



PRO KYU Certifications



KYU Grade #	Nom / Name Figure	Nombre de répétitions / Repetitions			Approbation Témoign / Witness		Badge Grade
		1x 10 chances	2x 10 chances	3x 10 chances	Initial	Date	
10	Grande coupe Big cup 'Oozara'						
9	Petite coupe Small cup 'Kozara'						
8	Coupe à la base Base cup 'Chuuzara'						
7	Chandelle Candle 'Rousoku'						
6	Pique Spike 'Tomeken'					* WEB <input type="checkbox"/>	
5	Avion Aeroplane 'Hikouki'					* WEB <input type="checkbox"/>	
4	Balanoire pique Swing in 'Furiken'					* WEB <input type="checkbox"/>	
3	Tour du Japon Around Japan 'Nihon Isshuu'					* WEB <input type="checkbox"/>	
2	Tour du Monde Around the World 'Sekai Isshuu'					** WEB + VIDEO <input type="checkbox"/>	
1	Le Phare Lighthouse 'Toudai'	 3 sec.			50x Moshi Kame 2 chances	** WEB + VIDEO <input type="checkbox"/>	

* Web inscription of your grade level at: / Inscription de votre grade sur le site Web à: kyu@kingkendama.com

** KYU 2 and 1 requires a video of your performance to obtain your badge. / Le KYU 2 et 1 requièrent chacun un vidéo de votre performance pour obtenir votre badge. /

Nom / Name: _____

Get the Official
certificate and official
seal at
KendamaCanada.com
Certificat et Badge
Officiels disponibles



Kendama Jeux & Défis



Instructions

Instructions générales :

Cet page contient 2 instructions pour les 2 activités suivantes : le *Jeu de KYU* et l'explication de *Certification*.

Jeu de *KYU*

Vous pouvez vous servir d'un dé, OU, utiliser le « truc des 5 doigts » si 2 joueurs et plus. Seulement compter jusqu'à trois en brassant les mains et sur le compte de trois les 2 joueurs indiquent une valeur de 1 à 5 avec leurs doigts. Le poing = 0. Le total (ex : 2+3) = 5, sera la figure à jouer. **Simple et amusant !**

- Ce jeu se joue seul, à 2 ou en équipes.
- Il y a 2 niveaux de jeu
 - Niveau 1 : Jeu des *Figures* de la *colonne 1x* sur votre certificat
 - Niveau 2 : Jeu des KYU (on doit faire le KYU au complet, les 3 figures)
- Règlement :
 - Le but est de lancer un défi aux deux joueurs (ou équipes) pour qu'ils réalisent la figure en **3 tentatives maximum**. Un joueur à la fois : on regarde et on compte les tentatives de celui qui joue. Si les 2 réussissent ou échouent, aucun point. Si un seul des deux réussit, 1 point est accordé. Le premier qui atteint 3 points (ou le mot KYU une lettre à la fois) est le **Gagnant**.
- Variation pour le jeu en équipe :
 - Désigner un chef 'King' par équipe (habituellement le plus haut gradé).
 - Si un des membres de l'équipe échoue ses 3 tentatives, le King a le droit de sauver ce joueur en réalisant la figure non réussie. (1 chance seulement)
 - Une équipe à la fois, on regarde et compte les tentatives de l'autre équipe qui joue.

Certifications *PRO KYU*

- Il y a 10 niveaux de KYU et 10 niveaux de DAN. (Le meilleur au monde a actuellement 6 DAN).
- KYU #10 est le plus facile et le KYU #1 le plus difficile. Le DAN 1 est le plus facile et le DAN 10 est extrême.
- À chaque passage de niveau (grade) vous devez recommencer au KYU #10. (Exemple : Si je veux obtenir le KYU #7, je dois faire d'abord le KYU #10, ensuite le 9, le 8 et le 7 pour obtenir mon KYU #7).
- Lorsque vous avez réussi les 5 premiers Grades de KYU (confirmés par une autre personne pour chaque Grade), vous pouvez coudre votre Badge KYU 10-6 sur votre bandeau (côté oreille gauche à l'avant).
- Pour faire inscrire votre nom sur le site Web, nous écrire un courriel à kyu@kingkendama.com et nous allons enregistrer votre nom sur la liste de classement. Pour les prochains grades, vous pourrez vous procurer un badge de KYU chez KendamaCanada.com avant de demander un reclassement sur le site KingKendama.com.

Qui sera le premier KYU niveau 1 et qui sera le premier DAN au CANADA ?

Voir KingKendama.com pour plus de détails

