



**FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO**

**FIP eBasket Tour – 1v1 NBA 2K26
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 2K26*.
- 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) 20 – 26 Ottobre 2025;
 - b) 3 – 9 Novembre 2025;
 - c) 24 – 30 Novembre 2025;
 - d) 12 – 18 Gennaio 2026 (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 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 valida per i Playoffs si svolgeranno con il seguente schema di giocatori qualificati:

1^o vs 4^o 2^o vs 3^o
- 3.10. I 2 giocatori finalisti dell'ultima tappa di Playoffs saranno qualificati per la finale dal vivo dove si determinerà in presenza 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 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.

- 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 2K26 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 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.
- 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.