



RESUMEN DEL REGLAMENTO

WZL 2026

GUÍA RÁPIDA PARA PARTICIPANTES
Versión de distribución y consulta rápida

Este resumen no sustituye el Reglamento General WZL 2026.
En caso de duda o diferencia, prevalece siempre la versión completa.



GUÍA DE USO

IMPORTANTE

Este documento es un resumen informativo creado para facilitar la lectura y distribución de las reglas. No sustituye, modifica ni limita el Reglamento General WZL 2026.

Dónde consultar las reglas completas

El Reglamento General vigente puede descargarse desde el canal oficial de reglamento en Discord o solicitarse en cualquier momento a un miembro del staff. Ante una duda, diferencia o situación no resumida aquí, prevalece siempre el Reglamento General y los anexos oficiales de la edición.

Contenido de esta guía

1. Inscripción y roster
2. Calendario, check-in y retrasos
3. Desarrollo de los encuentros
4. Incidencias técnicas
5. Integridad y conducta
6. Protestas y sanciones
7. Formato, premios y consulta del reglamento completo.



1. INSCRIPCIÓN Y ROSTER

Responsabilidad del manager

El manager es el contacto administrativo principal del equipo. Debe completar el registro, mantener actualizados los datos del roster, revisar los canales oficiales y transmitir los avisos al resto de integrantes.

Composición del equipo

Para competir en modalidad 5v5 deben existir al menos cinco titulares elegibles. El roster ordinario puede contar con hasta siete jugadores: cinco titulares y hasta dos suplentes. Un manager o coach solo puede jugar si ocupa una plaza competitiva registrada.

Identidad y cuenta

Cada jugador debe utilizar la identidad y la cuenta de Wild Rift registradas y aprobadas. No se permite prestar cuentas, suplantar jugadores ni utilizar participantes no autorizados.

Cambios y bloqueo

Antes del bloqueo de roster podrán realizarse los cambios autorizados. Desde los cuartos de final se cierran las incorporaciones ordinarias, incluidas las plazas de suplente vacantes. Las sustituciones extraordinarias requieren una causa grave, sobrevenida, acreditada y aprobada por WZL.



2. CALENDARIO, CHECK-IN Y RETRASOS

Calendario oficial

El calendario publicado por WZL es vinculante. Los equipos no pueden modificar por su cuenta una fecha u hora oficial. Todo cambio necesita autorización y comunicación oficial del staff.

Convocatoria

Como regla operativa, los equipos serán convocados aproximadamente diez minutos antes del encuentro. Ese tiempo es de preparación y no forma parte de la tolerancia por retraso.

Hora de inicio

A la hora oficial deben estar disponibles cinco jugadores elegibles. Desde ese momento comienza la tolerancia ordinaria de diez minutos.

Retraso, no-show y abandono

Superar la tolerancia puede ocasionar derrota administrativa del primer mapa y consecuencias adicionales si la situación continúa. Un WO de un encuentro no equivale automáticamente a abandono ni genera por sí solo una sanción disciplinaria adicional.



3. DESARROLLO DEL ENCUENTRO

Lobby y comunicación

El staff creará y supervisará el lobby oficial, salvo autorización expresa de otro procedimiento. Cada equipo debe mantener durante el encuentro una vía de comunicación accesible con el staff, normalmente mediante Discord.

Confirmación e inicio

Antes de cada mapa ambos equipos confirmarán que están listos mediante la señal indicada, ordinariamente «R». La partida comenzará después de las confirmaciones y la autorización correspondiente.

Jugadores activos

Cada mapa debe disputarse con cinco jugadores elegibles del roster aprobado. Titulares y suplentes pueden alternarse entre mapas conforme a las reglas. Una vez iniciado el mapa, solo los cinco jugadores activos pueden comunicarse estratégicamente.

Resultados

Los resultados deben quedar registrados y validados por WZL. Los participantes deben conservar pruebas relevantes cuando el staff lo solicite.



4. INCIDENCIAS TÉCNICAS

Aviso inmediato

Todo problema técnico debe comunicarse al staff tan pronto como ocurra. Continuar jugando sin informar oportunamente puede hacer que la partida continúe con normalidad.

Remake ordinario

Como regla general, una incidencia al inicio de la partida debe notificarse dentro de los primeros cinco minutos para que pueda evaluarse un remake. Un problema individual de conexión no concede automáticamente ese derecho.

Incidencias generales

Caídas generalizadas de servidores, bugs relevantes u otras circunstancias extraordinarias pueden recibir un tratamiento distinto. WZL podrá ordenar repetición, suspensión o reprogramación cuando sea necesario.

Bugs y actualizaciones

Está prohibido aprovechar deliberadamente bugs, exploits o comportamientos anómalos. Las restricciones temporales de campeones, objetos, runas o contenido se comunicarán oficialmente y se desarrollarán en el Anexo D.



5. INTEGRIDAD Y CONDUCTA

Juego limpio

Se prohíben cheats, scripts, macros, clientes modificados, herramientas de ventaja, stream sniping, información externa prohibida, colusión, amaño, suplantación y cualquier manipulación anticompetitiva.

Comunicación durante el mapa

Managers, coaches, suplentes y personas externas no pueden proporcionar instrucciones o información competitiva a los jugadores activos durante la partida.

Conducta permitida y límites

La rivalidad, las bromas y el trash talk moderado no constituyen por sí solos una infracción. Sí pueden sancionarse amenazas, acoso, hostigamiento, humillación deliberada, ataques discriminatorios, engaño al staff u obstrucción de procedimientos.

Cooperación

Los participantes deben cumplir las instrucciones operativas del personal autorizado. Esto no elimina su derecho a presentar posteriormente una protesta o apelación por el canal correspondiente.



6. PROTESTAS, DECISIONES Y SANCIONES

Protesta competitiva

Una incidencia que pueda afectar un mapa, serie, clasificación o siguiente emparejamiento debe comunicarse tan pronto como sea razonablemente posible. Si solo se detecta al finalizar, debe formalizarse normalmente dentro de los quince minutos siguientes.

Apelaciones

Las decisiones administrativas o disciplinarias recurribles pueden apelarse, como regla general, dentro de las veinticuatro horas posteriores a su notificación oficial, mediante el ticket o procedimiento indicado por WZL.

Pruebas y buena fe

Pueden utilizarse capturas, clips, registros, mensajes, testimonios y otras evidencias razonablemente útiles. Una denuncia de buena fe no se sanciona solo porque finalmente no pueda demostrarse; fabricar o manipular pruebas sí puede constituir una infracción grave.

Criterios de sanción

Las sanciones se determinan según gravedad, intencionalidad, perjuicio, reincidencia y responsabilidad individual o colectiva. Cambiar de nombre, cuenta, equipo, manager o roster no extingue una sanción vigente.



7. FORMATO, PREMIOS Y REGLAMENTO COMPLETO

Estructura competitiva

La edición contempla fase de grupos y dos llaves eliminatorias. Los equipos mejor clasificados avanzan a la Llave Oro y los restantes a la Llave Plata, conforme al Anexo A y al calendario oficial.

Prize pool total: 175 USD

Llave Oro: campeón, 100 USD; subcampeón, 50 USD. Llave Plata: campeón, 25 USD. Los premios dependen de la validación de resultados, la elegibilidad y la resolución de procedimientos pendientes.

Transmisión y contenido

Las partidas pueden ser retransmitidas por los canales autorizados de WZL. Las reglas sobre imagen, clips, grabaciones, retransmisión y uso de contenido se encuentran desarrolladas en el Reglamento General.

Consulta obligatoria en caso de duda

Este resumen no contiene todas las definiciones, excepciones, sanciones, procedimientos ni anexos. Consulta el Reglamento General WZL 2026 en el canal oficial de Discord o solicítalo a cualquier miembro del staff antes de tomar una decisión basada en una regla no explicada aquí.

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