

TABELLA - CLIMA PRIMAVERILE

- 2D6 RISULTATO**
- 2 MORNING DEW (RUGIADA DEL MATTINO)**
Il campo è ricoperto di rugiada lasciata della fredda notte che rende tutto un po' più scivoloso. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre applicare un modificatore -1 a qualsiasi tentativo di Raccogliere la palla.
- 3 BLOSSOMING FLOWERS (FIORI CHE SBOCCIANO)**
I fiori sono in erba ed il polline volteggia nell'aria, costringendo l'arbitro affetto dalla febbre del fieno a cercare un rifugio. Mentre sono in atto queste Condizioni Meteo, i giocatori non possono essere Espulsi per aver commesso i Falli anche se si ottiene un doppio con il lancio dei dadi sul Tiro Armatura o sul Tiro Infortunio.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
Né caldo né freddo, un tempo ideale per giocare a Blood Bowl!
- 11 MISTY MORNING (MATTINATA NEBBIOSA)**
Una fitta nebbia è calata sul campo, riducendo grandemente la visibilità. I giocatori possono muoversi al massimo di solo sei caselle, sebbene possono ancora fare Rush normalmente. Inoltre possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.
- 12 HIGH WINDS (VENTI IMPETUOSI)**
I venti fischiano attraverso lo stadio ed i giocatori riescono a malapena a sentirsi uno con l'altro. Tirare un D6 ogni volta che un giocatore desidera usare un Re-Roll di Squadra. Con un risultato di 2+ può usarlo normalmente. Con un risultato di 1, il Re-Roll non può essere usato.

TABELLA - CLIMA ESTIVO

- 2D6 RISULTATO**
- 2 SWELTERING HEAT (CALDO SOFFOCANTE)**
Alcuni giocatori collassano per colpi di calore. D3 giocatori selezionati a caso di ciascuna squadra che sono in campo alla fine del Drive vanno in panchina nello spazio Riserve. Devono saltare il prossimo Drive.
- 3 MELTING ASTROGRANITE (ASTROGRANITO SCIOLTO)**
Come i giocatori sono affittati dal clima rovente, così lo sono pure i campi, che si "sciogliono" letteralmente. Sarà per il calore, o per i piedi "incollati" ma i giocatori si sforzano per muoversi. Il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
È ancora caldo ma non così caldo come si era visto prima! Una giornata tollerabilmente calda, secca e luminosa, un tempo ideale per giocare a Blood Bowl!
- 11 BLINDING RAYS (RAGGI SOLARI ACCECANTI)**
Senza nuvole sul campo, con un cielo blu e con il bagliore accecante del sole, i giocatori si strizzano gli occhi e li tengono all'ombra. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio. Inoltre possono essere effettuate solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti.
- 12 MONSOON (MONSONE)**
Una improvvisa raffica di pioggia torrenziale e venti forti si abbattono sul campo rendendo la palla scivolosa e incontrollabile. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o Interferire con un Passaggio. Inoltre quando la palla si disperde, muove dalla casella in cui era stata piazzata, quattro volte invece delle normali tre.

TABELLA - CLIMA AUTUNNALE

- 2D6 RISULTATO**
- 2 LEAF-STRAWN PITCH (CAMPO RICOPERTO DI FOGLIE)**
Enormi mucchi di foglie si sono accumulati ad intervalli regolari lungo il campo. Sembra brutto da vedere, ma sono così morbidi quando ci si cade sopra! Quando un giocatore è Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore avversario deve applicare un modificatore -1 quando effettua il Tiro Armatura contro di lui.
- 3 AUTUMNAL CHILL (FREDDO AUTUNNALE)**
L'inverno sta arrivando velocemente ed i giocatori sono restii a lasciare il calcuccio delle panchine. Durante la sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
Né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Un piacevole pomeriggio autunnale, le condizioni perfette per il Blood Bowl.
- 11 POURING RAIN (ACQUAZZONE)**
Una pioggia torrenziale inzuppa i giocatori e rende la palla scivolosa! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.
- 12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)**
Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non dev'essere normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D6 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:
- | ID6 | DIREZIONE VENTO |
|-----|---|
| 1-2 | Verso l'Area di Meta della squadra che calcia. |
| 3-4 | Verso l'Area di Meta della squadra che riceve. |
| 5-6 | Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia. |
| 7-8 | Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia. |
- Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi dev'essere in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

TABELLA - CLIMA INVERNALE

- 2D6 RISULTATO**
- 2 COLD WINDS (VENTI GELIDI)**
I tifosi tremano a causa del vento terribile che soffia sul campo. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
- 3 FREEZING (GELO)**
Un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Quando un giocatore viene Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore avversario deve applicare un modificatore +1 quando effettua il Tiro Armatura contro di lui.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
Fa freschetto, e minaccia di piovere, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno!
- 11 HEAVY SNOW (NEVICATA PESANTE)**
La neve è alta diverse decine di centimetri rendendo molto difficile correre e prendere a pugni qualcuno. Quando un giocatore effettua un'azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (ma non come Azione in se e per se), la sua Caratteristica di Forza è ridotta di 1 quando comparata alla Caratteristica di Forza dell'avversario bersaglio dell'Azione Blocco.
- 12 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)**
Fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita ancora vada avanti! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

TABELLA - CLIMA SOTTERRANEO

- 2D6 RISULTATO**
- 2 BUBBLING UP FROM BELOW (EBOLLIZIONE SOTTERRANEA)**
I giocatori restano di stucco vedendo il liquido viscoso che comincia a filtrare tra le crepe in campo. Che sia un fenomeno naturale, il risultato di un sabotaggio o un segnale allarmante che gli stadi non andrebbero costruiti sopra le fogne, di certo non è un bello spettacolo. Tutti i giocatori sul campo sottraggono 1 dal loro Movimento.
- 3 GLOOMY (FOSCO)**
Le torce andrebbero sostituite e le ombre si allungano. I Passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale. Inoltre, i giocatori che tentano di effettuare Rush per la seconda o ulteriore volta durante la loro attivazione, devono applicare un modificatore -1.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
Forse sentirai la mancanza della luce del sole, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
- 11 THERMAL GEYSERS (GEYSER TERMAL)**
Getti di vapore cominciano a fischiare dalle fenditure a terra, seguiti da soffioni di gas fumante. Se un giocatore della tua squadra è Atterrato o Cade a Terra, tirare un D6. Con un risultato di 1, si apre un geyser termale e viene scagliato in aria. Trattare il giocatore come se fosse stato lanciato (come se avesse il Tratto Throw Team-mate) e considera la Qualità del Lancio come Terribile.
- 12 SEISMIC ACTIVITY (ATTIVITÀ SISMICA)**
Oh oh... forse era una scossa? Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza 5 o più. Con un risultato di 6+, dall'alto piovono rocce. Ogni Allenatore tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è Atterrato da una pietra caduta dall'alto. L'altro Allenatore effettua un Tiro Infortunio. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!

TABELLA - CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

- 2D6 RISULTATO**
- 2 PRAISE THE SUN GODS (PREGHIERA AGLI DEI DEL SOLE)**
Il sole picchia duro sopra la sommità della foresta, rendendo l'aria al di sotto una fornace ed il terreno duro come la roccia! Se un giocatore Cade a Terra mentre stava effettuando del Rush, applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura. Inoltre, applicare totalmente la regola della Condizione Ondata di Calore.
- 3 HEAT WAVE (ONDATA DI CALORE)**
Un giorno glorioso, ma il calore inizia a salire, diventa sempre più arduo per i giocatori anche soltanto spingersi. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
È afoso e ci sono i moscerini, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
- 11 JUNGLE SHOWERS (DOCCE NELLA GIUNGLA)**
Piovono delle enormi, grosse gocce d'acqua che rendono la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.
- 12 TROPICAL MONSOON (MONSONE TROPICALE)**
Cascate di pioggia si riversano dalla sommità della foresta creando un vero e proprio muro d'acqua, il terreno diventa un pantano e la visibilità è fortemente ridotta. Mentre imperversa il monsoni, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).

TABELLA - CLIMA MONTANO

- 2D6 RISULTATO**
- 2 GALE FORCE WINDS (VENTI DI BURRASCIA)**
Il vento è incredibile forte, rendendo impossibile il gioco di passaggio e influenzando anche il Kick-Off! Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, ignorare il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive. Non è possibile risolvere un Kick-Off ed invece è causato automaticamente un Touchback. Inoltre, mentre questa Condizione Meteo è in effetto, nessuna Azione di Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra può essere eseguita.
- 3 VERY SUNNY (SOLEGGIATO)**
Un giorno glorioso, ma il cielo limpido e la luce brillante del sole interferisce con il gioco di passaggi! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio.
- 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)**
È un po' freddino e minaccia pioggia, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
- 11 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)**
Condizioni di gelo e una pesante caduta di neve, rendono un azzardo correre. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.
- 12 ICE STORM (TEMPESTA DI GHIACCIO)**
È estremamente freddo, anzi così freddo che piovono letteralmente grumi di ghiaccio! Il ghiaccio sul campo è così infido che nessuno dei giocatori ha voglia di affrettarsi, non importa quanto gridi il loro Allenatore. Applicare un modificatore di -1 ogni volta che un giocatore tenta di muoversi di una casella in più con il Rush. Inoltre, tutti i giocatori in campo sottraggono 1 dal loro Movimento.

TABELLE CONDIZIONI METEO

Tabelle versione Aggiornate
al Regolamento BB 2020 ver. A




TABELLA - CLIMA DESERTICO

2D6 **RISULTATO**

2 SWELTERING HEAT (CALDO SOFFOCANTE)

Alcuni giocatori collassano per colpi di calore. D3 giocatori selezionati a caso di ciascuna squadra che sono in campo alla fine del Drive vanno in panchina nello spazio Riserve. Devono saltare il prossimo Drive.

3 VERY SUNNY (SOLEGGIATO)

Un giorno glorioso, ma il cielo limpido e la luce brillante del sole interferisce con il gioco di passaggi! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio.

4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

È ancora caldo, ma sopportabile, per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 STRONG WINDS (VENTI FORTI)

Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8 DIREZIONE VENTO

- 1-2 Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
- 3-4 Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
- 5-6 Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
- 7-8 Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

12 SANDSTORM (TEMPESTA DI SABBIA)

La sabbia in movimento è stata sollevata in una violenta tempesta di sabbia e la visibilità ne è fortemente ridotta. Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, non possono essere effettuate Azioni Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra, e non si possono effettuare tentativi di Rush. Inoltre l'arbitro si è ritirato negli spogliatoi e non ha nessuna intenzione di seguire a vista lo svolgimento delle azioni. Mentre questa Condizione Meteo è in atto, i giocatori non possono essere Espulsi per avere commesso Falli anche se tirano un doppio naturale sia sul Tiro Armatura che sul Tiro Infortunio.

TABELLA - CLIMA DELLE TERRE DESOLATE

2D6 **RISULTATO**

2 TREMORS (TREMORI)

Il terreno trema costantemente e sussulta. Alla fine di ogni turno di squadra, tira un D6 per ogni giocatore. In Piedi della squadra attiva che è attualmente in campo. Con un tiro di 1, il giocatore perde l'equilibrio e viene messo Prono.

3 POURING RAIN (ACQUAZZONE)

Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

Né caldo né freddo, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 LAVA BOMBS (BOMBE DI LAVA)

Un vulcano locale sta eruttando un po', facendo piovere grumi di roccia vulcanica per miglia intorno. Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, tutti i giocatori sono considerati avere il Tratto Bone Head - che li rappresenta guardare costantemente verso il cielo per evitare di essere colpiti da grumi inaspettati di sassi che cadono.

12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)

Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8 DIREZIONE VENTO

- 1-2 Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
- 3-4 Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
- 5-6 Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
- 7-8 Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

TABELLA - CLIMA COSTIERO

2D6 **RISULTATO**

2 GALE FORCE WINDS (VENTI DI BURRASCA)

Il vento è incredibile forte, rendendo impossibile il gioco di passaggio e influenzando anche il Kick-Off! Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, ignorare il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive. Non è possibile risolvere un Kick-Off ed invece è causato automaticamente un Touchback. Inoltre, mentre questa Condizione Meteo è in effetto, nessuna Azione di Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra può essere eseguita.

12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)

Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8 DIREZIONE VENTO

- 1-2 Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
- 3-4 Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
- 5-6 Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
- 7-8 Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

Né troppo caldo né troppo freddo, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 TORRENTIAL RAIN (PIOGGIA TORRENZIALE)

Un acquazzone torrenziale rende la palla scivolosa e difficile da trattenere. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Raccogliere, Ricevere la palla, o per tentare di Interferire con un Passaggio. Inoltre, per la scarsa visibilità è possibile tentare solo Passaggi Rapidi e Corti. Infine, tutti i giocatori in campo sottraggono 1 dalla loro Movimento. Tuttavia, acquazzoni così estremi raramente durano a lungo. Durante la Sequenza di Fine del Drive, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3, tira di nuovo sulla Tabella delle Condizioni Meteo.

12 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)

Condizioni di gelo e una pesante caduta di neve, rendono un azzardo correre. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

TABELLA - CLIMA CIMITERIALE

2D6 **RISULTATO**

2 ANGRY LOCALS (GENTE DEL POSTO ARRABBIATA)

Una folla di gente locale arrabbiata è arrivata allo stadio cercando il Negromante della città. Incapaci di trovare il demone, la folla pensa che si sia travestito da giocatore! Entrambi gli Allenatori tirano un dado. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve dove rimarrà nascosto fino alla fine della partita o fino a quando questa Condizione Meteo non sia sostituita da un'altra. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, non ritirare il dado. Entrambi gli Allenatori dovranno selezionare un giocatore a caso da nascondere dalle ire della folla locale. Se questa Condizione Meteo esce ancora, il procedimento si ripete; i tifosi locali sono piuttosto testardi con i loro sospetti infondati!

3 FOG (NEBBIA)

Una nebbia che si taglia con il coltello è calata, riducendo la visibilità praticamente a zero! Mentre la nebbia persiste, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno). Inoltre l'arbitro è meno attento a scoprire i Falli commessi. Mentre questa Condizione Meteo è in atto, i giocatori non possono essere Espulsi per avere commesso Falli anche se tirano un doppio naturale sia sul Tiro Armatura che sul Tiro Infortunio.

4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

È un pò tenebroso e c'è una grande suggestione data da vocine spettrali inquietanti da ascoltare, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 POURING RAIN (ACQUAZZONE)

Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

12 LIGHTNING (FULMINE)

Tuoni minacciosi rompono il silenzio e la notte è illuminata da regolari lampi di fulmine. Alla fine di ogni turno di squadra tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore selezionato a caso della squadra attiva è colpito da un fulmine ed immediatamente Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura, o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.