

Asociación Seito Karate Do de Venezuela

# DOJO YOSHI - IMA

吉今道場正統空手道



日米林派糸兔流会正統空手道



GUÍA avanzada PARA EXAMEN DE  
ASCENSO

CINTURÓN PURPURA A CINTURÓN MARRÓN

# EL KARATE-DO COMO DEFENSA

El Karate es un arte de defensa personal. Sin embargo su técnica se desarrolló en una época y en un ambiente donde la mayor agresión era física, cuerpo a cuerpo, no existían las armas de fuego. En la actualidad, uno puede ser atacado con todo tipo de armas, algunas muy sofisticadas, como un fusil con mira láser, por ejemplo, y la técnica del karate resulta totalmente ineficaz.

El sistema más propicio de defensa personal es aquel que mejor prepara al practicante para defenderse de las agresiones que existen en su medio ambiente.

En nuestra sociedad actual somos permanentemente agredidos, de modos mucho más sutiles que un individuo armado. La mayor agresión es de tipo psicológica y se presenta de variadas maneras: consumismo exagerado, sexo sin censura, drogas, irrespeto generalizado, etc. La sociedad moderna vive cada día más sin una dirección, sin saber por qué o para qué vive, y como resultado tenemos una pérdida de los valores fundamentales.

El individuo vive cada vez con más estrés, con más angustias y en medio de grandes depresiones.

¿Cómo se defiende el hombre frente a todo esto?

El Karate como defensa personal prepara al hombre no solo para enfrentar las agresiones físicas, sino también las psicológicas. La defensa ante la agresión física es inherente a la estructura de la técnica, pero en ambos casos la actitud psicológica es el elemento fundamental para que la aplicación de la defensa sea adecuada.

El Karate, como un "Do", o camino, es capaz no solo de enseñar una defensa personal física adecuada, sino también lleva armonía y paz al practicante, lo cual se convierte en la mejor arma hoy en día para poder decir: "El Karate Do protegió mi vida".

# ESTILOS DE KARATE-DO TRADICIONAL

Existen actualmente más de trescientos estilos diferentes de Karate-Do, y, aunque la mayoría de ellos se practican solo en Japón, muchos han trascendido sus fronteras y son conocidos y practicados alrededor del mundo.

Este gran número de formas de practicar el Karate se debe a las diferentes formas de interpretación de las técnicas, o a la personalidad de los maestros fundadores de dichos estilos. Todos ellos son buenos, lo importante es el enfoque correcto de los principios fundamentales de la filosofía del Karate, lo que depende de un buen sensei para formar verdaderos karatekas.

## GOYU RYU.

Estilo okinawense fundado por Chojun Miyagi (1888-1953). Es uno de los estilos más conocidos y extendidos del mundo. Se caracteriza por sus movimientos lentos, con mucha tensión, respiración profunda y controlada. Actualmente hay tres ramas: Okinawa Goyu Ryu, Nihon Goju Ryu-kai y la rama americana Goju-kai. Es dentro de este estilo que nace el "hard-contact" o contacto pleno.

## SHOTOKAN.

Es la designación del dojo del Maestro Funakoshi. Se caracteriza por sus posiciones muy amplias, generalmente colocando el cuerpo un poco de lado, y movimientos rápidos. Tiene pocos katas. El estilo más extendido fue popularizado por el hijo de Funakoshi: Yoshitaka. Muchos de los más grandes maestros actuales han practicado el Shotokan antes de crear sus propios estilos.

## **WADO RYU.**

Creado por el Maestro Hironori Otsuka, a partir del Shotokan, al cual se le añadieron técnicas de Ju-Jitsu. Es la escuela de la vía de la paz. Su símbolo es la paloma, símbolo universal de la paz. Es un estilo fluido, estético, cuyos movimientos respetan las posibilidades naturales del cuerpo humano.

## **SHITO RYU.**

Creado por el Maestro Kenwa Mabuni en 1929, quien recibe la enseñanza de Anko Itosu por Shurite y de Kanryo Higashionna por el Nahate. Del Shurite saca la rapidez: el shuto uke y el kakete, del Nahate la potencia, la fuerza del tanden, la musculación específica. Este estilo se caracteriza por la elegancia de sus movimientos y comprende tres aspectos: SHIN, RI, TAI (el corazón, la técnica, el cuerpo). Hay que buscar un justo equilibrio entre estos tres aspectos. Mantiene la fidelidad a las formas originales. Es el estilo que estudia mayor número de katas, más de 60. Se trabaja con armas, ya que parte de la base de que si se conoce el manejo de las armas es más fácil defenderse de ellas. El estilo se dividió en varios grupos, uno de los cuales es el Hayashi-ha Shito Ryu.

## HAYASHI HA SHITO RYU

El Maestro Teruo Hayashi nació en Osaka, Japón, en 1924. A los 30 años, siendo 2º Dan en Judo, fue apaleado en la calle por algunos estudiantes de Karate. Cuando sanó sus heridas, intrigado por lo que le había pasado, fue al Dojo de los estudiantes de Karate y comenzó su entrenamientos Su primer instructor fue el Sensei de la Shito Ryu Kosei Kuniba. También entrenó con el Sensei Nagamine de la Matsubayashi Ryu y con el Sensei Nakaima de la Ryuei Ryu aprendió Kobudo. A través del tiempo se dio cuenta de que en Karate, para ganar un combate es más importante la velocidad y la técnica que el peso o tamaño de la persona. Se dedicó a entrenar intensamente, lo hacía 3 veces al día. Viajó por todo el territorio de Japón y Okinawa, retando a los alumnos de otros Dojos que se lo permitían (dojo yabud).

Su reputación de fuerte retador no era para ganar notoriedad, sino su forma de aprender, evaluar y tratar de nuevo. Aprendió ambas lecciones: el placer de la victoria y la agonía de la derrota. Lo llamaban "Karatekichigai" (karateka loco). Era normal en aquella época retar y ser retado, pues no existía ninguna organización ni reglas para competencia en esta disciplina.

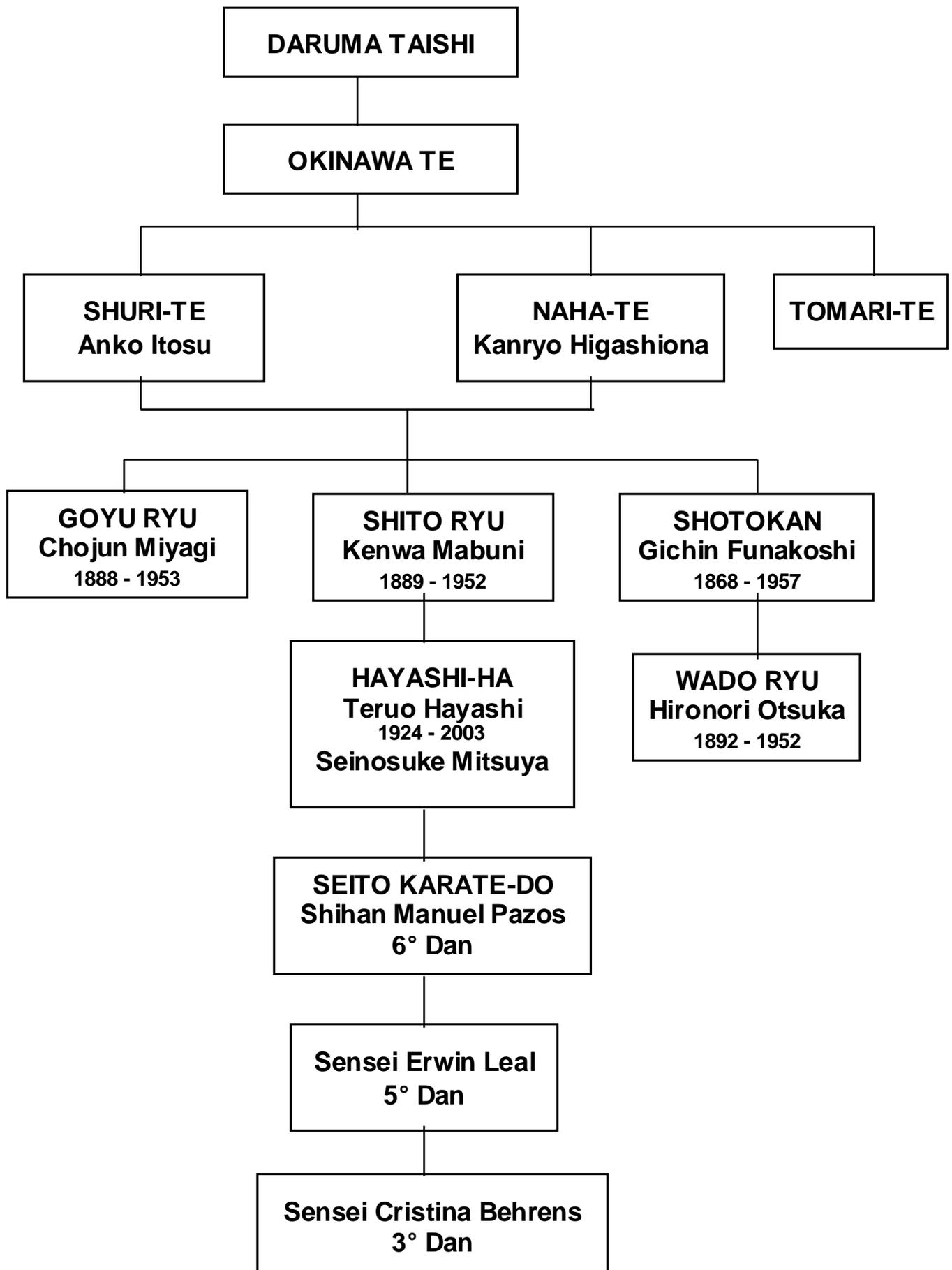
Se reunió con otros Karatekas que también estaban de acuerdo con la necesidad de torneos organizados y reglas de arbitraje y fue uno de los pioneros de la Federación Japonesa de Karate Do. Hoy en día es fundador y presidente honorario del consejo de árbitros y asesor del comité técnico de la W.K.F. Posee 9º Dan de la Federación Japonesa de Karate Do y 1011 Dan en Kobudo.

## HAYASHI Y EL KOBUDO

El Maestro Hayashi estaba muy interesado en el arte del Kobudo, pero el Sensei Nakaima, con quien él quería entrenar, no tomaba discípulos; él solo enseñaba a uno de sus hijos, a quien consideraba el mejor de todos, ya que esa era una tradición en su familia por más de 200 años.

Hayashi pensaba que este Maestro legendario que todavía seguía el método tradicional debía conocer el Karate más puro, por lo tanto se propuso lograr ser su alumno. Nakaima era testarudo, no le gustaba la publicidad, ni era se dejaba tomar una foto. El y su esposa eran directores de un colegio; Hayashi dormía afuera de su casa, porque no tenía mucho dinero, y los visitaba cada mañana a la hora del desayuno. El Maestro lo ignoraba completamente, pero él no se desanimó, hasta que la esposa del Maestro se compadeció, y le ofreció comida; una semana después lo invitó a su Dojo y le enseñó algunas técnicas y un año después se convirtió en su alumno. Estudió Bo, Sai y Kama y logró ver realizado su deseo.

# EVOLUCIÓN DE LOS ESTILOS DEL KARATE-DO TRADICIONAL Y NUESTRA ORGANIZACION



## GRANDES MAESTROS DEL KARATE-DO



**SHOTOKAN**  
Gichin Funakoshi  
1868 - 1957

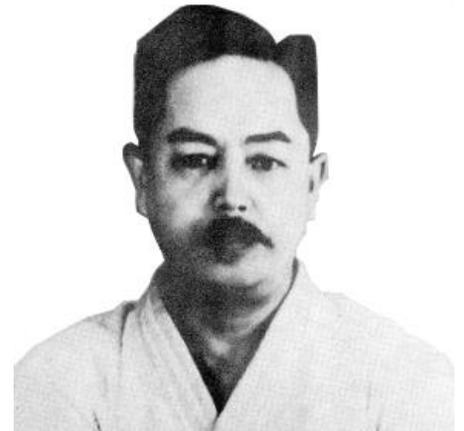


**WADO RYU**  
Hironori Otsuka  
1892 - 1952

温古有新自弓規新之日々  
時推移人百萬予是吳新  
斯道改正誰得宜 打傳



**GOJU RYU**  
Chojun Miyagi  
1888 - 1953



**SHITO RYU**  
Kenwa Mabuni  
1889 - 1952

Apreciar lo viejo y aprender lo nuevo.  
Viejo y nuevo: es solo cuestión de tiempo.  
Con el paso de las generaciones el hombre debe  
tener la mente para estudiar correctamente,  
para hacer las cosas bien y transmitirlas a los demás.  
Gichin Funakoshi



## TERUO HAYASHI

Fundador del estilo Shito Ryu Hayashi-Ha

# PROGRAMA TÉCNICO PARA CINTURÓN PÚRPURA

## UKE WAZA (TÉCNICAS DE DEFENSA)

Haito Shuto Uke	Esquivación con el borde interior de la palma
Teisho Uke	Esquivación con la base de la palma hacia adentro
Jyuyi Uke	Esquivación con las manos cruzadas
Gedan Shuto Uke	Esquivación con la mano abierta hacia abajo

## TSUKI WAZA (TÉCNICAS DE ATAQUES)

Shuto Soto Uchi	Golpe con la mano abierta hacia adentro
Shuto Uchi	Golpe con la mano abierta hacia afuera
Empi Mawashi Uchi	Golpe de codo circular
Empi Age Uchi	Golpe de codo ascendente
Ura Zuki	Golpe inverso ascendente de puño
Tenchin 4, 5, 6, 7, 8	Técnicas combinadas

## KERI WAZA (TÉCNICAS DE PIERNAS)

Fumikomi Geri	Patada aplastante hacia abajo
Fumikiri Geri	Patada cortante descendente
Yoko Geri	Patada lateral
Ura Mawashi Geri	Patada en gancho hacia adentro
Ushiro Kakato Geri	Patada hacia atrás con el talón
Te Geri Kihon	Técnicas de manos y piernas

## KATAS (TÉCNICAS IMAGINARIAS)

Heian Yondan	Mente Clara y en Paz 4
Heian Godan	Mente Clara y en Paz 5

## KUMITE (COMBATE LIBRE)

Terminología básica, Vocabulario, e Historia del Karate.

# PROGRAMA TÉCNICO PARA CINTURÓN AZUL

## UKE WAZA (TÉCNICAS DE DEFENSA)

Haiso Shuto Uke	Bloqueo con el dorso de la mano abierta
Shuto Tate Uke	Esquivación con la mano abierta vertical
Empi Yoko Uke	Esquivación lateral con el codo
Kakiwake Uke	Esquivación doble y separando

## TSUKI WAZA (TÉCNICAS DE ATAQUES)

Haito Shuto Mawashi Uchi	Ataque circular con el borde interior de la palma
Teisho Yodan Uchi	Ataque con la base de la palma hacia la cara
Teisho Gedan Uchi	Ataque con la base de la palma hacia abajo
Empi Ushiro Uchi	Ataque con el codo hacia atrás

## KERI WAZA (TÉCNICAS DE PIERNAS)

Mikazuki Geri	Patada hacia adentro con la planta del pie
Ashi Barai	Barrido con el pie
Mae Tobi Geri	Patada voladora frontal
Mawashi Tobi Geri	Patada voladora circular
Tenchin 1 al 10	Técnicas combinadas

## KATAS (TÉCNICAS IMAGINARIAS)

Niseishi	24 Pasos
Shinsei	Nuevo Comienzo
Matsukaze	Viento entre los pinos

## KUMITE (COMBATE LIBRE)

Terminología básica, Vocabulario, e Historia del Karate.

# PROGRAMA TÉCNICO PARA CINTURÓN MARRÓN

## UKE WAZA (TÉCNICAS DE DEFENSA)

Kake Shuto Uke	Bloqueo en gancho con el canto
Otoshi Uke	Bloqueo descendente
Seiryuto Uke	Bloqueo con el borde inferior de la palma
Keito Uke	Bloqueo con la palma vertical

## TSUKI WAZA (TÉCNICAS DE ATAQUES)

Nakadaka Ken Uchi	Golpe de puño con el nudillo medio
Ippon Ken	Puño de un solo nudillo
Ippon Nukite	Golpe con un solo dedo y la mano abierta
Shuto Uchikomi	Ataque frontal con la mano abierta

## KERI WAZA (TÉCNICAS DE PIERNAS)

Mae Tobi Geri	Patada voladora frontal
Mawashi Tobi Geri	Patada voladora circular
Yoko Tobi Geri	Patada voladora lateral
Ushiro Tobi Geri	Patada voladora hacia atrás

## KATAS (TÉCNICAS IMAGINARIAS)

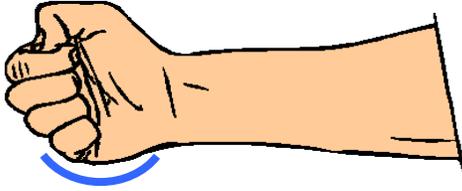
Jutte, Aionagi	Tercer Kyu
Shiho Kosokun, Bassai Dai	Segundo Kyu
Jiin, Jyuroku, Jion	Primer Kyu
Sambon Geri San	Los Tres Kyus

## KUMITE (COMBATE LIBRE)

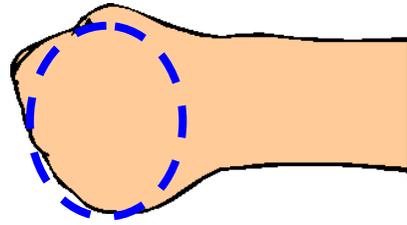
## TÉCNICAS DE ARBITRAJE, FEDERACIÓN MUNDIAL DE KARATE-DO

Terminología básica, Vocabulario, e Historia del Karate.

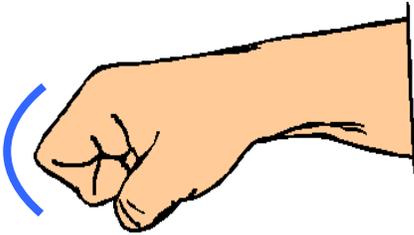
# PARTES DE LA MANO



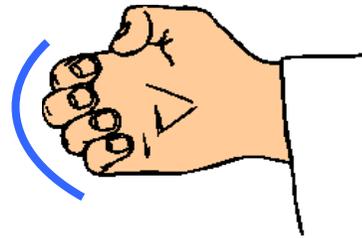
Tettsui  
(puño del martillo)



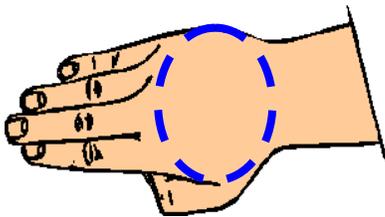
Uraken  
(dorso del puño)



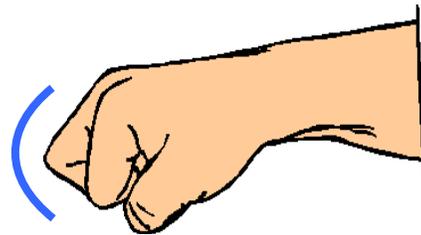
Ippon Ken



Hiraken  
(dorso de los dedos)



Haishu  
(dorso de la mano)



Nakadaka Ken

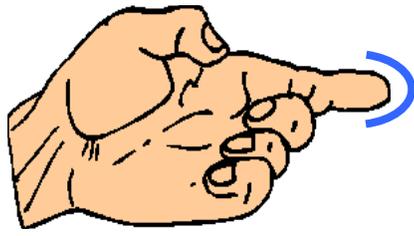


Keito  
(parte inferior del pulgar)

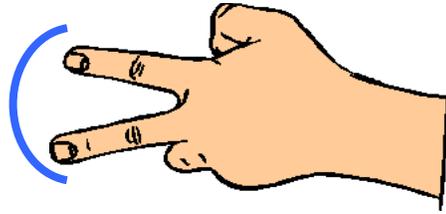


Teisho

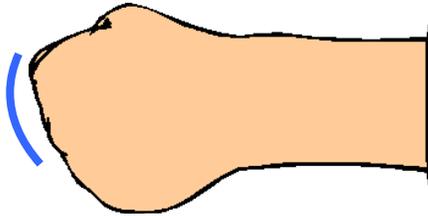
## PARTES DE LA MANO II



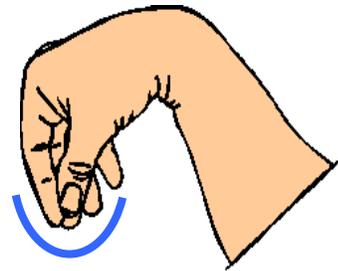
Ippon Nukite



Nihon Nukite



Seiken



Washide



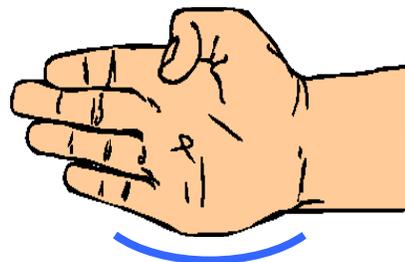
Seryuto



Kumade  
(garra del oso)

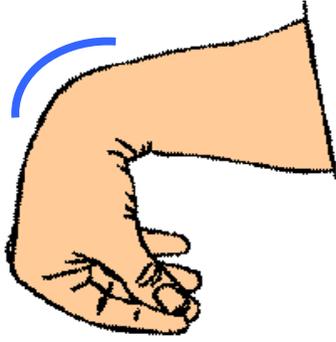


Yonhon Nukite

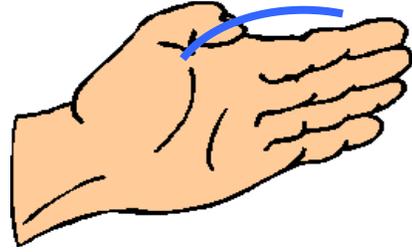


Shuto

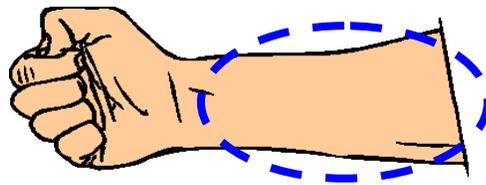
# PARTES DE LA MANO III



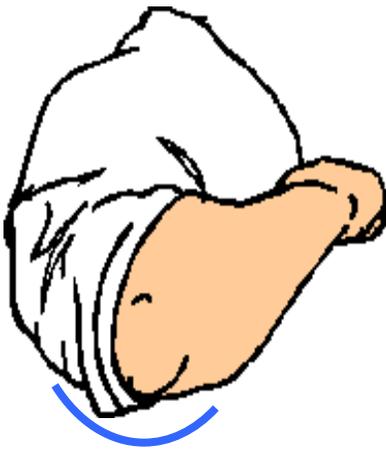
Kakuto



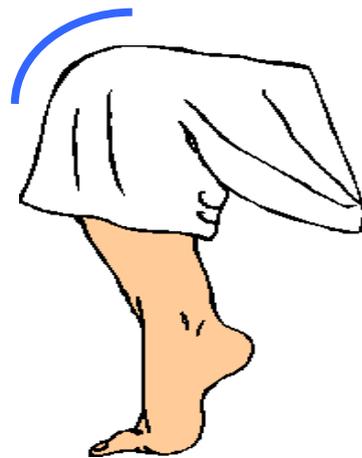
Haito



Ude  
(antebrazo)



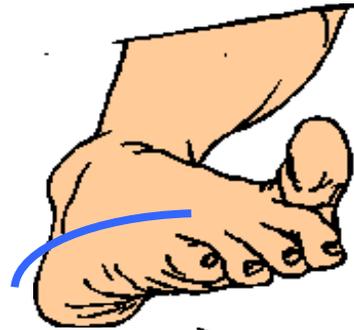
Empi



Hiza

# PARTES DEL PIE

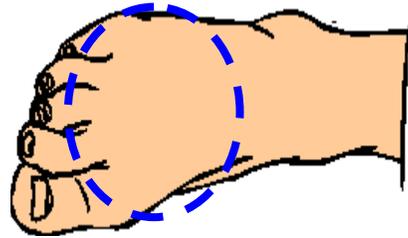
Sokuto  
(canto del pie)



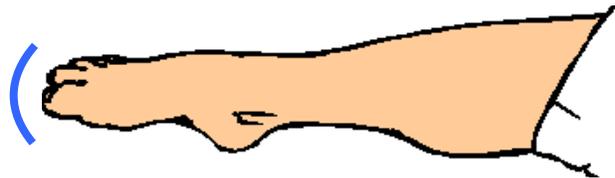
Koshi  
(bola del pie)



Haisoku  
(empeine del pie)

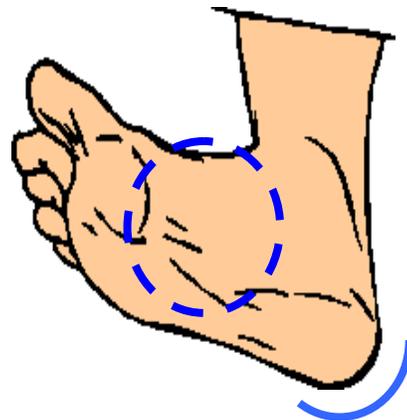


Tsumasaki  
(punta de los dedos)



Sokutei  
(arco del pie)

Kakato  
(talón del pie)



# KIHON DACHI - POSICIONES BÁSICAS



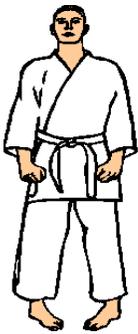
Heiko Dachi



Heisoku Dachi



Musubi Dachi



Uchi Achinoji Dachi



Sudachi Achi



Shiko Dachi



Neko Ashi Dachi



Zenkutsu Dachi



Izakutsu Dachi



Kiba Dachi



Kake Dachi



Tsuru Ashi Dachi

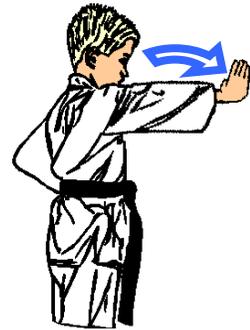
# UKE WAZA – TÉCNICAS DE DEFENSA



Chudan Soto Uke



Chudan Uchi Uke



Chudan Shuto Uke



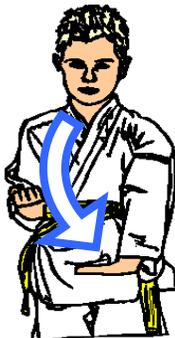
Yodan Age Uke



Gedan Barai



Tettsui Uke



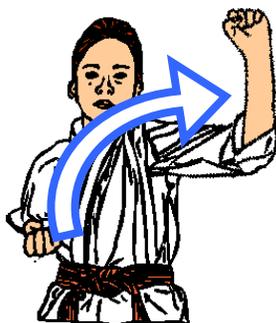
Sho Osae Uke



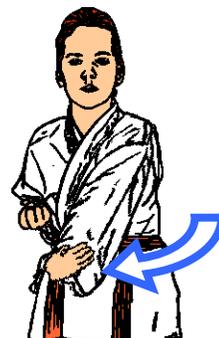
Sho Nagashi Uke



Morote Uke



Haiwan Uke

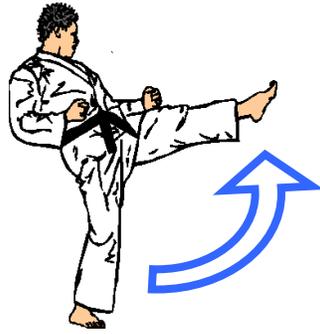


Teisho Uke



Jyuyi Uke

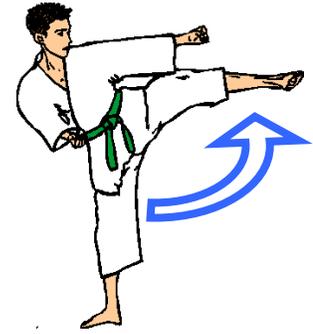
# KERI WAZA - TÉCNICAS CON LAS PIERNAS



Mae Geri



Mawashi Geri



Yoko Geri



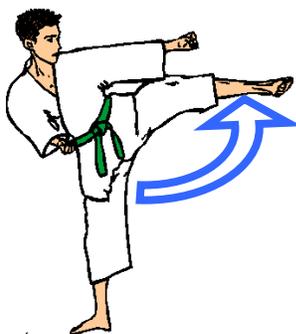
Ushiro Geri



Mae Geri Yodan



Mawashi Geri Yodan



Yoko Geri Kekomi



Ushiro Kakato Geri



Ura Mawashi Geri

# POSICIONES BASICAS Y SUS EXPLICACIONES

## Kihon Dachi

Heiko	Pies paralelos
Heisoku	Pies unidos
Musubi	Pies en forma de V
Uchi Achinoji	Puntas de pies hacia adentro
Sudachi	Pies en forma de media luna
Shiko	Posición de jinete, pies 450
Neko Ashi	Pie de gato
Zenkutsu	Posición adelantada
Izakutsu	Zenkutsu Dachi, pies misma línea
Kiba	Posición de jinete, pies paralelos
Kake	Posición piernas cruzadas
Tsuro Ashi	Posición de garza

- **Importante:** Las posiciones se deben repetir hacia atrás luego de llegar a Tsuro ashi dachi, además, se deben realizar por ambos lados.

## Explicación de algunas posiciones de Karate Do:

Heiko Dachi	Los pies deben estar a la anchura de los hombros.
Zenkutsu Dachi	La rodilla de adelante debe coincidir con la punta del pie, y la pierna de atrás totalmente recta.
Tsuro Ashi Dachi	Se levantará una pierna, y todo el peso del cuerpo será sostenido por la otra.
Kake Dachi	Las piernas se encuentran cruzadas, la espinilla de una se apoya en la pantorrilla de la pierna contraria.
Uchi Achinoji Dachi	Se colocan los pies a la misma anchura de los hombros y la punta de los pies hacia adentro.
Su Dachi	La punta del pie de atrás se coloca en línea recta con el arco del pie contrario (en forma de media luna)
Izakutsu Dachi	Es la misma posición de Zenkutsu Dachi, los pies deben estar en la misma línea.

# SIGNIFICADO DE LOS NOMBRES DE LOS KATAS

Nombre	Significado
Kihon Kata Ichi	Primer kata básico
Ten No Kata	Kata del cielo
Chi No Kata	Kata de la tierra
Heian Shodan	Mente clara y en paz 1
Heian Nidan	Mente clara y en paz 2
Heian Sandan	Mente clara y en paz 3
Heian Yondan	Mente clara y en paz 4
Heian Godan	Mente clara y en paz 5
Jitte	Mano del templo / Diez manos
Jion	Sonido del templo
Jiin	Suelo del templo
Matsukaze	Pinos Murmurantes
Wanshu	Creado por Matsumora y modificado por Itosu
Rohai, Meikyo	Visión de la garza blanca
Bassai Dai	Penetrando la fortaleza - Largo
Bassai Sho	Penetrando la fortaleza - Corto
Tomari Bassai	Versión de Bassai Dai de la tradición Tomari
Matsumura Bassai	Versión de Bassai Dai de la tradición Matsumura
Kosokun Dai, Kanku Dai	Mirando el cielo - Largo
Kosokun Sho	Mirando el cielo - Corto
Shiho Kosokun	Cuatro direcciones
Chinto	Combatiendo hacia el este
Chintei	Misterio de la mano de bambú
Seienchin	Calma en la tempestad
Sochin	Avanzando a la batalla
Niseishi	24 pasos
Gojushiho	54 pasos
Unshu	Mano en las nubes
Seisan	13 manos, media luna creciente
Naifanchin Shodan	Combatiendo hacia los lados 1
Naifanchin Nidan	Combatiendo hacia los lados 2
Naifanchin Sandan	Combatiendo hacia los lados 3
Aoyanagi	Sauce llorador
Jyuroku	16 pasos
Nipaipo	28 pasos
Sanchin	3 fases / 3 peleas
Tensho	Manos en revolución
Seipai	18 tazas
Sanseiru	36 manos
Saifa	Golpes destructivos
Shisochin	Pelea en 4 direcciones, o contra 4 monjes
Kururunfa	Defendiendo el centro
Suparimpei	108
Hakkaku	100 pájaros
Pachu	La bola rodante
Heiku	Tigre blanco
Paiku	Tigre negro
Ahnan	Manos rápidas
Annanko	Luz del sur
Chatanyara Kusanku	Batalla en el campo
Seiryu	Sauce verde

# ORIGEN DE LOS KATAS DE SHITO RYU

## Shuri-Te

Heian 1, 2, 3, 4, 5  
Naihanchi 1, 2, 3  
Chinte  
Chinto  
Itosu-Wanshu  
Kosokun-Dai  
Kosokun-Sho  
Shiho-Kosokun  
Bassai-Dai  
Bassai-Sho  
Gojushiho  
Itosu Rohai 1, 2, 3

## Tomari-Te

Wankan  
Rohai  
Tomari Bassai  
Jiin  
Jion  
Jitte

## Naha-Te

Seisan  
Sanchin  
Saifa  
Sanseiru  
Shisochin  
Seienchin  
Kururunfa  
Seipai  
Superinpei  
Tensho  
Sochin  
Niseichi  
Unshu

## Especial

Nipaipo  
Paipuren  
Hakaku  
Annanku  
Aoyagi  
Shinpa  
Juroku

# PUNTUACION EN KUMITE

## 1. Las puntuaciones son las siguientes:

SANBON	–	tres puntos
NIHON	–	dos puntos
IPPON	–	un punto

## 2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Zanshin
- e) Buen timing
- f) Distancia correcta

## 3. SANBON se otorga por:

- a) Patadas jodan
- b) Derribo o barrido del oponente al suelo seguido de una técnica puntuable.

## 4. NIHON se otorga por:

- a) Patadas chudan
- b) Golpes de puño a la parte trasera
- c) Combinación de técnicas de mano, cada una de las cuales puntuarían por separado.
- d) Desequilibrado del oponente seguido de técnica puntuable

## 5. IPPON se otorga por:

- a) Chudan o jodan tsuki
- b) Uchi

## 6. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

- a) Cabeza
- b) Cara
- c) Cuello
- d) Abdomen
- e) Pecho
- f) Zona trasera
- g) Zona lateral

7. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea técnicamente correcta, que sea realizada cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes, realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes que el árbitro diga YAME, dicha técnica será puntuada.

9. No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI)

# REGLAMENTO DE ARBITRAJE PARA KUMITE DE LA W.K.F.

## AMONESTACIONES

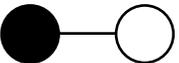
### CATEGORIA 1

1. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contacten la garganta.
2. Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones o el empeine.
3. Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
4. Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas que causen lesión.

### CATEGORIA 2

1. Simular o exagerar una lesión.
2. Salidas repetidas del área de competición (Jogai).
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de auto-protección adecuadas (Mubobi).
4. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
5. Agarrar e intentar derribar al oponente sin antes realizar un ataque real, excepto cuando el oponente ha intentado previamente el agarre o la proyección y técnicas de proyección en las que el punto de giro está por encima del nivel de la cadera.
6. Innecesarios cuerpo a cuerpo, empujones o agarres, sin intentar una técnica de golpes.
7. Técnicas que por su naturaleza no pueden ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosamente incontrolados, hagan contacto o no.
8. Ataques con cabeza, rodilla o codos.
9. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del árbitro, comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.

## PUNTAJE

Técnicas	Oral	Símbolo	Categorías de Sanciones
1. Yodan Geri 2. Proyección y técnica puntuable	SAMBON 3 puntos		C1H C2H SHIKAKU
1. Chudan Geri 2. Tsuki en la espalda 3. Combinación de técnicas puntuables 4. Desequilibrio y técnica puntuable	NIHON 2 puntos		C1H C2H
1. Chudan Tsuki 2. Yodan Tsuki 3. Chudan Uchi 4. Yodan Uchi	IPPON 1 punto		C1K C2K
		CHUKOKU	C1W C2W



## ¿EL KARATE-DO GENERA PERSONAS AGRESIVAS?

Esta afirmación puede negarse rotundamente en **SEITO KARATE-DO**, aunque lamentablemente no es posible negarlo en forma general, ya que existen muchos grupos que sí producen gente agresiva y peligrosa, pero eso es debido a que son guiados por instructores de bajo nivel ético.

El hecho de que nuestros alumnos no son agresivos se debe a que los objetivos de nuestra Asociación nunca son externos (por ejemplo: "lastimar al oponente") sino que son internos: la autosuperación y la búsqueda del perfeccionamiento del carácter.

La agresividad surge del poder adquirido fácilmente, sin esfuerzo, unido a una mente débil y sin control. En cambio, a través del KARATE-DO tradicional, luego de 5 años o 10 años, se tienen habilidades que permitirían matar a un individuo con las manos o los pies, pero durante esos años de entrenamiento la mente del karateca se ha disciplinado, ha aprendido el valor de la vida, a controlar sus impulsos y a superar sus debilidades. Aunque tiene el entrenamiento y la capacidad para derrotar a su oponente, evita los conflictos, y nunca, nunca abusa de su poder.

**ASI ES EL VERDADERO KARATECA DE SEITO KARATE-DO.**



# YOSHI - IMA

**El ideograma de Yoshi-Ima quiere decir 'Buen Porvenir'.**

La parte superior representa la tierra fértil, con un pequeño retoño naciéndole.

La parte inferior simboliza la boca.

Uniendo los dos símbolos decimos que la planta que nace de la tierra fértil produce los frutos que, después de la cosecha, servirán de alimento a los hombres, brindándoles salud y prosperidad, es decir, un 'buen porvenir'.

# NORMAS DE CONDUCTA

1. El karate gi debe estar limpio (no lavarlo con cloro).
2. Los pies de los alumnos deben estar limpios.
3. Las uñas de pies y manos deben estar cortas y limpias.
4. Varones, con pelo corto. Niñas, con el cabello recogido.
5. El emblema debe estar cosido al lado izquierdo del karate gi.
6. Los zapatos deben quitarse antes de entrar al tatami, y ser colocados en la zapatera.
7. El cinturón no se lava. (El karate gi sí)
8. Se saluda al entrar y al salir del tatami.
9. Se saluda al Sensei, a la Sensei, a los Sempais y a los compañeros.
10. No se debe ingerir ningún tipo de alimentos en el Dojo ni en la recepción.
11. Se debe guardar silencio y no interrumpir la clase.
12. Si el alumno llega con retraso, debe esperar hasta después del ritual del saludo antes de pedir permiso para entrar al tatami.
13. Los alumnos no deben traer objetos de valor ni joyas al Dojo, no nos hacemos responsables por objetos perdidos.
14. Los alumnos deben cuidar las instalaciones del Dojo.
15. Los alumnos deben adquirir todo el equipo necesario para practicar el Karate.
16. Los alumnos deben adquirir las guías de estudio. Son obligatorias.
17. El representante debe recoger al alumno al terminar la clase.
18. Los representantes de los niños pequeños deben permanecer en el área de la Feria durante el tiempo que dure la clase.
19. El personal del Dojo no se hace responsable por la seguridad de los alumnos, ya que el Dojo no dispone de vigilancia y se encuentra en un centro comercial.

# NORMAS DE PAGO

1. La mensualidad debe cancelarse los 5 primeros días del mes. Se entregará un aviso de pago.
2. El pago es en efectivo o cheque conformable, a nombre de:  
**CENTRO VITAL DOJO YOSHI-IMA C.A.**
3. La mensualidad debe pagarse durante todos los meses del año (12 meses), incluyendo los lapsos de vacaciones diciembre y agosto.
4. Los alumnos que no cancelen la mensualidad por un lapso de dos meses, deberán pagar la cuota de re-inscripción.
5. Si el alumno va a faltar por más de 1 mes, deberá pagar la cuota de mantenimiento previa autorización del Sensei.
6. La matrícula anual y afiliación debe cancelarse cada año.
7. Los exámenes y torneos se cancelan por adelantado.
8. Para poder presentar examen de grado, o participar en cualquier actividad, torneos, seminarios, campamentos, el alumno debe estar solvente en todos sus pagos.
9. El representante del alumno es responsable por todos los pagos hasta la fecha de su retiro formal del Dojo.