

REGOLAMENTO Internazionali BNL d'Italia eSeries 2026

Articolo 1 - Premesse e definizioni

1.1. Premesse

Il presente regolamento (il “**Regolamento**”) stabilisce le regole per la partecipazione al torneo di tennis in versione digitale denominato “*Internazionali BNL d'Italia eSeries*”, promosso dalla Federazione Italiana Tennis e Padel (la “**FITP**”), nell’ambito delle competizioni sportive in modalità elettronica dalla stessa promosse (gli “**E-Sport FITP**”).

La partecipazione agli “*Internazionali BNL d'Italia eSeries*” comporta la piena e incondizionata accettazione del Regolamento.

1.2. Definizioni. Nell’interpretazione e nell’applicazione del Regolamento, a ognuna delle espressioni che seguono, indistintamente utilizzate al singolare e/o al plurale, è conferito il seguente significato:

- **Affiliati:** le società e le associazioni sportive che, senza fini di lucro, praticano in Italia le discipline sportive incluse sotto l’egida della FITP e che abbiano instaurato con quest’ultima un rapporto di affiliazione;
- **Leaderboard Tennis Clash:** la graduatoria degli Utenti e dei Non Utenti, gestita dalla società Wild Life Inc. e visibile sull’app di Tennis Clash, che tiene conto dei risultati conseguiti esclusivamente nei Tornei In-game;
- **Eliminazione Diretta:** il formato di gioco che prevede il Giocatore, perdendo un singolo Incontro, venga immediatamente eliminato dalla competizione;
- **Fase Finale:** la fase finale degli IBI eSeries riservata a n. 8 (otto) Utenti qualificati secondo i criteri specificati nel Regolamento, che si svolge quale Torneo in presenza presso l’Impianto IBI;
- **FITP Strings:** corde virtuali che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e utilizzare su Tennis Clash;
- **Gems:** “gemme” che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e che possono essere utilizzate dall’Utente ai fini dell’acquisizione di prodotti virtuali su Tennis Clash;
- **Giocatori:** congiuntamente intesi gli Utenti e i Non Utenti;
- **IBI:** la manifestazione sportiva organizzata dalla FITP, denominata “Internazionali BNL d'Italia”, che si disputa a Roma presso il complesso del Foro Italico, con cadenza annuale, nei giorni stabiliti dai calendari dell’“Association of Tennis Professionals” (“**ATP**”) e della “Women’s Tennis Association” (“**WTA**”) – vale a dire, le associazioni che sovrintendono rispettivamente al tennis maschile e femminile a livello globale – e che comprende n. 2 (due) tornei di tennis, rispettivamente riservati ai giocatori di sesso maschile e alle giocatrici di sesso femminile;
- **IBI eSeries:** il torneo di tennis in versione digitale denominato “*Internazionali BNL d'Italia eSeries*” promosso dalla FITP e che si svolge su Tennis Clash che comprende: *i*) la Road to IBI eSeries e *ii*) la Fase Finale;
- **Impianto IBI:** l’impianto sportivo dove si disputano gli IBI, attualmente individuato nel complesso sportivo del Foro Italico di Roma, sito in (00135) Roma, Viale del Foro Italico;
- **Incontro:** ogni partita di tennis disputata nell’ambito degli IBI eSeries e che, a seconda delle ipotesi previste dal Regolamento, viene aggiudicata al meglio di una partita (c.d. Bo1), delle 3 (c.d. Bo3) o delle 5 (c.d. Bo5) partite;
- **Leaderboard FITP eSeries by BMW:** la graduatoria degli Utenti gestita dalla FITP e visibile nella Sezione eSports, che tiene conto, tra l’altro, dei risultati conseguiti nei Tornei Settimanali e Master Finali Mensili. La Leaderboard FITP eSeries by BMW è suddivisa filtrando gli Utenti in possesso di LV 4 e gli Utenti in possesso di LV 10;

- **Legend Cards:** le carte virtuali rappresentative di taluni personaggi che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e utilizzare su Tennis Clash;
- **LV:** livello di gioco attribuito a un Utente secondo un algoritmo stabilito dalla società Wild Life Inc. in base alle abilità e ai risultati conseguiti durante la partecipazione a incontri su Tennis Clash nonché al possesso di determinati prodotti virtuali acquisiti su Tennis Clash. Il LV può rientrare in una scala da 1 a 4 (“**LV 4**”) o in una scala da 5 a 10 (“**LV 10**”);
- **Manifestazione:** l’edizione 2026 degli IBI, attualmente in programma dal 28 aprile al 17 maggio 2026;
- **Master Finali Mensili:** i Tornei Online destinati agli Utenti che, al termine del periodo di svolgimento dei Tornei Settimanali, siano tra primi 8 (otto) della relativa Leaderboard FITP eSeries by BMW;
- **myFITP:** la piattaforma gestita dalla FITP - e raggiungibile dal sito internet www.fitp.it o tramite l’applicazione per dispositivi mobili denominata “myFITP” - attraverso la quale è consentito, tra l’altro: i) richiedere la Tessera E-Sport FITP; ii) iscriversi ai tornei delle discipline sportive incluse sotto l’egida della FITP, inclusi gli IBI eSeries nonché consultare i risultati di gioco;
- **Non Utente:** la persona fisica che abbia un proprio Player ID che non sia associato ad un profilo su myFITP o che, comunque, non abbia una o più caratteristiche proprie dell’Utente;
- **Organizzazione:** congiuntamente, la FITP e la società Wild Life Inc.;
- **Player ID:** il codice alfanumerico univoco assegnato a ciascun Utente all’interno di Tennis Clash;
- **Road to IBI eSeries:** l’insieme dei Tornei Settimanali, dei Master Finali Mensili e dei Tornei *In-game* attraverso i quali i Giocatori accumulano punti validi per l’accesso alla Fase Finale;
- **Round Robin:** il formato di gioco che prevede che ogni Giocatore affronti, in base all’ordine del calendario, ciascuno degli altri Giocatori (c.d. girone all’italiana);
- **Sezione eSports:** l’area, all’interno di myFITP, nella quale ciascun Utente può visualizzare i tornei degli IBI eSeries in programma, iscriversi ad essi e visualizzarne la relativa scheda tecnica;
- **Swiss Round:** il formato di gioco che prevede l’accoppiamento progressivo di Giocatori che durante un torneo abbiano accumulato un eguale punteggio oppure che abbiano, nel medesimo torneo, un punteggio vicino tra loro;
- **Sito:** il sito internet esports.fitp.it, dedicato agli E-Sport FITP;
- **Tennis Clash:** il videogioco di tennis per dispositivi mobili (smartphone e tablet) con sistemi operativi Android e iOS realizzato dalla società Wild Life Inc. (operante nel settore della produzione e commercializzazione di videogiochi) e scaricabile su Google Play e App Store;
- **Tessera E-Sport FITP:** la tessera federale, rientrante nella tipologia “tessera speciale” ai sensi dell’art. 3.1.4 del Regolamento Organico della FITP, obbligatoria ai fini della partecipazione ai Tornei Online e alla Fase Finale;
- **Tornei in presenza:** la particolare tipologia di Tornei *Online* che si svolge con la contestuale presenza degli Utenti partecipanti presso taluni Affiliati e/o l’Impianto IBI e/o in altri luoghi prestabiliti dalla FITP;
- **Tornei In-game:** i tornei di tennis in versione digitale organizzati su Tennis Clash da Wild Life Inc. e facenti parte della Road to IBI eSeries, destinati ai Giocatori in possesso di LV10;
- **Tornei Online:** i tornei di tennis in versione digitale organizzati su Tennis Clash dalla FITP e facenti parte degli IBI eSeries, destinati agli Utenti in possesso di LV10;
- **Tornei Settimanali:** i Tornei Online che si svolgono settimanalmente e attraverso i quali gli Utenti accumulano punti validi per l’accesso ai Master Finali Mensili;
- **Utente:** la persona fisica in possesso di una Tessera E-Sport FITP in corso di validità e che abbia un proprio Player ID associato a un profilo su myFITP.

Articolo 2 - Requisiti per la partecipazione agli IBI eSeries

2.1. Road to IBI eSeries

Possono partecipare ai Tornei Settimanali e ai Master Finali Mensili della Road to IBI eSeries esclusivamente gli Utenti; pertanto, i predetti tornei non sono accessibili:

- a) ai soggetti che non siano in possesso di una Tessera E-Sport FITP in corso di validità;
- b) ai soggetti che non abbiano associato il proprio Player ID a un profilo su myFITP.

L'Organizzazione si riserva il diritto di escludere dalla partecipazione ai Tornei Online, in qualsiasi momento e fase, i soggetti che si trovino in una delle ipotesi di esclusione di cui al presente art. 2.1 nonché i soggetti che utilizzino algoritmi informatici o c.d. "robot" volti a eludere le disposizioni del Regolamento o comunque finalizzati a simulare l'interazione con Tennis Clash. I Non Utenti possono partecipare esclusivamente ai Tornei In-game della Road to IBI eSeries.

2.2. Fase Finale

Possono essere invitati a partecipare alla Fase Finale, ai sensi del successivo art. 5.2, esclusivamente gli Utenti che abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età. Pertanto, gli Utenti che non abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età, seppur qualificati, non possono essere invitati a partecipare alla Fase Finale; il posto così liberato viene assegnato all'Utente che abbia ottenuto il successivo miglior piazzamento nel medesimo Master Finale Mensile (il quale, a sua volta, deve aver compiuto il quattordicesimo anno di età).

Parimenti, i Non Utenti che si siano qualificati alla Fase Finale disputando i Tornei In-game possono essere invitati a partecipare alla Fase Finale, ai sensi del successivo art. 5.2, esclusivamente se abbiano: *i)* compiuto il quattordicesimo anno di età; e *ii)* assunto, entro e non oltre la data di conclusione del Torneo In-game tramite il quale abbiano ottenuto la qualificazione, la qualifica di Utente, entrando quindi in possesso dei requisiti previsti al precedente art. 2.1, lett. a) e b). In assenza di tali circostanze, il relativo posto viene assegnato al Giocatore che abbia ottenuto il successivo miglior piazzamento nel relativo Torneo In-game [il quale, a sua volta, deve aver compiuto il quattordicesimo anno di età e deve ottenere tempestivamente la qualifica di Utente e i requisiti previsti al precedente art. 2.1, lett. a) e b)].

In ogni caso, al fine di partecipare alla Fase Finale, gli Utenti, entro e non oltre le 48 (quarantotto) ore antecedenti la data di svolgimento della Fase Finale, saranno tenuti a esibire, su richiesta di un soggetto incaricato dalla FITP, un certificato medico di idoneità sportiva agonistica.

Articolo 3 - Regole tecniche per la partecipazione agli IBI eSeries

3.1. Passaggi preliminari all'avvio del primo Incontro

Per poter disputare il primo Incontro, l'Utente è tenuto:

- ad avviare Tennis Clash sul proprio dispositivo mobile ed effettuare il login;
- a seguire il tutorial messo a disposizione da Tennis Clash;
- a giocare da un minimo di n. 3 (tre) a un massimo di n. 5 (cinque) partite amichevoli generate casualmente da Tennis Clash;
- a riavviare Tennis Clash.

Resta inteso che i Giocatori sono responsabili del corretto funzionamento del proprio dispositivo mobile (*hardware* e *software*) nonché della stabilità della propria connessione internet. Fermo quanto previsto al successivo art. 7, in presenza di problemi tecnici relativi al dispositivo mobile o alla connessione internet di un Giocatore, gli Incontri non subiranno sospensioni. Per garantire la migliore esperienza di gioco, i Giocatori sono tenuti ad avere, durante la partecipazione agli

Incontri, il miglior *ping* possibile (vale a dire, la miglior velocità di connessione alla rete internet) e a mettere in pausa tutti i *download* non necessari all'uso di Tennis Clash.

Ai Giocatori è fatto divieto di utilizzare qualsiasi software che incida o interferisca sulla connessione internet, ivi inclusi software attivi in background ovvero VPN. La violazione di questo divieto è considerata un comportamento antisportivo dell'Utente ai sensi del successivo art. 6.2.

3.2. Procedura di iscrizione

Tutti i Tornei Online della Road to IBI eSeries sono accessibili tramite la Sezione eSports.

Per iscriversi ai Tornei Online della Road to IBI eSeries, l'Utente deve cliccare sul tasto "**registrati**" presente nella pagina della Sezione eSports dedicata al Torneo Online prescelto, entro il termine indicato nella relativa scheda tecnica del Torneo Online.

3.3. Avvio dell'Incontro

Dopo aver completato l'iscrizione al Torneo Online, per avviare l'Incontro l'Utente, dalla Sezione eSports, deve:

- 1) qualora richiesto, effettuare il check-in nei tempi indicati nella scheda tecnica del Torneo Online prescelto;
- 2) confermare la propria presenza cliccando l'apposito pulsante visualizzato;
- 3) cliccare il pulsante di avvio dell'Incontro.

Resta inteso che gli Utenti avranno a disposizione n. 5 (cinque) minuti per confermare la propria presenza secondo quanto previsto al punto 2 del presente art. 3.3 e ulteriori n. 5 (cinque) minuti per cliccare il pulsante di avvio dell'Incontro secondo quanto previsto al punto 3 del presente art. 3.3. Il mancato rispetto dei suddetti termini comporta la sconfitta automatica dell'Utente nell'Incontro da avviare.

Articolo 4 - Struttura e modalità di svolgimento della Road to IBI eSeries

4.1. La Road to IBI eSeries è composta da Tornei Settimanali, Master Finali Mensili e Tornei In-game.

4.2. Tornei Settimanali

I Tornei Settimanali della Road to IBI eSeries sono organizzati dalla FITP in gruppi di tornei che si svolgono in differenti periodi dell'anno. Al termine del periodo di svolgimento di ciascun gruppo dei Tornei Settimanali (il "**Periodo**"), viene disputato il relativo Master Finale Mensile di cui al successivo art. 4.3.

Per ciascun Torneo Settimanale, la FITP - tenendo conto del numero effettivo di Utenti iscritti - si riserva la facoltà di individuare e applicare il formato di gioco ritenuto più idoneo (che sarà indicato, successivamente alla chiusura delle iscrizioni, nella relativa scheda tecnica). In particolare:

- a) **i Tornei Settimanali con n. 2 (due) Utenti iscritti** si svolgono con formula a Eliminazione Diretta. Qualora il numero degli Utenti iscritti sia inferiore a n. 2 (due), il Torneo Settimanale non viene disputato.
- b) **I Tornei Settimanali con n. 3 (tre) o n. 4 (quattro) Utenti iscritti** si articolano in:
 - una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: *i)* Incontri vinti nel girone; *ii)* Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e *iii)* differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;

- una successiva fase a Eliminazione Diretta, alla quale accedono i primi n. 2 (due) Utenti qualificati nella precedente fase.

c) **I Tornei Settimanali che vedono da n. 5 (cinque) a n. 8 (otto) Utenti iscritti** si articolano in:

- una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: i) Incontri vinti nel girone; ii) Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e iii) differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;

- una successiva fase a Eliminazione Diretta, alla quale accedono i primi n. 4 (quattro) Utenti qualificati nella precedente fase.

d) **I Tornei Settimanali che vedono oltre n. 9 (nove) Utenti iscritti** si articolano in:

- una fase di qualificazione con formula Swiss Round;

- una successiva fase a Eliminazione Diretta riservata ai primi n. 8 (otto) Utenti qualificati nella precedente fase.

Le date e gli orari di svolgimento dei Tornei Settimanali sono visibili nella Sezione eSports di myFITP.

4.3. Master Finale Mensile

Il Master Finale Mensile è disputato tra gli 8 (otto) Utenti che, al termine del relativo Periodo, siano tra i primi 8 (otto) della Leaderboard FITP eSeries by BMW relativa agli Utenti in possesso di LV10.

In caso di rinuncia o sopravvenuta impossibilità a partecipare al Master Finale Mensile da parte di un Utente qualificato, il relativo posto viene assegnato all'Utente che - nel medesimo Periodo - occupi la posizione immediatamente successiva nella Leaderboard FITP eSeries by BMW LV 10. Qualora si renda necessario procedere a più di una sostituzione, si attinge progressivamente alla Leaderboard FITP eSeries by BMW relativa agli Utenti in possesso di LV10, secondo l'ordine di posizionamento.

Il Master Finale Mensile si articola in:

- una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: i) Incontri vinti nel girone; ii) Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e iii) differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;

- una successiva fase a Eliminazione Diretta riservata ai primi n. 4 (quattro) Utenti qualificati e al termine della quale viene decretato il vincitore del Master Finale Mensile.

L'Utente vincitore e l'Utente finalista del Master Finale Mensile ottengono la qualificazione alla Fase Finale.

4.4. Premi *in-game*

Con la vittoria dei Tornei Settimanali e dei Master Finali Mensili della Road to IBI eSeries gli Utenti si aggiudicano taluni premi c.d. *in-game* (vale a dire, premi spendibili esclusivamente all'interno del gioco Tennis Clash). In particolare, i premi attualmente previsti sono i seguenti:

- 1) n. 4 (quattro) Legend Cards, n. 4 (quattro) FITP Strings e n. 1.000 (mille) Gems, per l'Utente vincitore di un Torneo Settimanale;
- 2) n. 8 (otto) Legend Cards, n. 8 (otto) FITP Strings e n. 2.000 (duemila) Gems, per l'Utente vincitore di un Master Finale Mensile.

4.5. Assegnazione punti

Al termine di ciascun Torneo Settimanale e del Master Finale Mensile della Road to IBI eSeries, vengono assegnati punti validi per la Leaderboard FITP eSeries by BMW relativa agli Utenti in possesso di LV10, secondo quanto meglio specificato nelle schede tecniche di ciascuno dei predetti tornei.

4.6. Tornei *In-game*

I Tornei *In-game* organizzati dalla Wild Life Inc. si disputano secondo il seguente calendario:

- **dal 9 al 13 aprile 2026** (il “**Primo Torneo In-Game**”);
- **dal 16 al 20 aprile 2026** (il “**Secondo Torneo In-Game**”);
- **dal 23 al 27 aprile 2026** (il “**Terzo Torneo In-Game**”).

I Tornei *In-game* si svolgono in n. 3 (tre) fasi, tutte con formula Swiss Round, durante le quali ciascun Giocatore disputa un massimo di 20 (venti) partite. In particolare, è prevista:

- una fase di qualificazione;

- una fase di semifinale alla quale si qualifica il 40% dei Giocatori selezionati in ordine decrescente in base al numero di Incontri vinti nella precedente fase di qualificazione;

- una fase finale alla quale si qualifica il 15% dei Giocatori selezionati in ordine decrescente base al numero di Incontri vinti nella precedente fase di semifinale.

Al termine della fase finale di ciascun Torneo *In-game* viene aggiornata la Classifica Tennis Clash. I risultati conseguiti nei Tornei *In-game* rilevano esclusivamente in fini della qualificazione alla Fase Finale, secondo le modalità previste al successivo art. 5.

Articolo 5 - Qualificazione e modalità di svolgimento della Fase Finale

5.1. Qualificazione

I Giocatori qualificati alla Fase Finale vengono selezionati secondo i seguenti criteri:

- n. 2 (due) sono individuati nel vincitore e nel finalista del Master Finale Mensile della Road to IBI eSeries;
- n. 2 (due) sono individuati nel primo e nel secondo Giocatore classificato nell’ambito del Primo Torneo *In-game*;
- n. 2 (due) sono individuati nel primo e nel secondo Giocatore classificato nell’ambito del Secondo Torneo *In-game*;
- n. 2 (due) sono individuati nel primo e nel secondo Giocatore classificato nell’ambito del Terzo Torneo *In-game*.

Nel caso in cui uno o più Giocatori risultino qualificati alla Fase Finale sia tramite il Master Finale Mensile sia tramite un Torneo *In-game*, è considerata valida la qualificazione ottenuta tramite il Master Finale Mensile; il posto così liberato viene assegnato al Giocatore che abbia compiuto il quattordicesimo anno di età e che abbia ottenuto il successivo miglior piazzamento nel medesimo Torneo *In-game*.

5.2. Invito, conferma di partecipazione e sostituzioni

La FITP invita gli Utenti qualificati a partecipare alla Fase Finale, in possesso dei requisiti di cui all’art. 2.2, mediante una comunicazione trasmessa a mezzo e-mail all’indirizzo indicato dagli stessi in fase di registrazione su myFITP.

Gli Utenti sono tenuti a confermare o rifiutare l’invito a partecipare alla Fase Finale entro e non oltre le 24 (ventiquattro) ore successive alla ricezione dell’invito. Il silenzio protratto oltre le 24 (ventiquattro) ore dalla ricezione dell’invito vale come rifiuto.

Nel caso in cui un Utente che si sia qualificato disputando il Master Finale Mensile rifiuti l’invito ovvero sia successivamente impossibilitato a partecipare alla Fase Finale o, ancora, non

esibisca il certificato medico sportivo nei termini di cui all'art. 2.2, il relativo posto viene assegnato all'Utente che abbia ottenuto il successivo miglior piazzamento nel medesimo Master Finale Mensile (il quale, a sua volta, deve aver compiuto il quattordicesimo anno di età).

Nel caso in cui un Utente che si sia qualificato disputando i Tornei In-game rifiuti l'invito ovvero sia successivamente impossibilitato a partecipare alla Fase Finale o, ancora, non esibisca il certificato medico sportivo nei termini di cui all'art. 2.2, la FITP può assegnare il relativo posto a un diverso Utente o Non Utente, che abbia compiuto il quattordicesimo anno di età, individuato a propria insindacabile discrezione.

5.3. Modalità di svolgimento della Fase Finale

Nell'ambito della Fase Finale si disputano i quarti di finale, le semifinali e una finale.

I quarti di finale si disputano con formula Round Robin, con Incontri disputati al meglio delle 3 (tre) partite (Bo3). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti. Per l'accesso alle semifinali, la classifica finale dei quarti di finale con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: i) Incontri vinti nel girone; ii) Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e iii) differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio.

I 4 (quattro) Utenti dei quarti di finale accedono alle semifinali (dove si incontrano il primo e il quarto e il secondo e il terzo classificato in base al numero di Incontri vinti e dei criteri sopra indicati).

Le semifinali si disputano al meglio delle 3 (tre) partite (Bo3). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti.

La finale della Fase Finale si disputa al meglio delle 5 partite (Bo5). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti.

5.4. Montepremi della Fase Finale

Il montepremi complessivo della Fase Finale è pari a **€ 10.000,00** (diecimila/00).

Al termine della Fase Finale viene proclamato l'Utente vincitore degli IBI eSeries (che corrisponde al vincitore della Fase Finale) e il montepremi complessivo viene così suddiviso:

- euro 6.000,00 (seimila/00) vengono all'Utente vincitore della Fase Finale;
- euro 2.000,00 (duemila/00) all'Utente finalista della Fase Finale;
- euro 500,00 (cinquecento/00), cadauno, agli Utenti semifinalisti della Fase Finale;
- euro 250,00 (duecentocinquanta/00), cadauno, agli Utenti classificati dal 5° all'8° posto nei quarti di finale della Fase Finale.

In caso di Utente minorenni, il montepremi viene erogato in favore del soggetto esercente la responsabilità genitoriale sul minore.

5.5. Ai fini della partecipazione alla Fase Finale, gli 8 (otto) Utenti qualificati avranno ospitalità per n. 2 (due) notti presso un hotel a Roma, discrezionalmente individuato dalla FITP, e un rimborso spese forfetario per complessivi euro 350,00 (trecentocinquanta/00).

Gli Utenti qualificati alla Fase Finale che siano minorenni riceveranno altresì l'ospitalità per n. 2 (due) notti presso un hotel a Roma, discrezionalmente individuato dalla FITP, e il rimborso spese forfetario per complessivi euro 350,00 (trecentocinquanta/00), anche per n. 1 (uno) soggetto accompagnatore dallo stesso individuato.

La data di svolgimento della Fase Finale viene stabilita discrezionalmente dalla FITP e comunicata agli Utenti qualificati entro 10 (dieci) giorni antecedenti alla data di svolgimento della stessa, restando inteso che la Fase Finale si svolge quale Torneo in presenza presso l'Impianto IBI.

Articolo 6 – Condotta dei Giocatori

6.1. Per l'intera durata degli IBI eSeries, i Giocatori sono tenuti a giocare al meglio delle proprie capacità e a mantenere un comportamento rispettoso dei valori dello sport e del fair-play nel rispetto degli altri Giocatori, dell'Organizzazione e di quanto previsto nel Regolamento.

6.2. Qualsiasi comportamento antisportivo determina la perdita a tavolino dell'Incontro in corso oltre che un eventuale allontanamento dai Tornei in presenza e la squalifica del Giocatore da tutte le competizioni degli IBI eSeries. Tra i comportamenti antisportivi si annoverano spam, insulti, troll e, comunque, qualsiasi comportamento irrispettoso posto in essere nei confronti di altri Utenti, dei *caster* (cioè dei giornalisti sportivi dedicati alla telecronaca degli Incontri) o dei membri dell'Organizzazione.

6.3. Al fine di preservare l'integrità e il fair play degli IBI eSeries, gli arbitri designati dall'Organizzazione in occasione dei Tornei in presenza hanno la facoltà di decidere le situazioni controverse sottoposte alla loro cognizione dagli Utenti, applicando le regole contenute nel Regolamento.

Le decisioni emesse dagli arbitri designati dall'Organizzazione sono immediatamente vincolanti per gli Utenti e non possono essere impugnate né in alcun modo sottoposte a revisione.

6.4. Per qualsiasi comunicazione, richiesta di supporto o segnalazione, gli Utenti possono contattare la FITP all'indirizzo e-mail esports@fitp.it ovvero, per ottenere supporto in tempo reale in relazione agli Incontri, utilizzare la chat dedicata disponibile nella scheda tecnica del relativo Torneo Online.

Articolo 7 – Disconnessione

7.1. Disconnessione durante un Incontro di un Torneo Online o di un Torneo In-game

La temporanea disconnessione di un Giocatore dal server di Tennis Clash durante lo svolgimento di un Incontro non comporta automaticamente la sospensione dello stesso né l'attribuzione della sconfitta. Qualora il Giocatore si riconnetta, l'Incontro proseguirà dal punteggio risultante al momento della riconnessione, fermo restando che l'avversario può continuare a giocare e fare avanzare il punteggio durante il periodo di disconnessione.

7.2. Disconnessione durante un Incontro di un Torneo in presenza

Nel caso di disconnessione di un Utente dal server di Tennis Clash durante lo svolgimento di un Incontro di un Torneo in presenza, l'arbitro designato dall'Organizzazione, tempestivamente informato dell'accaduto dagli Utenti, può decidere, di sospendere temporaneamente l'Incontro e farlo riprendere nella situazione di punteggio in cui si trovava al momento della sospensione.