

Kendama Skill Levels - Version 1.4

www.kaskaderos.com/documents/kendama/Kendama-skill-level-deutsch.pdf

Skill Level der Britischen Kendama Association BKA, abgestimmt mit der japanischen Kendama Association JKA.

Die Prüfungen sind in 10 Kyu Grade (Schülerstufen), einer Zwischenstufe Pre-DAN und 6 Dan Grade (Meisterstufen), ähnlich wie im Kampfsport, aufgeteilt. Um in die nächsthöhere Stufe zu gelangen, muss man die Anforderungen der vorangehenden schaffen.

Für jede Übung/jeden Trick hat man 10 Versuche. Die in der Tabelle angegebenen Zahlen geben die Anzahl der erforderlichen erfolgreichen Versuche an. 3 z.B. bedeutet, dass drei Versuche von 10 gelingen müssen. Für Moshi Kame hat man in der 1. Stufe 2 Versuche.

Für die Prüfung sind nur von der [JKA und BKA zugelassene Kendamas](#) erlaubt.

Zugelassene Kendamas gibt es z.B. von Play, Shin-Fuji, Mugen, Shin-Sakura, TK16, Oozora, Sunrise, Street, Sweets, Krom, Classic. Die genauen Zulassungsbestimmungen findet man in den [BKA-Zulassungsbestimmungen](#).

Für Moshi Kame darf man ein zweites Kendama, auch ohne Schnur, benutzen.

Man darf alle Prüfungen bis zum 4. DAN an einem Stück machen, je nach dem wie weit man in einer Prüfung kommt. Mehr gemachte Moshi Kame z.B. vom 1.Kyu können für folgende DAN-Prüfungen angerechnet werden.

Nach jeder nicht bestanden Prüfung gibt es Wartezeiten, bis man die Prüfung wiederholen darf.

Zeitintervalle: Kyu 10-6: 1 Tag, Kyu 5-1: 1 Woche, Pre-dan - 5th Dan: 1 Monat, 6th Dan: 1 Jahr

Beginners Skill Level Table ("Kyu" gradings)

Grade	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Oozara / Big Cup	1	2	3							
Kozara / Small Cup		1	2	3						
Chuuzara / Base Cup			1	2	3					
Rousoku / Candle				1	2	3				
Tomeken / Pul-up-in					1	2	3			
Hikouki / Aeroplane						1	2	3		
Furiken / Swing in							1	2	3	
Nihon Ishuu / Around Japan								1	2	3
Sekai Isshuu / Around the World									1	2
Toudai / Lighthouse										1
Moshi Kame										50 (2)

Pre-Advanced Skill Level Table ("Pre-Dan grading")

Tomeken / Pull-up-in	5
Hikouki / Aeroplane	5
Furiken / Swing in	5
Ken Isshuu / Around Prefecture	4
Nihon Ishuu / Around Japan	4
Sekai isshuu / Around the world	3
Toudai / Lighthouse	2
Ken Saki suberi / Slip-on-stick	1
Moshi Kame	100 (1)

Probleme bei einem Trick? Vergiss nicht die Goldene Regel: Tiefer in die Knie gehen!
Advanced Skill Level Table ("Dan" gradings)

Grade	1	2	3	4	5	6
Sekai Isshoo / Around the world	4	5				
Toudai / Lighthouse	4	5				
Ken saki suberi / Slip-on-stick	3	4	5	6		
Chikyuu mamashi / earth turn	3	4	5	6		
Saka otoshi /falling down	2	3	4	5		
Ura furiken / Reverse swing in	2	3	4	5		
Uchuu issuu / around cosmos	1	2	3	4	6	8
Uguisu / bird	1	2	3	4	6	8
Tsurushi tomeken / hanging pull-up-in	1	2	3	4	6	8
Haneken /jumping stick	1	2	3	4	6	8
Ikaiten hikouki / 1-turn aeroplane			1	2	4	6
Ikaiten / 1-turn lighthouse			1	2	4	6
Suberidome gokui / Slip grip special					3	5
Uguisu no taniwatari / Bird fly over the valley					3	5
Toudai tonbogaeri / 1-turn lighthouse					2	4
Tsurushi ikkaiten hikouki / hanging 1-turn aeroplane					2	4
Nikaiten toudai / 2-turn Lighthouse					1	3
Jiyu shumoku / freestyle tricks						**
Taimu kyogi B / Speedtrick B			120s	60s	45s	
Moshi Kame	200	300	500	1000		

Bei den DAN Graden 1-4 muss man Moshi Kame mit 135 Beats/minute im 1. Versuch schaffen.
 Für die Dan Grade 3-5 müssen alle Tricks aus der Speed Trick Tabelle in der angegebenen Zeit geschafft werden.

** Für den 6. DAN muss man sich würdig zeigen indem man 2 Tricks der vorangegangenen Grade 10 Wiederholungen mit nur einem Versuch zeigt. Die Tricks werden vom Prüfer ausgesucht.

Speed Trick B

Mae Furi Rousoku / Swing to Candle
Ken ishoo / Around the Prefecture
Nihon ishoo 2 kai renzoku / Around Japan 2 times
Sekai ishoo 2 kai renzoku / Around the World 2 times
Yoropa ishoo / Around Europe
Chikyuu mawashi / Earth Turn
Uguisu-ken / Bird and In
Haneken / Jumping Stick
Ikkaiten Hikouki / 1-turn Aeroplane
Saka otoshi / Falling Down

Kendama kaufen bei www.kaskaderos.com/Kendama

Quellen: Text - www.kendama.co.uk Youtube-Channel - [Katsuaki Shimadera](#)