

RÈGLEMENT OFFICIEL CHESSCUBING TIME (CC Time)

Version V1 – Entrée en vigueur : 4 février 2026

1. Principe général

ChessCubing Time est un mode compétitif hybride combinant une partie d'échecs chronométrée et des phases obligatoires de résolution de Rubik's Cube.

La partie est découpée en blocs strictement identiques à ceux du ChessCubing Twice.

La partie ne se termine jamais au temps mais exclusivement par échec et mat ou abandon.

2. Matériel et paramètres de base

Matériel requis :

- Échiquier et pièces réglementaires
- 8 Rubik's Cubes 3x3 (4 par joueur)
- Caches cube opaques numérotés de 1 à 4
- Mélanges identiques pour chaque numéro
- Deux chronos d'échecs
- Application ChessCubing officielle
- Un arbitre

Paramètres :

- Temps initial : 10 minutes par joueur
- Durée d'un bloc : 180 secondes
- Nombre de coups par bloc : identique au ChessCubing Twice
- Temps de cube pris en compte : maximum 120 secondes

3. Structure temporelle de la partie

La partie est composée d'une succession de blocs.

Chaque bloc comprend une phase d'échecs limitée en temps et en nombre de coups, suivie obligatoirement d'une phase cube.

La structure des blocs est strictement identique à celle du ChessCubing Twice.

4. Alternance des blocs

Les blocs alternent automatiquement :

Bloc impair : Bloc – (moins)

Bloc pair : Bloc + (plus)

5. Impact du temps de cube

Bloc – :

Le temps de résolution est retiré du chrono du joueur (plafonné à 120 s).

Bloc + :

Le temps de résolution est ajouté au chrono adverse (plafonné à 120 s).

6. Exemples chiffrés

Bloc – :

35 s → –35 s sur son chrono

110 s → –110 s sur son chrono

Bloc + :

25 s → +25 s au chrono adverse

150 s → +120 s au chrono adverse

7. Phase cube et reprise du jeu

La phase cube est obligatoire.

Aucun coup ne peut être joué durant cette phase.

Après résolution des deux cubes, les chronos sont ajustés et le jeu reprend immédiatement.

Le trait est conservé. Aucun système de priorité ou de double coup n'existe dans ce mode.

8. Fin de partie

La partie se termine uniquement par :

- Échec et mat
- Abandon volontaire

9. Points de vigilance pour l'arbitrage

L'arbitre veille au respect :

- de la structure des blocs
- du déclenchement des phases cube
- du chronométrage exact
- du plafond de 120 s
- de l'absence de coups durant la phase cube
- de l'absence de priorité ou de double coup