



WILD ZAFIROS LEAGUE PF

WILD ZAFIROS LEAGUE PRESENTA

DUELO DE TITANES

2026

DOS COPAS. UN MISMO TORNEO.

FASE DE GRUPOS • COPA ORO • COPA PLATA

1 - 17 OCTUBRE 2026

18 OCT. RESERVADO PARA BRACKET RESET, SI ES NECESARIO

16 EQUIPOS

5 vs 5

LAN + NA

\$175 USD BASE

DOSSIER INFORMATIVO DEL TORNEO • EL REGLAMENTO OFICIAL PREVALECE EN CASO DE DIFERENCIA

Duelo de Titanes, de un vistazo

La información esencial de la edición antes de entrar en el formato competitivo.

16**EQUIPOS**

Cupo competitivo máximo

5v5**MODALIDAD**

Modo Tournament de Wild Rift

LAN + NA**REGIONES**

Edición configurada para ambas regiones

\$5 USD**INSCRIPCIÓN**

Cuota por equipo

4 x 4**GRUPOS**

Cuatro grupos de cuatro equipos

41**SERIES BASE**

42 si se activa el Bracket Reset

19:00**INICIO DIARIO**

Hora de Ciudad de México

\$175**PREMIO BASE**

Bolsa garantizada de la edición

COMPETICIÓN INDEPENDIENTE

Wild Zafiros League organiza Duelo de Titanes como una competición comunitaria e independiente de League of Legends: Wild Rift. No es un torneo oficial, patrocinado, organizado ni respaldado por Riot Games.

El objetivo es ofrecer una estructura seria, clara y competitiva sin exigir pertenecer al circuito profesional para poder participar.

¿Por qué existen Copa Oro y Copa Plata?

El formato busca que el rendimiento alto tenga recompensa, sin convertir la fase de grupos en el final del camino para los equipos en desarrollo.

La idea central: que cada equipo tenga algo real por lo que competir.

En muchos torneos, un equipo con menos experiencia juega poco y desaparece del evento. Aquí, la fase de grupos ordena a los equipos por rendimiento y después abre dos caminos competitivos con objetivos propios.

COPA ORO

1.º y 2.º de cada grupo

La llave principal reúne a los ocho equipos con mejor rendimiento en grupos. Usa doble eliminación para dar profundidad competitiva y reducir el peso de una única mala serie.

- 8 equipos
- Doble eliminación
- B03 en la llave + Gran Final B05
- Campeón y Subcampeón premiados

COPA PLATA

3.º y 4.º de cada grupo

La Copa Plata evita que los equipos que todavía están construyendo experiencia competitiva queden fuera demasiado pronto. Tienen una llave propia, un título propio y un premio propio.

- 8 equipos
- Eliminación directa
- B01 en cuartos; B03 en semifinales y final
- Campeón de Copa Plata premiado

DOS NIVELES COMPETITIVOS. DOS CAMINOS. NINGÚN CRUCE ENTRE COPAS.

La Copa Plata no es un "premio de consolación": es una segunda competencia dentro de la misma edición, diseñada para dar continuidad, experiencia y una meta alcanzable a equipos en desarrollo.

Grupos GSL: 4 grupos de 4

Cada grupo se resuelve con exactamente cinco B01. No hay tabla de puntos ni desempates estadísticos.



- Cada equipo disputa un mínimo de 2 y un máximo de 3 B01 en su jornada de grupos.
- No se usan kills, duración, diferencia de mapas ni estadísticas para desempatar.
- El recorrido de la llave GSL determina directamente 1.º, 2.º, 3.º y 4.º.

Separación definitiva y cruces

Una vez terminan los cuatro grupos, los ocho equipos de Oro y los ocho de Plata siguen caminos independientes.

COPA ORO • 1.º Y 2.º

Los clasificados entran directamente en la llave según su posición de grupo. No existe un nuevo sorteo ni reseeding.

QF1

A1 vs D2

QF2

B1 vs C2

QF3

C1 vs B2

QF4

D1 vs A2

Winners Semifinales: ganador QF1 vs ganador QF2; ganador QF3 vs ganador QF4.

COPA PLATA • 3.º Y 4.º

La Copa Plata también queda sembrada automáticamente. Los dos equipos procedentes de un mismo grupo quedan en mitades opuestas.

QF1

A3 vs D4

QF2

B3 vs C4

QF3

C3 vs B4

QF4

D3 vs A4

Semifinales: ganador QF1 vs ganador QF2; ganador QF3 vs ganador QF4.

REGLA CLAVE: NO HAY MOVIMIENTO ENTRE COPAS

Un equipo de Copa Oro no puede caer a Copa Plata. Un equipo de Copa Plata no puede ascender a Copa Oro. La Copa Plata tampoco es el Losers Bracket de Oro: son llaves distintas y completas.

Copa Oro: doble eliminación

Ocho equipos. Todos comienzan en Winners Bracket. Para quedar eliminado, un equipo debe recibir dos derrotas.

1

PRIMERA DERROTA

Baja de Winners Bracket a Losers Bracket.

2

SEGUNDA DERROTA

Si vuelve a perder en Losers, queda eliminado.

SIN REGRESO

Una vez en Losers, no vuelve a Winners.

RUTA COMPETITIVA

Winners QF	4 B03	Losers R1	2 B03
Winners SF	2 B03	Losers R2	2 B03
Winners Final	1 B03	Losers R3	1 B03
Losers Final	1 B03	Gran Final	1 B05

La doble eliminación protege la competitividad sin convertir una única serie en sentencia definitiva. Pero no significa "volver" a Winners: el equipo que desciende a Losers permanece allí hasta ser eliminado o alcanzar la Gran Final.

Gran Final y Bracket Reset

La ventaja del equipo invicto se conserva mediante un posible segundo B05.

CAMPEÓN DE WINNERS

Llega 0 derrotas

GRAN FINAL

B05

CAMPEÓN DE LOSERS

Llega 1 derrota

A ESCENARIO A

Gana el representante de Winners. El rival recibe su segunda derrota y el torneo termina. El equipo de Winners se proclama Campeón de Copa Oro.

B ESCENARIO B

Gana el representante de Losers. Winners recibe su primera derrota; ambos finalistas quedan 1-1 en derrotas y se activa un Bracket Reset.

BRACKET RESET

Un segundo B05 que decide definitivamente el campeonato.

Solo se juega si el equipo procedente de Losers gana la primera Gran Final. El ganador del segundo B05 será Campeón de Copa Oro y el perdedor, Subcampeón.

18 OCTUBRE • SOLO SI ES NECESARIO

Copa Plata: una meta competitiva propia

Ocho equipos, eliminación directa y una ruta clara hasta un campeonato propio.

¿QUÉ BUSCA ESTA COPA?

Dar continuidad a equipos que todavía están construyendo experiencia competitiva. En lugar de quedar fuera después de los grupos, conservan una meta real: avanzar, jugar más series, ganar un título y competir por un premio.

CUARTOS

8 4

4 B01

SEMIFINALES

4 2

2 B03

FINAL

2 1

1 B03

REGLAS ESENCIALES

- Una derrota dentro de Copa Plata produce la eliminación definitiva.
- Copa Plata no conecta con Copa Oro ni con su Losers Bracket.
- Los dos equipos del mismo grupo quedan en mitades opuestas y solo podrían reencontrarse en la Final de Plata.
- El ganador de la final se proclama Campeón de Copa Plata.

Premios, inscripción y confirmación

Qué está garantizado y cuándo un equipo se considera realmente inscrito.

PRIZE POOL BASE GARANTIZADO

\$175 USD

La bolsa puede aumentar mediante inscripciones completas y aportes que WZL anuncie oficialmente como parte del prize pool.

CAMPEÓN COPA ORO

\$100

Premio base

SUBCAMPEÓN COPA ORO

\$50

Premio base

CAMPEÓN COPA PLATA

\$25

Premio base

INSCRIPCIÓN

\$5 USD

POR EQUIPO

Cuota de esta edición

20 SEP

CIERRE DE INSCRIPCIÓN

Domingo 20 de septiembre

23 SEP

LÍMITE DE PAGO

Para equipos ya inscritos

- La edición está diseñada para un máximo de 16 equipos.
- En 5v5 deben registrarse al menos los cinco titulares para completar el registro formal.
- Un equipo aparece como CONFIRMADO cuando su registro está completo y el pago ha sido validado por WZL.
- Los equipos confirmados son los que deben mostrarse públicamente como participantes inscritos en la web.

Del 1 al 10 de octubre

Primera mitad: grupos completos, clasificación de las dos copas y primeros cruces.

TODAS LAS JORNADAS • 19:00 CDMX

DESCANSOS: 5 Y 9 OCT.

FECHA	JORNADA	FORMATO	BLOQUE	FIN PREV.
1 OCT • JUEVES	GRUPO A	5 B01	3 h 30	22:30
2 OCT • VIERNES	GRUPO B	5 B01	3 h 30	22:30
3 OCT • SÁBADO	GRUPO C	5 B01	3 h 30	22:30
4 OCT • DOMINGO	GRUPO D	5 B01	3 h 30	22:30
5 OCT • LUNES	DESCANSO	—	—	—
6 OCT • MARTES	CUARTOS COPA PLATA	4 B01	2 h 50	21:50
7 OCT • MIÉRCOLES	ORO • WINNERS QF 1 Y 2	2 B03	3 h 30	22:30
8 OCT • JUEVES	ORO • WINNERS QF 3 Y 4	2 B03	3 h 30	22:30
9 OCT • VIERNES	DESCANSO	—	—	—
10 OCT • SÁBADO	SEMIFINALES COPA PLATA	2 B03	3 h 30	22:30

Del 11 al 18 de octubre

Segunda mitad: recorrido de Copa Oro, final de Plata y cierre del torneo.

TODAS LAS JORNADAS • 19:00 CDMX

DESCANSO: 15 OCT.

FECHA	JORNADA	FORMATO	BLOQUE	FIN PREV.
11 OCT • DOMINGO	ORO • LOSERS ROUND 1	2 B03	3 h 30	22:30
12 OCT • LUNES	ORO • WINNERS SEMIFINALS	2 B03	3 h 30	22:30
13 OCT • MARTES	ORO • LOSERS ROUND 2	2 B03	3 h 30	22:30
14 OCT • MIÉRCOLES	WINNERS FINAL + LOSERS R3	2 B03	3 h 30	22:30
15 OCT • JUEVES	DESCANSO	—	—	—
16 OCT • VIERNES	FINAL PLATA + LOSERS FINAL ORO	2 B03	3 h 30	22:30
17 OCT • SÁBADO	GRAN FINAL COPA ORO	1 B05	2 h 50	21:50
18 OCT • DOMINGO	BRACKET RESET • SI ES NECESARIO	1 B05	2 h 50	21:50

DISEÑO OPERATIVO DEL CIERRE

- 14 de octubre: Winners Final y Losers R3 son disputados por cuatro equipos distintos.
- El perdedor de Winners Final no juega otra serie esa noche; espera al Losers Final.
- 16 de octubre: Final de Plata y Losers Final de Oro reúnen equipos de copas distintas.
- Si no hay Bracket Reset, el torneo termina el sábado 17. Si lo hay, termina el domingo 18.

Duración, margen y puntualidad

Los bloques están calculados para cubrir draft, partida, transición y un colchón razonable de incidencias.

UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: ~30 MINUTOS POR MAPA

Referencia operativa: ~20 min de partida + draft/carga/lobby dentro del bloque de 30 min. Además se reservan ~10 min entre series y 20 min adicionales de margen por jornada.

5 B01 3 h 30 19:00 22:30	4 B01 2 h 50 19:00 21:50	2 B03 hasta 3 h 30 19:00 22:30	1 B05 hasta 2 h 50 19:00 21:50
18:50 CONVOCATORIA El Staff llama a los equipos aproximadamente 10 min antes.	19:00 HORA OFICIAL El equipo debe poder presentar 5 jugadores elegibles.	19:00–19:10 TOLERANCIA 10 min ordinarios desde la hora oficial.	> 19:10 CONSECUENCIA Puede aplicarse derrota administrativa del primer mapa.

La hora de finalización es una previsión, no una garantía. Retrasos, remakes, incidencias técnicas o partidas excepcionalmente largas pueden extender la transmisión.

Roster y procedimiento de encuentro

Las reglas operativas clave para saber quién puede jugar y cómo comienza un mapa oficial.

5**TITULARES**

Obligatorios para completar una inscripción 5v5

+2**SUPLENTES**

Opcionales; máximo ordinario de 7 jugadores

7**MÁXIMO**

Manager o coach solo juegan si ocupan plaza de roster

ROSTER

- TOP, JUNGLE, MID, ADC y SUPPORT son posiciones organizativas, no bloqueos competitivos.
- Los jugadores aprobados pueden intercambiar líneas y funciones libremente.
- Titulares y suplentes registrados pueden alternarse entre mapas.
- El roster ordinario se bloquea desde el inicio de cuartos de final.
- Después del bloqueo, solo caben sustituciones extraordinarias justificadas.

INICIO DE UN ENCUENTRO

- El lobby oficial normalmente lo crea y supervisa el Staff.
- Cada equipo mantiene una vía de comunicación activa con el Staff, normalmente Discord.
- Antes de cada mapa, ambos equipos confirman disponibilidad; la señal ordinaria es "R".
- Salvo anuncio distinto, el primer equipo del emparejamiento ocupa lado azul y el segundo, rojo.
- Entre mapas se procura un intervalo operativo aproximado de 5 a 10 minutos.

Coach: puede ayudar durante el draft. Una vez inicia el mapa, solo los cinco jugadores activos pueden mantener comunicación estratégica. Managers, coaches y suplentes deben permanecer fuera de la comunicación competitiva.

Incidencias, integridad y señal

Un resumen práctico de las reglas que más afectan a la experiencia competitiva.

INCIDENCIAS TÉCNICAS

Los problemas deben comunicarse de inmediato. Para un remake ordinario por una incidencia al inicio, el aviso se realiza como regla general dentro de los primeros 5 minutos. Una desconexión individual no garantiza automáticamente un remake.

DRAFT Y REMAKES

Si un error obliga a rehacer el draft, se requiere autorización del Staff. Los errores de runas o Smite no generan por sí solos derecho automático a remake. El error propio de draft tiene un máximo general de un remake por enfrentamiento.

INTEGRIDAD COMPETITIVA

Prohibidos cheats, scripts, macros, herramientas que den ventaja, suplantación, jugadores no autorizados, stream sniping, información externa, colusión y amaño. Las sanciones pueden llegar a descalificación.

RETRANSMISIÓN

WZL podrá emitir encuentros en sus canales oficiales. No todos los partidos están garantizados en stream. Cualquier retransmisión o co-stream externo requiere autorización previa y debe respetar retraso de señal y reglas de espectadores.

CAMPEONES Y ACTUALIZACIONES

Al publicarse la edición no existe un campeón temporalmente prohibido. Un campeón nuevo no queda bloqueado automáticamente; WZL puede restringirlo durante sus primeros 14 días de disponibilidad si lo comunica oficialmente. Si no existe una comunicación oficial clara de prohibición, se considera disponible.

Preguntas frecuentes

Respuestas rápidas para equipos, managers y espectadores.

¿ES UN TORNEO OFICIAL DE RIOT?

No. WZL es una organización independiente y Duelo de Titanes es una competición organizada por WZL.

¿CUÁNTOS JUGADORES NECESITO?

5 titulares obligatorios y hasta 2 suplentes opcionales.

¿COPA PLATA ES EL LOSERS BRACKET DE ORO?

No. Son competiciones separadas después de los grupos.

¿CUÁNTAS VECES PUEDE PERDER UN EQUIPO EN ORO?

Dos. La primera derrota lo envía a Losers Bracket; la segunda lo elimina.

¿QUÉ PASA SI LOSERS GANA LA GRAN FINAL?

Se activa un Bracket Reset y se disputa un segundo B05.

¿HASTA CUÁNDO PUEDO INSCRIBIRME?

Hasta el 20 de septiembre de 2026.

¿A QUÉ HORA SE JUEGA?

La hora ordinaria de inicio es 19:00, hora de Ciudad de México.

¿CUÁNTOS EQUIPOS PARTICIPAN?

El formato está diseñado para 16 equipos.

¿QUÉ PASA SI TERMINO 3.º O 4.º EN GRUPOS?

Clasificas a Copa Plata. No quedas eliminado al terminar la fase de grupos.

¿UN EQUIPO DE ORO PUEDE CAER A PLATA?

No. La separación entre ambas copas es definitiva.

¿PUEDE VOLVER DE LOSERS A WINNERS?

No. Puede avanzar desde Losers hasta la Gran Final, pero no regresa a Winners Bracket.

¿CUÁNTO CUESTA LA INSCRIPCIÓN?

\$5 USD por equipo.

¿HASTA CUÁNDO PUEDO PAGAR?

Los equipos inscritos tienen como fecha límite el 23 de septiembre de 2026.

¿SE TRANSMITEN TODOS LOS PARTIDOS?

No necesariamente. WZL decide qué encuentros retransmite según producción y calendario.

Este dossier es una guía informativa. Para sanciones, apelaciones, casos técnicos complejos y cualquier conflicto de interpretación, prevalecen el Reglamento Oficial WZL 2026 y sus anexos vigentes.



WILD ZAFIROS LEAGUE PF

DUELO DE TITANES 2026

COMPETICIÓN • COMUNIDAD • DESARROLLO

Un formato creado para reconocer a los mejores equipos de la edición y, al mismo tiempo, dar espacio competitivo real a quienes siguen creciendo.

1 - 17 OCTUBRE 2026

18 OCTUBRE • BRACKET RESET, SOLO SI ES NECESARIO

5 vs 5 • LAN + NA • 16 EQUIPOS • \$175 USD BASE

Documento informativo de Wild Zafiros League. El Reglamento Oficial WZL 2026 prevalece en caso de diferencia.