



REGLAMENTO GENERAL

WZL 2026

Wild Zafiros League

VERSIÓN OFICIAL

Fecha de publicación: 30 de agosto de 2026

Vigencia: año competitivo 2026

Iniciativa competitiva comunitaria independiente.

No afiliada oficialmente a Riot Games.



ÍNDICE GENERAL

0. Guía rápida del participante	3
1. Alcance, aceptación y autoridad de WZL	5
2. Inscripción, elegibilidad y responsables	7
3. Roster, suplentes y cambios	9
4. Formato, clasificación y desempates	11
5. Calendario, check-in, retrasos, no-show y abandono	13
6. Procedimiento del encuentro	16
7. Incidencias técnicas, pausas y remakes	18
8. Integridad competitiva	20
9. Conducta y comunicaciones	23
10. Infracciones, sanciones y reincidencia	25
11. Protestas, decisiones y apelaciones	28
12. Retransmisión, contenido y derechos	30
13. Premios y obligaciones económicas	33
14. Disposiciones finales	36
Anexos de la edición	39
Anexo A - Formato competitivo de la edición	40
Anexo B - Calendario oficial de la edición	43
Anexo C - Bolsa y distribución de premios	45
Anexo D - Campeones, bugs, actualizaciones y contenido temporalmente restringido	46
Anexo E - Tabla resumida de sanciones	48
CIERRE Y VALIDACIÓN	50

Este índice muestra la Guía rápida, los 14 capítulos generales y los anexos. Los apartados internos se encuentran dentro de cada capítulo.



0. Guía rápida del participante

Esta guía resume las obligaciones y procedimientos que un participante necesita consultar con mayor frecuencia. No sustituye al Reglamento General ni a los anexos de la edición. En caso de duda, diferencia o conflicto, prevalecerán las disposiciones completas aplicables.

0.1 Antes de competir

Cada participante deberá conocer el Reglamento vigente y los anexos aplicables a su edición. El manager es el principal responsable administrativo del equipo y deberá revisar los canales oficiales, mantener actualizada la información y transmitir a sus integrantes los avisos relevantes.

La plaza competitiva solo queda asegurada cuando se completa el registro formal y todos los requisitos de la edición. En 5v5 deberán existir al menos cinco titulares. El roster ordinario podrá tener hasta siete jugadores: cinco titulares y hasta dos suplentes.

0.2 Roster y jugadores disponibles

Antes del bloqueo de roster podrán realizarse las incorporaciones y cambios permitidos por la Sección 3. Desde el inicio de los cuartos de final se cierran las incorporaciones ordinarias, incluidas las plazas de suplente que permanezcan vacantes. Después de ese momento solo podrá autorizarse una sustitución extraordinaria cuando exista una causa grave, sobrevenida y suficientemente acreditada.

Para disputar un mapa deberán utilizarse cinco jugadores elegibles del roster aprobado. Titulares y suplentes registrados podrán alternarse entre mapas. Un manager o coach solo podrá jugar si además ocupa una plaza competitiva válida.

0.3 Horario, convocatoria y retrasos

El calendario publicado por WZL es vinculante. Los managers no pueden modificar ni acordar por sí solos otro horario oficial. Cualquier cambio requiere autorización de WZL o del Staff y solo será válido después de su aprobación y comunicación oficial.

Como regla operativa, los equipos serán convocados aproximadamente diez minutos antes del encuentro. Esos diez minutos son de preparación y no forman parte de la tolerancia. A la hora oficial deberán estar listos cinco jugadores elegibles. Desde ese momento comienza la tolerancia ordinaria de diez minutos; superarla puede producir una derrota administrativa del primer mapa y, si la situación continúa, consecuencias adicionales conforme a la Sección 5.

0.4 Lobby, comunicación e inicio

Como regla general, el Staff creará y supervisará el lobby oficial, salvo que autorice expresamente otro procedimiento. Durante el encuentro cada equipo deberá mantener una vía de comunicación accesible con el Staff, normalmente mediante Discord.

Antes de cada mapa ambos equipos deberán confirmar que están listos mediante la señal indicada, ordinariamente «R». La partida comenzará una vez recibidas las confirmaciones y la autorización correspondiente.

0.5 Problemas técnicos y remakes

Los problemas técnicos deberán comunicarse al Staff inmediatamente. Para un remake ordinario por una incidencia al inicio de la partida, el aviso deberá realizarse, como regla general, dentro de los primeros cinco minutos. Continuar jugando sin informar oportunamente puede hacer que la partida deba seguir normalmente.

Los problemas individuales de conexión no generan automáticamente derecho a remake. Las caídas generalizadas de servidores, bugs relevantes u otras incidencias extraordinarias podrán recibir un tratamiento distinto y WZL podrá ordenar repetición, suspensión o reprogramación cuando sea necesario.



0.6 Bugs, exploits, campeones y actualizaciones

Está prohibido utilizar deliberadamente bugs, exploits o comportamientos anómalos para obtener una ventaja. Los problemas detectados accidentalmente deberán comunicarse al Staff.

Las restricciones temporales de campeones, objetos, runas u otro contenido se regirán por el Anexo D o por una comunicación oficial equivalente. Si no existe una comunicación oficial que indique que un campeón está prohibido, se considerará disponible. Las reglas específicas sobre campeones de lanzamiento reciente y actualizaciones importantes se consultarán en el Anexo D.

0.7 Integridad competitiva

Cada jugador deberá competir con la cuenta de Wild Rift registrada y aprobada. Quedan prohibidos la suplantación, jugadores no autorizados, cheats, scripts, macros, clientes modificados, herramientas que proporcionen ventajas indebidas, stream sniping, recepción de información externa prohibida, colusión, amaño y cualquier otra manipulación anticompetitiva prevista en la Sección 8.

Una vez iniciado un mapa, únicamente los cinco jugadores activos podrán comunicarse estratégicamente. Managers, coaches, suplentes y demás personas no participantes no podrán proporcionar información o instrucciones competitivas durante la partida.

0.8 Conducta y cooperación

La rivalidad, bromas y trash talk moderado no constituyen por sí solos una infracción. Sí podrán sancionarse el hostigamiento, amenazas, acoso, humillación deliberada, ataques discriminatorios, engaño al Staff, obstrucción de procedimientos y otras conductas que superen los límites establecidos en la Sección 9.

Los participantes deberán seguir las instrucciones operativas vigentes del personal autorizado, sin perjuicio de su derecho a protestar o apelar posteriormente por los canales correspondientes.

0.9 Protestas, denuncias y apelaciones

Una incidencia que pueda afectar directamente a un mapa, serie, clasificación o siguiente emparejamiento deberá comunicarse tan pronto como sea razonablemente posible. Si solo puede identificarse al finalizar, la protesta competitiva deberá formalizarse dentro de los quince minutos siguientes.

Las sanciones y demás decisiones administrativas o disciplinarias recurribles podrán apelarse, como regla general, dentro de las veinticuatro horas siguientes a su notificación oficial. El ticket o procedimiento habilitado por WZL será el canal ordinario. Presentar una denuncia de buena fe no es sancionable por el solo hecho de que finalmente no pueda demostrarse.

0.10 Resultados, eliminación, sanciones y premios

Los resultados deberán quedar registrados y validados por WZL. Perder normalmente una llave produce la eliminación correspondiente; la descalificación es una consecuencia disciplinaria distinta y se aplicará únicamente cuando proceda conforme al Reglamento.

El WO o derrota administrativa de un encuentro no equivale automáticamente a abandono ni a una sanción disciplinaria adicional. Las infracciones y sanciones se evaluarán de acuerdo con su gravedad, circunstancias, perjuicio, reincidencia y responsabilidad individual o colectiva.

Los premios, importes, distribución y condiciones económicas de cada edición serán los publicados específicamente para ese torneo y, cuando corresponda, en el Anexo C. El derecho definitivo al premio dependerá de la validación de resultados y de la resolución de cualquier procedimiento que pueda afectar la clasificación o elegibilidad.



1. Alcance, aceptación y autoridad de WZL

1.1 Objeto y alcance

El presente Reglamento establece las normas generales de participación, administración e integridad competitiva aplicables a los torneos oficiales organizados por Wild Zafiros League (WZL) en los que sea publicado como reglamento vigente. Su finalidad es garantizar una competición ordenada, justa, transparente y razonablemente previsible para todos los participantes.

El Reglamento será aplicable, según corresponda, a equipos, jugadores titulares, suplentes, managers, capitanes, coaches, miembros del Staff, asistentes, administradores de torneo y demás personas acreditadas para intervenir oficialmente en la competición.

Las reglas específicas de una edición podrán desarrollarse mediante anexos oficiales. Dichos anexos formarán parte del Reglamento para esa edición y únicamente prevalecerán sobre una regla general cuando regulen expresamente la misma materia de forma distinta.

1.2 Aceptación y deber de conocimiento

La inscripción de un equipo o participante, el pago de una inscripción cuando corresponda, la confirmación del check-in o la participación efectiva en un encuentro implican la aceptación del Reglamento vigente y de los anexos aplicables a esa edición.

Cada participante es responsable de conocer las normas que afecten a su función. La falta de lectura, el desconocimiento o una interpretación personal del Reglamento no eximen de su cumplimiento.

La actuación del manager como representante del equipo tendrá los efectos administrativos que se establezcan en la Sección 2. La aceptación realizada por el manager no elimina la responsabilidad individual de jugadores, suplentes o demás miembros cuando una norma les sea aplicable directamente.

1.3 Versión oficial y jerarquía normativa

La única versión normativa del Reglamento será la versión oficial que WZL identifique como vigente y publique por sus canales oficiales, incluido el PDF activo cuando sea distribuido mediante el sistema WZL.

Los borradores de trabajo, documentos internos, conversaciones privadas, mensajes antiguos, manuales técnicos y versiones anteriores no modificarán por sí solos el Reglamento vigente.

En caso de diferencia entre documentos, se aplicará el siguiente orden:

- a) Reglamento oficial vigente y sus anexos aplicables.
- b) Resoluciones o aclaraciones oficiales emitidas por la administración dentro de sus competencias.
- c) Comunicaciones operativas oficiales del torneo.
- d) Respuestas automáticas, resúmenes, publicaciones promocionales o mensajes informales.

Una comunicación operativa podrá aclarar cómo se aplica una regla, pero no podrá modificar materialmente el Reglamento salvo que WZL publique formalmente la modificación conforme a las disposiciones finales.



1.4 Autoridad de WZL y competencias del personal

La dirección de WZL conserva la autoridad administrativa final sobre sus competiciones. El Staff, asistentes y administradores de torneo podrán adoptar decisiones únicamente dentro de las funciones y permisos que les hayan sido delegados.

Toda decisión deberá fundarse, en la medida razonablemente posible, en el Reglamento, los anexos aplicables, la información disponible, la integridad competitiva, la igualdad de trato y la proporcionalidad de la medida adoptada.

Las instrucciones operativas emitidas por personal autorizado durante un encuentro deberán cumplirse mientras permanezcan vigentes, sin perjuicio del derecho de protesta o apelación previsto en la Sección 11.

Ningún participante, equipo, patrocinador, donante, guild, organización externa o tercero adquiere autoridad sobre decisiones competitivas por aportar dinero, premios, recursos, audiencia o cualquier otra forma de apoyo al torneo.

1.5 Sistema oficial WZL y WZL Bot

WZL podrá utilizar su bot y demás herramientas oficiales como sistema de registro y gestión de equipos, jugadores, inscripciones, pagos, check-in, solicitudes, resultados, sanciones, tickets, comunicaciones y consulta del Reglamento, según las funciones habilitadas en cada versión.

Los registros generados por el sistema oficial podrán utilizarse como evidencia administrativa de acciones, solicitudes, confirmaciones, estados y decisiones. La administración podrá corregir un registro cuando exista un error técnico verificable, una sincronización incorrecta o una resolución administrativa que exija su modificación.

Que el bot permita técnicamente ejecutar o solicitar una acción no significa que dicha acción sea reglamentariamente válida. Cuando una operación requiera aprobación, la solicitud no surtirá efecto competitivo hasta que sea aprobada por personal autorizado.

Las respuestas de la función de consulta del Reglamento tienen carácter informativo. Si una respuesta automática resulta ambigua, incompleta, contradictoria con el texto vigente o insuficiente para resolver un caso concreto, prevalecerá el Reglamento y la decisión correspondiente será adoptada por personal autorizado.

1.6 Comunicaciones oficiales y responsabilidad de seguimiento

WZL podrá realizar comunicaciones oficiales mediante el bot, los canales oficiales de Discord, canales privados de equipo, tickets, anuncios del torneo y cualquier otro medio que sea designado expresamente para una edición.

Los managers deberán revisar los canales oficiales y mantener informado a su equipo sobre horarios, solicitudes, decisiones y avisos que les afecten. La falta de revisión de un canal, tener notificaciones desactivadas o no transmitir internamente una comunicación no invalidará un aviso correctamente publicado, salvo error atribuible a la organización.

Una conversación privada, mensaje informal o acuerdo entre participantes no modificará una decisión, horario, roster o condición oficial mientras el cambio no haya sido reconocido por el sistema o por personal autorizado a través de un canal oficial.

1.7 Buena fe, interpretación y elusión de las reglas

El Reglamento deberá interpretarse de forma coherente con su texto y con los principios de integridad competitiva, igualdad de trato, buena fe y continuidad razonable del torneo.

No se considerará permitido un comportamiento únicamente porque una situación concreta no aparezca descrita palabra por palabra si dicho comportamiento constituye un intento evidente de eludir una obligación, aprovechar un error técnico, manipular el procedimiento o conseguir por una vía indirecta una ventaja que el Reglamento prohíbe de forma equivalente.

Esta cláusula no autoriza a crear retroactivamente requisitos competitivos arbitrarios ni sanciones sin fundamento. Los casos no previstos deberán resolverse conforme a las disposiciones finales y, cuando corresponda, podrán generar una aclaración o actualización para situaciones futuras.



2. Inscripción, elegibilidad y responsables

2.1 Alcance regional de cada edición

WZL organiza competiciones dentro de la región América. Cada edición deberá indicar expresamente la subregión o combinación de subregiones para la que se configura el torneo, pudiendo incluir NA, LAN, LAS, BR o combinaciones de estas. Una edición podrá ser exclusiva de una subregión o mixta.

La elegibilidad regional se determinará por la información oficial de cada edición. Los requisitos especiales de rango, edad u otras condiciones de acceso solo existirán cuando se anuncien expresamente para ese torneo; no existe un requisito general de rango o edad aplicable a todas las competiciones WZL.

2.2 Proceso de inscripción y asignación de plazas

El pre-registro es una etapa preliminar destinada a identificar equipos interesados y organizar el proceso de participación. Podrá permanecer abierto sin un límite propio de equipos mientras así lo determine la edición, pero no reserva ni garantiza una plaza competitiva.

La plaza se obtiene únicamente al completar el registro formal y todos los requisitos exigidos para la edición. En torneos 5v5 deberán estar registrados al menos los cinco titulares. Si la edición es de pago, la inscripción competitiva no se considerará completa hasta que el pago haya sido aprobado. En torneos gratuitos no existirá este requisito económico. El precio, moneda, fechas de apertura y cierre y demás condiciones específicas serán definidos para cada edición y no forman parte fija del Reglamento General.

Cuando existan cupos limitados, las plazas se asignarán por orden de inscripción formal completa, sin preferencia por haber manifestado antes la intención de participar o por la antigüedad del pre-registro.

Una vez ocupados todos los cupos disponibles, los equipos pre-registrados que todavía no hayan completado el registro formal pasarán a la lista de espera. Cualquier equipo que intente completar el registro después de alcanzarse el límite será informado de que los cupos principales están completos y quedará sujeto al procedimiento de lista de espera. Mientras no exista una plaza disponible, no se considerará completada una nueva inscripción formal ni se exigirá el pago correspondiente.

Si se libera una plaza antes del inicio de la competición, WZL podrá contactar al siguiente equipo conforme al orden o criterio de lista de espera anunciado para la edición y concederle un plazo para completar el registro. Si no lo completa dentro de ese plazo, la oportunidad podrá pasar al siguiente equipo. WZL podrá ampliar oficialmente el número de plazas o reabrir inscripciones cuando la estructura de la edición lo permita.

El check-in es una etapa posterior y distinta de la inscripción y se regula en la Sección 5.

2.3 Manager y representación oficial

Todo equipo deberá contar con un manager o representante oficial reconocido por WZL. El manager es el principal intermediario administrativo entre la organización y el equipo.

Corresponde al manager mantener actualizados los datos del equipo, gestionar inscripciones y solicitudes, revisar y responder comunicaciones administrativas, transmitir avisos a sus integrantes y comprobar que el roster y la información registrada sean correctos.

El manager podrá ser también jugador si está registrado en una plaza competitiva del roster. Ser manager no autoriza a jugar fuera del roster ni concede una plaza adicional.

El equipo podrá cambiar de manager cuando resulte necesario, notificándolo y completando el procedimiento correspondiente. WZL no impondrá quién debe representar internamente al equipo, pero deberá existir en todo momento una persona reconocida como responsable de comunicación. Si el manager deja de estar disponible, el propio equipo deberá designar y comunicar un reemplazo.

2.4 Coach y otros roles

Un coach podrá ejercer además como jugador, capitán u otra función interna si el equipo así lo decide, pero para disputar partidas deberá ocupar una plaza válida del roster igual que cualquier otro jugador. Los títulos o roles administrativos no amplían el máximo de jugadores permitido.



2.5 Identidad, Discord y datos de los jugadores

Cada jugador deberá registrar correctamente su nombre de juego y Riot ID completo con tag. La cuenta utilizada para competir deberá coincidir con la cuenta aprobada conforme a las reglas de integridad de la Sección 8.

Los participantes deberán formar parte de los espacios oficiales de Discord requeridos para la gestión del torneo. Durante los encuentros, la exigencia operativa principal será mantener una vía de comunicación disponible con el Staff, conforme a la Sección 6.

2.6 Nombre y logo del equipo

Los equipos podrán utilizar libremente su nombre e identidad siempre que no contengan contenido ofensivo, discriminatorio, sexual explícito, amenazante, destinado a suplantar maliciosamente a otra entidad o incompatible de forma razonable con una competición pública.

Cuando existan nombres iguales o suficientemente parecidos para generar confusión, WZL podrá solicitar un tag, sufijo, denominación visual u otro identificador diferenciador, sin exigir necesariamente el abandono del nombre del equipo.

El logo es recomendado pero no obligatorio para competir. La ausencia de logo no afectará por sí sola la elegibilidad del equipo.

2.7 Exactitud de la información

Los errores de registro de buena fe podrán corregirse por los canales oficiales. La entrega deliberada de información falsa, el uso de datos destinados a ocultar un jugador no elegible o la participación de una persona distinta de la registrada podrán constituir infracciones disciplinarias conforme a las Secciones 8 y 10.

2.8 Cesión de plazas y elegibilidad disciplinaria

Un equipo oficialmente inscrito podrá solicitar la cesión de su plaza a otro equipo antes del inicio de la competición. La cesión no producirá efectos automáticos: el nuevo equipo deberá ser identificado, cumplir los requisitos de elegibilidad, completar la información y roster exigidos y ser validado por WZL mediante el sistema o canal oficial correspondiente.

La existencia de una cesión no permite eludir sanciones, restricciones regionales, requisitos de roster ni otras condiciones de acceso. Una persona o equipo sujeto a una sanción activa que prohíba o limite su participación será inelegible en la medida establecida por esa sanción, con independencia de que exista una plaza cedida, una posición en lista de espera o un pre-registro previo.



3. Roster, suplentes y cambios

3.1 Composición del roster

Cada equipo 5v5 estará formado por cinco titulares y podrá registrar hasta dos suplentes, para un máximo ordinario de siete jugadores. Los roles administrativos de manager o coach no conceden plazas adicionales: si cualquiera de ellos desea jugar, deberá estar registrado además en una de las plazas competitivas del roster.

Los suplentes que ya formen parte del roster aprobado podrán entrar y salir conforme a las reglas de alineación de cada encuentro. El procedimiento y momento límite para comunicar la alineación se desarrollarán en la Sección 6.

Las posiciones TOP, JUNGLE, MID, ADC y SUPPORT registradas en el sistema tienen finalidad organizativa y no son vinculantes competitivamente. Los jugadores de un roster aprobado podrán intercambiar líneas, funciones y posiciones libremente sin que ello constituya un cambio de roster.

3.2 Incorporación de suplentes en plazas vacantes

Los cinco titulares son obligatorios para completar la inscripción de un equipo 5v5. Las dos plazas de suplente son opcionales y podrán permanecer vacantes.

Antes del bloqueo de roster, el manager podrá añadir directamente mediante el sistema oficial a un jugador elegible en una plaza de suplente que permanezca vacante, sin necesidad de autorización previa del Staff. Si necesita asistencia técnica para completar el procedimiento, podrá solicitarla al personal autorizado.

Completar una plaza vacante de suplente no se considera un reemplazo de roster, ya que no exige retirar a un jugador existente. Sin embargo, el bloqueo de roster también cierra las plazas de suplente que continúen vacantes: desde el inicio de los cuartos de final no podrán añadirse nuevos jugadores por esta vía, salvo que resulte aplicable una sustitución extraordinaria conforme a esta Sección.

3.3 Cambios ordinarios e incorporaciones externas

Antes del bloqueo de roster, un equipo podrá solicitar reemplazos o cambios de jugadores mediante el procedimiento oficial. Toda modificación que implique retirar o sustituir a un jugador ya registrado requerirá revisión y aprobación del Staff antes de producir efectos competitivos. El Reglamento General no establece un máximo numérico fijo de cambios ordinarios. WZL podrá rechazar una sucesión de movimientos cuando, por su frecuencia, finalidad o circunstancias, constituya un abuso del procedimiento, una elusión del Reglamento o una reconstrucción sustancial del equipo incompatible con la integridad competitiva.

Un jugador cuyo equipo haya sido eliminado podrá incorporarse posteriormente a otro equipo si no se encuentra sancionado, ya no está vinculado competitivamente a un equipo activo y cumple los demás requisitos aplicables. La eliminación de su equipo no lo vuelve automáticamente inelegible para el resto de la edición.

Ningún jugador podrá representar simultáneamente a dos equipos activos dentro de la misma edición.

Un jugador previamente retirado del roster podrá volver a ser propuesto antes del bloqueo mediante una nueva solicitud. El regreso no es automático y deberá superar el mismo proceso de revisión y aprobación que cualquier otro reemplazo.

3.4 Plazo ordinario para cambios antes de un encuentro

Toda solicitud de reemplazo o cambio de roster que pretenda aplicarse a un encuentro deberá presentarse, como regla general, al menos 60 minutos antes de la hora programada para ese encuentro.

Las solicitudes presentadas con menor antelación no generan derecho a ser aceptadas. WZL podrá autorizarlas excepcionalmente cuando las circunstancias lo justifiquen, incluso dentro de los últimos 30 minutos o al momento de iniciar el encuentro.

La aceptación de un cambio tardío no suspende automáticamente el horario ni los tiempos de tolerancia aplicables. Si la verificación, asignación de roles, actualización del roster u otras gestiones necesarias provocan un retraso, podrán aplicarse las consecuencias previstas en la Sección 5. El Staff podrá valorar circunstancias extraordinarias o de fuerza mayor conforme al Reglamento.



3.5 Bloqueo de roster desde cuartos de final

El período ordinario para registrar nuevos jugadores o incorporar jugadores externos finalizará antes del inicio de la fase de cuartos de final. Desde el comienzo del primer enfrentamiento de cuartos, el roster queda bloqueado para incorporaciones ordinarias.

Esta regla se aplica a jugadores completamente nuevos, a jugadores que ya hayan competido previamente con un equipo eliminado y a las plazas de suplente que permanezcan vacantes. Si una llave comienza en octavos de final, podrán realizarse cambios ordinarios y completarse plazas vacantes durante esa fase siempre que todo quede regularizado antes del bloqueo de cuartos. Haber registrado inicialmente solo cinco o seis jugadores no concede derecho a completar el roster después del bloqueo.

3.6 Sustitución extraordinaria después del bloqueo

Después del bloqueo, WZL podrá autorizar excepcionalmente una sustitución cuando exista una causa grave, sobrevenida y razonablemente acreditada que impida al equipo competir con normalidad con su roster disponible.

Antes de autorizar una incorporación externa, se valorará si el equipo puede resolver la situación utilizando suplentes ya registrados, reubicando posiciones o mediante otra medida menos invasiva. La excepción tiene como finalidad permitir la continuidad competitiva y no proporcionar un refuerzo deportivo.

Las decisiones internas voluntarias del equipo, incluido retirar o expulsar a un jugador, no generan por sí mismas un derecho automático a sustituirlo después del bloqueo. WZL podrá valorar las circunstancias y autorizar o rechazar la solicitud según su gravedad, necesidad e impacto competitivo.

El equipo deberá comunicar la incidencia tan pronto como razonablemente pueda y aportar la información o pruebas que el Staff solicite. La autorización de un cambio extraordinario no reabre el período general de fichajes ni concede derecho automático a cambios posteriores.

3.7 Consecuencias de una sustitución extraordinaria

Una sustitución extraordinaria legítimamente aprobada no genera por sí sola pérdida de mapa, derrota de serie ni otra penalización deportiva. Si la solicitud se comunica tarde, provoca un retraso, contiene información falsa, encubre un refuerzo indebido o incumple otra norma, esas conductas se evaluarán de manera independiente conforme a las secciones de puntualidad y sanciones.



4. Formato, clasificación y desempates

4.1 Formato específico de cada edición

WZL determinará para cada torneo el formato competitivo que resulte adecuado a la cantidad de equipos, duración disponible y objetivos de la edición. Podrán utilizarse, entre otros, fase de grupos, sistema suizo, rondas clasificatorias, llave directa o combinaciones de estos sistemas.

La información oficial de cada edición y, cuando corresponda, el Anexo A deberán indicar antes del inicio el formato aplicable, las fases previstas, el número de equipos que avanzan, la modalidad de la llave final, la longitud de las series y los criterios de clasificación y desempate.

4.2 Fases clasificatorias y acceso a la llave

Las fases previas podrán utilizarse para reducir progresivamente el número de participantes. Cuando la cantidad de equipos lo requiera, podrán clasificarse dieciséis equipos a octavos de final; en ediciones de menor tamaño podrán clasificarse ocho equipos directamente a cuartos de final. La estructura exacta será la publicada para cada edición.

Como regla general de las competiciones actualmente organizadas por WZL, el torneo concluirá mediante una llave final eliminatoria. Las rondas preliminares, byes o pases automáticos podrán utilizarse cuando sean necesarios para construir correctamente la llave y deberán quedar establecidos o comunicados oficialmente.

4.3 Longitud de los enfrentamientos

La duración competitiva de cada enfrentamiento podrá establecerse como BO1, BO3, BO5 u otra serie expresamente anunciada. WZL definirá la longitud de las series por edición y por fase atendiendo a la cantidad de equipos y al tiempo disponible.

No existe en el Reglamento General una obligación de que una fase concreta sea siempre BO3 o BO5. La configuración publicada para la edición será la aplicable durante el torneo y no podrá modificarse arbitrariamente una vez iniciada la competición.

4.4 Sistema estándar de puntuación

Cuando una fase clasificatoria utilice puntuación por partidas y la edición no publique expresamente otro sistema compatible con su formato, se aplicará el siguiente esquema estándar: tres puntos por victoria disputada, un punto por derrota disputada y cero puntos por derrota administrativa o forfait.

La diferencia entre una derrota disputada y una derrota administrativa permite que la comparecencia y participación efectiva tengan valor competitivo sin convertir una sanción por no-show o retraso en un resultado equivalente a una derrota ordinaria.

4.5 Clasificación y desempates

La edición deberá indicar los criterios de clasificación y, cuando sea necesario, el orden de desempate. Si no se publica una jerarquía distinta, WZL aplicará, en la medida en que el formato lo permita, los siguientes criterios: resultado o mini-clasificación entre los equipos empatados; cantidad de enfrentamientos ganados; fuerza de calendario o criterio Buchholz cuando resulte aplicable; otros criterios estadísticos anunciados para la edición; y, como último recurso, una partida o serie de desempate.

La partida o serie adicional de desempate no será automática ante cualquier igualdad. Se utilizará principalmente cuando el empate siga sin resolverse, afecte una clasificación, eliminación o posición relevante de siembra y exista posibilidad razonable de disputarla sin comprometer la continuidad del torneo.



4.6 Generación y seeding de la llave

El método para ordenar a los clasificados y generar los cruces de la llave podrá variar entre ediciones. WZL podrá utilizar ranking de la fase previa, cruces predeterminados entre grupos, sorteo, cabezas de serie u otro sistema compatible con el formato anunciado.

El método deberá quedar definido y comunicado antes de que se conozcan los emparejamientos definitivos de la fase a la que se aplicará. Una vez establecido, deberá utilizarse de forma uniforme y no podrá modificarse para favorecer o perjudicar deliberadamente a un equipo concreto.

Las herramientas externas o internas utilizadas para calcular posiciones, seeds o cruces tendrán carácter operativo. El resultado deberá corresponder al método oficial publicado para la edición.

4.7 Ajustes del formato por número de participantes

WZL podrá adaptar antes del inicio competitivo el formato, número de rondas, cantidad de clasificados, distribución de grupos, uso de rondas preliminares o demás elementos estructurales cuando la cantidad final de equipos o las necesidades razonables de calendario lo requieran. Todo cambio deberá comunicarse oficialmente antes de comenzar la competición.

Una vez iniciada la competición, el formato publicado no deberá modificarse salvo que una circunstancia extraordinaria haga imposible o manifiestamente inviable continuar en las condiciones previstas. Cualquier modificación de este tipo deberá justificarse, comunicarse y aplicarse procurando preservar la igualdad de trato y la integridad competitiva.



5. Calendario, check-in, retrasos, no-show y abandono

5.1 Verificación de participación (check-in)

WZL podrá realizar una verificación administrativa de participación al inicio del torneo y, cuando resulte útil, al comienzo de una jornada competitiva para los equipos que deban jugar ese día. Su finalidad es confirmar que el equipo continúa activo, que existe un representante disponible y que ha recibido la información y reglamento aplicables.

La verificación podrá realizarse mediante el bot, encuesta, reacción, formulario o canal oficial designado. El manager, capitán o representante indicado deberá responder dentro de la ventana comunicada por WZL. Esta verificación no sustituye la obligación de estar listo a la hora de cada encuentro.

La falta de respuesta no constituye por sí sola una derrota automática, pero permitirá al Staff considerar al equipo como no confirmado hasta poder verificar su situación y adoptar las medidas operativas que correspondan según el momento del torneo.

5.2 Convocatoria previa y condición de equipo listo

Como regla operativa, aproximadamente diez minutos antes de la hora oficial de un encuentro el Staff convocará a los equipos para que se conecten al juego, accedan a Discord o al canal de comunicación indicado, entren al lobby cuando corresponda y detecten con antelación posibles problemas técnicos o de disponibilidad.

Esos diez minutos previos no constituyen tiempo de tolerancia. A la hora oficial del encuentro el equipo deberá encontrarse listo para competir. Se considerará listo cuando pueda presentar cinco jugadores elegibles y atender las instrucciones necesarias para iniciar el encuentro.

Los problemas detectados durante la convocatoria previa deberán comunicarse tan pronto como sea posible. Haber avisado anticipadamente podrá ser valorado por el Staff, pero no suspende automáticamente el horario oficial ni la tolerancia posterior.

5.3 Tolerancia y primera consecuencia por retraso

A partir de la hora oficial del encuentro comenzará un período ordinario de tolerancia de diez minutos. Si al agotarse ese período un equipo todavía no está listo para competir, perderá administrativamente la primera partida o mapa que corresponda.

En una fase por puntuación, la derrota administrativa otorgará cero puntos al equipo infractor y tres puntos al rival cuando este sí haya estado listo. En un BO3, la serie continuará con marcador 0-1 para el equipo retrasado. Las demás consecuencias se adaptarán al formato anunciado para la edición.

La concesión de una sustitución extraordinaria, asistencia técnica u otra excepción no elimina por sí misma esta regla. Cualquier tratamiento distinto requerirá una decisión expresa del Staff conforme a las circunstancias del caso.



5.4 Tiempo operativo posterior a una derrota administrativa

La pérdida administrativa del primer mapa no concede automáticamente una segunda tolerancia. Sin embargo, al no disputarse ese mapa queda disponible parte del tiempo que habría ocupado dentro de la programación, y el Staff podrá utilizar razonablemente una parte de esa ventana para permitir que el equipo resuelva el problema antes del siguiente mapa.

Ese margen adicional es discrecional y no constituye un derecho del equipo. Su concesión y duración dependerán de la causa del retraso, la posibilidad real de solución, el calendario, la fase del torneo y el impacto sobre el rival y la organización.

Si el equipo continúa sin estar listo cuando el Staff determine que debe comenzar el siguiente mapa, podrá recibir una nueva derrota administrativa. En una serie, las derrotas administrativas se acumularán normalmente hasta producir la derrota del enfrentamiento cuando se alcance el número de mapas necesario para perderlo.

El Staff podrá proponer excepcionalmente una solución distinta cuando las circunstancias lo justifiquen y no produzca un perjuicio competitivo indebido. Si la solución requiere acuerdo de los equipos afectados y alguno se opone razonablemente, se aplicará el procedimiento ordinario.

5.5 Retraso simultáneo de ambos equipos

La preparación y puntualidad se evaluarán con el mismo estándar para ambos equipos. Ninguno obtendrá una victoria administrativa únicamente por tener más jugadores presentes que el rival si tampoco puede presentar una alineación completa.

Si ambos equipos superan simultáneamente los diez minutos de tolerancia en un BO3, cada uno recibirá una derrota administrativa de un mapa. Si posteriormente ambos quedan listos para competir, la serie continuará con marcador 1-1 y se disputará un único mapa decisivo.

En una fase clasificatoria o sistema suizo compuesto por partidas puntuables, una partida en la que ambos equipos excedan la tolerancia se registrará como doble derrota administrativa y otorgará cero puntos a cada equipo. Si ambos están listos para la siguiente partida, esta se disputará normalmente. Si ninguno llega a presentarse durante todo el enfrentamiento, las partidas no disputadas por esa causa se registrarán como doble WO y otorgarán cero puntos a ambos equipos.

En una llave eliminatoria, si ninguno de los dos equipos llega finalmente a presentar una alineación válida y el enfrentamiento concluye en doble WO, ambos equipos quedarán eliminados. No se reincorporará automáticamente a un equipo previamente eliminado para ocupar esa plaza.

Cuando la doble eliminación deje vacante una plaza en la ronda siguiente, el equipo que debía enfrentarse al ganador de esa serie avanzará mediante bye. Las consecuencias disciplinarias adicionales que pudieran corresponder por los WO se evaluarán separadamente conforme a la Sección 10.

5.6 Cambios de horario

Los managers no podrán modificar, fijar ni acordar por sí solos un horario distinto del horario oficial. Todo cambio deberá ser autorizado expresamente por el Staff o por WZL.

Cuando exista una razón atendible, los managers podrán solicitar al Staff un cambio de horario y, si lo desean, acompañar la solicitud con una propuesta previamente conversada entre ambos equipos. Ese acuerdo privado tendrá únicamente carácter de propuesta y no producirá ningún efecto mientras no sea aprobado.

El nuevo horario solo será válido cuando haya sido aprobado y comunicado oficialmente por WZL. Una vez aprobado, sustituirá al horario anterior y será vinculante para ambos equipos.



5.7 No-show (WO), ausencia justificada y abandono

La confirmación de un horario por el manager vinculará administrativamente al equipo. La participación simultánea o preferente en otro torneo, scrim, stream u otro compromiso competitivo no constituye por sí sola causa de fuerza mayor ni genera derecho automático a retrasar o reprogramar un encuentro WZL.

Se considerará no-show o WO la falta de comparecencia de un equipo a un encuentro concreto, o la imposibilidad de presentar una alineación válida una vez agotado el procedimiento de puntualidad aplicable. Un WO produce las consecuencias deportivas correspondientes a ese encuentro, pero no implica por sí mismo que el equipo haya abandonado el torneo.

El motivo y la comunicación previa deberán valorarse separadamente del resultado deportivo. Un equipo que avise con la mayor antelación razonablemente posible de una emergencia familiar, médica, técnica grave u otra circunstancia atendible podrá ser tratado de forma distinta de quien simplemente no se presenta, oculta el problema o prioriza voluntariamente otro torneo. La notificación no garantiza por sí sola una reprogramación: WZL podrá mantener la derrota administrativa cuando el calendario o la integridad competitiva no permitan otra solución, sin que ello obligue a imponer además una sanción disciplinaria.

La ausencia a un encuentro no se reclasificará automáticamente como abandono. Se considerará abandono cuando el equipo comunique que se retira de la competición o cuando su conducta posterior demuestre de forma suficientemente clara que no continuará participando. Ante una ausencia aislada o una situación dudosa, WZL podrá solicitar al manager que confirme la continuidad del equipo antes de modificar su estado competitivo.

Las consecuencias disciplinarias adicionales por un WO injustificado, conducta deliberada, reincidencia o abandono se regularán en la Sección 10, y cualquier efecto sobre premios o pagos se tratará en la Sección 13.



6. Procedimiento del encuentro

6.1 Comunicación durante el encuentro

Todo equipo deberá mantener durante sus encuentros un medio de comunicación activo y razonablemente accesible con el Staff. Discord será el medio ordinario de comunicación cuando así se configure para la edición.

No será obligatorio que los cinco jugadores mantengan Discord ejecutándose simultáneamente en el mismo dispositivo utilizado para jugar cuando existan limitaciones técnicas razonables. Sin embargo, como mínimo deberá existir un manager, capitán o representante designado que pueda comunicarse con el Staff durante el encuentro.

Si un jugador o equipo conoce de antemano una limitación técnica que dificulte el uso de Discord durante las partidas, deberá comunicarla con antelación para acordar un mecanismo alternativo. La finalidad de esta obligación es permitir que el Staff pueda recibir y verificar rápidamente avisos sobre desconexiones, jugadores ausentes, solicitudes técnicas u otras incidencias.

6.2 Creación del lobby y presencia del Staff

Como regla general, el lobby oficial será creado por un miembro del Staff, quien invitará a los jugadores participantes y supervisará el inicio del encuentro. Los equipos deberán seguir esta modalidad salvo que WZL comunique expresamente un procedimiento distinto.

El Staff podrá autorizar que un jugador, manager u otra persona designada cree la sala e invite al personal correspondiente. También podrá autorizar que un encuentro se dispute sin presencia directa de Staff en el lobby cuando las circunstancias operativas lo permitan. Ningún equipo podrá adoptar por decisión propia una modalidad distinta a la indicada por WZL.

6.3 Alineación y elegibilidad para cada mapa

Podrá disputar un mapa cualquier combinación de cinco jugadores que formen parte del roster competitivo válido del equipo. Los roles o posiciones registrados tienen finalidad organizativa y no restringen la línea o función que cada jugador desempeñe durante la partida.

Un manager, coach u otra persona acreditada solo podrá jugar si además ocupa una plaza válida como titular o suplente dentro del roster. Ser miembro del Staff interno del equipo no habilita por sí mismo para participar como jugador.

Un jugador que no figure en el roster aprobado no podrá disputar un mapa mientras su incorporación o sustitución no haya sido aceptada conforme al procedimiento correspondiente. La mera presentación de una solicitud no produce elegibilidad competitiva.

Los titulares y suplentes ya registrados podrán alternarse entre mapas sin que ello constituya un cambio de roster ni requiera una nueva aprobación de Staff, sin perjuicio de las verificaciones que puedan realizarse en el lobby o sistema oficial.

6.4 Selección de lado

Salvo que la edición anuncie otro método, el primer equipo mostrado en el emparejamiento oficial ocupará el lado azul y el segundo equipo el lado rojo. WZL podrá utilizar sorteo, lanzamiento de moneda, alternancia, seeding u otro mecanismo previamente comunicado cuando resulte conveniente para una edición o fase.

El método aplicable deberá utilizarse de manera uniforme y podrá ser ejecutado mediante herramientas externas o mediante funciones del sistema WZL cuando estén disponibles.



6.5 Confirmación de disponibilidad e inicio del mapa

Antes de iniciar cada mapa, ambos equipos deberán confirmar que están listos. Como señal operativa ordinaria se utilizará la letra «R» en el canal o medio indicado por el Staff, salvo que se comunique otra forma de confirmación.

Cuando ambos equipos hayan confirmado y el Staff haya autorizado el inicio, la partida podrá comenzar. Si el encuentro ha sido autorizado para disputarse sin presencia directa de Staff, los equipos deberán conservar una confirmación equivalente de que ambos estaban listos antes de iniciar.

Las incidencias detectadas durante el draft, carga o primeros minutos de partida deberán comunicarse inmediatamente conforme a la Sección 7.

6.6 Intervalo entre mapas

Entre una partida y la siguiente se procurará disponer de un intervalo operativo aproximado de cinco a diez minutos para reorganizar alineaciones, resolver necesidades básicas y preparar el siguiente lobby o draft.

Este intervalo no constituye un derecho a diez minutos completos. El Staff podrá acortarlo, ampliarlo razonablemente o solicitar el inicio inmediato cuando el calendario, la retransmisión, una incidencia o el acuerdo operativo de los equipos lo justifiquen.

6.7 Registro y comunicación de resultados

El resultado de cada mapa y de cada serie deberá quedar registrado en el sistema oficial de WZL o por el procedimiento administrativo habilitado para la edición. El Staff podrá validar, corregir o completar registros cuando exista un error, discrepancia o incidencia verificable.

WZL comunicará las actualizaciones relevantes de la jornada - resultados, clasificados, eliminados, posiciones y próximos emparejamientos cuando corresponda - por sus canales oficiales dentro de un plazo razonable y, en todo caso, antes de que dicha información sea necesaria para disputar la siguiente jornada afectada.

6.8 Finalización del encuentro

El encuentro finalizará cuando uno de los equipos alcance el número de victorias requerido por el formato publicado para esa fase o cuando se produzca una resolución administrativa que determine su resultado. Una vez validado, el resultado será el utilizado para clasificación, avance de llave y demás efectos competitivos.



7. Incidencias técnicas, pausas y remakes

7.1 Responsabilidad sobre la conexión

Cada participante y equipo es responsable de disponer de una conexión y un dispositivo razonablemente aptos para competir. WZL no garantiza una latencia idéntica entre jugadores ni se responsabiliza por problemas de conexión individuales derivados del proveedor, dispositivo, ubicación geográfica o condiciones particulares del participante.

La participación en torneos que combinen distintas subregiones de América puede producir diferencias de latencia. Cuando una edición permita participar desde una subregión distinta de aquella a la que está principalmente orientada, el participante acepta el riesgo ordinario de conectividad asociado a su ubicación.

La latencia ordinaria o previsible de un jugador no constituye por sí sola motivo automático para rehacer, anular o reprogramar un encuentro.

7.2 Incidencias generales

Cuando existan indicios razonables de una caída generalizada, fallo de servidores o problema técnico atribuible al servicio del juego y que afecte de forma relevante al encuentro, el Staff podrá tratarlo como una incidencia técnica general y aplicar las medidas que correspondan. Esto se diferenciará de los problemas individuales de conexión.

7.3 Errores de draft y rehacer la selección

Cuando un error, bug o incidencia durante la fase de selección haga necesario rehacer el draft, el equipo afectado deberá comunicarlo inmediatamente al Staff y solicitar autorización antes de reiniciar la selección.

Como regla operativa, no se repetirá todo el proceso de bans y picks desde cero cuando el problema afecte únicamente a una selección concreta. El nuevo lobby podrá utilizar selección oculta para reconstruir la composición previamente acordada y corregir el campeón afectado, evitando repetir innecesariamente todo el draft.

El equipo solicitante deberá identificar qué selección produjo el problema y cuál será la corrección propuesta. Para evitar que el remake sea utilizado como herramienta de adaptación estratégica, el equipo contrario podrá cambiar hasta tres campeones de su composición cuando se autorice este tipo de rehacer, manteniéndose los demás elementos conforme a la decisión del Staff.

Los errores de runas, hechizos de invocador como Smite u otras configuraciones personales no generan por sí solos derecho automático a rehacer, salvo que exista una incidencia técnica distinta que lo justifique.

7.4 Incidencias técnicas al inicio y remake de partida

Si un jugador presenta un problema que le impida iniciar o participar normalmente, el equipo deberá notificarlo al Staff de forma inmediata y, como regla general, dentro de los primeros cinco minutos de partida. El aviso temprano es requisito esencial para que pueda valorarse un remake ordinario. El momento en que el cliente del juego habilite una opción de remake, rendición u otro mecanismo equivalente no amplía por sí mismo este plazo administrativo de notificación.

Cuando un jugador no haya podido incorporarse correctamente, su campeón deberá permanecer en la fuente y no deberá activarse voluntariamente el control por IA. Si dicho control se activa por error, el equipo deberá avisar al Staff y mantener una señal visible de la incidencia, pudiendo dejar a otro jugador en la fuente cuando sea necesario para que la situación resulte verificable mientras se reciben instrucciones.

El equipo no deberá utilizar la rendición como una concesión voluntaria de derrota cuando el objetivo sea ejecutar un remake autorizado. Primero deberá comunicar el problema y recibir la confirmación del Staff; posteriormente utilizará el mecanismo disponible en el juego cuando sea necesario para cerrar y repetir la partida.

Si el problema no se comunica oportunamente o el equipo continúa jugando más allá de la ventana ordinaria sin solicitar intervención, la partida deberá continuar normalmente, salvo que se trate de una incidencia general, extraordinaria o verificable que justifique una decisión distinta del Staff.



7.5 Incidencias posteriores a la ventana ordinaria

Una desconexión o problema técnico individual comunicado después de los primeros cinco minutos no genera derecho ordinario a remake. El equipo deberá intentar continuar mientras el jugador afectado se reincorpora y mantener informado al Staff.

WZL podrá adoptar una solución distinta cuando exista una incidencia general de servidores, un fallo que afecte de forma relevante a varios participantes, una circunstancia extraordinaria verificable o cualquier situación en la que continuar resulte manifiestamente incompatible con la integridad competitiva. En esos casos el Staff podrá ordenar la repetición, suspensión temporal, reprogramación u otra medida razonable, aunque haya transcurrido la ventana ordinaria.

7.6 Pausas y suspensión administrativa

La existencia de una pausa dentro de la partida dependerá de las funciones disponibles en el modo de juego utilizado. Cuando no exista una función técnica de pausa, ningún equipo podrá detener unilateralmente la partida por su cuenta.

El Staff sí podrá suspender administrativamente el procedimiento del encuentro, retrasar el inicio del siguiente mapa o mantener la serie detenida mientras se verifica una incidencia. Si el juego ofrece una función oficial de pausa aplicable al modo utilizado, solo se empleará conforme a las instrucciones del Staff.

7.7 Bugs, exploits y contenido temporalmente restringido

Todo bug o comportamiento anómalo que pueda afectar de forma relevante al resultado deberá comunicarse al Staff tan pronto como sea detectado. Cuando el efecto sea accidental, WZL valorará si la partida debe continuar, repetirse o recibir otra solución competitiva.

La utilización deliberada de un bug, exploit o comportamiento conocido con el propósito de obtener ventaja deja de tratarse como una simple incidencia técnica y podrá constituir una infracción de integridad competitiva conforme a las Secciones 8 y 10.

Las restricciones temporales sobre campeones, objetos, runas, interacciones, bugs conocidos u otro contenido variable se publicarán para cada edición en el Anexo D o mediante una comunicación oficial equivalente. Dichas restricciones podrán actualizarse cuando un parche, hotfix o incidencia haga necesario proteger la integridad de la competición.

7.8 Límite de remakes y prevención de abuso

Cada equipo dispondrá, como regla general, de un máximo de un remake de draft por enfrentamiento cuando la causa sea un error atribuible al propio equipo y el Staff autorice rehacer la selección.

Los remakes o repeticiones ordenados por WZL a causa de fallos técnicos reales, incidencias generales de servidores, bugs relevantes u otras circunstancias extraordinarias no consumirán automáticamente ese límite. El Staff podrá negar solicitudes repetitivas, improcedentes o estratégicamente abusivas y evaluar disciplinariamente cualquier intento de utilizar el remake para obtener una ventaja indebida.



8. Integridad competitiva

8.1 Identidad competitiva y cuenta registrada

Cada jugador deberá competir utilizando la cuenta de Wild Rift registrada y asociada a su identidad competitiva en WZL. El nombre de juego y tag deberán mantenerse correctos y actualizados.

Si un jugador necesita utilizar otra cuenta propia durante una edición, deberá solicitar y obtener autorización antes de competir con ella. La nueva cuenta deberá quedar vinculada al mismo jugador en los registros oficiales.

Durante encuentros oficiales WZL queda prohibido que una persona juegue utilizando la cuenta registrada a nombre de otra. WZL no pretende regular el uso privado de las cuentas fuera de sus competiciones; esta prohibición existe para garantizar que la persona que disputa un encuentro sea realmente la persona registrada en el roster.

8.2 Participación de jugadores no registrados o suplantación

La utilización deliberada de un jugador no registrado, la suplantación de identidad o cualquier mecanismo destinado a ocultar quién está disputando realmente una partida constituirá una infracción grave o crítica según las circunstancias y la ventaja obtenida.

8.3 Ventajas competitivas indebidas

Quedan sujetas a sanción las conductas destinadas a obtener una ventaja competitiva ilegítima, incluyendo cheats, scripts, manipulación del juego, abuso intencional de exploits, stream sniping, recepción de información externa no permitida, colusión, amañeo de resultados o pérdida deliberada. Estas conductas se registrarán por las disposiciones específicas de esta Sección y por el régimen disciplinario de la Sección 10.

8.4 Verificación operativa de identidad y alineación

Antes de autorizar el inicio de un encuentro o mapa, el Staff verificará mediante los espacios oficiales de Discord y el lobby del juego que las personas presentes correspondan a jugadores elegibles del roster y a la alineación que disputará la partida. La coincidencia entre los jugadores identificados en Discord, los Riot ID registrados y los participantes presentes en el lobby será el mecanismo ordinario de comprobación de identidad competitiva de WZL.

Si existe una discrepancia, un jugador no identificado, una cuenta distinta de la aprobada o cualquier duda razonable sobre quién está participando, el Staff no deberá autorizar el inicio hasta que la situación sea aclarada. Los participantes deberán cooperar con estas comprobaciones y mantener disponibles los medios de comunicación exigidos por el torneo.

Esta verificación forma parte de las responsabilidades operativas del Staff. La autorización de inicio no elimina la responsabilidad del equipo si posteriormente se acredita una suplantación, uso de cuenta ajena u otra infracción deliberadamente ocultada.



8.5 Normas de Riot, herramientas de terceros y responsabilidad del equipo

Las prohibiciones y restricciones de Riot Games aplicables a League of Legends: Wild Rift constituyen un estándar mínimo obligatorio para WZL. Toda conducta, modificación, software o herramienta de terceros que Riot prohíba para el juego será igualmente prohibida en las competencias WZL.

Queda prohibido utilizar cheats, scripts, macros, automatizaciones, clientes modificados, inyectores, herramientas que alteren el funcionamiento del juego, revelen información no disponible normalmente o proporcionen una ventaja competitiva no autorizada. Las herramientas ordinarias de comunicación, producción o retransmisión expresamente permitidas por WZL no se consideran prohibidas por esta cláusula mientras no interfieran con el juego ni proporcionen información competitiva indebida.

Cuando el Staff detecte y verifique que un jugador utilizó una herramienta o mecanismo prohibido, el equipo será descalificado de la competición, sin perjuicio de las sanciones individuales adicionales que correspondan al jugador o a otros responsables.

Si el propio equipo detecta la conducta antes de que sea descubierta o acreditada por el Staff, la reporta inmediatamente, aparta al jugador implicado y coopera plenamente con la investigación, podrá quedar exento de la descalificación colectiva siempre que no existan indicios de conocimiento, tolerancia, promoción o encubrimiento por parte del manager, coach, otros jugadores o responsables. El jugador implicado seguirá sujeto a sanción y cualquier sustitución deberá cumplir las reglas de roster aplicables.

8.6 Reconocimiento de sanciones de Riot

Toda sanción activa impuesta por Riot Games a una cuenta competitiva registrada será reconocida por WZL. Mientras dicha sanción permanezca vigente, el jugador será considerado inelegible para competir en WZL y no podrá eludir esa situación utilizando otra cuenta.

WZL podrá imponer además las consecuencias disciplinarias propias que correspondan conforme a la Sección 10 cuando los hechos que originaron la sanción de Riot también constituyan una infracción del Reglamento WZL.

8.7 Coach, comunicaciones y pantallas durante el mapa

El coach podrá intervenir durante la fase de draft para ayudar al equipo a preparar bans, selecciones y composición, salvo que una edición establezca expresamente otra modalidad. Una vez iniciada la partida, entre los integrantes del equipo únicamente los cinco jugadores que estén disputando activamente el mapa podrán permanecer desmutedos y comunicarse estratégicamente.

Managers, coaches, suplentes y demás integrantes no participantes deberán permanecer en silencio respecto del desarrollo competitivo mientras el mapa esté en curso. Podrán atender comunicaciones administrativas o técnicas del Staff, pero no transmitir instrucciones, información de mapa, avisos estratégicos ni datos obtenidos fuera de la perspectiva normal de los cinco jugadores.

Como regla general, un jugador no deberá compartir su pantalla en tiempo real con un coach, manager u otra persona externa a los cinco jugadores activos. El Staff podrá autorizar excepcionalmente una transmisión de pantalla cuando exista una necesidad operativa o técnica. Cuando sea necesario que un coach, manager u otra persona observe el encuentro, la vía preferente será una transmisión proporcionada o autorizada por el Staff con el retraso correspondiente. En cualquier caso, quien no esté jugando deberá permanecer sin comunicación estratégica hasta finalizar el mapa.



8.8 Stream sniping, retransmisiones y espectadores

Queda prohibido que jugadores, managers, coaches, suplentes o colaboradores de un equipo observen durante un mapa la retransmisión oficial, la retransmisión del rival o cualquier otra fuente que muestre información de la partida que no esté disponible normalmente para los cinco jugadores activos. La prohibición incluye recibir esa información indirectamente a través de una tercera persona.

Las retransmisiones oficiales y cualquier retransmisión externa autorizada deberán utilizar, como regla general, un retraso mínimo de treinta segundos respecto de la partida en curso. WZL podrá establecer un retraso mayor cuando lo considere necesario para proteger la integridad competitiva.

Un tercero que desee retransmitir un encuentro deberá obtener autorización previa del Staff y cumplir las mismas condiciones de integridad aplicables a la transmisión oficial. Ningún jugador, manager, coach, suplente ni otro miembro de los equipos participantes podrá ocupar una plaza de espectador durante el mapa. Solo podrán hacerlo miembros autorizados del Staff, producción o la persona expresamente autorizada para retransmitir.

El incumplimiento de las condiciones de retransmisión o espectadores podrá provocar la invalidación y repetición del mapa o encuentro afectado cuando la integridad competitiva haya quedado comprometida, sin perjuicio de las sanciones adicionales que correspondan.

8.9 Colusión, amañó y manipulación de resultados

Queda prohibido acordar, solicitar, ofrecer o aceptar de cualquier forma quién debe ganar o perder una partida o serie, un marcador concreto, una derrota deliberada, la entrega intencional de objetivos o cualquier otra actuación destinada a modificar artificialmente la clasificación, el seeding, la eliminación o el resultado competitivo de uno o más equipos.

También queda prohibido ofrecer o aceptar dinero, premios, favores, beneficios o cualquier incentivo a cambio de alterar un resultado, así como coordinar resultados para beneficiar o perjudicar deliberadamente a un tercero.

Una rendición realizada de buena fe porque un equipo considera competitivamente perdida una partida no constituye por sí sola amañó. La infracción existe cuando se acredita que el resultado, la derrota o una conducta competitiva fue pactada, manipulada o ejecutada deliberadamente con una finalidad anticompetitiva.



9. Conducta y comunicaciones

9.1 Deber general de conducta y competitividad verbal

WZL permite la celebración competitiva, la provocación moderada y el «beef» amistoso entre participantes cuando se mantengan dentro de límites razonables y no se conviertan en hostigamiento. El simple hecho de que exista rivalidad, bromas, emotes, comentarios competitivos o trash talk no constituye por sí solo una infracción.

El límite aparece cuando la conducta pasa a ser persistente, compulsiva, intimidatoria o degradante, o cuando incluye amenazas, acoso, hostigamiento dirigido, humillación deliberada, ataques discriminatorios o expresiones racistas, xenófobas, homófobas, sexistas o de naturaleza equivalente. También podrán sancionarse las conductas que, por su gravedad o reiteración, generen un entorno claramente hostil para otro participante, miembro del Staff o persona vinculada al torneo.

Al valorar una conducta se tendrá en cuenta el contexto, la reciprocidad, la intensidad, la reiteración, la existencia de una persona claramente afectada y la diferencia entre una provocación competitiva puntual y una campaña sostenida contra alguien.

9.2 Comunicaciones oficiales y cooperación con la administración

Los participantes deberán utilizar los canales oficiales habilitados por WZL para comunicaciones administrativas relevantes, incidencias, solicitudes, reportes y reclamaciones. Los mensajes privados o acuerdos informales entre participantes no sustituyen una comunicación oficial cuando el Reglamento exija intervención o conocimiento del Staff.

Los participantes deberán colaborar razonablemente con el personal autorizado durante incidencias, verificaciones e investigaciones. El desacuerdo con una decisión no autoriza a ignorar instrucciones operativas vigentes, obstaculizar al Staff, aportar información falsa, ocultar deliberadamente información relevante, intimidar a quienes intervengan en un procedimiento o intentar presionar indebidamente una resolución.

9.3 Responsabilidad del equipo

El manager y la estructura responsable del equipo deberán procurar que sus integrantes cumplan el Reglamento y actuar razonablemente cuando conozcan una conducta problemática. La responsabilidad disciplinaria individual de un jugador no se traslada automáticamente al manager o al equipo; sin embargo, la promoción, tolerancia consciente, encubrimiento o falta reiterada de medidas razonables podrá generar responsabilidad adicional para el equipo o sus responsables.

Cuando un equipo detecte por sí mismo una conducta grave de uno de sus integrantes, la reporte oportunamente, adopte medidas razonables para detenerla y coopere con WZL, esa actuación será considerada al determinar cualquier responsabilidad colectiva.

9.4 Conducta externa con impacto relevante en WZL

Como regla general, WZL no pretende supervisar ni sancionar la vida privada de sus participantes ni conflictos personales ajenos a la competición. Sin embargo, podrá intervenir cuando una conducta ocurrida fuera de los espacios oficiales tenga una gravedad suficiente y una relación material con la seguridad, integridad, convivencia, imagen o funcionamiento de la organización.

Esta facultad podrá aplicarse, entre otros supuestos, cuando existan hechos graves y razonablemente sustentados relacionados con violencia, abuso sexual, amenazas, acoso severo, discriminación grave u otras conductas comparables que puedan generar un riesgo relevante para participantes, Staff, público, patrocinadores o para la continuidad segura y reputacional de WZL.

La existencia de una acusación, rumor, publicación o denuncia no equivale por sí sola a una declaración de culpabilidad ni obliga automáticamente a imponer una sanción definitiva. WZL deberá valorar la credibilidad y consistencia de la información disponible, la existencia de actuaciones oficiales o evidencias verificables, la gravedad del riesgo y la necesidad de proteger a las personas y a la competición.

Cuando el riesgo sea suficientemente serio y requiera una respuesta inmediata, WZL podrá adoptar medidas provisionales de elegibilidad o participación conforme a la Sección 10 mientras revisa la situación. La decisión definitiva deberá distinguir entre medidas preventivas y una sanción disciplinaria por hechos acreditados.

9.5 Protección de la organización y proporcionalidad

WZL podrá limitar o rechazar la participación de una persona cuando, atendiendo a hechos graves suficientemente sustentados, su presencia genere un riesgo material para la seguridad de terceros, la integridad de la competición o la reputación y relaciones institucionales de la organización. Esta facultad deberá ejercerse de forma proporcional y no como mecanismo para sancionar simples controversias personales, opiniones impopulares o conflictos privados sin conexión material con WZL.

Las decisiones adoptadas bajo esta Sección se coordinarán con el régimen de sanciones, medidas provisionales y apelaciones previsto en las Secciones 10 y 11.



10. Infracciones, sanciones y reincidencia

10.1 Principios de sanción

Las sanciones de WZL se aplicarán de forma proporcional a la gravedad de la conducta, su intencionalidad, la ventaja obtenida, el perjuicio causado, la reincidencia y el grado de cooperación del responsable. No toda primera infracción se limita a una advertencia, ni toda infracción menor obliga automáticamente a escalar tras un número fijo de antecedentes.

10.2 Niveles orientativos de gravedad

WZL distinguirá, como marco general, infracciones leves, moderadas, graves y críticas. La clasificación sirve para orientar la respuesta disciplinaria, pero no sustituye el análisis del caso concreto.

Las infracciones leves podrán resolverse con advertencia o amonestación formal. Las moderadas podrán justificar suspensiones breves o consecuencias competitivas limitadas. Las graves podrán implicar suspensiones de varios mapas o enfrentamientos, pérdida de mapa o serie, descalificación individual u otras medidas relevantes. Las críticas podrán justificar descalificación inmediata, pérdida de premios cuando corresponda y suspensión de futuras competiciones WZL.

10.3 Sanciones individuales

WZL podrá sancionar directamente a un jugador, manager, coach u otra persona acreditada sin necesidad de sancionar automáticamente a todo su equipo. Las suspensiones individuales podrán medirse por mapas, enfrentamientos o series, por el resto de una edición o por un período que alcance futuras competiciones WZL, según la gravedad del caso.

Una persona suspendida no podrá participar mientras la sanción permanezca activa. Si se trata de un jugador, el equipo deberá utilizar otro jugador elegible de su roster. Si como consecuencia de la suspensión el equipo no puede presentar una alineación reglamentaria, se aplicarán las reglas deportivas correspondientes; esa consecuencia no significa por sí sola que el equipo haya recibido la misma sanción disciplinaria que el jugador.

10.4 Responsabilidad del equipo y sus responsables

La conducta individual podrá generar además responsabilidad para el manager, el equipo o la organización cuando sea promovida, tolerada, encubierta, reiterada sin corrección razonable o forme parte de una actuación colectiva. La actuación diligente del equipo para detener, informar o corregir una conducta será valorada al determinar su responsabilidad.

10.5 Medidas provisionales

Ante una acusación seria que pueda comprometer de forma inmediata la integridad o seguridad de la competición, WZL podrá imponer una suspensión provisional mientras se revisan los hechos. Una medida provisional no constituye por sí misma una declaración definitiva de culpabilidad y deberá revisarse tan pronto como resulte razonablemente posible.

10.6 Agravantes y atenuantes

Podrán considerarse agravantes, entre otros elementos, la reincidencia, premeditación, ocultamiento, falsedad deliberada, obtención de ventaja, perjuicio relevante, negativa a cooperar o participación coordinada. Podrán considerarse atenuantes la corrección inmediata, cooperación, reconocimiento temprano del error, ausencia de ventaja y demás circunstancias que reduzcan razonablemente la gravedad.

10.7 Independencia entre excepciones y sanciones

La concesión de una excepción reglamentaria legítima, incluida una sustitución extraordinaria, no genera por sí misma una sanción deportiva. Los retrasos, negligencia, falsedad, abuso del procedimiento o cualquier otra infracción relacionada se evaluarán y sancionarán de manera independiente.



10.8 No-show (WO) injustificado y abandono competitivo

El WO es, en primer término, una consecuencia deportiva asociada a un encuentro concreto y no constituye automáticamente una infracción disciplinaria equivalente al abandono. Para determinar si corresponde una sanción adicional, WZL distinguirá entre ausencia justificada o razonablemente explicada, no-show injustificado, conducta deliberada y abandono competitivo.

Una ausencia comunicada oportunamente por una causa seria o atendible podrá no generar sanción disciplinaria adicional, aunque el encuentro se resuelva mediante derrota administrativa cuando no resulte viable reprogramarlo. Por el contrario, no presentarse sin aviso razonable, ocultar deliberadamente la situación, negarse a jugar un encuentro confirmado o priorizar voluntariamente otro torneo podrá justificar medidas disciplinarias según el perjuicio causado.

El abandono competitivo se evaluará separadamente y podrá considerarse de mayor gravedad cuando el equipo se retire voluntariamente una vez iniciada la competición, se niegue a continuar una serie o fase sin causa atendible, o comunique expresamente que dejará de participar. Según la gravedad, estas conductas podrán generar suspensión para una o varias futuras competiciones WZL.

La responsabilidad podrá recaer sobre el equipo, el manager, jugadores concretos u otros responsables según los hechos acreditados. Cuando sea posible individualizar la conducta, la sanción no se extenderá automáticamente a integrantes del roster que no hayan participado, promovido, tolerado o encubierto el incumplimiento. Se valorarán la fase del torneo, el aviso previo, el motivo alegado, el perjuicio al rival y a la organización, la alteración de la llave o retransmisión, la reincidencia y la cooperación posterior. La sanción disciplinaria será independiente del WO, forfait o derrota administrativa aplicada al encuentro.

10.9 Matriz orientativa de infracciones y respuestas

Las infracciones leves incluyen, de forma orientativa, conductas como incumplimientos administrativos menores, errores de comunicación sin perjuicio relevante o episodios puntuales de conducta inadecuada de baja intensidad. Podrán resolverse con advertencia, corrección inmediata o amonestación formal.

Las infracciones moderadas incluyen reincidencias leves, desobediencia operativa, conductas disruptivas, incumplimientos de retransmisión sin ventaja demostrada o no-show injustificado con perjuicio limitado. Podrán justificar amonestación formal, suspensión de uno o más mapas o un enfrentamiento, o restricciones temporales equivalentes.

Las infracciones graves incluyen, entre otras, acoso u hostigamiento reiterado, engaño deliberado al Staff, utilización consciente de un jugador no autorizado, recepción de información externa prohibida, stream sniping, abandono competitivo con perjuicio relevante o falsificación de pruebas. Podrán implicar pérdida de mapa o serie, suspensión de varios encuentros o del resto de la edición, expulsión individual o descalificación colectiva cuando exista responsabilidad del equipo.

Las infracciones críticas comprenden las conductas que comprometen directamente la integridad esencial de la competición, incluyendo herramientas prohibidas verificadas, amaño de partidas, colusión grave, fraude competitivo organizado o suplantación premeditada de especial gravedad. Se aplicarán las consecuencias expresamente obligatorias previstas en este Reglamento y podrán añadirse suspensiones futuras.

10.10 Consecuencias críticas expresamente obligatorias

El uso verificado de cheats, scripts, macros, clientes modificados u otras herramientas prohibidas se registrará por la Sección 8. Cuando corresponda conforme a dicha Sección, producirá la descalificación inmediata del equipo, sin perjuicio de las sanciones individuales y futuras aplicables.

El amaño de partidas, la colusión o la manipulación deliberada de resultados, cuando queden suficientemente acreditados, producirán la descalificación inmediata de los equipos o participantes que hayan intervenido, promovido, consentido o ejecutado la conducta. WZL podrá imponer además suspensiones para futuras competiciones según la gravedad, alcance, beneficio buscado y grado de participación.

Estas consecuencias no impiden individualizar responsabilidades. Las personas o integrantes que no hayan participado, promovido, tolerado o encubierto una conducta colectiva no quedarán automáticamente sujetos a la misma suspensión personal, salvo que los hechos acrediten responsabilidad propia.



10.11 Aplicación de sanciones durante una serie

Como regla general, una sanción individual decidida mientras un mapa ya está en curso comenzará a producir efectos competitivos desde el siguiente mapa o encuentro, permitiendo al equipo utilizar otro jugador elegible de su roster.

Cuando la infracción sea crítica, comprometa directamente la integridad de la partida en curso o haga improcedente permitir su continuación - por ejemplo, por uso verificado de herramientas prohibidas -, el Staff podrá detener, invalidar o resolver inmediatamente el mapa o la serie conforme a la consecuencia reglamentaria aplicable.

La aplicación inmediata o diferida deberá procurar no generar una ventaja adicional ni alterar innecesariamente el desarrollo competitivo más allá de lo necesario para ejecutar la sanción.

10.12 Reincidencia, antecedentes y continuidad de las sanciones

La reincidencia no funcionará mediante un sistema automático de «tres faltas y una grave». Una nueva infracción podrá recibir una respuesta superior a la que correspondería aisladamente cuando los antecedentes demuestren un patrón relevante, atendiendo a la frecuencia, similitud, gravedad, tiempo transcurrido y conducta posterior del responsable.

Las sanciones pertenecen a la persona, equipo u organización responsable y no desaparecen por cambiar de nombre, logo, manager, cuenta, roster o estructura formal. WZL podrá considerar que existe continuidad cuando, pese al rebranding o reorganización, se mantenga sustancialmente la misma entidad responsable o se observe un intento de eludir una sanción vigente.

Un jugador sancionado seguirá sujeto a su sanción aunque se incorpore a otro equipo. De igual forma, un equipo u organización sancionada no podrá neutralizar una prohibición mediante una modificación meramente nominal.

10.13 Denuncias, pruebas y uso malicioso del procedimiento

La presentación de una denuncia que finalmente no pueda demostrarse no constituye por sí sola una infracción. Los participantes podrán reportar hechos de buena fe y aportar capturas, clips, registros del sistema, mensajes, testimonios u otras evidencias razonablemente útiles.

Fabricar, manipular o falsificar pruebas; inventar deliberadamente hechos; ocultar de forma maliciosa información esencial; o utilizar el sistema de denuncias con la finalidad de perjudicar fraudulentamente a otro participante podrá constituir una infracción grave o crítica según el impacto buscado y producido.

Cuando la falsificación o denuncia maliciosa persiga alterar directamente un resultado, provocar la eliminación de un rival u obtener una ventaja competitiva, podrá tratarse con la máxima gravedad compatible con los hechos acreditados.

10.14 Registro, duración y cumplimiento de las sanciones

Toda sanción formal deberá quedar registrada por WZL mediante el sistema oficial o el mecanismo administrativo correspondiente, indicando como mínimo la persona o entidad responsable, la conducta acreditada, el nivel o fundamento aplicado, la consecuencia, el motivo y la duración cuando corresponda. Toda modificación, reducción, revocación o levantamiento deberá dejar constancia de su causa.

Las suspensiones que alcancen futuras competiciones podrán fijarse desde una competición futura hasta una suspensión indefinida, según la gravedad del caso. La resolución deberá indicar expresamente el alcance de la prohibición y, cuando sea posible, las condiciones para su revisión o finalización.

Una suspensión indefinida no equivale necesariamente a una prohibición irreversible. WZL podrá revisarla cuando exista información nueva, transcurra un período suficiente o el sancionado solicite revisión por el procedimiento aplicable, sin que exista derecho automático al levantamiento.

Las sanciones permanecerán vigentes hasta su cumplimiento, vencimiento o revocación formal. La mera eliminación del torneo, cambio de equipo, cierre de una edición o ausencia temporal de competiciones no extingue por sí mismo una sanción pendiente.



11. Protestas, decisiones y apelaciones

11.1 Protestas competitivas urgentes

Cuando un equipo considere que una incidencia, decisión o irregularidad puede afectar directamente el resultado de un mapa o serie, la clasificación o un próximo emparejamiento, deberá comunicarlo al Staff tan pronto como sea razonablemente posible. Si el hecho solo puede identificarse al finalizar el mapa o enfrentamiento, la protesta deberá formalizarse dentro de los quince minutos siguientes a su finalización.

El Staff procurará resolver estas protestas antes de que se dispute el siguiente encuentro cuya validez pueda depender de la decisión. La presentación tardía podrá impedir una corrección retroactiva cuando la competición ya haya avanzado y no exista una afectación grave de integridad competitiva.

11.2 Apelaciones administrativas y disciplinarias

Las sanciones, decisiones de elegibilidad, descalificaciones individuales, resoluciones administrativas u otras decisiones que no requieran una protesta competitiva inmediata podrán apelarse dentro de las veinticuatro horas siguientes a su notificación oficial.

El vencimiento del plazo no impedirá que WZL corrija de oficio un error material evidente ni revise posteriormente una decisión cuando aparezca evidencia nueva y relevante que razonablemente no pudo presentarse antes.

11.3 Personas autorizadas para presentar

Las protestas y apelaciones que afecten al equipo podrán ser presentadas por el manager, capitán o representante oficialmente reconocido. Cuando la decisión afecte directamente a una persona mediante una sanción o restricción individual, dicha persona también podrá presentar su propia apelación.

11.4 Canal oficial y contenido mínimo

El canal ordinario para presentar protestas, denuncias o apelaciones será el ticket o procedimiento habilitado mediante el sistema oficial WZL. Si dicho sistema no se encuentra disponible, el Staff podrá habilitar expresamente otro canal oficial.

Una comunicación informal, discusión pública, mensaje privado no dirigido al canal habilitado o comentario en chat no sustituirá una protesta o apelación formal.

La solicitud deberá identificar la decisión o hecho cuestionado, explicar de forma suficientemente clara qué ocurrió y por qué se solicita revisión, y aportar las pruebas disponibles. WZL podrá solicitar información adicional cuando resulte necesaria para resolver.

11.5 Efectos durante la revisión

La presentación de una protesta o apelación no suspende automáticamente una sanción, resultado, horario, eliminación, instrucción operativa u otra decisión vigente. WZL podrá suspender provisionalmente sus efectos cuando continuar con la ejecución pueda generar un perjuicio relevante o difícil de reparar y la revisión requiera tiempo adicional.

11.6 Revisión y conflicto de interés

Siempre que resulte razonablemente posible, una apelación será revisada por una persona con autoridad suficiente y distinta de quien adoptó la decisión inicial, o por un nivel superior de la organización. Cuando exista un conflicto de interés directo que pueda comprometer razonablemente la imparcialidad de la revisión, el miembro afectado deberá apartarse del análisis cuando la estructura disponible de WZL lo permita.

Las decisiones deberán basarse en el Reglamento, la información disponible, las pruebas aportadas, la integridad competitiva, la igualdad de trato y la proporcionalidad.



11.7 Resolución final, nueva evidencia y reapertura

Como regla general existirá una única apelación ordinaria por cada decisión. Una vez emitida la resolución final, el mismo asunto no se reabrirá mediante solicitudes repetitivas que no aporten elementos nuevos.

WZL podrá reabrir excepcionalmente un caso cuando aparezca evidencia nueva, material y razonablemente capaz de modificar la conclusión anterior, siempre que dicha evidencia no haya podido aportarse oportunamente por causas atendibles.

11.8 Resultados ejecutados y avance de la competición

El hecho de que una protesta o apelación resulte fundada no obliga automáticamente a reconstruir una llave, repetir todos los encuentros posteriores o deshacer decisiones competitivas ya ejecutadas. WZL valorará el estado de la competición, el perjuicio a terceros, la posibilidad real de reparación y la gravedad de la irregularidad.

Cuando la siguiente ronda ya haya comenzado, la modificación retroactiva de resultados o emparejamientos se reservará para infracciones críticas, fraude, amaño, suplantación, uso de herramientas prohibidas u otras irregularidades suficientemente graves como para que mantener el resultado comprometa de forma sustancial la integridad competitiva. En los demás casos podrán adoptarse sanciones, correcciones administrativas o medidas para el futuro sin deshacer necesariamente lo ya disputado.

La utilización de buena fe del sistema de protestas y apelaciones no será sancionable por el solo hecho de que WZL rechace la solicitud. La falsificación de pruebas, denuncia maliciosa o manipulación del procedimiento se regirá por la Sección 10.



12. Retransmisión, contenido y derechos

12.1 Retransmisión oficial

WZL podrá retransmitir los encuentros que determine mediante Twitch, YouTube u otras plataformas compatibles con la edición. Ningún equipo adquiere por su inscripción el derecho a exigir que un encuentro concreto sea retransmitido, ni la ausencia de retransmisión afecta a la validez competitiva de la partida.

La producción oficial deberá respetar las reglas de integridad establecidas en la Sección 8, las condiciones anunciadas para la edición y las políticas aplicables de Riot Games y de la plataforma utilizada.

12.2 Retransmisiones externas y co-streams

Un creador, caster externo, amigo de un equipo u otro tercero podrá retransmitir o co-retransmitir un encuentro únicamente con autorización previa de WZL. La autorización podrá establecer condiciones técnicas, de identidad visual, moderación y coordinación con producción.

Toda retransmisión externa autorizada deberá cumplir como mínimo las reglas de integridad de la Sección 8, incluido el retraso mínimo establecido, la prohibición de proporcionar información a los equipos y las restricciones de espectadores. La persona autorizada no podrá presentarse como señal oficial de WZL salvo autorización expresa.

El creador autorizado podrá mantener la monetización ordinaria de su propio canal, incluidos anuncios, suscripciones o mecanismos equivalentes, salvo que las reglas de Riot, la plataforma, la edición o un acuerdo específico establezcan otra condición. No podrá establecerse un pago o paywall específicamente destinado a cobrar al público por acceder al encuentro sin autorización expresa de WZL.

WZL podrá retirar la autorización de retransmisión cuando dejen de cumplirse las condiciones aplicables o exista un riesgo para la integridad, seguridad, imagen o funcionamiento del torneo.

12.3 Cumplimiento de políticas externas

La retransmisión, producción y publicación de contenido relacionado con Wild Rift deberán respetar las políticas, licencias, directrices y restricciones vigentes de Riot Games y de las plataformas utilizadas. Una autorización de WZL no permite realizar una actividad que Riot Games o la plataforma correspondiente prohíban.

Cuando una política externa obligatoria cambie durante una edición, WZL podrá adaptar las condiciones de retransmisión o contenido en la medida necesaria para mantener el cumplimiento, comunicándolo por los canales oficiales.

12.4 Producción y materiales propios de WZL

WZL no adquiere propiedad sobre League of Legends: Wild Rift ni sobre la propiedad intelectual perteneciente a Riot Games. Sin embargo, conserva los derechos o autorizaciones que correspondan sobre los elementos originales de su propia producción, incluidos overlays, gráficos, animaciones, realización, narración y comentarios propios, entrevistas, fotografías, diseños, intros, música propia o licenciada y demás materiales producidos específicamente por la organización.

Ninguna persona podrá volver a emitir, republicar de forma íntegra o presentar la señal completa de WZL como producción propia sin autorización. Esta limitación no impide el uso permitido de clips, highlights o fragmentos conforme al apartado siguiente.



12.5 Clips, highlights, publicaciones y atribución

Jugadores, equipos, managers, coaches y creadores podrán utilizar fragmentos de los encuentros y de la señal oficial para elaborar clips, highlights, análisis, reacciones, Shorts, Reels, TikToks, publicaciones u otros contenidos propios, incluidos contenidos monetizados, siempre que respeten los derechos de Riot Games, de WZL y de terceros.

No se permitirá republicar de forma sustancial o íntegra la emisión oficial como sustituto de la señal original, eliminar deliberadamente marcas con la finalidad de atribuirse la producción, ni presentar material de WZL de forma que induzca a creer que fue producido originalmente por otra persona o entidad.

WZL anima a jugadores, equipos, managers, coaches y creadores a mencionar o etiquetar a Wild Zafiros League cuando publiquen contenido relacionado con su participación en una competición WZL, especialmente cuando reutilicen clips, gráficos, fotografías, publicaciones o fragmentos procedentes de la señal oficial. Esta mención tiene carácter de cortesía y apoyo al crecimiento y visibilidad de la liga y del ecosistema competitivo, y no constituye una obligación sancionable.

La ausencia de mención o etiqueta a WZL no constituye por sí sola una infracción ni genera sanción. Lo anterior no limita las reglas sobre apropiación deliberada, republicación íntegra, atribución falsa o uso engañoso de materiales previstas en esta Sección.

12.6 Nombre, logo e identidad competitiva

La participación autoriza a WZL a utilizar, con finalidad relacionada con la competición y su comunicación, el nombre del equipo, logo proporcionado, Riot ID, nombres competitivos, resultados, estadísticas, posiciones, fotografías o materiales promocionales aprobados y demás elementos públicos necesarios para brackets, overlays, publicaciones, miniaturas, anuncios, resultados, archivo histórico y promoción de la edición.

Esta autorización no transfiere a WZL la propiedad de las marcas, logos o identidades pertenecientes a los equipos o participantes.

12.7 Imagen, voz y comunicaciones privadas

La participación autoriza de forma no exclusiva el uso por WZL de la imagen y voz captadas legítimamente durante actividades públicas u oficiales del torneo, como retransmisiones, entrevistas, ceremonias, presentaciones o contenido preparado para difusión, para la emisión en directo, VODs, clips, highlights, publicaciones, recaps y promoción histórica de WZL.

Las comunicaciones privadas de equipo, tickets, mensajes administrativos, llamadas internas o team comms no quedan autorizadas para publicación por el simple hecho de participar. Su grabación o difusión como contenido requerirá aviso previo, autorización específica o una base operativa claramente comunicada a los afectados.

La información privada obtenida por razones administrativas o disciplinarias no deberá utilizarse como entretenimiento ni publicarse salvo que exista una razón legítima y compatible con las reglas aplicables.

12.8 Archivo y reutilización histórica

WZL podrá conservar y reutilizar VODs, clips, resultados, fotografías, entrevistas y materiales producidos legítimamente durante sus competiciones para archivo, recaps, aniversarios, trailers, media kits, promoción de futuras ediciones y documentación histórica de la organización.

La autorización será no exclusiva y no impide que los participantes utilicen su propia imagen, grabaciones o contenido conforme a los derechos que les correspondan.

12.9 Patrocinadores y activaciones comerciales

La señal y contenidos oficiales podrán incorporar logos, menciones, overlays, spots, sorteos y demás activaciones de patrocinadores, colaboradores o donantes autorizados por WZL, siempre dentro de las restricciones aplicables de Riot Games y de las plataformas utilizadas.

La presencia de un patrocinador en un evento no concede a dicho tercero autoridad competitiva ni implica que cada jugador o equipo participante respalde personalmente sus productos, servicios o mensajes, salvo acuerdo independiente con ese participante.



12.10 Material aportado por participantes y protección de datos

Quien entregue a WZL logos, fotografías, videos, música, diseños u otros materiales para utilizarlos en el torneo declara que dispone de los derechos o autorizaciones razonablemente necesarios para proporcionarlos y permitir su uso en el contexto de la competición.

WZL no publicará como parte ordinaria de la retransmisión o promoción datos personales o administrativos que no sean necesarios para el evento, incluidos teléfonos, correos privados, direcciones, comprobantes de pago, referencias de transacción, documentación personal, contenido de tickets privados u otra información sensible.

Cuando un material aportado genere una reclamación razonable de derechos de terceros, WZL podrá retirarlo, sustituirlo o solicitar al equipo o participante información adicional antes de continuar utilizándolo.



13. Premios y obligaciones económicas

13.1 Condiciones económicas de cada edición

Las condiciones económicas de cada competición serán las publicadas específicamente para esa edición y, cuando corresponda, desarrolladas en el Anexo C. Podrán incluir cuota de inscripción, moneda, importe o naturaleza de los premios, forma de composición o incremento de la bolsa, posiciones premiadas, distribución, métodos de pago y cualquier condición económica especial.

El Reglamento General no establece un porcentaje, fórmula ni destino obligatorio para las cuotas de inscripción. Cada edición podrá determinar libremente si existe premio base, si las inscripciones incrementan total o parcialmente la bolsa, si el premio permanece fijo con independencia del número de inscritos, si la bolsa procede únicamente de inscripciones, patrocinadores, donaciones u otras fuentes, o cualquier combinación previamente anunciada.

Una vez publicada la información económica aplicable a una edición, será esa información la que determine los derechos y obligaciones económicas de los participantes para dicho torneo.

13.2 Cuota de inscripción y validación del pago

Cuando una edición sea de pago, la cuantía, moneda, método de pago, fecha límite y demás condiciones se comunicarán antes de completar la inscripción competitiva. El pago deberá quedar validado por WZL mediante el sistema o procedimiento oficial correspondiente.

El envío de un comprobante, captura o referencia no equivale por sí solo a pago aprobado. WZL podrá solicitar verificación adicional cuando exista una incidencia, discrepancia, devolución, contracargo o error de identificación.

El pago de una inscripción únicamente produce los efectos previstos para la edición correspondiente y no concede derechos sobre futuras competiciones, decisiones competitivas, organización interna de WZL o distribución económica distinta de la anunciada.

13.3 Composición y modificación de la bolsa de premios

La bolsa de premios podrá componerse mediante aportes de WZL, cuotas de inscripción, patrocinadores, colaboradores, donantes, premios físicos o digitales y otras fuentes lícitas aceptadas por la organización.

WZL podrá aumentar la bolsa o añadir premios después de la publicación inicial cuando existan nuevos aportes o recursos confirmados. Dichos incrementos deberán comunicarse oficialmente antes de su adjudicación.

No se considerará garantizado un importe, producto o beneficio que haya sido anunciado expresamente como estimado, condicionado, pendiente de confirmación o dependiente de una aportación futura todavía no materializada.

13.4 Aportes de patrocinadores, colaboradores y donantes

Todo aporte aceptado específicamente para una finalidad determinada se administrará conforme a la finalidad anunciada para esa edición. Un aporte destinado al prize pool se distinguirá de un apoyo general a producción, realización, diseño, personal, logística, sorteos u otros costes o recursos del evento.

La participación económica o material de un patrocinador, colaborador o donante no le concede autoridad competitiva ni facultad para alterar resultados, sanciones, elegibilidad, brackets, decisiones de Staff o cualquier otra materia regulada por este Reglamento.

Cuando un premio sea entregado directamente por un tercero, WZL deberá informar razonablemente de dicha circunstancia y facilitar la coordinación necesaria, sin asumir automáticamente como obligación propia una prestación que corresponda exclusivamente al tercero salvo que WZL haya garantizado expresamente su entrega.



13.5 Premio confirmado, condicionado y responsabilidad de entrega

WZL procurará diferenciar de forma clara entre premios confirmados y premios sujetos a una condición todavía pendiente. Un premio comunicado como confirmado por WZL deberá contar con respaldo suficiente para ser entregado en las condiciones anunciadas.

Cuando la entrega dependa directamente de un patrocinador u otro tercero, la comunicación de la edición podrá identificarlo como responsable de dicha entrega. Si surgiera una imposibilidad real de entrega por causa atribuible al tercero, WZL procurará gestionar una solución razonable, sustitución o comunicación transparente, sin que ello implique necesariamente que deba asumir de su propio patrimonio una obligación que nunca garantizó.

Ninguna modificación posterior podrá utilizarse de mala fe para reducir arbitrariamente un premio que WZL hubiera anunciado como confirmado y bajo su propia responsabilidad.

13.6 Adquisición del derecho al premio y validación de resultados

La posición competitiva obtenida en una partida o serie no genera por sí sola un derecho definitivo e inmediato al cobro. Los resultados deberán quedar validados y deberán resolverse las protestas, apelaciones o investigaciones pendientes que puedan modificar razonablemente la clasificación o la elegibilidad para recibir un premio.

WZL podrá retener temporalmente la entrega mientras exista una investigación seria sobre cheats, amaño, suplantación, fraude competitivo, elegibilidad u otra infracción que pudiera producir descalificación, pérdida del puesto o modificación del premio.

Una vez firme la clasificación aplicable y cumplidos los requisitos administrativos razonables para el pago, el premio podrá ser procesado conforme a las condiciones de la edición.

13.7 Descalificación, pérdida y reasignación de premios

La descalificación podrá producir la pérdida total o parcial del derecho a los premios vinculados a la posición afectada cuando así resulte de la sanción aplicada. La resolución deberá indicar, cuando sea necesario, qué ocurre con la posición y con la parte de premio correspondiente.

WZL podrá reasignar posiciones o premios a los siguientes equipos o participantes elegibles cuando ello sea compatible con la estructura competitiva y con la resolución disciplinaria. No existirá una regla automática que obligue a aplicar exactamente la misma reasignación en todos los formatos.

Si una infracción crítica se acredita después de haberse proclamado un resultado, WZL podrá revocar títulos, posiciones o reconocimientos obtenidos fraudulentamente y, cuando resulte viable, solicitar la devolución de premios ya entregados.

13.8 Destinatario del pago y reparto interno del equipo

Salvo que una edición establezca premios individuales o un sistema de pagos separados, el premio correspondiente a un equipo será entregado al manager, representante o cuenta de cobro oficialmente designada por dicho equipo.

Una vez realizado correctamente el pago o entrega al destinatario oficialmente indicado, la distribución interna entre jugadores, suplentes, coach, manager, organización u otros integrantes será responsabilidad del propio equipo. WZL no resolverá disputas privadas sobre porcentajes o repartos que no formen parte de las condiciones oficiales de la edición.

Si el equipo solicita un cambio de destinatario antes del pago, WZL podrá exigir confirmación suficiente para evitar errores, fraude o disputas de representación.



13.9 Plazo, método de entrega y datos necesarios

Cada edición podrá establecer su propio plazo y método de entrega. Si no se publica un plazo distinto, los premios gestionados directamente por WZL se procesarán, como regla general, dentro de los cinco días hábiles siguientes a la validación definitiva de resultados y a la recepción de los datos necesarios para efectuar correctamente el pago o entrega.

El plazo no comenzará mientras el ganador no haya proporcionado información suficiente y correcta para recibir el premio, o mientras exista una investigación o apelación pendiente que pueda afectar materialmente su derecho.

Los premios físicos, códigos, productos o entregas gestionadas directamente por terceros podrán estar sujetos a tiempos logísticos diferentes, que deberán comunicarse razonablemente cuando sean conocidos.

13.10 Moneda, comisiones, conversión e impuestos

La moneda y valor de referencia de cada premio serán los anunciados para la edición. Salvo que se indique expresamente lo contrario, las cantidades anunciadas corresponden al importe nominal o bruto del premio y no a una cantidad neta garantizada al receptor.

WZL cumplirá su obligación económica enviando o poniendo a disposición el importe nominal anunciado mediante el método de pago acordado o habilitado. WZL no estará obligada a añadir fondos adicionales para compensar cargos aplicados durante el envío, procesamiento o recepción.

Las comisiones de PayPal, bancos, plataformas de pago, intermediarios, gastos de transferencia, conversiones de moneda, retenciones u otros cargos aplicados al envío o a la recepción serán responsabilidad del ganador o serán descontados por el proveedor correspondiente, según el funcionamiento del método utilizado. Por esta razón, la cantidad efectivamente recibida podrá ser inferior al importe nominal anunciado.

Cada ganador será responsable de los impuestos, declaraciones, retenciones, obligaciones fiscales o cargas personales que pudieran corresponderle en su jurisdicción por la recepción del premio. WZL no actuará como asesor fiscal ni estará obligada a compensar esas cantidades mediante pagos adicionales.

13.11 Cancelación, retiro y reembolsos

Las condiciones adicionales de reembolso podrán definirse para cada edición. Como regla general, si WZL cancela definitivamente una competición de pago antes de su inicio y no ofrece una alternativa razonablemente equivalente, las cuotas de inscripción efectivamente abonadas deberán ser reembolsadas.

El retiro voluntario de un equipo, la pérdida de la plaza por incumplimiento, el no-show, abandono o descalificación no generan por sí solos derecho automático a reembolso. WZL podrá autorizar devoluciones totales o parciales cuando exista una causa atendible, un error de la organización, una duplicidad de pago u otra circunstancia que lo justifique.

Las comisiones de pago no recuperables y los contracargos podrán ser considerados al determinar el importe efectivamente reembolsable cuando correspondan.

13.12 Sorteos, premios promocionales y beneficios no competitivos

Los sorteos, giveaways, regalos promocionales, códigos, skins, productos u otros beneficios entregados al público o a participantes fuera de la clasificación competitiva se registrarán por las condiciones específicas anunciadas para cada dinámica.

La obtención de un premio promocional no modifica la clasificación, elegibilidad o premio competitivo de un equipo salvo que las reglas de dicha edición lo establezcan expresamente.

Cuando un premio promocional sea aportado o entregado directamente por un tercero, podrán aplicarse requisitos adicionales de plataforma, región, disponibilidad, edad o entrega establecidos legítimamente para esa promoción.



14. Disposiciones finales

14.1 Vigencia y versión aplicable

Cada edición deberá identificar el Reglamento General y los anexos que resulten aplicables. Salvo que WZL indique expresamente una fecha o momento distinto, una versión entrará en vigor cuando sea publicada oficialmente como vigente por los canales habilitados.

La publicación de una nueva versión del Reglamento General no sustituirá de forma silenciosa las reglas de una competición que ya haya comenzado. Salvo actualización expresamente declarada aplicable a esa edición conforme a esta Sección, continuará rigiendo la versión con la que se inició la competición.

14.2 Modificaciones antes y durante una edición

Antes del inicio competitivo, WZL podrá modificar el Reglamento, los anexos o las condiciones específicas de la edición cuando resulte necesario, siempre que los cambios sean comunicados oficialmente antes de producir efectos.

Una vez iniciada la competición, las modificaciones materiales se reservarán para circunstancias justificadas, entre ellas errores relevantes, cambios técnicos o del juego, problemas de seguridad, necesidades de integridad competitiva, obligaciones externas aplicables o situaciones que hagan imposible o manifiestamente inviable mantener la regla anterior.

Toda modificación durante una edición deberá limitarse en lo razonablemente posible a lo necesario para resolver la situación, comunicarse a los participantes afectados y aplicarse con criterios de igualdad. No podrá utilizarse para favorecer o perjudicar deliberadamente a un participante concreto.

14.3 Irretroactividad y resultados ya ejecutados

Como regla general, una modificación reglamentaria posterior no convertirá retroactivamente en infracción una conducta que era válida cuando ocurrió, ni impondrá a hechos anteriores una obligación que no existía en ese momento.

La modificación de una regla tampoco alterará automáticamente resultados, sanciones o decisiones ya ejecutadas. Lo anterior no impide corregir errores materiales, resolver procedimientos que ya estuvieran abiertos, revisar fraude o infracciones descubiertas posteriormente ni aplicar las disposiciones vigentes al momento de los hechos sobre cheats, amaño, suplantación u otras conductas de integridad.

14.4 Casos no previstos

Cuando una situación relevante no esté expresamente prevista en el Reglamento o en los anexos aplicables, WZL podrá resolverla atendiendo a la integridad competitiva, igualdad de trato, proporcionalidad, buena fe, continuidad razonable del torneo y, cuando resulte útil, a reglas análogas ya existentes.

Esta facultad no autoriza a crear arbitrariamente sanciones retroactivas, requisitos ocultos ni ventajas particulares. Si el caso revela un vacío reglamentario real, WZL podrá publicar posteriormente una aclaración o modificación destinada a regular situaciones futuras.



14.5 Fuerza mayor y circunstancias extraordinarias

Cuando una circunstancia extraordinaria afecte de forma significativa la posibilidad de continuar una competición - incluidas caídas generalizadas de servicios, desastres, emergencias graves, imposibilidad técnica prolongada u otras situaciones comparables - WZL podrá adoptar las medidas operativas necesarias para preservar la competición.

Dichas medidas podrán incluir retrasar encuentros, suspender una jornada, reprogramar, modificar razonablemente el calendario, adaptar o reorganizar fases cuando resulte inevitable o cancelar la competición si continuar resulta materialmente imposible.

WZL procurará aplicar la solución menos perjudicial que resulte razonablemente viable para la integridad competitiva y los participantes. Los efectos económicos de una cancelación o modificación se resolverán conforme a la Sección 13 y a las condiciones específicas de la edición.

14.6 Anexos y condiciones específicas de la edición

Los anexos publicados para una edición forman parte de su marco reglamentario y podrán desarrollar las materias variables que no deban quedar fijadas permanentemente en el Reglamento General, incluyendo formato, calendario, condiciones económicas, premios, restricciones temporales de contenido y otros elementos específicos.

Un anexo únicamente prevalecerá sobre una regla general cuando regule expresamente la misma materia de forma distinta para esa edición. La jerarquía normativa y el valor de las comunicaciones oficiales seguirán rigiéndose por la Sección 1.

14.7 Correcciones de errores y aclaraciones

WZL podrá corregir errores tipográficos, numeraciones, referencias cruzadas, nombres mal escritos u otros defectos evidentes que no modifiquen materialmente el significado de una regla. Estas correcciones no se considerarán por sí mismas una modificación reglamentaria sustantiva.

Cuando una corrección cambie realmente el alcance, obligación, permiso, consecuencia o interpretación competitiva de una regla, deberá tratarse como modificación y comunicarse conforme a esta Sección.

14.8 Independencia de Riot Games

Wild Zafiros League es una organización independiente. La utilización de League of Legends: Wild Rift como plataforma competitiva no implica por sí misma patrocinio, aprobación, afiliación, asociación, organización conjunta ni participación de Riot Games en WZL o en una edición concreta.

WZL no se presentará como competición oficial, asociada, patrocinada o respaldada por Riot Games salvo que exista una relación real que permita hacerlo. Cuando una edición cuente efectivamente con apoyo, autorización, colaboración o participación de Riot Games o de otra entidad, dicha relación podrá comunicarse específicamente conforme a su alcance y condiciones reales.

Esta independencia no elimina la obligación de respetar los derechos de propiedad intelectual, condiciones de uso y demás restricciones externas legítimamente aplicables al juego, plataformas o materiales utilizados.

14.9 Separabilidad y adaptación por obligaciones externas

Si una disposición concreta resultara inválida, inaplicable o debiera dejar de utilizarse por una obligación legal, de plataforma, propiedad intelectual u otra restricción externa aplicable, ello no invalidará automáticamente el resto del Reglamento cuando este pueda continuar funcionando de forma razonable.

WZL podrá adaptar la disposición afectada en la medida mínima necesaria para mantener la legalidad, viabilidad e integridad de la competición, siguiendo el procedimiento de modificación aplicable cuando el cambio sea material.



14.10 Versiones anteriores y archivo

WZL podrá conservar y archivar versiones anteriores del Reglamento, anexos, resoluciones y condiciones de edición con finalidad administrativa, histórica y probatoria.

Cuando una versión sea sustituida, dejará de regular nuevas competencias salvo que WZL indique expresamente lo contrario. Sin embargo, podrá seguir siendo relevante para determinar las reglas aplicables a hechos, decisiones o competencias ocurridos mientras dicha versión se encontraba vigente.



Anexos de la edición



Anexo A - Formato competitivo de la edición

A.1 Estructura general de la fase de grupos

La fase inicial estará compuesta por dieciséis equipos distribuidos en cuatro grupos de cuatro equipos: Grupo A, Grupo B, Grupo C y Grupo D. Cada grupo se disputará mediante una llave interna de doble eliminación tipo GSL compuesta por cinco enfrentamientos BO1.

El objetivo de cada grupo será determinar directamente las posiciones primera, segunda, tercera y cuarta. El primer y segundo lugar clasificarán a Copa Oro. El tercer y cuarto lugar clasificarán a Copa Plata.

La fase de grupos no funcionará como una liga de puntos. La posición final se determinará exclusivamente por el recorrido de cada equipo dentro de la llave interna del grupo.

A.2 Secuencia de enfrentamientos dentro de cada grupo

Cada grupo comenzará con dos enfrentamientos iniciales. Los emparejamientos de esos dos partidos serán determinados previamente por WZL mediante el sistema de sorteo o seeding oficial de la edición.

Los dos ganadores de los enfrentamientos iniciales disputarán el Partido de Ganadores. El ganador de ese partido finalizará el grupo con récord 2-0, ocupará el primer lugar y clasificará a Copa Oro. El perdedor quedará con récord 1-1 y pasará al Partido Decisivo.

Los dos perdedores de los enfrentamientos iniciales disputarán el Partido de Perdedores. El perdedor de ese partido finalizará con récord 0-2, ocupará el cuarto lugar y clasificará a Copa Plata. El ganador quedará con récord 1-1 y avanzará al Partido Decisivo.

El Partido Decisivo enfrentará al perdedor del Partido de Ganadores contra el ganador del Partido de Perdedores. El ganador finalizará con récord 2-1, ocupará el segundo lugar y clasificará a Copa Oro. El perdedor finalizará con récord 1-2, ocupará el tercer lugar y clasificará a Copa Plata.

Cada grupo quedará resuelto después de exactamente cinco enfrentamientos BO1. Todos los equipos disputarán un mínimo de dos enfrentamientos y un máximo de tres.

A.3 Posiciones finales y ausencia de empates

La estructura final ordinaria de cada grupo será: primer lugar, récord 2-0, Copa Oro; segundo lugar, récord 2-1, Copa Oro; tercer lugar, récord 1-2, Copa Plata; cuarto lugar, récord 0-2, Copa Plata.

Al tratarse de enfrentamientos BO1 y de una llave GSL, cada enfrentamiento válido deberá producir un ganador y un perdedor. No existe clasificación por puntos ni empate clasificatorio entre equipos dentro del grupo.

No se utilizarán kills, diferencia de mapas, duración de partida, tiempo de victoria ni otras estadísticas como mecanismos de desempate para determinar las cuatro posiciones del grupo. Tampoco se disputarán partidas adicionales por empate, porque el propio recorrido de la llave determina la posición final.

A.4 Partidas anuladas, remakes y WO durante la fase de grupos

Una partida anulada por una causa técnica aceptada por WZL no será registrada como empate ni como resultado clasificatorio. Cuando corresponda un remake o repetición conforme a la Sección 7, el enfrentamiento deberá resolverse hasta obtener un ganador válido o una resolución administrativa definitiva.

Cuando un equipo reciba una derrota administrativa, WO o forfait conforme a la Sección 5, dicha derrota producirá dentro de la llave GSL el mismo efecto de recorrido que una derrota disputada. Si ocurre en un enfrentamiento inicial, el equipo pasará al Partido de Perdedores; si ocurre en el Partido de Perdedores, ocupará el cuarto lugar; si ocurre en el Partido Decisivo, ocupará el tercer lugar. En los demás nodos, el ganador administrativo avanzará y el equipo derrotado seguirá el recorrido que corresponda a una derrota en ese enfrentamiento.

Los casos de ausencia simultánea o cualquier incidencia excepcional que impida determinar normalmente un ganador se registrarán por las Secciones 5, 7 y 14. WZL resolverá únicamente lo necesario para preservar la continuidad del grupo sin convertir la incidencia en un empate clasificatorio.



A.5 Separación definitiva entre Copa Oro y Copa Plata

Una vez terminados los cuatro grupos, los equipos quedarán separados definitivamente en dos competiciones: los cuatro primeros y los cuatro segundos de grupo formarán los ocho equipos de Copa Oro; los cuatro terceros y los cuatro cuartos formarán los ocho equipos de Copa Plata.

A partir de ese momento no existirá movimiento entre ambas copas. Un equipo de Copa Oro no podrá caer a Copa Plata y un equipo de Copa Plata no podrá ascender a Copa Oro, con independencia de sus resultados posteriores.

La Copa Plata es una competición independiente y no constituye el Losers Bracket de Copa Oro. Del mismo modo, ganar la Copa Plata no concede acceso posterior a Winners Bracket, Losers Bracket ni a la Gran Final de Copa Oro.

A.6 Copa Plata - eliminación directa

La Copa Plata estará formada por ocho equipos y utilizará eliminación directa. Una derrota dentro de Copa Plata producirá la eliminación definitiva del equipo del torneo.

La estructura será: cuartos de final, cuatro BO1; semifinales, dos BO3; final, un BO3.

Los ganadores de cuartos avanzarán a semifinales y los perdedores quedarán eliminados. Los ganadores de semifinales avanzarán a la Final de Copa Plata y los perdedores quedarán eliminados. El ganador de la final será Campeón de Copa Plata y el perdedor será Subcampeón de Copa Plata.

A.7 Copa Oro - doble eliminación

La Copa Oro estará formada por ocho equipos y utilizará doble eliminación. Todos comenzarán en Winners Bracket. La primera derrota dentro de Winners Bracket enviará al equipo al Losers Bracket, sin eliminarlo del torneo.

Una vez que un equipo haya descendido a Losers Bracket permanecerá en esa llave durante el resto de su recorrido. No podrá regresar a Winners Bracket. Si vuelve a perder dentro de Losers Bracket, recibirá su segunda derrota y quedará eliminado definitivamente del torneo.

La estructura competitiva será: Winners Quarterfinals, cuatro BO3; Losers Round 1, dos BO3; Winners Semifinals, dos BO3; Losers Round 2, dos BO3; Winners Final, un BO3; Losers Round 3, un BO3; Losers Final, un BO3; Gran Final, un BO5; y, únicamente si resulta necesario, Bracket Reset, un BO5 adicional.

El ganador de Winners Final permanecerá invicto y avanzará a la Gran Final. El perdedor de Winners Final recibirá su primera derrota, descenderá a Losers Bracket y esperará al Losers Final; no disputará el Losers Round 3 de esa misma jornada.

El Losers Final enfrentará al equipo que haya sobrevivido el recorrido correspondiente de Losers Bracket contra el equipo que haya perdido la Winners Final. El ganador avanzará a la Gran Final y el perdedor recibirá su segunda derrota y quedará eliminado.

A.8 Gran Final y Bracket Reset de Copa Oro

La Gran Final de Copa Oro será BO5 y enfrentará al ganador de Winners Bracket contra el ganador de Losers Bracket.

Si gana el representante de Winners Bracket, el representante de Losers recibirá su segunda derrota y el torneo finalizará inmediatamente, proclamándose campeón el ganador de Winners.

Si gana el representante de Losers Bracket, el representante de Winners recibirá su primera derrota. Como ambos finalistas tendrán entonces una derrota, se activará el Bracket Reset y se disputará un segundo BO5. El ganador de ese segundo BO5 será Campeón de Copa Oro y el perdedor será Subcampeón de Copa Oro.



A.9 Seeding y cruces entre grupos

La posición obtenida en la fase de grupos determinará automáticamente el lugar de cada equipo en la llave correspondiente. No se realizará un nuevo sorteo al finalizar los grupos y no existirá reseeding entre rondas.

En Copa Oro, los cuartos de final de Winners Bracket quedarán fijados así: QF1, 1.º del Grupo A contra 2.º del Grupo D; QF2, 1.º del Grupo B contra 2.º del Grupo C; QF3, 1.º del Grupo C contra 2.º del Grupo B; QF4, 1.º del Grupo D contra 2.º del Grupo A.

Las Winners Semifinals de Copa Oro quedarán fijadas de la siguiente manera: ganador de QF1 contra ganador de QF2; ganador de QF3 contra ganador de QF4.

Esta distribución coloca a los dos clasificados de un mismo grupo en mitades opuestas de Winners Bracket, por lo que no podrán reencontrarse en cuartos de final ni en Winners Semifinals. Podrán volver a enfrentarse posteriormente en Winners Final o, según el recorrido de derrotas y cruces de Losers Bracket, en una ronda posterior de Copa Oro. La doble eliminación no garantiza que una revancha entre equipos del mismo grupo solo pueda producirse en la Gran Final.

En Copa Plata, los cuartos de final quedarán fijados así: QF1, 3.º del Grupo A contra 4.º del Grupo D; QF2, 3.º del Grupo B contra 4.º del Grupo C; QF3, 3.º del Grupo C contra 4.º del Grupo B; QF4, 3.º del Grupo D contra 4.º del Grupo A.

Las semifinales de Copa Plata quedarán fijadas de la siguiente manera: ganador de QF1 contra ganador de QF2; ganador de QF3 contra ganador de QF4.

Al tratarse Copa Plata de eliminación directa, los dos equipos procedentes de un mismo grupo quedan en mitades opuestas de la llave y únicamente podrán volver a enfrentarse en la Final de Copa Plata.

Una vez publicados los grupos y conocido este criterio, WZL no podrá alterar discrecionalmente los cruces para favorecer, perjudicar o evitar a un equipo concreto. Cualquier modificación posterior solo podrá producirse por una causa reglamentaria que altere válidamente la identidad o elegibilidad de un clasificado, o por una circunstancia extraordinaria resuelta conforme al Reglamento.

A.10 Volumen de series

El torneo contempla cuarenta y una series programadas como estructura base: veinte BO1 en la fase de grupos, siete series en Copa Plata y catorce series en Copa Oro incluyendo la Gran Final. Si resulta necesario disputar el Bracket Reset, el máximo total ascenderá a cuarenta y dos series.



Anexo B - Calendario oficial de la edición

B.1 Hora de referencia y criterio operativo

Todos los horarios de este Anexo utilizan como referencia la hora de Ciudad de México. La hora ordinaria de inicio de cada jornada será las 19:00.

Para la planificación se reserva, como referencia operativa, aproximadamente treinta minutos por mapa, alrededor de diez minutos entre series y veinte minutos adicionales de margen. Los bloques indicados son deliberadamente conservadores y no constituyen una garantía de hora exacta de finalización.

B.2 Calendario

3 sep. - Grupo A - 5 BO1 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
4 sep. - Grupo B - 5 BO1 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
5 sep. - Grupo C - 5 BO1 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
6 sep. - Grupo D - 5 BO1 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
9 sep. - Cuartos Copa Plata - 4 BO1 - 19:00 - bloque reservado 2 h 50 - fin máximo previsto 21:50.
12 sep. - Oro: Winners QF 1 y 2 - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
13 sep. - Oro: Winners QF 3 y 4 - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
16 sep. - Semifinales Copa Plata - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
19 sep. - Oro: Losers R1 - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
20 sep. - Oro: Winners Semifinales - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
23 sep. - Final Copa Plata - 1 BO3 - 19:00 - bloque reservado 1 h 50 - fin máximo previsto 20:50.
26 sep. - Oro: Losers R2 - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
27 sep. - Oro: Winners Final + Losers R3 - 2 BO3 - 19:00 - bloque reservado 3 h 30 - fin máximo previsto 22:30.
30 sep. - Oro: Losers Final - 1 BO3 - 19:00 - bloque reservado 1 h 50 - fin máximo previsto 20:50.
3 oct. - Gran Final Copa Oro - 1 BO5 - 19:00 - bloque reservado 2 h 50 - fin máximo previsto 21:50.
4 oct. - Bracket Reset - 1 BO5 - 19:00 - bloque reservado 2 h 50 - fin máximo previsto 21:50 - solo si resulta necesario.

B.3 Jornada del 27 de septiembre

La Winners Final y el Losers Round 3 serán disputados por cuatro equipos distintos. El equipo que pierda la Winners Final no jugará una segunda serie esa noche: descenderá al Losers Bracket y esperará al Losers Final del 30 de septiembre.

B.4 Bracket Reset del 4 de octubre

La jornada del 4 de octubre es condicional. Solo se disputará si el ganador procedente del Losers Bracket vence la Gran Final del 3 de octubre y, por tanto, iguala a una derrota la situación de ambos finalistas. Si el ganador del Winners Bracket vence la Gran Final, el torneo finalizará el 3 de octubre.



B.5 Cambios excepcionales de horario en esta edición

El calendario anterior es el calendario oficial. Los managers no podrán modificarlo por acuerdo privado.

Cuando un equipo conozca una incompatibilidad relevante, deberá comunicarla al Staff tan pronto como razonablemente sea posible y antes de negociar un nuevo horario como si este ya estuviera autorizado. El Staff evaluará el motivo, la antelación, el impacto sobre la progresión del torneo, la disponibilidad del rival y la capacidad de supervisión o producción.

Si el Staff autoriza buscar una alternativa, los managers podrán acordar una propuesta distinta. Esa propuesta deberá volver a comunicarse al Staff y solo será válida después de recibir la aprobación final de WZL.

La existencia de un acuerdo entre equipos no garantiza que el cambio sea aprobado. Esta posibilidad tiene carácter excepcional y no constituye un derecho general a adaptar el calendario por conveniencia particular.

B.6 Retransmisión de las series del Losers Bracket

Las series del Losers Bracket no se considerarán automáticamente off stream. WZL podrá retransmitirlas en el canal principal siempre que la carga de la jornada lo permita y que hacerlo no ponga en riesgo el horario, la producción ni la prioridad del enfrentamiento principal.

Cuando una jornada incluya dos BO3 principales o una carga equivalente que haga inviable añadir otra serie sin extender de forma excesiva la transmisión, la serie de Losers se disputará normalmente off stream o podrá asignarse a una retransmisión alternativa previamente autorizada.

Cuando la jornada incluya una sola serie principal y una serie de Losers, ambas podrán retransmitirse en el canal principal cuando el bloque previsto resulte razonablemente compatible con la duración de la jornada.

La serie de Losers podrá programarse antes o después del enfrentamiento principal según convenga al horario, la disponibilidad de los equipos y las necesidades de producción.

Si durante la jornada se producen retrasos, series excepcionalmente largas u otras incidencias que comprometan el bloque previsto, tendrá prioridad el enfrentamiento principal. En ese caso, WZL podrá ordenar que la serie de Losers se dispute off stream.

WZL podrá utilizar casters, streamers o señales secundarias para retransmitir encuentros del Losers Bracket sin cargar el canal principal. Toda retransmisión alternativa deberá estar previamente autorizada y cumplir las condiciones de integridad, retraso de señal, espectadores y coordinación establecidas en las Secciones 8 y 12.



Anexo C – Bolsa y distribución de premios

C.1 Premio base garantizado

La bolsa base garantizada de esta edición es de 175 USD, distribuida de la siguiente manera:

Campeón de Copa Oro: 100 USD.

Subcampeón de Copa Oro: 50 USD.

Campeón de Copa Plata: 25 USD.

Estas cantidades constituyen el premio base confirmado de la edición y podrán aumentar conforme a las reglas de este Anexo.

C.2 Incrementos antes del inicio de la competición

La bolsa podrá aumentar antes del inicio competitivo por las inscripciones formalmente completadas y por aportes adicionales confirmados que WZL decida destinar al prize pool de esta edición.

El día de inicio de la competición, una vez cerrada la incorporación de nuevos equipos, WZL podrá publicar una actualización de la bolsa y de las cantidades asignadas a las posiciones premiadas. Dicha actualización sustituirá, para efectos de esta edición, las cantidades base indicadas en C.1 cuando anuncie expresamente importes superiores.

C.3 Incrementos durante el torneo

Durante el desarrollo de la competición podrán recibirse nuevas donaciones, aportes o patrocinios destinados a premios.

WZL podrá incorporar total o parcialmente esos nuevos recursos al prize pool de la edición en curso y comunicar las actualizaciones correspondientes durante las retransmisiones o por los canales oficiales. También podrá decidir reservar aportes posteriores para una futura edición cuando no hayan sido anunciados como parte del premio de la competición en curso.

Ningún aporte posterior se considerará añadido al premio de esta edición hasta que WZL lo comunique oficialmente como tal. Los incrementos no generan un reparto proporcional automático entre las posiciones premiadas: WZL comunicará expresamente los importes actualizados correspondientes a cada posición.

C.4 Importes brutos, comisiones, transferencia e impuestos

Las cantidades anunciadas como premios en este Anexo son importes brutos a cargo de WZL y no constituyen importes netos garantizados al receptor.

WZL enviará el importe nominal correspondiente al premio mediante el método de pago acordado o habilitado. Las comisiones de PayPal, bancos, plataformas de pago, intermediarios, conversión de moneda, gastos de transferencia, retenciones, impuestos u otras cargas aplicadas al envío o a la recepción serán responsabilidad del ganador o serán descontadas por el proveedor correspondiente, según proceda.

Por tanto, la cantidad efectivamente recibida por el ganador podrá ser inferior al importe nominal anunciado. WZL no estará obligada a añadir fondos adicionales para compensar comisiones, impuestos, retenciones, conversiones o cargos aplicados por terceros o por la jurisdicción del receptor.

Esta regla complementa la Sección 13.10 del Reglamento General.

C.5 Entrega y distribución interna

Los premios se procesarán conforme a las Secciones 13.6 a 13.10 del Reglamento General, una vez validados definitivamente los resultados y recibidos los datos necesarios para el pago.

Salvo que WZL anuncie un sistema distinto, el premio de cada equipo será enviado al manager, representante o cuenta de cobro oficialmente designada. El reparto interno posterior entre jugadores, suplentes, coach, manager u otros integrantes será responsabilidad exclusiva del equipo.



Anexo D - Campeones, bugs, actualizaciones y contenido temporalmente restringido

D.1 Estado inicial de la edición

Al momento de publicarse este Anexo no existe ningún campeón temporalmente prohibido para esta edición. La competición continuará con normalidad mientras WZL no publique una restricción o suspensión oficial posterior.

La ausencia de una comunicación oficial de WZL o de un miembro del Staff autorizado que indique expresamente que un campeón está prohibido significará que dicho campeón se encuentra disponible para competir.

D.2 Campeones de lanzamiento reciente

Un campeón nuevo no estará prohibido automáticamente por el simple hecho de haber sido lanzado. WZL podrá decidir restringirlo temporalmente durante sus primeros catorce días de disponibilidad oficial en Wild Rift cuando considere conveniente disponer de un período de adaptación o verificación.

Si WZL comunica oficialmente que un campeón nuevo está prohibido, la restricción solo abarcará la parte restante de esos primeros catorce días contados desde el momento de su lanzamiento. El plazo no comenzará a contar desde la fecha del anuncio.

Por ejemplo, si la prohibición se comunica cuando han transcurrido doce días desde el lanzamiento, el campeón permanecerá restringido únicamente durante los dos días restantes. Si se comunica una semana después del lanzamiento, permanecerá restringido aproximadamente una semana más. Si el torneo termina antes de que concluya el período de catorce días, el campeón podrá permanecer sin disponibilidad durante todo el resto de esa edición.

Una restricción publicada después de que el campeón ya haya sido utilizado válidamente producirá efectos desde su comunicación oficial en adelante. Las partidas anteriores en las que el campeón era legal no quedarán invalidadas únicamente por la publicación posterior de la restricción.

Cumplidos los catorce días desde el lanzamiento, la restricción por condición de campeón nuevo finalizará automáticamente y el campeón volverá a estar disponible sin necesidad de una comunicación adicional de levantamiento.

D.3 Validez y comunicación de las restricciones

Las restricciones de campeones deberán comunicarse de manera fidedigna mediante un canal oficial de WZL o por personal autorizado actuando en representación del Staff. Rumores, comentarios de terceros, mensajes de participantes o interpretaciones informales no crearán una prohibición competitiva.

Si no existe una comunicación oficial suficientemente clara que identifique al campeón como prohibido, se considerará disponible. Cuando exista una comunicación válida, los equipos deberán respetarla desde el momento en que produzca efectos conforme a este Anexo.



D.4 Actualizaciones importantes, servidores e interrupciones generales

La publicación de un parche o actualización de Wild Rift no suspende automáticamente el torneo. Sin embargo, cuando una actualización importante provoque o presente un riesgo suficientemente serio de caídas de servidor, imposibilidad de acceso, desconexiones generalizadas, latencia anormal u otros problemas que puedan afectar de forma amplia a los participantes, WZL podrá suspender una jornada o los encuentros afectados.

WZL procurará comunicar esta decisión con la mayor antelación razonablemente posible. Cuando la incidencia aparezca el mismo día de una actualización, podrá suspenderse esa jornada y evaluarse posteriormente si la competición puede reanudarse al día siguiente o si resulta necesario extender la pausa.

Mientras persista una incidencia general atribuible al juego o a sus servicios, WZL podrá mantener la competición suspendida hasta que existan condiciones razonablemente estables para continuar. Las fechas o encuentros afectados serán reprogramados y comunicados oficialmente. Este tipo de incidencia dará lugar a suspensión o aplazamiento, no a la cancelación del torneo por el solo hecho del fallo técnico.

Si WZL no publica una suspensión, el calendario oficial continuará vigente y los equipos deberán presentarse normalmente a sus encuentros.

D.5 Bugs, exploits y comportamiento anticompetitivo

Queda prohibido aprovechar de forma deliberada bugs, exploits, errores de programación, interacciones anómalas o cualquier otro comportamiento del juego con el propósito de obtener una ventaja competitiva indebida. La detección accidental de un problema deberá comunicarse al Staff tan pronto como resulte razonablemente posible.

Cuando un bug o fallo afecte de forma relevante a varios equipos o jugadores, WZL podrá suspender los encuentros o la competición hasta que el problema sea corregido o existan condiciones razonables para continuar, aplicando las Secciones 7 y 14 del Reglamento General.

Toda herramienta, manipulación, conducta o mecanismo expresamente prohibido o sancionable por Riot Games para League of Legends: Wild Rift será igualmente prohibido en las competiciones WZL cuando resulte aplicable a la participación competitiva. Las consecuencias se determinarán conforme a las Secciones 8 y 10 del Reglamento General.



Anexo E - Tabla resumida de sanciones

E.1 Naturaleza del Anexo

Este Anexo resume de forma operativa el régimen disciplinario de la Sección 10. No crea infracciones ni sanciones nuevas y no sustituye el análisis del caso concreto. Si existe cualquier diferencia entre este resumen y el Reglamento General, prevalecerá la Sección 10 y las demás disposiciones aplicables.

E.2 Niveles orientativos de gravedad

Leve - Ejemplos orientativos: incumplimientos administrativos menores, errores de comunicación sin perjuicio relevante o episodios puntuales de conducta inadecuada de baja intensidad. Respuestas posibles: advertencia, corrección inmediata o amonestación formal.

Moderada - Ejemplos orientativos: reincidencias leves, desobediencia operativa, conductas disruptivas, incumplimientos de retransmisión sin ventaja demostrada o no-show injustificado con perjuicio limitado. Respuestas posibles: amonestación formal, suspensión de uno o más mapas o de un enfrentamiento, o restricciones temporales equivalentes.

Grave - Ejemplos orientativos: acoso u hostigamiento reiterado, engaño deliberado al Staff, utilización consciente de un jugador no autorizado, recepción de información externa prohibida, stream sniping, abandono competitivo con perjuicio relevante o falsificación de pruebas. Respuestas posibles: pérdida de mapa o serie, suspensión de varios encuentros o del resto de la edición, expulsión individual o descalificación colectiva cuando exista responsabilidad del equipo.

Crítica - Ejemplos orientativos: uso verificado de herramientas prohibidas, amaño de partidas, colusión grave, fraude competitivo organizado o suplantación premeditada de especial gravedad. Respuestas posibles: descalificación inmediata cuando así lo establezca el Reglamento, pérdida de premios cuando corresponda y suspensiones para futuras competiciones.

E.3 Consecuencias críticas obligatorias

El uso verificado de cheats, scripts, macros, clientes modificados u otras herramientas prohibidas se regirá por la Sección 8. Cuando corresponda conforme a dicha Sección, producirá la descalificación inmediata del equipo, sin perjuicio de sanciones individuales y futuras.

El amaño de partidas, la colusión o la manipulación deliberada de resultados suficientemente acreditados producirán la descalificación inmediata de los equipos o participantes que hayan intervenido, promovido, consentido o ejecutado la conducta. Podrán añadirse suspensiones futuras según la gravedad y participación de cada responsable.

Las responsabilidades se individualizarán cuando sea posible. Una persona que no haya participado, promovido, tolerado o encubierto una conducta colectiva no recibirá automáticamente la misma suspensión personal.

E.4 Responsabilidad individual y del equipo

WZL podrá sancionar directamente a un jugador, manager, coach u otra persona acreditada sin sancionar automáticamente a todo el equipo. La responsabilidad colectiva podrá existir cuando la conducta haya sido promovida, tolerada, encubierta, reiterada sin corrección razonable o forme parte de una actuación colectiva.

La actuación diligente del equipo para detener, informar o corregir una conducta será valorada al determinar cualquier responsabilidad colectiva.



E.5 WO, abandono y consecuencias disciplinarias

El WO es primero una consecuencia deportiva de un encuentro concreto y no equivale automáticamente a abandono ni a una infracción disciplinaria adicional.

Una ausencia comunicada oportunamente por una causa seria o atendible podrá no generar sanción disciplinaria adicional aunque el encuentro termine en derrota administrativa. No presentarse sin aviso razonable, ocultar deliberadamente la situación, negarse a jugar un encuentro confirmado o priorizar voluntariamente otro torneo podrá justificar sanciones adicionales según el perjuicio causado.

El abandono competitivo podrá considerarse de mayor gravedad cuando el equipo se retire voluntariamente una vez iniciada la competición, se niegue a continuar una serie o fase sin causa atendible o comunique que dejará de participar.

E.6 Agravantes, atenuantes y reincidencia

Podrán agravar una sanción la reincidencia, premeditación, ocultamiento, falsedad deliberada, obtención de ventaja, perjuicio relevante, negativa a cooperar o participación coordinada.

Podrán atenuarla la corrección inmediata, cooperación, reconocimiento temprano del error, ausencia de ventaja y demás circunstancias que reduzcan razonablemente la gravedad.

La reincidencia no funciona mediante una escala automática de número fijo de faltas. Los antecedentes podrán aumentar la respuesta cuando demuestren un patrón relevante atendiendo a frecuencia, similitud, gravedad, tiempo transcurrido y conducta posterior.

E.7 Medidas provisionales, aplicación y duración

Ante una acusación seria que pueda comprometer de forma inmediata la integridad o seguridad de la competición, WZL podrá imponer una medida provisional mientras revisa los hechos. Una medida provisional no constituye por sí misma una declaración definitiva de culpabilidad.

Como regla general, una sanción individual decidida mientras un mapa ya está en curso comenzará desde el siguiente mapa o encuentro. Cuando la infracción sea crítica o comprometa directamente la integridad de la partida en curso, el Staff podrá detener, invalidar o resolver inmediatamente el mapa o la serie conforme a la regla aplicable.

Las sanciones permanecerán vigentes hasta su cumplimiento, vencimiento o revocación formal. Cambiar de equipo, nombre, logo, manager, cuenta, roster o estructura no extingue una sanción ni permite eludirla. Las suspensiones futuras podrán abarcar desde una competición posterior hasta una suspensión indefinida, según la resolución aplicable.

E.8 Pruebas, denuncias y registro

Una denuncia presentada de buena fe no será sancionable únicamente porque finalmente no pueda demostrarse. Podrán utilizarse capturas, clips, registros del sistema, mensajes, testimonios u otras evidencias razonablemente útiles.

Fabricar, manipular o falsificar pruebas, inventar deliberadamente hechos o utilizar maliciosamente el procedimiento para perjudicar a otra persona podrá constituir una infracción grave o crítica según su finalidad e impacto.

Toda sanción formal deberá quedar registrada por WZL con identificación suficiente del responsable, conducta acreditada, fundamento, consecuencia, motivo y duración cuando corresponda. Las apelaciones y revisiones se registrarán por la Sección 11.



CIERRE Y VALIDACIÓN

El presente Reglamento General WZL 2026 queda identificado por su fecha de publicación y permanecerá vigente durante el año 2026, sin perjuicio de las modificaciones o aclaraciones comunicadas oficialmente conforme a sus propias disposiciones.

Ángel Vargas / Zafiro Sama
Dirección y organización de Wild Zafiros League