

FÉDÉRATION FRANCOPHONE DES CLUBS PYRAMIDE

**Règlement
Championnat Fédéral
Individuel**

Fédération Francophone des Clubs Pyramide

85 rue Jeanne Chauvin – La Restanque A 15 – 13090 Aix-en-Provence

Tél : 06.72.31.66.60 – Courriel : contact@pyramideclubs.com - Site Internet : <http://www.pyramideclubs.com>

Association Loi 1901 du 05 mars 1998 N° 98/396 dossier 134476P

01-08-2026

1 - PRINCIPE GÉNÉRAL

- 1-1** La Fédération Francophone des Clubs Pyramide (FFCP) organise un Championnat Fédéral Individuel. Il est composé par les différents Tournois Fédéraux Homologués Individuels. Tout club accrédité peut donner à son tournoi la dénomination de **"Tournoi Fédéral Individuel"**.
- 1-2** Un Tournoi ayant reçu l'accréditation de la FFCP ne compte dans le classement du Championnat qu'après l'homologation des scores par le Conseil d'Administration.
- 1-3** À partir des résultats des différents Tournois Fédéraux Individuels, la FFCP effectue un classement de tous les joueurs inscrits dans cette compétition.
- 1-4** Lors d'une réunion du Conseil d'Administration le 24 mars 2025, il a été décidé de mettre fin à l'organisation de finales.
- 1-5** Le classement **des joueurs s'effectue en fonction des points obtenus sur les trois meilleurs scores**.
- 1-6** Chaque Tournoi Homologué Individuel comprend 3 manches de 1h30 (A-4-2).
- 1-7** Le règlement particulier de cette compétition est défini ci-après. L'application des règlements (Championnat et Jeu) de la Fédération Francophone des Clubs Pyramide est de rigueur pour l'exécution des épreuves.
- 1-8** Du fait de son inscription à ce championnat, tout club ou tout licencié déclare avoir connaissance des règlements susdits et y adhérer.

2 - ACCRÉDITATION

- 2-1** L'appellation « Tournoi Fédéral Individuel » ne peut être délivrée que par le Conseil d'Administration. Tout club désireux d'organiser ce type de tournoi doit en faire la demande à l'aide de l'imprimé présent sur le site de la FFCP « Demande d'accréditation pour l'organisation d'un Tournoi Fédéral Individuel ». Cette demande doit être adressée au Conseil d'Administration au plus tard **4 mois** avant la date dudit tournoi. Elle ne sera acceptée que si elle est intégralement complétée, notamment avec le nom de l'arbitre.
- 2-2** Un Tournoi Fédéral Individuel ne peut en aucun cas être doublé d'un Tournoi Amical.
- 2-3** Le club organisateur a le choix, lors de ce tournoi, de faire jouer :
- soit ses propres épreuves inédites, validées mais éventuellement modifiées par l'Administrateur référent (voir 6-2). Dans ce cas, **elles doivent parvenir au plus tard 3 mois AVANT la date du tournoi**. Les épreuves non retenues restent la propriété de la FFCP. Elles ne peuvent ni être jouées en club ou en tournoi amical, ni être proposées la saison suivante par l'organisateur. Si **aucune** des épreuves n'a été retenue, celles-ci restent la propriété du club qui les a envoyées.
 - soit des épreuves fournies à sa demande par la FFCP. Ces épreuves seront envoyées au Club organisateur entre **6 et 8** semaines avant la date du tournoi.
- Tous les tournois à une date donnée se joueront avec les mêmes épreuves. Si plusieurs clubs fournissent des épreuves, il y aura concertation avec les clubs organisateurs. En cas de désaccord, le choix des épreuves appartiendra à l'Administrateur référent du tournoi.
- Dans ces deux cas, le club a la charge de mettre en forme et de dupliquer les épreuves **sans en modifier** le contenu, selon le nombre de tables prévues lors du tournoi.
- Seul un licencié du club organisateur peut être responsable des épreuves : élaboration éventuelle, mise en forme et sous enveloppes.**
- Au moins un jeu supplémentaire d'épreuves par manche doit être prévu afin que l'arbitre puisse en tirer un au sort pour vérification de la conformité des épreuves.
- Dans le cas où l'arbitre constaterait une modification des épreuves, il est tenu d'informer les joueurs que le tournoi ne sera pas entériné.
- 2-4** Le tournoi doit réunir au minimum 12 joueurs.
- 2-5** La demande d'accréditation du club organisateur est accompagnée d'un paiement de **30 euros pour un tournoi, ou 50 euros pour deux tournois organisés le même weekend**, à l'ordre de la FFCP.
- 2-6** Tout club désirant organiser un Tournoi Fédéral doit faire appel à un arbitre officiel accrédité par la FFCP.
- 2-7** Un arbitre officiel licencié FFCP veille à la conformité du tournoi et à son bon déroulement. Il peut se faire seconder par un membre du club organisateur, mais c'est à lui seul qu'appartient toute décision.
- 2-8** **Si un club organisateur de tournoi fait appel à un arbitre extérieur alors qu'un arbitre appartient à ce même club, aucun défraiement ne sera pris en charge par la FFCP.**

3 - CANDIDATURE DES CLUBS

- 3-1** Tout club voulant organiser une épreuve dans le cadre de cette compétition doit être à jour de son affiliation à la FFCP pour la saison concernée.
- 3-2** Le club organisateur s'engage, du seul fait de son inscription, à respecter et à faire respecter les règles d'organisation de la compétition sous peine d'invalidation des résultats.
Le président du club est solidairement responsable vis-à-vis de la Fédération Francophone des Clubs Pyramide du bon déroulement de la compétition et du respect des règlements avec la personne chargée de l'organisation du tournoi.
- 3-3** L'organisateur s'engage, dès la fin du tournoi, à faire parvenir par mail à l'Administrateur Référent les résultats provisoires et à remettre les feuilles de match à un des cinq administrateurs éventuellement présent. Celui-ci effectuera les corrections, seules valables pour le classement des joueurs. Si aucun administrateur n'est présent, les feuilles de match seront envoyées au Référent, dans la semaine qui suit, par **lettre suivie**. L'arbitre transmet son rapport d'arbitrage à l'Administrateur Référent.
- 3-4** Le club organisateur peut signaler, par écrit, au Conseil d'Administration tout comportement anormal d'un joueur. Le Conseil d'Administration de la FFCP se réserve alors le droit d'infliger une sanction au joueur incriminé (sanction pouvant aller jusqu'à son exclusion définitive).
- 3-5** **Un club organisateur ne peut interdire à un licencié de participer au tournoi individuel qu'il organise, pour quelque raison que ce soit, sous peine d'invalidation du tournoi. Seul le Conseil d'Administration de la FFCP peut être amené à prononcer une éventuelle interdiction après avoir été saisi par le club concerné.**

4 - TYPE DE TOURNOI

- 4-1** Le tournoi se joue en individuel.
- 4-2** Chaque tournoi comporte 3 manches de 1h30 chacune. Aucun dépassement de temps n'est autorisé sans l'accord de l'arbitre. Une manche se compose de 4 épreuves qui doivent impérativement se dérouler dans l'ordre suivant :
1. 12 Énigmes,
 2. 2 Ping-Pong,
 3. 2 Noms Propres parmi un choix de 3,
 4. 2 Grandes Pyramides.
- Lors des Grandes Pyramides, les personnes non voyantes bénéficient d'un temps supérieur, à savoir :
- 1 mn 20, si elles devinent les expressions,
 - 1 mn 30, si elles doivent faire deviner les expressions.
- Si l'équipe B-C ne termine pas la GP dans le temps imparti, se reporter au point 5.4.2. du Règlement du jeu.**
- 4-3** Le tournoi officiel comporte deux catégories de jeu : « Acharnés » et « Passionnés ».
Cas particuliers :
- Si une catégorie réunit moins de 10 joueurs, les deux catégories fusionnent.
 - Une catégorie doit être composée de 3 tables minimum. 2 joueurs maximum par catégorie peuvent suppléer dans la catégorie autre que la leur
 - Une majoration de 2 points par joueur Passionné rencontré sera appliquée aux résultats des joueurs Acharnés n'ayant pas participé dans leur catégorie (voir § 5-3).
- L'accès ou le maintien dans les catégories "Acharnés" et "Passionnés" est formalisé par un tableau transmis aux Présidents de Clubs avant le début de saison.
Aucun changement de catégorie n'est autorisé en cours d'année.
- 4-4** Tout joueur Acharné ayant dû s'absenter pendant une saison complète au moins, recouvre la possibilité de participer à des Tournois Homologués en catégorie « Acharnés » (voir tableau des catégories). Il doit en faire la demande auprès du Conseil d'Administration. **Sera pris en considération son meilleur et dernier résultat obtenu, quel que soit son numéro de licence.**

5 - CANDIDATURE DES JOUEURS

- 5-1** Tout joueur désirant s'inscrire dans cette compétition doit :
- être titulaire de la Licence Fédérale à jour. Pour les tournois se déroulant en début de saison, toutes les licences doivent être régularisées dans les 15 jours suivant la compétition, **sous peine d'invalidation définitive** des scores réalisés par le joueur.
 - s'engager à respecter l'esprit du jeu et du tournoi, à avoir un comportement correct vis-à-vis des autres joueurs.
 - s'engager à respecter les temps de manche.
- 5-2** En cas de non-respect de l'article 5-1, le Conseil d'Administration statue sur une éventuelle sanction à l'égard du joueur fautif. La sanction peut aller jusqu'à l'exclusion du joueur **de toutes les compétitions pour une durée allant de 3 mois à un an, et/ou l'interdiction pour le joueur de participer à l'avenir à un ou plusieurs tournoi(s) homologué(s) organisé(s) par le club organisateur du tournoi où s'est produit le manquement au règlement**, la décision finale revenant au Conseil d'Administration.
- 5-3** La liste des participants est envoyée à l'Administrateur référent 3 jours avant la date du tournoi. Tout changement ultérieur doit être signalé.
- Pour la bonne organisation et une bonne tenue du tournoi, Il est IMPÉRATIF de prévoir 3 joueurs suppléants.**
- Seuls des joueurs remplaçants, volontaires ou désignés, avec leur accord, par l'Administrateur référent (dans le but de compléter une table) peuvent concourir dans une catégorie autre que la leur et voient leurs scores finaux validés et majorés conformément au barème suivant.
- **Acharné(s) + Passionné(s) à une même table :**
- Chaque joueur Acharné aura 2 points de majoration par Passionné rencontré.**
- Le classement fédéral le plus récent**, au jour du tournoi, est pris en considération dans la désignation des suppléants. Si les joueurs sollicités refusent, un joueur du club organisateur sera alors désigné d'office et ne pourra pas refuser.
- En cas de changement dans les listes des participants (désistements, nouvelles inscriptions, etc.) l'organisateur avisera l'Administrateur référent.**
- 5-4** Tout joueur s'inscrivant à un Tournoi Fédéral doit savoir que celui-ci peut ne pas être entériné par la Fédération dans son intégralité ou pour l'une des catégories pour non-respect d'une ou de plusieurs consignes d'organisation dudit tournoi. Les résultats dudit tournoi ne comptent alors pas pour le classement Fédéral. La catégorie de la saison suivante est déterminée en fonction des scores obtenus (cf. annexe détermination de la catégorie).
- 5-5** Dans le cas où un joueur, licencié dans plusieurs clubs, se retrouve la saison suivante dans deux catégories différentes, il jouera dans la catégorie « Acharnés ».
- 5-6** **Sera pris en considération son meilleur et dernier résultat obtenu, quel que soit son numéro de licence.**

6 - DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

- 6-1** Le placement des joueurs est effectué par attribution d'un ticket de tirage au sort à leur arrivée.
- 6-2** Dans le cas où le club désire proposer ses propres épreuves, il s'engage à soumettre à l'Administrateur référent qui sélectionnera les épreuves retenues, au minimum :
- 50 énigmes à thèmes variés : histoire, géographie, art (littérature, musique, peinture, sculpture, danse, architecture, cinéma, BD, etc.), sport, sciences et techniques (biologie, zoologie, médecine, botanique, mathématiques, physique, chimie, etc.), personnages, variétés, vie pratique, religions, médias, actualités... cette liste n'étant pas exhaustive. La rédaction doit être claire et concise.
 - 8 séries de Ping-Pong,
 - 12 séries de Noms Propres de thèmes différents, **en aucun cas des duos, des couples,**
 - 8 listes de 6 expressions de 3 mots maximum pour les Grandes Pyramides.
- Toutes les propositions doivent être inédites et en aucun cas des copies des définitions des dictionnaires.
- Se reporter aux "Recommandations pour l'élaboration d'épreuves" sur le site de la FFCP**
- Toutefois, l'Administrateur référent se réserve le droit de modifier ou de refuser ces énigmes, partiellement ou en totalité, et d'en proposer éventuellement d'autres.
- Tous les concepteurs des épreuves, dont les noms doivent être obligatoirement indiqués sur la demande d'accréditation, ne peuvent, en aucun cas, participer au tournoi même en tant que remplaçants.
- Toutes les épreuves proposées par un club deviennent la propriété de la F.F.C.P (**sauf dans le cas où aucune n'a été retenue**). Elles peuvent donc être proposées dans un autre tournoi à une date ultérieure.

- 6-3** L'arbitre officiel désigné pour le tournoi a la charge de surveiller, régler les litiges et contrôler le bon déroulement de la compétition. Ses décisions sont souveraines et doivent être entendues par toute la table. Il doit donc se déplacer et non l'inverse.
- 6-4** Les dictionnaires Petit Larousse Illustré et Petit Robert de la langue française de préférence de l'année ou tout au moins récents sont mis à disposition de l'arbitre ainsi que le Lexique édité par la FFCP, un exemplaire du règlement en vigueur et le Larousse de la conjugaison.
- 6-5** Pendant toute la durée des épreuves, aucun document n'est autorisé sur les tables ni ne doit être consulté (ex : dictionnaire électronique, copie du règlement...). Les téléphones portables sont éteints.
- 6-6** **Après la validation**, aucun indice n'est ajouté à la rédaction ou présentation de l'énigme.
- 6-7** La durée d'une manche est de 1h30. Si l'équipe B-C ne termine pas la GP dans le temps imparti, se reporter au point 5.4.2. du Règlement du jeu. Ce délai imparti, les cases des épreuves non jouées sont franchement rayées par l'organisateur ou un membre de son équipe. Une pause minimum de 15 minutes est accordée entre chaque manche.
- 6-8** Afin qu'ils ne se rencontrent pas, la même lettre est attribuée à un nombre maximal de joueurs d'un même club, puis dans la mesure du possible, d'un autre club géographiquement proche. Chaque joueur tire son numéro de table au sort à son arrivée. Le club organisateur devra imprimer les tickets de tirage au sort qu'il trouvera sur le site de la Fédération.
- Les cas particuliers seront étudiés avec l'Administrateur référent, en fonction du nombre de participants :
- Catégories confondues
 - Doublettes constituées
- En cas de non-respect des indications ci-dessus, le Conseil d'Administration statuera sur d'éventuelles sanctions pouvant aller jusqu'à l'invalidation.
- 6-9** Les feuilles de match doivent être impérativement imprimées recto-verso sous peine d'invalidation.
- 6-10** Les mots des énigmes sont présentés dans l'ordre de la liste. Le choix des Noms Propres résulte de la concertation des 2 membres de l'équipe.
- 6-11** Les Ping-Pong, Noms Propres et Grandes Pyramides sont à découvrir dans l'ordre et 1 par 1, et non dans leur globalité par les deux équipes. Dans la Grande Pyramide, en cas de décomposition de l'expression, celle-ci doit être répétée selon sa formulation.
- 6-12** **Aux Noms Propres et aux Grandes Pyramides, le chiffre 1 est noté dans les cases correspondant aux points marqués, les autres sont biffées. Aux Noms propres, le nom du Thème doit être renseigné.**
- 6-13** Toute piste doit être justifiable par le joueur qui l'emploie. L'arbitre du tournoi est seul juge en matière d'universalité et de cheminement.
- 6-14** Pour être comptabilisée, chaque phase de jeu doit être totalement terminée. Pour les Grandes Pyramides, se reporter à l'article 5.4.2 du Règlement du Jeu.
- 6-15** Toutes les épreuves doivent être effectuées dans l'ordre et dans la limite d'1h30, une épreuve n'est pas comptabilisée si la précédente n'est pas terminée.
- 6-16** Tous les joueurs de la table signent la feuille de match après chacune des manches attestant ainsi que la feuille a été tenue selon leur gré. Dès lors, toute réclamation est irrecevable.
- 6-17** **En cas d'erreur** sur la feuille de match (utilisation de plus de 13 briques, transcription erronée ou incomplète de mots, réponses ou expressions, erreur de marquage au Ping-Pong), **les points retirés seront partagés entre les deux équipes** selon un barème défini comme suit :
- L'erreur porte sur 1 point : 1 point sera retiré à chaque équipe.
 - L'erreur porte sur 2 points : 1 point sera retiré à chaque équipe.
 - L'erreur porte sur 3 points : 2 points seront retirés à chaque équipe.
 - L'erreur porte sur 4 points : 2 points seront retirés à chaque équipe.
 - Et ainsi de suite...
- 6-18** L'arbitre fait respecter le temps de la manche. Après vérification et signature des joueurs, les feuilles de match sont remises à l'organisateur ou à un membre de son équipe.
- 6-19** L'arbitre adresse au correcteur et au club organisateur un compte-rendu du déroulement du tournoi (modèle sur le site de la FFCP). Ce document, nécessaire à la validation du tournoi, peut être rédigé sur place et joint à l'envoi des feuilles de match.

7- CLASSEMENT

- 7-1** Un classement par tournoi pour chacune des catégories est établi par la FFCP L'organisateur peut néanmoins établir un classement provisoire.
- 7-2** En cas d'égalité, les joueurs sont départagés d'abord par le total des bonus, puis, si besoin est, par le nombre de solutions d'énigmes trouvées par Syno, et enfin, par le total des Noms Propres.

8- LITIGES ET SANCTIONS

- 8-1** Tous les litiges et contestations doivent être signalés au Conseil d'Administration **uniquement** par **lettre recommandée** dans un délai de 8 jours (date de la poste faisant foi). La Commission disciplinaire examine les différends, établit un rapport à l'attention du Conseil d'Administration qui est seul apte à prendre une décision. Cette décision, irrévocable, est communiquée par la FFCP au club organisateur et aux différents clubs ayant participé au tournoi.
- 8-2** Des sanctions d'exclusion momentanée ou définitive des joueurs ou des clubs fautifs sont proposées par le Conseil d'Administration après la convocation de la Commission disciplinaire. L'instance disciplinaire se réserve le droit de consulter la Commission Règlement – Arbitrage – Tournois en cas de nécessité mais reste seule apte à prendre la décision définitive.
- 8-3** Le Conseil d'Administration de la FFCP se réserve le droit de ne pas entériner un tournoi non conforme à un ou plusieurs points de ce règlement.