ITALIAN ESPORTS ASSOCIATION

— ISTITUTO SPORT E SOCIALE —

ESPORTS WORLD FEDERATION

WORLD ESPORTS CONSORTIUM

Italian Esports Association

Italian Esports Grand Prix 2026
Mobile Legends Bang Bang

[IEGP26-MLBB]

REGOLAMENTO SPORTIVO UFFICIALE 1.0

Ultimo aggiornamento: 03 aprile 2026

Art. 1 – Premessa e validità

1.1. Finalità e natura della manifestazione

L'IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang è una manifestazione ufficiale di esport a squadre (5v5) organizzata e promossa da Italian Esports Association ASD APS (d'ora in avanti ITESPA), associazione sportiva dilettantistica affiliata a Istituto Sport e Sociale (ISS), Ente aderente ad ASI Nazionale, riconosciuto dal CONI.

La competizione ha l'obiettivo di valorizzare la cultura sportiva digitale, favorire la formazione tecnica degli atleti e promuovere i valori educativi dello sport, quali lealtà, rispetto, fair play, inclusione e collaborazione. L'evento costituisce inoltre fase di pre-selezione per la Nazionale ITESPA 2026, nonché per il circuiti ufficiale Italian Esports Champions 2026.

1.2 Validità e inquadramento regolamentare

La manifestazione si svolge sotto l'autorità regolamentare di ASI Nazionale, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS) e il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), con l'organizzazione tecnica di ITESPA.

Tutti i partecipanti si impegnano a rispettare le seguenti normative, in ordine gerarchico di validità:

- Statuto e Regolamenti Generali ASI Nazionale (CONI);
- Regolamenti interni e disposizioni del Settore Giochi Elettronici Competitivi (ISS);
- Regolamento Sportivo Ufficiale – IEGP26;
- Regolamento Particolare di Gara (RPG) e Circolari Ufficiali ITESPA;

Comunicazioni, delibere e decisioni della Direzione Gara e del Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA.

1.3. Applicazione e accettazione

L'iscrizione e la partecipazione implicano l'accettazione integrale del presente Regolamento e di eventuali integrazioni future. L'ignoranza delle norme non costituisce motivo di giustificazione. Ogni partecipante deve rimanere aggiornato tramite i canali ufficiali ITESPA (sito web, Discord, email ufficiale).

1.4. Ambito di applicazione

Il presente Regolamento Sportivo disciplina ogni aspetto della manifestazione, tra cui:

- requisiti di iscrizione e partecipazione;

- norme tecniche e di condotta in gara;
- modalità di svolgimento dei match e regole di server;
- criteri di punteggio e classifiche ufficiali;
- procedure disciplinari e d'appello;
- norme relative ai diritti di immagine e alla comunicazione pubblica.

Le norme entrano in vigore con la pubblicazione dell'elenco iscritti e restano valide fino all'omologazione della classifica ufficiale finale da parte di ITESPA e ISS.

1.5. Interpretazione e chiarimenti

Eventuali dubbi interpretativi saranno risolti dalla Direzione Gara, che potrà emettere Circolari Ufficiali o Chiarimenti Interpretativi, aventi valore immediato e vincolante.

Ogni caso non espressamente previsto dal presente regolamento sarà valutato secondo il principio di analogia sportiva e nel rispetto dello spirito del fair play.

1.6. Revisione e aggiornamenti

ITESPA potrà aggiornare o integrare il presente Regolamento mediante Circolari Ufficiali numerate.

Le modifiche avranno immediata validità dalla pubblicazione sui canali ufficiali e saranno vincolanti per tutti i partecipanti.

1.7. Durata e validità temporale

Il presente Regolamento Sportivo Ufficiale – IEGP26 – MLBB, è approvato da ISS tramite il Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), ratificato da ASI Nazionale e valido dalla pubblicazione ufficiale fino alla chiusura della manifestazione.

1.8. Etica e valori sportivi

La manifestazione si ispira ai valori fondamentali dello sport promossi da ASI Nazionale e dal CONI, e in particolare ai principi di lealtà, rispetto, inclusione, sicurezza, benessere digitale e responsabilità.

Ogni atleta, team o rappresentante che adotti comportamenti contrari a tali principi, anche al di fuori della pista o sui canali digitali ufficiali, potrà essere sanzionato o escluso dalla manifestazione, secondo quanto previsto dal Codice Etico ITESPA – ISS.

Art. 2 – Organizzazione

2.1 Ente promotore e autorità sportiva di riferimento

La manifestazione IEGP26 – MBLL è promossa da ASI – Associazioni Sportive e Sociali Italiane, Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS), attraverso il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi, con l'organizzazione tecnica e sportiva a cura di ITESPA – Italian Esports Association ASD APS.

ASI Nazionale esercita la funzione di vigilanza sportiva generale, mentre ISS coordina, tramite il Settore GEC, la regolamentazione, la validazione e l'omologazione dell'evento. ITESPA, in qualità di ente organizzatore tecnico, cura la gestione operativa, sportiva, comunicativa e disciplinare della competizione.

2.2. Funzioni e competenze degli enti coinvolti

Soggetto	**Ruolo e competenze**
ASI Nazionale	Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI. Garantisce il rispetto dei principi sportivi, formativi ed etici, nonché la conformità dell'evento all'ordinamento sportivo nazionale.
Istituto Sport e Sociale (ISS)	Associazione nazionale affiliata ad ASI, titolare delle attività del Settore Giochi Elettronici Competitivi. Supervisiona la corretta applicazione delle norme regolamentari e coordina gli aspetti di formazione, arbitraggio e sicurezza sportiva digitale.
Settore Giochi Elettronici Competitivi	Settore operativo di ISS dedicato alla promozione, regolamentazione e supervisione delle attività esport riconosciute. Stabilisce standard tecnici e disciplinari per le competizioni digitali, con attenzione alla tutela delle giocatrici e alla professionalizzazione del settore.
ITESPA – Italian Esports Association ASD APS	Ente organizzatore e promotore tecnico della manifestazione. Responsabile dell'intera gestione sportiva, della comunicazione, della sicurezza digitale, della direzione gara, della formazione e del reclutamento degli ufficiali di gara e degli atleti. Cura inoltre la pubblicazione dei regolamenti, delle circolari e delle classifiche ufficiali.
Direzione Gara ITESPA	Organo tecnico preposto alla gestione sportiva dell'evento in tempo reale. Ha piena autorità nel controllo della competizione, nell'applicazione delle sanzioni e nella

	verifica della regolarità di tutte le fasi di gara.
Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA	Organo disciplinare indipendente, incaricato di esaminare reclami, sanzioni e decisioni di gara. Opera nel rispetto del Regolamento Generale ISS e delle normative ASI, garantendo imparzialità e trasparenza.
Ufficio Comunicazione e Media ITESPA	Responsabile della diffusione delle informazioni ufficiali, della gestione dei canali social e dei contenuti audiovisivi, nonché del rispetto del Codice Etico e delle policy media ASI/ISS.

2.3 Autorizzazione e omologazione

La manifestazione è autorizzata e riconosciuta dal Settore Giochi Elettronici Competitivi di Istituto Sport e Sociale (ISS), nell'ambito dell'ordinamento sportivo ASI Nazionale.

L'omologazione ufficiale dell'evento e la validazione dei risultati finali competono a ISS/GEC, previo controllo documentale e sportivo da parte di ITESPA.

Tutti i documenti ufficiali (Regolamento Sportivo, RPG, Circolari, Verbali e Classifiche Finali) devono essere trasmessi a ISS per l'archiviazione e la ratifica.

2.4 Direzione sportiva e tecnica

La Direzione Sportiva ITESPA è responsabile di:

- approvazione e controllo delle iscrizioni;
- gestione delle verifiche tecniche e delle sessioni di gara;
- applicazione delle norme disciplinari e di sicurezza digitale;
- supervisione del fair play e delle comunicazioni in gara;
- coordinamento del team tecnico e del personale di supporto.

Tutti operano secondo le disposizioni del Regolamento ITESPA e del Settore GEC ISS.

Essi sono tenuti a mantenere un comportamento neutrale, professionale e imparziale, garantendo il corretto svolgimento sportivo della competizione e la sicurezza dei partecipanti.

Le decisioni sono comunicate tramite Circolare Ufficiale e possono essere oggetto di appello secondo le procedure disciplinari ISS.

2.6 Responsabilità dell'organizzazione

ITESPA, in qualità di ente organizzatore, assume la piena responsabilità sportiva e tecnica dell'evento.

Essa si impegna a:

- garantire la regolarità della competizione;
- assicurare la trasparenza nella gestione dei dati e dei risultati;
- tutelare l'integrità digitale dei server di gara;
- rispettare le normative ASI/ISS in materia di sicurezza informatica, privacy e tutela dei minori;
- assicurare la qualità formativa e l'equità sportiva per tutti i partecipanti.

Nota: *ITESPA non risponde di eventuali problemi tecnici di rete, crash del software, o disconnessioni dei partecipanti, salvo diversa disposizione del Regolamento Particolare di Gara.*

2.7 Codice etico e condotta sportiva

Tutti i membri dell'organizzazione, gli atleti e gli ufficiali di gara sono tenuti a rispettare il Codice Etico ITESPA – ISS, conforme ai principi del Codice Etico ASI e ai valori del CONI.

In particolare, sono vietati:

- comportamenti discriminatori o offensivi;
- utilizzo di linguaggio inappropriato in voice chat o stream;
- uso di cheat, exploit o software non autorizzati;
- azioni lesive dell'immagine dell'ente organizzatore o del movimento esport.

Le violazioni saranno sanzionate secondo le procedure disciplinari previste dal Regolamento ITESPA e dal Regolamento Generale ASI.

2.8 Comunicazioni ufficiali

Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla manifestazione (regolamenti, aggiornamenti, circolari, decisioni di gara, classifiche) saranno pubblicate esclusivamente sui canali ufficiali ITESPA, ovvero:

- Sito web ufficiale ITESPA: www.italianesports.org
- Server Discord ITESPA (sezione #comunicazioni-ufficiali)

- Canale e-mail ufficiale: info@italianesports.org

Le comunicazioni pubblicate in tali sedi hanno valore legale e vincolante.

L'ignoranza delle comunicazioni non esonera i partecipanti dalle responsabilità regolamentari.

2.9 Referenti organizzativi

Per garantire trasparenza e tracciabilità, ITESPA nomina i seguenti referenti ufficiali:

- Responsabile Organizzativo: coordina tutte le attività operative e gestionali;
- Direttore di Gara: gestisce la competizione e le decisioni sportive;
- Responsabile Relazioni con ISS/ASI: cura i rapporti istituzionali e la validazione dei documenti ufficiali;
- Responsabile Comunicazione e Media: supervisiona la diffusione dei contenuti e delle classifiche;
- Responsabile Tecnico MLBB (configurazione server e lobby).

2.10 Durata e validità dell'autorizzazione

L'autorizzazione alla manifestazione ha validità limitata al periodo di svolgimento dell'evento IEGP26. Al termine della competizione, ITESPA trasmetterà al Settore GEC ISS il Rapporto Finale di Gara, comprensivo di:

- elenco ufficiale iscritti;
- risultati e classifiche omologate;
- verbali di gara e disciplinari;
- eventuali sanzioni applicate;
- materiale media ufficiale (stream, replay, highlights).

Art. 3 – Iscrizione e partecipazione

3.1 Requisiti

L'IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang è riservato alle sole giocatrici o squadre tutte al femminile con account validi MLBB, appartenenti alla regione europea, con particolare attenzione alle giocatrici italiane. Ogni giocatrice deve essere regolarmente tesserato ITESPA/ISS tramite il Settore Giochi Elettronici Competitivi.

Ogni giocatrice deve essere regolarmente tesserata ITESPA / ISS (Settore Giochi Elettronici Competitivi).

→ Tesseramento: https://italianesports.org/tesseramento

3.2 Procedura d'iscrizione

Per iscrivere il proprio team al torneo, ciascun partecipante deve seguire la seguente procedura:

1. Le iscrizioni sono aperte dal 3 aprile 2026
2. Completare il tesseramento ITESPA-ISS.
3. Registrarsi sulla piattaforma start.gg al link ufficiale dell'evento IEGP26-MLBB.

   → https://www.start.gg/tournament/iegp26-mlbb
4. Indicare nome, cognome e numero di tessera ISS corrispondenti la momento dell'iscrizione sulla piattaforma start.gg
5. La data di chiusura iscrizioni è per le 12:00 del giorno prima del singolo torneo.
6. Il numero minimo di squadre per la partenza di ogni singolo torneo del circuito è pari a 4. Al di sotto delle 4 squadre registrate alla chiusura delle registrazioni il torneo non sarà avviato ma sarà considerato nullo.

3.3. Limiti e validità

- Non ci sono restrizioni di rank o livello di esperienza delle giocatrici;
- Ogni team può registrare 5 giocatrici titolari più fino a 2 riserve;
- È vietata la partecipazione con account multipli o condivisi;
- Ogni giocatrice può partecipare con un solo team;
- L'accesso è consentito esclusivamente tramite account ufficiale MLBB.

3.4 Costi e quote di partecipazione

- L'evento non prevede quota di iscrizione.
- È tuttavia obbligatorio il tesseramento ITESPA-ISS, valido 364 giorni dal giorno del tesseramento e necessario per accedere ai circuiti ufficiali 2026.

3.5 Conferma iscrizione e comunicazioni

La conferma della registrazione sarà comunicata via email e sulla piattaforma ufficiale. Eventuali esclusioni, errori o documentazione mancante saranno segnalati entro 3 giorni dalla chiusura delle iscrizioni. Tutti i partecipanti devono verificare costantemente i canali ufficiali per aggiornamenti e comunicazioni relative alla validità della propria iscrizione.

Art. 4 – Struttura e formato del torneo

4.1. Formula

L'IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang sarà strutturato come una serie di tornei a eliminazione diretta (knockout) con match tra squadre 5 contro 5. I tornei di svolgeranno in date ed orari prefissati e saranno indipendenti l'uno dall'altro ossia si potrà iscriversi e partecipare ad 1,2,3 oppure a tutti e 4 i tornei.

La competizione si svolgerà sui server europei di MLBB, in modo da garantire una connessione stabile e uniforme per tutti i partecipanti. La Direzione Gara si riserva di confermare il server preciso almeno 7 giorni prima dell'inizio del torneo. Eventuali aggiornamenti alla versione di gioco saranno comunicati tempestivamente; in assenza di aggiornamenti, sarà utilizzata la versione precedentemente comunicata nel regolamento.

- Formula: torneo a eliminazione diretta (knockout).
- Modalità: 5v5 – Team vs Team.
- Server: Europa (EU West).

Le partite saranno disputate in modalità Draft Pick, standard nei tornei ufficiali MLBB, con selezione alternata dei campioni (ban/pick) secondo le regole competitive ufficiali.

4.1 Formato dei turni

Il torneo si articolerà nelle seguenti fasi e formati:

Fase	Formato
Round preliminari	Bo1
Semifinali	Bo3
Finale 1°-2° posto / 3°-4° posto	Bo3

Ogni fase potrà prevedere pause tecniche autorizzate dalla Direzione Gara, in caso di problemi tecnici o disconnessioni.

4.2 Date e orari

L'evento si terrà secondo il seguente calendario ufficiale:

- Data ufficiale:

Data	Ora	Nome torneo
Venerdi 8 maggio 2026	17:00	MLBB – GP #1
Venerdi 15 maggio 2026	17:00	MLBB – GP #2
Venerdi 29 maggio 2026	17:00	MLBB – GP #3
Venerdi 12 giugno 2026	17:00	MLBB – GP #4

- Chiusura prevista: ore 22:00 CEST
- Piattaforma ufficiale per registrazione e gestione match: start.gg
- Eventuali variazioni degli orari saranno comunicate in anticipo tramite i canali ufficiali ITESPA.

4.3 Assenze e def-win

La Direzione Gara stabilisce che ogni squadra deve presentarsi puntualmente all'orario stabilito per il match. In caso di assenza o ritardo:

- Dopo 15 minuti di assenza (es: ore 15:15), l'avversario può richiedere def-win tramite Admin.
- Ogni assenza o ritardo deve essere comunicato tempestivamente via email o Discord all'Admin di gara, specificando motivazione e eventuali prove a supporto.

4.5 Comunicazioni operative

La Direzione Gara e gli Admin ITESPA hanno piena facoltà di gestire l'ordine dei turni, gli orari e i match sospesi per problemi tecnici, in modo da garantire lo svolgimento regolare della competizione. Ogni modifica sarà comunicata ufficialmente tramite i canali ITESPA.

Art. 5 – Regole di gioco

5.1 Impostazioni ufficiali

Per garantire uniformità e correttezza durante il torneo, tutte le partite saranno disputate secondo le seguenti impostazioni tecniche e sportive:

- Modalità di gioco: Captain's Mode (CM)
- Server: Europa (EU West)
- Modalità di gioco: Draft Pick (modalità standard nei tornei MLBB ufficiali);
- Server: Europa (EU), con priorità alle giocatrici italiane per ridurre il ping;
- Lobby: privata, creata dall'Admin principale o dal capitano designato con supervisione degli ufficiali di gara;
- Ordine di pick/ban: alternato secondo le regole competitive ufficiali di MLBB;
- Versione di gioco: 2.1.23.x - eventuali aggiornamenti della versione saranno comunicati tempestivamente. In assenza di aggiornamenti, sarà utilizzata la versione precedentemente comunicata;
- Pausa: ammessa solo per motivi tecnici o su autorizzazione dell'Admin di gara;
- Osservatori: ammessi solo membri dello staff ITESPA e broadcaster ufficiali autorizzati.

5.2 Crash o disconnessioni

Al fine di tutelare la regolarità della competizione:

- In caso di crash o disconnessione entro i primi 3 minuti di gioco, la partita sarà riavviata completamente;
- Dopo i primi 3 minuti, la Direzione Gara deciderà caso per caso, basandosi sullo stato della partita, sui log del server e sui replay disponibili;
- In tutti i casi, la decisione finale sarà comunicata ufficialmente tramite circolare agli interessati.

5.3 Replay e verifiche

- Tutte le partite dovranno essere registrate automaticamente tramite replay MLBB, oppure tramite registrazione video autorizzata dal team ITESPA;
- I replay saranno conservati per almeno 30 giorni e dovranno essere forniti ai Commissari su richiesta per verifiche di correttezza, controllo delle regole e accertamento di eventuali infrazioni;
- Ogni squadra è tenuta a mantenere la possibilità di esportare i replay in caso di controversie o controlli ufficiali.

5.3 Server e prestazioni

- Il ping massimo consentito per partecipare ai match ufficiali è di 120 ms;
- Ritardi, lag o packet loss volontari saranno considerati grave violazione delle regole di fair play e potranno comportare sanzioni disciplinari;
- La Direzione Gara monitorerà costantemente le performance dei server per garantire condizioni di gioco equilibrate per tutti i partecipanti.

5.5 Comunicazioni in-game

- Tutte le comunicazioni ufficiali in-game devono rispettare le norme del fair play e il Codice Etico ITESPA/ISS;
- È vietato qualsiasi comportamento che possa disturbare l'avversario, interferire con la partita o compromettere la regolarità del torneo.

Art. 6 – Fair play e comportamento

6.1 Norme generali

L'IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang pone grande attenzione ai valori fondamentali dello sport digitale, quali rispetto, correttezza, inclusione e collaborazione. A tal fine, ogni partecipante è tenuto a osservare le seguenti regole:

- È vietato insultare, provocare o denigrare altre giocatrici, membri dello staff o spettatori;
- È vietato utilizzare linguaggio offensivo, discriminatorio o volgare in chat, voice chat, nickname o clan tag;
- È vietata la condivisione di account o l'uso di account di terzi;

- È vietato l'uso di cheat, macro, script o software esterni non autorizzati;

Ogni violazione sarà considerata comportamento antisportivo e potrà essere sanzionata secondo le procedure previste dal Regolamento ITESPA e dal Codice Etico ISS/ASI.

6.2 Fair Play e comportamento in gara

Ogni partecipante deve rispettare:

- le norme di sicurezza digitale;
- il Codice Etico ITESPA/ISS;
- le regole di comportamento in chat e voice;
- le istruzioni della Direzione Gara e dei Commissari.

Le infrazioni possono includere:

- Comportamento aggressivo o scorretto in-game;
- Uso di software o strumenti non autorizzati per ottenere vantaggi competitivi;
- Disturbo intenzionale degli avversari o interruzione della partita.

6.3 Sanzioni previste

In caso di violazione delle regole di fair play, la Direzione Gara e i Commissari Sportivi ITESPA possono applicare sanzioni progressive, che comprendono:

- Avvertimento ufficiale;
- Penalità sul risultato o sul punteggio finale;
- Esclusione dalla sessione di gara o dall'intero torneo;
- Segnalazione a ISS/GEC per provvedimenti ulteriori.

6.4 Segnalazioni di comportamenti scorretti

I partecipanti possono segnalare comportamenti scorretti tramite screenshot, replay o registrazioni video, inviandoli agli Admin o ai Commissari ITESPA.

Ogni segnalazione sarà analizzata attentamente dal Collegio dei Commissari Sportivi, che deciderà sull'eventuale applicazione di sanzioni secondo quanto previsto dal Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Art 7 – Streaming e media

7.1 Trasmissione ufficiale

ITESPA si occuperà della trasmissione in diretta delle fasi principali dell'IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang, garantendo la massima qualità tecnica e visibilità dell'evento.

7.2 Autorizzazioni per streamer indipendenti

Gli streamer indipendenti interessati a trasmettere le partite devono ottenere un'autorizzazione preventiva dalla Direzione Gara ITESPA.

Tale autorizzazione prevede:

- Inserimento obbligatorio del logo ITESPA e del torneo IEC2025 nella trasmissione;
- Rispetto del calendario ufficiale dei match e dei turni previsti;

Assoluta proibizione di modificare, tagliare o alterare il contenuto delle partite ufficiali senza permesso scritto dello staff ITESPA.

7.3 Diritti di trasmissione delle finali

Lo staff ITESPA detiene il diritto esclusivo di trasmettere le finali della manifestazione. Qualsiasi deroga o accordo speciale dovrà essere concordato preventivamente per iscritto con la Direzione Gara.

7.4 Contenuti e comunicazioni media

Durante tutta la durata del torneo:

- Ogni contenuto audio, video o testuale relativo alla manifestazione deve rispettare il Codice Etico ITESPA/ISS e le normative ASI;
- È vietata la diffusione di contenuti offensivi, discriminatori o in contrasto con i valori del fair play;
- La Direzione Gara e l'Ufficio Comunicazione ITESPA sono responsabili della verifica e validazione dei contenuti pubblicati.

7.5 Collaborazione con team e partecipanti

Tutti i team e i partecipanti sono tenuti a collaborare con lo staff ITESPA per consentire la corretta registrazione e trasmissione delle partite. Ciò include la disponibilità per interviste, replay, highlight ufficiali e eventuali materiali di comunicazione, nel rispetto della privacy e dei diritti delle giocatrici.

Art. 8 – Sistema RPG (Replay – Penalità – Giustizia)

8.1 Sistema RPG – Replay, Penalità, Giustizia

Il sistema RPG è lo strumento ufficiale di ITESPA/ISS per garantire trasparenza, equità e controllo disciplinare nelle gare di Sim Racing. Tutte le gare ufficiali, sia in sede sia da remoto, fanno riferimento a questo meccanismo.

8.1.1. Replay (R)

Tutte le partite devono essere registrate tramite il sistema di replay ufficiale di MLBB, o, in alternativa, tramite registrazioni video autorizzate dallo staff ITESPA;

I replay servono a verificare la correttezza delle azioni di gioco, la conformità alle regole e l'osservanza del fair play;

I replay devono essere conservati per almeno 30 giorni dalla data della gara e messi a disposizione dei Commissari su richiesta.

8.1.2. Penalità (P)

Le penalità vengono assegnate in base alla gravità dell'infrazione e possono essere temporanee per la gara o per più gare (quindi valide anche per gare successive):

Tipo di infrazione	Penalità tipica
Flame(insulti, ingiurie, parole fuori luogo,ecc…)	1 punto
Account Sharing	10 punti
Multi-Account	10 punti
Cheating	10 punti

Fake account	10 punti
No Show	1 punto e sarà considerata come sconfitta

Cumulare penalità comporta sospensioni progressive fino alla squalifica permanente (10 punti).

Nota: Tutte le penalità devono essere comunicate in modo chiaro e motivato, indicando:

- tipologia di infrazione;
- riferimento regolamentare;
- metodo di calcolo della penalità;
- eventuale diritto di appello.

Soglie cumulative:

- 10 punti → sospensione permanente;
- 8 punti → sospensione 2 mesi;
- 6 punti → sospensione 1 mese;
- 4 punti → sospensione 2 settimane;
- 2 punti → sospensione 1 settimana.

8.1.3. Giustizia (G)

La giustizia sportiva ITESPA/ISS si basa su un approccio graduale, trasparente e documentato:

Segnalazione infrazione

- Ogni giocatrice o commissario può segnalare un'infrazione entro 24 ore dalla sessione;
- Le segnalazioni devono essere inviate via piattaforma ufficiale ITESPA o tramite email.

Verifica

- La Direzione Gara analizza replay e tutta la documentazione del caso;

- Eventuali test aggiuntivi possono essere richiesti alla giocatrice (es. replay locale).

Decisione/crash

- In caso di crash o disconnessione entro i primi 2 minuti, la partita sarà riavviata.
- Oltre i 2 minuti, la Direzione Gara deciderà se assegnare vittoria tecnica o ripetizione, sulla base del replay e del vantaggio in gioco.

Appello

- Possibile entro 48 ore dalla comunicazione della decisione;
- Gestito da Commissari Sportivi Senior ITESPA/ISS, la cui decisione è definitiva e vincolante.

8.2 Note operative RPG

- Il sistema RPG garantisce coerenza con principi sportivi e di fair play;
- Tutte le giocatrici devono accettare il sistema RPG come condizione di partecipazione;

Raccomandazioni pratiche:

- Documentare e segnalare immediatamente eventuali anomalie;
- Collaborare con Commissari e Direzione Gara per garantire equità.

Art. 9 – Commissari, stewarding e sanzioni (dettagli e procedura)

9.1. Nomina dei Commissari Sportivi

Il collegio dei Commissari Sportivi è designato da ITESPA. I nomi dei commissari e le relative qualifiche saranno pubblicati nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il collegio ha il compito di garantire il corretto svolgimento delle gare, vigilando sul rispetto delle regole sportive, tecniche e comportamentali dei concorrenti.

9.2. Tipologie di Sanzioni

Le sanzioni applicabili durante le gare dell'IEGP26 sono le seguenti:

- Warning: richiamo ufficiale senza penalità immediata.

- Penalità di game: perdita di game da considerare nel caso di pareggio.
- Esclusione/Squalifica: perdita di una partita di una serie o esclusione dall'intero evento.
- Ammenda: sanzione economica da versare secondo indicazioni ITESPA.

Tutte le sanzioni saranno applicate conformemente ai Regolamenti di ITESPA/ISS.

9.3. Procedura di Stewarding

La procedura standard per le infrazioni sportive è la seguente:

- Segnalazione dell'infrazione: da parte di Commissari, Direzione Gara o concorrenti.
- Raccolta prove: analisi di replay, telemetria e registrazioni video.
- Audizione: convocazione dei conduttori coinvolti quando possibile, per chiarimenti.
- Decisione: emessa dai Commissari con motivazione ufficiale.
- Pubblicazione: la decisione e le motivazioni saranno riportate nei verbali ufficiali accessibili a tutti i partecipanti.

9.4. Reclami e Termini

- I reclami sono ammessi entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria.
- Devono essere presentati tramite il modulo ufficiale online o tramite email.
- Reclami tardivi o non conformi alle regole saranno rigettati senza ulteriori notifiche.

I reclami saranno analizzati dai Commissari, che potranno confermare, modificare o annullare le decisioni già comunicate, sempre basandosi su prove oggettive e criteri regolamentari.

Art. 10 – Reclami e ricorsi

10.1. Presentazione dei reclami

Ogni partecipante o team ha il diritto di presentare reclamo qualora ritenga che una partita, una serie o qualsiasi fase del torneo sia stata condotta in violazione del regolamento o dei principi di fair play.

I reclami devono essere presentati entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria, tramite il modulo ufficiale online indicato nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il reclamo deve contenere:

- Identificazione completa del concorrente o del team che presenta il reclamo;
- Indicare la gara, la serie o l'evento a cui si riferisce il reclamo;
- Motivazione dettagliata, corredata da eventuale documentazione probatoria (replay, screenshot, registrazioni video);

Nota: reclami presentati oltre il termine stabilito o incompleti/non conformi verranno rigettati automaticamente.

10.2. Procedura di esame del reclamo

L'esame di un reclamo segue una procedura trasparente e documentata:

Ricezione e verifica formale: ITESPA verifica che il reclamo sia completo e inviato nei termini regolamentari;

Analisi tecnica e sportiva: i Commissari Sportivi raccolgono tutte le prove necessarie, incluse registrazioni video, replay ufficiali MLBB e chat di gioco;

Audizione dei soggetti coinvolti: quando possibile, le giocatrici e i team interessati vengono convocati per chiarimenti;

Decisione motivata: i Commissari emettono un provvedimento formale che può confermare, modificare o annullare le decisioni iniziali;

Pubblicazione: il verdetto finale e le motivazioni vengono pubblicati nei verbali ufficiali disponibili sui canali ITESPA.

10.3. Ricorsi

I ricorsi possono essere presentati solo dopo la decisione dei Commissari sul reclamo iniziale, entro i termini definiti nel RPG;

Il ricorso deve indicare chiaramente i motivi di contestazione della decisione dei Commissari e può includere nuova documentazione probatoria;

La valutazione del ricorso è di competenza della Direzione Gara o del Collegio dei Commissari Supplenti, come definito nel RPG;

La decisione finale sul ricorso è vincolante e definitiva.

10.4. Effetti dei reclami e ricorsi

Durante l'esame di un reclamo o ricorso, i risultati provvisori possono essere sospesi fino alla conclusione della procedura.

Eventuali modifiche ai punteggi o alle classifiche saranno comunicate solamente dopo la chiusura della procedura, assicurando trasparenza e correttezza.

Reclami infondati o presentati con dolo possono comportare sanzioni disciplinari, inclusa l'esclusione dalle successive gare.

10.5. Principi generali

Tutte le procedure di reclamo e ricorso sono gestite secondo principi di trasparenza, equità e correttezza sportiva, in linea con gli standard nazionali di regolamentazione esportiva.

ITESPA garantisce che ogni concorrente abbia diritto di difesa, accesso alle prove e motivazioni chiare delle decisioni.

Art. 11 – Exploit, glitch e comportamento antisportivo

11.1. Divieto di exploit e glitch

È severamente vietato sfruttare bug, glitch o malfunzionamenti del gioco per ottenere vantaggi competitivi durante le gare.

Tra gli esempi principali di exploit o glitch vietati si includono, ma non sono limitati a:

- Visualizzare informazioni nascoste sulla mappa o sugli avversari in modo non previsto dal gioco;
- Uso di bot o software esterni per automatizzare azioni di gioco o aumentare il numero di operazioni;
- Modifiche o hack al client di gioco che alterino il comportamento del gioco o forniscano vantaggi illeciti;
- Sfruttamento di meccaniche del gioco in maniera non prevista dagli sviluppatori per ottenere un vantaggio competitivo.

Nota: *l'uso di exploit rilevato dai Commissari comporterà sanzioni che possono arrivare fino alla squalifica immediata dalla gara, con eventuali conseguenze ulteriori valutate dal Collegio dei Commissari Sportivi.*

11.2. Comportamento antisportivo

Sono considerati comportamenti antisportivi tutte le azioni che compromettono l'integrità della competizione o danneggiano altri partecipanti, tra cui:

- Uso di linguaggio offensivo, discriminatorio o minaccioso verso le giocatrici, team, organizzatori o pubblico;
- Azioni finalizzate a disturbare intenzionalmente il gioco degli avversari o a manipolare l'esito delle partite;
- Qualsiasi violazione dei principi di fair play stabiliti da ITESPA e ASI Nazionale.

11.3. Procedura di accertamento

Qualsiasi sospetto di exploit, glitch o comportamento antisportivo sarà analizzato dai Commissari Sportivi secondo la procedura standard:

- Raccolta prove: replay ufficiali MLBB, registrazioni video, screenshot e chat di gioco;
- Audizione: convocazione dei soggetti coinvolti quando possibile, per fornire chiarimenti o spiegazioni;
- Decisione motivata: pubblicata nei verbali ufficiali ITESPA e comunicata ai team coinvolti;

Sanzione proporzionata: applicata secondo la gravità dell'infrazione, in linea con il sistema RPG dell'Art. 8.

11.4. Educazione e fair play

Tutti i concorrenti sono tenuti a comportarsi secondo i principi di rispetto, correttezza e spirito sportivo, come indicato dal Codice Etico ITESPA e dalle linee guida ASI.

ITESPA promuove un ambiente competitivo sicuro e formativo, incoraggiando le giocatrici a segnalare comportamenti scorretti o exploit tramite i canali ufficiali.

Il rispetto reciproco, la correttezza in chat e voice, e l'osservanza delle regole di gioco sono elementi fondamentali per partecipare al torneo.

Art. 12 – Premi e titoli

12.1. Premi

La competizione IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang non prevede premi in denaro o materiali per i partecipanti.

L'evento ha una finalità esclusivamente sportiva e formativa, con l'obiettivo di:

- Promuovere competenze tecniche e tattiche nel gioco competitivo MLBB;

- Valorizzare i principi di fair play e collaborazione tra squadre;
- Incentivare la crescita della comunità esportiva italiana ed europea di MLBB;
- Preparare i team per future competizioni ufficiali e circuiti ITESPA 2026.

12.2. Titoli e riconoscimenti

Ai team partecipanti saranno assegnati titoli e riconoscimenti ufficiali, in particolare:

- Il team vincitore riceverà il titolo di “Team Champion IEGP26 – MLBB”;
- Il team vincitore sarà per ogni singolo torneo (quindi 4 in totale per i 4 GP) sarà invitato a partecipare all’ Italian Esports Champions 2026 – MLBB senza contare la classifica.
- I team classificati nelle posizioni successive riceveranno titoli di merito e riconoscimenti di partecipazione;
- I titoli hanno valore sportivo e formativo, ma non comportano alcun riconoscimento economico o materiale.
- La determinazione dei titoli e delle classifiche avviene secondo le regole di punteggio e il sistema RPG delineati negli Articoli precedenti, garantendo equità e trasparenza.

12.3. Pubblicazioni e attestati

Tutti i risultati ufficiali, le classifiche finali e i titoli assegnati saranno pubblicati sui canali ufficiali ITESPA:

- Sito web ufficiale: www.italianesports.org;
- Server Discord ITESPA, sezione #comunicazioni-ufficiali;
- Canale e-mail ufficiale: info@italianesports.org

Su richiesta, i partecipanti potranno ricevere attestati di partecipazione o di posizionamento, utili a fini personali, formativi o professionali nel settore esport.

12.4 Sistema di punteggio per posizione

Al termine di ogni torneo, verrà stilata una classifica finale in base al risultato raggiunto nel tabellone a eliminazione diretta.
A ciascun team verranno assegnati punti ranking, utilizzati per:

- determinare la classifica generale della competizione e per la classifica generale dell’Italian Esports Grand Prix 2026 – Mobile Legends Bang Bang;

- contribuire al ranking stagionale o nazionale e per l'accesso all' Italian Esports Champions 2026 - Mobile Legends Bang Bang;

Risultato nel torneo	Posizione finale	Punti ranking
Vincitore (Finale vinta)	1°	30
Finalista (Finale persa)	2°	25
Sconfitta in semifinale	3° – 4°	20
Sconfitta ai quarti di finale	5° – 8°	14
Sconfitta agli ottavi di finale	9° – 16°	8
Sconfitta al primo turno (Round of 32)	17° – 32°	3
Eliminato nei turni preliminari o qualifiche	33° e oltre	1

Art. 13 – Disposizioni finali e circolari

13.1. Circolari e aggiornamenti

ITESPA si riserva il diritto di emettere circolari, comunicazioni ufficiali o aggiornamenti tecnici che integrino, chiariscano o modifichino il presente regolamento.

Tali comunicazioni saranno pubblicate esclusivamente sui canali ufficiali ITESPA (sito web, Discord, e-mail) e produrranno effetto dalla data indicata nella comunicazione stessa, salvo diversa indicazione.

Eventuali aggiornamenti possono riguardare, ad esempio:

- modifiche alle regole di gioco in seguito a patch ufficiali MLBB;
- variazioni di orario o calendario delle partite;
- integrazioni alle procedure di gara o alle norme disciplinari.

13.2. Validità del regolamento

Il presente regolamento costituisce il documento ufficiale di riferimento per tutti gli aspetti sportivi, tecnici e procedurali della manifestazione IEGP26 – Mobile Legends: Bang Bang.

Tutti i partecipanti, team e collaboratori sono tenuti a conoscerlo, rispettarlo integralmente e fare riferimento ad esso per qualsiasi controversia, chiarimento o procedura ufficiale.

13.3. Rinvio e modifiche

ITESPA può modificare il calendario, la durata delle gare, le sessioni di qualifica o altri aspetti operativi per esigenze organizzative o per garantire il corretto svolgimento della competizione.

Eventuali modifiche saranno pubblicate tempestivamente sui canali ufficiali ITESPA e avranno effetto immediato o alla data comunicata.

In caso di forza maggiore, imprevisti tecnici o modifiche del gioco MLBB che incidano sull'equità della competizione, l'evento potrà essere rinviato o annullato, seguendo le procedure indicate nei precedenti articoli (Art. 7 – Streaming e media, Art. 12 – Premi e titoli).

Approvazione e pubblicazione

Data di approvazione: 23/03/2026

Questo Regolamento e il relativo RPG entrano in vigore alla data di pubblicazione sul sito ufficiale ITESPA. Eventuali modifiche saranno comunicate ufficialmente con circolare.