

PRO RANK LEAGUE - Reglamento para Jugadores

Clubes Pro — EA SPORTS FC 26

Documento oficial de participación para jugadores fundadores registrados y habilitados en ProRank League

Versión: Beta Cerrada v1.0

Vigencia

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

Carácter del documento

Reglamento individual, competitivo y disciplinario para los jugadores participantes.

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 cada jugador registrado y habilitado en PRL.

Todo jugador deberá competir con buena fe, respetar su identidad registrada, utilizar su cuenta personal, cumplir las normas de conducta, colaborar con su capitán, respetar los procesos de validación y aceptar que su progresión dependerá de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y validados por PRL.

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

Índice

Reglamento para Jugadores PRL

Bloque I — Disposiciones generales

1. Finalidad del reglamento
2. Alcance del reglamento
3. Aceptación de las normas PRL
4. Relación entre reglamento de jugadores, capitanes y reglamento general

Bloque II — Registro, cuenta e identidad del jugador

5. Registro de jugador
6. Cuenta personal e intransferible
7. Jugador habilitado
8. Identidad del jugador, usuario, apodo y títulos
9. Nombres, apodos, títulos o elementos ofensivos

Bloque III — Posiciones y participación deportiva

10. Posición principal y posición secundaria
11. Cambios de posición
12. Participación en partidos oficiales
13. Presentación y disponibilidad
14. Jugadores suplentes
15. Participación fuera de posición

Bloque IV — Conducta y convivencia

16. Conducta deportiva
17. Conducta en redes, grupos y canales externos
18. Relación con el capitán y la plantilla
19. Relación con rivales y otros participantes
20. Reclamos de jugadores

Bloque V — Partidos, evidencias y validación

- 21. Desconexiones individuales y masivas
- 22. Abandono de partido
- 23. Partido no validado
- 24. Colaboración con evidencias
- 25. Evidencias falsas, adulteradas o manipuladas

Bloque VI — Estadísticas, progresión y recompensas

- 26. Estadísticas personales
- 27. XP, media y progresión
- 28. Valor PRL
- 29. Equipo de la Semana
- 30. Jugador del Mes
- 31. Cartas especiales y recompensas
- 32. Límites de progresión por partidos no validados o irregulares

Bloque VII — Fair play, plataforma y Beta

- 33. Fair play y anti-farreo
- 34. Bugs, errores y ventajas indebidas
- 35. Reporte de errores
- 36. Confidencialidad de la Beta
- 37. Uso de imagen y contenido competitivo

Bloque VIII — Sanciones y decisiones PRL

- 38. Sanciones activas
- 39. Tipos de sanciones
- 40. Faltas leves
- 41. Faltas graves
- 42. Faltas muy graves
- 43. Derecho de admisión, permanencia y exclusión
- 44. Situaciones no contempladas
- 45. Decisiones finales de PRL

46. Aceptación del reglamento

47. Anexos

Anexos

Anexo I — Resumen rápido para el jugador

Anexo II — Reglas básicas de progresión

Anexo III — Espíritu del jugador 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, la validación de partidos, el registro de jugadores, 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 para Jugadores tiene como finalidad establecer las normas, derechos, obligaciones y criterios que deberán cumplir los jugadores registrados y habilitados para participar en PRL durante la Beta Cerrada.

Cada jugador tendrá un rol fundamental dentro de la competencia. Su participación no se limitará únicamente a jugar partidos, sino también a respetar su identidad registrada, utilizar su cuenta personal, competir en posiciones habilitadas, mantener una conducta deportiva adecuada, colaborar con su capitán, actuar de buena fe y aceptar los procesos de carga, evidencia y validación establecidos por PRL.

La progresión individual dentro de PRL dependerá de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y validados. Por ello, el jugador deberá comprender que XP, media PRL, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales y recompensas solo tendrán valor cuando se basen en rendimiento real, verificable y competitivo.

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 cada jugador participante, sin perjuicio de las responsabilidades que correspondan a su capitán, club y a la organización general de la competencia.

Artículo 1 — Finalidad del reglamento

El presente reglamento tiene como finalidad establecer las normas, derechos, obligaciones y criterios de participación que deberán cumplir los jugadores habilitados para competir en ProRank League durante la Beta Cerrada.

Este reglamento busca que cada jugador comprenda de manera clara cómo debe registrarse, participar en partidos oficiales, respetar su posición habilitada, mantener una conducta deportiva adecuada, colaborar con la validación de encuentros y aceptar el funcionamiento del sistema de progresión de PRL.

Asimismo, tiene como objetivo proteger la integridad competitiva de la liga, evitando el uso de cuentas prestadas, identidades falsas, manipulación de estadísticas, farmeo, abuso de errores, conductas antideportivas, nombres ofensivos o cualquier acción que afecte el normal desarrollo de la competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL se encuentra en una etapa de prueba, desarrollo y mejora continua. Por tal motivo, las normas establecidas en este reglamento también servirán para ordenar la participación de los jugadores, detectar problemas, ajustar criterios de progresión y mejorar la experiencia competitiva antes de futuras temporadas oficiales.

La participación de un jugador en PRL implica el conocimiento y aceptación de este reglamento, sin perjuicio de las obligaciones que correspondan al capitán, al club y a la organización general de la competencia.

El jugador deberá comprender que su rendimiento, conducta, regularidad, respeto por las normas y colaboración durante la Beta podrán influir en su progresión, reputación, recompensas, continuidad dentro de PRL y participación en futuras competencias organizadas por la liga.

Artículo 2 — Alcance del reglamento

El presente reglamento será aplicable a todos los jugadores registrados, habilitados o participantes de ProRank League durante la Beta Cerrada.

Sus disposiciones alcanzarán a los jugadores titulares, suplentes, incorporados recientemente, jugadores en revisión, jugadores sancionados, jugadores dados de baja y cualquier usuario que participe o haya participado en actividades vinculadas a PRL.

El reglamento será aplicable en todos los espacios relacionados con la competencia, incluyendo partidos oficiales, plataforma PRL, perfiles de jugador, rankings, cargas de partido, evidencias, canales oficiales, grupos de comunicación, redes sociales, publicaciones, reclamos, revisiones, transmisiones y cualquier otra instancia vinculada al desarrollo de la Beta Cerrada.

Las obligaciones establecidas en este reglamento serán independientes de las responsabilidades que correspondan al capitán, subcapitán o club. El jugador será responsable de su propia conducta, del uso de su cuenta, de la veracidad de su

identidad, del respeto a su posición habilitada y del cumplimiento de las normas individuales de PRL.

La participación en un partido, la aparición en una plantilla, la carga de datos por parte del capitán o la inclusión en estadísticas, rankings o recompensas no eximirá al jugador de cumplir con este reglamento.

Cuando una situación involucre tanto al jugador como al club o capitán, PRL podrá aplicar medidas individuales, colectivas o combinadas, según la gravedad del caso, el impacto competitivo, la conducta de las partes y las evidencias disponibles.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá interpretar y aplicar este reglamento con criterio razonable, teniendo en cuenta que la plataforma se encuentra en etapa de prueba, sin que ello implique tolerancia frente a conductas de mala fe, manipulación, abuso del sistema o faltas graves de conducta.

Artículo 3 — Aceptación de las normas PRL

La participación de un jugador en ProRank League implica la aceptación del presente reglamento y de las normas, criterios, comunicados, anexos y decisiones oficiales que PRL establezca durante la Beta Cerrada.

El jugador deberá leer, conocer y respetar las disposiciones aplicables a su participación, incluyendo aquellas vinculadas al registro, cuenta personal, identidad, posición habilitada, conducta deportiva, progresión, uso de plataforma, evidencias, recompensas, sanciones y confidencialidad de la Beta.

La aceptación del reglamento será condición necesaria para participar en partidos oficiales, integrar una plantilla, figurar en estadísticas, recibir XP, modificar media, generar Valor PRL, aparecer en rankings, acceder a cartas especiales, integrar el Equipo de la Semana, competir por Jugador del Mes o recibir cualquier otra recompensa vinculada a PRL.

El desconocimiento del reglamento no podrá ser utilizado como justificación frente a incumplimientos, conductas indebidas, uso incorrecto de la plataforma, participación irregular, manipulación de datos, reclamos improcedentes o cualquier acción contraria a las normas de PRL.

El jugador deberá aceptar que PRL se encuentra en una etapa Beta, por lo que la organización podrá realizar ajustes razonables sobre reglas, criterios de progresión, validación de partidos, recompensas, rankings, funciones de plataforma o procedimientos operativos cuando resulte necesario para mejorar el sistema o proteger la integridad competitiva.

Cuando PRL comunique una actualización reglamentaria, aclaración o modificación operativa por los canales oficiales, dicha comunicación será considerada parte del marco normativo aplicable a los jugadores.

La continuidad del jugador dentro de PRL dependerá de su cumplimiento reglamentario, conducta, buena fe, respeto por la competencia y aceptación de las decisiones oficiales adoptadas por la organización.

Artículo 4 — Relación entre reglamento de jugadores, capitanes y reglamento general

El presente reglamento estará destinado específicamente a los jugadores participantes de ProRank League durante la Beta Cerrada.

Su contenido regulará principalmente la participación individual del jugador, su registro, identidad, cuenta personal, posición habilitada, conducta, progresión, recompensas, sanciones individuales, uso de plataforma y demás obligaciones vinculadas a su rol dentro de la competencia.

El Reglamento para Capitanes regulará las responsabilidades específicas de los capitanes y subcapitanes, incluyendo la organización del club, comunicación oficial con PRL, presentación a partidos, carga de resultados, selección de jugadores participantes, posiciones utilizadas, MVP, evidencias obligatorias, reclamos, validaciones y gestión de plantilla.

El Reglamento General de PRL establecerá las normas comunes aplicables a todos los participantes de la competencia, incluyendo clubes, capitanes, jugadores, organización, formato competitivo, reglas generales de participación, conducta comunitaria, sanciones, derechos de admisión y criterios institucionales de la liga.

En caso de que una situación afecte directamente al jugador, se aplicará el presente reglamento, sin perjuicio de que también puedan aplicarse disposiciones del Reglamento para Capitanes o del Reglamento General cuando corresponda.

Cuando exista una diferencia entre reglamentos, PRL tendrá la facultad de interpretar cuál norma resulta aplicable al caso concreto, priorizando la integridad competitiva, la buena fe, la organización de la Beta y el correcto funcionamiento de la plataforma.

La existencia de un reglamento específico para capitanes no eximirá al jugador de cumplir sus propias obligaciones individuales. Del mismo modo, la responsabilidad del jugador no eliminará las responsabilidades que correspondan al capitán o al club cuando el hecho también los involucre.

La participación en PRL implica aceptar que los tres documentos podrán complementarse entre sí y formar parte del marco reglamentario de la competencia.

Artículo 5 — Registro de jugador

Para participar en ProRank League durante la Beta Cerrada, todo jugador deberá encontrarse correctamente registrado en la plataforma PRL o en el sistema de inscripción definido por la organización.

El registro del jugador tendrá como finalidad identificarlo dentro de la competencia, vincularlo a un club, habilitar su participación en partidos oficiales, registrar su posición principal y secundaria, validar su rendimiento, asignar progresión y permitir su aparición en rankings, cartas, recompensas y demás funciones de la plataforma.

PRL podrá solicitar al jugador o al capitán del club información necesaria para completar el registro, incluyendo nombre de usuario, ID de plataforma, usuario de EA, club al que pertenece, posición principal, posición secundaria, datos de contacto o cualquier otro dato operativo requerido para la correcta identificación dentro de la Beta Cerrada.

El jugador será responsable de brindar información real, clara y actualizada. No estará permitido registrarse con datos falsos, identidades duplicadas, cuentas ajenas, usuarios prestados o cualquier información destinada a ocultar la identidad real competitiva del participante.

La simple solicitud de registro no implicará habilitación automática para competir. PRL podrá revisar, aceptar, rechazar, suspender o dejar en revisión el registro de un jugador cuando existan dudas sobre su identidad, pertenencia al club, datos cargados, conducta previa o cumplimiento de los requisitos establecidos por la organización.

Un jugador no podrá participar válidamente en partidos oficiales, recibir XP, modificar media, generar Valor PRL, aparecer en rankings o acceder a recompensas si no se encuentra correctamente registrado y habilitado por PRL.

El capitán del club podrá colaborar en el registro, carga o verificación de datos de sus jugadores, pero ello no eximirá al jugador de su responsabilidad individual sobre la veracidad de la información vinculada a su cuenta e identidad competitiva.

Cualquier error, cambio de usuario, cambio de club, modificación de datos o inconveniente relacionado con el registro deberá ser informado a PRL por los canales oficiales, preferentemente a través del capitán o subcapitán correspondiente.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los requisitos de registro, solicitar datos adicionales, corregir registros existentes o implementar nuevas condiciones de identificación cuando resulte necesario para mejorar la organización, evitar duplicaciones, proteger la integridad competitiva o corregir fallas de plataforma.

Artículo 6 — Cuenta personal e intransferible

La cuenta utilizada por cada jugador en ProRank League será personal, individual e intransferible.

Cada jugador deberá participar en la competencia utilizando únicamente su propia cuenta, usuario o identidad competitiva registrada y habilitada por PRL.

No estará permitido prestar, ceder, compartir, vender, intercambiar o permitir el uso de una cuenta a otro jugador, tercero, compañero de equipo o persona ajena a la plantilla habilitada.

Tampoco estará permitido utilizar cuentas ajenas, cuentas secundarias no informadas, cuentas falsas, cuentas duplicadas, identidades prestadas o cualquier medio destinado a ocultar, modificar o suplantar la identidad real competitiva del jugador.

La cuenta registrada por el jugador deberá coincidir con la identidad utilizada en los partidos oficiales, evidencias, capturas, videos, rankings, estadísticas y demás elementos vinculados a su participación en PRL.

El jugador será responsable de toda actividad realizada desde su cuenta dentro de la plataforma PRL, en la competencia, en partidos oficiales y en cualquier espacio vinculado a la Beta Cerrada.

En caso de que PRL detecte o sospeche el uso compartido, préstamo, suplantación, duplicación o utilización irregular de una cuenta, podrá dejar en revisión al jugador, al partido, al club o a las estadísticas vinculadas.

El uso indebido de cuentas podrá generar anulación de participación, pérdida de XP, media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas, sanciones individuales, afectación del PRL Trust del club o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

Si un jugador pierde acceso a su cuenta, cambia de usuario, modifica su ID o detecta un problema relacionado con su identidad competitiva, deberá informarlo a PRL por los canales oficiales, preferentemente a través de su capitán o subcapitán, antes de disputar un nuevo partido oficial.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá solicitar verificaciones adicionales cuando existan dudas sobre la identidad de un jugador, el uso de una cuenta o la correspondencia entre el usuario registrado y el usuario que participó en un partido.

Artículo 7 — Jugador habilitado

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, PRL podrá modificar, actualizar o ajustar los criterios de habilitación cuando resulte necesario para ordenar la competencia, corregir errores, evitar abusos o proteger la integridad competitiva.

Artículo 8 — Identidad del jugador, usuario, apodo y títulos

Cada jugador participante de ProRank League deberá contar con una identidad clara, reconocible y verificable dentro de la plataforma PRL.

La identidad del jugador podrá estar compuesta por su usuario registrado, ID de plataforma, usuario de EA, nombre competitivo, apodo, título de jugador, imagen de jugador virtual, club al que pertenece, posición principal, posición secundaria y cualquier otro dato identificatorio que PRL considere necesario durante la Beta Cerrada.

El jugador será responsable de que su identidad dentro de PRL coincida con la utilizada en los partidos oficiales, evidencias, capturas, videos, rankings, estadísticas, cartas, publicaciones y demás elementos vinculados a la competencia.

No estará permitido utilizar identidades falsas, usuarios ajenos, apodos destinados a confundir, nombres similares a otros jugadores con intención de suplantación, datos duplicados o cualquier elemento que impida identificar correctamente al jugador.

Los apodos, usuarios, títulos de jugador o elementos visibles dentro de PRL deberán respetar el espíritu de la competencia, la convivencia entre participantes y la imagen general de la liga.

PRL podrá solicitar la modificación de cualquier usuario, apodo, título o dato identificatorio cuando considere que genera confusión, dificulta la validación, afecta la imagen de la plataforma, se parece de manera indebida a otro jugador o resulta contrario a los criterios de la organización.

El jugador no podrá modificar libremente su identidad competitiva durante la Beta Cerrada sin informar previamente a PRL, especialmente cuando dicho cambio pueda afectar la trazabilidad de partidos, estadísticas, rankings, progresión, cartas o recompensas.

Cuando exista un cambio de usuario, ID, apodo o dato relevante, el jugador deberá informarlo a PRL, preferentemente a través de su capitán o subcapitán, antes de disputar un nuevo partido oficial.

PRL podrá dejar en revisión a un jugador, partido, estadística o recompensa cuando existan dudas sobre la identidad del participante, la correspondencia entre el usuario registrado y el usuario que jugó, o la trazabilidad de su participación.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de identidad, visualización de perfiles, títulos, apodos o datos públicos de jugadores con el objetivo de mejorar la organización, evitar confusiones, proteger la integridad competitiva y facilitar la validación de partidos.

Artículo 9 — Nombres, apodos, títulos o elementos ofensivos

No estará permitido utilizar en ProRank League nombres, usuarios, apodos, títulos de jugador, imágenes, símbolos, abreviaturas o cualquier otro elemento identificador que resulte ofensivo, discriminatorio, violento, sexual, político, provocativo, ilegal, confuso o contrario al espíritu de la competencia.

Esta prohibición alcanzará a todos los elementos visibles del jugador dentro de PRL, incluyendo perfil, carta, rankings, estadísticas, publicaciones oficiales, placas, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, recompensas, evidencias, transmisiones, redes sociales y cualquier contenido vinculado a la Beta Cerrada.

PRL podrá rechazar, ocultar, solicitar modificación, suspender o retirar cualquier nombre, usuario, apodo, título, imagen o elemento identificador que considere inapropiado, aunque dicho elemento haya sido utilizado previamente por el jugador fuera de PRL o en otros entornos de juego.

No se permitirán elementos que incluyan insultos, burlas, referencias discriminatorias, mensajes de odio, contenido sexual explícito, apología de la violencia, provocaciones directas a otros jugadores o clubes, referencias políticas conflictivas, suplantación de identidad, uso indebido de marcas, símbolos protegidos o cualquier contenido que pueda afectar la convivencia, el fair play o la imagen general de ProRank League.

El jugador será responsable de mantener una identidad competitiva adecuada y respetuosa dentro de PRL. El capitán también podrá ser notificado cuando un jugador de su plantilla utilice un elemento identificador contrario a este reglamento.

En caso de detectar un nombre, usuario, apodo, título o elemento inapropiado, PRL podrá requerir su modificación inmediata como condición para participar en partidos oficiales, figurar en rankings, recibir recompensas, mantener cartas especiales o continuar habilitado dentro de la Beta Cerrada.

La negativa a modificar un elemento observado por PRL, la reincidencia en el uso de contenido inapropiado o la utilización deliberada de nombres ofensivos podrá derivar en advertencias, bloqueo de visualización, afectación del PRL Trust, suspensión temporal, pérdida de recompensas, exclusión de rankings o sanciones adicionales según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL tendrá la facultad de interpretar qué elementos resultan incompatibles con la imagen, convivencia y espíritu competitivo de la liga, priorizando un entorno respetuoso, claro y apto para publicaciones oficiales.

Artículo 10 — Posición principal y posición secundaria

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

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

La posición secundaria tendrá como finalidad permitir cierta flexibilidad táctica dentro del club, sin perder la trazabilidad del rendimiento del jugador. Dicha posición deberá estar registrada, informada o autorizada por PRL para que el jugador pueda ser evaluado correctamente en ese rol.

El jugador será responsable de conocer su posición principal y secundaria habilitada, y deberá procurar participar en partidos oficiales dentro de dichos roles, salvo situaciones excepcionales o necesidades tácticas del equipo.

PRL podrá reconocer como posiciones válidas aquellas utilizadas por la plataforma durante la Beta Cerrada, incluyendo, entre otras: arquero, lateral izquierdo, defensor central, lateral derecho, mediocentro defensivo, mediocentro, mediocentro izquierdo, mediocentro derecho, mediocentro ofensivo, extremo izquierdo, extremo derecho y delantero centro.

La posición declarada por el capitán al momento de cargar el partido deberá coincidir con la posición efectivamente utilizada por el jugador durante el encuentro.

Cuando un jugador dispute un partido en su posición principal o secundaria habilitada, podrá ser considerado normalmente para progresión, rankings, recompensas y distinciones, siempre que el partido sea correctamente cargado, respaldado por evidencias y validado por PRL.

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

No estará permitido declarar una posición falsa, alterar el rol real del jugador, simular una posición distinta o manipular la información posicional con el objetivo de obtener beneficios indebidos dentro del sistema de progresión.

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

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

Artículo 11 — Cambios de posición

Los jugadores podrán solicitar cambios de posición principal o secundaria durante la Beta Cerrada, siempre que dicha modificación sea informada a PRL y aprobada conforme a los criterios establecidos por la organización.

El cambio de posición no será automático. PRL podrá aceptar, rechazar, limitar o dejar en revisión una solicitud cuando considere que el cambio puede afectar la trazabilidad del rendimiento, los rankings por posición, la progresión del jugador, la integridad competitiva o el correcto funcionamiento del sistema.

La solicitud de cambio de posición deberá realizarse preferentemente a través del capitán o subcapitán del club, indicando el jugador afectado, la posición actual, la nueva posición solicitada y el motivo del cambio.

PRL podrá considerar como motivos válidos para un cambio de posición:

- a) Necesidad táctica real del club.
- b) Cambio estable del rol del jugador dentro de la plantilla.
- c) Error inicial en el registro de posición.
- d) Adaptación del jugador a una nueva función deportiva.
- e) Reorganización del equipo durante la Beta Cerrada.
- f) Corrección de datos cargados incorrectamente.
- g) Cualquier otro motivo que PRL considere razonable.

No estará permitido solicitar cambios de posición con el objetivo de manipular rankings, aprovechar recompensas, ingresar al Equipo de la Semana, competir artificialmente por Jugador del Mes, obtener XP indebida, alterar el Valor PRL o beneficiarse de una posición con menor competencia.

PRL podrá establecer límites, ventanas, plazos o condiciones para los cambios de posición durante la Beta Cerrada, especialmente cuando dichos cambios puedan afectar rankings, estadísticas acumuladas, cartas especiales o recompensas ya otorgadas.

Cuando un cambio de posición sea aprobado, PRL determinará desde qué momento tendrá efecto y cómo impactará en la progresión, estadísticas, rankings y recompensas futuras del jugador.

El cambio de posición no implicará necesariamente la modificación retroactiva de estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas obtenidas con anterioridad, salvo decisión expresa de PRL.

Si un jugador disputa partidos en una nueva posición antes de que el cambio sea aprobado, PRL podrá considerar esa participación como fuera de posición y limitar, reducir o anular los beneficios de progresión correspondientes a dichos partidos.

En caso de dudas, inconsistencias o sospechas de abuso en cambios de posición, PRL podrá dejar en revisión al jugador, sus estadísticas, sus recompensas o los partidos vinculados.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará permitir cambios razonables que beneficien la experiencia del jugador y la organización del club, pero sin permitir que dichos cambios sean utilizados para obtener ventajas indebidas dentro del sistema competitivo.

Artículo 12 — Participación en partidos oficiales

Se considerará participación en partido oficial a la intervención de un jugador habilitado en un encuentro programado, disputado y reconocido por ProRank League durante la Beta Cerrada.

Para que la participación de un jugador sea considerada válida, deberán cumplirse como mínimo las siguientes condiciones:

- a) El jugador deberá estar registrado y habilitado por PRL.
- b) El jugador deberá pertenecer a la plantilla del club correspondiente.
- c) El partido deberá formar parte del calendario oficial o haber sido autorizado por PRL.
- d) El jugador deberá haber participado efectivamente del encuentro.
- e) El capitán deberá declararlo correctamente en la carga del partido.
- f) La posición declarada deberá coincidir con la posición utilizada en el encuentro.
- g) La participación deberá estar respaldada por las evidencias obligatorias del partido.
- h) El partido deberá ser validado por PRL.

La sola presencia del jugador en el grupo, sala, lobby, banco, plantilla o convocatoria no implicará necesariamente participación válida si no disputó efectivamente el partido o si no fue declarado correctamente en la carga correspondiente.

El jugador no podrá reclamar XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales o recompensas por partidos en los que no haya participado efectivamente, no haya sido cargado correctamente o no exista evidencia suficiente de su intervención.

Cuando existan dudas sobre la participación real de un jugador, PRL podrá revisar las evidencias del partido, consultar al capitán, requerir información adicional o dejar en revisión la participación individual hasta resolver la situación.

No estará permitido declarar como participante a un jugador que no haya disputado el encuentro, cargar a un jugador en lugar de otro, utilizar cuentas prestadas, reemplazar identidades o simular participaciones con el objetivo de obtener progresión o recompensas indebidas.

Si PRL detecta que un jugador fue declarado incorrectamente, podrá corregir la carga, anular su participación, suspender la asignación de XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas, y aplicar las medidas correspondientes según la gravedad del caso.

La participación válida en partidos oficiales será la base para el sistema de progresión individual de PRL. Por ello, cada jugador deberá asegurarse de competir con su cuenta registrada, respetar su posición habilitada y colaborar con su capitán para que la carga posterior al partido sea correcta.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de participación válida cuando resulte necesario para mejorar la trazabilidad de los partidos, evitar abusos, corregir errores de plataforma o proteger la integridad competitiva.

Artículo 13 — Presentación y disponibilidad

Los jugadores deberán presentarse a los partidos oficiales en los días y horarios establecidos por el calendario de ProRank League, por la organización o por su capitán, según corresponda.

Cada jugador será responsable de informar a su capitán su disponibilidad real para disputar los partidos, evitando confirmaciones falsas, ausencias sin aviso, demoras injustificadas o cambios de último momento que puedan afectar la presentación del club.

La disponibilidad comunicada por el jugador deberá ser seria y respetada de buena fe. Cuando un jugador confirme su presencia para un partido, se espera que se encuentre disponible con la anticipación necesaria para organizar la plantilla, ingresar al entorno de juego y comenzar el encuentro en horario.

En caso de no poder participar, llegar tarde o tener un inconveniente técnico, personal o de conexión, el jugador deberá informar la situación a su capitán tan pronto como sea posible.

La falta de presentación de uno o más jugadores podrá afectar la organización del club, generar demoras, impedir el inicio del partido, provocar reprogramaciones, walkover, afectación del PRL Trust o sanciones para el club, según el caso.

Cuando la ausencia, demora o falta de comunicación sea responsabilidad individual de un jugador, PRL podrá considerar dicha conducta al momento de evaluar sanciones personales, recompensas, progresión, continuidad dentro de la Beta o futuras participaciones.

El jugador deberá colaborar con su capitán para mantener una organización clara, respetando horarios, convocatorias, indicaciones previas al partido y cualquier comunicación necesaria para disputar correctamente la jornada.

La reiteración de ausencias, demoras injustificadas, falta de respuesta o incumplimientos de disponibilidad podrá ser considerada una conducta perjudicial para la competencia y para el normal funcionamiento del club dentro de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá contemplar situaciones excepcionales cuando existan causas justificadas, buena fe y comunicación oportuna. Sin embargo, la responsabilidad de informar y colaborar con la organización del equipo corresponderá siempre al jugador.

Artículo 14 — Jugadores suplentes

Se considerará jugador suplente a todo jugador registrado y habilitado en la plantilla de un club que no inicie un partido oficial como titular, pero que pueda participar del encuentro si el formato, la plataforma, el juego o la organización del equipo lo permiten.

Los jugadores suplentes formarán parte de la plantilla habilitada del club y deberán cumplir las mismas normas de registro, identidad, conducta, cuenta personal, posición habilitada, fair play, confidencialidad y uso de plataforma que el resto de los jugadores.

La condición de suplente no otorgará automáticamente XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales o recompensas. Para que un jugador suplente pueda recibir progresión o reconocimiento dentro de PRL, deberá haber participado efectivamente del partido, haber sido declarado correctamente por el capitán, contar con respaldo en las evidencias obligatorias y formar parte de un partido validado por PRL.

La sola presencia del jugador suplente en el grupo, lobby, banco, convocatoria, chat, lista de plantilla o entorno del club no será suficiente para ser considerado participante válido del encuentro.

Cuando un suplente ingrese o participe efectivamente en un partido, el capitán deberá declararlo en la carga correspondiente, indicando la posición utilizada y cualquier información que PRL solicite para validar su intervención.

Si un jugador suplente no participa efectivamente del encuentro, no deberá ser declarado como jugador participante en la carga del partido.

No estará permitido cargar jugadores suplentes como participantes con el objetivo de otorgarles XP, progresión, estadísticas, Valor PRL, participación mínima, recompensas o beneficios que no correspondan.

En caso de que PRL detecte que un jugador suplente fue declarado incorrectamente como participante, podrá corregir la carga, anular su participación, suspender la asignación de beneficios y aplicar las medidas correspondientes al jugador, capitán o club, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá establecer criterios específicos para suplentes, participación mínima, validación de ingresos, impacto en progresión o límites de recompensas, con el objetivo de evitar abusos y asegurar que el sistema refleje participaciones reales.

Artículo 15 — Participación fuera de posición

Se considerará participación fuera de posición cuando un jugador dispute un partido oficial en una posición distinta a su posición principal o secundaria habilitada por PRL.

La participación fuera de posición podrá ser permitida por necesidad táctica del club, ausencia de jugadores, reorganización del equipo o decisión deportiva del capitán. Sin embargo, dicha participación no garantizará automáticamente XP, media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas vinculadas al rendimiento individual.

El jugador deberá comprender que el sistema de progresión de PRL se encuentra relacionado con su posición habilitada, ya que cada rol posee criterios de evaluación propios. Por este motivo, jugar fuera de posición podrá afectar la forma en que se analiza su rendimiento.

Cuando un jugador participe fuera de posición, PRL podrá:

- a) Validar únicamente su participación deportiva en el partido.
- b) Limitar, reducir o anular la progresión individual obtenida en dicho encuentro.

- c) Excluir esa actuación de rankings por posición.
- d) Excluir esa actuación de Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cartas especiales.
- e) Evaluar el rendimiento de manera excepcional si existiera justificación suficiente.
- f) Dejar la participación en revisión si existieran dudas sobre la posición realmente utilizada.

No estará permitido declarar falsamente una posición principal o secundaria cuando el jugador haya disputado el partido en otro rol, ni alterar la carga para obtener beneficios indebidos dentro del sistema de progresión.

Si un jugador juega fuera de posición de manera reiterada, PRL podrá solicitar que el club o el jugador regularicen su situación mediante un pedido formal de cambio de posición, conforme a los criterios establecidos por la organización.

El jugador no podrá reclamar beneficios completos de progresión, rankings o recompensas cuando haya participado en una posición no habilitada, salvo que PRL determine expresamente lo contrario.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá revisar estos casos con criterio razonable, contemplando necesidades reales de los clubes, errores de carga, situaciones excepcionales y el objetivo de que la progresión refleje de manera justa el rendimiento del jugador en su rol principal o secundario.

Artículo 16 — Conducta deportiva

Todos los jugadores participantes de ProRank League deberán mantener una conducta deportiva, respetuosa y leal durante la Beta Cerrada.

La conducta deportiva implica competir de buena fe, respetar al rival, respetar a los compañeros, aceptar el desarrollo normal del partido, cumplir las reglas establecidas por PRL y evitar cualquier comportamiento que afecte la integridad competitiva de la liga.

Los jugadores deberán disputar los partidos oficiales con intención competitiva real, sin manipular resultados, estadísticas, rendimiento, MVP, posiciones, evidencias, desconexiones o cualquier elemento vinculado al sistema de progresión de PRL.

Se espera que todo jugador:

- a) Respete a compañeros, rivales, capitanes, subcapitanes, administradores, revisores y demás participantes.
- b) Evite insultos, amenazas, burlas, provocaciones, hostigamiento o comentarios discriminatorios.
- c) Competa de manera honesta y sin buscar ventajas indebidas.
- d) No abandone partidos de manera injustificada.
- e) No fuerce desconexiones, repeticiones o situaciones irregulares para obtener beneficios.
- f) No participe en acuerdos para manipular resultados, goles, asistencias, estadísticas, MVP, XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas.

- g) No utilice cuentas prestadas, identidades falsas o jugadores no habilitados.
- h) No incentive conflictos entre clubes, jugadores o capitanes.
- i) Respete las decisiones del capitán durante la organización deportiva del equipo.
- j) Colabore con PRL cuando sea necesario aclarar una situación vinculada a su participación.

La conducta antideportiva podrá ser evaluada tanto dentro como fuera del partido cuando tenga relación directa con PRL, con la competencia, con otros participantes o con el funcionamiento de la Beta Cerrada.

PRL podrá intervenir ante conductas agresivas, maliciosas, abusivas, discriminatorias, manipuladoras o contrarias al fair play, aun cuando no hayan impactado directamente en el resultado de un partido.

El incumplimiento de las normas de conducta deportiva podrá generar advertencias, pérdida de XP, anulación de estadísticas, exclusión de recompensas, suspensión temporal, afectación del PRL Trust, sanciones individuales o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL valorará especialmente a los jugadores que compitan con seriedad, respeto, compromiso y buena fe, entendiendo que su conducta será parte fundamental para construir una comunidad competitiva ordenada y confiable.

Artículo 17 — Conducta en redes, grupos y canales externos

Los jugadores participantes de ProRank League deberán mantener una conducta respetuosa y responsable en redes sociales, grupos de comunicación, canales externos, transmisiones, comentarios públicos y cualquier espacio vinculado directa o indirectamente con la Beta Cerrada.

Esta obligación alcanzará a publicaciones, mensajes, comentarios, clips, historias, transmisiones, capturas, audios, videos, memes, respuestas, menciones o cualquier contenido que haga referencia a PRL, clubes, jugadores, capitanes, administradores, revisores, partidos, reclamos, sanciones, rankings o situaciones ocurridas dentro de la competencia.

No estará permitido utilizar redes sociales o canales externos para insultar, amenazar, hostigar, ridiculizar, discriminar, provocar, difamar, exponer datos privados, presionar a otros participantes, generar conflictos entre clubes o afectar la imagen general de ProRank League.

Las críticas, opiniones o desacuerdos sobre partidos, decisiones, rendimiento, sanciones o funcionamiento de la Beta deberán expresarse de manera respetuosa, sin agresiones personales, acusaciones infundadas, burlas graves o intentos de perjudicar a otros participantes.

PRL podrá intervenir cuando una conducta realizada fuera de la plataforma afecte la convivencia, el fair play, la integridad competitiva, la organización de la Beta, la reputación de la liga o la seguridad y bienestar de otros participantes.

El jugador será responsable por el contenido que publique, comparta o difunda en relación con PRL, aun cuando lo haga desde cuentas personales, cuentas secundarias, perfiles de redes sociales, canales de streaming o grupos externos.

No estará permitido publicar conversaciones privadas, reclamos en curso, sanciones no comunicadas oficialmente, evidencias internas, errores de plataforma, datos de otros jugadores o información confidencial de la Beta sin autorización de PRL.

La difusión de contenido oficial de PRL estará permitida cuando se trate de publicaciones, placas, rankings, resultados, cartas, menciones, clips o materiales autorizados o difundidos por la organización.

Las conductas indebidas en redes o canales externos podrán generar advertencias, solicitud de eliminación de contenido, afectación del PRL Trust, pérdida de recompensas, suspensión temporal, exclusión de rankings, sanciones individuales o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará construir una comunidad competitiva seria, respetuosa y sana. Por ello, los jugadores deberán comprender que su comportamiento público también forma parte de la imagen general de la liga y puede tener consecuencias reglamentarias cuando afecte a la competencia.

Artículo 18 — Relación con el capitán y la plantilla

Los jugadores deberán mantener una relación respetuosa, colaborativa y ordenada con el capitán, subcapitán y demás integrantes de su plantilla durante la Beta Cerrada de ProRank League.

El capitán será el representante oficial del club ante PRL y el principal responsable de coordinar la participación del equipo, organizar partidos, comunicar novedades, cargar datos, presentar evidencias, gestionar reclamos y transmitir decisiones oficiales de la organización.

Los jugadores deberán respetar las indicaciones razonables del capitán vinculadas a la organización deportiva del club, disponibilidad, horarios, posiciones, convocatoria, comunicación interna, carga posterior al partido y cumplimiento del reglamento.

La existencia de desacuerdos deportivos, decisiones tácticas, cambios de posición, suplencias, rotaciones o conflictos internos no habilitará al jugador a desconocer la autoridad organizativa del capitán dentro de PRL.

Cuando un jugador tenga una consulta, reclamo, duda o inconveniente relacionado con su participación en la competencia, deberá canalizarlo preferentemente a través de su capitán o subcapitán, salvo que PRL habilite expresamente otro medio de contacto o que exista una situación excepcional que justifique la comunicación directa.

No estará permitido que un jugador actúe en nombre del club, realice reclamos formales, solicite reprogramaciones, cuestione resultados, responda decisiones oficiales o represente a la plantilla ante PRL sin autorización del capitán, subcapitán o de la propia organización.

Los jugadores deberán colaborar con su capitán brindando información correcta sobre disponibilidad, usuario, posición, participación, MVP, desconexiones, errores, evidencias o cualquier dato necesario para la correcta carga y validación de partidos.

El jugador también deberá informar a su capitán cualquier situación que pueda afectar al club, como ausencias, problemas técnicos, cambios de usuario, conflictos con rivales, errores de carga, sanciones, reclamos o incumplimientos reglamentarios.

Los conflictos internos entre jugadores, capitán o subcapitán deberán resolverse preferentemente dentro del club. PRL podrá intervenir cuando dichos conflictos afecten la competencia, la carga de partidos, la conducta pública, la convivencia, la integridad competitiva o la continuidad del club dentro de la Beta Cerrada.

La conducta individual de un jugador podrá afectar a su club, a su capitán y al PRL Trust correspondiente cuando genere perjuicios deportivos, administrativos, disciplinarios o reputacionales para la competencia.

Durante la Beta Cerrada, PRL valorará especialmente a los jugadores que colaboren con sus capitanes, respeten la organización interna de sus clubes y contribuyan a una experiencia competitiva seria, ordenada y transparente.

Artículo 19 — Relación con rivales y otros participantes

Los jugadores deberán mantener una relación respetuosa, deportiva y responsable con los rivales, capitanes de otros clubes, administradores, revisores, miembros de PRL y demás participantes de la Beta Cerrada.

La competencia dentro de PRL deberá desarrollarse bajo criterios de respeto, fair play y buena convivencia, incluso cuando existan partidos disputados, rivalidades deportivas, desacuerdos, reclamos, sanciones o decisiones que no resulten favorables para un jugador o club.

No estará permitido insultar, amenazar, hostigar, provocar, discriminar, ridiculizar, perseguir, difamar o exponer públicamente a otros jugadores, capitanes, clubes o miembros de la organización.

Los jugadores deberán evitar conductas destinadas a generar conflictos innecesarios, escalar discusiones, presionar rivales, provocar respuestas agresivas, burlarse de derrotas, cargar contra errores individuales o afectar la convivencia general de la comunidad.

Las bromas, cargadas o comentarios propios del entorno competitivo podrán ser tolerados siempre que no excedan los límites del respeto, no se transformen en hostigamiento, no incluyan contenido discriminatorio, sexual, violento o humillante, y no afecten la imagen de PRL.

Cuando exista un conflicto con un rival, el jugador deberá informar la situación a su capitán o subcapitán, evitando actuar por cuenta propia mediante agresiones, publicaciones, mensajes privados, amenazas o reclamos informales.

Los jugadores no deberán contactar de manera insistente, agresiva o intimidante a rivales, capitanes, administradores o revisores para discutir resultados, sanciones, cargas, validaciones, reclamos o decisiones oficiales.

Toda diferencia vinculada a partidos, evidencias, estadísticas, conducta o decisiones de PRL deberá canalizarse de manera ordenada, preferentemente a través del capitán o subcapitán del club.

PRL podrá intervenir ante conflictos entre jugadores o clubes cuando dichos conflictos afecten la convivencia, la competencia, la imagen de la liga, la seguridad de los participantes o el normal desarrollo de la Beta Cerrada.

El incumplimiento de este artículo podrá generar advertencias, afectación del PRL Trust, pérdida de recompensas, suspensión temporal, exclusión de rankings, sanciones individuales o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará promover una comunidad competitiva intensa, seria y respetuosa, donde la rivalidad deportiva sea parte del juego, pero nunca una excusa para la agresión, el hostigamiento o la falta de respeto.

Artículo 20 — Reclamos de jugadores

Los jugadores podrán informar dudas, errores, inconvenientes o situaciones que consideren irregulares durante su participación en ProRank League, siempre que lo hagan de manera respetuosa, clara y de buena fe.

Como regla general, los reclamos vinculados a partidos, resultados, estadísticas, posiciones, MVP, evidencias, validaciones, sanciones, rankings, XP, media, Valor PRL, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier situación competitiva deberán ser canalizados a través del capitán o subcapitán de su club.

El jugador no será considerado interlocutor formal del club ante PRL, salvo que la organización lo autorice expresamente o que exista una situación excepcional que justifique la comunicación directa.

Se considerarán situaciones excepcionales, entre otras:

- a) Conflicto directo con el capitán o subcapitán.
- b) Falta de respuesta del capitán ante un problema grave.
- c) Denuncia de uso de cuenta prestada, identidad falsa o jugador no habilitado.
- d) Denuncia de manipulación de estadísticas, evidencias o resultados.
- e) Conductas discriminatorias, amenazas, hostigamiento o situaciones de gravedad.
- f) Situaciones que involucren al propio capitán en una posible falta reglamentaria.
- g) Cualquier caso en el que PRL considere necesario escuchar directamente al jugador.

Los reclamos o comunicaciones directas de jugadores deberán presentarse con respeto, claridad y evidencia mínima cuando corresponda. No se admitirán reclamos agresivos, maliciosos, reiterativos, infundados o realizados con el objetivo de presionar a PRL, perjudicar a un rival o generar conflicto interno.

El jugador deberá evitar realizar reclamos públicos en redes sociales, grupos externos, transmisiones o comentarios abiertos antes de utilizar los canales correspondientes. Las diferencias reglamentarias deberán tratarse de manera ordenada y por los medios establecidos por PRL.

La presentación de un reclamo por parte de un jugador no implicará automáticamente la modificación de un resultado, estadística, recompensa, sanción, ranking o decisión administrativa. PRL evaluará cada caso según las evidencias disponibles, el reglamento aplicable y el impacto real de la situación planteada.

Cuando un reclamo individual afecte a un partido, club o capitán, PRL podrá solicitar información adicional al capitán correspondiente, dejar el caso en revisión o adoptar la medida que considere necesaria para proteger la integridad competitiva.

Los reclamos falsos, exagerados, manipulados, maliciosos o realizados de mala fe podrán generar advertencias, pérdida de beneficios, afectación del PRL Trust, suspensión temporal, exclusión de recompensas o sanciones adicionales según la gravedad del caso.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará garantizar que los jugadores puedan informar problemas reales, especialmente cuando afecten su participación, progresión o trato dentro de la competencia, sin que ello desordene la comunicación formal entre clubes y organización.

Artículo 21 — Desconexiones individuales y masivas

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

Las desconexiones podrán ser individuales, cuando afecten a un solo jugador; parciales, cuando afecten a varios integrantes de un mismo club; o masivas, cuando afecten de manera significativa a uno o ambos equipos e impidan el normal desarrollo del encuentro.

El jugador que sufra una desconexión deberá informar la situación a su capitán o subcapitán tan pronto como sea posible, indicando el momento aproximado en que ocurrió, si pudo volver a ingresar, si el partido continuó y cualquier dato relevante para aclarar lo sucedido.

La desconexión de un jugador no implicará automáticamente la suspensión, repetición o anulación del partido. PRL evaluará cada situación según el minuto del encuentro, el resultado parcial, la cantidad de jugadores afectados, las evidencias disponibles, la conducta de las partes y el impacto competitivo real de la desconexión.

Cuando la desconexión sea individual y el partido pueda continuar normalmente, PRL podrá validar el encuentro sin necesidad de repetición, salvo que existan circunstancias excepcionales que justifiquen una revisión.

Cuando la desconexión sea masiva, exista caída general del juego, error grave de conexión, interrupción técnica generalizada o imposibilidad de continuar el partido en condiciones razonables, PRL podrá dejar el encuentro en revisión, ordenar una

reprogramación, disponer una repetición parcial o total, validar el resultado existente o adoptar la decisión administrativa que corresponda.

No estará permitido provocar, forzar o simular desconexiones con el objetivo de evitar una derrota, cortar una jugada, anular estadísticas, impedir la validación del partido, forzar una repetición, perjudicar al rival o alterar el sistema competitivo.

Las desconexiones reiteradas de un mismo jugador, especialmente cuando ocurran en momentos decisivos del partido o generen perjuicio competitivo, podrán ser revisadas por PRL para determinar si existe negligencia, mala fe, problema técnico recurrente o conducta antideportiva.

El jugador deberá colaborar con su capitán y con PRL cuando sea necesario aclarar una desconexión, aportando información, capturas, videos, mensajes o cualquier evidencia disponible que permita revisar correctamente el caso.

Si PRL detecta que una desconexión fue intencional, simulada, utilizada estratégicamente o vinculada a una conducta antideportiva, podrá aplicar sanciones individuales, anular beneficios, excluir estadísticas, afectar recompensas, suspender al jugador o adoptar cualquier otra medida necesaria para proteger la integridad competitiva.

Durante la Beta Cerrada, PRL analizará las desconexiones con criterio razonable, entendiendo que pueden existir problemas técnicos propios del juego, de conexión o de la plataforma. Sin embargo, dicha consideración no protegerá conductas de mala fe, abusos o intentos de manipulación.

Artículo 22 — Abandono de partido

Se considerará abandono de partido cuando un jugador deje de participar voluntariamente en un encuentro oficial de ProRank League sin causa justificada, sin comunicación previa o de una manera que afecte el normal desarrollo competitivo del partido.

El abandono podrá producirse, entre otros casos, cuando un jugador salga intencionalmente del partido, deje de jugar de manera deliberada, se desconecte voluntariamente, abandone la comunicación con su equipo, se niegue a continuar o realice acciones destinadas a perjudicar a su club, al rival o a la validación del encuentro.

No toda salida del partido será considerada abandono. PRL podrá contemplar situaciones justificadas, tales como problemas reales de conexión, fallas técnicas, emergencias personales, cortes de luz, errores del juego u otras circunstancias razonables, siempre que el jugador informe la situación a su capitán o subcapitán tan pronto como sea posible.

El jugador que abandone un partido sin justificación podrá afectar el rendimiento de su club, la carga de evidencias, la validación del encuentro, el resultado competitivo, el PRL Trust y la experiencia general de la jornada.

Cuando un abandono genere dudas sobre la continuidad del partido, el capitán deberá informar la situación a PRL y aportar, cuando corresponda, las evidencias disponibles para su revisión.

PRL podrá analizar el minuto del partido, el resultado parcial, la conducta previa del jugador, la existencia de comunicación, la reiteración de abandonos, el impacto sobre el club y cualquier evidencia disponible antes de determinar la medida correspondiente.

El abandono injustificado podrá derivar en anulación total o parcial de estadísticas del jugador, pérdida de XP, media, Valor PRL, recompensas, exclusión de rankings, afectación del PRL Trust, suspensión temporal o sanciones adicionales según la gravedad del caso.

Si PRL detecta que el abandono fue realizado con intención de evitar una derrota, impedir la carga de estadísticas, forzar una repetición, perjudicar a un rival, manipular el resultado o alterar el sistema competitivo, la conducta podrá ser considerada falta grave o muy grave.

La reiteración de abandonos injustificados podrá afectar la continuidad del jugador dentro de la Beta Cerrada y su participación en futuras competencias organizadas por PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL evaluará estos casos con criterio razonable, diferenciando los problemas técnicos reales de las conductas voluntarias, abusivas o antideportivas.

Artículo 23 — Partido no validado

Se considerará partido no validado a todo encuentro que, habiendo sido disputado o cargado en la plataforma PRL, no haya sido confirmado oficialmente por ProRank League debido a errores, inconsistencias, falta de evidencias, reclamos pendientes, diferencias entre capitanes o cualquier situación que impida verificar correctamente lo ocurrido.

Un partido no validado podrá quedar pendiente, en revisión, corregido parcialmente, rechazado o resuelto administrativamente por PRL, según el caso.

La participación de un jugador en un partido no validado no garantizará automáticamente la asignación de XP, modificación de media, generación de Valor PRL, aparición en rankings, reconocimiento de estadísticas, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas competitivas.

PRL podrá dejar sin efecto, suspender, reducir o demorar la progresión individual de los jugadores cuando el partido no cuente con carga correcta, evidencias obligatorias suficientes, validación del resultado, confirmación de jugadores participantes, posiciones declaradas correctamente o respaldo adecuado del MVP informado.

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

- a) Falte la carga del resultado.
- b) Existan diferencias entre lo informado por los capitanes.
- c) No se hayan cargado las evidencias obligatorias.
- d) Las evidencias sean incompletas, ilegibles, insuficientes o contradictorias.
- e) Existan dudas sobre los jugadores que participaron.
- f) Existan dudas sobre las posiciones utilizadas.
- g) Se haya informado incorrectamente el MVP.

- h) Haya reclamos pendientes.
- i) Existan sospechas de farmeo, manipulación o conducta antideportiva.
- j) Se detecten desconexiones, abandonos o situaciones irregulares.
- k) El partido haya sido disputado con jugadores no habilitados.
- l) PRL no pueda verificar de manera razonable lo ocurrido en el encuentro.

El jugador deberá comprender que la validación del partido depende de la carga realizada por el capitán, de las evidencias presentadas y del análisis de PRL. Por ello, deberá colaborar con su capitán cuando sea necesario aclarar participación, posición, rendimiento, desconexiones, errores o cualquier información vinculada al encuentro.

Cuando un partido se encuentre pendiente de validación o en revisión, el jugador deberá esperar la resolución oficial de PRL antes de reclamar progresión, recompensas, estadísticas o reconocimientos derivados de dicho partido.

Si PRL valida parcialmente un partido, podrá reconocer algunos datos y rechazar otros, según la información disponible y las evidencias presentadas.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá resolver los partidos no validados con criterio razonable, priorizando la integridad competitiva, la trazabilidad de la información, la buena fe de los participantes y la necesidad de que la progresión de los jugadores se base en partidos reales, verificables y correctamente documentados.

Artículo 24 — Colaboración con evidencias

Los jugadores deberán colaborar con su capitán, subcapitán y PRL cuando sea necesario aportar, revisar o aclarar evidencias vinculadas a un partido oficial de ProRank League.

La carga principal de evidencias será responsabilidad del capitán o subcapitán del club, conforme al Reglamento para Capitanes. Sin embargo, los jugadores podrán ser requeridos para aportar información, capturas, videos, clips, registros, mensajes o aclaraciones cuando su participación, posición, rendimiento, desconexión, conducta o situación particular se encuentre en revisión.

La colaboración del jugador podrá ser necesaria, entre otros casos, cuando:

- a) Existan dudas sobre su participación real en el partido.
- b) Existan dudas sobre la posición en la que jugó.
- c) Se cuestione una estadística, MVP, rendimiento o recompensa.
- d) Se produzca una desconexión o abandono.
- e) Exista un reclamo vinculado a su conducta.
- f) Se detecten inconsistencias entre la carga del capitán y las evidencias presentadas.
- g) Existan sospechas de uso de cuenta prestada, identidad falsa o jugador no habilitado.
- h) PRL necesite revisar una jugada, clip, captura o situación específica.

El jugador deberá aportar la información solicitada de buena fe, dentro del plazo indicado por PRL o por su capitán, evitando demoras injustificadas, ocultamiento de datos, respuestas falsas o negativa a colaborar.

La falta de colaboración del jugador podrá afectar la validación de su participación, estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes u otras recompensas vinculadas al partido.

Cuando un jugador cuente con evidencia relevante sobre un error, irregularidad, desconexión, conducta antideportiva, manipulación, farmeo o situación que pueda afectar la integridad competitiva, deberá informarla a su capitán o, en casos excepcionales, directamente a PRL por los canales oficiales.

No estará permitido ocultar evidencia relevante, eliminar material necesario para una revisión, presentar información incompleta de manera intencional o negar colaboración con el objetivo de beneficiar a un jugador, perjudicar a un rival o alterar una decisión de PRL.

PRL podrá valorar positivamente la colaboración clara, rápida y de buena fe de los jugadores durante revisiones, reclamos o procesos de validación.

Durante la Beta Cerrada, la colaboración de los jugadores con las evidencias será fundamental para mejorar la trazabilidad de los partidos, corregir errores, proteger la progresión individual y garantizar que las decisiones de PRL se basen en información real y verificable.

Artículo 25 — Evidencias falsas, adulteradas o manipuladas

Queda terminantemente prohibido presentar, utilizar, editar, alterar, recortar, ocultar, modificar o manipular evidencias vinculadas a partidos oficiales de ProRank League con el objetivo de alterar una validación, beneficiar a un jugador, perjudicar a un rival, modificar estadísticas, justificar una conducta o conseguir recompensas indebidas.

Se considerarán evidencias falsas, adulteradas o manipuladas, entre otras:

- a) Capturas o videos editados para ocultar información relevante.
- b) Evidencias pertenecientes a otro partido.
- c) Evidencias recortadas de manera maliciosa o sacadas de contexto.
- d) Videos alterados para modificar resultado, estadísticas, MVP, usuarios o rendimiento.
- e) Capturas modificadas digitalmente.
- f) Evidencias incompletas presentadas intencionalmente para confundir a PRL.
- g) Material utilizado para declarar jugadores, posiciones o estadísticas que no coinciden con lo ocurrido.
- h) Clips seleccionados de mala fe para acusar, perjudicar o exponer falsamente a otro jugador, capitán o club.
- i) Cualquier evidencia que PRL considere insuficiente, engañosa, alterada o contraria a la buena fe competitiva.

El jugador que presente, facilite, solicite, difunda o colabore en la creación de evidencias falsas, adulteradas o manipuladas podrá ser sancionado individualmente, aun cuando la carga formal del partido haya sido realizada por su capitán o subcapitán.

La manipulación de evidencias será considerada una conducta grave o muy grave, según el caso, especialmente cuando afecte resultados, estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales, sanciones o decisiones disciplinarias.

PRL podrá dejar en revisión cualquier partido, estadística, participación, recompensa o reclamo cuando existan dudas sobre la autenticidad, integridad o contexto de las evidencias presentadas.

Cuando PRL detecte evidencia falsa, adulterada o manipulada, podrá rechazar la carga, anular estadísticas, suspender la progresión, retirar recompensas, excluir al jugador de rankings, afectar el PRL Trust, aplicar sanciones individuales, sancionar al club o adoptar cualquier medida necesaria para proteger la integridad competitiva.

La presentación de una evidencia incompleta por error no será considerada automáticamente una falta grave, siempre que exista buena fe, colaboración y corrección oportuna. Sin embargo, la reiteración, ocultamiento o falta de colaboración podrá agravar la situación.

El jugador deberá conservar y aportar evidencias de manera responsable cuando PRL lo solicite, evitando alterar el material original o eliminar información relevante para una revisión.

Durante la Beta Cerrada, PRL será especialmente estricta con la autenticidad de las evidencias, ya que el sistema de validación, progresión y recompensas depende de que la información presentada sea real, clara y verificable.

Artículo 26 — Estadísticas personales

Las estadísticas personales del jugador serán el registro competitivo de su rendimiento individual dentro de ProRank League durante la Beta Cerrada.

Estas estadísticas podrán incluir, según la posición, el sistema disponible y los criterios de PRL, datos como partidos jugados, goles, asistencias, tiros, pases, recuperaciones, intercepciones, entradas, atajadas, vallas invictas, calificaciones, MVP, rendimiento general, posición utilizada, resultados del club y cualquier otra métrica relevante para evaluar su desempeño.

Las estadísticas personales solo podrán ser reconocidas oficialmente cuando provengan de partidos oficiales correctamente cargados, respaldados por evidencias obligatorias y validados por PRL.

La participación en un partido no garantizará automáticamente el registro definitivo de estadísticas personales si el encuentro se encuentra en revisión, no fue validado, presenta evidencias incompletas, contiene errores de carga o registra inconsistencias relevantes.

PRL podrá revisar, corregir, ajustar, suspender o anular estadísticas personales cuando detecte errores, datos incompletos, carga incorrecta de jugadores, posiciones mal declaradas, MVP incorrecto, evidencias insuficientes, sospechas de farreo, manipulación o cualquier situación que afecte la integridad del registro competitivo.

Las estadísticas personales serán utilizadas por PRL como base para evaluar XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales, historial competitivo y demás recompensas o reconocimientos individuales.

El jugador deberá comprender que sus estadísticas serán evaluadas según la posición en la que haya sido declarado y validado. No todos los roles serán medidos con los mismos criterios, ya que PRL podrá valorar métricas diferentes para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros.

No estará permitido reclamar estadísticas que no puedan verificarse mediante la carga del partido y las evidencias disponibles. Tampoco estará permitido solicitar la carga de estadísticas falsas, infladas, asignadas a otro jugador o provenientes de partidos no oficiales, no validados o disputados en condiciones irregulares.

Cuando un jugador detecte un error en sus estadísticas personales, deberá informarlo a su capitán o subcapitán para que el reclamo o pedido de corrección sea canalizado correctamente ante PRL.

PRL podrá corregir estadísticas personales cuando exista evidencia suficiente que demuestre un error de carga, validación o procesamiento. Sin embargo, la corrección no será automática y dependerá del análisis de la organización.

Durante la Beta Cerrada, las estadísticas personales podrán estar sujetas a ajustes, pruebas, correcciones y modificaciones propias del desarrollo de la plataforma, sin que ello implique un derecho adquirido sobre datos cargados erróneamente o no validados.

El objetivo de las estadísticas personales será reflejar de la manera más justa y verificable posible el rendimiento real del jugador dentro de PRL.

Artículo 27 — XP, media y progresión

El sistema de XP, media y progresión de ProRank League tendrá como finalidad reflejar el desarrollo competitivo de cada jugador dentro de la plataforma, tomando como base su participación, rendimiento, posición, regularidad, estadísticas verificadas y partidos oficialmente validados por PRL.

La XP será el mecanismo principal de crecimiento del jugador dentro de PRL. Su asignación podrá depender de la participación efectiva en partidos oficiales, el rendimiento individual, la posición utilizada, el resultado del encuentro, el MVP, las estadísticas verificadas, la conducta deportiva y cualquier otro criterio definido por la organización.

La media PRL representará el nivel competitivo del jugador dentro de la plataforma y podrá modificarse progresivamente según el rendimiento acumulado, la XP obtenida, la regularidad, la calidad de sus actuaciones, su posición y los criterios de evaluación establecidos por PRL.

La participación en un partido no otorgará automáticamente XP ni modificación de media. Para que un jugador pueda recibir progresión, el partido deberá estar correctamente cargado, contar con evidencias obligatorias suficientes, haber sido disputado por un jugador habilitado, respetar la posición declarada y encontrarse validado por PRL.

PRL podrá limitar, reducir, suspender o anular la asignación de XP o modificación de media cuando existan errores de carga, participación fuera de posición, evidencias incompletas, partido en revisión, sospechas de farmeo, estadísticas anormales, uso de cuenta prestada, conducta antideportiva o cualquier situación que afecte la integridad competitiva.

La progresión del jugador deberá reflejar rendimiento real y verificable. No estará permitido obtener XP, media o beneficios de progresión mediante estadísticas falsas, partidos manipulados, evidencias adulteradas, carga incorrecta de datos, participación irregular o acuerdos antideportivos.

Los jugadores podrán progresar de manera distinta según su posición, ya que PRL podrá aplicar criterios específicos para arqueros, defensores, mediocampistas, extremos y delanteros, evitando que la evaluación dependa únicamente de goles, asistencias o MVP.

PRL podrá establecer límites máximos de XP por partido, criterios de crecimiento por rareza, rangos de media, ajustes por rendimiento, penalizaciones por irregularidades o condiciones especiales durante la Beta Cerrada.

La progresión obtenida durante la Beta podrá estar sujeta a revisión, corrección o ajuste cuando PRL detecte errores, inconsistencias, abuso del sistema, problemas de balance o necesidad de mejorar el funcionamiento de la plataforma.

El jugador no tendrá derecho adquirido sobre XP, media o progresión obtenida a partir de partidos no validados, cargas incorrectas, datos manipulados, errores de plataforma o situaciones irregulares.

Cuando un jugador considere que existe un error en su XP, media o progresión, deberá informarlo a su capitán o subcapitán para que el pedido sea canalizado ante PRL por los medios correspondientes.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá modificar criterios de XP, media y progresión con el objetivo de equilibrar el sistema, corregir errores, evitar abusos, mejorar la experiencia del jugador y asegurar que el crecimiento dentro de la plataforma sea justo, lento, verificable y competitivo.

Artículo 28 — Valor PRL

El Valor PRL será un indicador simbólico dentro de ProRank League destinado a representar la valoración competitiva de un jugador dentro de la plataforma.

Dicho valor podrá estar relacionado con su rendimiento, media PRL, estadísticas verificadas, posición, regularidad, participación en partidos oficiales, impacto deportivo,

recompensas obtenidas, conducta, progresión y demás criterios definidos por PRL durante la Beta Cerrada.

El Valor PRL no representará dinero real, salario, premio económico, obligación de pago, contrato, transferencia real ni derecho económico alguno a favor del jugador. Su finalidad será exclusivamente competitiva, simbólica, estadística y de identidad dentro de la plataforma.

PRL podrá utilizar el Valor PRL para rankings, cartas de jugador, perfiles públicos, mercado simbólico, comparativas, historial competitivo, progresión, contenido visual, placas, recompensas o cualquier otra función vinculada al ecosistema competitivo de la liga.

La participación en un partido no garantizará automáticamente el aumento del Valor PRL. Para que un jugador pueda modificar su valor, el partido deberá estar correctamente cargado, contar con evidencias suficientes, encontrarse validado por PRL y cumplir los criterios deportivos establecidos por la organización.

PRL podrá aumentar, mantener, reducir, suspender o corregir el Valor PRL de un jugador cuando existan errores de carga, estadísticas no verificadas, partidos en revisión, participación fuera de posición, conducta antideportiva, sanciones, farmeo, manipulación, uso indebido de la plataforma o cualquier situación que afecte la integridad competitiva.

El Valor PRL podrá verse influido por el rendimiento individual del jugador, pero también por factores contextuales como su posición, dificultad del partido, regularidad, nivel de impacto, desempeño del club, MVP, estadísticas relevantes por rol, participación en distinciones y cumplimiento reglamentario.

No estará permitido manipular partidos, estadísticas, posiciones, MVP, evidencias o resultados con el objetivo de aumentar artificialmente el Valor PRL propio o de otro jugador.

Cuando PRL detecte que un jugador obtuvo Valor PRL mediante datos falsos, evidencias adulteradas, estadísticas infladas, partidos no competitivos, farmeo o cualquier conducta irregular, podrá corregir, reducir o anular dicho valor, además de aplicar las sanciones correspondientes.

Durante la Beta Cerrada, el sistema de Valor PRL podrá encontrarse sujeto a pruebas, ajustes, balanceos y modificaciones, con el objetivo de mejorar su precisión, evitar abusos y lograr que represente de manera más justa el rendimiento y la proyección competitiva de cada jugador.

El jugador deberá comprender que el Valor PRL forma parte de la experiencia competitiva de la plataforma y que su evolución dependerá de rendimiento real, validación, regularidad, conducta y cumplimiento de las normas de PRL.

Artículo 29 — Equipo de la Semana

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

Esta distinción tendrá como finalidad reconocer el rendimiento individual de los jugadores en partidos oficiales, valorando su desempeño según la posición en la que hayan participado, su impacto en el partido, sus estadísticas verificadas, su regularidad, su conducta deportiva y los criterios de evaluación definidos por PRL.

Solo podrán ser considerados para integrar el Equipo de la Semana aquellos jugadores que hayan participado efectivamente en partidos oficiales, se encuentren correctamente registrados y habilitados, hayan sido declarados por su capitán, cuenten con evidencias suficientes y formen parte de partidos validados por PRL.

La elección del Equipo de la Semana no dependerá únicamente de goles, asistencias, MVP o cantidad de partidos jugados. PRL podrá evaluar el rendimiento del jugador de manera integral, teniendo en cuenta las exigencias propias de cada posición.

PRL podrá considerar diferentes criterios según el rol del jugador, incluyendo, entre otros:

- a) Rendimiento ofensivo.
- b) Rendimiento defensivo.
- c) Participación colectiva.
- d) Incidencia en el resultado.
- e) Estadísticas verificadas.
- f) MVP obtenidos.
- g) Regularidad durante el período evaluado.
- h) Dificultad del partido o del rival.
- i) Posición utilizada y validada.
- j) Conducta deportiva y ausencia de sanciones relevantes.

Los jugadores serán evaluados principalmente en la posición en la que hayan sido declarados y validados. Cuando un jugador participe fuera de su posición principal o secundaria habilitada, PRL podrá excluir dicha actuación de la consideración para el Equipo de la Semana, salvo decisión excepcional de la organización.

No podrán integrar el Equipo de la Semana jugadores cuyos partidos se encuentren en revisión, no hayan sido validados, presenten evidencias insuficientes, registren inconsistencias graves o estén vinculados a sospechas de farreo, manipulación, conducta antideportiva o incumplimientos reglamentarios relevantes.

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

PRL podrá corregir, modificar o dejar sin efecto una inclusión en el Equipo de la Semana cuando posteriormente se detecten errores de carga, evidencias falsas, estadísticas incorrectas, sanciones aplicables o cualquier situación que afecte la legitimidad de la distinción.

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

Artículo 30 — Jugador del Mes

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

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

Solo podrán ser considerados para Jugador del Mes aquellos jugadores que se encuentren correctamente registrados y habilitados, hayan participado efectivamente en partidos oficiales, hayan sido declarados por su capitán, cuenten con evidencias suficientes y formen parte de partidos validados por PRL.

La elección del Jugador del Mes no dependerá únicamente de goles, asistencias, MVP, cantidad de partidos disputados o popularidad del jugador, sino de una evaluación integral de su rendimiento durante el período correspondiente.

PRL podrá considerar, entre otros criterios:

- a) Rendimiento general durante el período evaluado.
- b) Regularidad en partidos oficiales validados.
- c) Estadísticas verificadas según la posición.
- d) Incidencia en los resultados de su club.
- e) MVP obtenidos.
- f) Participación en partidos importantes o de mayor exigencia.
- g) Rendimiento comparado con otros jugadores de la misma posición.
- h) Impacto ofensivo, defensivo o colectivo según su rol.
- i) Evolución de XP, media y Valor PRL.
- j) Conducta deportiva, fair play y ausencia de sanciones relevantes.

No podrán ser considerados para Jugador del Mes aquellos jugadores cuyos partidos principales se encuentren en revisión, no hayan sido validados, presenten evidencias insuficientes, tengan estadísticas inconsistentes o estén vinculados a sospechas de farmeo, manipulación, conducta antideportiva o incumplimientos reglamentarios relevantes.

La participación fuera de posición, las cargas incorrectas, las evidencias incompletas o los partidos no validados podrán limitar o excluir la consideración del jugador para esta distinción, salvo decisión excepcional de PRL.

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

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

PRL podrá corregir, modificar o dejar sin efecto una distinción de Jugador del Mes cuando posteriormente se detecten errores de carga, evidencias falsas, estadísticas incorrectas, sanciones aplicables o cualquier situación que afecte la legitimidad del reconocimiento.

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

Artículo 31 — Cartas especiales y recompensas

Las cartas especiales y recompensas de ProRank League serán reconocimientos competitivos, visuales o simbólicos otorgados a jugadores destacados durante la Beta Cerrada.

Estas cartas y recompensas podrán estar vinculadas al rendimiento deportivo, progresión, estadísticas verificadas, participación en partidos oficiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, eventos especiales, hitos individuales, conducta destacada, colaboración durante la Beta o cualquier otro criterio definido por PRL.

Las cartas especiales podrán incluir, entre otras, cartas de Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas de Beta, cartas conmemorativas, cartas por rareza, cartas por rendimiento, cartas de evento o cualquier diseño especial que PRL incorpore durante la competencia.

La obtención de una carta especial o recompensa no será automática por el solo hecho de participar en partidos. Para acceder a ellas, el jugador deberá encontrarse registrado y habilitado, participar en partidos oficiales, contar con carga correcta, evidencias suficientes, partidos validados y cumplir los criterios específicos establecidos por PRL.

PRL podrá considerar para el otorgamiento de cartas especiales o recompensas:

- a) Rendimiento individual validado.
- b) Posición utilizada y habilitada.
- c) Estadísticas verificadas.
- d) MVP obtenidos.
- e) Regularidad competitiva.
- f) Evolución de XP, media y Valor PRL.
- g) Inclusión en Equipo de la Semana.
- h) Distinción como Jugador del Mes.
- i) Conducta deportiva y ausencia de sanciones relevantes.
- j) Participación positiva en la Beta Cerrada.
- k) Cualquier otro criterio competitivo, visual o simbólico definido por PRL.

Las cartas especiales podrán tener efectos visuales, estéticos, simbólicos, históricos o de exposición dentro de la plataforma, sin implicar necesariamente una ventaja deportiva automática, premio económico, derecho adquirido o beneficio permanente.

PRL podrá establecer que determinadas cartas especiales tengan duración limitada, vigencia durante la Beta, valor histórico, efecto temporal, diseño exclusivo o condiciones específicas de uso dentro de la plataforma.

No podrán acceder a cartas especiales o recompensas los jugadores cuyos partidos se encuentren en revisión, no hayan sido validados, presenten evidencias insuficientes, tengan estadísticas manipuladas, estén vinculados a farmeo, hayan utilizado cuentas prestadas o registren sanciones incompatibles con el reconocimiento.

PRL podrá retirar, suspender, modificar o dejar sin efecto una carta especial o recompensa cuando posteriormente se detecten errores de carga, evidencias falsas, estadísticas incorrectas, conducta antideportiva, sanciones aplicables o cualquier situación que afecte la legitimidad del reconocimiento.

La manipulación de partidos, estadísticas, MVP, evidencias, posiciones o resultados con el objetivo de obtener una carta especial o recompensa será considerada una falta grave o muy grave.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá ajustar los criterios de otorgamiento, diseño, vigencia, rareza, impacto o disponibilidad de cartas especiales y recompensas con el objetivo de equilibrar el sistema, evitar abusos, mejorar la experiencia visual y construir una identidad competitiva atractiva para los jugadores.

El jugador deberá comprender que las cartas especiales y recompensas forman parte del ecosistema competitivo y visual de PRL, y que su obtención dependerá de rendimiento real, validación, conducta, cumplimiento reglamentario y criterios definidos por la organización.

Artículo 32 — Límites de progresión por partidos no validados o irregulares

PRL podrá limitar, reducir, suspender o anular la progresión de un jugador cuando su participación provenga de partidos no validados, partidos en revisión, partidos con evidencias insuficientes o encuentros disputados en condiciones irregulares.

La progresión comprende, entre otros elementos, XP, media PRL, Valor PRL, estadísticas personales, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, recompensas simbólicas y cualquier otro beneficio competitivo o visual otorgado por ProRank League.

Un jugador no tendrá derecho automático a recibir progresión cuando el partido:

- a) No haya sido validado por PRL.
- b) Se encuentre en estado de revisión.
- c) No cuente con evidencias obligatorias suficientes.

- d) Tenga errores graves de carga.
- e) Presente dudas sobre los jugadores participantes.
- f) Presente dudas sobre las posiciones utilizadas.
- g) Haya sido disputado con jugadores no habilitados.
- h) Incluya uso de cuentas prestadas, identidades falsas o usuarios incorrectos.
- i) Registre sospechas de farmeo, manipulación o conducta antideportiva.
- j) Haya sido afectado por abandono, desconexiones graves o interrupciones irregulares.
- k) Contenga estadísticas anormales o imposibles de verificar.
- l) Haya sido resuelto administrativamente por walkover, ausencia o decisión de PRL.

Cuando un partido sea validado parcialmente, PRL podrá reconocer algunos datos y rechazar otros, según las evidencias disponibles y el grado de certeza sobre lo ocurrido.

En estos casos, PRL podrá validar el resultado del partido sin otorgar progresión completa a todos los jugadores, o bien reconocer la participación sin asignar XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas asociadas.

La participación de buena fe en un partido irregular no garantizará beneficios completos si PRL no puede verificar correctamente el rendimiento, las estadísticas, las posiciones o la identidad de los jugadores involucrados.

Cuando la irregularidad sea atribuible a un jugador específico, PRL podrá limitar únicamente su progresión individual, sin afectar necesariamente al resto de la plantilla, siempre que las evidencias permitan separar responsabilidades.

Cuando la irregularidad afecte al partido en general, PRL podrá suspender o anular la progresión de todos los jugadores involucrados hasta resolver la situación.

No estará permitido reclamar beneficios de progresión derivados de datos falsos, cargas incompletas, errores no corregidos, evidencias insuficientes, partidos no oficiales o situaciones que PRL no pueda validar de manera razonable.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar estos límites con criterio razonable, buscando proteger a los jugadores que participaron de buena fe, pero priorizando que la progresión individual se base en información real, verificable y competitivamente justa.

Artículo 33 — Fair play y anti-farmeo

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

El fair play implica disputar cada partido oficial con intención competitiva real, respetar al rival, respetar a los compañeros, aceptar el desarrollo normal del juego y evitar cualquier conducta destinada a manipular resultados, estadísticas, progresión, recompensas o decisiones de PRL.

Se considerará farmeo a toda conducta realizada con el objetivo de inflar, forzar, manipular o alterar artificialmente estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings,

cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier otro beneficio competitivo dentro de la plataforma.

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

- a) Pactar goles, asistencias, MVP, estadísticas o resultados entre jugadores, compañeros o rivales.
- b) Permitir intencionalmente que un rival o compañero realice acciones para mejorar sus estadísticas.
- c) Jugar sin intención competitiva real con el objetivo de beneficiar a un jugador determinado.
- d) Forzar situaciones de partido para acumular estadísticas de manera artificial.
- e) Cargar o solicitar la carga de datos que no coincidan con lo ocurrido en el encuentro.
- f) Participar en acuerdos entre clubes o jugadores para favorecer rankings, cartas, recompensas o progresión.
- g) Alterar posiciones, MVP, participación o evidencias para obtener beneficios indebidos.
- h) Repetir, abandonar o intentar reiniciar partidos con el objetivo de conseguir mejores estadísticas.
- i) Aprovechar errores del juego, fallas de plataforma o vacíos reglamentarios para obtener ventajas no previstas.
- j) Cualquier conducta que PRL considere contraria a la competencia real, al fair play o al espíritu de la liga.

La existencia de estadísticas altas o rendimientos destacados no implicará automáticamente farmeo. PRL evaluará cada caso según el contexto del partido, posición del jugador, resultado, evidencias disponibles, conducta de las partes, historial competitivo y razonabilidad de los datos.

Cuando PRL detecte indicios de farmeo, podrá revisar partidos, estadísticas, evidencias, patrones de rendimiento, comunicaciones, cargas realizadas y cualquier información necesaria para determinar si existió manipulación.

Si PRL confirma una conducta de farmeo, podrá anular total o parcialmente estadísticas, XP, media PRL, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o cualquier recompensa obtenida de manera indebida.

Además, el jugador involucrado podrá recibir advertencias, suspensión temporal, pérdida de recompensas, exclusión de rankings, afectación del PRL Trust, sanciones individuales o exclusión de la Beta Cerrada, según la gravedad del caso.

La participación en farmeo podrá afectar también al capitán o al club cuando exista conocimiento, autorización, tolerancia, encubrimiento o beneficio directo para la plantilla.

El jugador deberá comprender que el sistema de progresión de PRL solo tendrá valor si refleja rendimiento real, competitivo y verificable. Por ello, cualquier intento de manipular dicho sistema será considerado una falta grave o muy grave.

Durante la Beta Cerrada, PRL será especialmente cuidadosa con las conductas de farmeo, ya que esta etapa servirá para probar, equilibrar y proteger el sistema de progresión, recompensas y rankings antes de futuras competencias oficiales.

Artículo 34 — Bugs, errores y ventajas indebidas

Durante la Beta Cerrada, ProRank League podrá presentar errores, fallas, inconsistencias, permisos incorrectos, problemas de carga, errores visuales, datos desactualizados o comportamientos no definitivos propios de una plataforma en etapa de prueba.

Los jugadores deberán actuar de buena fe ante cualquier error, bug, falla o funcionamiento anormal que detecten dentro de la plataforma PRL, en el juego, en la carga de partidos, en rankings, estadísticas, XP, media, Valor PRL, cartas especiales, recompensas o cualquier otra función vinculada a la competencia.

La detección de un error no autoriza al jugador a utilizarlo, repetirlo, ocultarlo, compartirlo de manera indebida o aprovecharlo para obtener beneficios deportivos, estadísticos, visuales, administrativos o competitivos.

Se considerará ventaja indebida toda situación en la que un jugador obtenga o intente obtener un beneficio no previsto por PRL mediante el uso de errores, fallas, vulnerabilidades, permisos incorrectos, inconsistencias de datos, vacíos del sistema o comportamientos anormales de la plataforma.

Podrán ser consideradas conductas indebidas, entre otras:

- a) Aprovechar un error para obtener XP, media, Valor PRL, estadísticas, cartas o recompensas que no correspondan.
- b) Utilizar fallas de la plataforma para modificar datos, cargas, resultados, posiciones, MVP o evidencias.
- c) Repetir intencionalmente una acción que genera beneficios incorrectos.
- d) Ocultar un error conocido para seguir obteniendo ventajas.
- e) Compartir un bug con otros jugadores para que también lo aprovechen.
- f) Utilizar permisos o accesos que el jugador no debería tener.
- g) Manipular errores visuales o técnicos para reclamar beneficios inexistentes.
- h) Aprovechar fallas del juego o de la plataforma para alterar el desarrollo normal de un partido.
- i) Reclamar como válido un beneficio obtenido por error cuando PRL detecte la inconsistencia.

Cuando un jugador detecte un error, deberá informarlo a su capitán o subcapitán, o directamente a PRL si la organización habilita un canal específico para reportes de Beta.

El reporte deberá realizarse con claridad y buena fe, indicando qué ocurrió, dónde ocurrió, cuándo fue detectado y, si fuera posible, aportando capturas, videos o pasos que permitan a PRL revisar el problema.

PRL podrá corregir, eliminar, suspender o dejar en revisión cualquier dato, estadística, recompensa, carta, ranking, XP, media o Valor PRL generado a partir de un error, aunque el jugador no haya actuado de mala fe.

Cuando PRL determine que el jugador actuó de mala fe, explotó deliberadamente un bug o intentó obtener una ventaja indebida, podrá aplicar advertencias, anulación de beneficios, pérdida de recompensas, afectación del PRL Trust, suspensión temporal, exclusión de rankings o sanciones adicionales según la gravedad del caso.

El reporte honesto y oportuno de errores podrá ser valorado positivamente por PRL, especialmente durante la Beta Cerrada, ya que contribuye a mejorar la plataforma y proteger la experiencia competitiva de todos los participantes.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará diferenciar entre errores cometidos de buena fe y abusos intencionales del sistema. Sin embargo, ningún jugador tendrá derecho adquirido sobre beneficios obtenidos a partir de errores, fallas o ventajas indebidas.

Artículo 35 — Reporte de errores

Durante la Beta Cerrada, los jugadores deberán colaborar con ProRank League reportando errores, fallas, inconsistencias o comportamientos anormales que detecten en la plataforma PRL, en sus perfiles, estadísticas, rankings, XP, media, Valor PRL, cartas, recompensas o cualquier función vinculada a la competencia.

El reporte de errores tendrá como finalidad mejorar el funcionamiento de la plataforma, corregir problemas de carga, evitar confusiones, proteger la progresión de los jugadores y fortalecer la experiencia competitiva de la Beta.

Los jugadores podrán reportar errores relacionados con:

- a) Datos incorrectos en su perfil de jugador.
- b) Usuario, apodo, posición o club mal cargado.
- c) Estadísticas personales incorrectas.
- d) XP, media o Valor PRL mal calculados.
- e) Participaciones no registradas o mal registradas
- f) Rankings desactualizados o inconsistentes.
- g) Cartas especiales o recompensas asignadas incorrectamente.
- h) Problemas de visualización en la plataforma.
- i) Errores en partidos, resultados, validaciones o evidencias.
- j) Cualquier falla que afecte su experiencia o la integridad competitiva.

Como regla general, el jugador deberá informar el error a su capitán o subcapitán para que el reporte sea canalizado correctamente ante PRL, salvo que la organización habilite un canal directo para reportes de jugadores.

El reporte deberá ser claro, respetuoso y realizado de buena fe, indicando en la medida de lo posible:

- a) Qué error fue detectado.
- b) En qué sección de la plataforma ocurrió.
- c) Qué jugador, partido, club o estadística se encuentra afectado.
- d) Cuándo fue detectado.
- e) Capturas, videos o evidencias del problema.
- f) Pasos realizados antes de que apareciera el error, si corresponde.

El jugador no deberá utilizar el error en su beneficio, repetirlo intencionalmente, ocultarlo, exagerarlo, difundirlo de manera indebida o compartirlo con otros jugadores para obtener ventajas dentro de PRL.

PRL podrá revisar el reporte, solicitar información adicional, corregir el error, dejar el caso en revisión o determinar que no existe falla cuando la información disponible no permita comprobar el problema informado.

La existencia de un error reportado no implicará automáticamente la modificación de estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas o recompensas. Toda corrección dependerá del análisis de PRL y de las evidencias disponibles.

Los reportes falsos, maliciosos, reiterativos, manipulados o realizados con el objetivo de obtener beneficios indebidos podrán ser considerados una falta reglamentaria.

PRL podrá valorar positivamente a los jugadores que reporten errores reales de manera clara, responsable y colaborativa, especialmente durante la Beta Cerrada.

Durante esta etapa, el reporte de errores será una parte fundamental del crecimiento de PRL, ya que permitirá detectar fallas, mejorar procesos y construir una plataforma más justa, estable y confiable para futuras competencias.

Artículo 36 — Confidencialidad de la Beta

La Beta Cerrada de ProRank League constituye una etapa de prueba, desarrollo y mejora de la plataforma, sus funciones, criterios de validación, sistema de progresión, rankings, recompensas, cartas especiales, herramientas internas y procesos competitivos.

Los jugadores participantes deberán tratar con responsabilidad la información, accesos, pantallas, funciones, errores, comunicaciones, decisiones y contenidos internos a los que tengan acceso durante esta etapa.

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

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

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

Los jugadores podrán compartir su participación en PRL cuando el contenido no revele información interna, no exponga errores de plataforma, no afecte reclamos o revisiones pendientes y no perjudique la imagen, organización o integridad competitiva de la Beta.

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

La publicación no autorizada de capturas, videos, conversaciones, errores de plataforma, datos internos, sanciones, reclamos, decisiones no comunicadas o información reservada podrá generar advertencias, solicitud de eliminación del contenido, afectación del PRL Trust, pérdida de recompensas, suspensión temporal, exclusión de rankings o sanciones adicionales según la gravedad del caso.

Cuando la filtración sea intencional, maliciosa, reiterada o genere perjuicio a PRL, a un club, a un capitán o a otros jugadores, podrá ser considerada una falta grave o muy grave.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará equilibrar la promoción de la competencia con la protección del desarrollo interno de la plataforma. Por ello, los jugadores deberán colaborar manteniendo reserva sobre información sensible y compartiendo únicamente contenido autorizado o públicamente difundido por la organización.

Artículo 37 — Uso de imagen y contenido competitivo

Al participar en ProRank League, el jugador autoriza a PRL a utilizar su usuario, nombre competitivo, apodo, título de jugador, imagen de jugador virtual, posición, club, estadísticas, resultados, cartas, rankings, clips, capturas, videos, jugadas destacadas y demás contenido vinculado a su participación en la Beta Cerrada.

Dicha autorización tendrá como finalidad permitir la correcta organización, comunicación, promoción, documentación y difusión de la competencia dentro de la plataforma PRL, redes sociales, placas gráficas, rankings, tablas, perfiles públicos, transmisiones, resúmenes de jornada, publicaciones oficiales, contenido audiovisual y material promocional de la liga.

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

PRL podrá utilizar el contenido competitivo del jugador en publicaciones de resultados, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales, rankings por posición, estadísticas destacadas, resúmenes de jornada, clips, placas, videos promocionales, transmisiones y futuras comunicaciones relacionadas con la historia competitiva de la plataforma.

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

El jugador será responsable de que su usuario, apodo, título, imagen o cualquier elemento identificatorio utilizado dentro de PRL respete las normas de convivencia, conducta e identidad establecidas por la organización.

PRL podrá realizar adaptaciones gráficas, recortes, fondos, diseños, animaciones, placas, cartas o composiciones visuales utilizando la identidad competitiva del jugador, siempre con fines vinculados a la competencia y respetando el criterio general de la plataforma.

El jugador no podrá exigir la eliminación de publicaciones oficiales vinculadas a partidos, rankings, resultados, estadísticas, cartas o contenido histórico de PRL cuando dicho contenido haya sido generado dentro del marco normal de la competencia, salvo que exista una causa justificada evaluada por la organización.

PRL podrá retirar, modificar, ocultar o corregir contenido publicado cuando detecte errores, información incorrecta, datos sensibles, reclamos válidos, sanciones aplicables o cualquier situación que haga inconveniente mantener dicho contenido visible.

Durante la Beta Cerrada, el jugador declara conocer y aceptar que su participación podrá formar parte del contenido competitivo, visual, estadístico, histórico y promocional de ProRank League.

Artículo 38 — Sanciones activas

Se considerará sanción activa a toda medida disciplinaria, deportiva, administrativa o preventiva aplicada por PRL a un jugador y que todavía se encuentre vigente al momento de disputar partidos, participar en la plataforma o acceder a beneficios competitivos.

Las sanciones activas podrán surgir por incumplimientos reglamentarios, conducta antideportiva, uso indebido de la plataforma, manipulación de datos, evidencias falsas, farmeo, abandono de partido, uso de cuentas prestadas, faltas de respeto, filtración de información interna o cualquier otra conducta contraria a las normas de PRL.

Mientras una sanción se encuentre activa, PRL podrá limitar total o parcialmente la participación del jugador en la Beta Cerrada.

Según el tipo y gravedad de la sanción, PRL podrá aplicar, entre otras medidas:

- a) Advertencia formal.
- b) Suspensión temporal para disputar partidos oficiales.
- c) Restricción para aparecer en rankings.
- d) Exclusión temporal de Equipo de la Semana.
- e) Exclusión temporal de Jugador del Mes.
- f) Suspensión o retiro de cartas especiales.

- g) Pérdida total o parcial de XP, media o Valor PRL.
- h) Anulación de estadísticas o recompensas obtenidas irregularmente.
- i) Restricción de acceso a funciones de la plataforma.
- j) Inhabilitación temporal o definitiva dentro de la Beta Cerrada.

Un jugador con sanción activa no podrá reclamar recompensas, progresión, rankings, cartas especiales o reconocimientos que se encuentren suspendidos o limitados por dicha sanción.

PRL podrá establecer que determinadas sanciones tengan efecto sobre partidos futuros, partidos ya disputados, recompensas pendientes, rankings vigentes o beneficios obtenidos durante el período investigado.

La existencia de una sanción activa también podrá influir en la evaluación de conducta del jugador, su elegibilidad para distinciones, su continuidad en la Beta Cerrada y su posible participación en futuras competencias organizadas por PRL.

El jugador sancionado deberá cumplir la medida comunicada por PRL y respetar sus condiciones, plazos y alcances. La desobediencia, evasión o intento de eludir una sanción podrá ser considerada una nueva falta reglamentaria.

No estará permitido que un jugador sancionado utilice otra cuenta, usuario, identidad, club o jugador intermediario para evitar los efectos de una sanción activa.

En caso de que el jugador considere que existe un error en la sanción aplicada o en su vigencia, deberá canalizar la consulta o pedido de revisión por los medios oficiales establecidos por PRL, preferentemente a través de su capitán o subcapitán.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá aplicar sanciones activas con criterio preventivo cuando resulte necesario proteger la competencia mientras se revisa una situación grave, sin perjuicio de la resolución final que corresponda.

Artículo 39 — Tipos de sanciones

PRL podrá aplicar distintos tipos de sanciones a los jugadores cuando se detecten incumplimientos reglamentarios, conductas antideportivas, uso indebido de la plataforma, manipulación de datos, abuso del sistema, faltas de respeto, infracciones de identidad o cualquier conducta contraria al presente reglamento.

Las sanciones podrán tener carácter deportivo, disciplinario, administrativo, preventivo, competitivo o simbólico, según la naturaleza de la falta cometida, su gravedad, el impacto generado, la intención del jugador, la existencia de antecedentes y las evidencias disponibles.

PRL podrá aplicar, entre otras, las siguientes sanciones:

- a) Advertencia informal.
- b) Advertencia formal.
- c) Llamado de atención al jugador.
- d) Notificación al capitán o club del jugador involucrado.

- e) Solicitud de corrección de conducta, nombre, usuario, apodo, título o elemento identificatorio.
- f) Afectación del PRL Trust individual, del club o de ambos.
- g) Anulación total o parcial de estadísticas personales.
- h) Pérdida total o parcial de XP.
- i) Reducción, suspensión o corrección de media PRL.
- j) Reducción, suspensión o corrección de Valor PRL.
- k) Exclusión temporal o definitiva de rankings.
- l) Exclusión del Equipo de la Semana.
- m) Exclusión de la consideración para Jugador del Mes.
- n) Retiro, suspensión o anulación de cartas especiales.
- o) Pérdida de recompensas simbólicas, visuales o competitivas.
- p) Suspensión temporal para disputar partidos oficiales.
- q) Suspensión preventiva mientras se revisa una situación.
- r) Restricción de acceso a funciones de la plataforma.
- s) Inhabilitación para participar en una fecha, jornada, etapa o competencia.
- t) Exclusión de la Beta Cerrada.
- u) Inhabilitación para futuras competencias organizadas por PRL.

La aplicación de una sanción podrá afectar únicamente al jugador involucrado o extenderse al club, capitán o plantilla cuando PRL determine que existió conocimiento, participación, beneficio, encubrimiento, negligencia o impacto colectivo.

PRL podrá combinar más de una sanción cuando la gravedad del caso lo justifique. Por ejemplo, una misma falta podrá generar pérdida de XP, exclusión de rankings, retiro de una carta especial y suspensión temporal.

La sanción aplicada deberá guardar relación con la falta cometida, el daño generado, la intención del jugador, su colaboración durante la revisión y la necesidad de proteger la integridad competitiva de PRL.

PRL podrá aplicar medidas preventivas antes de una resolución definitiva cuando exista una situación grave, una investigación pendiente, riesgo de manipulación, posible uso de cuenta indebida, evidencia cuestionada o conducta que pueda afectar el desarrollo normal de la Beta Cerrada.

La existencia de una sanción no impedirá que PRL corrija cargas, revise estadísticas, modifique recompensas o adopte medidas adicionales cuando resulten necesarias para reparar el impacto competitivo de la falta.

La reincidencia, la mala fe, el ocultamiento de información, la falta de colaboración o el perjuicio a terceros podrán agravar la sanción aplicable.

La buena fe, el reconocimiento del error, la corrección voluntaria, la colaboración con PRL, la ausencia de antecedentes y el bajo impacto competitivo podrán ser considerados como atenuantes.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará aplicar sanciones con criterio razonable y proporcional, diferenciando errores propios de una etapa de prueba de conductas realizadas con mala fe, abuso, manipulación o intención de perjudicar la competencia.

Artículo 40 — Faltas leves

Se considerarán faltas leves aquellas conductas, errores u omisiones cometidas por un jugador que no generen un perjuicio competitivo grave, no impliquen mala fe evidente y puedan ser corregidas sin afectar de manera significativa el desarrollo de la Beta Cerrada.

Las faltas leves podrán ser sancionadas con advertencias, llamados de atención, solicitudes de corrección, observaciones administrativas, afectación menor del PRL Trust, corrección de datos o cualquier otra medida proporcional que PRL considere adecuada.

Podrán ser consideradas faltas leves, entre otras:

- a) Demora ocasional para presentarse a un partido, siempre que haya sido comunicada correctamente al capitán.
- b) Falta de respuesta ocasional ante una consulta no urgente del capitán o de PRL.
- c) Error aislado en datos personales, usuario, apodo, posición o información visible del perfil, siempre que no exista intención de engaño.
- d) Uso de un apodo, título o elemento identificador observado por PRL, cuando sea corregido de manera inmediata y no contenga contenido gravemente ofensivo.
- e) Confusión menor sobre posición principal, secundaria o participación en un partido.
- f) Omisión involuntaria de información que luego sea aclarada correctamente.
- g) Falta de colaboración inicial en una revisión, siempre que luego el jugador responda y aporte la información solicitada.
- h) Publicación o comentario inadecuado de baja gravedad, sin insultos graves, amenazas, discriminación o perjuicio relevante.
- i) Reclamo individual realizado por un canal incorrecto, siempre que sea de buena fe y no genere conflicto significativo.
- j) Error de interpretación del reglamento, siempre que no exista manipulación, abuso o reincidencia.
- k) Reporte incompleto de un error de plataforma, cuando el jugador haya actuado de buena fe.
- l) Conducta desordenada o poco colaborativa de baja gravedad dentro del entorno del club o la competencia.

La existencia de una falta leve no impedirá que PRL solicite correcciones inmediatas al jugador, al capitán o al club correspondiente.

Cuando una falta leve sea corregida rápidamente, no genere perjuicio competitivo y exista buena fe, PRL podrá limitarse a realizar una advertencia o dejar constancia interna del hecho.

La reiteración de faltas leves podrá ser considerada como agravante y derivar en una falta grave, especialmente cuando el jugador haya sido advertido previamente o cuando su conducta afecte de manera constante la organización del club, la convivencia o el funcionamiento de PRL.

Durante la Beta Cerrada, PRL buscará diferenciar los errores propios de una etapa de prueba de las conductas realizadas con negligencia reiterada, mala fe o intención de obtener ventajas indebidas.

Artículo 41 — Faltas graves

Se considerarán faltas graves aquellas conductas, acciones u omisiones cometidas por un jugador que afecten el normal desarrollo de la Beta Cerrada, la integridad competitiva, la convivencia entre participantes, la validación de partidos, la progresión individual o el funcionamiento general de PRL.

Las faltas graves podrán ser sancionadas con advertencias formales, afectación del PRL Trust, anulación parcial o total de estadísticas, pérdida de XP, media o Valor PRL, exclusión de rankings, pérdida de recompensas, suspensión temporal, restricción de plataforma o cualquier otra medida proporcional que PRL considere necesaria.

Podrán ser consideradas faltas graves, entre otras:

- a) Ausentarse de un partido confirmado sin aviso ni justificación razonable.
- b) Abandonar un partido de manera injustificada.
- c) Desconectarse de forma reiterada sin informar causa válida o sin colaborar en la revisión.
- d) Utilizar una posición distinta a la declarada con impacto competitivo relevante.
- e) Solicitar, permitir o aceptar cargas incorrectas sobre participación, posición, MVP o rendimiento.
- f) Reclamar XP, media, Valor PRL, estadísticas o recompensas sabiendo que el partido no fue validado o que la información cargada es incorrecta.
- g) Negarse a colaborar con evidencias, aclaraciones o información solicitada por PRL cuando su participación se encuentre en revisión.
- h) Ocultar información relevante sobre una irregularidad, desconexión, abandono, jugador no habilitado, cuenta prestada o manipulación de datos.
- i) Utilizar nombres, usuarios, apodos, títulos o elementos identificatorios ofensivos, provocativos o contrarios a la imagen de PRL luego de haber sido advertido.
- j) Realizar reclamos maliciosos, exagerados, infundados o con intención de perjudicar a otro jugador, capitán, club o a la organización.
- k) Insultar, provocar, hostigar, ridiculizar o faltar el respeto de manera grave a compañeros, rivales, capitanes, administradores, revisores o participantes.
- l) Publicar contenido en redes, grupos o canales externos que genere conflicto, exponga indebidamente a otros participantes o afecte la imagen de PRL.
- m) Difundir conversaciones privadas, reclamos en curso, sanciones no comunicadas oficialmente o información interna de la Beta sin autorización.
- n) Aprovechar errores de plataforma o fallas del sistema sin reportarlos correctamente, aunque no exista una manipulación grave comprobada.
- o) Participar en conductas de farmeo, manipulación estadística o acuerdos antideportivos de baja o media gravedad.
- p) Solicitar a su capitán o a otro participante que cargue datos falsos, incompletos o alterados.
- q) Reincidir en faltas leves luego de haber recibido advertencias previas.

- r) Desobedecer una sanción activa, restricción o indicación oficial de PRL.
- s) Realizar conductas que perjudiquen de manera directa la organización de su club, la presentación a partidos o la carga correcta de encuentros.
- t) Cualquier otra conducta que PRL considere perjudicial para la integridad competitiva, la convivencia o el funcionamiento de la Beta Cerrada.

La clasificación de una conducta como falta grave dependerá del contexto, la intención del jugador, la existencia de antecedentes, el impacto generado, la colaboración durante la revisión y las evidencias disponibles.

Cuando una falta grave afecte estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes, cartas especiales o recompensas, PRL podrá anular total o parcialmente los beneficios obtenidos.

Cuando la falta grave involucre también al capitán, subcapitán o club, PRL podrá aplicar medidas individuales y colectivas, según corresponda.

La reiteración de faltas graves, la mala fe, el ocultamiento de información, la falta de colaboración o el perjuicio a terceros podrán agravar la sanción y convertir la conducta en una falta muy grave.

Durante la Beta Cerrada, PRL aplicará este artículo con criterio razonable y proporcional, priorizando la corrección de errores cuando exista buena fe, pero sancionando con firmeza las conductas que comprometan la confianza, la progresión y la seriedad de la competencia.

Artículo 42 — Faltas muy graves

Se considerarán faltas muy graves aquellas conductas cometidas por un jugador que afecten de manera directa la integridad competitiva, la seguridad de los participantes, la transparencia de la Beta Cerrada, la confianza en la plataforma o la imagen general de ProRank League.

Las faltas muy graves podrán ser sancionadas con pérdida total o parcial de XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, recompensas, cartas especiales, suspensión prolongada, exclusión de la Beta Cerrada, inhabilitación para futuras competencias organizadas por PRL o cualquier otra medida que la organización considere necesaria para proteger la competencia.

Podrán ser consideradas faltas muy graves, entre otras:

- a) Utilizar cuentas prestadas, cuentas ajenas, identidades falsas, cuentas duplicadas o suplantar a otro jugador.
- b) Permitir que otra persona utilice la cuenta propia para disputar partidos oficiales, cargar datos o intervenir en la competencia.
- c) Manipular intencionalmente resultados, estadísticas, MVP, posiciones, evidencias, participaciones o cualquier dato competitivo.
- d) Presentar, facilitar, solicitar o colaborar en la creación de evidencias falsas, editadas, adulteradas, recortadas maliciosamente o pertenecientes a otro partido.

- e) Participar en farreo organizado, acuerdos entre jugadores o clubes, pactos de rendimiento, partidos arreglados o conductas destinadas a inflar artificialmente XP, media, Valor PRL, rankings o recompensas.
- f) Explotar intencionalmente bugs, errores, vulnerabilidades, permisos indebidos o fallas de la plataforma para obtener ventajas competitivas, estadísticas, visuales o administrativas.
- g) Ocultar de manera deliberada un error grave de plataforma para seguir obteniendo beneficios indebidos.
- h) Amenazar, hostigar gravemente, acosar, intimidar, perseguir o ejercer presión sobre jugadores, capitanes, administradores, revisores o cualquier participante de PRL.
- i) Realizar conductas discriminatorias, mensajes de odio, ataques por condición personal, comentarios violentos, contenido sexual grave o cualquier expresión que PRL considere incompatible con la convivencia y la imagen de la liga.
- j) Filtrar de manera maliciosa información confidencial de la Beta, accesos privados, errores sensibles, datos internos, reclamos en curso, sanciones no comunicadas o decisiones administrativas reservadas.
- k) Coordinar reclamos falsos, acusaciones inventadas o maniobras destinadas a perjudicar a otro jugador, capitán, club o a la organización.
- l) Eludir una sanción activa mediante otra cuenta, identidad, usuario, club o cualquier medio destinado a evitar los efectos de una medida disciplinaria.
- m) Negarse de manera grave o reiterada a cumplir una decisión oficial de PRL.
- n) Generar daños graves a la organización, convivencia, reputación, funcionamiento o continuidad de la Beta Cerrada.
- o) Reincidir en faltas graves luego de haber sido advertido o sancionado previamente.
- p) Cualquier conducta que PRL considere especialmente dañina para la integridad competitiva, la comunidad, la seguridad de los participantes o la continuidad del proyecto.

Cuando PRL detecte una posible falta muy grave, podrá aplicar medidas preventivas mientras se realiza la revisión correspondiente, incluyendo suspensión temporal del jugador, bloqueo de recompensas, exclusión provisoria de rankings, congelamiento de XP, media o Valor PRL, restricción de acceso a funciones de la plataforma o cualquier otra medida necesaria para proteger la competencia.

La comisión de una falta muy grave podrá afectar no solo al jugador involucrado, sino también al capitán, al club o a otros integrantes de la plantilla cuando exista conocimiento, participación, beneficio, encubrimiento o falta de colaboración.

PRL podrá anular total o parcialmente cualquier beneficio obtenido como consecuencia de una falta muy grave, incluyendo estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes o recompensas simbólicas.

La falta de colaboración, el ocultamiento de información, la manipulación de evidencias, la reincidencia, el perjuicio a terceros o la intención de engañar a PRL serán considerados agravantes.

La colaboración activa, el reconocimiento espontáneo del hecho, la entrega de evidencias reales o la ayuda para esclarecer una situación podrán ser considerados por PRL al momento de resolver, sin que ello implique eliminación automática de la sanción.

Durante la Beta Cerrada, PRL será especialmente estricta con las faltas muy graves, ya que este tipo de conductas puede comprometer la confianza en el sistema de progresión, la validez de los rankings, la legitimidad de las recompensas y la continuidad del proyecto.

Artículo 43 — Derecho de admisión, permanencia y exclusión

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

La admisión de un jugador a la Beta Cerrada no constituirá un derecho adquirido para permanecer indefinidamente en la competencia ni para participar automáticamente en futuras temporadas, torneos, eventos o etapas organizadas por PRL.

PRL podrá evaluar la conducta, cumplimiento reglamentario, colaboración, antecedentes, sanciones, participación, buena fe y comportamiento general de cada jugador al momento de definir su continuidad dentro de la Beta o su invitación a futuras competencias.

La organización podrá rechazar, suspender o excluir a un jugador cuando existan motivos razonables vinculados a:

- a) Conductas antideportivas.
- b) Uso de cuentas prestadas, identidades falsas o suplantación.
- c) Manipulación de estadísticas, evidencias, resultados o progresión.
- d) Farmeo, acuerdos irregulares o abuso del sistema.
- e) Faltas de respeto, amenazas, hostigamiento o discriminación.
- f) Uso indebido de la plataforma.
- g) Filtración de información confidencial de la Beta.
- h) Incumplimientos reiterados del reglamento.
- i) Negativa a colaborar con PRL en revisiones o aclaraciones.
- j) Conductas que perjudiquen al club, a otros jugadores, a los capitanes, a la organización o a la comunidad.
- k) Cualquier comportamiento contrario al espíritu competitivo y profesional que PRL busca construir.

PRL podrá aplicar esta facultad de manera individual, sin necesidad de excluir al club completo, cuando la conducta irregular corresponda únicamente a un jugador determinado.

Sin perjuicio de ello, cuando la participación del jugador irregular haya beneficiado, comprometido o involucrado al club, capitán o plantilla, PRL podrá extender la revisión o aplicar medidas adicionales según corresponda.

La exclusión de un jugador podrá implicar la pérdida total o parcial de XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales, recompensas, distinciones, participación futura o cualquier beneficio obtenido dentro de la Beta Cerrada, especialmente cuando dichos beneficios estén vinculados a una conducta irregular.

PRL podrá adoptar medidas preventivas mientras evalúa la permanencia de un jugador, incluyendo suspensión temporal, bloqueo de recompensas, exclusión provisoria de rankings, congelamiento de progresión o restricción de acceso a funciones de la plataforma.

Toda decisión de admisión, permanencia o exclusión será adoptada por PRL con criterio razonable, procurando proteger la integridad competitiva, la organización de la liga, la convivencia entre participantes y la experiencia general de la comunidad.

Durante la Beta Cerrada, la continuidad de un jugador dentro de PRL dependerá no solo de su rendimiento deportivo, sino también de su conducta, buena fe, respeto por las normas, colaboración y aporte positivo al desarrollo del proyecto.

Artículo 44 — Situaciones no contempladas

Toda situación no prevista expresamente en el presente reglamento será analizada y resuelta por ProRank League conforme a los principios de integridad competitiva, buena fe, proporcionalidad, fair play, organización de la Beta Cerrada y correcto funcionamiento de la plataforma.

La ausencia de una regla específica para un caso determinado no impedirá que PRL adopte una decisión administrativa, deportiva, disciplinaria o técnica cuando resulte necesario para proteger la competencia, resolver un conflicto, corregir un error o evitar una ventaja indebida.

PRL podrá intervenir ante situaciones nuevas, excepcionales o no previstas vinculadas a partidos, jugadores, cuentas, posiciones, evidencias, estadísticas, XP, media, Valor PRL, rankings, cartas especiales, recompensas, conducta, sanciones, bugs, desconexiones, reclamos, identidad, confidencialidad o cualquier otro aspecto relacionado con la Beta Cerrada.

Al resolver una situación no contemplada, PRL podrá considerar:

- a) La información disponible.
- b) Las evidencias presentadas.
- c) La conducta de los jugadores involucrados.
- d) La buena fe o mala fe de las partes.
- e) El impacto competitivo de la situación.
- f) La existencia de antecedentes.
- g) La colaboración durante la revisión.
- h) El perjuicio causado a otros jugadores, clubes o a la organización.
- i) El estado de desarrollo de la plataforma.
- j) La necesidad de preservar la justicia competitiva.

Cuando una situación no contemplada afecte la progresión de un jugador, PRL podrá suspender, limitar, corregir o anular XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas especiales o recompensas hasta resolver el caso.

Cuando una situación no contemplada afecte un partido, PRL podrá dejarlo en revisión, validar parcialmente la información, corregir cargas, solicitar evidencias adicionales, resolver administrativamente el encuentro o adoptar cualquier medida necesaria para ordenar la competencia.

Las decisiones adoptadas por PRL ante situaciones no contempladas podrán ser utilizadas como criterio orientativo para resolver casos similares durante la Beta Cerrada, sin perjuicio de que la organización pueda ajustar sus criterios cuando resulte necesario.

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá incorporar aclaraciones, anexos, comunicados o modificaciones reglamentarias para cubrir situaciones nuevas detectadas durante el desarrollo de la competencia.

Los jugadores deberán aceptar que una etapa Beta puede presentar escenarios imprevistos y que la organización tendrá la facultad de resolverlos con criterio razonable, priorizando la integridad competitiva, la trazabilidad de la información y la experiencia general de la comunidad.

Artículo 45 — Decisiones finales de PRL

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

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

PRL podrá tomar decisiones finales sobre, entre otras cuestiones:

- a) Registro, habilitación o suspensión de jugadores.
- b) Identidad, usuario, apodo, título de jugador o datos identificatorios.
- c) Posición principal, posición secundaria o participación fuera de posición.
- d) Participación válida en partidos oficiales.
- e) Desconexiones, abandonos o situaciones irregulares.
- f) Estadísticas personales.
- g) XP, media PRL, Valor PRL y progresión.
- h) Rankings generales o por posición.
- i) Equipo de la Semana.
- j) Jugador del Mes.

- k) Cartas especiales y recompensas.
- l) Evidencias, clips, capturas o videos vinculados a partidos.
- m) Conductas deportivas o antideportivas.
- n) Reclamos o comunicaciones realizadas por jugadores.
- o) Uso de plataforma, bugs, errores o ventajas indebidas.
- p) Confidencialidad, publicaciones y uso de contenido competitivo.
- q) Sanciones activas, faltas leves, graves o muy graves.
- r) Derecho de admisión, permanencia o exclusión.
- s) Situaciones no contempladas expresamente en el reglamento.

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

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

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

Los jugadores deberán acatar las decisiones finales comunicadas por PRL, aun cuando no estén de acuerdo con ellas. Las consultas, pedidos de aclaración o solicitudes de revisión deberán realizarse de manera respetuosa y por los canales oficiales establecidos, preferentemente a través del capitán o subcapitán del club.

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

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

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

Artículo 46 — Aceptación del reglamento

La participación de un jugador en ProRank League durante la Beta Cerrada implica la lectura, conocimiento y aceptación del presente reglamento.

La aceptación del reglamento será condición necesaria para registrarse, integrar una plantilla, participar en partidos oficiales, figurar en estadísticas, recibir XP, modificar media, generar Valor PRL, aparecer en rankings, acceder a cartas especiales, competir

por Equipo de la Semana, ser considerado para Jugador del Mes o recibir cualquier otra recompensa vinculada a PRL.

El jugador declara comprender que su participación dentro de PRL estará sujeta al cumplimiento de las normas sobre registro, cuenta personal, identidad, posición habilitada, conducta deportiva, fair play, evidencias, progresión, uso de plataforma, confidencialidad, sanciones y decisiones oficiales de la organización.

El desconocimiento del presente reglamento no podrá ser utilizado como justificación frente a incumplimientos, conductas indebidas, participación irregular, uso incorrecto de la plataforma, manipulación de datos, reclamos improcedentes, faltas de respeto, abuso de errores o cualquier acción contraria a las normas de PRL.

El jugador deberá aceptar que la Beta Cerrada constituye una etapa de prueba, desarrollo y mejora continua. Por tal motivo, PRL podrá realizar ajustes razonables sobre reglas, criterios de validación, progresión, recompensas, rankings, cartas, sanciones, funciones de plataforma o procedimientos operativos cuando resulte necesario para mejorar el sistema o proteger la integridad competitiva.

Las actualizaciones, anexos, aclaraciones o comunicados oficiales emitidos por PRL durante la Beta Cerrada formarán parte del marco reglamentario aplicable a los jugadores desde el momento en que sean comunicados por los canales correspondientes.

La aceptación del reglamento no otorgará al jugador derecho adquirido a participar indefinidamente en PRL, recibir recompensas, conservar beneficios obtenidos irregularmente, permanecer habilitado o acceder automáticamente a futuras competencias.

El jugador será responsable de mantener una conducta acorde al espíritu de PRL, colaborar de buena fe con su capitán y con la organización, respetar las decisiones oficiales y cuidar la integridad competitiva de la plataforma.

En caso de que un jugador no acepte el presente reglamento, desconozca sus obligaciones o se niegue a cumplir las decisiones oficiales de PRL, la organización podrá rechazar su registro, suspender su habilitación, limitar su participación o excluirlo de la Beta Cerrada.

Al aceptar este reglamento, el jugador declara comprender que su rendimiento, progresión, reputación, recompensas y continuidad dentro de PRL dependerán no solo de su desempeño deportivo, sino también de su conducta, buena fe, cumplimiento reglamentario y colaboración durante la Beta Cerrada.

Artículo 47 — Anexos

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

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

Los anexos podrán incluir resúmenes operativos, reglas básicas de progresión, criterios prácticos, recordatorios de conducta, ejemplos de situaciones frecuentes, pautas de participación, recomendaciones para jugadores o cualquier otro material que PRL considere útil para mejorar la experiencia dentro de la competencia.

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

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

Los jugadores deberán conocer y consultar los anexos, especialmente aquellos vinculados a participación, progresión, conducta, recompensas, fair play, sanciones y espíritu de la Beta.

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

Inicialmente, el reglamento podrá contar con los siguientes anexos:

- a) Anexo I: Resumen rápido para el jugador.
- b) Anexo II: Reglas básicas de progresión.
- c) Anexo III: Espíritu del jugador PRL.

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

Anexo I — Resumen rápido para el jugador

Este anexo tiene como finalidad brindar a los jugadores una guía rápida sobre las normas principales que deberán respetar durante la Beta Cerrada de ProRank League.

El presente resumen no reemplaza al reglamento completo, sino que funciona como una herramienta práctica de consulta para comprender las obligaciones básicas del jugador dentro de PRL.

1. Registro y habilitación

Para participar en PRL, el jugador deberá estar correctamente registrado, vinculado a una plantilla y habilitado por la organización.

No alcanza con pertenecer a un club o ser invitado por un capitán. Para competir válidamente, recibir XP, modificar media, generar Valor PRL, aparecer en rankings o acceder a recompensas, el jugador deberá estar habilitado por PRL.

2. Cuenta personal

La cuenta del jugador será personal e intransferible.

No está permitido prestar, compartir, vender, ceder o utilizar cuentas ajenas.

Tampoco se permitirá jugar con identidades falsas, usuarios duplicados, cuentas secundarias no informadas o cualquier cuenta que no coincida con el jugador registrado.

3. Identidad del jugador

El jugador deberá utilizar un usuario, apodo, título e identidad competitiva clara, reconocible y respetuosa.

PRL podrá rechazar o solicitar la modificación de nombres, apodos, títulos o elementos visibles que resulten ofensivos, discriminatorios, sexuales, violentos, políticos, provocativos, confusos o contrarios a la imagen de la liga.

4. Posición principal y secundaria

Cada jugador tendrá una posición principal y, en caso de corresponder, una posición secundaria habilitada.

La progresión, XP, media, Valor PRL, rankings, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y cartas especiales se evaluarán principalmente según esas posiciones.

Jugar fuera de posición podrá ser permitido por necesidad del equipo, pero no garantiza progresión completa ni consideración para recompensas.

5. Participación válida

Para que una participación sea válida, el jugador deberá:

- a) Estar registrado y habilitado.
- b) Pertenecer a la plantilla del club.
- c) Jugar efectivamente el partido.
- d) Ser declarado correctamente por su capitán.
- e) Tener cargada la posición utilizada.
- f) Contar con evidencias suficientes.
- g) Formar parte de un partido validado por PRL.

Jugar un partido no garantiza automáticamente XP, media, Valor PRL o recompensas si el partido no queda correctamente cargado y validado.

6. Conducta deportiva

El jugador deberá competir con respeto, fair play y buena fe.

No se permitirán insultos, amenazas, hostigamiento, discriminación, provocaciones graves, abandono injustificado, manipulación de estadísticas, farmeo, uso de cuentas prestadas o cualquier conducta que afecte la integridad competitiva.

La rivalidad deportiva está permitida. La agresión, el hostigamiento y la mala fe no.

7. Relación con el capitán

El capitán será el representante oficial del club ante PRL.

El jugador deberá canalizar consultas, reclamos, dudas o problemas principalmente a través de su capitán o subcapitán.

Solo en situaciones excepcionales PRL podrá recibir comunicaciones directas de jugadores, especialmente cuando exista un conflicto grave, falta de respuesta del capitán, denuncia de manipulación, uso de cuentas prestadas, amenazas, discriminación o situaciones similares.

8. Estadísticas y progresión

Las estadísticas personales, XP, media, Valor PRL, rankings y recompensas dependerán de partidos oficiales correctamente cargados, evidenciados y validados por PRL.

PRL podrá corregir, suspender, reducir o anular progresión cuando existan errores de carga, evidencias insuficientes, partidos en revisión, participación fuera de posición, farmeo, manipulación o conducta antideportiva.

La progresión deberá reflejar rendimiento real y verificable.

9. Recompensas y cartas especiales

Las cartas especiales, Equipo de la Semana, Jugador del Mes y demás recompensas no serán automáticas.

Para recibirlas, el jugador deberá cumplir criterios de rendimiento, validación, conducta, posición, estadísticas verificadas y ausencia de irregularidades relevantes.

PRL podrá retirar o modificar una recompensa si luego detecta errores, evidencias falsas, estadísticas incorrectas, sanciones o manipulación.

10. Evidencias

La carga principal de evidencias será responsabilidad del capitán, pero el jugador deberá colaborar cuando PRL o su club necesiten aclarar participación, posición, desconexión, rendimiento, conducta o cualquier situación en revisión.

No se permitirá presentar, facilitar o colaborar con evidencias falsas, editadas, adulteradas, recortadas maliciosamente o pertenecientes a otro partido.

11. Desconexiones y abandono

Una desconexión puede ocurrir por problemas técnicos, pero deberá ser informada al capitán lo antes posible.

La desconexión no implica automáticamente repetir o anular un partido.

El abandono voluntario, injustificado o utilizado para evitar un resultado, cortar estadísticas o forzar una repetición podrá ser sancionado.

12. Bugs y errores

Si el jugador detecta un error, bug, falla o ventaja indebida, deberá informarlo a su capitán o a PRL por los canales correspondientes.

No está permitido aprovechar errores para obtener XP, media, Valor PRL, estadísticas, cartas, recompensas o cualquier beneficio indebido.

Reportar errores de buena fe podrá ser valorado positivamente por PRL.

13. Confidencialidad de la Beta

La Beta Cerrada es una etapa de prueba.

No se deberán filtrar accesos, pantallas internas, errores, bugs, reclamos en curso, sanciones no publicadas, conversaciones privadas, criterios internos o información reservada de PRL.

El jugador podrá compartir contenido público autorizado por PRL, como placas, rankings, resultados, cartas, menciones, clips oficiales o publicaciones difundidas por la organización.

14. Uso de imagen y contenido competitivo

Al participar en PRL, el jugador autoriza el uso de su usuario, apodo, título, imagen de jugador virtual, estadísticas, resultados, cartas, clips, capturas, videos y contenido competitivo para publicaciones oficiales, rankings, transmisiones, redes sociales, placas y material promocional de la liga.

Esta autorización se limita al marco de la competencia y no implica cesión de propiedad sobre su identidad personal fuera de PRL.

15. Sanciones

El incumplimiento del reglamento podrá generar advertencias, pérdida de XP, reducción de media, corrección de Valor PRL, exclusión de rankings, retiro de cartas, suspensión temporal, pérdida de recompensas, afectación del PRL Trust o exclusión de la Beta Cerrada.

Las sanciones dependerán de la gravedad, intención, reincidencia, impacto competitivo, evidencias disponibles y colaboración del jugador.

16. Regla general

El jugador deberá actuar con respeto, buena fe, responsabilidad y compromiso.

PRL valorará a los jugadores que compitan seriamente, respeten a sus rivales, colaboren con su capitán, reporten errores, cuiden la convivencia y ayuden a construir una comunidad competitiva ordenada.

Participar en PRL no se trata solo de jugar partidos, sino también de formar parte de un sistema competitivo donde el rendimiento, la conducta y la confianza tienen valor.

Anexo II — Reglas básicas de progresión

Este anexo tiene como finalidad explicar de manera simple los criterios básicos que podrán influir en la progresión de los jugadores dentro de ProRank League durante la Beta Cerrada.

El presente anexo no reemplaza los artículos principales del reglamento ni establece fórmulas definitivas de cálculo. PRL podrá ajustar los criterios de XP, media, Valor PRL, rankings y recompensas durante la Beta con el objetivo de equilibrar el sistema, evitar abusos y mejorar la experiencia competitiva.

1. ¿Qué se entiende por progresión?

Dentro de PRL, la progresión del jugador podrá incluir:

- a) XP obtenida.
- b) Media PRL.
- c) Valor PRL.
- d) Estadísticas personales.
- e) Rankings generales y por posición.
- f) Cartas especiales.
- g) Equipo de la Semana.
- h) Jugador del Mes.
- i) Recompensas simbólicas o visuales.
- j) Historial competitivo dentro de la plataforma.

La progresión busca representar el crecimiento competitivo del jugador dentro de PRL, tomando como base su rendimiento real, participación efectiva, conducta y partidos validados.

2. Requisito principal: partido validado

Para que un jugador pueda recibir progresión, el partido deberá estar correctamente validado por PRL.

Esto significa que el partido deberá contar con:

- a) Resultado cargado correctamente.
- b) Jugadores participantes declarados.
- c) Posición utilizada por cada jugador.
- d) MVP informado, si corresponde.
- e) Evidencias obligatorias suficientes.
- f) Revisión y validación de PRL.

Jugar un partido no garantiza automáticamente XP, media, Valor PRL o recompensas si el encuentro no queda correctamente cargado, evidenciado y validado.

3. Participación efectiva

El jugador solo podrá recibir progresión por partidos en los que haya participado efectivamente.

No otorgará progresión:

- a) Estar en el lobby sin jugar.
- b) Estar convocado pero no participar.
- c) Figurar como suplente sin ingresar.
- d) Ser cargado por error.

- e) Aparecer en una plantilla sin haber disputado el partido.
- f) Participar con una cuenta distinta a la registrada.
- g) Participar como jugador no habilitado.

La progresión deberá reflejar participación real dentro del partido.

4. Posición principal y secundaria

La progresión del jugador será evaluada principalmente según su posición principal y secundaria habilitada.

Cada posición podrá tener criterios de evaluación distintos, ya que no se mide igual a un arquero, defensor, mediocampista, extremo o delantero.

PRL podrá considerar métricas específicas según el rol del jugador, evitando que la progresión dependa únicamente de goles, asistencias o MVP.

5. Participación fuera de posición

Un jugador podrá disputar un partido fuera de su posición principal o secundaria por necesidad táctica del club.

Sin embargo, jugar fuera de posición podrá limitar, reducir o anular:

- a) XP.
- b) Modificación de media.
- c) Valor PRL.
- d) Rankings por posición.
- e) Equipo de la Semana.
- f) Jugador del Mes.
- g) Cartas especiales.
- h) Recompensas vinculadas al rendimiento.

Si un jugador comienza a jugar de manera habitual en otra posición, deberá solicitar el cambio correspondiente a través de su capitán o subcapitán.

6. XP

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

La XP podrá depender de:

- a) Participación efectiva.
- b) Partido validado.
- c) Posición utilizada.
- d) Rendimiento individual.
- e) Resultado del partido.
- f) MVP.
- g) Estadísticas verificadas.
- h) Regularidad.
- i) Conducta deportiva.

- j) Criterios definidos por PRL durante la Beta.

PRL podrá establecer límites máximos de XP por partido para evitar progresiones excesivas, farmeo o abusos del sistema.

7. Media PRL

La media PRL representará el nivel competitivo del jugador dentro de la plataforma.

La media podrá aumentar, mantenerse, ajustarse o corregirse según:

- a) XP acumulada.
- b) Rendimiento validado.
- c) Regularidad competitiva.
- d) Estadísticas por posición.
- e) Participación en partidos oficiales.
- f) Calidad de las actuaciones.
- g) Ausencia de irregularidades.
- h) Criterios de balance definidos por PRL.

La media no deberá crecer de manera automática ni descontrolada. PRL buscará que el crecimiento sea progresivo, justo y verificable.

8. Valor PRL

El Valor PRL será un indicador simbólico de valoración competitiva dentro de la plataforma.

Podrá verse influido por:

- a) Media PRL.
- b) Rendimiento.
- c) Estadísticas verificadas.
- d) Posición.
- e) Regularidad.
- f) Impacto en partidos.
- g) Distinciones obtenidas.
- h) Conducta.
- i) Proyección competitiva.
- j) Participación en partidos validados.

El Valor PRL no representa dinero real, salario, premio económico, transferencia real ni derecho económico alguno a favor del jugador.

9. Estadísticas personales

Las estadísticas personales solo serán reconocidas oficialmente cuando provengan de partidos validados por PRL.

PRL podrá corregir, suspender o anular estadísticas cuando existan:

- a) Errores de carga.
- b) Evidencias incompletas.
- c) Partidos en revisión.
- d) Posiciones mal declaradas.
- e) Jugadores mal cargados.
- f) Datos imposibles de verificar.
- g) Sospechas de farmeo.
- h) Manipulación de evidencias.
- i) Conducta antideportiva.

Las estadísticas deberán ser reales, verificables y coherentes con el partido disputado.

10. Recompensas y cartas especiales

Las cartas especiales, recompensas, Equipo de la Semana y Jugador del Mes dependerán de criterios deportivos y reglamentarios definidos por PRL.

Para acceder a estas distinciones, el jugador deberá cumplir condiciones como:

- a) Estar registrado y habilitado.
- b) Participar en partidos oficiales.
- c) Contar con partidos validados.
- d) Tener evidencias suficientes.
- e) Jugar en posición válida.
- f) Registrar rendimiento destacado.
- g) No estar vinculado a irregularidades.
- h) No tener sanciones incompatibles con la recompensa.
- i) Mantener conducta deportiva.
- j) Cumplir los criterios específicos de PRL.

Las recompensas no serán automáticas por jugar ni por tener una estadística destacada aislada.

11. Situaciones que pueden limitar la progresión

PRL podrá limitar, reducir, suspender o anular la progresión cuando exista:

- a) Partido no validado.
- b) Partido en revisión.
- c) Falta de evidencias.
- d) Evidencias insuficientes o ilegibles.
- e) Evidencias falsas o adulteradas.
- f) Jugador no habilitado.
- g) Cuenta prestada o identidad incorrecta.
- h) Participación fuera de posición.
- i) Carga incorrecta de jugadores.
- j) MVP mal informado.
- k) Estadísticas anormales.
- l) Farmeo.

- m) Manipulación de resultados.
- n) Conducta antideportiva.
- o) Sanción activa.
- p) Uso indebido de bugs o errores.

12. Correcciones de progresión

Durante la Beta Cerrada, PRL podrá corregir XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas o recompensas cuando detecte errores, inconsistencias, abusos o fallas de plataforma.

El jugador no tendrá derecho adquirido sobre progresión obtenida mediante errores, datos falsos, partidos no validados, cargas incorrectas o situaciones irregulares.

Cuando un jugador detecte un error en su progresión, deberá informarlo a su capitán o subcapitán para que el pedido sea canalizado correctamente ante PRL.

13. Progresión justa

El objetivo de PRL será que la progresión del jugador represente de forma justa su rendimiento real dentro de la competencia.

Por eso, PRL buscará valorar:

- a) Buen rendimiento.
- b) Regularidad.
- c) Impacto según posición.
- d) Participación real.
- e) Conducta deportiva.
- f) Colaboración.
- g) Fair play.
- h) Partidos correctamente validados.

La progresión dentro de PRL no deberá basarse en abuso del sistema, farmeo, manipulación o ventajas indebidas.

14. Regla final

Para progresar correctamente en PRL, el jugador deberá cumplir cuatro condiciones básicas:

- a) Estar habilitado.
- b) Participar realmente.
- c) Jugar en una posición válida.
- d) Formar parte de un partido correctamente cargado, evidenciado y validado.

Sin esas condiciones, PRL podrá limitar o anular XP, media, Valor PRL, estadísticas, rankings, cartas y recompensas.

La progresión será parte central de la experiencia PRL, pero siempre deberá estar respaldada por rendimiento real, evidencia suficiente, conducta adecuada y validación oficial.

Anexo III — Espíritu del jugador PRL

Este anexo tiene como finalidad transmitir el espíritu competitivo, deportivo y comunitario que ProRank League espera de sus jugadores durante la Beta Cerrada.

PRL busca construir una experiencia competitiva donde cada jugador pueda desarrollar su identidad, progresar dentro de la plataforma, representar a su club, competir por rankings, ganar reconocimiento y formar parte de una comunidad seria, ordenada y respetuosa.

1. Ser jugador PRL

Ser jugador PRL implica mucho más que disputar partidos.

Implica participar de un sistema competitivo donde el rendimiento, la conducta, la regularidad, la progresión, el fair play y la responsabilidad individual tendrán valor dentro de la plataforma.

Cada jugador será parte de la construcción inicial de PRL y podrá dejar registro de su camino competitivo a través de estadísticas, media, Valor PRL, rankings, cartas, recompensas, historial y distinciones.

2. Competir con seriedad

PRL espera que cada jugador compita con intención real de ganar, mejorar y aportar a su club.

La competencia deberá vivirse con intensidad, pero también con respeto.

La rivalidad deportiva será bienvenida siempre que se mantenga dentro de los límites del fair play, la buena fe y la convivencia.

No se buscará eliminar la pasión competitiva, sino ordenarla dentro de un entorno donde todos los jugadores puedan competir de manera seria y justa.

3. Progresar con mérito

La progresión dentro de PRL deberá construirse con mérito deportivo.

La XP, media, Valor PRL, cartas especiales, rankings, Equipo de la Semana y Jugador del Mes deberán representar rendimiento real, participación efectiva, partidos validados y conducta adecuada.

PRL no busca premiar únicamente a quien haga más goles, tenga más visibilidad o juegue en posiciones ofensivas, sino a quienes destaquen dentro de su rol y aporten de manera real al rendimiento de su equipo.

Cada posición tendrá valor dentro de la competencia.

Un arquero, defensor, mediocampista, extremo o delantero podrá ser reconocido si su rendimiento, regularidad e impacto lo justifican.

4. Respetar el sistema

El sistema de PRL solo tendrá valor si los jugadores lo respetan.

Manipular estadísticas, usar cuentas prestadas, inflar rendimiento, falsear evidencias, aprovechar bugs o buscar ventajas indebidas perjudica a todos los participantes.

Cada jugador deberá entender que su progresión tiene valor porque se basa en información real, verificable y validada.

Cuando un jugador intenta romper el sistema, no solo se beneficia indebidamente, sino que también afecta la confianza de la comunidad, los rankings, las recompensas y la imagen de la liga.

5. Representar al club

Cada jugador representa a su club dentro y fuera del partido.

Su conducta puede afectar al capitán, a sus compañeros, al PRL Trust del club y a la imagen general de la plantilla.

Por eso, PRL espera que los jugadores colaboren con su capitán, respeten la organización interna, informen su disponibilidad, comuniquen inconvenientes y actúen con responsabilidad durante cada jornada.

Un buen jugador PRL no solo rinde dentro de la cancha, sino que también ayuda a que su equipo funcione mejor.

6. Cuidar la comunidad

PRL busca construir una comunidad competitiva sana, intensa y respetuosa.

Los jugadores deberán evitar insultos, amenazas, discriminación, hostigamiento, provocaciones graves, exposición innecesaria de otros participantes o conflictos que afecten la convivencia.

Las redes sociales, grupos, transmisiones y canales externos también forman parte de la imagen de la comunidad cuando se utilizan para hablar de PRL.

Cada jugador deberá comprender que su comportamiento público puede contribuir al crecimiento de la liga o perjudicar su desarrollo.

7. Colaborar durante la Beta

La Beta Cerrada será una etapa de prueba, aprendizaje y mejora.

Durante esta etapa podrán existir errores, ajustes, cambios de criterios, fallas de plataforma, correcciones de datos o modificaciones en sistemas de progresión.

PRL valorará especialmente a los jugadores que actúen con paciencia, buena fe y predisposición para reportar errores, aclarar situaciones, colaborar con evidencias y ayudar a mejorar la experiencia general.

Ser parte de la Beta implica aceptar que el proyecto está en construcción y que cada jugador puede contribuir a hacerlo mejor.

8. Construir reputación

Dentro de PRL, la reputación del jugador no dependerá únicamente de su rendimiento deportivo.

También se construirá a partir de su conducta, cumplimiento, fair play, respeto, colaboración, regularidad y compromiso con la competencia.

Un jugador confiable, respetuoso y competitivo tendrá más valor para su club, para la comunidad y para la historia de la plataforma.

PRL buscará reconocer no solo a los mejores jugadores por estadísticas, sino también a quienes representen correctamente el espíritu de la liga.

9. Espíritu final

El espíritu del jugador PRL se basa en competir con intensidad, progresar con mérito, respetar las reglas, cuidar la comunidad y representar con responsabilidad a su club.

Cada partido será una oportunidad para crecer.

Cada estadística validada será parte del historial competitivo del jugador.

Cada conducta positiva ayudará a construir una liga más seria.

Cada jugador que participe de buena fe durante la Beta Cerrada será parte del inicio de ProRank League.

Participar en PRL implica aceptar el desafío de competir, mejorar y construir una nueva experiencia para la comunidad de Clubes Pro.