



Italian eBasket League – 3v3 NBA 2K26

PS5 & Xbox Series X|S

Codice di condotta

Sommario

CODICE DI CONDOTTA	3
1. Scopo	3
2. Principi.....	3
3. Comportamento del giocatore	3
4. Misure disciplinari.....	4
5. Procedimenti disciplinari	5

CODICE DI CONDOTTA

1. Scopo

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

2. Principi

- 2.1. Le violazioni del regolamento della Competizione 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 uniformarsi ai principi di lealtà, correttezza e probità sportiva e deve astenersi da dichiarazioni lesive di tutte le componenti coinvolte nella competizione.
- 3.2. 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) Manipolare i 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;
- p) Rendere dichiarazioni, con qualsiasi mezzo, offensive o denigratorie nei confronti della competizione, della FIP, della LBA e dei club che prendono parte alla Competizione;
- q) Consentire qualsiasi forma di abbinamento, diretto o indiretto, della propria immagine, abbigliamento, voce, e aspetto a qualunque titolo connesso con la partecipazione alla Competizione, con terzi non espressamente autorizzati dagli organizzatori e in ogni caso in contrasto con gli sponsor degli organizzatori e della Competizione.

4. Misure disciplinari

- 4.1. Le seguenti misure disciplinari possono essere imposte alla squadra ed i relativi giocatori:

- a) Avvertimento;
 - b) Sospensione di un giocatore;
 - c) Rimozione dei punti in classifica;
 - d) Assegnazione di una sconfitta a tavolino;
 - e) Squalifica dalla Competizione;
 - f) 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>.