

Fédération Internationale de Cinco Dados FICD



DOCUMENT FONDATEUR

Monthey, le 23 juin 2026

Table des matières

1. Présentation générale
2. Statuts de l'organisation
3. Organisation de la fédération
4. Règlement officiel du jeu « Cinco Dados »
5. Tournois officiels
6. Documents officiels mis à disposition
7. Protection du nom, du logo et du règlement
8. Dispositions finales
9. Annexes

1. Présentation générale

La « Federación Internacional Cinco Dados », abrégée FICD, est une association à but non lucratif ayant pour mission de promouvoir, développer, encadrer et transmettre la pratique du jeu Cinco Dados en Suisse, en Espagne, au Portugal et à l'international.

La FICD est l'association fondatrice et gardienne du règlement officiel du jeu Cinco Dados. Elle veille à préserver l'esprit du jeu, à organiser sa diffusion, à encadrer les compétitions officielles et à mettre à disposition des joueurs les documents nécessaires à la pratique du jeu.

Le jeu Cinco Dados est un jeu de dés à familles, joué avec cinq dés spéciaux comportant les faces suivantes :

- « AS » représentée par un unique point rouge central
- « ROI » représentée par la lettre « K » en rouge
- « DAME » représentée par la lettre « Q » en noir
- « VALET » représentée par la lettre « J » en noir
- « ROUGE » représentée par 8 petits points rouges
- « NOIR » représentée par 7 petits points noirs

La variante officielle de la FICD repose sur le principe suivant : La famille jouée est choisie uniquement au moment d'inscrire le score à la fin des trois tirages.

2. Statuts de l'association

Article 1 – Nom

Il est fondé aujourd'hui en date du 23 juin 2026 à Monthey, Valais, Suisse, une association sous le nom :

Federación Internacional Cinco Dados

Son sigle officiel est :

FICD

L'association peut également utiliser la traduction française suivante :

Fédération Internationale Cinco Dados

Article 2 – Nature juridique

La FICD est une association à but non lucratif. Elle poursuit un but culturel, ludique, éducatif et sportif au sens large, sans objectif d'enrichissement personnel de ses membres.

Article 3 – Siège

Le siège de l'association est fixé en Suisse.

Le comité peut décider du lieu exact du siège et le modifier si nécessaire, sous réserve d'information aux membres lors de l'assemblée générale suivante.

Article 4 – Durée

L'association est constituée pour une durée illimitée.

Article 5 – But

La FICD a pour but de promouvoir, développer, encadrer la pratique du jeu Cinco Dados en Suisse, en Espagne, au Portugal ainsi qu'à l'international.

Elle a notamment pour missions :

- D'établir et de conserver le règlement officiel du jeu Cinco Dados ;
- De faire évoluer les règles officielles si nécessaire ;
- De promouvoir le jeu auprès du public ;
- D'organiser ou d'autoriser l'organisation de parties, rencontres, événements et tournois officiels ;
- De mettre à disposition des joueurs/euses des documents officiels de jeu ;
- De former les joueurs/euses, organisateurs/trices, et arbitres de tournois / compétitions ;
- De protéger le nom, le logo, le règlement et l'identité du jeu Cinco Dados.

Article 6 – Membres

L'association peut comprendre plusieurs catégories de membres :

- Les membres fondateurs / trices ;
- Les membres actifs du comité ;
- Les membres d'honneur ;
- Les membres partenaires.

Les membres fondateurs / trices, sont les personnes physiques ayant participé à la création de l'association et à l'adoption des présents statuts.

Les membres actifs du comité sont des personnes physiques qui participent à la vie de l'association, aux votes et assemblées générales, aux parties, aux événements et aux projets de développement du Cinco Dados.

Les membres d'honneur sont des personnes physiques ou morales désignées par l'association en raison de leur contribution particulière au développement du jeu.

Les membres partenaires sont des personnes physiques, clubs ou associations / structures soutenant les activités de la FICD.

Article 7 – Admission des membres

Toute personne physique ou morale souhaitant devenir membre doit adresser une demande à l'association via le formulaire « Demande d'adhésion membre FICD ».

Le comité décide de l'admission des nouveaux membres. Il peut refuser une adhésion sans obligation de motiver sa décision.

Article 8 – Démission et exclusion

Tout membre peut démissionner en informant le comité par écrit. La démission prendra effet immédiatement dès réception de cette dernière.

Un membre peut être exclu par le comité s'il agit contre les intérêts de l'association, contre l'esprit du jeu, contre les règles officielles ou s'il porte atteinte à l'image de la FICD.

Le membre exclu peut demander que la décision soit examinée lors de la prochaine assemblée générale.

Article 9 – Ressources

Les ressources de l'association peuvent provenir notamment :

- Des cotisations des membres ;
- Des donations (Dons) ;
- Des soutiens privés ou publics ;
- Des partenariats ;
- Des événements ;
- Des tournois ;
- De la vente de matériel, documents ou produits liés au jeu ;
- De toute autre ressource autorisée par la loi.

Le montant de la cotisation annuelle pour les membres est fixé à 5 francs suisses pour l'année 2026-2027 et peut être modifiée moyennant une votation durant l'assemblée générale annuelle. Pour qu'une modification du montant de la cotisation ait lieu, la majorité des votes doivent être favorables à cette modification. Cette dernière entrera en vigueur le 1^{er} janvier suivant l'assemblée générale.

La cotisation annuelle sert uniquement à financer les activités liées à l'association et le matériel administratif tels que les cartes de membre, les événements, assemblées vente de matériel nécessaire à la bonne pratique du jeu via le site internet. Aucun bénéfice, dividende ou avantage financier ne

peut être distribué aux membres, fondateurs ou organes de l'association.

Comptabilité

La comptabilité de l'association est tenue par le/la trésorier-ère, sous la responsabilité du comité. Cette dernière recense de manière claire les recettes et dépenses de l'association, notamment les cotisations, dons, frais de participation, recettes liées aux événements et recettes accessoires provenant de la mise à disposition et de la vente de matériel de jeu, accessoires, goodies et autres produits ayant rapport à l'association.

Les comptes sont établis annuellement et sont soumis à l'approbation de l'assemblée générale annuelle.

Cette activité demeure accessoire au but idéal de l'association et ne poursuit aucun but lucratif ; tout excédent éventuel est réinvesti dans les activités de l'association.

Article 10 – Organes de l'association

Les organes de l'association sont :

- L'assemblée générale ;
- Le comité ;
- L'organe de contrôle ou les vérificateurs des comptes, si l'association décide d'en nommer.

Article 11 – Assemblée générale

L'assemblée générale est l'organe suprême de l'association.

Elle se réunit au minimum une fois par année, sur convocation du comité.

Elle a notamment les compétences suivantes :

- Adopter ou modifier les statuts ;
- Elire les membres du comité ;
- Approuver les comptes ;
- Fixer les grandes orientations de l'association ;
- Valider les grandes modifications du règlement officiel du jeu Cinco Dados.

Article 12 – Comité

Le comité assure la direction et la gestion courante de l'association.

Il est composé au minimum de :

- Un/ e président-e ;
- Un/ e secrétaire ;
- Un/ e trésorier-ère.

Le comité peut également comprendre d'autres fonctions, notamment un responsable du règlement, un responsable de la communication ou un responsable international.

Le comité représente l'association auprès des tiers comme des clubs, autres associations.

Article 13 – Responsabilité

Les engagements de l'association sont garantis uniquement par ses biens.

Les membres ne répondent pas personnellement de dettes de l'association.

3. Organisation de la fédération

La FICD est organisée autour de plusieurs missions principales :

- La conservation du règlement officiel ;
- L'organisation de la pratique du jeu ;
- La validation des tournois officiels ;
- La mise à disposition de documents de jeu ;
- La communication autour de Cinco Dados ;
- Le développement international du jeu.

Le comité peut créer des commissions internes pour gérer certains domaines, notamment :

- Commission règlement ;
- Commission tournois ;
- Commission des arbitres ;
- Commission de la communication ;
- Commission développement international.

4. Règlement officiel du jeu Cinco Dados

Edition officielle 1.0 du 20 juin 2026

Article 14 – Principe général du jeu

Le Cinco Dados est un jeu de dés à familles.

Il se joue avec cinq dés spéciaux placés au départ du jeu à l'intérieur d'un gobelet spécial de tirage garni de feutrine ou tissu de couleur.

Il se joue avec cinq dés spéciaux comportant les faces suivantes et représentant chacune des familles :

- « AS » représentée par un point rouge unique au centre de la face.
- « ROI » représentée par la lettre « K » en rouge
- « DAME » représentée par la lettre « Q » en noir
- « VALET » représentée par la lettre « J » en noir
- « ROUGE » représentée par 8 petits points rouges
- « NOIR » représentée par 7 petits points noirs.

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.

Article 15 – Valeur des familles

Les familles ont les valeurs suivantes :

- « AS » : 6 points par dé ;
- « ROI » : 5 points par dé ;
- « DAME » : 4 points par dé ;
- « VALET » : 3 points par dé ;
- « ROUGE » : 2 points par dé ;
- « NOIR » : 1 point par dé.

Article 16 – « AS = JOKER »

L'AS (la face avec le point rouge unique au centre), peut être utilisé comme famille à part entière ou comme joker pour compléter une autre famille.

Lorsqu'un joueur choisit une famille autre que l'AS, chaque AS obtenu compte comme un dé de cette même famille.

Exemple de tirage : 4 dés « Q » + 1 dé « AS » sont donc équivalents à 5 dés « Q » donc 5 dés à 4 points chacun = 20 points.

Article 17 – Joueurs maximum par partie et détermination de l'ordre de passage.

Chaque partie de Cinco Dados est limitée à un maximum de 12 joueurs.

Avant le début de chaque partie, l'ordre de passage des joueurs est déterminé par un tirage au dé.

Pour effectuer ce tirage, 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 par le joueur.

L'ordre de passage est établi selon l'ordre de valeur suivant, du plus fort au plus faible :

AS > ROI > DAME > VALET > ROUGE > NOIR.

Le joueur ayant obtenu la valeur la plus forte commence la partie. Les autres joueurs jouent ensuite dans l'ordre décroissant des valeurs obtenues.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, seuls les joueurs concernés effectuent un nouveau tirage entre eux, selon la même méthode. Ce nouveau tirage sert uniquement à départager les joueurs à égalité et ne modifie pas la position des autres joueurs dans l'ordre de passage.

Exemple :

Dans une partie à cinq joueurs, les résultats du tirage initial sont les suivants :

- Joueur A : AS
- Joueur B : AS
- Joueur C : Noir
- Joueur D : Roi
- Joueur E : Valet

Les joueurs A et B étant à égalité avec la valeur la plus forte, ils effectuent un nouveau tirage entre eux.

Lors de ce second tirage :

- Joueur A obtient Noir
- Joueur B obtient Dame

Le joueur B est donc placé avant le joueur A.

L'ordre de passage final dans cet exemple serait donc :
Joueur B, Joueur A, Joueur D, Joueur E, Joueur C.

Article 18 – Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur dispose de trois lancers.

Pour effectuer un lancer, le joueur place les cinq dés dans le gobelet de jeu, le secoue, puis retourne le gobelet sur la table. Il retire ensuite le gobelet afin de révéler les dés.

Si un ou plusieurs dés tombent de la table, ou si un ou plusieurs dés sont superposés ou inclinés au moment du tirage, le lancer est annulé. Le joueur remet alors tous les dés concernés dans le gobelet et recommence le lancer, sans sanction.

Après chaque lancer valable, le joueur observe son tirage et peut mettre de côté un ou plusieurs dés d'une même famille qu'il souhaite conserver pour tenter de faire un maximum de points lors du second et troisième lancer.

A noter que les dés mis de côté ne verrouillent pas la famille choisie. Le joueur reste libre de choisir sa famille uniquement au moment d'inscrire son score à la fin des trois lancers, conformément à la règle officielle du choix libre de la famille.

Règle de l'AS

L'as est un joker.

Lorsqu'un AS apparaît lors d'un lancer, il est obligatoirement mis de côté et ne peut pas être relancé sauf en cas de doublage (règle suivante). L'AS pourra donc être utilisé au moment de l'inscription du score comme AS ou comme un dé appartenant à la famille choisie par le joueur.

Exemple :

Si un joueur met de côté deux DAMES (Q), et obtient ensuite un AS, l'as est conservé. A la fin du tour, si le joueur choisit la famille DAME (Q), L'AS comptera comme une DAME (Q) supplémentaire.

Règle du doublé

Lorsqu'un joueur parvient à obtenir cinq dés d'une même famille avant la fin de ses trois lancers, il réalise un « Doublé ». Les AS peuvent être utilisés comme Joker pour compléter cette combinaison de cinq dés.

Lorsqu'un doublé est réalisé, les cinq dés sont considérés comme acquis et comptabilisés pour la famille concernée. Le joueur remet alors les cinq dés dans le gobelet de jeu et utilise le ou les lancers restants pour tenter d'ajouter de nouveaux dés de cette même famille.

Le score final est calculé en additionnant :

- Les cinq dés acquis grâce au doublé ;
- Les dés supplémentaires de la même famille obtenus lors du ou des lancers restants ;

- Les AS obtenus lors du ou des lancers restants, qui comptent comme jokers pour cette même famille.

Exemple :

Un joueur obtient trois « DAME (Q) » lors de son premier lancer et les mets de côté. Il met les deux autres dés qui ne correspondent pas à la famille « DAME » ou à la valeur « AS » dans le gobelet de jeu et réalise son second tirage. Il obtient un AS et une DAME (Q). Il possède donc cinq « DAMES (Q) » et réalise donc ce qui est appelé « un doublé ».

Les cinq « DAME » sont acquises. Le joueur remet alors les cinq dés dans le gobelet de jeu et effectue son troisième lancer. Lors de ce troisième et dernier lancer, il obtient quatre « DAME ». Son total est donc de neuf « DAME ».

5 « DAME » acquises lors des deux premiers tirages + les 4 « DAME » acquises lors du dernier tirage.

La famille « DAME (Q) » valant 4 points, le score est donc de 36 points ($9 \times 4 = 36$).

Limite du doublé

Un doublé ne peut être réalisé que si le joueur obtient cinq dés d'une même famille avant son dernier lancer.

Si les cinq dés d'une même famille sont obtenus uniquement au troisième lancer, il ne reste plus de lancer disponible. Le joueur marque simplement cinq dés de cette même famille sur la feuille de score.

Article 19 – Inscription du score et fermeture des familles

A la fin de ses trois lancers, le joueur choisit une famille dans laquelle inscrire son score (AS, K, Q, J, R, N).

La famille choisie doit être une famille encore disponible sur sa propre ligne de score. Une famille déjà remplie ne peut plus être rejouée par le joueur pendant le reste de la partie.

Le score à inscrire correspond au nombre total de dés obtenus dans la famille choisie au cours du tour, multiplié par la valeur de cette famille.

Les « AS » peuvent être comptabilisés comme joker dans la famille choisie, conformément à la règle de l'AS.

Exemple :

Un joueur choisit la famille « ROI (K) ».

Lors de son premier lancer, il obtient deux dés (K) et les mets de côté. Il remet les trois autres dés dans le gobelet de jeu et procède au second tirage. Lors du second tirage il n'obtient aucun autre dé (K). Il remet donc les trois dés relancés dans le gobelet de jeu et procède au troisième tirage. Lors du troisième tirage, il obtient 2 (K) supplémentaires ! Il possède donc un total de 4 (K) à la fin de son tour.

La valeur de la famille « ROI (K) » étant 5, le score à inscrire sur la feuille de score dans la colonne « K-5 » est de 20 ($4 \times 5 = 20$).

A partir de ce moment, la famille Roi est fermée pour ce joueur. Lors de ses prochains tours, il ne pourra plus choisir la

famille « ROI » et devra inscrire son score dans une autre famille disponible.

La partie se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait rempli toutes les familles de sa ligne de score.

A la fin de la partie, les points inscrits dans toutes les familles sont additionnés pour chacun des joueurs. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé remporte la partie.

Article 20 – Fin de partie et victoire

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont rempli toutes les familles (colonnes) de leur ligne de score.

Les points inscrits sont alors additionnés afin d'obtenir le total final de chaque joueur.

Le joueur ayant obtenu le total de points le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, une partie supplémentaire est organisée uniquement entre les joueurs concernés, afin de les départager.

5. Tournois officiels

Article 21 - définition d'un tournoi officiel

Un tournoi est considéré comme officiel lorsqu'il est organisé, validé ou reconnu par la FICD.

Un tournoi officiel doit respecter le règlement officiel du jeu Cinco Dados, utiliser les documents officiels de score et appliquer les règles de classement validées par la fédération.

Article 22 – Autorisation des tournois officiels

Toute personne, club, association, établissement ou structure souhaitant organiser un tournoi officiel de Cinco Dados doit obtenir l'accord préalable de la FICD.

La demande doit préciser notamment :

- Le nom de l'organisateur ;
- La date du tournoi ;
- Le lieu du tournoi ;
- Le nombre estimé de participants ;
- Le format de compétition ;
- Les documents utilisés ;
- Les personnes responsables de l'organisation.

La FICD peut autoriser, refuser ou demander des modifications avant de reconnaître officiellement le tournoi.

Article 23 – Utilisation du nom officiel

L'utilisation des expressions suivantes est réservée aux événements validés par la FICD :

- Tournoi officiel Cinco Dados
- Championnat officiel Cinco Dados
- Coupe officielle Cinco Dados
- Evènement reconnu par la FICD.

Un évènement non validé par la FICD peut être organisé librement comme partie privée ou rencontre amicale, mais ne peut pas être présenté comme tournoi officiel de la fédération.

Article 24 – résultats officiels

Les résultats d'un tournoi officiel doivent être transmis à la FICD dans un délai de 30 jours après l'évènement.

La FICD peut conserver, publier, ou archiver les résultats officiels, notamment pour établir des classements, palmarès ou historiques de compétition.

6. Documents officiels mis à disposition

Article 25 – Grille de score officielle

La FICD met à disposition gratuitement des fichiers PDF téléchargeables contenant les grilles officielles de score et de résultats nécessaires à la pratique du Cinco Dados ainsi que les divers règlements et annexes utiles.

Article 26 – Gratuité des documents de base

Les documents de base nécessaires à la pratique du jeu Cinco Dados sont mis à disposition gratuitement par la FICD.

Toutefois, la FICD peut proposer des versions premium imprimées, personnalisées ou commerciales à condition que les grilles de base restent accessibles gratuitement.

Article 27 – Respect des documents officiels

Pour les tournois officiels, les organisateurs sont dans l'obligation d'utiliser les modèles de score et de résultats validés par la FICD.

Toute modification des documents officiels doit être approuvée par la FICD avant l'organisation d'un tournoi officiel.

7. Protection du nom, du logo et du règlement de jeu

Article 28 – Identité du jeu

Le nom Cinco Dados, le logo de la FICD, le règlement de jeu officiel, les documents officiels et l'identité visuelle constituent des éléments fondateurs de la fédération.

La FICD veille à leur protection, leur cohérence et leur bonne utilisation.

Article 29 – Utilisation du logo

Le logo de la FICD ne peut être utilisé que dans le respect des règles fixées par l'association.

Toute utilisation commerciale, officielle ou promotionnelle du logo doit être autorisée par la FICD.

Article 30 – Règlement officiel

Le règlement officiel du Cinco Dados est établi et conservé par la FICD.

Toute modification du règlement officiel doit être validée par le comité et l'assemblée générale, selon l'importance de la modification.

8. Dispositions finales

Article 31 – Modification du document fondateur

Le présent document peut être modifié par décision de l'assemblée générale ou selon la procédure prévue pour les statuts.

Article 32 – Dissolution

En cas de dissolution, les biens restants de l'association sont attribués à une organisation poursuivant un but similaire ou à une cause non lucrative choisie par l'assemblée générale.

Article 33 – Adoption

Le présent document fondateur est adopté par les membres fondateurs réunis en assemblée constitutive.

Fait à Monthey, Valais, Suisse,

En date du 23 juin 2026

Noms et signatures des membres fondateurs :