



REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO CINCO DADOS

EDIÇÃO OFICIAL 2026-2027

Versão 1.2 | 3 de agosto de 2026

ANEXO REGULAMENTAR AOS ESTATUTOS

DOCUMENTO OFICIAL DE REFERÊNCIA

www.cincodados.com | info@cincodados.com

DOCUMENTO OFICIAL E CONTROLO DE VERSÃO

Regulamento oficial do jogo Cinco Dados - Edição oficial 2026-2027

Tipo de documento	Anexo regulamentar aos estatutos
Título	Regulamento oficial do jogo Cinco Dados
Edição	Edição oficial 2026-2027
Versão	1.2
Data de edição	3 de agosto de 2026
Entidade emissora	Association Cinco Dados FICD
Órgãos de adoção	Comité Central (CC) e Comissão de Jogo (CJSD)
Entrada em vigor	A preencher aquando da adoção formal

ÍNDICE

1	Disposições gerais	2
2	Valor das famílias e cálculo da pontuação	3
3	Regra do ÁS - joker	3
4	Jogadores e ordem de jogo	4
5	Desenvolvimento de uma jogada	5
6	Regra do duplo	6
7	Regra do triplo	7
8	Registo da pontuação e encerramento das famílias	8
9	Fim da partida e vitória	8
10	Disposições finais, adoção e entrada em vigor	9

PREÂMBULO

- 0.1** O presente regulamento estabelece as regras oficiais do jogo Cinco Dados aplicáveis no âmbito da Association Cinco Dados FICD.
- 0.2** Foi concebido para ser adotado como anexo regulamentar aos estatutos da associação. A sua entrada em vigor depende da decisão do órgão competente designado pelos estatutos.

ARTIGO 1 - DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1** Cinco Dados é um jogo de dados por famílias. O objetivo é obter o maior número possível de pontos, preenchendo uma vez cada família numa folha oficial de pontuação.
- 1.2** O jogo é praticado com cinco dados especiais e um copo de lançamento revestido de feltro ou tecido.
- 1.3** Cada um dos cinco dados tem seis faces, correspondentes às seguintes famílias:
- a) ÁS: um único ponto vermelho ao centro;
 - b) REI: a letra K a vermelho;
 - c) DAMA: a letra Q a preto;
 - d) VALETE: a letra J a preto;
 - e) VERMELHO: oito pequenos pontos vermelhos;
 - f) PRETO: sete pequenos pontos pretos.
- 1.4** A folha oficial de pontuação contém uma casa para cada uma das seis famílias. Cada família só pode ser preenchida uma vez por jogador e por partida.
- 1.5** O presente regulamento aplica-se às partidas, encontros e eventos realizados sob a autoridade ou organização da Association Cinco Dados FICD.



ARTIGO 2 - VALOR DAS FAMÍLIAS E CÁLCULO DA PONTUAÇÃO

- 2.1** O valor de cada família é fixado da seguinte forma:
- a) ÁS: 6 pontos por dado;
 - b) REI: 5 pontos por dado;
 - c) DAMA: 4 pontos por dado;
 - d) VALETE: 3 pontos por dado;
 - e) VERMELHO: 2 pontos por dado;
 - f) PRETO: 1 ponto por dado.
- 2.2** Salvo disposição especial relativa ao duplo ou ao triplo, a pontuação de uma família corresponde ao número de dados contabilizados nessa família multiplicado pelo respetivo valor.

ARTIGO 3 - REGRA DO ÁS - JOKER

- 3.1** O ÁS pode ser utilizado como família autónoma ou como joker para completar outra família.
- 3.2** Quando um jogador escolhe uma família diferente do ÁS, cada ÁS obtido conta como um dado dessa mesma família.
- 3.3** Quando surge um ÁS, este deve obrigatoriamente ser colocado de lado e não pode ser relançado, exceto quando fizer parte de uma combinação adquirida no âmbito de um duplo ou de um triplo.
- 3.4** Exemplo: quatro dados Q e um ÁS equivalem a cinco dados Q. A família DAMA vale 4 pontos por dado, pelo que a pontuação é de 20 pontos: $5 \times 4 = 20$.



ARTIGO 4 - JOGADORES E ORDEM DE JOGO

- 4.1** Cada partida de Cinco Dados está limitada a um máximo de doze jogadores.
- 4.2** Antes do início da partida, a ordem de jogo é determinada por um lançamento de dado.
- 4.3** Cada jogador pega num dado, coloca-o na mesa com a face ÁS virada para cima e fá-lo rodar com um só dedo. Quando o dado parar completamente, a face visível na parte superior determina o valor obtido.
- 4.4** A ordem dos valores, do mais alto para o mais baixo, é a seguinte: ÁS > REI > DAMA > VALETE > VERMELHO > PRETO.
- 4.5** O jogador que obtiver o valor mais alto inicia a partida. Os restantes jogadores jogam depois por ordem decrescente dos valores obtidos.
- 4.6** Em caso de empate, apenas os jogadores em causa efetuam um novo lançamento. Este lançamento serve unicamente para desempatar e não altera a posição dos restantes jogadores.
- 4.7** Exemplo: A obtém ÁS, B obtém ÁS, C obtém PRETO, D obtém REI e E obtém VALETE. A e B efetuam um novo lançamento: A obtém PRETO e B obtém DAMA. A ordem final é B, A, D, E, C.



ARTIGO 5 - DESENVOLVIMENTO DE UMA JOGADA

- 5.1** Na sua vez, cada jogador dispõe de três lançamentos.
- 5.2** Para efetuar um lançamento, o jogador coloca os cinco dados no copo, agita-o e vira-o sobre a mesa. Em seguida, retira o copo para revelar os dados.
- 5.3** Se um ou mais dados caírem da mesa, ou se um ou mais dados ficarem sobrepostos ou inclinados, o lançamento é anulado. O jogador volta a colocar no copo os dados em causa e repete o lançamento, sem penalização.
- 5.4** Após cada lançamento válido, o jogador pode colocar de lado um ou mais dados da mesma família que pretenda conservar para os lançamentos seguintes.
- 5.5** Os dados colocados de lado não bloqueiam a família. O jogador continua livre de escolher a família na qual registrará a sua pontuação até ao final do terceiro lançamento.
- 5.6** As regras especiais do ÁS, do duplo e do triplo aplicam-se em conformidade com os artigos 3, 6 e 7 do presente regulamento.



ARTIGO 6 - REGRA DO DUPLO

- 6.1** Quando um jogador obtém cinco dados da mesma família antes de terminar os três lançamentos, realiza um duplo.
- 6.2** Os ÁS podem ser utilizados como jokers para completar a combinação de cinco dados.
- 6.3** Os cinco dados do duplo ficam adquiridos e são contabilizados na família em causa. O jogador volta a colocar os cinco dados no copo e utiliza o lançamento ou os lançamentos restantes para acrescentar novos dados da mesma família.
- 6.4** A pontuação final inclui os cinco dados adquiridos, os dados adicionais da mesma família e os ÁS obtidos durante o lançamento ou os lançamentos restantes.
- 6.5** Exemplo: um jogador coloca de lado três DAMAS no primeiro lançamento. No segundo lançamento, obtém uma DAMA e um ÁS, perfazendo cinco DAMAS: o duplo fica adquirido. Relança os cinco dados e obtém quatro DAMAS no terceiro lançamento. O total é de nove DAMAS, ou seja, 36 pontos: $9 \times 4 = 36$.
- 6.6** O duplo deve ser realizado antes do último lançamento. Se os cinco dados da mesma família só forem obtidos no terceiro lançamento, não é concedido qualquer lançamento adicional.



ARTIGO 7 - REGRA DO TRIPLO

- 7.1** Um triplo só pode ocorrer após um duplo realizado logo no primeiro lançamento.
- 7.2** Após esse duplo, o jogador volta a colocar os cinco dados no copo. Se o segundo lançamento produzir novamente cinco dados da mesma família, eventualmente completados por ÁS, o jogador realiza um triplo.
- 7.3** O jogador passa então a ter dez dados adquiridos nessa família. Volta a colocar os cinco dados no copo e efetua o terceiro e último lançamento.
- 7.4** Os dados da família em causa e os ÁS obtidos no terceiro lançamento somam-se aos dez dados já adquiridos.
- 7.5** Exemplo oficial - família REI:
Primeiro lançamento: três REIS e dois ÁS = cinco REIS adquiridos; o jogador realiza um duplo.
Segundo lançamento: três REIS e dois ÁS = cinco novos REIS adquiridos; o jogador realiza um triplo e possui dez REIS adquiridos.
Terceiro lançamento: três REIS adicionais.
Total: treze REIS, ou seja, 65 pontos: $13 \times 5 = 65$.
- 7.6** A família escolhida aquando do duplo mantém-se inalterada durante toda a sequência.
- 7.7** Não é concedido um quarto lançamento.
- 7.8** Se o terceiro lançamento produzir cinco dados válidos, o total atinge quinze dados, mas a jogada termina.
- 7.9** O termo triplo não significa que a pontuação seja multiplicada por três. A pontuação corresponde ao número total de dados contabilizados multiplicado pelo valor da família.



ARTIGO 8 - REGISTO DA PONTUAÇÃO E ENCERRAMENTO DAS FAMÍLIAS

- 8.1** No final dos três lançamentos, o jogador escolhe uma família na qual regista a sua pontuação: AS, K, Q, J, R ou N.
- 8.2** A família escolhida deve ainda estar disponível na sua linha de pontuação. Uma família já preenchida não pode voltar a ser jogada por esse jogador durante a partida.
- 8.3** A pontuação corresponde ao número total de dados contabilizados na família escolhida - incluindo os dados adquiridos através de um duplo ou de um tripló - multiplicado pelo valor dessa família. Os ÁS podem ser utilizados como jokers.
- 8.4** Exemplo: um jogador possui quatro REIS no final da sua jogada. A família REI vale 5 pontos por dado, pelo que regista 20 pontos na coluna K - 5: 4 x 5 = 20.
- 8.5** Após o registo da pontuação, a família escolhida fica encerrada para esse jogador.

ARTIGO 9 - FIM DA PARTIDA E VITÓRIA

- 9.1** A partida termina quando todos os jogadores tiverem preenchido todas as famílias da sua linha de pontuação.
- 9.2** Os pontos são somados para obter o total final. O jogador que obtiver o total mais elevado vence a partida.
- 9.3** Em caso de empate, é organizada uma partida adicional apenas entre os jogadores em causa, para os desempatar.



ARTIGO 10 - DISPOSIÇÕES FINAIS, ADOÇÃO E ENTRADA EM VIGOR

- 10.1

O presente regulamento constitui um anexo regulamentar aos estatutos da Association Cinco Dados FICD.
- 10.2

Em caso de contradição relativa à organização ou ao funcionamento da associação, prevalecem os estatutos. O presente regulamento rege exclusivamente as regras oficiais do jogo Cinco Dados e a sua aplicação.
- 10.3

O regulamento é adotado conjuntamente pelo Comité Central (CC) e pela Comissão de Jogo (CJSD), em conformidade com os estatutos da associação.
- 10.4

Entra em vigor na data indicada na decisão de adoção e no bloco de validação abaixo.
- 10.5

Qualquer alteração deve ser aprovada segundo as regras estatutárias aplicáveis e dar origem a uma nova versão datada.
- 10.6

A interpretação oficial do regulamento e o tratamento de situações não previstas competem ao órgão competente designado pelos estatutos.
- 10.7

Apenas uma versão que apresente um número de versão, uma data de edição e uma validação formal faz fé no âmbito da associação.

BLOCO DE ADOÇÃO FORMAL

Órgãos que adotaram o regulamento	Comité Central (CC) e Comissão de Jogo (CJSD)	
Data da decisão		
Local	Monthey, Valais, Suíça	
Data de entrada em vigor		

Pelo Comité Central (CC)	Pela Comissão de Jogo (CJSD)

