagen y contenido competitivo

Al participar en PRL, los clubes y jugadores autorizan a la organización a utilizar contenido competitivo vinculado a su participación.

Esto podrá incluir:

- a) Nombres de clubes.
- b) Escudos.
- c) Usuarios y apodos.
- d) Títulos de jugador.
- e) Resultados.
- f) Estadísticas.
- g) Rankings.
- h) Cartas.
- i) Clips.
- j) Capturas.
- k) Transmisiones.
- l) Jugadas destacadas.
- m) Material promocional.

El uso tendrá fines informativos, competitivos, promocionales, institucionales, documentales o históricos de PRL.

17. PRL Trust

El PRL Trust será un indicador de confiabilidad competitiva, organizativa y disciplinaria.

Podrá mejorar por:

- a) Presentarse a horario.
- b) Cargar correctamente.
- c) Presentar evidencias claras.
- d) Colaborar con PRL.

- e) Respetar el calendario.
- f) Mantener buena conducta.
- g) Reportar errores de buena fe.

Podrá disminuir por:

- a) Ausencias.
- b) Demoras reiteradas.
- c) Walkovers.
- d) Cargas falsas.
- e) Falta de evidencias.
- f) Reclamos maliciosos.
- g) Mala conducta.
- h) Manipulación de datos.
- i) Abandono de partidos.
- j) Incumplimientos reiterados.

18. Sanciones

PRL podrá aplicar sanciones individuales, colectivas o combinadas.

Las sanciones podrán incluir:

- a) Advertencia.
- b) Observación.
- c) Reducción de PRL Trust.
- d) Anulación de estadísticas.
- e) Bloqueo de XP.
- f) Corrección de media PRL.
- g) Corrección de Valor PRL.
- h) Exclusión de rankings.
- i) Retiro de cartas especiales.
- j) Pérdida de recompensas.
- k) Walkover.
- l) Pérdida administrativa.
- m) Suspensión por fechas.
- n) Suspensión temporal.
- o) Restricción de plataforma.
- p) Expulsión de la Beta Cerrada.
- q) Exclusión de futuras competencias.
- r) Aplicación del derecho de admisión, permanencia o exclusión.

La sanción dependerá de la gravedad, intención, impacto, reincidencia, evidencia y colaboración posterior.

19. Derecho de admisión y permanencia

PRL se reserva el derecho de admitir, rechazar, suspender o excluir a cualquier club, capitán, jugador o participante que afecte:

- a) La integridad competitiva.

- b) La organización.
- c) La convivencia.
- d) La imagen de PRL.
- e) La seguridad de la plataforma.
- f) El normal desarrollo de la competencia.

La participación en la Beta Cerrada no genera derecho adquirido a participar en futuras competencias.

20. Regla general

Todo participante de PRL deberá actuar con buena fe, respeto, responsabilidad, colaboración y fair play.

La competencia no se basará únicamente en ganar partidos, sino también en construir una comunidad seria, confiable y ordenada.

PRL valorará a los clubes, capitanes y jugadores que respeten el calendario, carguen correctamente, colaboren con evidencias, cuiden la convivencia, reporten errores y ayuden a construir una liga competitiva sólida desde la Beta Cerrada.

Participar en PRL implica aceptar sus reglas, sus procesos de validación, sus decisiones oficiales y el carácter experimental de la Beta.

Anexo II — Glosario ampliado PRL

El presente anexo tiene como finalidad definir los principales términos utilizados dentro del Reglamento General, reglamentos específicos, anexos, comunicados oficiales, plataforma y competencias organizadas por ProRank League.

Las definiciones incluidas en este glosario deberán interpretarse conforme al espíritu general de PRL, la integridad competitiva, el fair play, la buena fe, la transparencia de datos y el carácter experimental de la Beta Cerrada.

Este glosario no reemplaza al Reglamento General ni limita la autoridad de PRL para interpretar, ampliar, corregir o ajustar el alcance de cada término cuando resulte necesario.

1. PRL

PRL significa ProRank League.

Es la organización, plataforma y sistema competitivo encargado de organizar competencias, registrar clubes y jugadores, validar partidos, procesar estadísticas, administrar rankings, asignar XP, media PRL, Valor PRL, cartas especiales, recompensas, sanciones y reconocimientos deportivos.

2. ProRank League

Nombre completo de la liga y plataforma competitiva.

ProRank League podrá organizar torneos, temporadas, copas, eventos especiales, rankings, cartas, contenidos, competencias oficiales y sistemas de progresión vinculados a Clubes Pro.

3. Beta Cerrada

Etapa inicial, limitada y experimental de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL prueba la plataforma, el sistema de registro, la carga de partidos, las evidencias, la validación, las estadísticas, el XP, la media PRL, el Valor PRL, los rankings, las cartas, las recompensas, los reglamentos y los procesos operativos.

La Beta Cerrada podrá tener cambios, ajustes, errores, correcciones y modificaciones de criterio.

4. Reglamento General

Documento principal que establece las normas comunes de funcionamiento, participación, competencia, conducta, validación, progresión, sanciones, plataforma y organización de PRL.

Aplica a clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, suplentes, administradores, revisores, colaboradores y usuarios vinculados a PRL.

5. Reglamento específico

Documento complementario orientado a un rol, área o competencia determinada.

Podrán existir reglamentos específicos para capitanes, jugadores, torneos, copas, eventos, plataforma, carga de evidencias, sanciones u otros aspectos particulares.

6. Anexo

Documento complementario del Reglamento General.

Puede incluir resúmenes, guías, glosarios, tablas, procedimientos, criterios, ejemplos, pautas operativas o explicaciones prácticas.

Los anexos forman parte del marco normativo de PRL.

7. Comunicado oficial

Mensaje, publicación, documento, aviso o instrucción emitida por PRL mediante canales oficiales.

Los comunicados oficiales pueden aclarar, modificar, ampliar, reemplazar o complementar reglas, criterios, calendarios, sanciones, procedimientos o decisiones.

8. Club

Equipo registrado en PRL.

Un club podrá contar con capitán, subcapitán, plantilla, identidad visual, escudo, nombre, abreviatura, jugadores habilitados y participación en competencias oficiales.

9. Equipo

Conjunto de jugadores que representa a un club dentro de una competencia oficial de PRL.

En el uso práctico del reglamento, club y equipo podrán utilizarse de manera similar, salvo que PRL establezca una diferencia específica.

10. Capitán

Representante principal del club ante PRL.

Es responsable de organizar al equipo, revisar el calendario, coordinar partidos, cargar datos, presentar evidencias, realizar reclamos, comunicar novedades, responder ante PRL y promover el cumplimiento reglamentario dentro de su plantilla.

11. Subcapitán

Representante alternativo del club.

Puede colaborar o reemplazar al capitán en tareas de coordinación, carga, evidencias, reclamos, comunicación y organización, siempre que esté informado o autorizado conforme a los criterios de PRL.

12. Jugador

Persona registrada, identificada y vinculada a una plantilla oficial.

Para disputar partidos oficiales, generar estadísticas, recibir XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas, deberá estar habilitado por PRL.

13. Suplente

Jugador registrado dentro de una plantilla que puede no ser titular habitual, pero que forma parte del club y puede participar si se encuentra habilitado.

El suplente estará alcanzado por las mismas normas generales que el resto de los jugadores.

14. Plantilla

Listado oficial de jugadores registrados por un club.

La plantilla permite identificar qué jugadores representan al equipo, qué cuentas utilizan, qué posiciones tienen y quiénes se encuentran habilitados para competir.

15. Jugador habilitado

Jugador registrado, identificado, incluido en una plantilla oficial y autorizado por PRL para participar en partidos oficiales.

Un jugador no habilitado no deberá disputar partidos oficiales ni generar efectos competitivos.

16. Jugador no habilitado

Jugador que no cumple con los requisitos para disputar partidos oficiales.

Puede tratarse de una persona no registrada, mal registrada, suspendida, fuera de plantilla, con cuenta no informada, con identidad dudosa o sin aprobación de PRL.

17. Cuenta personal

Cuenta, usuario, ID, gamertag o identidad de juego registrada por el jugador para competir en PRL.

Debe ser personal, identificable e intransferible.

18. Cuenta prestada

Cuenta utilizada por una persona distinta a su titular registrado.

El uso de cuenta prestada está prohibido y podrá ser considerado infracción grave o muy grave.

19. Suplantación de identidad

Participar, registrarse, jugar, cargar datos o presentarse como otra persona, jugador, capitán, club o usuario.

La suplantación de identidad será considerada una falta muy grave.

20. ID, usuario o gamertag

Identificador utilizado para reconocer a un jugador dentro del juego, la plataforma, las evidencias, las cargas y los registros de PRL.

Debe coincidir con la información registrada y habilitada.

21. Identidad competitiva

Conjunto de datos, cuenta, usuario, posición, nombre, apodo, historial, club y perfil mediante los cuales un jugador es reconocido dentro de PRL.

No podrá modificarse de manera irregular para evadir sanciones, manipular datos o confundir a PRL.

22. Posición principal

Rol competitivo principal declarado por el jugador.

Será utilizado para evaluar rendimiento, estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas y reconocimientos por posición.

23. Posición secundaria

Rol alternativo permitido para un jugador.

Permite cierta flexibilidad táctica, pero deberá estar informada y reconocida por PRL cuando corresponda.

24. Jugar fuera de posición

Participar en un rol distinto a la posición principal o secundaria registrada.

Podrá ser válido desde lo deportivo, pero PRL podrá limitar, ajustar o no reconocer ciertos efectos de progresión, estadísticas, rankings o recompensas.

25. Partido oficial

Partido programado, reconocido o autorizado por PRL dentro de una competencia oficial.

Para generar efectos competitivos, deberá estar correctamente cargado, respaldado con evidencias y validado por PRL.

26. Partido amistoso

Partido no oficial, de entrenamiento, prueba, scrim o preparación.

No genera puntos, estadísticas oficiales, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas ni historial oficial, salvo decisión expresa de PRL.

27. Calendario oficial

Cronograma comunicado por PRL.

Incluye fechas, jornadas, rivales, horarios, fases, partidos, reprogramaciones, plazos de carga, cierres administrativos y demás información competitiva.

28. Fecha

Unidad competitiva dentro del calendario.

Una fecha puede incluir uno o más partidos programados, según el formato de la competencia.

29. Jornada

Día, bloque o instancia de disputa de partidos.

Durante la Beta Cerrada, una jornada podrá incluir varias fechas o partidos oficiales.

30. Local

Equipo designado como local en un partido oficial.

Podrá tener responsabilidades operativas específicas, como iniciar lobby, enviar invitaciones o coordinar el comienzo, salvo que PRL indique otra cosa.

31. Visitante

Equipo designado como visitante en un partido oficial.

Deberá colaborar con la coordinación, presentación, aceptación de invitaciones y cumplimiento del calendario.

32. Mínimo de jugadores

Cantidad mínima de jugadores habilitados requerida para disputar un partido oficial.

PRL podrá definir o modificar este mínimo según competencia, formato o etapa.

33. Tolerancia

Tiempo máximo permitido de demora para presentarse o iniciar un partido oficial.

Vencida la tolerancia, PRL podrá aplicar revisión, walkover, pérdida administrativa, sanciones o cualquier medida correspondiente.

34. Walkover

Resolución administrativa que puede aplicarse cuando un equipo no se presenta, no cumple el mínimo, abandona, incumple una regla esencial o genera una situación que impide disputar correctamente el partido.

Podrá implicar victoria administrativa para el rival, pérdida del partido, reducción de PRL Trust o sanciones adicionales.

35. Reprogramación

Cambio autorizado por PRL sobre día, horario o condiciones de disputa de un partido.

Los acuerdos privados entre equipos no serán válidos sin aprobación de PRL.

36. Acuerdo entre equipos

Entendimiento entre capitanes, subcapitanes o clubes sobre aspectos de coordinación.

Los acuerdos que alteren calendario, resultado, carga, sanciones, evidencias o condiciones oficiales deberán ser aprobados por PRL.

37. Desconexión

Pérdida de conexión, caída, salida involuntaria o interrupción técnica que afecta a uno o más jugadores durante un partido.

PRL evaluará su impacto según evidencia, momento, resultado, cantidad de afectados, conducta y contexto.

38. Desconexión individual

Desconexión que afecta a un solo jugador o a una cantidad reducida de participantes.

No genera repetición automática del partido.

39. Desconexión masiva

Desconexión que afecta a varios jugadores, a un equipo completo, a ambos equipos o al normal desarrollo del partido.

Podrá generar revisión, repetición parcial, repetición total, validación parcial, anulación o resolución administrativa.

40. Abandono de partido

Interrupción injustificada o decisión de dejar de disputar un partido oficial.

Puede ser individual o colectiva.

El abandono podrá generar walkover, sanciones, anulación de estadísticas, bloqueo de recompensas o revisión del partido.

41. Bug

Error, falla o comportamiento anormal del juego, plataforma, sistema de carga, validación, estadísticas, progresión o visualización.

Los bugs deberán reportarse de buena fe y no podrán ser utilizados para obtener ventajas.

42. Ventaja indebida

Beneficio obtenido mediante error, vacío reglamentario, bug, manipulación, cuenta irregular, carga falsa, evidencia engañosa o conducta contraria al fair play.

PRL podrá corregir, anular o sancionar cualquier ventaja indebida.

43. Plataforma PRL

Sistema web, móvil, panel, base de datos o herramienta digital utilizada para registrar clubes, jugadores, partidos, cargas, evidencias, validaciones, estadísticas, rankings, cartas, recompensas, sanciones y comunicaciones.

44. Carga de partido

Proceso mediante el cual el capitán o subcapitán informa los datos obligatorios posteriores a un partido.

Incluye resultado, jugadores participantes, posiciones utilizadas, MVP, incidencias, observaciones y evidencias.

45. Datos del partido

Información vinculada a un partido oficial.

Puede incluir resultado, equipos, fecha, jugadores, posiciones, MVP, incidencias, evidencias, estadísticas, observaciones y cualquier otro dato requerido por PRL.

46. Evidencia

Material utilizado para verificar un hecho competitivo, técnico, disciplinario o administrativo.

Puede incluir videos, capturas, grabaciones, clips, transmisiones, conversaciones, pantallas de estadísticas, lobby, usuarios, IDs, resultados o cualquier otro respaldo válido.

47. Evidencia obligatoria

Material mínimo requerido por PRL para validar un partido o situación.

Durante la Beta Cerrada podrá incluir video de estadísticas, video de highlights, video de rendimiento y captura o foto de usuarios/IDs/jugadores participantes.

48. Evidencia incompleta

Evidencia que no permite verificar correctamente una situación por falta de información, mala calidad, ausencia de datos, cortes, contradicciones o imposibilidad de identificar jugadores, resultado o hechos relevantes.

49. Evidencia falsa o adulterada

Material creado, editado, recortado, manipulado o presentado con intención de engañar a PRL.

Será considerado una infracción grave o muy grave.

50. Partido cargado

Partido cuyos datos fueron informados en la plataforma o procedimiento correspondiente.

Un partido cargado no se considera automáticamente validado.

51. Partido en revisión

Partido que PRL analiza por dudas, reclamos, inconsistencias, falta de evidencias, jugadores no habilitados, desconexiones, abandono, posible manipulación, farmeo, bugs o cualquier situación irregular.

Mientras esté en revisión, sus efectos podrán quedar suspendidos.

52. Partido validado

Partido revisado y aceptado por PRL.

Puede generar resultado oficial, puntos, estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas e historial, salvo corrección posterior justificada.

53. Partido validado parcialmente

Partido reconocido solo en algunos de sus efectos.

PRL podrá validar resultado pero no estadísticas, validar ciertos jugadores pero no otros, reconocer participación parcial o aplicar cualquier corrección proporcional.

54. Partido no validado

Partido que PRL decide no reconocer total o parcialmente por falta de carga, falta de evidencias, irregularidades, manipulación, jugadores no habilitados, errores graves, abandono, bugs o cualquier causa suficiente.

55. Cierre administrativo

Momento en el que PRL consolida una fecha, jornada, semana, fase o competencia.

Luego del cierre, los resultados y datos podrán considerarse firmes, salvo evidencia nueva, error grave, infracción, manipulación o decisión de PRL.

56. Reclamo

Solicitud formal de revisión presentada ante PRL.

Puede referirse a resultados, jugadores, evidencias, posiciones, MVP, desconexiones, abandonos, sanciones, conducta, errores de plataforma o cualquier situación reglamentaria.

57. Reclamo malicioso

Reclamo presentado con información falsa, intención de perjudicar, manipular, presionar, evitar una derrota, bloquear recompensas o generar conflicto sin respaldo real.

Podrá ser sancionado.

58. Validación

Proceso mediante el cual PRL revisa datos, evidencias, jugadores, resultado, posiciones, MVP, estadísticas, reclamos e incidencias para decidir si un partido o dato genera efectos oficiales.

59. Estadísticas oficiales PRL

Datos deportivos individuales o colectivos reconocidos por PRL luego de la validación correspondiente.

Podrán utilizarse para rankings, XP, media PRL, Valor PRL, cartas, recompensas y reconocimientos.

60. XP

Experiencia asignada a jugadores según participación, rendimiento, validación, posición, estadísticas, conducta y criterios definidos por PRL.

El XP contribuye a la progresión del jugador.

61. Media PRL

Valoración general del jugador dentro del sistema PRL.

Representa su nivel competitivo dentro de la plataforma y podrá modificarse según rendimiento, XP, posición, estadísticas, validaciones, sanciones y criterios de balance.

62. Progresión

Evolución competitiva del jugador dentro de PRL.

Puede incluir XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas, títulos, historial y reconocimientos.

63. Valor PRL

Indicador simbólico de valoración competitiva del jugador.

No representa dinero real, salario, premio económico, contrato ni derecho económico.

Podrá variar según rendimiento, media, XP, estadísticas, rankings, cartas, conducta y otros criterios definidos por PRL.

64. PRL Trust

Indicador de confiabilidad competitiva, organizativa y disciplinaria.

Puede aplicarse a clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores.

Refleja cumplimiento, puntualidad, carga correcta, evidencias, conducta, colaboración, fair play y respeto por el reglamento.

65. Ranking

Clasificación de jugadores, clubes o estadísticas dentro de PRL.

Puede ser general, por posición, por media, por Valor PRL, por goles, asistencias, MVP, rendimiento, club, temporada, semana, mes u otros criterios.

66. Equipo de la Semana

Reconocimiento semanal otorgado por PRL a jugadores destacados según rendimiento, posición, estadísticas, impacto, validación, conducta y criterios competitivos.

También podrá denominarse TOTW.

67. TOTW

Sigla de Team of the Week.

Dentro de PRL, hace referencia al Equipo de la Semana.

68. Jugador del Mes

Reconocimiento mensual o por bloque competitivo otorgado a un jugador destacado por rendimiento sostenido, impacto, regularidad, estadísticas, conducta y validación.

También podrá denominarse POTM.

69. POTM

Sigla de Player of the Month.

Dentro de PRL, hace referencia al Jugador del Mes.

70. Carta especial

Diseño visual, simbólico o competitivo asignado a un jugador, club o participante por rendimiento, evento, hito, Beta, rareza, reconocimiento o decisión de PRL.

No representa premio económico ni derecho adquirido.

71. Rareza

Categoría visual o competitiva asociada a una carta, media o nivel de jugador.

PRL podrá definir rarezas como bronce, plata, oro, púrpura, jade, zafiro u otras que incorpore en el futuro.

72. Recompensa

Beneficio simbólico, visual, competitivo o de progresión otorgado por PRL.

Puede incluir XP, media, Valor PRL, cartas, rankings, menciones, distinciones, títulos, placas, recompensas visuales o reconocimientos.

Toda recompensa estará sujeta a validación.

73. MVP

Jugador destacado del partido.

El MVP deberá estar correctamente informado, respaldado por evidencias y sujeto a validación de PRL.

Informar un MVP falso podrá generar revisión o sanciones.

74. Fair play

Principio de juego limpio, honestidad, buena fe y respeto competitivo.

Implica competir de manera real, sin manipulación, sin arreglos, sin abuso de errores, sin cuentas irregulares y sin conductas antideportivas.

75. Anti-farqueo

Conjunto de reglas y controles destinados a evitar que jugadores o clubes inflen estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas de manera artificial.

76. Farqueo

Manipulación, simulación, acuerdo o conducta destinada a generar estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas que no reflejan un rendimiento competitivo real.

77. Manipulación

Alteración intencional de resultados, estadísticas, evidencias, jugadores, posiciones, MVP, reclamos, cargas, cuentas, rankings, recompensas o cualquier dato relevante de PRL.

78. Conducta antideportiva

Comportamiento contrario al fair play, al respeto, a la integridad competitiva o al espíritu de PRL.

Puede darse dentro de partidos, plataforma, redes, grupos, transmisiones o cualquier espacio vinculado a la competencia.

79. Falta leve

Infracción menor, generalmente corregible, sin perjuicio grave y sin mala fe evidente.

Puede generar advertencias, observaciones, correcciones o reducción menor de PRL Trust.

80. Falta grave

Infracción relevante que afecta la competencia, validación, convivencia, plataforma, imagen, progresión o integridad competitiva.

Puede generar sanciones deportivas, estadísticas, disciplinarias o administrativas.

81. Falta muy grave

Infracción especialmente dañina, intencional, organizada o de alto impacto.

Puede generar suspensión prolongada, expulsión de la Beta Cerrada, exclusión de futuras competencias o aplicación del derecho de admisión, permanencia y exclusión.

82. Sanción

Medida aplicada por PRL ante incumplimientos, infracciones, irregularidades, conductas indebidas o situaciones preventivas.

Puede ser individual, colectiva, deportiva, administrativa, disciplinaria, estadística, preventiva o correctiva.

83. Suspensión

Sanción o medida preventiva que impide temporalmente participar, jugar, cargar datos, actuar como capitán, recibir recompensas, aparecer en rankings o utilizar funciones de plataforma, según el alcance definido por PRL.

84. Sanción preventiva

Medida aplicada antes de una decisión final cuando existen indicios, dudas, riesgos o situaciones que requieren proteger la competencia, evitar beneficios indebidos o preservar evidencias.

No implica necesariamente culpabilidad definitiva.

85. Derecho de admisión

Facultad de PRL para aceptar o rechazar la participación de clubes, jugadores, capitanes, subcapitanes, usuarios o colaboradores.

86. Derecho de permanencia

Facultad de PRL para evaluar si un participante puede continuar dentro de la competencia, plataforma o comunidad.

87. Derecho de exclusión

Facultad de PRL para excluir a un participante, club o usuario cuando su conducta, antecedentes, infracciones o impacto resulten incompatibles con la liga.

88. Identidad visual

Conjunto de elementos visuales o nominales que representan a un club o jugador.

Incluye nombre, escudo, colores, abreviatura, apodo, título, carta, rareza, banner, imagen o cualquier otro elemento de presentación.

89. Contenido competitivo

Material generado a partir de la participación en PRL.

Puede incluir partidos, clips, capturas, transmisiones, resultados, estadísticas, rankings, cartas, placas, jugadas, escudos, nombres, usuarios y contenido promocional.

90. Confidencialidad

Obligación de no divulgar información interna, sensible, privada, no publicada o no autorizada de PRL, especialmente durante la Beta Cerrada.

Incluye bugs, accesos, reclamos en curso, sanciones no publicadas, conversaciones administrativas, pantallas internas y datos privados.

91. Revisor PRL

Persona autorizada por PRL para revisar datos, evidencias, partidos, estadísticas, reclamos, inconsistencias, sanciones o situaciones vinculadas a la validación.

92. Administrador PRL

Persona con autoridad organizativa, técnica, competitiva, disciplinaria o administrativa dentro de PRL.

Podrá tomar decisiones, validar, corregir, sancionar, comunicar y resolver situaciones conforme al reglamento.

93. Resolución administrativa

Decisión adoptada por PRL para resolver una situación competitiva, organizativa o disciplinaria.

Puede incluir validaciones, correcciones, walkovers, sanciones, anulaciones, bloqueos, reprogramaciones o cualquier medida proporcional.

94. Corrección retroactiva

Modificación posterior de un resultado, estadística, XP, media, Valor PRL, ranking, carta, recompensa, sanción o dato previamente publicado o validado.

Podrá aplicarse ante errores, evidencia nueva, manipulación, infracciones, bugs o decisiones de PRL.

95. Historial competitivo

Registro de participación de un jugador, club o participante dentro de PRL.

Puede incluir partidos, estadísticas, rankings, cartas, XP, media, Valor PRL, sanciones, recompensas, reconocimientos y antecedentes.

96. Integridad competitiva

Principio que busca garantizar que la competencia sea justa, verificable, transparente y libre de manipulación, ventajas indebidas, cuentas irregulares, datos falsos o conductas antideportivas.

97. Buena fe

Conducta honesta, colaborativa, transparente y respetuosa de los participantes.

Implica informar errores, no abusar de vacíos, colaborar con PRL, respetar decisiones y actuar conforme al espíritu de la liga.

98. Mala fe

Conducta intencional o negligente destinada a manipular, ocultar, engañar, perjudicar, evadir responsabilidades, obtener ventajas indebidas o dañar a PRL o a terceros.

99. Imagen de PRL

Reputación, identidad, seriedad, comunicación, presentación pública y confianza de la liga.

Los participantes deberán evitar conductas que perjudiquen la imagen de PRL, sus competencias, clubes, jugadores, plataforma o comunidad.

100. Espíritu PRL

Conjunto de valores que orientan el proyecto.

Incluye competencia real, fair play, progresión transparente, respeto, compromiso, colaboración, comunidad, profesionalización, orden, mejora continua y construcción colectiva de una liga seria desde la Beta Cerrada.

Anexo III — Orden operativo post-partido

El presente anexo tiene como finalidad establecer un orden práctico de actuación para capitanes, subcapitanes y jugadores una vez finalizado un partido oficial de ProRank League.

Este procedimiento busca facilitar la carga correcta de datos, la presentación de evidencias, la validación del partido, la prevención de errores y la protección de la integridad competitiva.

El orden operativo post-partido no reemplaza al Reglamento General, al Reglamento para Capitanes, al Reglamento para Jugadores ni a los comunicados oficiales de PRL, sino que funciona como guía práctica para cumplir correctamente con las obligaciones posteriores a cada encuentro.

1. Finalización del partido

Una vez finalizado el partido oficial, los capitanes o subcapitanes deberán verificar inmediatamente:

- a) Resultado final.
- b) Equipos participantes.
- c) Jugadores que disputaron el partido.
- d) Posiciones utilizadas por cada jugador.
- e) MVP del partido, si corresponde.
- f) Incidencias relevantes.
- g) Desconexiones, abandonos, errores o situaciones técnicas.
- h) Evidencias disponibles.

No deberá cerrarse ni descartarse material del partido antes de asegurarse de que las evidencias necesarias fueron correctamente guardadas.

2. Conservación inmediata de evidencias

Finalizado el encuentro, el capitán, subcapitán o jugador designado deberá conservar las evidencias obligatorias del partido.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá requerir como mínimo:

- a) Video de estadísticas del partido.
- b) Video de highlights o jugadas destacadas.
- c) Video de rendimiento o datos individuales relevantes.
- d) Foto o captura donde puedan verificarse usuarios, IDs o jugadores participantes.

Estas evidencias deberán corresponder al partido oficial disputado, ser claras, legibles, completas y permitir la identificación razonable de la información necesaria para la validación.

3. Verificación del resultado

Antes de cargar el partido, el capitán o subcapitán deberá verificar que el resultado final sea correcto.

Deberá comprobarse:

- a) Goles del equipo propio.
- b) Goles del rival.
- c) Coincidencia con la evidencia disponible.
- d) Coincidencia con lo informado por el rival, cuando corresponda.
- e) Existencia de reclamos, desconexiones o incidencias que puedan afectar el resultado.

Si existe diferencia entre lo que afirma un equipo y lo que afirma el otro, el partido deberá cargarse con observación o quedar sujeto a revisión de PRL.

4. Verificación de jugadores participantes

El capitán o subcapitán deberá informar únicamente a los jugadores que participaron efectivamente del partido.

Queda prohibido:

- a) Cargar jugadores que no jugaron.
- b) Omitir jugadores que sí participaron.
- c) Cargar suplentes que no ingresaron.
- d) Cargar jugadores no habilitados.
- e) Cargar jugadores con cuentas distintas a las registradas.
- f) Alterar identidades competitivas.
- g) Declarar como propio a un jugador ajeno al club.

La información cargada deberá coincidir con las evidencias disponibles y con los registros de PRL.

5. Verificación de posiciones

El capitán o subcapitán deberá informar la posición utilizada por cada jugador durante el partido.

La posición cargada deberá reflejar el rol real desempeñado por el jugador dentro del encuentro.

PRL podrá revisar, corregir, limitar o no reconocer efectos de progresión cuando existan posiciones incorrectas, inconsistentes, manipuladas o no respaldadas por evidencias.

La carga incorrecta de posiciones podrá afectar XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas y reconocimientos por posición.

6. Verificación del MVP

Cuando corresponda informar MVP, el capitán o subcapitán deberá cargar el jugador que figure como MVP o que pueda verificarse mediante evidencia suficiente.

Queda prohibido declarar un MVP falso, pactado, manipulado o no respaldado por el partido.

El MVP cargado estará sujeto a validación de PRL y no generará efectos automáticos hasta que el partido sea revisado y validado.

7. Registro de incidencias

Toda incidencia relevante deberá informarse en la carga del partido o mediante el canal que PRL indique.

Podrán considerarse incidencias relevantes:

- a) Desconexiones individuales.
- b) Desconexiones masivas.
- c) Abandono de jugadores.
- d) Abandono de equipo.
- e) Demoras importantes.
- f) Problemas de invitación o lobby.
- g) Jugadores no habilitados.
- h) Uso de cuenta dudosa.
- i) Diferencias sobre resultado.
- j) Reclamos del rival.
- k) Bugs o errores del juego.
- l) Fallas de plataforma.
- m) Conductas antideportivas.
- n) Cualquier situación que pueda afectar la validación del partido.

La omisión intencional de incidencias relevantes podrá ser considerada infracción reglamentaria.

8. Carga del partido

El capitán o subcapitán deberá cargar el partido mediante la plataforma PRL o el procedimiento indicado por la organización.

La carga deberá incluir, como mínimo:

- a) Competencia o torneo correspondiente.
- b) Fecha o jornada.
- c) Equipos participantes.
- d) Resultado final.
- e) Jugadores que participaron.
- f) Posiciones utilizadas.
- g) MVP, si corresponde.
- h) Incidencias u observaciones.
- i) Evidencias obligatorias.
- j) Cualquier dato adicional requerido por PRL.

La carga deberá realizarse de forma clara, completa, honesta y dentro del plazo establecido.

9. Plazo de carga

Salvo comunicación oficial en contrario, durante la Beta Cerrada el plazo de carga será de 24 horas corridas desde la finalización del partido.

La carga fuera de plazo podrá generar:

- a) Partido pendiente.
- b) Partido en revisión.
- c) Validación parcial.
- d) No validación del partido.
- e) Bloqueo de estadísticas.
- f) Bloqueo de XP.
- g) Bloqueo de media PRL.
- h) Bloqueo de Valor PRL.
- i) Exclusión de rankings.
- j) Pérdida de recompensas.
- k) Reducción de PRL Trust.
- l) Sanciones al capitán, jugador o club.

PRL podrá admitir cargas fuera de plazo únicamente cuando existan causas justificadas, evidencia suficiente o situación excepcional evaluada por la organización.

10. Revisión previa antes de enviar

Antes de enviar la carga, el capitán o subcapitán deberá revisar:

- a) Que el resultado sea correcto.
- b) Que los equipos sean correctos.
- c) Que todos los jugadores cargados hayan participado.
- d) Que no falte ningún jugador participante.
- e) Que las posiciones estén correctamente informadas.
- f) Que el MVP sea correcto.
- g) Que las evidencias correspondan al partido.
- h) Que las evidencias sean claras y legibles.
- i) Que las observaciones incluyan incidencias relevantes.
- j) Que no exista información falsa, incompleta o contradictoria.

Una carga enviada con errores podrá ser corregida por PRL, quedar en revisión, generar bloqueo de recompensas o derivar en sanciones si existió negligencia grave o mala fe.

11. Estado posterior a la carga

Una vez cargado el partido, este no se considerará automáticamente validado.

El partido podrá quedar en alguno de los siguientes estados:

- a) Cargado.

- b) Pendiente de revisión.
- c) En revisión.
- d) Validado totalmente.
- e) Validado parcialmente.
- f) No validado.
- g) Corregido.
- h) Resuelto administrativamente.

Hasta que PRL valide el partido, sus efectos competitivos podrán permanecer pendientes, bloqueados o sujetos a modificación.

12. Colaboración con PRL

Si PRL solicita información adicional, el capitán, subcapitán o jugador correspondiente deberá colaborar de forma clara, respetuosa y dentro del plazo indicado.

PRL podrá solicitar:

- a) Nuevas evidencias.
- b) Capturas adicionales.
- c) Videos completos.
- d) Aclaración de jugadores.
- e) Aclaración de posiciones.
- f) Confirmación de MVP.
- g) Explicación de incidencias.
- h) Conversaciones de coordinación.
- i) Información sobre desconexiones.
- j) Identificación de cuentas o usuarios.

La falta de colaboración podrá afectar la validación del partido y generar sanciones.

13. Reclamos post-partido

Si un club considera que existió una irregularidad, deberá presentar el reclamo correspondiente dentro del plazo establecido.

Salvo comunicación oficial en contrario, durante la Beta Cerrada el plazo para reclamos será de 24 horas corridas desde la finalización del partido.

El reclamo deberá incluir:

- a) Partido involucrado.
- b) Fecha o jornada.
- c) Equipos participantes.
- d) Motivo del reclamo.
- e) Explicación clara.
- f) Jugadores involucrados, si corresponde.
- g) Evidencia disponible.
- h) Impacto reclamado.
- i) Solicitud concreta, si corresponde.

Los reclamos sin evidencia, fuera de plazo, agresivos, maliciosos o incompletos podrán ser rechazados por PRL.

14. Errores detectados después de cargar

Si el capitán, subcapitán o jugador detecta un error luego de enviar la carga, deberá informarlo a PRL lo antes posible.

Podrán considerarse errores:

- a) Resultado mal cargado.
- b) Jugador omitido.
- c) Jugador cargado incorrectamente.
- d) Posición mal informada.
- e) MVP incorrecto.
- f) Evidencia equivocada.
- g) Archivo ilegible.
- h) Incidencia no informada.
- i) Error de plataforma.
- j) Dato duplicado o incompleto.

La comunicación voluntaria y temprana del error podrá ser considerada atenuante, siempre que no exista mala fe ni beneficio indebido.

15. Prohibiciones post-partido

Después de un partido oficial queda prohibido:

- a) Alterar datos del partido.
- b) Manipular evidencias.
- c) Editar capturas o videos para engañar.
- d) Cargar jugadores que no participaron.
- e) Omitir jugadores que sí participaron.
- f) Declarar posiciones falsas.
- g) Declarar MVP falso.
- h) Ocultar jugadores no habilitados.
- i) Presentar evidencias de otro partido.
- j) Pactar cargas con el rival para obtener beneficios.
- k) Coordinar estadísticas falsas.
- l) Inflar XP, media PRL o Valor PRL.
- m) Ocultar bugs o errores relevantes.
- n) Presionar al rival para que no reclame.
- o) Presentar reclamos maliciosos.
- p) Difundir conflictos o revisiones en redes sin autorización.

Cualquier incumplimiento podrá generar revisión, bloqueo de recompensas, sanciones o no validación del partido.

16. Responsabilidad del capitán

El capitán será responsable de asegurar que el club cumpla correctamente el procedimiento post-partido.

Su responsabilidad incluirá:

- a) Organizar la conservación de evidencias.
- b) Verificar la información antes de cargar.
- c) Cargar dentro del plazo.
- d) Informar incidencias.
- e) Corregir errores detectados.
- f) Responder solicitudes de PRL.
- g) Coordinar con el subcapitán.
- h) Transmitir obligaciones a la plantilla.
- i) Evitar cargas falsas o incompletas.
- j) Colaborar en revisiones.

La responsabilidad del capitán no elimina la responsabilidad individual de los jugadores involucrados.

17. Responsabilidad del subcapitán

El subcapitán podrá actuar como responsable alternativo cuando el capitán no pueda realizar la carga o cuando PRL lo permita.

Sus cargas, comunicaciones, evidencias o reclamos serán considerados válidos cuando actúe dentro de sus funciones autorizadas.

El subcapitán deberá cumplir las mismas obligaciones de veracidad, claridad, buena fe y colaboración que el capitán.

18. Responsabilidad de los jugadores

Los jugadores deberán colaborar con el capitán, subcapitán y PRL cuando se requiera información vinculada al partido.

Podrán ser responsables por:

- a) Usar cuenta no registrada.
- b) Ocultar identidad.
- c) Prestar cuenta.
- d) Jugar sin habilitación.
- e) Informar mal su posición.
- f) Aportar evidencia falsa.
- g) Ocultar incidencias.
- h) Manipular estadísticas.
- i) Participar en farreo.
- j) No colaborar con una revisión.

La responsabilidad individual podrá generar sanciones aunque el capitán haya realizado la carga del partido.

19. Validación final

La validación final del partido corresponderá exclusivamente a PRL.

PRL podrá:

- a) Validar el partido totalmente.
- b) Validar el partido parcialmente.
- c) Dejar el partido en revisión.
- d) Declarar el partido no validado.
- e) Corregir resultado.
- f) Corregir jugadores.
- g) Corregir posiciones.
- h) Corregir MVP.
- i) Anular estadísticas.
- j) Bloquear XP.
- k) Ajustar media PRL.
- l) Ajustar Valor PRL.
- m) Modificar rankings.
- n) Retirar recompensas.
- o) Aplicar sanciones.
- p) Resolver administrativamente el resultado.

La carga realizada por el capitán o subcapitán será una declaración inicial, pero no una validación definitiva.

20. Regla práctica final

Después de cada partido oficial, el capitán o subcapitán deberá seguir este orden básico:

- a) Guardar evidencias.
- b) Verificar resultado.
- c) Verificar jugadores.
- d) Verificar posiciones.
- e) Verificar MVP.
- f) Registrar incidencias.
- g) Cargar el partido.
- h) Subir evidencias.
- i) Revisar antes de enviar.
- j) Informar errores si aparecen.
- k) Responder solicitudes de PRL.
- l) Esperar validación oficial.

El objetivo del procedimiento post-partido será que cada encuentro pueda ser revisado de manera clara, justa, transparente y ordenada.

Una carga correcta facilita la validación, protege a los jugadores, evita conflictos, mejora la confianza del sistema y permite que PRL procese estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas y recompensas de forma más segura

Anexo IV — Recompensas PRL

El presente anexo tiene como finalidad establecer una guía general sobre las recompensas, reconocimientos, beneficios simbólicos, progresión competitiva y efectos derivados de la participación en partidos oficiales de ProRank League.

Las recompensas PRL estarán siempre sujetas a validación, revisión, corrección y cumplimiento reglamentario.

Ninguna recompensa será automática, definitiva ni adquirida por el solo hecho de disputar, ganar o cargar un partido.

1. Concepto general de recompensa PRL

Se entenderá por recompensa PRL todo beneficio competitivo, visual, simbólico, estadístico o de progresión que pueda recibir un jugador, club, capitán, plantilla o participante dentro de la plataforma.

Las recompensas podrán surgir del rendimiento deportivo, participación, conducta, regularidad, cumplimiento, validación, rankings, eventos, cartas, reconocimientos semanales, reconocimientos mensuales o decisiones oficiales de PRL.

2. Recompensas posibles

PRL podrá otorgar, entre otras, las siguientes recompensas:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) Participación oficial registrada.
- f) Rankings individuales.
- g) Rankings por posición.
- h) Rankings de clubes.
- i) Equipo de la Semana.
- j) Jugador del Mes.
- k) Cartas especiales.
- l) Cartas de rareza.
- m) Cartas de evento.
- n) Cartas conmemorativas.
- o) Títulos de jugador.
- p) Distinciones visuales.
- q) Placas o menciones oficiales.
- r) Reconocimientos por rendimiento.
- s) Reconocimientos por regularidad.
- t) Reconocimientos por conducta o fair play.
- u) Recompensas simbólicas de temporada.
- v) Recompensas colectivas para clubes.
- w) Cualquier otro beneficio que PRL incorpore en el futuro.

3. Recompensas sujetas a validación

Toda recompensa dependerá de la validación del partido, de los datos cargados, de las evidencias presentadas y del cumplimiento reglamentario.

Para que un jugador o club pueda recibir una recompensa, deberán cumplirse, como mínimo, las siguientes condiciones:

- a) Que el partido sea oficial.
- b) Que el partido haya sido disputado conforme al calendario o autorización de PRL.
- c) Que el jugador se encuentre registrado.
- d) Que el jugador se encuentre habilitado.
- e) Que el jugador figure correctamente en la plantilla.
- f) Que el jugador haya participado efectivamente.
- g) Que la cuenta utilizada sea la registrada.
- h) Que la posición informada sea válida o verificable.
- i) Que los datos del partido hayan sido cargados correctamente.
- j) Que existan evidencias suficientes.
- k) Que el partido sea validado por PRL.
- l) Que no existan irregularidades relevantes.
- m) Que no exista sanción que bloquee o limite recompensas.

4. Partido cargado no equivale a recompensa otorgada

La carga de un partido no generará recompensas automáticas.

Un partido cargado será únicamente una declaración inicial de datos realizada por el capitán, subcapitán o responsable autorizado.

Las recompensas podrán quedar pendientes, bloqueadas, limitadas o sujetas a revisión hasta que PRL valide el partido y sus datos correspondientes.

5. Partido en revisión

Cuando un partido se encuentre en revisión, PRL podrá suspender temporalmente la entrega de recompensas.

Durante la revisión podrán quedar bloqueados:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) Rankings.
- f) Equipo de la Semana.
- g) Jugador del Mes.
- h) Cartas especiales.
- i) Recompensas individuales.
- j) Recompensas colectivas.
- k) Historial competitivo.
- l) Cualquier otro beneficio relacionado con el partido.

La revisión no implica necesariamente sanción, pero sí impide considerar definitivas las recompensas hasta que PRL adopte una decisión.

6. Partido no validado

Cuando un partido no sea validado, PRL podrá impedir que genere recompensas.

Un partido no validado podrá no otorgar:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) Participación oficial.
- f) Ranking.
- g) Cartas.
- h) Distinciones.
- i) Reconocimientos.
- j) Recompensas de club.
- k) Recompensas individuales.
- l) Efectos históricos.

PRL podrá validar parcialmente ciertos efectos cuando considere que parte de la información es verificable y reglamentariamente aceptable.

7. XP

El XP será una recompensa de progresión vinculada a la experiencia competitiva del jugador dentro de PRL.

Podrá asignarse según participación, rendimiento, posición, resultado, estadísticas, regularidad, impacto, MVP, conducta, validación del partido y criterios definidos por PRL.

El XP no será automático ni dependerá únicamente de ganar el partido.

PRL podrá bloquear, reducir, corregir o anular XP cuando existan irregularidades, falta de evidencias, jugadores no habilitados, cuentas ajenas, farmeo, manipulación, abandono, sanciones o errores de plataforma.

8. Media PRL

La media PRL representará la valoración competitiva general del jugador dentro del sistema.

Podrá modificarse según XP, rendimiento, estadísticas, posición, regularidad, impacto, historial, conducta, validación y criterios de balance definidos por PRL.

La media PRL no será un derecho adquirido y podrá ser ajustada, limitada, corregida o reducida cuando existan errores, manipulación, sanciones, datos incorrectos, partidos no validados o criterios de balance durante la Beta Cerrada.

9. Valor PRL

El Valor PRL será un indicador simbólico de valoración competitiva del jugador.

Podrá reflejar rendimiento, media, XP, estadísticas, rankings, cartas, reconocimientos, regularidad, impacto, posición y conducta.

El Valor PRL no representará dinero real, salario, premio económico, contrato, transferencia ni derecho económico alguno.

PRL podrá modificar, corregir, reducir, bloquear o anular Valor PRL cuando existan irregularidades, errores, sanciones, manipulación, farmeo, partidos no validados o ajustes de balance.

10. Estadísticas oficiales

Las estadísticas oficiales serán recompensas de registro competitivo.

Solo serán reconocidas cuando provengan de partidos oficiales cargados, evidenciados y validados por PRL.

Podrán incluir, entre otras:

- a) Partidos jugados.
- b) Goles.
- c) Asistencias.
- d) MVP.
- e) Atajadas.
- f) Vallas invictas.
- g) Pases.
- h) Precisión de pase.
- i) Tiros.
- j) Entradas.
- k) Intercepciones.
- l) Recuperaciones.
- m) Calificación.
- n) Participación por posición.
- o) Estadísticas colectivas.
- p) Cualquier otra métrica incorporada por PRL.

Las estadísticas podrán ser corregidas, anuladas o limitadas cuando no sean verificables o se encuentren afectadas por irregularidades.

11. Rankings

Los rankings serán reconocimientos competitivos basados en datos oficiales validados por PRL.

Podrán existir rankings generales, por posición, por club, por media, por Valor PRL, por goles, asistencias, MVP, rendimiento, regularidad, arqueros, defensores, mediocampistas, delanteros u otros criterios.

Los rankings podrán actualizarse, corregirse o recalcularse cuando se validen nuevos partidos, se corrijan datos, se resuelvan reclamos o se detecten irregularidades.

Aparecer en un ranking no generará derecho adquirido a mantener la posición si PRL detecta errores o realiza correcciones posteriores.

12. Equipo de la Semana

El Equipo de la Semana será una recompensa o distinción otorgada a jugadores destacados dentro de un período determinado.

Podrá considerar:

- a) Rendimiento individual.
- b) Posición utilizada.
- c) Estadísticas verificadas.
- d) Impacto en el partido.
- e) MVP.
- f) Resultado del equipo.
- g) Regularidad.
- h) Dificultad del rival o contexto.
- i) Conducta.
- j) Fair play.
- k) Validación de partidos.
- l) Criterios específicos definidos por PRL.

No dependerá únicamente de goles, asistencias o popularidad.

Un jugador con partido en revisión, evidencia insuficiente, sanción activa o irregularidad relevante podrá quedar excluido del Equipo de la Semana.

13. Jugador del Mes

El Jugador del Mes será una recompensa o distinción otorgada por rendimiento sostenido durante un período mensual o bloque competitivo definido por PRL.

Podrá considerar:

- a) Rendimiento acumulado.
- b) Regularidad.
- c) Impacto competitivo.
- d) Estadísticas oficiales.
- e) MVP.
- f) Participación.
- g) Posición.
- h) Media PRL.
- i) Valor PRL.
- j) Rankings.
- k) Conducta.
- l) Fair play.
- m) Validación de partidos.

- n) Reconocimientos previos.
- o) Criterios adicionales definidos por PRL.

Un jugador con irregularidades, sanciones, partidos no validados o evidencia insuficiente podrá quedar excluido de esta distinción.

14. Cartas especiales

Las cartas especiales serán recompensas visuales, simbólicas o competitivas asignadas por PRL.

Podrán entregarse por:

- a) Rendimiento destacado.
- b) Equipo de la Semana.
- c) Jugador del Mes.
- d) Eventos especiales.
- e) Participación en Beta Cerrada.
- f) Hitos competitivos.
- g) Rareza alcanzada.
- h) Temporadas.
- i) Copas.
- j) Reconocimientos especiales.
- k) Decisiones promocionales o institucionales de PRL.

Las cartas especiales no representarán premio económico ni derecho adquirido.

PRL podrá modificar, retirar, reemplazar, limitar o anular cartas especiales cuando existan irregularidades, errores, sanciones, manipulación, uso indebido o cambios propios de la Beta Cerrada.

15. Rarezas

PRL podrá utilizar rarezas para clasificar cartas, niveles, progresión visual o estados competitivos de jugadores.

Las rarezas podrán incluir, entre otras:

- a) Bronce.
- b) Plata.
- c) Oro.
- d) Púrpura.
- e) Jade.
- f) Zafiro.
- g) Otras rarezas futuras.

Las rarezas podrán estar vinculadas a media PRL, rendimiento, progresión, cartas, eventos, recompensas o criterios definidos por PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar rangos, colores, diseños, nombres, criterios o efectos visuales de las rarezas.

16. Títulos de jugador

PRL podrá otorgar títulos de jugador como recompensa visual o simbólica.

Los títulos podrán reconocer:

- a) Rendimiento.
- b) Regularidad.
- c) Posición.
- d) Conducta.
- e) Hitos.
- f) Participación.
- g) Eventos.
- h) Trayectoria.
- i) Logros individuales.
- j) Logros colectivos.

PRL podrá aprobar, rechazar, modificar, retirar o bloquear títulos cuando resulten ofensivos, engañosos, incompatibles con la identidad de PRL o vinculados a beneficios obtenidos irregularmente.

17. Recompensas colectivas

Los clubes también podrán recibir recompensas colectivas.

Podrán incluir:

- a) Reconocimientos por posición en tabla.
- b) Reconocimientos por campeonato.
- c) Reconocimientos por copa.
- d) Reconocimientos por fair play.
- e) Reconocimientos por regularidad.
- f) Reconocimientos por PRL Trust.
- g) Menciones oficiales.
- h) Placas institucionales.
- i) Cartas o diseños de club.
- j) Beneficios simbólicos de temporada.
- k) Participación destacada en contenido oficial.

Las recompensas colectivas estarán sujetas a validación, conducta del club, cumplimiento de calendario, carga correcta, evidencias suficientes y ausencia de irregularidades graves.

18. Recompensas por conducta y colaboración

PRL podrá reconocer positivamente a clubes, capitanes, subcapitanes o jugadores que colaboren con el desarrollo de la comunidad y la Beta Cerrada.

Podrán considerarse conductas positivas:

- a) Presentarse a horario.
- b) Cargar correctamente.

- c) Entregar evidencias claras.
- d) Reportar errores de buena fe.
- e) Colaborar con revisiones.
- f) Mantener buena comunicación.
- g) Respetar rivales.
- h) Evitar conflictos.
- i) Ayudar a ordenar la competencia.
- j) Cumplir sanciones y decisiones.
- k) Promover fair play.
- l) Cuidar la imagen de PRL.

Estas conductas podrán influir en PRL Trust, menciones, reconocimientos simbólicos, continuidad, prioridad de invitación o beneficios futuros definidos por PRL.

19. Recompensas bloqueadas

PRL podrá bloquear recompensas cuando existan dudas, reclamos, irregularidades o situaciones no resueltas.

Podrán bloquearse recompensas por:

- a) Partido en revisión.
- b) Falta de evidencias.
- c) Evidencias ilegibles.
- d) Evidencias contradictorias.
- e) Reclamo pendiente.
- f) Jugador no habilitado.
- g) Cuenta no informada.
- h) Cuenta prestada.
- i) Posición dudosa.
- j) MVP dudoso.
- k) Carga tardía.
- l) Carga incorrecta.
- m) Abandono de partido.
- n) Desconexiones sospechosas.
- o) Farmeo.
- p) Manipulación.
- q) Conducta sancionable.
- r) Uso de bugs.
- s) Incumplimiento de sanción.
- t) Cualquier causa que afecte la validación.

El bloqueo podrá ser temporal o definitivo, según la resolución de PRL.

20. Recompensas retiradas o corregidas

PRL podrá retirar o corregir recompensas ya otorgadas cuando detecte errores, irregularidades, evidencia nueva o situaciones que afecten la validez del beneficio.

Podrán corregirse o retirarse:

- a) XP.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas.
- e) Rankings.
- f) Cartas.
- g) Equipo de la Semana.
- h) Jugador del Mes.
- i) Placas.
- j) Títulos.
- k) Recompensas colectivas.
- l) Historial competitivo.
- m) Cualquier otro beneficio otorgado.

La publicación previa de una recompensa no impedirá su corrección retroactiva.

21. Recompensas y sanciones

Una sanción podrá afectar el derecho a recibir recompensas.

Según la gravedad del caso, PRL podrá:

- a) Bloquear recompensas pendientes.
- b) Retirar recompensas ya otorgadas.
- c) Excluir al jugador de rankings.
- d) Excluir al jugador del Equipo de la Semana.
- e) Excluir al jugador del Jugador del Mes.
- f) Retirar cartas especiales.
- g) Anular estadísticas.
- h) Bloquear XP.
- i) Reducir media PRL.
- j) Reducir Valor PRL.
- k) Reducir PRL Trust.
- l) Suspender beneficios futuros.
- m) Aplicar sanciones colectivas al club.

La sanción podrá tener efectos individuales, colectivos o combinados.

22. Recompensas y Beta Cerrada

Durante la Beta Cerrada, las recompensas tendrán carácter experimental, simbólico, ajustable y sujeto a revisión.

PRL podrá modificar:

- a) Cantidad de XP.
- b) Fórmulas de progresión.
- c) Criterios de media PRL.
- d) Criterios de Valor PRL.

- e) Criterios de rankings.
- f) Diseños de cartas.
- g) Rarezas.
- h) Requisitos de reconocimientos.
- i) Tipos de recompensas.
- j) Criterios de elegibilidad.
- k) Plazos de publicación.
- l) Condiciones de permanencia.

Los participantes deberán aceptar que las recompensas de Beta Cerrada pueden cambiar, corregirse, reiniciarse, limitarse o no trasladarse de manera automática a futuras temporadas.

23. Recompensas sin valor económico

Las recompensas PRL tendrán carácter deportivo, simbólico, visual, competitivo o de progresión interna.

Salvo acuerdo expreso y formal de PRL, ninguna recompensa representará:

- a) Dinero real.
- b) Premio económico.
- c) Salario.
- d) Contrato.
- e) Transferencia económica.
- f) Derecho patrimonial.
- g) Derecho de cobro.
- h) Participación comercial.
- i) Obligación económica para PRL.
- j) Garantía de permanencia.

El Valor PRL, las cartas, los rankings y las recompensas internas no equivalen a dinero real.

24. Publicación de recompensas

PRL podrá publicar recompensas, rankings, cartas, menciones, placas y reconocimientos en la plataforma, redes sociales, transmisiones, documentos, comunicados o contenidos oficiales.

La publicación tendrá fines informativos, promocionales, competitivos, históricos o institucionales.

PRL podrá corregir o retirar publicaciones cuando existan errores, reclamos, sanciones, irregularidades o cambios de criterio.

25. Reglas generales de elegibilidad

Para ser elegible a recompensas, el jugador o club deberá:

- a) Cumplir el reglamento.

- b) Actuar con buena fe.
- c) Estar correctamente registrado.
- d) Estar habilitado.
- e) Participar en partidos oficiales.
- f) Tener datos verificables.
- g) Contar con evidencias suficientes.
- h) No estar sancionado de forma incompatible.
- i) No haber obtenido beneficios mediante irregularidades.
- j) No manipular estadísticas.
- k) No participar en farreo.
- l) No utilizar bugs o ventajas indebidas.
- m) No usar cuentas ajenas.
- n) Respetar decisiones oficiales.
- o) Mantener conducta compatible con PRL.
- p) Criterio final de PRL

La asignación, bloqueo, corrección, reducción, retiro, publicación o modificación de recompensas corresponderá exclusivamente a PRL.

PRL evaluará cada recompensa según el reglamento vigente, la evidencia disponible, la validación del partido, la conducta del participante, la integridad competitiva, el fair play, la etapa de la competencia y los criterios propios de la Beta Cerrada.

La finalidad del sistema de recompensas será reconocer el rendimiento real, promover la participación seria, fortalecer la progresión competitiva, destacar a los mejores jugadores y clubes, y construir una comunidad confiable dentro de PRL.

Anexo V — Tabla general de sanciones

El presente anexo tiene como finalidad establecer una guía orientativa sobre las sanciones que PRL podrá aplicar ante incumplimientos reglamentarios, faltas disciplinarias, irregularidades competitivas, problemas de conducta, manipulación de datos, uso indebido de plataforma o cualquier situación que afecte el normal desarrollo de la competencia.

La tabla general de sanciones no reemplaza al Reglamento General ni limita la autoridad de PRL para evaluar cada caso concreto.

PRL podrá aplicar sanciones distintas, acumulativas, preventivas, correctivas, individuales o colectivas según la gravedad del hecho, la intención, el impacto, la reincidencia, la evidencia disponible, la colaboración posterior y el perjuicio ocasionado.

1. Criterio general

Las sanciones podrán aplicarse a:

- a) Jugadores.
- b) Capitanes.
- c) Subcapitanes.
- d) Clubes.
- e) Plantillas completas.
- f) Usuarios de la plataforma.
- g) Colaboradores.
- h) Cualquier participante vinculado a PRL.

La aplicación de una sanción podrá afectar partidos, estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas, PRL Trust, habilitaciones, participación en competencias, acceso a plataforma o continuidad dentro de PRL.

2. Tipos generales de sanción

PRL podrá aplicar, entre otras, las siguientes sanciones:

Tipo de sanción	Descripción general
Advertencia informal	Llamado de atención inicial por una conducta menor o corregible.
Advertencia formal	Registro formal de incumplimiento o conducta observada.
Observación reglamentaria	Señalamiento de una situación que deberá corregirse.
Corrección obligatoria	Exigencia de modificar datos, nombres, cargas, evidencias o conductas.

Reducción de PRL Trust	Disminución del indicador de confiabilidad.
Partido en revisión	Suspensión temporal de efectos del partido hasta resolución.
No validación de partido	Rechazo total o parcial de los efectos oficiales del partido.
Validación parcial	Reconocimiento limitado de resultado, datos o estadísticas.
Anulación de estadísticas	Eliminación total o parcial de estadísticas vinculadas a una irregularidad.
Bloqueo de XP	Suspensión o pérdida de XP generado por uno o más partidos.
Corrección de media PRL	Ajuste, reducción o bloqueo de media PRL.
Corrección de Valor PRL	Ajuste, reducción o bloqueo de Valor PRL.
Exclusión de rankings	Retiro temporal o definitivo de rankings.
Retiro de carta especial	Eliminación, bloqueo o corrección de carta otorgada.
Pérdida de recompensas	Retiro de beneficios individuales o colectivos.
Exclusión de TOTW/POTM	Imposibilidad de integrar Equipo de la Semana o Jugador del Mes.
Walkover	Pérdida administrativa o victoria administrativa para el rival.
Suspensión por fechas	Prohibición de participar durante una o más fechas.
Suspensión temporal	Prohibición de participar por un período determinado.
Restricción de plataforma	Limitación de funciones dentro de la plataforma PRL.
Remoción de rol	Remoción o suspensión del rol de capitán o subcapitán.
Expulsión de Beta Cerrada	Baja del participante o club durante la etapa Beta.
Exclusión futura	Impedimento de participar en futuras competencias.
Derecho de admisión, permanencia y exclusión	Decisión de PRL sobre ingreso, continuidad o baja definitiva.

3. Tabla orientativa de faltas leves

Conducta o incumplimiento	Posibles sanciones
Demora menor sin perjuicio grave.	Advertencia informal, advertencia formal o reducción menor de PRL Trust.
Error involuntario en carga de datos.	Corrección obligatoria, observación o advertencia.
Carga incompleta sin mala fe evidente.	Corrección, partido pendiente o reducción menor de PRL Trust.
Comunicación desordenada o incompleta.	Advertencia u observación reglamentaria.
Reclamo presentado por canal incorrecto de buena fe.	Rechazo formal, corrección del procedimiento o advertencia.
Error menor en nombre, usuario, apodo, posición o dato de plantilla.	Corrección obligatoria y advertencia.
Publicación inadecuada de baja gravedad.	Solicitud de eliminación, advertencia o reducción menor de PRL Trust.
Falta de respuesta inicial corregida rápidamente.	Observación o advertencia.
Incumplimiento formal corregible durante la Beta Cerrada.	Advertencia, guía correctiva o reducción menor de PRL Trust.

Las faltas leves podrán escalar a graves cuando exista reiteración, desobediencia, falta de corrección, negligencia persistente o impacto competitivo relevante.

4. Tabla orientativa de faltas graves

Conducta o incumplimiento	Posibles sanciones
No presentarse a un partido oficial sin causa justificada.	Walkover, reducción de PRL Trust, suspensión o pérdida administrativa.
Demoras reiteradas o incumplimiento del calendario.	Reducción de PRL Trust, advertencia formal, suspensión o restricción competitiva.
Usar jugador no habilitado.	Partido en revisión, no validación, walkover, anulación de estadísticas o suspensión.
Cargar datos incorrectos con impacto competitivo.	Corrección, partido en revisión, anulación de estadísticas, bloqueo de XP o sanción al capitán.

Declarar jugadores que no participaron.	Anulación de estadísticas, bloqueo de recompensas, reducción de PRL Trust o suspensión.
Omitir jugadores participantes.	Partido en revisión, corrección, bloqueo de progresión o sanción.
Cargar posición falsa o manipulada.	Corrección, bloqueo de XP/media/Valor, exclusión de rankings o sanción.
Informar MVP falso.	Corrección, retiro de recompensa, exclusión de TOTW/POTM o sanción.
Presentar evidencia incompleta de forma intencional.	Partido en revisión, no validación, reducción de PRL Trust o sanción.
Negarse a colaborar con una revisión.	Bloqueo de recompensas, reducción de PRL Trust, suspensión o no validación.
Abandonar un partido sin causa justificada.	Walkover, anulación de estadísticas, suspensión o sanción colectiva.
Simular o utilizar desconexiones para obtener ventaja.	Partido en revisión, anulación de efectos, suspensión o sanción.
Reclamo falso o malicioso.	Rechazo, reducción de PRL Trust, suspensión o restricción de reclamos.
Insultos, provocaciones graves u hostigamiento.	Advertencia formal, suspensión, reducción de PRL Trust o restricción.
Publicar información interna sin autorización.	Solicitud de eliminación, sanción, suspensión o restricción de plataforma.
Aprovechar bugs o errores para ventaja moderada.	Corrección, anulación de beneficios, suspensión o sanción.
Farmeo o intento de farmeo de baja o media entidad.	Anulación de estadísticas, bloqueo de XP/media/Valor, exclusión de rankings o suspensión.
Incumplir una indicación oficial de PRL.	Advertencia formal, suspensión, restricción o sanción agravada.
Reincidir en faltas leves.	Tratamiento como falta grave, reducción de PRL Trust o suspensión.

Las faltas graves podrán escalar a muy graves cuando exista mala fe, organización previa, reincidencia, ocultamiento, manipulación deliberada, perjuicio a terceros, evidencia falsa o beneficio competitivo importante.

5. Tabla orientativa de faltas muy graves

Conducta o incumplimiento	Posibles sanciones
Suplantación de identidad.	Suspensión prolongada, expulsión de Beta, exclusión futura o derecho de exclusión.
Uso de cuenta falsa, prestada, duplicada o no informada.	No validación, anulación de estadísticas, suspensión, expulsión o exclusión futura.
Permitir que otra persona utilice la cuenta propia.	Suspensión, bloqueo de recompensas, anulación de datos o exclusión.
Arreglo de partidos.	Anulación del partido, sanción colectiva, suspensión prolongada, expulsión o exclusión futura.
Pactar resultados, estadísticas, MVP o recompensas.	Anulación de estadísticas, bloqueo de progresión, suspensión, sanción colectiva o expulsión.
Manipulación intencional de evidencias, datos o resultados.	No validación, anulación de beneficios, suspensión prolongada o expulsión.
Presentar evidencia falsa o adulterada.	Sanción grave/muy grave, suspensión, expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.
Farmeo organizado o coordinado.	Anulación de estadísticas, bloqueo de XP/media/Valor, retiro de cartas, suspensión o expulsión.
Uso intencional de bugs para obtener ventaja relevante.	Corrección retroactiva, anulación de beneficios, suspensión o exclusión.
Ataque, daño o acceso indebido a la plataforma.	Restricción inmediata, expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.
Filtración grave de información interna de la Beta.	Suspensión, expulsión de Beta, exclusión futura o restricción de plataforma.
Difusión de datos privados de participantes.	Suspensión, expulsión o exclusión futura.
Amenazas graves, acoso, hostigamiento o intimidación.	Suspensión prolongada, expulsión o derecho de exclusión.
Discriminación o discurso de odio.	Suspensión prolongada, expulsión o exclusión futura.
Campaña organizada de desprestigio o ataque contra PRL.	Suspensión, expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.
Sabotaje deliberado de la competencia.	Walkover, anulación de efectos, suspensión prolongada o expulsión.

Evadir sanciones mediante otra cuenta, club o identidad.	Extensión de sanción, expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.
Encubrir infracciones muy graves.	Sanción individual o colectiva, suspensión o exclusión.
Reincidir en faltas graves.	Tratamiento como falta muy grave, suspensión prolongada o expulsión.

Las faltas muy graves podrán generar consecuencias inmediatas, preventivas, definitivas, individuales o colectivas, según la evaluación de PRL.

6. Sanciones vinculadas a partidos

Situación	Posibles consecuencias
Partido con carga correcta y evidencias suficientes.	Validación total y aplicación normal de efectos.
Partido con carga incompleta.	Revisión, pedido de corrección, validación parcial o no validación.
Partido sin evidencias suficientes.	Revisión, validación parcial, bloqueo de recompensas o no validación.
Partido con jugadores no habilitados.	Revisión, no validación, walkover, anulación de estadísticas o sanción.
Partido con cuentas prestadas o identidad dudosa.	No validación, anulación de datos, suspensión o sanción grave.
Partido con sospecha de farmeo.	Revisión, bloqueo de recompensas, anulación de estadísticas o sanción.
Partido con abandono injustificado.	Walkover, anulación de estadísticas, suspensión o sanción colectiva.
Partido con desconexiones relevantes.	Revisión, validación parcial, repetición excepcional o resolución administrativa.
Partido con resultado discutido.	Revisión, solicitud de evidencias, corrección o resolución administrativa.
Partido con evidencia falsa.	No validación, anulación de efectos, sanción grave o muy grave.

7. Sanciones vinculadas a recompensas

Irregularidad	Posibles consecuencias sobre recompensas
Partido en revisión.	Bloqueo temporal de XP, media, Valor, rankings, cartas y recompensas.

Partido no validado.	No otorgamiento de recompensas vinculadas al partido.
Jugador no habilitado.	Bloqueo de estadísticas, XP, media, Valor, rankings y cartas.
Cuenta prestada o falsa.	Anulación de recompensas, suspensión y posible exclusión.
Posición manipulada.	Corrección, bloqueo de progresión por posición o exclusión de rankings.
MVP falso.	Retiro de recompensa, corrección y posible sanción.
Farmeo.	Anulación de estadísticas, XP, media, Valor, rankings, cartas y reconocimientos.
Evidencia falsa.	Retiro total de recompensas y sanción grave o muy grave.
Conducta sancionable.	Exclusión de TOTW, POTM, cartas, rankings o beneficios.
Uso de bug.	Corrección retroactiva, retiro de beneficios y sanción.

8. Sanciones vinculadas a capitanes y subcapitanes

Conducta	Posibles consecuencias
Carga incorrecta reiterada.	Advertencia formal, reducción de PRL Trust o suspensión de funciones.
Falta de carga dentro del plazo.	Partido en revisión, bloqueo de recompensas, reducción de PRL Trust o sanción.
No informar incidencias relevantes.	Revisión, sanción, reducción de PRL Trust o bloqueo de beneficios.
Permitir jugador no habilitado.	Walkover, sanción al club, suspensión del capitán o reducción de PRL Trust.
Cargar evidencia falsa o manipulada.	Suspensión, remoción del rol, expulsión o exclusión futura.
Reclamos maliciosos reiterados.	Restricción para reclamar, reducción de PRL Trust, suspensión o sanción.
No colaborar con PRL.	Suspensión de funciones, restricción de plataforma o sanción.

Incumplir decisiones oficiales.	Suspensión, remoción del rol o sanción agravada.
Encubrir infracciones del club.	Sanción individual, colectiva o remoción del rol.

9. Sanciones vinculadas a conducta

Conducta	Posibles consecuencias
Insultos leves o provocaciones menores.	Advertencia, observación o reducción menor de PRL Trust.
Insultos graves, hostigamiento o provocaciones reiteradas.	Suspensión, reducción de PRL Trust o restricción.
Amenazas, acoso o intimidación.	Suspensión prolongada, expulsión o exclusión futura.
Discriminación o discurso de odio.	Suspensión prolongada, expulsión o derecho de exclusión.
Difamación o exposición pública de conflictos.	Advertencia formal, sanción, solicitud de eliminación o suspensión.
Publicar conversaciones privadas sin autorización.	Sanción, restricción, suspensión o exclusión según gravedad.
Presión pública contra PRL o revisores.	Sanción, restricción de reclamos, suspensión o reducción de PRL Trust.
Campaña organizada de ataque o desprestigio.	Expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.

10. Sanciones vinculadas a plataforma

Conducta	Posibles consecuencias
Reportar un error de buena fe.	Sin sanción; podrá ser valorado positivamente.
Usar un error menor sin beneficio relevante.	Corrección, advertencia o anulación del beneficio.
Aprovechar un bug para obtener ventaja.	Anulación de beneficios, suspensión o sanción grave.
Ocultar un bug relevante.	Sanción, bloqueo de beneficios o suspensión.
Compartir accesos internos sin autorización.	Restricción de plataforma, suspensión o expulsión.
Intentar acceder a funciones no autorizadas.	Restricción, suspensión o exclusión.

Dañar, vulnerar o interferir la plataforma.	Expulsión, exclusión futura o derecho de exclusión.
Difundir vulnerabilidades o fallas sensibles.	Suspensión, expulsión o exclusión futura.

11. Sanciones colectivas

PRL podrá aplicar sanciones colectivas cuando la infracción afecte al club, haya sido organizada por varios integrantes, beneficie a la plantilla o no sea posible separar claramente responsabilidades individuales.

Podrán aplicarse sanciones colectivas en casos de:

- a) Walkover.
- b) Uso de jugadores no habilitados.
- c) Uso de cuentas prestadas.
- d) Farmeo organizado.
- e) Arreglo de partidos.
- f) Abandono colectivo.
- g) Evidencias falsas.
- h) Manipulación de estadísticas.
- i) Incumplimiento del calendario.
- j) Falta de colaboración del club.
- k) Conducta organizada contra PRL o terceros.

Las sanciones colectivas podrán incluir pérdida administrativa, anulación de estadísticas, reducción de PRL Trust, bloqueo de recompensas, suspensión del club, retiro de reconocimientos, expulsión de Beta o exclusión futura.

12. Sanciones individuales

PRL podrá aplicar sanciones individuales cuando la responsabilidad pueda atribuirse a una persona determinada.

Podrán aplicarse sanciones individuales en casos de:

- a) Cuenta prestada.
- b) Suplantación de identidad.
- c) Conducta antideportiva.
- d) Insultos o amenazas.
- e) Manipulación personal de datos.
- f) Evidencia falsa aportada por un jugador.
- g) Abandono individual.
- h) Uso indebido de bugs.
- i) Reclamo malicioso.
- j) Incumplimiento de sanción.
- k) Filtración de información.
- l) Falta de colaboración.

La sanción individual no impedirá que PRL revise la responsabilidad del capitán, subcapitán o club si existió conocimiento, tolerancia, beneficio o encubrimiento.

13. Medidas preventivas

PRL podrá aplicar medidas preventivas antes de resolver definitivamente una situación.

Las medidas preventivas podrán incluir:

- a) Partido en revisión.
- b) Bloqueo de recompensas.
- c) Suspensión temporal.
- d) Restricción de plataforma.
- e) Congelamiento de XP.
- f) Congelamiento de media PRL.
- g) Congelamiento de Valor PRL.
- h) Suspensión de rankings.
- i) Retención de cartas.
- j) Suspensión de funciones del capitán.
- k) Bloqueo de carga o reclamos.
- l) Cualquier otra medida necesaria para proteger la competencia.

Las medidas preventivas no implican necesariamente culpabilidad definitiva, sino protección del sistema mientras PRL revisa los hechos.

14. Agravantes

Las sanciones podrán agravarse cuando exista:

- a) Reincidencia.
- b) Mala fe.
- c) Manipulación intencional.
- d) Beneficio competitivo obtenido.
- e) Perjuicio a terceros.
- f) Evidencia falsa.
- g) Ocultamiento de información.
- h) Falta de colaboración.
- i) Organización previa.
- j) Participación de varios integrantes.
- k) Conducta pública dañina.
- l) Afectación a la imagen de PRL.
- m) Incumplimiento de sanción activa.
- n) Evasión mediante otra cuenta, club o identidad.
- o) Uso de la Beta Cerrada para aprovechar errores.

15. Atenuantes

Las sanciones podrán moderarse cuando exista:

- a) Buena fe comprobable.

- b) Error involuntario.
- c) Reconocimiento inmediato.
- d) Comunicación rápida a PRL.
- e) Corrección voluntaria.
- f) Entrega de evidencias útiles.
- g) Colaboración activa.
- h) Ausencia de antecedentes.
- i) Bajo impacto competitivo.
- j) Ausencia de beneficio indebido.
- k) Problema técnico comprobable.
- l) Confusión razonable durante la Beta Cerrada.
- m) Cumplimiento inmediato de indicaciones.

16. Reincidencia

La reincidencia podrá agravar cualquier sanción.

Una falta leve reiterada podrá ser tratada como falta grave.

Una falta grave reiterada podrá ser tratada como falta muy grave.

La reincidencia podrá generar suspensión, reducción severa de PRL Trust, restricción de funciones, expulsión de Beta Cerrada o exclusión de futuras competencias.

17. Criterio final

La presente tabla tendrá carácter orientativo y no taxativo.

PRL podrá aplicar sanciones no listadas expresamente cuando resulten proporcionales, razonables y necesarias para proteger la integridad competitiva, la convivencia, la plataforma, la transparencia de datos, el fair play, la imagen de PRL o el correcto funcionamiento de la competencia.

La decisión final sobre la existencia de una infracción, su gravedad, sus consecuencias, su alcance individual o colectivo y la sanción aplicable corresponderá exclusivamente a PRL.

Anexo VI — Espiritu PRL

El presente anexo tiene como finalidad establecer los principios, valores y criterios generales que orientan el funcionamiento de ProRank League.

El Espiritu PRL representa la identidad competitiva, comunitaria y organizativa de la liga. Su objetivo es guiar la conducta de clubes, capitanes, subcapitanes, jugadores, administradores, revisores, colaboradores y usuarios de la plataforma.

PRL no busca únicamente organizar partidos, registrar estadísticas o entregar recompensas. Su finalidad será construir una comunidad competitiva seria, ordenada, justa, transparente y sostenible, donde cada jugador pueda progresar, competir, representar a su club y formar parte de un sistema confiable.

1. Competencia real

PRL se basará en la competencia real.

Cada partido oficial deberá disputarse con intención competitiva auténtica, respetando al rival, al propio equipo, al calendario, al reglamento y al sistema de validación.

No formarán parte del Espiritu PRL las conductas destinadas a simular, manipular, arreglar, abandonar, inflar estadísticas, obtener ventajas indebidas o alterar artificialmente el desarrollo de la competencia.

Ganar será importante, pero deberá lograrse dentro de un marco de honestidad, fair play y respeto competitivo.

2. Fair play

El fair play será uno de los principios centrales de PRL.

Todos los participantes deberán competir con buena fe, sin pactar resultados, sin manipular estadísticas, sin usar cuentas ajenas, sin aprovechar bugs, sin presentar evidencias falsas y sin perjudicar deliberadamente a terceros.

PRL valorará a los clubes y jugadores que compitan de manera intensa, seria y ambiciosa, pero siempre dentro de los límites del respeto y la integridad competitiva.

La rivalidad será parte natural de la competencia, siempre que no se transforme en hostigamiento, discriminación, agresión, manipulación o daño a la comunidad.

3. Progresión transparente

PRL buscará que la progresión de los jugadores sea clara, verificable y justa.

El XP, la media PRL, el Valor PRL, los rankings, las cartas especiales y las recompensas deberán reflejar rendimiento real, participación válida, evidencias suficientes y cumplimiento reglamentario.

La progresión no deberá obtenerse mediante farmeo, cargas falsas, cuentas prestadas, posiciones manipuladas, MVP falsos, partidos irregulares o cualquier conducta contraria al reglamento.

El crecimiento de un jugador dentro de PRL deberá representar mérito competitivo y no abuso del sistema.

4. Responsabilidad de los clubes

Los clubes serán parte esencial de la identidad de PRL.

Cada club deberá actuar con compromiso, organización, puntualidad, respeto y responsabilidad.

Un club confiable no será únicamente aquel que gana partidos, sino aquel que se presenta, cumple el calendario, utiliza jugadores habilitados, carga correctamente, entrega evidencias, colabora con PRL y cuida la conducta de su plantilla.

PRL valorará especialmente a los clubes que ayuden a construir una competencia ordenada, estable y seria desde sus primeras etapas.

5. Rol de los capitanes

Los capitanes serán una pieza fundamental para el funcionamiento de PRL.

El capitán no será solamente quien organiza un equipo, sino también quien representa al club, comunica, carga datos, presenta evidencias, transmite normas, ordena reclamos y colabora con la validación.

PRL espera que los capitanes actúen con responsabilidad, claridad, buena fe y compromiso.

Un buen capitán deberá cuidar tanto el rendimiento competitivo de su equipo como la seriedad, conducta y confiabilidad del club dentro de la liga.

6. Responsabilidad individual de los jugadores

Cada jugador será responsable de su cuenta, conducta, identidad competitiva, participación y cumplimiento reglamentario.

Ningún jugador deberá escudarse únicamente en su capitán, club o plantilla para justificar incumplimientos propios.

PRL valorará a los jugadores que compitan con compromiso, respeten sus posiciones, colaboren con evidencias, informen errores, acepten decisiones oficiales y contribuyan al crecimiento de la comunidad.

El jugador PRL ideal será competitivo, respetuoso, confiable y consciente de que su conducta también representa a su club.

7. Comunidad ordenada

PRL buscará construir una comunidad ordenada.

Para ello, será necesario que los participantes respeten los canales oficiales, los plazos, los procedimientos de carga, los reclamos, las revisiones, los comunicados y las decisiones de la organización.

Los conflictos deberán tratarse con respeto, evidencia y por los canales correspondientes.

No formará parte del Espíritu PRL utilizar redes sociales, grupos externos, transmisiones o publicaciones para presionar, hostigar, difamar, exponer datos privados o dañar la imagen de otros participantes.

8. Respeto entre participantes

El respeto será obligatorio en toda interacción vinculada a PRL.

Esto incluye partidos, plataforma, grupos, redes sociales, transmisiones, reclamos, conversaciones privadas, publicaciones, comentarios y cualquier espacio relacionado con la competencia.

No se tolerarán amenazas, discriminación, acoso, hostigamiento, agresiones personales, humillaciones, exposición de datos privados ni conductas que afecten la convivencia.

PRL buscará promover una competencia intensa, pero sana.

9. Transparencia y evidencia

La transparencia será clave para sostener la confianza en PRL.

Los partidos, estadísticas, resultados, reclamos y recompensas deberán estar respaldados por información clara, verificable y suficiente.

Las evidencias no serán una molestia administrativa, sino una herramienta necesaria para proteger a los jugadores, a los clubes, a la organización y a la competencia.

PRL valorará a quienes carguen correctamente, guarden material, informen errores y colaboren con las revisiones.

10. Confianza en el sistema

PRL se construirá sobre la confianza.

Esa confianza dependerá de que los participantes respeten las reglas, no manipulen datos, no oculten información, no abusen de errores, no falseen evidencias y acepten los procesos de validación.

Cuando un club o jugador actúa de buena fe, facilita el crecimiento de todo el proyecto.

Cuando un participante manipula, oculta o abusa del sistema, afecta no solo a un rival, sino a toda la comunidad.

11. Beta Cerrada como etapa fundacional

La Beta Cerrada será una etapa fundacional para PRL.

Durante esta etapa podrán existir errores, ajustes, cambios, correcciones, demoras, pruebas de sistema y modificaciones de criterio.

Los participantes deberán entender que formar parte de la Beta Cerrada implica colaborar con el desarrollo inicial de la plataforma.

PRL valorará especialmente a los clubes, capitanes y jugadores que actúen con paciencia, compromiso, buena fe y predisposición para ayudar a mejorar el sistema.

Participar en la Beta Cerrada no será solamente competir, sino también ayudar a construir la base de una liga futura.

12. Mejora continua

PRL buscará mejorar de manera constante.

El reglamento, la plataforma, los criterios de validación, la progresión, las cartas, los rankings, las recompensas y los procesos operativos podrán ser ajustados cuando resulte necesario.

La mejora continua requerirá reportes honestos, críticas constructivas, colaboración de la comunidad y aceptación de cambios razonables.

PRL no considerará los errores como fracasos cuando sean detectados, comunicados y corregidos de buena fe.

13. Profesionalización de la competencia

PRL buscará elevar la forma en que se compite, se organiza y se registra la actividad de Clubes Pro.

El objetivo será que cada partido tenga valor, que cada estadística tenga respaldo, que cada jugador tenga identidad, que cada club tenga responsabilidad y que cada recompensa tenga sentido.

La profesionalización no dependerá únicamente de premios o infraestructura, sino de hábitos: puntualidad, organización, respeto, carga correcta, evidencias, fair play y compromiso.

14. Mérito competitivo

PRL deberá premiar el mérito competitivo real.

Los jugadores y clubes destacados deberán ser aquellos que demuestren rendimiento, regularidad, impacto, responsabilidad y conducta compatible con la liga.

No se premiará el abuso del sistema, la manipulación, el farmeo, la presión externa, la popularidad vacía o la ventaja obtenida por medios irregulares.

El mérito deberá ser verificable, sostenido y compatible con el reglamento.

15. Identidad y pertenencia

PRL buscará que los clubes y jugadores desarrollen identidad propia dentro de la plataforma.

Las cartas, rankings, títulos, escudos, estadísticas, historial, reconocimientos y recompensas tendrán como finalidad fortalecer la pertenencia y la motivación competitiva.

Cada club y jugador podrá construir su historia dentro de PRL, siempre que lo haga respetando las reglas y el espíritu de la liga.

16. Crítica constructiva

PRL aceptará críticas, sugerencias y observaciones realizadas con respeto, claridad y buena fe.

La crítica constructiva será importante para mejorar la plataforma, corregir errores, ajustar reglas y fortalecer la comunidad.

No se considerará crítica constructiva la agresión, difamación, presión pública, exposición de información interna, hostigamiento, amenaza, manipulación de conflictos o campaña de desprestigio.

Los participantes podrán no estar de acuerdo con una decisión, pero deberán expresarlo por los canales correspondientes y respetar la resolución oficial.

17. Compromiso colectivo

PRL será un proyecto colectivo.

La organización podrá establecer reglas, sistemas y procesos, pero la calidad de la liga dependerá también del compromiso de sus participantes.

Cada carga correcta, cada evidencia clara, cada reclamo bien presentado, cada partido jugado con respeto y cada error reportado de buena fe ayudará a construir una comunidad más confiable.

El crecimiento de PRL dependerá de la conducta diaria de clubes, capitanes, jugadores y colaboradores.

18. Lo que PRL espera de sus participantes

PRL espera que sus participantes:

- a) Compitan con seriedad.
- b) Respeten el reglamento.
- c) Cumplan el calendario.
- d) Se presenten a horario.
- e) Utilicen jugadores habilitados.
- f) Usen cuentas personales.
- g) Carguen datos reales.
- h) Presenten evidencias claras.
- i) Acepten revisiones.
- j) Respeten decisiones oficiales.
- k) Traten con respeto a los demás.
- l) Reporten errores de buena fe.
- m) Eviten manipular estadísticas.
- n) No busquen ventajas indebidas.
- o) Cuiden la imagen de la liga.
- p) Colaboren con el crecimiento de la comunidad.

19. Lo que PRL no representa

PRL no representa una competencia basada en:

- a) Arreglos.
- b) Farmeo.
- c) Cuentas prestadas.
- d) Evidencias falsas.
- e) Manipulación de estadísticas.
- f) Reclamos maliciosos.
- g) Ataques personales.
- h) Discriminación.
- i) Hostigamiento.
- j) Presión pública.
- k) Abuso de bugs.
- l) Desorganización constante.
- m) Falta de respeto.
- n) Ventajas indebidas.
- o) Daño a la comunidad.

Cualquier conducta de este tipo será contraria al Espíritu PRL.

20. Regla final del Espíritu PRL

El Espíritu PRL deberá interpretarse como una guía general para todos los casos en los que una conducta, situación o decisión no pueda resolverse únicamente desde una lectura literal del reglamento.

Cuando exista duda, PRL priorizará la integridad competitiva, el fair play, la buena fe, la transparencia, la convivencia, la trazabilidad de los datos, la protección de la comunidad y el crecimiento ordenado del proyecto.

Participar en PRL implica aceptar no solo sus reglas escritas, sino también los valores que sostienen la liga.

El objetivo final será construir una competencia donde ganar tenga valor, progresar tenga mérito, las estadísticas sean confiables, los clubes tengan identidad y la comunidad pueda crecer sobre una base seria, justa y transparente.