



**FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO**

**FIP eBasket Tour
5v5 (PS5 & Xbox Series X|S)**

Regolamento di gioco

Sommario

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

1. PANORAMICA

- 1.1. Il FIP eBasket Tour 5v5 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: Squadra vincitrice
 - b) 70 punti: Squadra finalista
 - c) 35 punti: Squadre semifinaliste
 - d) 20 punti: Squadre 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: Squadra vincitrice
 - b) 15 punti: Squadra finalista
 - c) 10 punti: Squadre semifinaliste
 - 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 5v5 è composto da una fase iniziale a gironi.
- 3.2. Ogni squadra deve giocare contro ogni avversaria una sola partita (BO1).
- 3.3. Nella fase iniziale, il sorteggio determina la squadra che disputa la partita in casa.
- 3.4. Ciascuna squadra avanzerà alle semifinali con il seguente schema:
1^o vs 4^o
2^o vs 3^o
- 3.5. Qualora più squadre dovessero condividere lo stesso record al termine della fase iniziale, la precedenza di classifica verrà attribuita alla vincente dello scontro diretto.
- 3.6. Qualora tre squadre dovessero condividere lo stesso record al termine della fase iniziale, la precedenza di classifica viene attribuita alla squadra con un maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti da ciascuna squadra negli scontri diretti.
- 3.7. Qualora il totale dei punti segnati e il totale dei punti subiti coincidano, la precedenza è attribuita alla squadra con il maggior numero di punti segnati negli scontri diretti.
- 3.8. Le semifinali e la finale sono al meglio delle tre partite (BO3).
- 3.9. In occasione delle semifinali e finale, la squadra con il miglior piazzamento nella fase iniziale 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 entrambe le squadre non dovessero trovare accordo nell'arco dei giorni 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 una squadra nell'ultimo giorno e orario programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore della squadra presente.

- 4.4. Se entrambe le squadre non dovessero essere presenti nell'ultimo giorno e orario programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore della squadra che ha dato maggiore disponibilità di presenza nell'arco dei giorni di svolgimento del turno.
- 4.5. Nella data in cui si disputerà la finale alle ore 12:00 verranno svolte le prove tecniche di stream con le squadre finaliste della Competizione.
- 4.6. Le squadre verranno messe in contatto dagli Arbitri di torneo con la regia in modo da poter effettuare tutte le prove necessarie.

5. SQUADRA

- 5.1. Una squadra deve essere necessariamente composta da una rosa di un minimo di cinque (5) ed un massimo di otto (8) giocatori.
- 5.2. Ciascun giocatore potrà far parte solo ed esclusivamente di una sola squadra.
- 5.3. La squadra può disputare le partite di Competizione solo con i giocatori presenti nella rosa ufficiale presentata al momento dell'iscrizione.
- 5.4. La squadra deve designare un Capitano ed un Vice Capitano all'interno della propria rosa, al fine di facilitare l'organizzazione della Competizione.
- 5.5. Il ruolo del Capitano è quello di fungere da collegamento tra gli Arbitri di torneo e la sua squadra.
- 5.6. Il Capitano è l'unico responsabile della comunicazione del punteggio finale delle partite nell'apposito canale Discord, e l'unico autorizzato a presentare un reclamo in caso di violazione delle regole di gioco da parte di un avversario.
- 5.7. Il Vice Capitano potrà sostituire il Capitano, in caso di assenza di quest'ultimo.

6. IDONEITA' DEL GIOCATORE

- 6.1. Il giocatore deve avere almeno sedici (16) anni al momento dell'iscrizione.
- 6.2. Il giocatore minorenni deve caricare sul portale FIP Online il modulo (Allegato 1) debitamente compilato e sottoscritto da chi esercita la responsabilità genitoriale.
- 6.3. Tutti coloro che hanno la residenza sul territorio Italiano e sono in possesso di un codice fiscale, indipendentemente dalla cittadinanza, possono partecipare alla Competizione.

7. REQUISITI TECNICI

- 7.1. 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.

7.2. 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.

8. ARENA & DIVISE

- 8.1. La squadra deve presentare arena e divise che soddisfino i criteri qui delineati:
- a) La divisa in casa sarà sempre bianca o di un colore sufficientemente chiaro;
 - b) La divisa in trasferta sarà sempre di un colore diverso dal bianco e prevalentemente scura, in modo che possa essere facilmente differenziata da quella chiara della squadra in casa;
 - c) L'arena sarà fissa e dovrà rispettare il layout fornito dalla FIP, consultabile al seguente indirizzo:
https://drive.google.com/drive/folders/1s9z4_UDfN9JLS4DGQA3mcEepuZAuC-26?usp=sharing
- 8.2. È vietato l'uso di qualsiasi tipo di marchio commerciale sulle divise in casa, in trasferta e sull'arena stessa.

9. REGISTRAZIONE

- 9.1. La registrazione della squadra avviene seguendo la procedura prevista sulla piattaforma FIP a cui si accede da <https://ebasket.fip.it/fip/Fip-eBasket>, ed inserendo, tra gli altri, i seguenti dati:
- a) Nome della squadra;
 - b) Logo della squadra;
 - c) ID PSN o Xbox Gamertag e nome utente Discord dei giocatori in rosa;
 - d) Designazione di un Capitano e di un Vice Capitano;

- e) Documento identificativo di ciascun giocatore presente in rosa;
- f) Codice fiscale di ciascun giocatore presente in rosa;
- g) Tessera sanitaria di ciascun giocatore presente in rosa;
- h) Designazione di almeno un giocatore (o più) in quintetto che dia disponibilità tecnica a trasmettere le partite ai Casters;
- i) Screenshots delle divise in casa e in trasferta.

10. ISCRIZIONE

- 10.1. Tutti i giocatori in rosa devono entrare nel server Discord FIP eBasket Tour.
- 10.2. La squadra non deve pagare nessuna quota d'iscrizione per prendere parte alla Competizione.
- 10.3. Il nome ed il logo della squadra non possono essere in alcun modo inappropriati, e non sarà possibile cambiarli durante la Competizione senza l'approvazione degli Arbitri di torneo.
- 10.4. L'iscrizione è ritenuta confermata solo quando è convalidata dagli Arbitri di torneo.
- 10.5. Gli Arbitri di torneo si riservano il diritto di non ammettere alla Competizione una squadra 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.

11. ARBITRI DI TORNEO

- 11.1. FIP nominerà degli "Arbitri di torneo" per tutta l'intera durata della Competizione.
- 11.2. Gli Arbitri di torneo dovranno:
 - a) Far rispettare il regolamento;
 - b) Coordinare squadre e giocatori durante la Competizione;
 - c) Rispondere alle domande di tutti i giocatori.

12. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

- 12.1. 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>.

- 12.2. Le squadre dovranno essere nell'arena Pro-AM, online e pronte a giocare all'orario stabilito da calendario.
- 12.3. Per giocare contro la squadra avversaria è necessario entrare in NBA 2K24 nell'arena Pro-AM, selezionare "*Partita privata*" ed inserire la password concordata tra i due Capitani.
- 12.4. I risultati devono essere inviati dal Capitano della squadra vincitrice della serie. Il Capitano della squadra 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.
- 12.5. Un giocatore può partecipare per tutta la durata della Competizione solo con l'account di cui è proprietario e con cui si è registrato.
- 12.6. Se un giocatore dovesse cambiare il suo ID PSN o Xbox Gamertag, è necessario che il Capitano lo comunichi preventivamente agli Arbitri di torneo almeno ventiquattro (24) ore prima della successiva partita.
- 12.7. 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.
- 12.8. 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.
- 12.9. Gli ID PSN o Xbox Gamertag non devono contenere termini offensivi.

13. CONTROVERSIE

- 13.1. Se una delle problematiche illustrate nel presente punto dovesse sorgere durante una partita, è responsabilità del Capitano 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.
- 13.2. 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 una squadra alla partita, pertanto non sono considerati come ritardo i successivi tentativi e/o metodi per avviare la partita.
Se una squadra dovesse tardare più di 15 minuti, è assegnata la sconfitta a tavolino.

- 13.3. È dovere del Capitano, durante la partita oppure non oltre i 15 minuti successivi al termine, controllare che la squadra avversaria abbia schierato un quintetto regolare. In caso di problematiche, quali ad esempio la presenza di un giocatore non registrato nella rosa ufficiale, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 13.4. I giocatori sono responsabili del proprio hardware, del software e della propria connessione Internet, per cui le partite non verranno posticipate o sospese in caso di problemi tecnici.
- 13.5. In caso di disconnessioni o problemi di rete nei 24 secondi iniziali della partita, il match verrà ripetuto senza tener conto del punteggio per un massimo di due volte. In questo caso, le squadre potranno ripresentarsi in campo con giocatori diversi da quelli schierati al momento dell'interruzione per fuorviare il problema. I giocatori presenti nella partita interrotta che prenderanno parte anche alla ripresa, non potranno utilizzare un giocatore con un archetipo diverso da quello usato in primo luogo. A seguito della terza disconnessione durante i 24 secondi iniziali della partita, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 13.6. Dai 24 secondi in poi, se dovessero esserci disconnessioni, la partita riprenderà con lo stesso punteggio e tempo rimasti al momento dell'interruzione per il massimo di una volta. In questo caso non è consentito riprendere la partita con un quintetto diverso, inoltre, non si terrà conto degli status dei giocatori (impeto / freddo). Si riprenderà, invece, con lo stesso numero di falli personali dei giocatori in campo e timeouts rimasti a disposizione per ciascuna squadra al momento dell'interruzione della partita. È obbligatorio che venga fornito lo screenshot del tabellino al momento della disconnessione, in modo da tenere traccia dei progressi della partita interrotta e garantirne la regolare ripresa. A seguito della seconda disconnessione dopo i 24 secondi iniziali della partita, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 13.7. Se un giocatore dovesse raggiungere, a seguito di interruzioni, la somma di falli necessaria per essere espulso dalla partita, è costretto ad abbandonare la stessa, pena sconfitta a tavolino.
- 13.8. Non sarà consentito, per nessun motivo, uscire dalla partita in corso a partire dal minuto finale dell'ultimo quarto, anche in caso di disconnessioni o problemi di rete.
- 13.9. Tutte le partite che subiscono un'interruzione devono riprendere con il possesso palla in favore della squadra che lo deteneva al momento dell'interruzione.

- 13.10. Le medesime regole sopracitate sono applicate anche per l’overtime.
- 13.11. Se un giocatore dovesse essere espulso dalla partita per somma di falli o per una valutazione di voto bassa, non è permesso alla sua squadra di uscire a partita in corso, pena sconfitta a tavolino.
- 13.12. 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.
- 13.13. Nel caso in cui una squadra 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 una squadra ritirata o squalificata a Competizione in corso.

14. TRASMISSIONE

- 14.1. La finale della Competizione verrà trasmessa sui social FIP.
Le trasmissioni cominceranno 5 minuti prima della palla a due, iniziando a coprire la finale dalla gara 2.
- 14.2. Prima dell’inizio delle serie, il giocatore della squadra in casa designato al momento della registrazione per trasmettere la partita ai Casters, assieme al suo Capitano, verrà messo in contatto con i Casters (tramite supporto degli Arbitri di torneo) per la condivisione dello schermo.
- 14.3. 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.

15. DATI SENSIBILI

- 15.1. 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/>.
- 15.2. I dati personali saranno utilizzati ai fini dell'organizzazione, dello svolgimento e del monitoraggio della Competizione.
- 15.3. In ogni caso, il trattamento dei dati verrà effettuato in conformità con le leggi sulla protezione dei dati sensibili.

16. DIRITTI COMMERCIALI

- 16.1. Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazione, tutti i diritti di marketing e media) relativi alla Competizione appartengono alla FIP.
- 16.2. Il giocatore non deve 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.
- 16.3. 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.
- 16.4. 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.
- 16.5. *“PlayStation”* e *“PS5”* sono tutti marchi e / o marchi registrati di Sony Interactive Entertainment Inc.
- 16.6. *“Xbox”* e *“Xbox Series X|S”* sono tutti marchi e / o marchi registrati di Microsoft Corporation.

17. PREMI

- 17.1. Alle squadre verranno assegnati i punti validi per il Ranking in base al loro piazzamento.
- 17.2. 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 o uno svantaggio 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 alla squadra ed i relativi giocatori:

- 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 o una squadra 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 la sua versione. 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 ed al Capitano della sua squadra.
- 5.4. Gli Arbitri di torneo emetteranno una decisione irrevocabile ed 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>.