

RÈGLEMENT OFFICIEL – CHESSCUBING TWICE

Version V2 – Entrée en vigueur : 4 février 2026

1. Principe général

ChessCubing Twice est un format compétitif hybride combinant une partie d'échecs classique et des phases obligatoires de résolution de Rubik's Cube. Le jeu est structuré en blocks successifs. La partie ne se termine jamais au temps. Elle prend fin exclusivement par échec et mat ou abandon.

2. Matériel requis

- 1 échiquier et un jeu d'échecs réglementaires
- 8 Rubik's Cube 3x3 (4 par joueur)
- Caches cube opaques numérotés de 1 à 4
- Mélanges strictement identiques pour chaque numéro
- Application officielle ChessCubing
- 1 arbitre

3. Mise en place du match (check-list arbitre)

Avant le début du match, l'arbitre vérifie :

- Présence des 8 cubes
- Caches numérotés correctement
- Mélanges identiques sous chaque numéro
- Échiquier prêt à jouer
- Application lancée et variante sélectionnée
- Tirage au sort (chifoumi) effectué

Le vainqueur du tirage choisit les Blancs ou les Noirs.

4. Début de la partie

Les Blancs commencent le block 1.

Aucun double coup n'est possible au block 1.

5. Paramètres des blocks

Durée d'un block : 180 secondes
Temps maximum par coup : 20 secondes
Phase cube obligatoire entre chaque block

Quotas par joueur et par block :
FAST : 6 coups
FREEZE : 8 coups
MASTERS : 10 coups

6. Fin d'un block

Un block se termine lorsque 180 secondes sont écoulées
ou lorsque les deux joueurs ont atteint leur quota de coups.

Il est interdit de terminer un block avec un roi en échec.
Si le dernier coup donne échec, les coups nécessaires pour le parer sont joués hors quota.

7. Phase cube

Après chaque block, une phase cube obligatoire est déclenchée.
Le numéro du cube est désigné par l'application.
Les deux joueurs résolvent un cube mélangé de manière identique.
Les résolutions sont chronométrées.
Le joueur le plus rapide gagne la phase cube.
En cas d'égalité parfaite, la phase cube est rejouée.
Le gagnant commence le block suivant.

8. Règle du double coup (V2)

Condition : le gagnant du cube ne doit pas avoir joué le dernier coup du block précédent.

Premier coup :

- Gratuit (non comptabilisé)
- Ne peut pas donner échec
- Capture autorisée

Deuxième coup :

- Compte comme premier coup du block
- Capture autorisée uniquement sur pion ou pièce mineure
- Interdiction de capturer tour ou dame
- Échec autorisé

Si le gagnant du cube est aussi le dernier joueur du block précédent,
aucun double coup n'est accordé.

9. Temps par coup

Chaque coup doit être joué en 20 secondes maximum.

Dépassement :

- Coup perdu
- Aucun mouvement joué
- Coup comptabilisé dans le quota

Cas double coup :

- Dépassement au premier coup → double coup annulé
- Dépassement au second coup → coup perdu et comptabilisé

10. Fin de partie

La partie se termine immédiatement par :

- Échec et mat
- Abandon

Aucune autre condition de victoire n'existe.

11. Esprit du jeu

ChessCubing Twice est un format structuré et exigeant, conçu pour les clubs et la compétition. Le cube crée des ruptures de tempo contrôlées sans remplacer la profondeur stratégique des échecs.