

URB Torneos: Slay the Spire 2

1. ESPÍRITU DEL TORNEO (EL PILAR PRINCIPAL)

Este torneo se organiza bajo el principio de **buena fe**. La prioridad absoluta es **divertirse, compartir con la comunidad y disfrutar del juego por sobre la competitividad**. Los comportamientos tóxicos o la obsesión desmedida por ganar van en contra del espíritu de este evento.

2. PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

- **Bienvenidos todos los niveles:** Todos los jugadores son bienvenidos a participar, independientemente de su nivel de juego, habilidad o experiencia previa en el título.
- **Fechas clave:** Las inscripciones están abiertas del **lunes 5 de octubre al lunes 2 de noviembre de 2026**, a través del formulario oficial. El **sorteo de equipos** se realizará en vivo el **miércoles 4 de noviembre**.
- **Declaración de horas:** Al momento de realizar la inscripción, cada participante deberá indicar obligatoriamente la **cantidad de horas de juego** que registra en Steam.
- **Distribución de equipos:** Dependiendo de la cantidad total de jugadores inscritos, la organización **distribuirá a los participantes en sus respectivos equipos** intentando buscar el mayor equilibrio posible.
- **Tamaño de los equipos:** Los equipos serán de **2 a 4 jugadores**, según la cantidad total de inscritos, y el tamaño se definirá al cierre de inscripciones. Se buscará que todos los equipos tengan el mismo tamaño; si la cantidad de inscritos no calza, podrá haber excepciones.
- **Calendario:** El calendario final y el orden de juego de cada jornada se publicarán **después del sorteo**.
- **Disponibilidad:** Al inscribirse, cada participante se compromete a estar **disponible durante todo el torneo**. Si no puede jugar en vivo en alguna fecha, podrá usar la **modalidad asíncrona** (sección 3).

3. REQUISITOS TÉCNICOS OBLIGATORIOS

Para garantizar la estabilidad y la igualdad de condiciones, todos los participantes deben cumplir estrictamente con lo siguiente:

- **Plataforma:** Cada jugador debe poseer una copia original de **Slay the Spire 2 en Steam**.
- **Versión del juego:** Se jugará exclusivamente en la **versión pública actual** (Live Branch). Queda estrictamente prohibido usar la rama de pruebas (*Beta Branch*).
- **Transmisión en vivo:** Al menos **un jugador por equipo debe estar streameando** su pantalla durante las partidas para asegurar transparencia y permitir el seguimiento del torneo. La única excepción son las partidas en modalidad asíncrona, que se rigen por el punto siguiente.

- **Modalidad asíncrona:** Disponible para equipos que no puedan jugar en el horario en vivo de una ronda. Funciona así:
 - o Se solicita al inscribirse o con al menos **3 días de anticipación** a la ronda.
 - o La organización entrega el **seed** por mensaje privado. Está prohibido compartirlo o transmitir la partida en público.
 - o La partida se **agenda con la organización** dentro de las **48 horas previas** al bloque en vivo y se **graba completa, sin cortes**. La grabación debe mostrar el seed, la versión del juego y la **hora real** en <https://time.is/> al inicio y al final. Si se usa el reinicio, se entregan ambas runs.
 - o La grabación se entrega como **enlace no listado** antes del inicio del bloque en vivo y se publica recién cuando la ronda se transmite.
 - o Aplican las mismas reglas de puntuación y penalización. Si la grabación no se entrega a tiempo, el equipo suma **0 puntos** en esa ronda.

4. FORMATO Y LOGÍSTICA DE LAS PARTIDAS

- **Anfitrión (Host):** El líder asignado de cada equipo será el encargado de **crear la sala (hostear)** y coordinar la partida con sus compañeros.
- **Reporte de resultados:** Al terminar cada partida, el anfitrión debe **enviar el resultado a alguno de los organizadores**, con todo lo que considera el sistema de puntuación (sección 5): élités derrotados, jefes de acto derrotados, jugadores vivos tras el jefe final, muertes de miembros del equipo y uso del reinicio. Con esa información, la organización calcula el **puntaje final de la ronda**.
- **Modo de juego y semillas (Seeds):** Todas las partidas se juegan en **Modo Personalizado (Custom Mode)** con el **seed** que entregue la organización para cada ronda. Todos los equipos de una misma ronda juegan con el **mismo seed**, para que enfrenten la misma distribución de la Aguja.
- **Ascensión y reglas por ronda:** El nivel de Ascensión, los modificadores de Custom Mode y las reglas de personajes de cada ronda se informarán **después del sorteo**.
- **Política de Reinicios (Restarts):** Se permite únicamente **1 intento de reinicio de run completo por ronda**, pero tendrá una severa **penalización de -5 puntos por cada integrante del equipo** (por ejemplo, -10 en equipos de 2 o -20 en equipos de 4) en el marcador de esa partida. Al reiniciar se descarta todo lo obtenido en la primera run y solo cuenta la segunda; el reinicio puede usarse en cualquier momento, incluso si todo el equipo murió. Fuera de esta excepción, está prohibido el uso de *Save & Quit* para corregir jugadas o revivir.
- **Fin de la run:** Si todo el equipo muere y no le queda reinicio disponible (o decide no usarlo), la run termina y se cuentan los **puntos obtenidos hasta ese momento**, incluidas las penalizaciones por muerte.

5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN (POINT SYSTEM)

El puntaje de cada equipo en una ronda se calcula a partir de los logros y penalizaciones de la siguiente tabla:

Acción / Evento	Puntos
Victoria contra enemigo Élite (Elite Win)	+3 puntos
Victoria contra Jefe de Acto (Act Boss)	+5 puntos
Jugador vivo tras el Jefe Final	+5 puntos adicionales (<i>por cada player vivo</i>)
Bonificación adicional por duración de la partida <i>Nota: Esta bonificación es aplicable únicamente a la primera partida de cada ronda, en caso de reinicio, no es aplicable.</i>	30 minutos o menos: +15 puntos
	De 30:01 a 35:00 minutos: 12 puntos
	De 35:01 a 40:00 minutos: 9 puntos
	De 40:01 a 45:00 minutos: 6 puntos
	De 45:01 a 50:00 minutos: 3 puntos
Muerte de un miembro del equipo (Team Member Death)	-5 puntos
Uso de reinicio permitido (1 por ronda)	-5 puntos por integrante (ej.: -10 en equipos de 2)

Puntaje de la ronda = (Puntos obtenidos × Multiplicador de ronda) – Penalizaciones

- **Puntos obtenidos:** Suma de las victorias contra élités, las victorias contra jefes de acto, los jugadores vivos tras el jefe final y la bonificación adicional por duración de la partida.
- **Multiplicador de ronda:** Para aumentar la emoción, cada ronda del torneo contará con un **multiplicador especial (x1.2, x1.5 o x1.8)** que se aplica **solo a los puntos obtenidos**. El multiplicador de cada ronda se informará después del sorteo.
- **Penalizaciones:** Muertes de miembros del equipo (-5 cada una) y uso del reinicio (-5 por cada integrante del equipo). Se restan **después de aplicar el multiplicador**.

Ejemplo: un equipo vence a 4 élités (+12) y 2 jefes de acto (+10), y termina con 2 jugadores vivos tras el jefe final (+10): 32 puntos obtenidos. En una ronda x1.5 quedan en 48. Si tuvo una muerte (-5), el puntaje de la ronda es 43.

6. ESTRUCTURA DEL TORNEO

El torneo consta de **dos fases principales**:

- **FASE 1: Clasificatorias por equipos**
 - o Constará de **3 rondas** de juego.
 - o Habrá una **Tabla de Posiciones por cada grupo**.
 - o Al finalizar las 3 rondas, los **2 mejores equipos de cada grupo avanzarán** a la siguiente etapa basándose en la suma de sus puntos con multiplicadores.
- **FASE 2: Fase Final**
 - o Constará de **3 rondas finales**.
 - o Se unificarán los clasificados en **1 única Tabla de Fase Final**.
 - o Esta fase contará con **rondas especiales** con condiciones y desafíos únicos (por definir por la organización).
- **Desempate**: El criterio de desempate para ambas fases se informará **después del sorteo**.

7. PREMIACIÓN

En sintonía con el espíritu recreativo del evento, el premio para los ganadores será:

- El ingreso directo e inmortal al **Salón de la Fama** del torneo.
- Unas **muchas gracias** gigantescas y el reconocimiento de toda la comunidad.

8. CLÁUSULA DE ARBITRARIEDAD Y RESOLUCIÓN DE DISPUTAS

Cualquier situación, vacío legal, punto no cubierto explícitamente en estas bases o disputa que surja entre los jugadores durante el desarrollo del torneo, **será resuelta de manera inapelable por el equipo organizador**. Toda decisión tomada bajo este criterio se resolverá teniendo como prioridad el **pilar fundamental del torneo: el juego limpio, la buena fe y la diversión de la comunidad**.