



REGOLAMENTO 2019/20

CAPITOLO	PAGINA
Sponsor e Partner	2
1. Cos'è il Mantra	3
2. Regole Mantra 2.1 Bonus - 2.2 Malus	3
3. Definizione ruoli dei giocatori	4
4. Assortimento della rosa 4.1 Come fare? - 4.2 Cosa fare? - 4.3 Consigli	5
5. Fonte quotazioni e voti	5
6. Schemi di gioco	6
7. Formazioni e sostituzioni 7.1 Schieramento formazione - 7.2 Schieramento panchina - 7.3 Sostituzioni - 7.4 Giocatori senza voto - 7.5 Modificatore - 7.6 Schierare giocatori fuori posizione	7
8. Calendario 8.1 Variazioni di calendario	9
9. Mercati di riparazione 9.1 Mercati straordinari - 9.2 Cambio Jolly - 9.3 Date e orari delle sessioni	9
10. Competizioni 10.1 livinCampionati e Final Eight - 10.2 Supercoppa - 10.3 livinMatrix - 10.4 Matrix Cup A - 10.5 Matrix Cup B - 10.6 livinCoppa - 10.7 livinRanking - 10.8 livinBestScore-Week - 10.9 livinBestScore-Season	11
11. Criteri passaggio turno 11.1 Arrivo a pari punti in livinCampionato - 11.2 Final 8 livinCampionato A/R - 11.3 Supercoppa - 11.4 Matrix Cup A - 11.5 Matrix Cup B - 11.6 livinCoppa (solo andata) - 11.7 livinRanking - 11.8 livinBestScoreWeek - 11.9 livinBestScoreSeason	14
12. Fasce gol	16
13. Premi 13.1 livinCampionato - 13.2 Supercoppa - 13.3 livinMatrix - 13.4 Matrix Cup A - 13.5 Matrix Cup B - 13.6 livinCoppa - 13.7 livinRanking- 13.8 livinBestScoreWeek - 13.9 livinBestScoreSeason	17

MAIN SPONSOR

PREMIUM SPONSOR



BASIC SPONSOR



PARTNER



1. COS'È IL "MANTRA"

Il sistema Mantra rappresenta l'evoluzione naturale dei fantasy games basati sul calcio e si rivolge a chi desidera un'esperienza di gioco più coinvolgente e che enfatizzi il valore e le scelte di ogni allenatore di fantacalcio.

Facile da giocare molto più di quanto si possa immaginare, Mantra ha conquistato da subito la fetta più esigente dei fantappassionati italiani, trasformando in realtà concreta quanto promesso dal suo slogan di lancio "chi prova Mantra non torna più indietro". I plus di questo sistema di gioco possono essere così riassunti:

- Enfasi della funzione manageriale. Non basta più 'indovinare' l'attacco, ma va costruita 'una squadra' completa e strutturata in base alle proprie esigenze ed idee tattiche.
- La tattica diventa parte attiva del gioco. Lo schieramento della formazione, così come quello della panchina, diventa meno scontato e strettamente correlato alle opportunità tattiche offerte dalla rosa a disposizione.
- Le dinamiche di mercato acquisiscono appeal. Si cambia e si scambia anche in funzione dei moduli di gioco sui quali è costruita l'ossatura della squadra.

2. REGOLE MANTRA

Per ogni giornata di Serie A Tim, a ogni giocatore viene attribuito un punteggio (voto), che sommato tra tutti gli 11 schierati, daranno il totale.

Il sistema, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni (vedi 7.3). Al punteggio totale possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus.

2.1 BONUS:

Gol	[+3]
Assist	[+1]*
Rigore parato	[+3]
Clean sheet	[+1]

* Non vi è differenza tra "Assist da fermo" e "Assist in movimento".

2.2 MALUS:

Ammonizione	[-0,5]
Espulsione	[-1]
Gol subito	[-1]*
Autogol	[-2]
Rigore sbagliato	[-3]

* Per ogni gol

3. DEFINIZIONE DEI RUOLI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore in lista ha il suo ruolo specifico e dovrà essere inserito coerentemente in uno degli schemi di gioco disponibili. Accanto ai giocatori in grado di ricoprire un solo ruolo, esiste un nutrito gruppo di giocatori polivalenti, dunque schierabili in più ruoli. La definizione dei ruoli avviene rispettando il più possibile le caratteristiche tattiche reali dei protagonisti delle serie A.

La legenda dei ruoli base è:

ICONA	RUOLO	POSIZIONE
	Portiere	LINEA DI DIFESA
	Terzino Destro	
	Difensore Centrale	
	Terzino Sinistro	
	Esterno	LINEA DI CENTROCAMPO
	Mediano	
	Centrocampista	
	Ala	LINEA DI TREQUARTI
	Trequartista	
	Seconda Punta	LINEA D'ATTACCO
	Punta Centrale	

4. ASSORTIMENTO DELLA ROSA

4.1 COME FARE?

Mediante il sito leghe.fantacalcio.it/livinmantra, ogni partecipante può generare la propria rosa, accedendo al mercato della lega. Inoltre è possibile personalizzare maglia, logo e storia della propria squadra da [Opzioni Squadra](#).

4.2 COSA FARE?

Il livinManager, entro la prima giornata, deve acquistare 23 giocatori tra quelli della Serie A Tim 2019/20. Il partecipante ha a disposizione **300 fantamilioni** per acquistare, obbligatoriamente, un massimo di 21 giocatori di movimento e un minimo di 2 portieri.

4.3 CONSIGLI

Come assortire la propria rosa? Verrebbe da pensare che la prima scelta da fare è il modulo su cui lavorare. Tuttavia, anche quando una certa strada è intrapresa, scegliere qualche giocatore che vi consente variabili tattiche è sempre cosa buona e giusta! In linea generale comunque è saggio avere almeno 2 giocatori per ogni posizione del vostro modulo base, a cui aggiungere qualche polivalente tappabuchi e, come già detto, qualche giocatore in grado di mettere in essere varianti tattiche.

5. FONTE QUOTAZIONI E VOTI

La fonte delle quotazioni, così come quella dei voti, è “Napoli”, fonte base della piattaforma fantacalcio.it (ex Fantagazzetta). È così possibile usufruire del live dell'app.

6. SCHEMI DI GIOCO

Gli schemi tattici disponibili per il sistema di gioco **MANTRA** sono undici:



7. FORMAZIONI E SOSTITUZIONI

7.1 SCHIERAMENTO FORMAZIONE

Il primo passo per schierare la formazione in campo è scegliere lo schema di gioco tra quelli disponibili. Successivamente sarà possibile schierare i giocatori in coerenza con il proprio ruolo. Il software grafico vi supporterà indicando chiaramente le scelte corrette, quelle adattabili e quelle non fattibili, evidenziando qualsivoglia errore di inserimento.

La formazione va inserita **entro e non oltre un minuto prima** della prima partita della relativa giornata di Serie A (inclusi anticipi anche superiori alle 48 ore, vedi il punto 8.1. Inevitabilmente, tutti i 23 giocatori che compongono la rosa di ogni squadra saranno “convocati” sempre: 11 titolari e 12 in panchina (vedi il punto 7.2).

Sarà consentito inserire la formazione in modalità “invisibile”.

7.2 SCHIERAMENTO DELLA PANCHINA

La panchina è composta da 12 giocatori, di cui minimo un portiere, da schierarsi in ordine di preferenza assoluta, cioè a partire dal giocatore che si preferisce far entrare per primo come sostituto, qualora il cambio fosse tatticamente possibile.

ATTENZIONE: A differenza della formula classica, in Mantra è notevolmente importante e fortemente consigliato schierare la panchina partendo dagli attaccanti e procedendo a ritroso (esempio > Pc - A - W/T - W - C - M/C - E/C - Dd/E - Dc - Ds/ Dc - Dc - Por). Tale accorgimento consentirà una gestione dei cambi più efficace, essendo fondamentale l'ordine panchina nella definizione dei sostituti che entrano in campo.

7.3 SOSTITUZIONI

In caso uno o più giocatori tra quelli schierati nella formazione titolare risultino assenti o senza voto (**fino a un massimo di 3**), l'obiettivo del sistema è quello di riorganizzare lo schieramento in campo pescando i sostituti dalla panchina coerentemente alle scelte del livinManager.

L'ordine gerarchico delle sostituzioni prevede:

1. Soluzioni **OTTIMALI** (senza malus) che rispettino lo schema tattico scelto dal livinManager in fase di schieramento della formazione.
2. Soluzioni **EFFICIENTI** (senza malus e solo in assenza di soluzioni al punto 1) con qualsiasi altro schema tra quelli disponibili, in tal modo configurando un CAMBIO MODULO.
3. Soluzioni **ADATTATE** (solo in assenza di soluzioni al punto 1 e 2) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti giocatori fuori posizione.

7.4 GIOCATORI SENZA VOTO

Se un giocatore non riceve voto in pagella, il sistema procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati. Il giocatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio se:

- Il giocatore (escluso portiere) s.v. che viene ammonito riceverà il voto 5,5.
- Il portiere s.v. che ha giocato almeno 25 minuti (esclusi i recuperi) riceverà il voto 6 (a cui vanno attribuiti eventuali bonus(malus)).

7.5 MODIFICATORE

Non è previsto e non sarà presente alcun tipo di modificatore.

7.6 SCHIERARE GIOCATORI FUORI POSIZIONE

Che sia per emergenza, scelta consapevole o semplice errore dell'utente, il sistema consente lo schieramento di giocatori fuori posizione in formazione, ove possibile. Nel caso siano necessarie sostituzioni di giocatori di movimento il sistema gestirà il processo esattamente con le stesse dinamiche descritte al punto 7.3.

Se invece tutti i 10 giocatori di movimento schierati fossero a voto e non si rendessero necessarie sostituzioni, il sistema non avvierà alcun processo e quindi la formazione sarà conteggiata così come schierata dall'utente, con conseguente aggravio dei malus legati ai giocatori schierati fuori posizione.

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI											
	Pc	A	T	W	C	M	E	Dc	Dd	Ds	Por
Pc	OK	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
A	*	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
T	NO	NO	OK	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W ¹	NO	*	**	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W ²	NO	NO	NO	OK	NO	- 1	OK	- 1	- 1	- 1	NO
C	NO	NO	NO	NO	OK	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	- 1	OK	- 1	- 1	- 1	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	- 1	- 1	NO
Dd	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	OK	- 1	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	- 1	OK	NO
Por	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

* OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi NO
 ** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi - 1
¹ tutti gli schemi tranne 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1
² solo 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1

N.B. Nella colonna (in verticale, a sinistra) il calciatore/ruolo da sostituire. In riga (orizzontale, in alto) il potenziale sostituto

8. CALENDARIO

Il calendario del livinMantra seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A Tim 2019/20 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C. e dalla Lega Calcio.

8.1 VARIAZIONI DI CALENDARIO

La giornata sarà ritenuta valida e quindi i voti saranno da considerarsi validi, se, in caso di anticipo o posticipo straordinario di una o più partite, quest'ultime vengano giocate prima della prima partita del turno successivo e/o non prima dell'ultima partita del turno precedente.

Nel caso in cui, le condizioni di cui sopra non dovessero sussistere, tutti i giocatori (squalificati esclusi) delle squadre coinvolte nella variazione del calendario riceveranno 6 punti d'ufficio.

9. MERCATI DI RIPARAZIONE

Il livinMantra, tra le proprie fondamenta, prevede delle sessioni di mercato.

Vi saranno **3 sessioni di mercato** riparazione ordinarie: ogni utente potrà effettuare **10 cambi (non cumulabili)** per sessione; ad ogni giocatore in entrata dovrà corrispondere uno in uscita. Ovviamente sarà necessario rientrare nel budget e rispettare l'obbligo della presenza minima di 2 portieri, altrimenti il sistema stesso non consentirà l'operazione di mercato. È consigliato ottenere plusvalenze nel corso della stagione per poter poi usufruire di crediti in più fino all'ultima sessione di mercato.

9.1 MERCATI STRAORDINARI

Sono altresì previste due sessioni straordinarie: dopo la fine del mercato estivo (settembre) e dopo la fine del mercato invernale (febbraio). In queste due sessioni, saranno disponibili 3 sostituzioni.

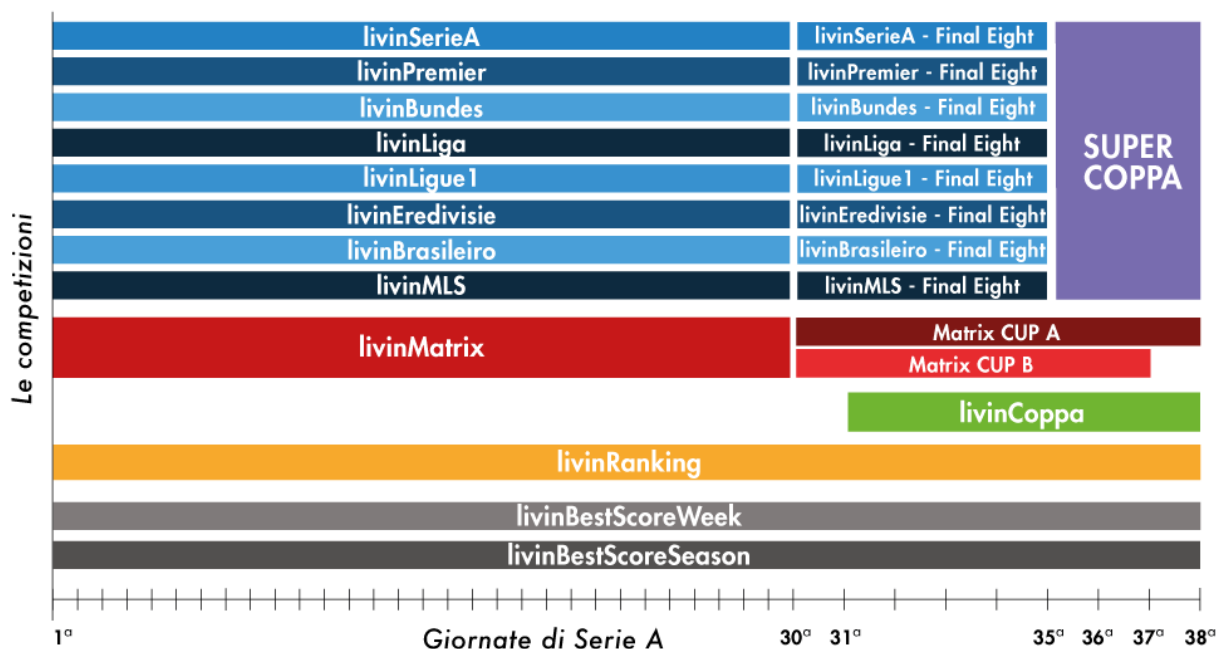
9.2 CAMBIO JOLLY

Il cambio jolly, novità del livinMantra 2019/20, consiste nella possibilità di giocarsi un cambio (uno e uno solo) tra la 31^a e la 38^a ed ultima giornata della stagione.

9.3 DATE E ORARI DELLE SESSIONI

*** IN ATTESA DEL CALENDARIO DI SERIE A TIM***

10. COMPETIZIONI



Il livinMantra 2019/20 prevede 16 competizioni:

- 8 livinCampionati (più Final Eight)
- 1 Supercoppa
- 1 livinMatrix
- 2 Matrix Cup (A e B)
- 1 livinCoppa
- 1 livinRanking
- 38 livinBestScoreWeek
- 1 livinBestScoreSeason

10.1 livinCampionati e Final Eight

Ogni squadra iscritta parteciperà di diritto a **tutti gli 8** campionati seguenti:

1. livinSerieA
2. livinPremier
3. livinLiga
4. livinLigue1
5. livinEredivisie
6. livinBundes
7. livinMLS
8. livinBrasileiro

INIZIO	FINE (FINAL EIGHT INCLUDE)
1 ^a giornata	35 ^a giornata

Ognuno di questi campionati ha un sottostante di 8 gironi (da A a H) da 16 squadre per girone. Ogni squadra, dunque, ha 15 avversari nel proprio girone, di cui 14 sempre diverse per campionato. Non è così possibile incrociare lo stesso avversario per campionato, se non una volta.

I campionati iniziano alla 1^a giornata e terminano alla 30^a.

Dalla 31^a alla 35^a giornata vi saranno le **Final Eight**: le vincenti degli 8 gironi per ognuno dei campionati si affronteranno in sfide andata/ritorno con finale secca, per accreditare il vincitore.

Verrà premiato solo il vincente della Final Eight per ognuno degli 8 campionati.

10.2 Supercoppa

La Supercoppa prenderà il via alla 36^a giornata e si concluderà alla 38^a.

Vi parteciperanno le 8 squadre che vinceranno le Final Eight degli 8 campionati: saranno sfide secche, dai quarti fino alla finale.

Nel caso in cui il vincitore sia lo stesso per due o più campionati, parteciperanno le finalisti perdenti che hanno totalizzato il maggior punteggio nella propria finale. Se anche queste dovessero essere già presenti, verrà ammessa la semifinalista perdente con il punteggio migliore.

INIZIO	FINE
36 ^a giornata	38 ^a giornata

10.3 livinMatrix

Questa competizione è la vera novità della stagione 2019/20.

In questo campionato, totalmente innovativo e non previsto dalla piattaforma Fantacalcio.it, vi partecipano di diritto ognuna delle 128 squadre iscritte. Nel livinMatrix, ogni giornata, **vengono sommati i punti fatti per ognuna delle 8 differenti partite per livinCampionato** (3 punti a vittoria, 1 punto a pareggio e 0 a sconfitta).

Esempio: alla 1ª giornata, la mia squadra vince in livinSerieA (3 punti) e in livinPremier (3 punti), in livinLiga pareggia (1 punto) e negli altri 5 livinCampionati perde. Sommando i punti, ottengo 7 punti. Questi vengono aggiunti e aggiornati settimanalmente in una classifica extra che sarà caricata con file pdf sia sui documenti di lega su Fantacalcio.it che sul sito livingplaynews.com/livinmantra. Essendo una competizione parallela ai livinCampionati, anche questa inizia alla 1ª giornata per concludersi alla 30ª.

INIZIO	FINE
1ª giornata	30ª giornata



10.4 Matrix Cup A

La Matrix Cup A avrà inizio alla 31ª giornata e si chiuderà alla 38ª. Si qualificheranno le prime 32 squadre classificate al livinMatrix. Esse si incroceranno in sfide andata/ritorno dai sedicesimi con finale secca, in base al piazzamento. In caso di pareggio, verrà avvantaggiata la squadra meglio classificata al termine del livinMatrix.

INIZIO	FINE
31ª giornata	38ª giornata

10.5 Matrix Cup B

La Matrix Cup B avrà inizio alla 31ª giornata e si chiuderà alla 37ª. Si qualificheranno direttamente ai trentaduesimi le squadre piazzate tra la 33ª e la 64ª posizione del livinMatrix. Le ultime 64 squadre classificate al livinMatrix faranno un turno preliminare di sola andata alla 31ª giornata di Serie A Tim;

chi supera questo turno si incrocerà nei trentaduesimi (alla 32ª giornata), in sfide di sola andata, con le squadre già classificate di cui sopra, in base al piazzamento, fino alla finale. In caso di pareggio, verrà avvantaggiata la squadra meglio classificata al termine del livinMatrix.

INIZIO	FINE
31ª giornata	37ª giornata

10.6 livinCoppa

Dalla 32ª alla 38ª giornata si incroceranno tra loro, con tabellone tennistico e in modalità random, tutte le 128 squadre iscritte. Dai sessantaquattresimi fino alla finale si sfideranno in partite di sola andata. In caso di pareggio, verrà avvantaggiata la squadra meglio classificata al termine del livinMatrix.

INIZIO	FINE
32ª giornata	38ª giornata

10.7 livinRanking

La classifica somma punti sarà il totalizzatore dei punti ottenuti in tutte le 38 giornate di Serie A Tim.

INIZIO	FINE
1 ^a giornata	38 ^a giornata

10.7 livinBestScoreWeek

La squadra che, ogni giornata, totalizzerà il miglior punteggio, verrà premiata con cadenza settimanale.

* **ATTENZIONE:** Il premio è destinato solo a chi otterrà il miglior punteggio schierando regolarmente la formazione. Non verrà dunque attribuito il premio settimanale a chi verrà recuperata la formazione dal sistema in quanto non aggiornata per il relativo turno, pur ottenendo il miglior punteggio; in tal caso verrà premiato chi seguirà.

INIZIO	FINE
1 ^a giornata	38 ^a giornata

10.8 livinBestScoreSeason

La squadra che, a fine stagione, avrà totalizzato il miglior punteggio, verrà premiata.

* **ATTENZIONE:** Il premio è destinato solo a chi otterrà il miglior punteggio schierando regolarmente la formazione. Non verrà dunque attribuito il premio annuale a chi verrà recuperata la formazione dal sistema in quanto non aggiornata per il relativo turno, pur ottenendo il miglior punteggio; in tal caso verrà premiato chi seguirà.

INIZIO	FINE
1 ^a giornata	38 ^a giornata

11. CRITERI PASSAGGIO TURNO

11.1 livinCampionati

In caso di arrivo a pari punti nel girone del livinCampionato verranno utilizzati i seguenti criteri:

1. Miglior piazzamento in livinMatrix
2. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
3. Gol fatti
4. Classifica avulsa
5. Differenza reti
6. Gol subiti
7. Sorteggio

11.2 Final Eight (A/R)

Nelle sfide andata/ritorno delle Final Eight dei livinCampionati vigeranno i seguenti criteri per il passaggio del turno:

1. Gol
2. Somma punti tra andata e ritorno
3. Miglior piazzamento in livinMatrix
4. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
5. Miglior Somma Punti nel livinCampionato di riferimento
6. Gol fatti nel livinCampionato di riferimento
7. Differenza reti nel livinCampionato di riferimento
8. Gol subiti nel livinCampionato di riferimento
9. Sorteggio

11.3 Supercoppa (solo andata)

Nelle sfide secche, solo andata, di Supercoppa vigeranno i seguenti criteri:

1. Gol
2. Maggior punteggio nella giornata
3. Miglior piazzamento in livinMatrix
4. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
5. Miglior Somma Punti nel livinCampionato di riferimento
6. Gol fatti nel livinCampionato di riferimento
7. Differenza reti nel livinCampionato di riferimento
8. Gol subiti nel livinCampionato di riferimento
9. Sorteggio

11.4 Matrix Cup A (A/R)

Nelle sfide di andata e ritorno, di Matrix Cup A vigeranno i seguenti criteri:

1. Gol
2. Miglior somma punti totalizzata nelle due partite (A/R)
3. Miglior piazzamento in livinMatrix
4. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
5. Sorteggio

11.5 Matrix Cup B (solo andata)

Nelle sfide secche, solo andata, di Matrix Cup B vigeranno i seguenti criteri:

1. Gol
2. Maggior punteggio nella giornata
3. Miglior piazzamento in livinMatrix
4. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
5. Sorteggio

11.6 livinCoppa (solo andata)

Nelle sfide secche, solo andata, di livinCoppa vigeranno i seguenti criteri:

1. Gol
2. Maggior punteggio nella giornata
3. Miglior piazzamento in livinMatrix
4. Miglior piazzamento in livinRanking all'ultimo aggiornamento
5. Sorteggio

11.7 livinRanking

In caso di ex aequo a fine competizione, avrà vantaggio la squadra meglio classifica in livinMatrix alla 30ª giornata o eventualmente a ritroso (sorteggio in ultima ipotesi).

11.8 livinBestScoreWeek

Nel caso in cui dovesse presentarsi un punteggio pari a due o più squadre, verrà premiata la squadra con il peggior piazzamento in livinMatrix all'ultimo aggiornamento, o eventualmente a ritroso (sorteggio in ultima ipotesi).

11.9 livinBestScoreSeason

Nel caso in cui dovesse presentarsi un punteggio pari a due o più squadre, verrà premiata la squadra con il peggior piazzamento in livinMatrix all'ultimo aggiornamento, o eventualmente a ritroso (sorteggio in ultima ipotesi).

12. FASCE GOL

Di seguito le fasce per l'attribuzione dei gol, valide per tutte le competizioni che prevedono scontri diretti:

PUNTI		GOL
DA	A	
0	65,5	0
66	71,5	1
72	76,5	2
77	82,5	3
83	87,5	4
88	91,5	5
92	95,5	6
96	99,5	7
100	103,5	8

A seguire, poi, scatterà un gol ogni 4 punti.

13. PREMI

13.1 livinCampionato (Finale Eight incluse)

FINALISTA*	PREMIO
Vincente*	(del valore di) 200 €
Perdente*	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21

* Per ogni Final Eight di tutti gli 8 livinCampionati

13.2 Supercoppa

FINALISTA	PREMIO
Vincente	(del valore di) 150 €
Perdente	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21

13.3 livinMatrix

CLASSIFICATO	PREMIO
Primo	(del valore di) 500 €
Secondo	(del valore di) 300 €
Terzo	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21
Quarto	Buono di 30 € per il livinMantra 2020/21
Quinto	Buono di 20 € per il livinMantra 2020/21

13.4 Matrix Cup A

FINALISTA	PREMIO
Vincente	(del valore di) 200 €
Perdente	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21

13.5 Matrix Cup B

FINALISTA	PREMIO
Vincente	(del valore di) 100 €
Perdente	Buono di 20 € per il livinMantra 2020/21

13.6 livinCoppa

FINALISTA	PREMIO
Vincente	(del valore di) 250 €
Perdente	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21

13.7 livinRanking

CLASSIFICATO	PREMIO
Primo	(del valore di) 250 €
Secondo	(del valore di) 100 €
Terzo	Buono di 50 € per il livinMantra 2020/21
Quarto	Buono di 30 € per il livinMantra 2020/21

13.8 livinBestScoreWeek

MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE	PREMIO
Vincente	(del valore di) 20 €

13.9 livinBestScoreSeason

MIGLIOR PUNTEGGIO ANNUALE	PREMIO
Vincente*	(del valore di) 40 €

Il valore espresso nei premi è inteso come Coupon Amazon. Entro l'inizio della manifestazione, l'organizzazione si riserva la possibilità di sostituire i Coupon Amazon con premi o buoni (di un valore superiore a quelli sopraindicati) messi in palio da eventuali partner o sponsor.