

ASSOCIATION CINCO DADOS FICD

MONTHHEY • VALAIS • SUISSE



RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU CINCO DADOS

ÉDITION OFFICIELLE 2026-2027

Version 1.2 • 3 août 2026

ANNEXE RÉGLEMENTAIRE AUX STATUTS

DOCUMENT OFFICIEL DE RÉFÉRENCE

www.cincodados.com • info@cincodados.com

DOCUMENT OFFICIEL ET CONTRÔLE DE VERSION

Règlement officiel du jeu Cinco Dados - Édition officielle 2026-2027

Type de document	Annexe réglementaire aux statuts
Titre	Règlement officiel du jeu Cinco Dados
Édition	Édition officielle 2026-2027
Version	1.2
Date d'édition	3 août 2026
Émetteur	Association Cinco Dados FICD
Autorités d'adoption	Comité Central (CC) et Commission de Jeu (CJSD)
Entrée en vigueur	À compléter lors de l'adoption formelle

TABLE DES MATIÈRES

1	Dispositions générales	2
2	Valeur des familles et calcul du score	3
3	Règle de l'AS - joker	3
4	Joueurs et ordre de passage	4
5	Déroulement d'un tour	5
6	Règle du doublé	6
7	Règle du triplé	7
8	Inscription du score et fermeture des familles	8
9	Fin de partie et victoire	8
10	Dispositions finales, adoption et entrée en vigueur	9

PRÉAMBULE

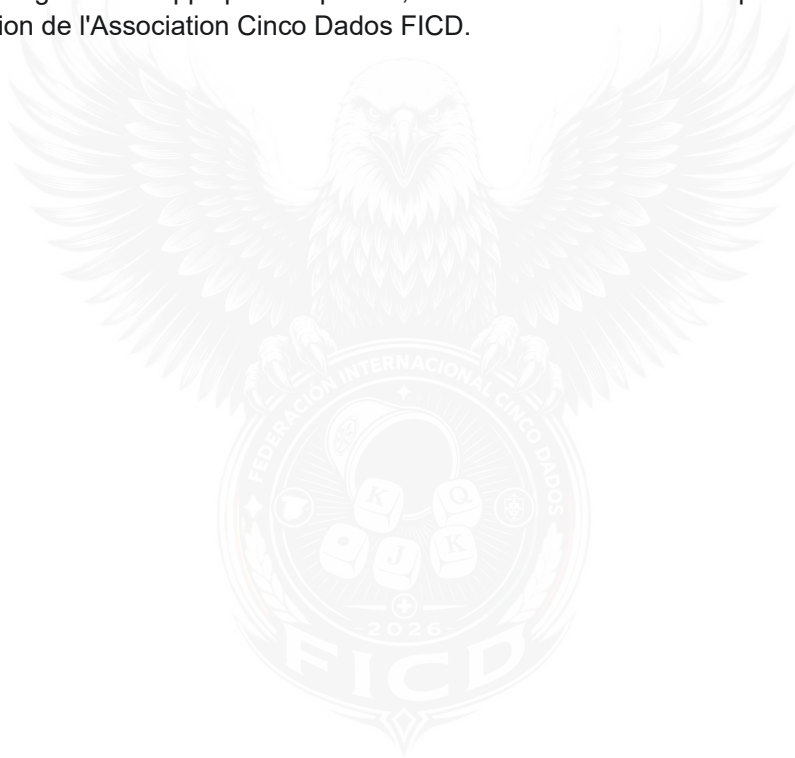
- 0.1

Le présent règlement fixe les règles officielles du jeu Cinco Dados applicables au sein de l'Association Cinco Dados FICD.
- 0.2

Il est conçu pour être adopté comme annexe réglementaire aux statuts de l'association. Son entrée en vigueur est subordonnée à la décision de l'organe compétent désigné par les statuts.

ARTICLE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 1.1** Le Cinco Dados est un jeu de dés à familles. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points possible en remplissant une fois chaque famille sur une grille de score officielle.
- 1.2** Le jeu se pratique avec cinq dés spéciaux et un gobelet de tirage garni de feutrine ou de tissu.
- 1.3** Chacun des cinq dés comporte six faces, correspondant aux familles suivantes :
 - a) AS : un point rouge unique au centre ;
 - b) ROI : la lettre K en rouge ;
 - c) DAME : la lettre Q en noir ;
 - d) VALET : la lettre J en noir ;
 - e) ROUGE : huit petits points rouges ;
 - f) NOIR : sept petits points noirs.
- 1.4** La grille de score officielle comprend une case pour chacune des six familles. Chaque famille ne peut être remplie qu'une seule fois par joueur et par partie.
- 1.5** Le présent règlement s'applique aux parties, rencontres et événements placés sous l'autorité ou l'organisation de l'Association Cinco Dados FICD.



ARTICLE 2 - VALEUR DES FAMILLES ET CALCUL DU SCORE

- 2.1** La valeur de chaque famille est fixée comme suit :
- a) AS : 6 points par dé ;
 - b) ROI : 5 points par dé ;
 - c) DAME : 4 points par dé ;
 - d) VALET : 3 points par dé ;
 - e) ROUGE : 2 points par dé ;
 - f) NOIR : 1 point par dé.
- 2.2** Sauf disposition particulière relative au doublé ou au triplé, le score d'une famille correspond au nombre de dés comptabilisés dans cette famille, multiplié par sa valeur.

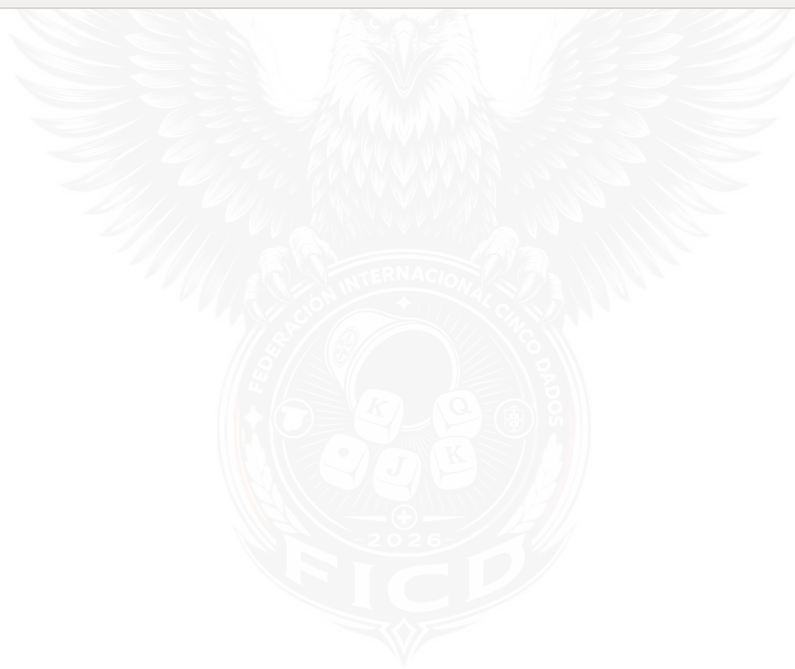
ARTICLE 3 - RÈGLE DE L'AS - JOKER

- 3.1** L'AS peut être utilisé comme famille à part entière ou comme joker pour compléter une autre famille.
- 3.2** Lorsqu'un joueur choisit une famille autre que l'AS, chaque AS obtenu compte comme un dé de cette même famille.
- 3.3** Lorsqu'un AS apparaît, il est obligatoirement mis de côté et ne peut pas être relancé, sauf lorsqu'il fait partie d'une combinaison acquise dans le cadre d'un doublé ou d'un triplé.
- 3.4** Exemple : quatre dés Q et un AS équivalent à cinq dés Q. La famille DAME valant 4 points par dé, le score est de 20 points : $5 \times 4 = 20$.



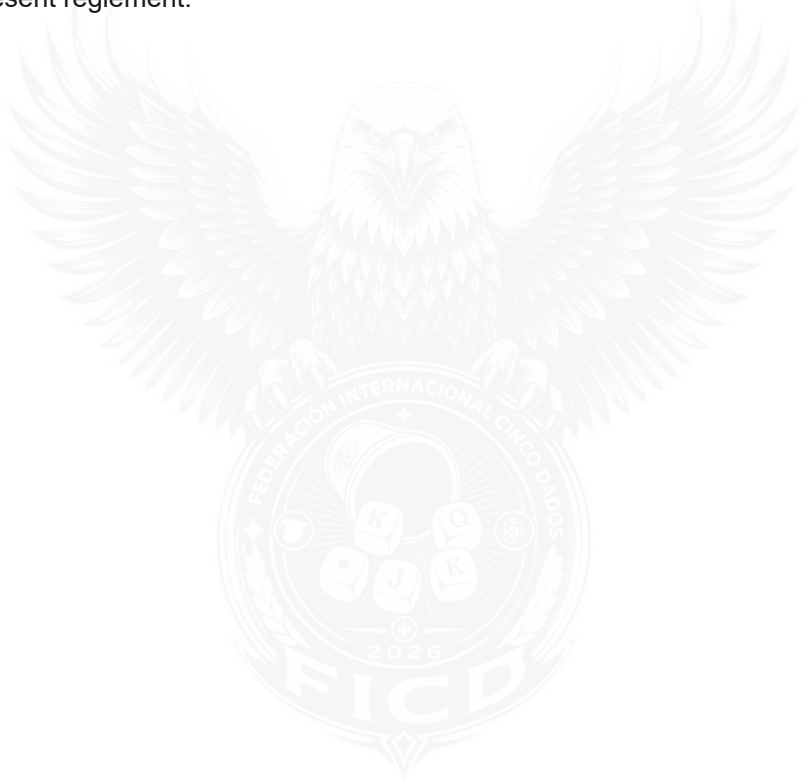
ARTICLE 4 - JOUEURS ET ORDRE DE PASSAGE

- 4.1** Chaque partie de Cinco Dados est limitée à un maximum de douze joueurs.
- 4.2** Avant le début de la partie, l'ordre de passage est déterminé par un tirage au dé.
- 4.3** Chaque joueur prend un dé, le pose sur la table avec la face AS orientée vers le haut, puis le fait pivoter à l'aide d'un seul doigt. Une fois le dé totalement arrêté, la face visible sur le dessus détermine la valeur obtenue.
- 4.4** L'ordre des valeurs, de la plus forte à la plus faible, est le suivant : AS > ROI > DAME > VALET > ROUGE > NOIR.
- 4.5** Le joueur ayant obtenu la valeur la plus forte commence la partie. Les autres joueurs jouent ensuite dans l'ordre décroissant des valeurs obtenues.
- 4.6** En cas d'égalité, seuls les joueurs concernés effectuent un nouveau tirage. Ce tirage sert uniquement à les départager et ne modifie pas la position des autres joueurs.
- 4.7** Exemple : A obtient AS, B obtient AS, C obtient NOIR, D obtient ROI et E obtient VALET. A et B effectuent un nouveau tirage : A obtient NOIR et B obtient DAME. L'ordre final est B, A, D, E, C.



ARTICLE 5 - DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 5.1** À son tour, chaque joueur dispose de trois lancers.
- 5.2** Pour effectuer un lancer, le joueur place les cinq dés dans le gobelet, le secoue, puis retourne le gobelet sur la table. Il retire ensuite le gobelet afin de révéler les dés.
- 5.3** Si un ou plusieurs dés tombent de la table, ou si un ou plusieurs dés sont superposés ou inclinés, le lancer est annulé. Le joueur remet les dés concernés dans le gobelet et recommence le lancer, sans sanction.
- 5.4** Après chaque lancer valable, le joueur peut mettre de côté un ou plusieurs dés d'une même famille qu'il souhaite conserver pour les lancers suivants.
- 5.5** Les dés mis de côté ne verrouillent pas la famille. Le joueur reste libre de choisir la famille dans laquelle inscrire son score jusqu'à la fin de son troisième lancer.
- 5.6** Les règles particulières de l'AS, du doublé et du triplé s'appliquent conformément aux articles 3, 6 et 7 du présent règlement.



ARTICLE 6 - RÈGLE DU DOUBLÉ

- 6.1** Lorsqu'un joueur obtient cinq dés d'une même famille avant la fin de ses trois lancers, il réalise un doublé.
- 6.2** Les AS peuvent être utilisés comme jokers pour compléter la combinaison de cinq dés.
- 6.3** Les cinq dés du doublé sont acquis et comptabilisés dans la famille concernée. Le joueur remet les cinq dés dans le gobelet et utilise le ou les lancers restants pour ajouter de nouveaux dés de la même famille.
- 6.4** Le score final comprend les cinq dés acquis, les dés supplémentaires de la même famille et les AS obtenus lors du ou des lancers restants.
- 6.5** Exemple : un joueur met de côté trois DAMES au premier lancer. Au deuxième lancer, il obtient une DAME et un AS, ce qui porte son total à cinq DAMES : le doublé est acquis. Il relance les cinq dés et obtient quatre DAMES au troisième lancer. Son total est de neuf DAMES, soit 36 points : $9 \times 4 = 36$.
- 6.6** Un doublé doit être réalisé avant le dernier lancer. Si les cinq dés d'une même famille sont obtenus uniquement au troisième lancer, aucun lancer supplémentaire n'est accordé.



ARTICLE 7 - RÈGLE DU TRIPLÉ

- 7.1** Un triplé ne peut se produire qu'après un doublé réalisé dès le premier lancer.
- 7.2** Après ce doublé, le joueur remet les cinq dés dans le gobelet. Si le deuxième lancer produit à nouveau cinq dés de la même famille, éventuellement complétés par des AS, le joueur réalise un triplé.
- 7.3** Le joueur possède alors dix dés acquis dans cette famille. Il remet les cinq dés dans le gobelet et effectue son troisième et dernier lancer.
- 7.4** Les dés de la famille concernée ainsi que les AS obtenus lors du troisième lancer s'ajoutent aux dix dés déjà acquis.
- 7.5** Exemple officiel - famille ROI :
Premier lancer : trois ROIS et deux AS = cinq ROIS acquis ; le joueur réalise un doublé.
Deuxième lancer : trois ROIS et deux AS = cinq nouveaux ROIS acquis ; le joueur réalise un triplé et possède dix ROIS acquis.
Troisième lancer : trois ROIS supplémentaires.
Total : treize ROIS, soit 65 points : $13 \times 5 = 65$.
- 7.6** La famille choisie lors du doublé reste identique pendant toute la séquence.
- 7.7** Aucun quatrième lancer n'est accordé.
- 7.8** Si le troisième lancer produit cinq dés valables, le total atteint quinze dés, mais le tour prend fin.
- 7.9** Le terme triplé ne signifie pas que le score est multiplié par trois. Le score correspond au nombre total de dés comptabilisés, multiplié par la valeur de la famille.

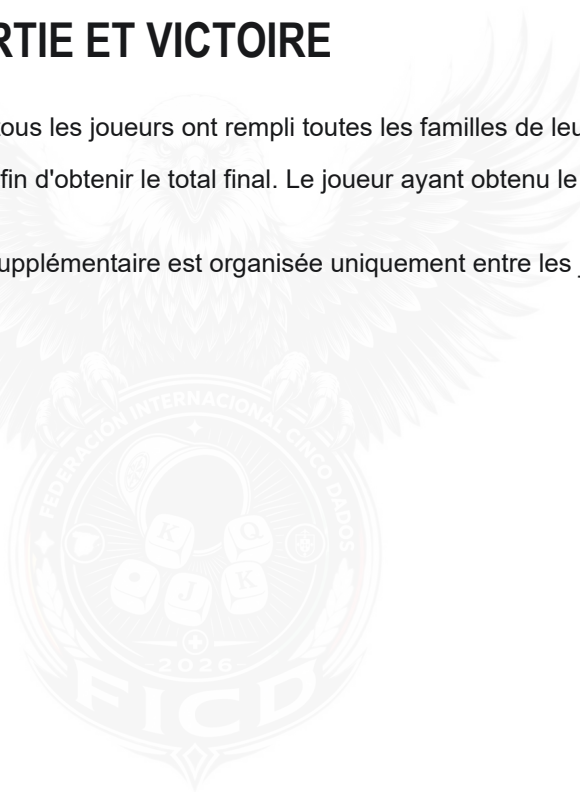


ARTICLE 8 - INSCRIPTION DU SCORE ET FERMETURE DES FAMILLES

- 8.1** À la fin de ses trois lancers, le joueur choisit une famille dans laquelle inscrire son score : AS, K, Q, J, R ou N.
- 8.2** La famille choisie doit être encore disponible sur sa ligne de score. Une famille déjà remplie ne peut plus être rejouée par ce joueur pendant la partie.
- 8.3** Le score correspond au nombre total de dés comptabilisés dans la famille choisie - y compris les dés acquis grâce à un doublé ou à un triplé -, multiplié par la valeur de cette famille. Les AS peuvent être utilisés comme jokers.
- 8.4** Exemple : un joueur possède quatre ROIS à la fin de son tour. La famille ROI valant 5 points par dé, il inscrit 20 points dans la colonne K - $5 : 4 \times 5 = 20$.
- 8.5** Après l'inscription du score, la famille choisie est fermée pour ce joueur.

ARTICLE 9 - FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

- 9.1** La partie se termine lorsque tous les joueurs ont rempli toutes les familles de leur ligne de score.
- 9.2** Les points sont additionnés afin d'obtenir le total final. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé remporte la partie.
- 9.3** En cas d'égalité, une partie supplémentaire est organisée uniquement entre les joueurs concernés afin de les départager.



ARTICLE 10 - DISPOSITIONS FINALES, ADOPTION ET ENTRÉE EN VIGUEUR

- 10.1** Le présent règlement constitue une annexe réglementaire aux statuts de l'Association Cinco Dados FICD.
- 10.2** En cas de contradiction relative à l'organisation ou au fonctionnement de l'association, les statuts prévalent. Le présent règlement régit exclusivement les règles officielles du jeu Cinco Dados et leur application.
- 10.3** Le règlement est adopté conjointement par le Comité Central (CC) et la Commission de Jeu (CJSD), conformément aux statuts de l'association.
- 10.4** Il entre en vigueur à la date indiquée dans la décision d'adoption et dans le bloc de validation ci-dessous.
- 10.5** Toute modification doit être approuvée selon les règles statutaires applicables et donner lieu à une nouvelle version datée.
- 10.6** L'interprétation officielle du règlement et le traitement des situations non prévues relèvent de l'organe compétent désigné par les statuts.
- 10.7** Seule une version portant un numéro de version, une date d'édition et une validation formelle fait foi au sein de l'association.

BLOC D'ADOPTION FORMELLE

Organes ayant adopté le règlement	Comité Central (CC) et Commission de Jeu (CJSD)	
Date de la décision		
Lieu	Monthey, Valais, Suisse	
Date d'entrée en vigueur		

Pour le Comité Central (CC)	Pour la Commission de Jeu (CJSD)