



**FEDERAZIONE  
ITALIANA  
PALLACANESTRO**

**FIP eBasket Tour – 1v1 NBA 2K25  
PS5 & Xbox Series X|S**

Regolamento di gioco

## Sommario

1. PANORAMICA .....	3
2. ARBITRI DI TORNEO .....	3
3. FORMULA DELLA COMPETIZIONE .....	3
4. RANKING .....	4
5. TRASMISSIONE E REGISTRAZIONE DELLE PARTITE .....	5
6. IDONEITA' DEL GIOCATORE .....	5
7. REQUISITI TECNICI .....	5
8. REGISTRAZIONE.....	6
9. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE.....	6
10. CONTROVERSIE .....	7
11. DATI SENSIBILI.....	9
12. DIRITTI COMMERCIALI .....	9

## 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 2K25*.
- 1.2. Il presente Regolamento di gioco si applica a tutti i partecipanti iscritti che accettano di rispettarlo incondizionatamente e per tutta la durata della Competizione.
- 1.3. 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>.
- 1.4. In mancanza di una precisa disposizione, si avrà riguardo alle norme che regolano casi simili o materie analoghe.

## 2. ARBITRI DI TORNEO

- 2.1. FIP nominerà degli “Arbitri di torneo” per tutta l’intera durata della Competizione.
- 2.2. Gli Arbitri di torneo dovranno:
  - a) Far rispettare il Regolamento;
  - b) Coordinare i giocatori durante la Competizione;
  - c) Rispondere alle domande e reclami presentati dai giocatori.

## 3. FORMULA DELLA COMPETIZIONE

- 3.1. Ciascuna tappa del FIP eBasket Tour 1v1 è composta da un torneo single bracket elimination (tabellone tennistico ad eliminazione diretta) tramite sorteggio.
- 3.2. Le date delle tappe 1v1 sono le seguenti:
  - a) 14 – 20 Ottobre 2024;
  - b) 4 – 10 Novembre 2024;
  - c) 25 Novembre – 1 Dicembre 2024;
  - d) 13 – 19 Gennaio 2025 (Playoffs).
- 3.3. 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).

- 3.4. Il sorteggio determina il giocatore che disputa la partita in casa e che gioca sul lato sinistro.
- 3.5. 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.
- 3.6. Il calendario delle partite verrà comunicato su Discord appena il numero dei giocatori partecipanti per ciascuna tappa sarà delineato.
- 3.7. Ciascun giocatore che vincerà una delle prime tre tappe otterrà un vantaggio nell'ultima e quarta tappa di Playoffs: sarà già qualificato alle semifinali.
- a) Se un giocatore vince una tappa, non può iscriversi e partecipare alla tappa successiva fino all'ultima quarta tappa Playoffs di Gennaio;
  - b) Se un giocatore non vince la tappa e quindi non si qualifica, può iscriversi e partecipare alla tappa successiva.
- 3.8. Nell'ultima tappa di Gennaio valida per i Playoffs, il giocatore non qualificato con il miglior piazzamento del ranking sarà il quarto ed ultimo giocatore.
- 3.9. Le semifinali dell'ultima tappa di Gennaio si svolgeranno con il seguente schema di giocatori qualificati:
- 1<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup>                      2<sup>o</sup> vs 3<sup>o</sup>
- 3.10. I 2 giocatori finalisti dell'ultima tappa di Playoffs saranno qualificati per la finale dal vivo dove si determinerà in presenza durante la Frecciarossa Final Eight di Coppa Italia dal 12 al 16 Febbraio 2025 il campione d'Italia.
- 3.11. La finale dal vivo sarà al meglio delle tre partite (BO3).
- 3.12. Il giocatore con il miglior piazzamento nelle tappe del FIP eBasket Tour disputa la prima ed eventuale terza partita in casa giocando sul lato sinistro.

#### 4. RANKING

- 4.1. Il Ranking FIP eBasket Tour viene stilato sui risultati ottenuti partecipando alle Competizioni ufficiali FIP.
- 4.2. Per ciascuna tappa, verranno assegnati i seguenti punti in base ai piazzamenti:
- a) 100 punti: Vincitore
  - b) 80 punti: Finalista

- c) 50 punti: Semifinalisti
- d) 30 punti: Giocatori ai quarti di finale
- e) 20 punti: Per gli altri piazzamenti

## 5. TRASMISSIONE E REGISTRAZIONE DELLE PARTITE

- 5.1. La finale della Competizione è trasmessa in differita sui social FIP.
- 5.2. 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.
- 5.3. FIP si riserva il diritto esclusivo di trasmissione della finale sui propri canali.
- 5.4. 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.

## 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 2K25 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. REGISTRAZIONE

- 8.1. 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;
- 8.2. Tutti i gamers partecipanti al FIP eBasket Tour dovranno sottoscrivere un regolare tesseramento a favore di FIP, dovranno prendere visione e accettare il regolamento ufficiale e sottoscrivere il codice di condotta.
- 8.3. Tutti i giocatori devono entrare nel server Discord FIP eBasket Tour.
- 8.4. Il giocatore non deve pagare nessuna quota d'iscrizione per prendere parte alla Competizione.
- 8.5. L'iscrizione è ritenuta confermata solo quando è convalidata dagli Arbitri di torneo.
- 8.6. 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. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

- 9.1. 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>.
- 9.2. Il giocatore deve essere online e pronto a giocare all'orario stabilito da calendario.
- 9.3. Per giocare con il proprio avversario è necessario: Inviare la richiesta di amicizia all'avversario, entrare in NBA 2K25 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;
  - h) Squadre: Non sono ammesse le squadre All-Star, squadre All-Time e squadre storiche. Sono ammesse solo le squadre NBA attuali.
- 9.4. Non ci sono limiti sulle pause utilizzabili da ciascun giocatore durante la partita, tenendo tuttavia conto delle norme comportamentali e del buon senso.
- 9.5. I risultati devono essere inviati dal giocatore vincitore della serie.  
Il giocatore vincente deve inviare, nel canale Discord dedicato entro e non oltre 10 minuti dopo la fine dei match, gli screenshots dei tabellini di tutte le partite disputate.
- 9.6. Il giocatore può partecipare per tutta la durata della Competizione solo con l'account di cui è proprietario e con cui si è registrato.
- 9.7. 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.
- 9.8. 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.
- 9.9. 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.
- 9.10. Gli ID PSN o Xbox Gamertag non devono contenere termini offensivi.

## 10. CONTROVERSIE

- 10.1. 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.

- 10.2. Il termine di tolleranza concesso in caso di ritardo è di massimo 10 minuti oltre l'orario stabilito da calendario.  
Per 10 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 10 minuti, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 10.3. 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.
- 10.4. 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.
- 10.5. 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.
- 10.6. 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.
- 10.7. 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.
- 10.8. Tutte le partite che subiscono un'interruzione devono riprendere con il possesso palla in favore della squadra che lo deteneva al momento dell'interruzione.
- 10.9. Le medesime regole sopracitate sono applicate anche per l'overtime.
- 10.10. 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.

- 10.11. 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.

## 11. DATI SENSIBILI

- 11.1. 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/>.
- 11.2. I dati personali saranno utilizzati ai fini dell'organizzazione, dello svolgimento e del monitoraggio della Competizione.
- 11.3. In ogni caso, il trattamento dei dati verrà effettuato in conformità con le leggi sulla protezione dei dati sensibili.

## 12. DIRITTI COMMERCIALI

- 12.1. Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazione, tutti i diritti di marketing e media) relativi alla Competizione appartengono alla FIP.
- 12.2. 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.
- 12.3. 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.
- 12.4. NBA 2K25 © 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.
- 12.5. "PlayStation" e "PS5" sono tutti marchi e / o marchi registrati di Sony Interactive Entertainment Inc.
- 12.6. "Xbox" e "Xbox Series X|S" sono tutti marchi e / o marchi registrati di Microsoft Corporation.