



Italian eBasket League – 3v3 NBA 2K26

PS5 & Xbox Series X|S

Regolamento di gioco

Sommario

1. PANORAMICA	3
2. ARBITRI DI TORNEO	3
3. FORMULA ITALIAN EBASKET LEAGUE	3
4. CALENDARIO CAMPIONATO ITALIAN EBASKET LEAGUE	4
5. TRASMISSIONE E REGISTRAZIONE ITALIAN EBASKET LEAGUE	6
6. SQUADRA	7
7. IDONEITA' DEL GIOCATORE	7
8. REQUISITI TECNICI	8
9. REGISTRAZIONE	8
10. ARENA & DIVISE ITALIAN EBASKET LEAGUE	9
11. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE	9
12. CONTROVERSIE	10
13. DATI SENSIBILI	12
14. DIRITTI COMMERCIALI	12

1. PANORAMICA

- 1.1. La Italian eBasket League è una Competizione ufficiale riconosciuta da 2K Games (Publisher), gestita ed organizzata dalla FIP in collaborazione con LBA, che verrà disputata tramite la console PlayStation®5 o Xbox Series X|S attraverso il titolo *NBA 2K26*.
- 1.2. Il presente Regolamento di gioco si applica a tutti i partecipanti iscritti che, quale condizione per la partecipazione, dichiarano di accettarlo e rispettarlo incondizionatamente e per tutta la durata della Competizione.
- 1.3. Il server Discord eBasket FIP 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 squadre e giocatori durante la Competizione;
 - c) Rispondere alle domande e reclami presentati dai Capitani.

3. FORMULA ITALIAN EBASKET LEAGUE

- 3.1. La Italian eBasket League 3v3 è composta da 16 squadre, ciascuna rappresentata dai migliori gamers qualificati attraverso un torneo di selezione (Qualifier) organizzato ad Ottobre 2025.
- 3.2. Le 16 squadre sono divise casualmente tramite sorteggio in 4 gironi da 4 squadre ciascuno.
- 3.3. Nel calendario della Competizione, ogni squadra sfida le altre 3 avversarie del proprio girone.
- 3.4. Al termine della fase di campionato, le prime 2 squadre di ciascun girone avanzano ai Playoff dove si determinerà in presenza la squadra campione d’Italia.

- 3.5. Qualora più squadre dovessero condividere lo stesso record al termine della fase a gironi del campionato, verranno applicati i seguenti criteri nel seguente ordine:
- a) La precedenza di classifica verrà attribuita alla vincente dello scontro diretto;
 - b) 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;
 - c) 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.
- 3.6. Le 8 squadre classificate ai Playoff avanzeranno al tabellone ad eliminazione diretta con il seguente schema:
- | | |
|----------|----------|
| 1A vs 2D | 1C vs 2B |
| 1B vs 2C | 1D vs 2A |
- 3.7. Tutte le serie dei Playoff saranno al meglio delle cinque partite (BO5).
- 3.8. La squadra con il miglior piazzamento nella fase di campionato disputa la prima ed eventuale quinta partita in casa giocando sul lato sinistro.

4. CALENDARIO CAMPIONATO ITALIAN EBASKET LEAGUE

- 4.1. Verrà disputata una giornate di gioco a settimana: il Mercoledì.
- 4.2. Ciascuna giornata di gioco prevede lo svolgimento di una singola partita contro lo stesso avversario.
- 4.3. Verranno assegnati 2 punti per ciascuna vittoria.
- 4.4. L'orario delle partite nella giornata di gioco sarà alle 21:45.
- 4.5. Il calendario è consultabile qui di seguito:
- a) Mercoledì 05/11/25 - Giornata 1
 - Squadra 1 (Girone A) vs Squadra 2 (Girone A)
 - Squadra 3 (Girone A) vs Squadra 4 (Girone A)
 - Squadra 1 (Girone B) vs Squadra 2 (Girone B)
 - Squadra 3 (Girone B) vs Squadra 4 (Girone B)
 - Squadra 1 (Girone C) vs Squadra 2 (Girone C)
 - Squadra 3 (Girone C) vs Squadra 4 (Girone C)

Squadra 1 (Girone D) vs Squadra 2 (Girone D)
Squadra 3 (Girone D) vs Squadra 4 (Girone D)

b) Mercoledì 12/11/25 - Giornata 2

Squadra 1 (Girone A) vs Squadra 3 (Girone A)
Squadra 2 (Girone A) vs Squadra 4 (Girone A)
Squadra 1 (Girone B) vs Squadra 3 (Girone B)
Squadra 2 (Girone B) vs Squadra 4 (Girone B)
Squadra 1 (Girone C) vs Squadra 3 (Girone C)
Squadra 2 (Girone C) vs Squadra 4 (Girone C)
Squadra 1 (Girone D) vs Squadra 3 (Girone D)
Squadra 2 (Girone D) vs Squadra 4 (Girone D)

c) Mercoledì 19/11/25 - Giornata 3

Squadra 1 (Girone A) vs Squadra 4 (Girone A)
Squadra 2 (Girone A) vs Squadra 3 (Girone A)
Squadra 1 (Girone B) vs Squadra 4 (Girone B)
Squadra 2 (Girone B) vs Squadra 3 (Girone B)
Squadra 1 (Girone C) vs Squadra 4 (Girone C)
Squadra 2 (Girone C) vs Squadra 3 (Girone C)
Squadra 1 (Girone D) vs Squadra 4 (Girone D)
Squadra 2 (Girone D) vs Squadra 3 (Girone D)

d) Mercoledì 26/11/25 - Giornata 4

Squadra 2 (Girone A) vs Squadra 1 (Girone A)
Squadra 4 (Girone A) vs Squadra 3 (Girone A)
Squadra 2 (Girone B) vs Squadra 1 (Girone B)
Squadra 4 (Girone B) vs Squadra 3 (Girone B)
Squadra 2 (Girone C) vs Squadra 1 (Girone C)
Squadra 4 (Girone C) vs Squadra 3 (Girone C)
Squadra 2 (Girone D) vs Squadra 1 (Girone D)
Squadra 4 (Girone D) vs Squadra 3 (Girone D)

e) Mercoledì 03/12/25 - Giornata 5

Squadra 3 (Girone A) vs Squadra 1 (Girone A)
Squadra 4 (Girone A) vs Squadra 2 (Girone A)
Squadra 3 (Girone B) vs Squadra 1 (Girone B)
Squadra 4 (Girone B) vs Squadra 2 (Girone B)
Squadra 3 (Girone C) vs Squadra 1 (Girone C)
Squadra 4 (Girone C) vs Squadra 2 (Girone C)
Squadra 3 (Girone D) vs Squadra 1 (Girone D)
Squadra 4 (Girone D) vs Squadra 2 (Girone D)

- f) Mercoledì 10/12/25 - Giornata 6
- Squadra 4 (Girone A) vs Squadra 1 (Girone A)
 - Squadra 3 (Girone A) vs Squadra 2 (Girone A)
 - Squadra 4 (Girone B) vs Squadra 1 (Girone B)
 - Squadra 3 (Girone B) vs Squadra 2 (Girone B)
 - Squadra 4 (Girone C) vs Squadra 1 (Girone C)
 - Squadra 3 (Girone C) vs Squadra 2 (Girone C)
 - Squadra 4 (Girone D) vs Squadra 1 (Girone D)
 - Squadra 3 (Girone D) vs Squadra 2 (Girone D)

5. TRASMISSIONE E REGISTRAZIONE ITALIAN EBASKET LEAGUE

- 5.1. Alla fine di ogni giornata di gioco, tutte le partite di andata e ritorno saranno registrate assieme all'audio ed alle cam dei 3 giocatori di ciascuna squadra che indosseranno abbigliamento della squadra LBA rappresentata.
- 5.2. Le partite registrate di una giornata di gioco verranno poi trasmesse il Giovedì della settimana seguente.
- 5.3. La trasmissione coprirà 8 partite totali (4 di andata e 4 di ritorno) che verranno selezionate dagli Arbitri di torneo, garantendo nella trasmissione la visibilità di tutte le squadre LBA.
- 5.4. Prima dell'inizio della giornata di gioco, il Capitano di ciascuna squadra verrà messo in contatto con gli Arbitri di torneo per la registrazione dell'audio e delle cam dei 3 giocatori titolari, assicurandosi che la qualità video - audio sia adatta agli standard e che l'abbigliamento della squadra LBA rappresentata sia indossato.
- 5.5. FIP e LBA, in ogni caso, avranno il pieno diritto di trasmissione sui propri canali o su canali di terzi, sempre d'intesa tra loro.
Le partite non potranno essere trasmesse individualmente dai giocatori nel rispetto dei regolamenti e delle disposizioni federali, pena sanzione assegnata a discrezione degli Arbitri di torneo.
- 5.6. Calendario dirette:
- a) Giovedì 13/11/25 - Diretta Giornata 1;
 - b) Giovedì 20/11/25 - Diretta Giornata 2;
 - c) Giovedì 27/11/25 - Diretta Giornata 3;
 - d) Giovedì 04/12/25 - Diretta Giornata 4;

e) Giovedì 11/12/25 - Diretta Giornata 5;

f) Giovedì 18/12/25 - Diretta Giornata 6.

6. SQUADRA

- 6.1. Una squadra deve essere necessariamente composta da una rosa di un minimo di tre (3) ed un massimo di quattro (4) giocatori.
- 6.2. Ciascun giocatore potrà far parte solo ed esclusivamente di una sola squadra.
- 6.3. La squadra può disputare le partite di Competizione solo con i giocatori presenti nella rosa ufficiale presentata al momento dell'iscrizione, non è possibile effettuare modifiche alla rosa.
- 6.4. Non è possibile effettuare modifiche alla rosa durante la Italian eBasket League.
- 6.5. La squadra deve designare un Capitano ed un Vice Capitano all'interno della propria rosa, al fine di facilitare l'organizzazione della Competizione.
- 6.6. Il ruolo del Capitano è quello di fungere da collegamento tra gli Arbitri di torneo e la sua squadra.
- 6.7. 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.
- 6.8. Il Capitano è anche l'unico responsabile della registrazione delle partite, dell'audio e delle cam dei 3 giocatori titolari durante la Italian eBasket League.
- 6.9. Il Vice Capitano potrà sostituire il Capitano, in caso di assenza di quest'ultimo.

7. IDONEITA' DEL GIOCATORE

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

8. REQUISITI TECNICI

- 8.1. 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 2K26 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.
- 8.2. 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.
- 8.3. Per poter essere eleggibili per la Italian eBasket League, ciascun giocatore deve disporre dell'attrezzatura tecnica necessaria per poter registrare le partite, il proprio audio e la propria cam con l'abbigliamento della squadra LBA rappresentata.
- 8.4. Per attrezzatura tecnica si intende:
- a) Chiave USB o connessione internet per caricare la partita registrata;
 - b) Webcam da PC oppure telefono per registrare il proprio audio e video.
- 8.5. L'attrezzatura tecnica deve essere sempre obbligatoriamente accesa ed in uso durante le partite dell'Italian eBasket League.
- 8.6. Gli Arbitri di Torneo prima dell'inizio di ciascun torneo di selezione effettueranno delle interviste e test per verificare che ciascun giocatore possa soddisfare i requisiti sopra citati.
- 8.7. Se un giocatore non dovesse soddisfare i requisiti tecnici sopra citati, gli Arbitri di torneo si riservano il diritto di escludere dalla competizione il singolo giocatore o l'intera squadra se opportuno.
- 8.8. Gli Arbitri di Torneo supporteranno i Capitani e i giocatori nella registrazione delle partite, audio e video per la Italian eBasket League.

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) ID PSN o Xbox Gamertag e nome utente Discord dei giocatori in rosa;
 - b) ID Twitter e Instagram dei giocatori in rosa;
 - c) Designazione di un Capitano e di un Vice Capitano;
 - d) Documento identificativo di ciascun giocatore presente in rosa;
 - e) Codice fiscale di ciascun giocatore presente in rosa;
 - f) Tessera sanitaria di ciascun giocatore presente in rosa.
- 9.2. Tutti i gamers partecipanti alla Italian eBasket League dovranno sottoscrivere un regolare tesseramento a favore di FIP, dovranno prendere visione e accettare il regolamento ufficiale e sottoscrivere il codice di condotta. A fronte del tesseramento con la FIP, ciascun gamer verrà poi associato a una specifica società sportiva della LBA.
- 9.3. Tutti i giocatori in rosa devono entrare nel server Discord eBasket FIP.
- 9.4. La squadra non deve pagare nessuna quota d'iscrizione per prendere parte alla Competizione.
- 9.5. L'iscrizione è ritenuta confermata solo quando è convalidata dagli Arbitri di torneo.
- 9.6. 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.

10. ARENA & DIVISE ITALIAN EBASKET LEAGUE

- 10.1. Gli Arbitri di torneo forniranno ai Capitani di ciascuna squadra le linee guida per creare l'arena e le canotte della squadra LBA rappresentata tramite una guida dedicata.
- 10.2. È vietato l'uso di qualsiasi tipo di marchio commerciale sulle divise in casa, in trasferta e sull'arena stessa.

11. ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

- 11.1. Le comunicazioni ufficiali fra giocatori e Arbitri di torneo avvengono solo attraverso l'uso del server Discord eBasket FIP disponibile al seguente indirizzo:
<https://discord.gg/jqx5cf64jY>.

- 11.2. Le squadre dovranno essere nell'arena Pro-AM, online e pronte a giocare all'orario stabilito da calendario.
- 11.3. Per giocare contro la squadra avversaria è necessario entrare in NBA 2K26 nell'arena Pro-AM, selezionare "*Partita privata*" ed inserire la password concordata tra i due Capitani.
- 11.4. Il Capitano della squadra vincente deve inviare, nel canale Discord dedicato entro e non oltre 5 minuti dopo la fine dei match, gli screenshots dei tabellini di tutte le partite disputate.
- 11.5. Nella Italian eBasket League le partite registrate, gli audio e le cam dei giocatori devono essere inviate entro e non oltre 15 minuti dopo la fine della giornata di gioco.
- 11.6. Un giocatore può partecipare per tutta la durata della Competizione solo con l'account di cui è proprietario e con cui si è registrato.
- 11.7. 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.
- 11.8. 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.
- 11.9. 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.
- 11.10. Gli ID PSN o Xbox Gamertag non devono contenere termini offensivi.

12. CONTROVERSIE

- 12.1. 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.
- 12.2. 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 una squadra alla partita, pertanto non sono considerati come ritardo i successivi tentativi e/o metodi per avviare

la partita.

- 12.3. In caso di assenza o ritardo da parte di una o entrambe le squadre nell'orario programmato come da calendario, verrà data priorità al recupero della partita il giorno seguente allo stesso orario per garantire la possibilità di registrazione della partita e l'integrità della trasmissione programmata.
- 12.4. In caso non fosse possibile recuperare la partita, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore della squadra che ha dato maggiore disponibilità di presenza per lo svolgimento della giornata di gioco.
- 12.5. È dovere del Capitano, durante la partita oppure non oltre i 10 minuti successivi al termine, controllare che la squadra avversaria abbia schierato una rosa regolare. In caso di problematiche, quali ad esempio la presenza di un giocatore non registrato nella rosa ufficiale, è assegnata la sconfitta a tavolino.
- 12.6. 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.
- 12.7. 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 una formazione diversa, 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 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.
- 12.8. 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.

- 12.9. Tutte le partite che subiscono un'interruzione devono riprendere con il possesso palla in favore della squadra che lo deteneva al momento dell'interruzione.
- 12.10. 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.
- 12.11. Nel caso in cui una squadra dovesse subire squalifiche per una delle qualsiasi situazioni sopra descritte, gli avversari otterranno automaticamente una vittoria a tavolino per 21 – 0.
- 12.12. 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 a partita in corso.

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 e dalla LBA. FIP e LBA agiranno come contitolari del trattamento.
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 e a LBA. I club associati alla LBA avranno i medesimi diritti per quanto riguarda le loro partite.
- 14.2. Il giocatore non deve associarsi alla FIP, LBA o a un club in alcun modo commerciale, né utilizzare i diritti di proprietà intellettuale di questi, né consentire a terzi di farlo, senza il previo consenso scritto della FIP, LBA o dei club.
- 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 e

- 14.4. NBA 2K26 © 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.