



leBL A2 – 3v3 NBA 2K26

PS5 & Xbox Series X|S

Regolamento di gioco

Sommario

1.	PANORAMICA	3
2.	ARBITRI DI TORNEO	3
3.	FORMULA IeBL A2.....	3
4.	CALENDARIO IeBL A2.....	4
5.	TRASMISSIONE IeBL A2.....	5
6.	SQUADRA	6
7.	IDONEITA' DEL GIOCATORE	6
8.	REQUISITI TECNICI.....	6
9.	REGISTRAZIONE.....	7
10.	ARENA & DIVISE IeBL A2.....	8
11.	ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE.....	8
12.	CONTROVERSIE	9
13.	DATI SENSIBILI.....	10
14.	DIRITTI COMMERCIALI	10

1. PANORAMICA

- 1.1. La IeBL A2 è una Competizione ufficiale riconosciuta da 2K Games (Publisher), gestita ed organizzata dalla FIP in collaborazione con LNP, 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 IeBL A2

- 3.1. La IeBL A2 3v3 è composta da 20 squadre, ciascuna ciascuna rappresentata dai gamers qualificati attraverso un torneo di selezione (Qualifier) organizzato ad Ottobre 2025.
- 3.2. Le 20 squadre sono divise casualmente tramite sorteggio in un torneo single bracket elimination (tabellone tennistico ad eliminazione diretta).
- 3.3. Tutte le serie del tabellone ad eliminazione diretta saranno al meglio delle tre partite (BO3).
- 3.4. Alla fine del torneo ad eliminazione diretta, rimarranno 5 squadre che si affronteranno in un torneo a girone svizzero.

- 3.5. Ciascuna giornata di gioco del girone svizzero prevede lo svolgimento di una singola partita di andata e ritorno contro lo stesso avversario.
- 3.6. Verranno assegnati 2 punti per ciascuna vittoria
- 3.7. Alla fine del girone svizzero, le prime 4 squadre classificate avanzano alla finale dove si determinerà in presenza la squadra campione che otterrà la promozione in leBL.
- 3.8. Qualora più squadre dovessero condividere lo stesso record al termine del girone svizzero, 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.

4. CALENDARIO leBL A2

- 4.1. Gli orari delle partite nella giornata di gioco saranno i seguenti:
 - a) Gara 1 / Gara di andata: 21:30;
 - b) Gara 2 / Gara di ritorno: 21:45;
 - c) *Eventuale Gara 3 nel torneo ad eliminazione diretta: 22:00.
- 4.2. Il calendario della fase ad eliminazione diretta è consultabile qui di seguito:
 - a) Lunedì 19/01/26 – Primo Turno
Partita 1: Squadra 24 vs Squadra 35
Partita 2: Squadra 25 vs Squadra 34
Partita 3: Squadra 26 vs Squadra 33
Partita 4: Squadra 27 vs Squadra 32
Partita 5: Squadra 28 vs Squadra 31
Partita 6: Squadra 29 vs Squadra 30
(Squadre 16–23 riposano)

- b) Martedì 20/01/26 – Secondo Turno
 - Partita 7: Squadra 16 vs Vincente Partita 1
 - Partita 8: Squadra 17 vs Vincente Partita 2
 - Partita 9: Squadra 18 vs Vincente Partita 3
 - Partita 10: Squadra 19 vs Vincente Partita 4
 - Partita 11: Squadra 20 vs Vincente Partita 5
 - Partita 12: Squadra 21 vs Vincente Partita 6
 - Partita 13: Squadra 22 vs Squadra 23

- c) Mercoledì 21/01/26 – Terzo Turno
 - Partita 14: Vincente 7 vs Vincente 8
 - Partita 15: Vincente 9 vs Vincente 10
 - Partita 16: Vincente 11 vs Vincente 12
 - Riposo: Vincente 13

4.3. Il calendario del girone svizzero è consultabile qui di seguito:

- a) Giovedì 22/01/26 – Giornata 1
 - Match 1: Squadra A vs Squadra B
 - Match 2: Squadra C vs Squadra D
 - Riposo: Squadra E

- b) Venerdì 23/01/26 – Giornata 2
 - Match 3: Squadra A vs Squadra C
 - Match 4: Squadra E vs Squadra B
 - Riposo: Squadra D

- c) Domenica 25/01/26 – Giornata 3
 - Match 5: Squadra D vs Squadra A
 - Match 6: Squadra E vs Squadra C
 - Riposo: Squadra B

5. TRASMISSIONE leBL A2

- 5.1. Le partite del torneo di selezione non verranno trasmesse sui canali social FIP o LNP, salvo diversa decisione a discrezione di queste ultime.

- 5.2. I giocatori possono liberamente trasmettere le partite della Competizione senza alcuna restrizione.

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 IeBL A2.
- 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 minorenne 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.

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 leBL A2 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 LNP.
- 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 leBL A2

- 10.1. Solo in occasione della finale dal vivo, gli Arbitri di torneo forniranno ai Capitani delle squadre finaliste le linee guida per creare l'arena e le canotte della squadra LNP 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. Un giocatore può partecipare per tutta la durata della Competizione solo con l'account di cui è proprietario e con cui si è registrato.
- 11.6. 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.
- 11.7. 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.
- 11.8. 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.
- 11.9. 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. Se una squadra dovesse tardare più di 15 minuti, è assegnata la sconfitta a tavolino.

- 12.4. 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.

- 12.5. 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.

- 12.6. 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 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.

- 12.7. 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.
- 12.8. Tutte le partite che subiscono un'interruzione devono riprendere con il possesso palla in favore della squadra che lo deteneva al momento dell'interruzione.
- 12.9. 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.
- 12.10. 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.
- 12.11. 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 LNP. FIP e LNP 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 LNP. I club associati alla LNP avranno i medesimi diritti per quanto riguarda le loro partite.
- 14.2. Il giocatore non deve associarsi alla FIP, LNP 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, LNP 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 LNP.
- 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.