



Campeonato Mundial de League of Legends

El **Campeonato mundial de *League of Legends*** (en inglés, *League of Legends World Championship*), también conocido como **Worlds**, es un torneo anual de *League of Legends* organizado por Riot Games y que supone la culminación de cada temporada. Los equipos compiten por el título de campeón, la Copa del Invocador, y un premio de varios miles de dólares.¹

El torneo ha sido ampliamente elogiado por sus actuaciones ceremoniales,^{2 3} además de recibir una alta atención mediática debido a su naturaleza emocional y dramática.^{4 5 6} Las finales de 2018 fueron vistas por 99.6 millones de personas, rompiendo el récord de la edición anterior.⁷

Historia

2011-2013: primeras ediciones

La Season 1 Championship⁸ se llevó a cabo en junio de 2011 durante el *Dreamhack Summer* de ese año, teniendo una cantidad de 100 000 USD para ser repartidos entre los participantes, con la mitad reservada para el ganador.^{9 10} En total ocho equipos clasificaron a través de las regionales para competir en el campeonato —tres de Norteamérica y Europa, y dos del Sudeste Asiático—.¹⁰ En la final, los equipos europeos Fnatic y Against All Authority se enfrentaron en una serie al mejor de tres, proclamándose el primero como campeón inaugural; su equipo consistió de Enrique xPeke Cedeño Martínez, Lauri Cyanide Happonen, Manuel LaMiaZeaLoT Mildenerberger, Peter Mellisan Meisrimel y Maciej Shushei Ratuszniak,^{10 11 12} quien también sería nombrado el *Jugador Más Valioso* (MVP) del torneo.¹³ Cerca de 1.7 millones de personas miraron el evento vía *streaming*, con un pico de aproximadamente 210 069 espectadores simultáneos en las partidas finales.¹⁴

Después de la primera edición, Riot anunció que repartiría un total de 5 000 000 USD a lo largo de toda la segunda temporada, con dos millones yendo para el campeonato mundial y sus clasificatorias.¹⁵
¹⁰

Formato

Hasta 2022

Hasta 2022 el formato de la competición fue compuesto por una fase de grupos y una fase eliminatoria, sufriendo pequeñas variaciones con el paso de los años.

Fase de apertura

Campeonato Mundial de League of Legends

League of Legends World Championship

XIII edición (2023)



La Copa del Invocador, trofeo que se otorga al campeón.

Datos generales

N.º de ediciones	13
Primera edición	2011
Última edición	2023
Organizador	Riot Games
Patrocinador	<div>Ver lista</div> <div>Acer</div> <div>American Express</div> <div>Coca-Cola</div> <div>Louis Vuitton</div> <div>Mastercard</div> <div>Orange S.A.</div>
TV oficial	<div>Ver lista</div> <div>Twitch</div> <div>YouTube</div> <div>OnGameNet</div> <div>Ogaming</div>

Palmarés

Campeón T1

Datos estadísticos

Participantes	24
Más títulos	T1 (4)
Más participaciones	Fnatic (11)

Sitio oficial (<https://lolsports.com/>)

La fase de apertura se introduce en 2017 en sustitución de los torneos clasificatorios para las llamadas *regiones menores* (wildcard). Desde 2016 hasta 2019 constó de una fase de grupos con cuatro grupos de tres equipos, donde los dos primeros clasificados avanzaban a una segunda fase donde se enfrentaban a un equipo de otro grupo por una plaza en la fase de grupos del torneo. A partir de 2020, debido a la imposibilidad de dos equipos de participar en el torneo este cambia de formato constando en una fase de grupos con dos grupos de cinco equipos (cinco en 2022), donde el primer clasificado de cada grupo avanza a la fase de grupos, y una fase eliminatoria que decide los dos equipos restantes que clasifican al evento principal.



Tapei Assassins levantando la Copa del Invocador tras ganar la final de 2012

Fase de grupos

La fase de grupos abre el llamado *evento principal*. Consiste en una fase de grupos con cuatro grupos de cuatro equipos que se enfrentan entre sí dos veces, avanzando los dos mejores de cada grupo a la fase eliminatoria. A partir de 2015, el sorteo que determina la ubicación de los participantes se realiza en vivo, unas semanas antes del campeonato.¹⁶ Los equipos coreanos Samsung White y SK Telecom T1 superaron, en 2014 y 2015 respectivamente esta fase sin sufrir derrotas.

Fase eliminatoria

La fase eliminatoria ha sido, excepto en la primera edición, un cuadro de eliminación simple, disputándose cuartos de final, semifinales y final. Tras la finalización de la fase de grupos, se realiza un sorteo en vivo para determinar los enfrentamientos. Las partidas son al mejor de cinco partidas, y se permite sustituir jugadores entre juegos.¹⁷ No se juega un partido para decidir el tercer o cuarto puesto.

Desde 2023

En 2023 el campeonato mundial sufre un cambio drástico de formato, aunque manteniendo las tres fases que se disputaban hasta 2022.¹⁸

Fase de apertura

La fase de apertura se reduce de 12 a 8 participantes divididos en dos grupos de cuatro equipos que se enfrentan en formato GSL, donde los dos primeros clasificados avanzan a una segunda fase donde se enfrentan a un equipo del otro grupo por una plaza en el evento principal del torneo.

Suizo

La fase suiza contará con un formato de estilo suizo y cinco rondas, donde los equipos con el mismo número de victorias y derrotas competirán entre sí hasta conseguir tres victorias o tres derrotas. Al comienzo de la fase, cada equipo se enfrentará a un equipo de otra región elegido de forma aleatoria. Cada una de estas parejas jugará una única partida. En la segunda ronda, los equipos jugarán contra otros que tengan el mismo número de victorias y derrotas que ellos (es decir, los equipos que vayan 1 - 0 se enfrentarán contra otros equipos con ese mismo historial). Estos emparejamientos durarán un total de cinco rondas, y los equipos avanzarán a la fase eliminatoria cuando consigan tres victorias o quedarán eliminados con tres derrotas. Todas las rondas en las que se decida la clasificación o la eliminación de un equipo se jugarán al mejor de tres, mientras que los demás enfrentamientos serán al mejor de uno.

Fase eliminatoria

La fase eliminatoria se mantiene como un cuadro de eliminación simple, disputándose cuartos de final, semifinales y final. Tras la finalización de la fase de grupos, se realiza un sorteo en vivo para determinar los enfrentamientos. Las partidas son al mejor de cinco partidas, y se permite sustituir jugadores entre juegos. No se juega un partido para decidir el tercer o cuarto puesto.

Historial

Esta tabla muestra los principales resultados de cada Campeonato Mundial de *League of Legends*.

Edición	Sede final	Final			Tercer lugar			N.º de equipos
		Campeón	Resultado	Subcampeón	Tercero	Resultado	Cuarto	
2011	Jönköping	Fnatic	2–1	against All authority	Team SoloMid	2–0	Epik Gamer	8
					Semifinalistas^a			
2012	Los Ángeles	Taipei Assassins	3–1	Azubu Frost	CLG Europe y Moscow Five			12
2013	Los Ángeles	SK Telecom T1	3–0	Star Horn Royal Club	Fnatic y NaJin Black Sword			14
2014	Seúl	Samsung Galaxy White	3–1	Star Horn Royal Club	Oh My God y Samsung Galaxy Blue			16
2015	Berlín	SK Telecom T1	3–1	KOO Tigers	Fnatic y Origen			
2016	Los Ángeles	SK Telecom T1	3–2	Samsung Galaxy	H2k-Gaming y ROX Tigers			
2017	Pekín	Samsung Galaxy	3–0	SK Telecom T1	Royal Never Give Up y Team WE			
2018	Incheon	Invictus Gaming	3–0	Fnatic	Cloud9 y G2 Esports			24
2019	París	FunPlus Phoenix	3–0	G2 Esports	Invictus Gaming y SK Telecom T1			22
2020	Shanghái	DAMWON Gaming	3–1	Suning	G2 Esports y Top Esports			
2021	Reikiavik	Edward Gaming	3–2	DWG KIA	Gen.G y T1			
2022	San Francisco	DRX	3–2	T1	Gen.G y JD Gaming			24
2023	Seúl	T1	3–0	Weibo Gaming	Bilibili Gaming y JD Gaming			22

1. La edición de 2011 ha sido la única en que se ha decidido el tercer y cuarto lugar; equipos semifinalistas nombrados en orden alfabético.

Palmarés

La lista a continuación muestra a los 28 equipos que han estado entre los cuatro mejores de alguna edición del torneo.

Nota *: Equipos disueltos o adquiridos.

Equipo	Campeonatos	Subcampeonatos	Semifinales	Total
<u>T1</u> ^{nota 1}	4 (2013, 2015, 2016, 2023)	2 (2017, 2022)	2 (2019, 2021)	8
<u>Gen.G</u> ^{nota 2}	2 (2014 ^{nota 3} , 2017)	1 (2016)	3 (2014 ^{nota 3} , 2021, 2022)	6
<u>Fnatic</u>	1 (2011)	1 (2018)	2 (2013, 2015)	4
<u>Dplus KIA</u> ^{nota 4}	1 (2020)	1 (2021)		2
<u>Invictus Gaming</u>	1 (2018)		1 (2019)	2
<u>Taipei Assassins</u> *	1 (2012)			1
<u>FunPlus Phoenix</u>	1 (2019)			1
<u>Edward Gaming</u>	1 (2021)			1
<u>DRX</u>	1 (2022)			1
<u>Royal Never Give Up</u> ^{nota 5}		2 (2013, 2014)	1 (2017)	3
<u>Weibo Gaming</u> ^{nota 6}		2 (2020, 2023)		2
<u>G2 Esports</u>		1 (2019)	2 (2018, 2020)	3
<u>ROX Tigers</u> * ^{nota 7}		1 (2015)	1 (2016)	2
<u>against All authority</u> *		1 (2011)		1
<u>Azubu Frost</u> *		1 (2012)		1
<u>JD Gaming</u>			2 (2022, 2023)	2
<u>Team SoloMid</u>			1 (2011)	1
<u>Epik Gamer</u> *			1 (2011)	1
<u>CLG Europe</u> *			1 (2012)	1
<u>Moscow Five</u>			1 (2012)	1
<u>NaJin Black Sword</u> *			1 (2013)	1
<u>Oh My God</u>			1 (2014)	1
<u>Origen</u> ^{nota 8}			1 (2015)	1
<u>H2k-Gaming</u> *			1 (2016)	1
<u>Team WE</u>			1 (2017)	1
<u>Cloud9</u>			1 (2018)	1
<u>Top Esports</u>			1 (2020)	1
<u>Bilibili Gaming</u>			1 (2023)	1

Cuatro mejores por región

A continuación se muestran las cinco regiones que se han repartido los cuatro primeros lugares de cada edición.

(*): La región tuvo dos equipos que quedaron en semifinales ese año.

Región	Campeones	Subcampeones	Semifinalistas
Corea del Sur (LCK)	8 (2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2020, 2022, 2023)	6 (2012, 2015, 2016, 2017, 2021, 2022)	7 (2013, 2014, 2016, 2019, 2021*, 2022)
China (LPL)	3 (2018, 2019, 2021)	4 (2013, 2014, 2020, 2023)	8 (2014, 2017*, 2019, 2020, 2022, 2023*)
Europa, Oriente Medio y África (LEC) ^{nota 9}	1 (2011)	3 (2011, 2018, 2019)	8 (2012*, 2013, 2015*, 2016, 2018, 2020)
Sudeste Asiático (GPL) ^{nota 10}	1 (2012)		
Estados Unidos y Canadá (LCS)			3 (2011*, 2018)

Récords y estadísticas

Jugador más valioso

El premio al jugador más valioso (MVP) se otorga al jugador con mejor desempeño del torneo, se entregó por primera vez en su edición inaugural al polaco Maciej *Shushei* Ratuszniak, carrilero central y superior de *Fnatic*, siendo a la actualidad el único jugador no asiático en ganarlo.^{13 21} Tras dos años de ausencia, se volvió a entregar en la edición de 2014 al surcoreano Cho *Mata* Se-Hyeong, apoyo de Samsung Galaxy; desde entonces se ha otorgado ininterrumpidamente al mejor jugador de la fase final.^{13 21} De los nueve galardonados, tres lo hicieron como jungla, dos como carrilero central, uno como apoyo, uno como ADC, y uno como carrilero superior y central.^{13 21 22}

Jugador más valioso (MVP)

Edición	Ganador	Equipo	Posición
<u>2011</u>	 Maciej <i>Shushei</i> Ratuszniak	 <i>Fnatic</i>	Top Mid
<u>2012</u>	<i>No se entregó</i>		
<u>2013</u>			
<u>2014</u>	 Cho <i>Mata</i> Se-Hyeong	 Samsung Galaxy White	Apoyo
<u>2015</u>	 Jang <i>MaRin</i> Gyeong-hwan	 SK Telecom T1	Top
<u>2016</u>	 Lee <i>Faker</i> Sang-hyeok	 SK Telecom T1	Mid
<u>2017</u>	 Park <i>Ruler</i> Jae-hyuk	 Samsung Galaxy	ADC
<u>2018</u>	 Gao <i>Ning</i> Zhenning	 Invictus Gaming	Jungla
<u>2019</u>	 Gao <i>Tian</i> Tianliang	 FunPlus Phoenix	Jungla
<u>2020</u>	 Kim <i>Canyon</i> Geon-bu	 Damwon Gaming	Jungla
<u>2021</u>	 Lee <i>Scout</i> Ye-chan	 Edward Gaming	Mid
<u>2022</u>	 Hwang <i>Kingen</i> Seong-hoon	 DRX	Top
<u>2023</u>	 Choi <i>Zeus</i> Woo-je	 T1	Top

Notas

- Palmarés entre 2013 y 2019 como SK Telecom T1.
- En noviembre de 2017 Gen.G compró el equipo y cupo de *Samsung Galaxy*; en la actualidad se adjudica los palmarés previamente conseguidos por Samsung.¹⁹
- En 2014 Samsung Galaxy estaba dividido en dos equipos, Samsung Galaxy White y Blue; White ganó la edición de ese año y Blue llegó a las semifinales.
- Palmarés de 2020 y 2021 como DAMWON Gaming y DWG KIA, respectivamente.
- Palmarés entre 2013 y 2014 como Royal Club.

6. Palmarés de 2020 como Sunning.
7. Palmarés de 2015 como KOO Tigers.
8. Después conocido como Astralis.
9. Hasta la temporada 2022 la LEC solo incluía equipos de Europa.²⁰
10. En 2018 la *League of Legends* SEA Tour (LST) reemplazó a la GPL y en 2019 la Pacific Championship Series reemplazó a la LST, sin embargo desde 2012 ningún equipo del Sudeste Asiático ha llegado a las semifinales.

Referencias

1. «Behind *League of Legends*, E-Sports's Main Attraction - NYTimes.com» (<https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>) (en inglés). Consultado el 17 de marzo de 2019.
2. Allen, Eric Van. «*League of Legends* World Finals Had A Freaking Dragon» (<https://compete.kotaku.com/league-of-legends-world-finals-had-a-freaking-dragon-1820142112>). *Compete* (en inglés). Consultado el 17 de marzo de 2019.
3. «The opening ceremony for the 2017 World Championship finals had a live performance and a dragon» (<https://www.riftherald.com/lol-worlds/2017/11/4/16605868/league-of-legends-worlds-2017-opening-ceremony>). *The Rift Herald* (en inglés). Consultado el 17 de marzo de 2019.
4. Dwan, Hannah (22 de octubre de 2017). «The *League of Legends* 2017 World Championship quarter finals have started | Where to watch, our predictions, and the results so far» (<https://www.telegraph.co.uk/gaming/news/league-legends-2017-world-championships-watch-predictions/>). *The Telegraph* (en inglés). Consultado el 5 de octubre de 2020. (requiere suscripción).
5. Lyles, Wyatt (26 de septiembre de 2017). «LoL Worlds: Fenerbahçe shines on Day 4» (http://www.espn.com/esports/story/_/id/20824301/2017-league-legends-world-championship-play-ins). *ESPN* (en inglés). Consultado el 5 de octubre de 2020.
6. Webb, Lucy (28 de octubre de 2017). «'League of Legends' 2017 world championships, semi final recap SKT vs RNG» (<http://us.blastingnews.com/gaming/2017/10/league-of-legends-2017-world-championships-semi-final-recap-skt-vs-rng-002127883.html>). *Blasting News* (en inglés). Consultado el 5 de octubre de 2020.
7. Goslin, Austen (11 de diciembre de 2018). «The 2018 League of Legends World Finals had nearly 100 million viewers» (<https://www.riftherald.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool>). *Rift Herald* (en inglés). Consultado el 15 de noviembre de 2019.
8. «aAa vs fnatic - Grand Final Season 1 Championship - YouTube» (<https://www.youtube.com/watch?v=bMTI1kYG4h0>). *Riot Games* (en inglés). 28 de enero de 2013. Escena en 0:06. Consultado el 28 de octubre de 2020.
9. Senior, Tom (8 de abril de 2011). «*League of Legends* Season 1 Championship to have \$100,000 prize pool» (<http://www.pcgamer.com/2011/04/08/league-of-legends-season-1-championship-to-have-100000-prize-pool/>). *PC Gamer* (en inglés). Consultado el 28 de octubre de 2020.
10. Almughrabi, Zakaria (24 de septiembre de 2021). «The history of League of Legends Worlds» (<https://www.hotspawn.com/league-of-legends/guides/the-history-of-league-of-legends-worlds>). *Hotspawn* (en inglés). Consultado el 24 de octubre de 2022.
11. Black, Graves (14 de marzo de 2021). «League of Legends: The 10 World Championship Winning Rosters, Ranked» (<https://www.thegamer.com/league-of-legends-world-championship-winning-rosters-ranked/>). *TheGamer* (en inglés). Consultado el 24 de octubre de 2022.
12. Díaz, Carlos 'Liber' (4 de marzo de 2021). «¿Qué fue del Fnatic de la season 1? Los únicos campeones europeos de Worlds» (https://esports.as.com/league-of-legends/Fnatic-season-campeones-europeos-Worlds_0_1443155682.html). *Movistar eSports*. Consultado el 24 de octubre de 2022.
13. Kim, Kyeongbeom; Hong, James (11 de septiembre de 2017). «Fun Facts from Worlds 2016: SKT T1 Faker dies again and again! The secret to their success?» (<https://www.invenglobal.com/articles/2928/fun-facts-from-worlds-2016-skt-t1-faker-dies-again-and-again-the-secret-to-their-success>). *Inven Global* (en inglés). Consultado el 28 de octubre de 2020.
14. Funk, John (23 de junio de 2011). «The Escapist : News : *League of Legends* Championship Draws 1.69 Million Viewers» (<https://web.archive.org/web/20160304032010/http://www.escapistmagazine.com/news/view/111254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>). *The Escapist* (en inglés). Archivado desde el original (<http://www.escapistmagazine.com/news/view/111254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>) el 4 de marzo de 2016. Consultado el 28 de octubre de 2020.

15. Raistlin (15 de agosto de 2011). «Riot Games add \$5 million to second League of Legends season» (<https://www.gosugamers.net/news/16518-riot-games-add-5-million-to-second-league-of-legends-season>). *GosuGamers* (en inglés). Consultado el 27 de octubre de 2022.
16. *Guide to the 2015 Group Draw* (http://www.lolesports.com/en_US/articles/guide-2015-group-draw).
17. *2015 World Championship rules* (http://www.lolesports.com/en_US/articles/2015-world-championship-rules).
18. «Estado del juego: los esports de LoL en 2023» (<https://lolesports.com/article/estado-del-juego-los-esports-de-lol-en-2023/blt5d3bca31d1b39e0c>). *LoL Esports* (en inglés). 10 de enero de 2023.
19. «League of Legends» (<https://geng.gg/pages/team/league-of-legends>). *Gen.G* (en inglés). Consultado el 9 de septiembre de 2023.
20. Pérez, Álvaro (18 de noviembre de 2022). «LEC 2023: así son los nuevos cambios en la máxima competición europea» (<https://www.marca.com/videojuegos/pc/2022/11/18/637767a022601d084e8b4597.html>). *Marca*. Consultado el 9 de septiembre de 2023.
21. Nando (5 de octubre de 2020). «LoL: Los MVPS de Worlds: ¿Qué ha pasado con las viejas glorias de las anteriores ediciones?» (<https://www.millenium.gg/noticias/27727.html>). *Millenium*. *Webedia*. Consultado el 27 de octubre de 2022.
22. Ouviaña, Bruno (6 de noviembre de 2021). «LoL - De suplente de Faker a MVP de los Worlds 2021: Scout redondea su primer campeonato mundial» (<https://www.millenium.gg/noticias/42655.html>). *Millenium*. *Webedia*. Consultado el 27 de octubre de 2022.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Campeonato_Mundial_de_League_of_Legends&oldid=158946309»

■