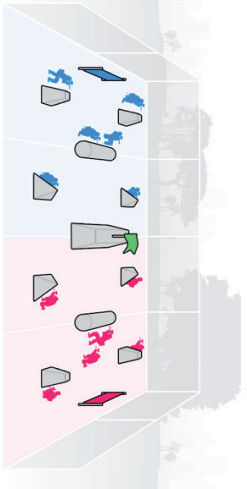


MODALITÀ DI GIOCO

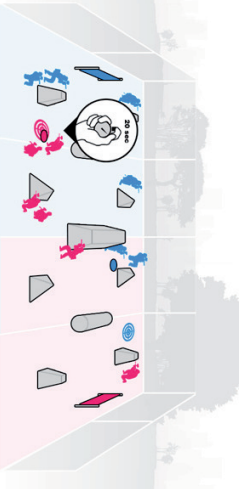
Gioco della bandiera

Le due squadre si contendono un'unica bandiera posizionata al centro del campo. Per vincere ogni squadra deve recuperare la bandiera e portarla nella propria base. Quando un giocatore viene colpito non può più attaccare e deve tornare nella propria base per il "respawn" che gli permetterà di rientrare in partita. Se si viene colpiti con la bandiera in mano questa si lascia cadere nel punto in cui il giocatore è stato colpito (il gioco continua e il giocatore deve comunque tornare alla base). La bandiera non può essere lanciata.



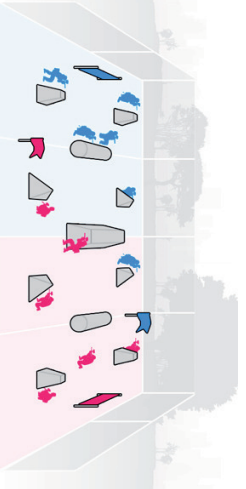
Gioco della palla

Ogni squadra parte dalla propria postazione di partenza con una palla da rugby. L'obiettivo per entrambe è quello di riuscire a posizionare la palla in una zona prestabilita (vicino la metà campo avversaria) e difenderla per 20 secondi. La squadra si aggiudica la vittoria se allo scadere dei 20 secondi la palla si trova ancora in postazione. Durante i 20 secondi la squadra avversaria può avvicinarsi e rimuovere la palla dalla postazione. La palla può essere lanciata tra i giocatori. I giocatori colpiti devono tornare in base per il "respawn".



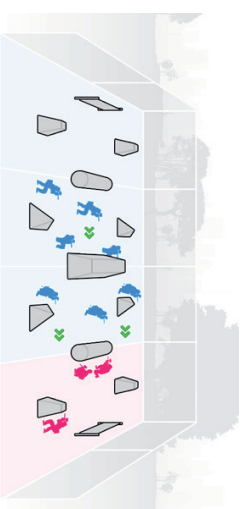
Gioco delle due bandiere

Il gioco delle due bandiere consiste nel recuperare la propria bandiera posta su un lato del campo e riportarla alla base. Il gioco delle due bandiere prende lo stesso regolamento del gioco della bandiera. Le bandiere sono posizionate all'altezza della metà campo sui lati opposti. La bandiera non può essere lanciata.



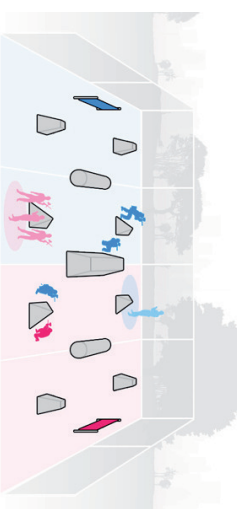
Attacco contro difesa

I componenti dell'attacco sono maggiori di quelli della difesa (su 10 giocatori complessivi 3 difendono e 7 attaccano). L'obiettivo per l'attacco è eliminare tutti gli avversari entro il tempo limite; per la difesa lo scopo è sopravvivere. I giocatori marcati vengono eliminati senza possibilità di "respawn". Vince l'attacco se riesce ad eliminare la difesa entro il tempo limite; vince la difesa se allo scadere del tempo rimane almeno un giocatore in campo.



Base avversaria

Vicino ad ogni postazione di partenza c'è una base. L'obiettivo è conquistare la base avversaria con tutti i componenti della propria squadra. Il giocatore che arriva nella base avversaria diventa neutro: non può marcare i giocatori avversari né può essere marcato. I giocatori colpiti durante il percorso sono costretti a tornare in postazione di partenza per il "respawn". Vince la squadra che riesce per prima a conquistare la base avversaria con tutti i propri giocatori.



Scorta del presidente

Ogni squadra elegge tra i propri membri un "presidente" che rimane anonimo per gli avversari. Lo scopo del gioco è scortare il presidente alla postazione opposta del campo senza farlo colpire. Ogni squadra parte da un ostacolo prestabilito. Se un giocatore viene colpito deve tornare nella postazione di partenza per il "respawn", se il presidente viene colpito è eliminato dal gioco. La squadra che colpisce il presidente avversario può portare a termine la propria missione e vincere la partita. Se anche il secondo presidente viene colpito il gioco termina in parità.

