



**FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO**

FIP eBasket Tour
1v1 (PS5 & Xbox Series X|S)

Regolamento di gioco

Sommario

1. PANORAMICA	3
2. RANKING	3
3. FORMULA DELLA COMPETIZIONE	4
4. CALENDARIO	4
5. IDONEITA' DEL GIOCATORE	4
6. REQUISITI TECNICI	5
7. REGISTRAZIONE	5
8. ISCRIZIONE	6
9. ARBITRI DI TORNEO	6
10. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE	6
11. CONTROVERSIE	7
12. TRASMISSIONE	8
13. DATI SENSIBILI	9
14. DIRITTI COMMERCIALI	9
15. PREMI	9
CODICE DI CONDOTTA	10
1. Scopo	10
2. Principi	10
3. Comportamento del giocatore	10
4. Misure disciplinari	11
5. Procedimenti disciplinari	12

1. PANORAMICA

- 1.1. Il FIP eBasket Tour 1v1 è una Competizione ufficiale riconosciuta da 2K Games (Publisher), gestita e organizzata dalla FIP, che verrà disputata tramite la console PlayStation®5 o Xbox Series X|S attraverso il titolo *NBA 2K24*.
- 1.2. Il presente Regolamento di gioco si applica a tutti i partecipanti iscritti che, registrandosi, accettano di rispettarlo incondizionatamente e per tutta la durata della Competizione.
- 1.3. Attraverso la piattaforma FIP eBasket Tour <https://ebasket.fip.it/fip/Fip-eBasket> sarà possibile iscriversi alla Competizione.
- 1.4. Il server Discord FIP eBasket Tour dove avverrà la comunicazione fra gli Arbitri di torneo e i giocatori, è disponibile al seguente indirizzo: <https://discord.gg/jqx5cf64jY>.
- 1.5. In mancanza di una precisa disposizione, si avrà riguardo alle norme che regolano casi simili o materie analoghe.

2. RANKING

- 2.1. Il Ranking FIP eBasket Tour viene stilato sui risultati ottenuti partecipando alle Competizioni ufficiali FIP oppure ai tornei satellite affiliati e riconosciuti dalla FIP.
- 2.2. I punti assegnati partecipando alle Competizioni FIP sono:
 - a) 100 punti: Vincitore
 - b) 70 punti: Finalista
 - c) 35 punti: Semifinalisti
 - d) 20 punti: Giocatori ai quarti di finale
 - e) 10 punti: Per gli altri piazzamenti
- 2.3. I punti assegnati partecipando ai tornei satellite affiliati e riconosciuti dalla FIP sono:
 - a) 25 punti: Vincitore
 - b) 15 punti: Finalista
 - c) 10 punti: Semifinalisti
 - d) 5 punti: Per gli altri piazzamenti

- 2.4. Per poter convertire realmente i punti del ranking ottenuti giocando i tornei satellite, sarà necessario registrarsi al portale FIP e partecipare ad almeno una tappa del FIP eBasket Tour.

3. FORMULA DELLA COMPETIZIONE

- 3.1. Il FIP eBasket Tour 1v1 è un torneo ad eliminazione diretta composto da giocatori che sono inseriti nel tabellone tramite sorteggio.
- 3.2. Tutte le serie fino ai quarti di finale saranno al meglio di una partita (BO1). Le semifinali e la finale, invece, saranno al meglio delle tre partite (BO3).
- 3.3. Il sorteggio determina il giocatore che disputa la partita in casa e che gioca sul lato sinistro.
- 3.4. In occasione delle semifinali e della finale, il giocatore sorteggiato per primo disputa la prima ed eventuale terza partita in casa giocando sul lato sinistro.

4. CALENDARIO

- 4.1. Il calendario è consultabile sul server Discord FIP eBasket Tour.
- 4.2. Nel caso in cui entrambi i giocatori non dovessero trovare accordo nell'arco dei giorni ed orario in cui è programmato il turno previsto, la partita o serie si giocherà obbligatoriamente nell'ultimo giorno del turno previsto entro e non oltre le ore 22:30.
- 4.3. In caso di assenza da parte di un giocatore nell'ultimo giorno e orario programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore del giocatore presente.
- 4.4. Se entrambi i giocatori non dovessero essere presenti nell'ultimo giorno e orario programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore del giocatore che ha dato maggiore disponibilità di presenza nell'arco dei giorni di svolgimento del turno.
- 4.5. Prima dell'inizio della finale, i giocatori dovranno registrare interamente tutte le partite della serie, in modo da poterle caricare online e condividerle con gli Arbitri di torneo per la trasmissione in differita.

5. IDONEITA' DEL GIOCATORE

- 5.1. Il giocatore deve avere almeno sedici (16) anni al momento dell'iscrizione.

- 5.2. Il giocatore minorenni deve caricare sul portale FIP Online il modulo (Allegato 1) debitamente compilato e sottoscritto da chi esercita la responsabilità genitoriale.
- 5.3. Tutti coloro che hanno la residenza sul territorio Italiano e sono in possesso di un codice fiscale, indipendentemente dalla cittadinanza, possono partecipare alla Competizione.

6. REQUISITI TECNICI

- 6.1. Oltre ai requisiti di idoneità di cui al precedente articolo, il giocatore deve anche avere:
 - a) Una PS5 o Xbox Series X|S ed un controller compatibile;
 - b) NBA 2K24 aggiornato all'ultima versione disponibile;
 - c) Un account valido per il PlayStation Network o Xbox Live e relativo ID PSN o Xbox Gamertag;
 - d) Un'iscrizione al PlayStation Plus o Xbox Game Pass valida.
- 6.2. Gli accessori di terze parti o exploit programmabili nel controller PS5 o Xbox sono proibiti.
Gli arbitri di torneo, a loro completa discrezione, possono richiedere l'accesso alle webcam dei giocatori con il ragionevole sospetto che questa regola è o sia stata violata.

7. REGISTRAZIONE

- 7.1. La registrazione del giocatore avviene seguendo la procedura prevista su FIP Online a cui si accede da <https://ebasket.fip.it/fip/Fip-eBasket>, ed inserendo, tra gli altri, i seguenti dati:
 - a) ID PSN o Xbox Gamertag e nome utente Discord;
 - b) Documento identificativo;
 - c) Codice fiscale;
 - d) Tessera sanitaria;
 - e) Disponibilità tecnica a poter trasmettere le partite ai Casters.

8. ISCRIZIONE

- 8.1. Tutti i giocatori devono entrare nel server Discord FIP eBasket Tour.
- 8.2. Il giocatore non deve pagare nessuna quota d'iscrizione per prendere parte alla Competizione.
- 8.3. L'iscrizione è ritenuta confermata solo quando è convalidata dagli Arbitri di torneo.
- 8.4. Gli Arbitri di torneo si riservano il diritto di non ammettere alla Competizione un giocatore che, a ragionevole giudizio degli Arbitri di torneo, non soddisfa o non è in grado di soddisfare durante la Competizione, tutti i requisiti previsti nel presente regolamento.

9. ARBITRI DI TORNEO

- 9.1. FIP nominerà degli "Arbitri di torneo" per tutta l'intera durata della Competizione.
- 9.2. Gli Arbitri di torneo dovranno:
 - a) Far rispettare il Regolamento;
 - b) Coordinare i giocatori durante la Competizione;
 - c) Rispondere alle domande del giocatore.

10. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

- 10.1. Le comunicazioni ufficiali fra giocatori e Arbitri di torneo avvengono solo attraverso l'uso del server Discord FIP eBasket Tour, disponibile al seguente indirizzo:
<https://discord.gg/jqx5cf64jY>.
- 10.2. Il giocatore deve essere online e pronto a giocare all'orario stabilito da calendario.
- 10.3. Per giocare con il proprio avversario è necessario: Inviare la richiesta di amicizia all'avversario, entrare in NBA 2K24 nella modalità "Gioca ora", "Partita veloce" ed invitare l'avversario nello spogliatoio, configurando le seguenti impostazioni:
 - a) Modalità di gioco: Partita privata;
 - b) Difficoltà: Superstar (se selezionabile);
 - c) Durata di un quarto: 5 minuti;

d) Affaticamento: Attivo;

e) Controllo: Tutti;

f) Velocità di gioco: Normale;

g) Playbook: Nessuna restrizione;

Squadre: Non sono ammesse le squadre All-Star, squadre All-Time e squadre storiche.

Sono ammesse solo le squadre NBA attuali.

- 10.4. Non ci sono limiti sulle pause utilizzabili da ciascun giocatore durante la partita, tenendo tuttavia conto delle norme comportamentali e del buon senso.
- 10.5. I risultati devono essere inviati dal giocatore vincitore della serie.
Il giocatore vincente deve inviare, nel canale Discord dedicato entro e non oltre 15 minuti dopo la fine dei match, gli screenshots dei tabellini di tutte le partite disputate.
- 10.6. Il giocatore può partecipare per tutta la durata della Competizione solo con l'account di cui è proprietario e con cui si è registrato.
- 10.7. Se un giocatore dovesse cambiare il suo ID PSN o Xbox Gamertag, è necessario lo comunichi preventivamente agli Arbitri di torneo almeno ventiquattro (24) ore prima della successiva partita.
- 10.8. In caso di contestazione sull'uso dell'account da parte di qualcuno che non sia il proprietario, è necessario disporre di prove a sostegno delle proprie rivendicazioni. Gli arbitri di torneo si riservano il diritto di valutare ciascuna segnalazione e decidere se rifiutarla o accoglierla inappellabilmente.
- 10.9. Se necessario, verrà inviata a 2K Games una richiesta per poter effettuare un controllo sulla legittimità dell'uso dell'account coinvolto al momento delle partite giocate.
- 10.10. Gli ID PSN o Xbox Gamertag non devono contenere termini offensivi.

11. CONTROVERSIE

11.1. Se una delle problematiche illustrate nel presente punto dovesse sorgere durante una partita, è responsabilità del giocatore contattare gli Arbitri di torneo nel canale Discord dedicato.

Le prove delle possibili infrazioni potranno essere fornite solo nelle seguenti forme:

a) Screenshots o foto;

b) Video o clip.

- 11.2. Il termine di tolleranza concesso in caso di ritardo è di massimo 15 minuti oltre l'orario stabilito da calendario.
Per 15 minuti di ritardo si intende l'orario di presentazione di un giocatore alla partita, pertanto non sono considerati come ritardo i successivi tentativi e/o metodi per avviare la partita.
Se un giocatore dovesse tardare più di 15 minuti, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 11.3. Il giocatore è responsabile del proprio hardware, del software e della propria connessione Internet, per cui le partite non verranno posticipate o sospese in caso di problemi tecnici.
- 11.4. In caso di disconnessioni o problemi di rete, la partita riprenderà con lo stesso punteggio e tempo rimasto al momento dell'interruzione per un massimo di due volte. È obbligatorio che il giocatore rimasto in partita fornisca lo screenshot del tabellino al momento della disconnessione, in modo da tenere traccia dei progressi della partita interrotta e garantirne la regolare ripresa.
Nella ripresa non possono essere selezionate squadre diverse da quelle usate all'inizio. In seguito alla terza disconnessione, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 11.5. Tutte le partite che subiscono un'interruzione devono riprendere con il possesso palla in favore della squadra che lo deteneva al momento dell'interruzione.
- 11.6. Le medesime regole sopracitate sono applicate anche per l'overtime.
- 11.7. In seguito ad una sconfitta a tavolino per una delle qualsiasi situazioni sopra descritte, se la differenza punti al momento dell'interruzione è superiore al 50 – 0, verrà mantenuto il punteggio della partita come risultato finale.
- 11.8. Nel caso in cui un giocatore dovesse ritirarsi o subire squalifiche, gli avversari otterranno automaticamente una vittoria a tavolino per 50 – 0 o, in caso di fase ad eliminazione diretta, il passaggio al turno successivo.
Non è possibile subentrare ad un giocatore ritirato o squalificato a Competizione in corso.

12. TRASMISSIONE

- 12.1. La finale della Competizione è trasmessa in differita sui social FIP.
- 12.2. FIP si riserva il diritto esclusivo di trasmissione per la finale sui propri canali. Tutte le altre partite potranno essere trasmesse individualmente dai giocatori nel rispetto dei regolamenti e delle disposizioni federali, pena sanzione assegnata a

discrezione degli arbitri di torneo.

13. DATI SENSIBILI

- 13.1. Partecipando alla Competizione, il giocatore accetta che i propri dati personali (nome, data di nascita, ID PSN o Xbox Gamertag ecc.) vengano trattati dalla FIP. I dati personali possono anche essere trattati da 2K, in conformità con l'Informativa sulla privacy di Take-Two Interactive Software: <https://www.take2games.com/privacy/>.
- 13.2. I dati personali saranno utilizzati ai fini dell'organizzazione, dello svolgimento e del monitoraggio della Competizione.
- 13.3. In ogni caso, il trattamento dei dati verrà effettuato in conformità con le leggi sulla protezione dei dati sensibili.

14. DIRITTI COMMERCIALI

- 14.1. Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazione, tutti i diritti di marketing e media) relativi alla Competizione appartengono alla FIP.
- 14.2. Il giocatore non devono associarsi alla FIP in alcun modo commerciale, né utilizzare i diritti di proprietà intellettuale della FIP, né consentire a terzi di farlo, senza il previo consenso scritto della FIP stessa.
- 14.3. Nessuna parte della produzione della Competizione (ad esempio, immagini, filmati, ecc.) può essere riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo - grafico, elettronico o meccanico, comprese fotocopie, registrazioni, distribuzione online o archiviazione e recupero di informazioni - per qualsiasi scopo da o per conto di un giocatore o di una squadra è severamente vietato, tranne quando esplicitamente consentito dalla FIP.
- 14.4. NBA 2K24 © 2020 Take-Two Interactive Software, Inc. e le sue sussidiarie. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi e / o marchi registrati di Take-Two Interactive Software, Inc.
- 14.5. "PlayStation" e "PS5" sono tutti marchi e / o marchi registrati di Sony Interactive Entertainment Inc.
- 14.6. "Xbox" e "Xbox Series X|S" sono tutti marchi e / o marchi registrati di Microsoft Corporation.

15. PREMI

- 15.1. Ai giocatori verranno assegnati i punti validi per il Ranking in base al loro piazzamento
- 15.2. I premi saranno consultabili sul server Discord FIP eBasket Tour.

CODICE DI CONDOTTA

1. Scopo

- 1.1. Il presente codice di condotta fa parte del regolamento del FIP eBasket Tour.
- 1.2. Si applica a tutte le partite e attività del FIP eBasket Tour.
- 1.3. Si applica a tutti i giocatori partecipanti.

2. Principi

- 2.1. Le violazioni del regolamento dell'evento FIP eBasket Tour possono essere sanzionate come previsto nel presente documento.
- 2.2. Le infrazioni sono sanzionabili indipendentemente dal fatto che siano state commesse intenzionalmente o per negligenza.

3. Comportamento del giocatore

- 3.1. Il giocatore deve mantenere un comportamento appropriato e rispettoso nei confronti degli spettatori, degli Arbitri di torneo e degli altri giocatori nelle loro interazioni online, inclusi i social media e le trasmissioni in diretta.
Il giocatore deve aderire ai seguenti standard di sportività, e tra i comportamenti proibiti vengono inclusi:
 - a) Non essere puntuale per una partita come stabilito da calendario;
 - b) Trasmettere in proprio una partita violando l'esclusività sulla trasmissione;
 - c) Violare qualsiasi parte del regolamento, come determinato dalla FIP a sua esclusiva discrezione;
 - d) Manipolazione dei contenuti multimediali del gioco, come i tabellini dei risultati;
 - e) Usare più di un (1) account durante la Competizione;
 - f) Utilizzare qualsiasi software o programma che interferisca con, interrompa o danneggi, il computer o qualsiasi proprietà degli Arbitri di torneo o di un altro giocatore;

- g) Utilizzo di un software esterno o di terze parti o exploit programmabili progettati per dare a un giocatore un vantaggio sleale;
- h) Interferire o interrompere la partecipazione di un altro giocatore alla Competizione;
- i) Molestie, minacce, bullismo, incitamento all'odio, attacchi personali o dichiarazioni su razza, genere, orientamento sessuale, religione ecc.;
- j) Pubblicare, caricare o distribuire contenuti, o organizzare / partecipare a qualsiasi attività o gruppo che la FIP (agendo in modo ragionevole e oggettivo) ritiene inappropriato, offensivo, volgare, molesto, diffamatorio, minaccioso, sessualmente esplicito, invasivo della privacy o illegale;
- k) Utilizzo di cheat code, exploit, errori di progettazione o bug durante le partite della Competizione;
- l) Impegnarsi in qualsiasi altra attività che disturbi in modo significativo l'ambiente di gioco rispettoso e pacifico della Competizione;
- m) Promuovere, incoraggiare o prendere parte a qualsiasi attività vietata sopra descritta;
- n) Divulgazione di informazioni riservate fornite dalla FIP;
- o) Essere sotto l'influenza di alcool o droghe durante la partecipazione.

4. Misure disciplinari

4.1. Le seguenti misure disciplinari possono essere imposte al giocatore:

- a) Avvertimento;
- b) Assegnazione di una sconfitta a tavolino;
- c) Squalifica dalla Competizione;
- d) Revoca dei punti conseguiti per il Ranking;
- e) Una combinazione delle misure sopra descritte.

4.2. In caso di comportamenti gravi e reiterati, gli Arbitri di torneo possono bannare un giocatore dalle Competizioni federali.

5. Procedimenti disciplinari

- 5.1. Gli Arbitri di torneo possono acquisire qualunque informazione relativa a una possibile violazione del presente codice.
- 5.2. Salvo questioni urgenti, una sanzione non può essere imposta prima che l'interessato abbia avuto la possibilità di essere ascoltato e di presentare il suo caso.
Gli Arbitri di torneo sono liberi di decidere se il diritto di essere ascoltati possa essere esercitato esclusivamente per iscritto (chat), oppure anche oralmente, autorizzando l'uso del telefono o della videoconferenza.
- 5.3. Le comunicazioni devono essere effettuate esclusivamente alla persona interessata.
- 5.4. Gli Arbitri di torneo emetteranno una decisione irrevocabile e inappellabile.
- 5.5. Gli Arbitri di torneo non sono responsabili per eventuali azioni o omissioni in relazione a procedimenti disciplinari, ad eccezione dei casi di grave negligenza.
- 5.6. Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda al Codice Etico FIP pubblicato e consultabile sul sito: <https://www.fip.it>.