

## Allenamento Bivio Cascinare

Calcolando massimo 20 minuti ognuno (15 di gioco e 5 preparazione) si possono fare 12 combat in 4 ore (dalle 8:30 alle 12:30 circa) e fare almeno 2 volte il giro del campo.

**NON FARE MAI 2 GAME CONSECUTIVI SULLO STESSO PUNTO, IN MODO DA CAMMINARE DI PIU'. IN OGNI GAME IL PRIMO COLPITO FA L'ARBITRO**

### ***Programma per domenica con prove speciali:***

- 1. Strada (R.A.I.)**  
Reazione automatica immediata:  
Gli attaccanti devono raggiungere la zona sicura (bandiera) ed eliminare eventuali minacce  
I difensori devono piazzare la bandiera alla vigna e piazzarsi lungo la strada, non devono difendere la bandiera, devono ingaggiare lungo il percorso, possono fare imboscate.
- 2. Bunker (ruba bandiera stealth)**  
I ceccini devono difendere la bandiera, gli attaccanti devono recuperarla eliminando meno difensori possibili.
- 3. Canneto (prova sniper)**  
Eliminare prima la sentinella a colpo singolo, poi il resto dei difensori piazzati.  
La sentinella deve essere in piedi e visibile.
- 4. Selva (ostaggio)**  
Salvare l'ostaggio e scortarlo in zona sicura, l'ostaggio spara una volta liberato.
- 5. Casa (generale)**  
Eliminare tutti i difensori e catturare vivo il generale (che spara)
- 6. Vigna (pilota)**  
Recuperare l'ostaggio e scortarlo in zona sicura, l'ostaggio non spara ed è zoppo.
- 7. Strada/capre (bonifica area)**  
Cercare ed eliminare tutti i difensori che possono stare imboscati anche oltre i 30 metri.
- 8. Bunker + Selva capre (2 flags)**  
Classico combat con 2 bandiere e 2 campi base, recuperare bandiera avversaria e portarla al proprio campo base.
- 9. Canneto**  
Attacco/Difesa semplice, oppure ripetere una delle prove già fatte.
- 10. Casa (prova cartografica)**  
Eliminare tutti i difensori ed eseguire prova cartografica, troverete info e materiale in loco.
- 11. Vigna/Discesa**  
Attacco/Difesa semplice, oppure ripetere una delle prove già fatte.