



FORGE JE'DAII

2025

COMBAT RÉALISTE JE'DAII

Un combat épique pour tous.

Règlement duel 1vs1 officiel
Inclut le règlement V1.01 de la Battle Royale.



SOMMAIRE



1

INTRODUCTION

Introduction	1
L'école	3
Matériel	4
Vêtements	9
Aire de combat	9

2

BATTLE ROYALE JE'DAI

Règlement combat	12
Participer	14

3

1VS1

Règlement combat débutants	18
Règlement combat experts	19
Organisation de l'arbitrage	22
A définir	24
A définir	25
A définir	25

4

COMPORTEMENT INTERDITS

Dopage	25
Conduite impolie	27
Comportements interdits	30
Pénalités	35

<https://forgejedaii.fr>



Introduction au Livret de Combat Réaliste de la Forge Je'daii

Bienvenue à la Forge Je'daii, où la tradition et l'innovation se rencontrent pour forger les combattants de demain. Ce livret de combat réaliste est conçu pour guider les adeptes de tous niveaux dans l'apprentissage et la maîtrise de techniques de combat structurées et réglementées, reflétant l'esprit de discipline et de respect inhérent à notre art.

À la Forge Je'daii, nous croyons que le combat n'est pas seulement une question de force brute, mais un équilibre délicat entre technique, stratégie et esprit. Nos combats se déroulent dans un cadre sécurisé, respectueux des règles strictes qui assurent une compétition équitable et un développement personnel continu pour chaque participant.

Objectifs du Livret de Combat

Ce livret a été créé pour :

- Établir des Normes Claires : Offrir une compréhension commune des règles et des attentes pour chaque niveau de compétence.
- Assurer la Sécurité : Garantir un environnement de combat sûr grâce à des règles strictes sur les techniques autorisées et les points de contact valables.
- Promouvoir l'Excellence : Encourager les combattants à atteindre leur plein potentiel par une formation rigoureuse et une compétition saine.



Structure du Livret

Le livret est divisé en sections distinctes pour chaque niveau de compétence, commençant par le niveau débutant et progressant vers des niveaux plus avancés. Chaque section comprend des détails spécifiques sur les règles de combat, les techniques autorisées, les critères de victoire et les valeurs des différentes actions.

Niveau Débutant

Les règles pour les débutants sont conçues pour introduire les concepts fondamentaux du combat à la Forge Je'daii, avec une concentration sur la maîtrise des bases, la sécurité et le respect des adversaires.

Niveau Expert

Les règles pour les experts ajoutent des éléments avancés tels que les mises au sol et les techniques de finition, offrant aux combattants chevronnés des défis supplémentaires et des opportunités de démontrer leur expertise.

Engagement et Esprit de la Forge Je'daii

Chaque combattant de la Forge Je'daii s'engage à suivre les règles établies avec intégrité et honneur, à respecter ses adversaires et à s'efforcer continuellement de s'améliorer. Le chemin de la maîtrise est pavé de discipline, de persévérance et de respect mutuel, et c'est ce qui nous distingue en tant que communauté dédiée à l'art du combat.

Nous vous invitons à parcourir ce livret avec attention, à comprendre et à internaliser ses contenus, et à vous préparer à relever les défis passionnants qui vous attendent sur le champ de bataille de la Forge Je'daii. Que la force soit avec vous dans votre quête de maîtrise et d'excellence.



Règlement de la Forge Je'daii : Battle Royale

Durée de l'événement

- L'événement dure de 1h à 4h
- Il ne peut y avoir de prolongations.
- La fin du combat est prévue si il ne reste plus qu'un joueur en place.

Points de Vie

- Chaque combattant commence le match avec 10 points de vie.

Désignation du Vainqueur

1. **Points de Victoire** :

- Le combat se déroule jusqu'à ce qu'un des combattants soit le seul en piste.
- Si nécessaire, des bonus ou contraintes seront mis en place.

2. **Fin du Temps Réglementaire** :

- Le temps sert d'indicateur, il ne peut y avoir de victoire par temps.

Frappe Valable

Une frappe est considérée valable si elle respecte les critères suivants :

- **Ardeur** : La frappe doit être effectuée avec une intensité suffisante.
- **Posture** : Le combattant doit maintenir une posture correcte.
- **Orientation du Sabre** : La frappe doit être correctement orientée avec la partie valable du sabre.
- **Zone de Frappe** : La frappe doit atteindre une zone de frappe valable.
- **Vigilance** : Le combattant doit manifester de la vigilance après la frappe.



Règlement de la Forge Je'daii : Combat 1 vs 1 Niveau Débutant

Durée du Match

- Le match a une durée de 10 minutes.
- En cas de prolongations, la durée est fixée à 3 minutes.
- Lorsqu'une frappe non vitale est portée et comptabilisée ou non, le combat continue sans arrêts.
- Lorsqu'une frappe vitale ou un arrêt du combat est annoncé par les arbitres, le temps nécessaire jusqu'à la reprise du combat n'est pas inclus dans la durée du combat.

Points de Vie

- Chaque combattant commence le match avec 10 points de vie.

Désignation du Vainqueur

1. **Points de Victoire** :

- Le combat se déroule jusqu'à ce qu'un des combattants atteigne 10 points.
- Si nécessaire, le combat peut être mené en 5 points.

2. **Fin du Temps Réglementaire** :

- Le vainqueur est le combattant qui a marqué 10 points le premier.
- Si, à la fin de la durée du combat personne n'a atteint 10 points, le combattant avec le plus de points l'emporte.

3. **Égalité** :

- Si les combattants sont à égalité à la fin du temps imparti, des prolongations auront lieu.
- Le premier combattant qui marque un point en touchant une zone vitale durant les prolongations sera déclaré vainqueur.

Frappe Valable

Une frappe est considérée valable si elle respecte les critères suivants :

- **Ardeur** : La frappe doit être effectuée avec une intensité suffisante.
- **Posture** : Le combattant doit maintenir une posture correcte.
- **Orientation du Sabre** : La frappe doit être correctement orientée avec la partie valable du sabre.



-
- **Zone de Frappe** : La frappe doit atteindre une zone de frappe valable.
 - **Double touche** : Le combattant ne doit pas se faire toucher lors d'une frappe valable sinon annulation des touches.

Zones de Frappe Valables

- **Tête (zone vitale)**
- **Torse (zone vitale)**
- **Dos (zone vitale)**
- **Mains**
- **Bras**
- **Jambes**

Valeur des Touches

- **Touches Vitales** : 2 points
- **Autres Touches** : 1 point

Arrêt du Combat

- Un combattant peut demander l'arrêt temporaire ou définitif du combat en cas d'incapacité de poursuivre, par exemple, en cas d'accident. L'arrêt définitif entraîne le forfait.

Sortie de Zone

- Une sortie de la zone de combat coûte 1 point.

Coups Interdits

- Les coups de poing et pieds sont interdits.
- Les techniques de croche-pied, balayage, saisie, projection et clé sont interdites.

Ce règlement a pour but de garantir un combat équitable et sécurisé tout en respectant l'esprit et les traditions de la Forge Je'daii. Les arbitres ont toute autorité pour interpréter et appliquer ces règles durant les combats.



Règlement de la Forge Je'daii : Combat 1 vs 1 Niveau Expert

Durée du Match

- Le match a une durée de 10 minutes.
- En cas de prolongations, la durée est fixée à 3 minutes.
- Lorsqu'une frappe valable ou un arrêt du combat est annoncé par les arbitres, le temps nécessaire jusqu'à la reprise du combat n'est pas inclus dans la durée du combat.

Points de Vie

- Chaque combattant commence le match avec 10 points de vie.

Désignation du Vainqueur

1. **Points de Victoire** :

- Le combat se déroule jusqu'à ce qu'un des combattants atteigne 10 points.
- Si nécessaire, le combat peut être mené en 5 points.

2. **Fin du Temps Réglementaire** :

- Le vainqueur est le combattant qui a marqué 10 points le premier.
- Si, à la fin de la durée du combat, un seul combattant a marqué un point sans modification de la marque, il sera déclaré vainqueur.

3. **Égalité** :

- Si les combattants sont à égalité à la fin du temps imparti, des prolongations auront lieu.
- Le premier combattant qui marque un point en touchant une zone vitale durant les prolongations sera déclaré vainqueur.

Frappe Valable

Une frappe est considérée valable si elle respecte les critères suivants :

- **Ardeur** : La frappe doit être effectuée avec une intensité suffisante.
- **Posture** : Le combattant doit maintenir une posture correcte.
- **Orientation du Sabre** : La frappe doit être correctement orientée avec la partie valable du sabre.
- **Zone de Frappe** : La frappe doit atteindre une zone de frappe valable.
- **Vigilance** : Le combattant doit manifester de la vigilance après la frappe.



Zones de Frappe Valables

- Tête
- Torse
- Dos
- Mains
- Bras
- Jambes

Valeur des Touches

- ****Touches Vitales** : 2 points**
- ****Autres Touches** : 1 point**

Mise au Sol

- **Une mise au sol réussie vaut 2 points.**

Finition

- **Une finition réussie vaut 5 points.**

Arrêt du Combat

- **Un combattant peut demander l'arrêt du combat en cas d'incapacité de poursuivre, par exemple, en cas d'accident.**

Sortie de Zone

- **Une sortie de la zone de combat coûte 1 point.**



Coups et Techniques Autorisés

- ****Coups de Poing** : Interdits.**
- ****Coups de Pied** : Autorisés seulement sur le plastron pour repousser.**
- ****Croche-Pied et Balayage** : Autorisés.**
- ****Saisie, Projection et Clé** : Autorisées.**

Ce règlement a pour but de garantir un combat équitable et sécurisé tout en respectant l'esprit et les traditions de la Forge Je'daii. Les arbitres ont toute autorité pour interpréter et appliquer ces règles durant les combats.





BATTLE ROYALE

Phone

0667420774

Email Address

forgejedaii@gmail.com

Office Address

rue Soleau, Nice

