



# ALLEGATO

Regolamento di Gara  
e  
Arbitrale

# UNIKAR

FEBBRAIO 2016 – VERS. 0.2

# Indice

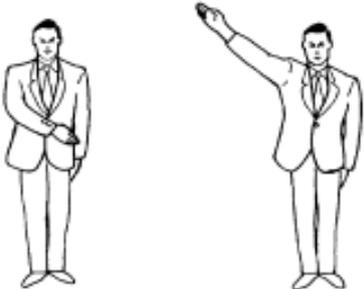
<b>1</b>	<b>TERMINOLOGIA e GESTUALITA'</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>TABELLA DEI GIUDIZI</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>AREA DI GARA</b>	<b>14</b>
<b>4</b>	<b>CATEGORIE SHOBU SANBON</b>	<b>16</b>
<b>5</b>	<b>CATEGORIE SHOBU IPPON</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>ELENCO KATA</b>	<b>18</b>

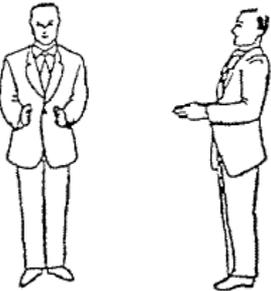
# 1 TERMINOLOGIA e GESTUALITA'

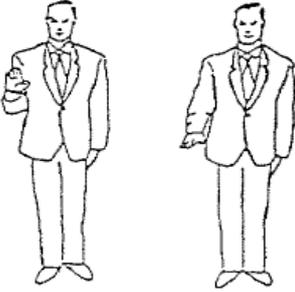
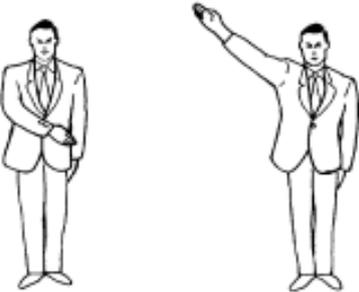
Termine		Significato	Gestualità	
<b>SHOMEN-NI-REI</b>		Saluto rivolto al pubblico	L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti verso il pubblico.	
Arbitro			Giudice	Presidente di Giuria
			<b>NO</b>	<b>NO</b>
<b>OTAGANI-NI-REI</b>		Saluto tra i concorrenti	L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi, simulando con entrambe le braccia il gesto dell'inchino.	
Arbitro			Giudice	Presidente di Giuria
			<b>NO</b>	<b>NO</b>
<b>SHOBU (Sanbon o Ippon) HAJIME</b>		Inizio del combattimento	Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.	
Arbitro			Giudice	Presidente di
			<b>NO</b>	Avvia il cronometro
<b>Atoshi Baraku</b>		30 secondi alla fine dell'incontro	Segnale acustico dato dal cronometrista 30 secondi prima della fine dell'incontro.	
Arbitro	<b>VERBALE</b>		Giudice	Presidente di
			<b>NO</b>	Segnala attraverso Gong

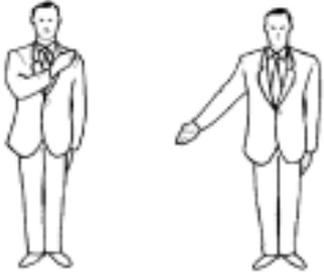
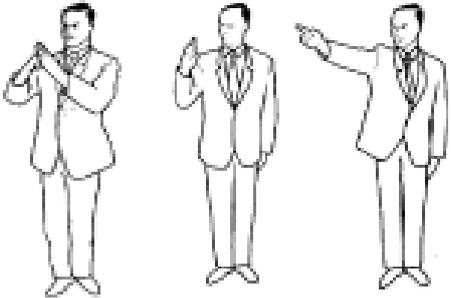
Termine		Significato	Gestualità			
<b>YAME</b>		<b>Interruzione del combattimento</b>	Mentre fa l'annuncio, l'arbitro esercita un movimento di taglio verso il basso con il braccio teso in avanti.			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	Ferma il cronometro
<b>MOTONOICHI</b>		Tornare al proprio posto	Braccia verso il basso con indici puntati			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>		Ripresa combattimento	Mentre dice "Tsuzukete" e rimane in piedi, l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice "Hajime" volta il palmo delle mani e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro con la gamba sinistra.			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	Avvia il cronometro
<b>TSUZUKETE</b>		L'arbitro invita i concorrenti a combattere dopo un'interruzione non autorizzata	Mentre dice "Tsuzukete" volta il palmo delle mani verso l'alto e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra.			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>

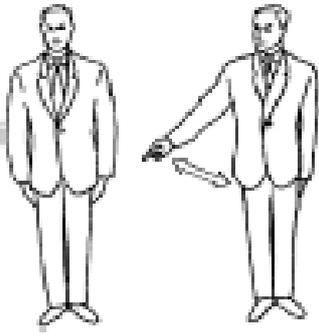
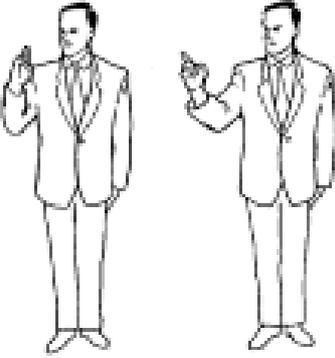
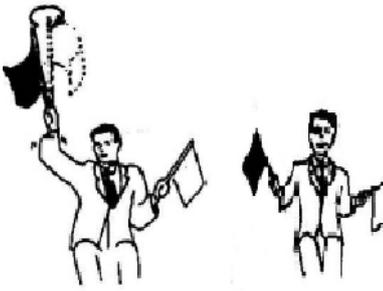
Termine		Significato	Gestualità		
Encho Sen	Estensione combattimento	Combattimento supplementare	Arbitro fermo al suo posto dà il comando shobu hajime		
Sai Shiai					
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
Fukushin Shugo		Chiamata giudici	Sul posto: arbitro stende braccio in avanti e poi piega verso se stesso		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
HANTEI		Giudizio finale	L'arbitro sta al suo posto e con fischietto chiede giudizio finale.		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
HIKIWAKE		Pareggio	Incrocia braccia sul petto, poi 45° verso il basso, palme verso l'alto.		
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria	Registra il pareggio

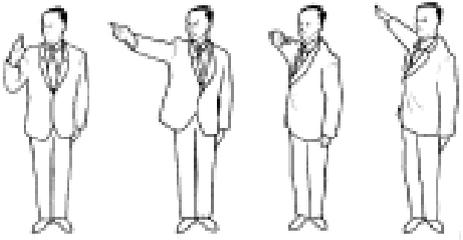
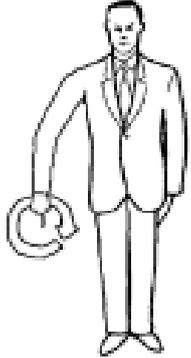
Termine		Significato	Gestualità			
<b>AIUCHI</b>		Tecniche simultanee	L'arbitro unisce i pugni davanti al petto; nessun punto viene assegnato.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	<b>NO</b>
<b>TORIMASEN</b>		Tecnica non valida	Incrocia braccia sul petto, poi 45° verso il basso, palme verso il basso. Annullamento			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	<b>NO</b>
<b>ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE</b>		ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE	L'Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia "AKA" o "SHIRO", incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, a indicare che l'ultima decisione è stata annullata.			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	Annulla il punto precedentemente registrato
<b>Aka (Shiro) NO KACHI</b>		Vittoria	Braccio a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore.			
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	Registra il vincitore

Termine		Significato	Gestualità	
<b>SOREMADE</b>		Fine dell'incontro	L'arbitro distende il braccio con il palmo avanti	
Arbitro		Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria <b>NO</b>
<b>MAAI</b>		Troppo Distante o troppo vicino	L'Arbitro tiene le mani a 30 cm. di distanza l'una dall'altra, palmo fronte palmo, per indicare ai Giudici che la distanza della tecnica era scorretta.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria <b>NO</b>
<b>NUKETE</b>		Tecnica fuori	L'Arbitro mette il pugno stretto di traverso al corpo per indicare ai Giudici che la tecnica ha mancato o sfiorato la zona valida per i punti.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria <b>NO</b>
<b>UKE</b>		Tecnica parata	L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro braccio per indicare ai giudici che la tecnica è stata parata.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria <b>NO</b>

Termine		Significato	Gestualità			
YOWAI		Tecnica debole	L'Arbitro muove la mano aperta in alto e in basso per indicare ai Giudici che la tecnica non aveva sufficiente potenza.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	<b>NO</b>
HAYAI		Tecnica più veloce,	L'Arbitro indica ai Giudici che aka ha fatto punto per primo portando la mano destra aperta al palmo della mano sinistra. Se è stato shiro il primo porta la mano sinistra alla destra.			
Arbitro	 <p>Qui segnala primo aka</p>		Giudice	 <p>Qui segnala primo shiro</p>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>
MIENAI		Punto non visto. (Punto di arrivo della tecnica)	Il giudice porta entrambi le bandierine sugli occhi per segnalare di non aver visto il punto di nessuno dei due concorrenti.			
Arbitro	<b>NO</b>		Giudice		Presidente di	<b>NO</b>
IPPON		1 punto	L'Arbitro estende il braccio in diagonale verso l'alto, con la mano aperta, dalla parte del concorrente cui viene assegnato il punto.			
Arbitro	 <p>Punto ad aka</p>		Giudice	 <p>Punto a shiro</p>	Presidente di Giuria	Registra il punto

Termine		Significato	Gestualità	
<b>WAZAARI</b>		Mezzo punto	L'Arbitro estende il braccio in diagonale verso il basso, con la mano aperta, dalla parte del concorrente cui viene assegnato il punto.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria Registra il punto
<b>ATENAI</b>		Ammonizione verbale	L'arbitro tocca con il pugno il palmo dell'altra mano	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria Registra la penalità
<b>CHUI</b>		Richiamo con penalità	L'Arbitro punta il dito indice orizzontalmente nella direzione del corpo di chi ha commesso il fallo.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria Registra la penalità
<b>HANSOKU</b>		Squalifica	L'arbitro stende il braccio puntando l'indice verso il viso di chi ha commesso il fallo, pronunciando "AKA (o SHIRO) HANSOKU, e concede la vittoria all'avversario.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria Registra la penalità

Termine		Significato	Gestualità				
<b>JOGAI</b>		Uscita - 1	L'Arbitro indica l'uscita di uno dei due contendenti, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.				
<b>JOGAI CHUI</b>		Uscita - 2					
<b>JOGAI HANSOKU</b>		Uscita - 3					
<b>Arbitro</b>			<b>Giudice</b>		<b>Presidente di Giuria</b>	<b>Registra l'uscita</b>	
<b>MUBOBI</b>		Autolesionismo - 1	L'Arbitro porta il braccio con il dito indice aperto a 45° rivolgendosi a chi ha commesso autolesionismo, pronunciando "MUBOBI"				
<b>MUBOBI CHUI</b>		Autolesionismo - 2					
<b>MUBOBI HANSOKU</b>		Autolesionismo - 3					
<b>Arbitro</b>			<b>Giudice</b>		<b>Presidente di Giuria</b>	<b>Registra il Mubobi</b>	
<b>KIKEN</b>		Abbandono	L'Arbitro punta il dito indice verso l'atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.				
<b>Arbitro</b>			<b>Giudice</b>	<b>NO</b>		<b>Presidente di Giuria</b>	<b>Registra la sconfitta</b>

Termine		Significato	Gestualità		
<b>SHIKKAKU</b>		Squalifica dalla competizione.	L'Arbitro punta il dito indice in direzione del volto di chi ha commesso il fallo; poi indica fuori e indietro pronunciando "AKA (o SHIRO) SHIKKAKU". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.		
Arbitro		Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	Registra la squalifica e sconfitta dell'atleta
		<b>RICONSIDERAZIONE</b>			
Arbitro		Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>
		<b>SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONIE</b>	L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici una simulazione o esagerazione di lesione		
Arbitro		Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>
		<b>SCARSA COMBATTIVITÀ</b>	L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai giudici scarsa combattività		
Arbitro		Giudice	<b>NO</b>	Presidente di Giuria	<b>NO</b>

Termine		Significato	Gestualità				
		TRATTENUTA LOTTA SPINTA	L'Arbitro tiene entrambi i pugni serrati a livello delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte.				
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>		Presidente di	<b>NO</b>
		ATTACCHI PERICOLOSI	L'Arbitro porta il pugno serrato al lato della testa.				
Arbitro			Giudice	<b>NO</b>		Presidente di Giuria	<b>NO</b>

## 2 TABELLA DEI GIUDIZI

DAL REGOLAMENTO PROGETTO ITALIA

### PUNTO 3.7.3 Assegnazione punto

- Tutti i giudizi devono essere presi a maggioranza, nel caso in cui, l'opinione dell'Arbitro non sia sostenuta dal almeno altri due Giudici non può essere assegnato il punto. Quando l'Arbitro riceve una segnalazione da due Giudici d'angolo, deve in ogni caso interpellarli e deliberare in base alla tabella dei giudizi.

### PUNTO 3.7.9.1 Hantei Shobu Sanbon

- Al termine di un **ENCHOSEN** senza risultato, l'Arbitro richiede l'HANTEI. L'Arbitro chiede ai Giudici di esprimere la loro decisione che non può essere di parità ed è presa a maggioranza.

### PUNTO 3.7.9.2 Hantei Shobu Ippon

- L'arbitro centrale resta a bordo tatami, e con un duplice segnale di fischietto chiede ai giudici di sedia di esprimere il giudizio finale (Hantei); in questa fase l'arbitro centrale non potrà partecipare in nessun modo al giudizio finale, egli dovrà esprimere solamente la volontà dei giudici di sedia.

L'arbitro centrale quando ferma l'incontro, preso atto delle segnalazioni dei 4 giudici di sedia, aggiunge il proprio giudizio e procede con la segnalazione del giudizio arbitrale, che va preso a maggioranza.

#### Attenzione:

- **Mienai** Punto non visto, segnalato dai giudici di sedia quando non hanno visto il punto di impatto della tecnica, segnalazione non soggetta a maggioranza.

C'è MAGGIORANZA								
CASO	Giudizio	Numero SEGNALAZIONI					Giudizio Arbitrale	CON TRE SEGNALAZIONI UGUALI SI HA MAGGIORANZA
		5	4	3	2	1		
1.	AKA	5					AKA	Poco probabile che la tecnica possa essere vista dalle 4 angolazioni
2.	SHIRO	5					SHIRO	
3.	TOREMASEN	5					TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE
4.	AKA		4				AKA	
5.	SHIRO		4				SHIRO	
6.	TOREMASEN		4				TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE
7.	AKA			3			AKA	
8.	SHIRO			3			SHIRO	
9.	TOREMASEN			3			TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE

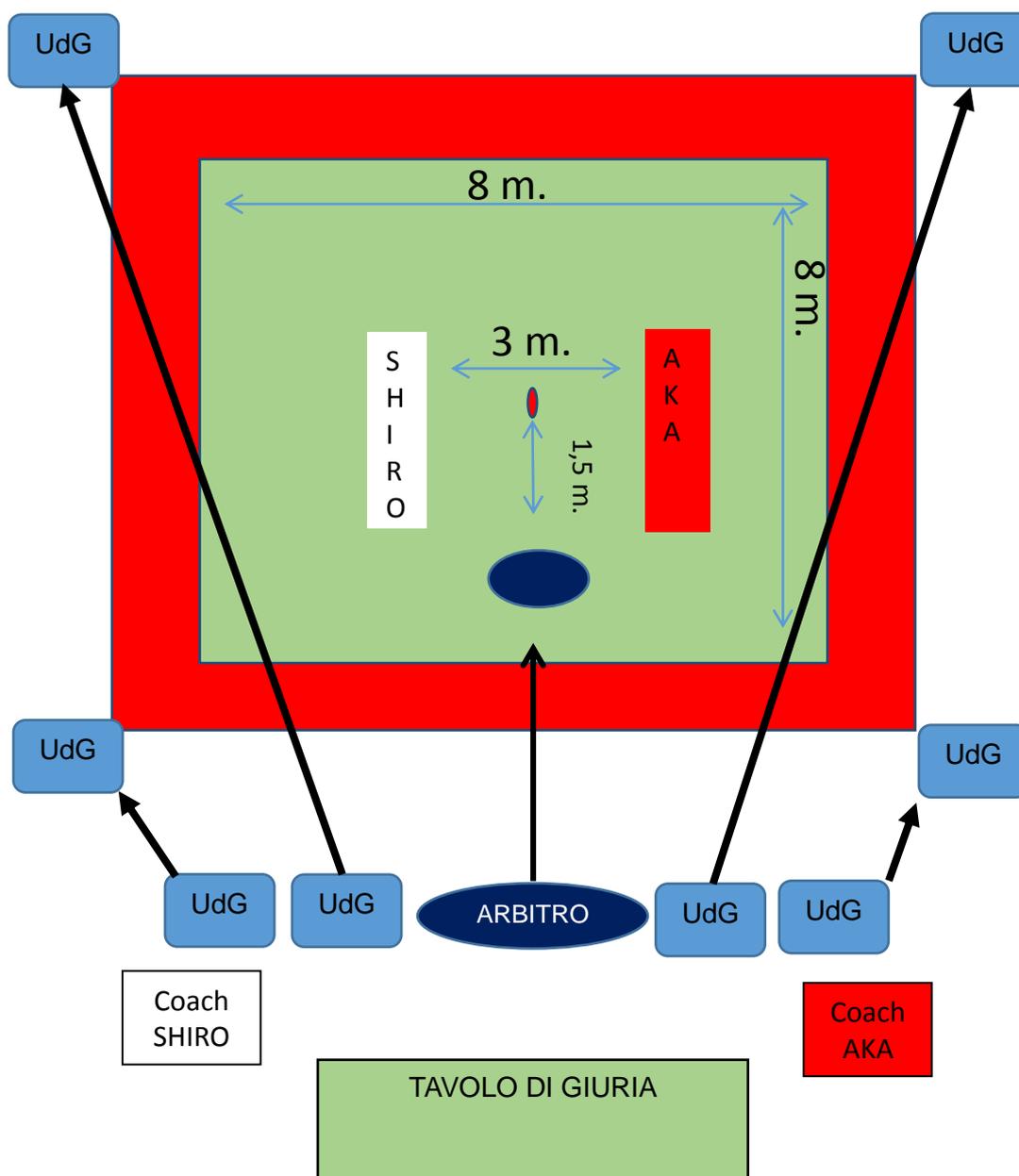
## ATTENZIONE NON C'E' MAGGIORANZA

CASO	Giudizio	Numero SEGNALAZIO NI G. Angolo			Centra- le	Giudizio Arbitrale	L'assegnazione del punto dipende dagli altri tre giudizi. Se vi sono 3 segnalazioni uguali rientriamo nei casi dove la maggioranza è esplicita.
		3	2	1			
1	AKA			1	1	AKA	
	SHIRO			1			
	TOREMASEN			1			
	MIENAI			1			
2	AKA		1		1	AKA	
	SHIRO			1			
	TOREMASEN						
	MIENAI		2				
3	AKA			1	1	AKA	
	SHIRO						
	TOREMASEN						
	MIENAI	3					
4	AKA			1	1	AKA o TOREMASEN	
	SHIRO			1			
	TOREMASEN		2				
	MIENAI						
5	AKA			1		SHIRO	
	SHIRO			1	1		
	TOREMASEN			1			
	MIENAI			1			
6	AKA			1		SHIRO	
	SHIRO			1	1		
	TOREMASEN						
	MIENAI		2				
7	AKA					SHIRO	
	SHIRO		2				
	TOREMASEN						
	MIENAI	2			1		
8	AKA			1		SHIRO o TOREMASEN	
	SHIRO		2				
	TOREMASEN			1	1		
	MIENAI						
9	AKA			1	1	AKA o SHIRO	
	SHIRO		2				
	TOREMASEN			1			
	MIENAI						
10	AKA		2			AKA o SHIRO	In questi casi l'arbitro centrale deve valutare chi ha fatto punto per primo (Hayai), nel caso le tecniche siano state simultanee (Aiuchi) non verrà assegnato nessun punto.
	SHIRO			1	1		
	TOREMASEN						
	MIENAI			1			

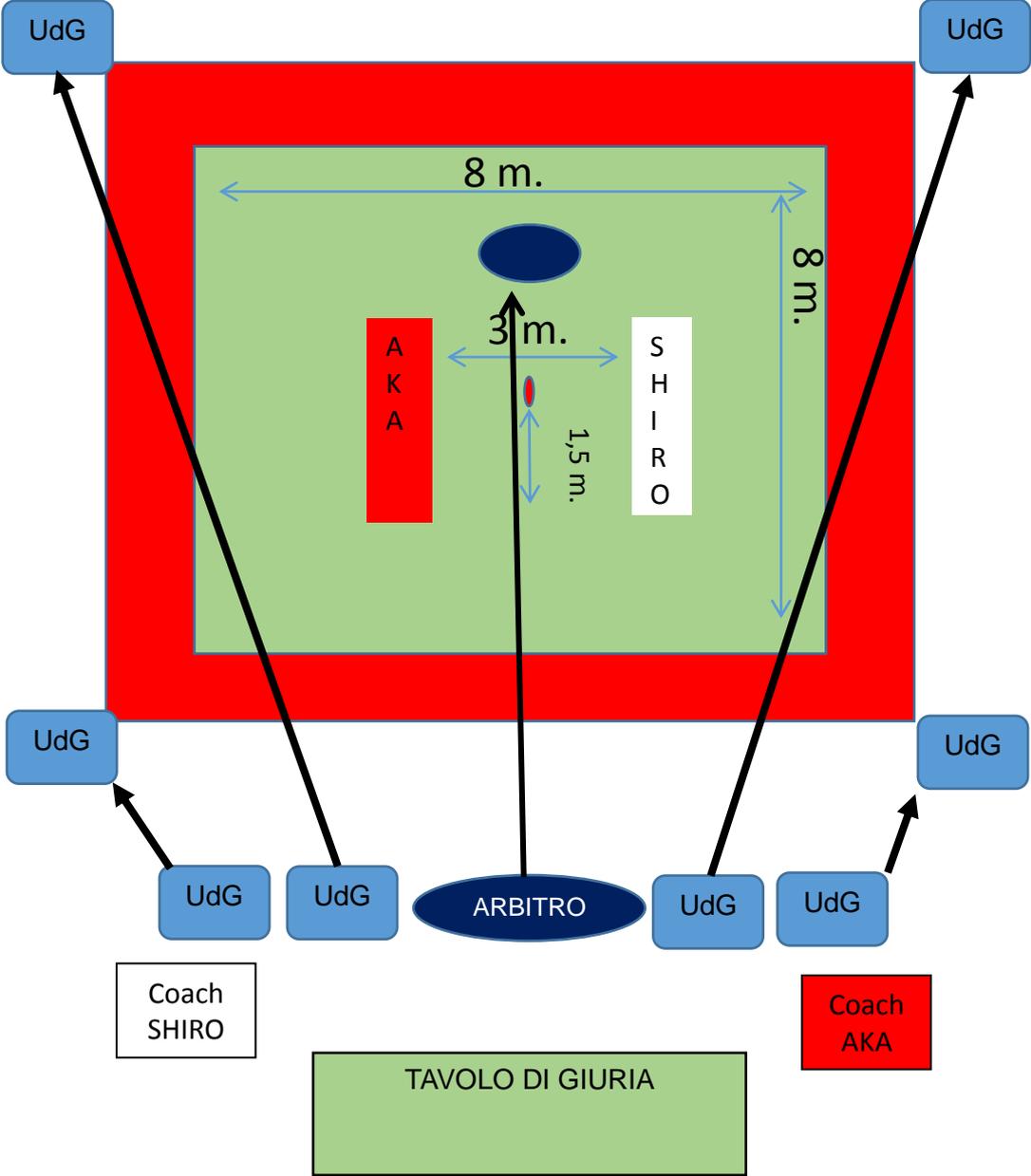
### 3 AREA DI GARA

All'inizio di ogni incontro, l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara, di spalle o di fronte al tavolo ufficiale (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara), raggiunge la posizione centralizzata rispetto ai contendenti, situata a circa 2 metri dal centro dell'area di gara.  
I Giudici prendono posizione a sedere negli'angoli dell'area di gara.

#### TAVOLO DI SPALLE ALL'ARBITRO



TAVOLO DI FRONTE ALL'ARBITRO



## 4 CATEGORIE SHOBU SANBON

Gli atleti gareggiano suddivisi per sesso, cinture, fascia di età, e peso.  
Nelle operazioni pre-gara di controllo peso viene applicata una tolleranza di kg. 1.0

<b>Categoria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anno (età calcolata in base alla data di nascita);</b></li> <li>• <b>Età compiuta il giorno della gara;</b> (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara);</li> </ul>	<b>Sesso</b>	<b>Peso kg.</b>	<b>Cintura</b>
Bambini	Da 6 a 7 anni	Maschile	Open	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bianca</li> <li>• Gialla – Arancio</li> <li>• Verde – Blu</li> <li>• Marrone – Nera</li> </ul>
Bambini	Da 6 a 7 anni	Femminile	Open	
Ragazzi 1	Da 8 a 9 anni	Maschile	-34, -39, +39	
Ragazzi 1	Da 8 a 9 anni	Femminile	-32, -37, +37	
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	Maschile	-40, -45, +45	
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	Femminile	-35, -40, +40	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	Maschile	-50, -55, +55	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	Femminile	-45, -50, +50	
Cadetti A	Da 14 a 15 anni	Maschile	-55, -60, +60	
Cadetti A	Da 14 a 15 anni	Femminile	-50, -55, +55	
Cadetti B	Da 16 a 17 anni	Maschile	-60, -65, +65	
Cadetti B	Da 16 a 17 anni	Femminile	-52, -57, +57	
Junior	Da 18 a 20 anni	Maschile	-65, -70, -75 -80, +80	
Junior	Da 18 a 20 anni	Femminile	-55, -60, +60	
Senior	Da 21 a 40 anni	Maschile	-65, -70, -75 -80, +80	
Senior	Da 21 a 40 anni	Femminile	-55, -60, +60	
Over 40	➤ 40	Maschile	-68, -78, +78	
Over 40	➤ 40	Femminile	-55, -60, +60	

## 5 CATEGORIE SHOBU IPPON

Gli atleti gareggiano suddivisi per sesso, cinture, fascia di età, e peso.

<b>Categoria</b>	<b>Anno (18 anni compiuti)</b>	<b>Sesso</b>	<b>Peso kg.</b>	<b>Cintura</b>
Junior	Da 18 a 20 anni	Maschile	-75, +75	Blu - Marrone – Nera
Junior	Da 18 a 20 anni	Femminile	-57, +57	
Senior	Da 21 a 40 anni	Maschile	-75, +75	
Senior	Da 21 a 40 anni	Femminile	-57, +57	

## 6 ELENCO KATA

<b>Gojuryu</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	Taikyoku Jodan - Taikyoku Chudan - Taikyoku Gedan - Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi - Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi - Ansei Dai ni - Ansei Dai San Saifa	-----	-----
2° Turno	-----	Seisan Seipai / Seienchin/ Shisochin Sanseru Seipai	-----
3° Turno	Taikyoku Jodan - Taikyoku Chudan - Taikyoku Gedan - Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi - Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi - Ansei Dai ni - Ansei Dai San Saifa	Seizan Seipai / Seienchin/ Shisochin Sanseru Seipai	Kururunfa / Superimpei /Sanseru Seisan Shisochin

<b>Sankukai</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	Heiwa 1,2,3,4,5	-----	-----
2° Turno	-----	Hiji No Kata / Shinsei Matsukase / Bassai Dai / Jiin / Annanko / Seienchin / Tensho / Sanchin	
3° Turno	Heiwa 1,2,3,4,5	Hiji No Kata / Shinsei Matsukase / Bassai Dai / Jiin / Annanko / Seienchin / Tensho / Sanchin	Seipa / Gojo Yon Kosokundai / Tajima Saifa/ Hyakuhachi (Kururunfa)

<b>ShitoRyu</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan/ Saifa - Aoyagi – Myojo <b>Shinsei 1-Shinsei 2</b>	-----	-----
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wanshu / Seienchin Wanshu Matsumora no rohai Jiuroku Jiin Annanko Matsukaze/ <b>Naifanchin 2 e 3/ Shiho Kosokun</b>	-----
3° Turno	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa Aoyagi – Myojo <b>Shinsei 1-Shinsei 2</b>	Bassai-Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wansyu / Seienchin Wanshu Matsumora no rohai Jiuroku Jiin Annanko Matsukaze/ <b>Naifanchin 2 e 3/ Shiho Kosokun</b>	Kosokun-Sho / Niseishi / Jitte/ Seipai Seisan / Bassai-Sho / Sochin (Aragaki-Ha) / Matsumura- Bassai / Tomari-Bassai / Sanseiru / Shisochin / Chinte / Chinto / Gojushiho / Unshu / Nipaipo / Matsukaze / Suparimpei / Kururunfa / / Chatanyara (no) Kushanku /Matsumura no bassai/ Sanseiru/ <b>Heiku/ Paiku/ Pachu/ Papuren/Annan</b>

--	--	--	--

<b>Shotokan</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	taikokyu shodan / Heian 1,2,3,4,5 / Tekki-Shodan	-----	-----
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu	-----
3° Turno	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu	Jitte / Tekki Nidan-/-Tekki Sandan / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Nijushiho / Jiin / Gojushiho- Dai / Gojushiho-Sho / Wankan /Chinte / Unsu / Meikyo /

<b>WadoRyu</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	Pinan 1,2,3,4,5.	-----	-----
2° Turno	-----	Kushanku / Niseishi / Jion/ Bassai / Jitte	-----
3° Turno:	Pinan 1,2,3,4,5.	Kushanku / Niseishi / Jion/ Bassai / Jitte	Chinto / Naihanchi / Rohai / Wanchu / Seishan / Unsu / Suparimepi

<b>Shotokai</b>	<b>Shitei</b>	<b>Sentei</b>	<b>Tokui</b>
1° Turno	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	-----	-----
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Dashi Jitte	-----
3° Turno:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Dashi Jitte	Tekki Nidan / Sandan Bassai Sho Kanku Sho Hangetsu Den

			Nijushiho Chinte Meikyo Matsu Mara No Bassai Gankaku – Jun
--	--	--	--