

Règlement complet pour le blitz à 4

Généralités

1. Le match à quatre oppose deux équipes de deux joueurs sur deux échiquiers. Chaque équipe a les Blancs sur un échiquier et les Noirs sur l'autre et les deux parties commencent en même temps.



2. La cadence est de 5 minutes par partie et par joueur.
3. Pour chaque partie, les règles de la loi des échecs de la FQE pour le blitz sont valables, sauf sur indication contraire dans les articles suivants.
4. La première des deux parties à se terminer décide du résultat du match. La partie restante est alors arrêtée.
5. Les deux échiquiers sont placés côte à côte et les chronomètres de côté, de façon à ce que chaque joueur puisse voir les deux chronomètres.

Amendements aux règles du jeu d'échecs

6. Toute pièce capturée dans une des deux parties peut être transmise au partenaire, qui la disposera devant ou près de son échiquier. Ces pièces sont considérées comme faisant partie du matériel de réserve du partenaire (elles sont de sa couleur).
7. En lieu et place d'un coup normal, un joueur peut poser une pièce de son matériel de réserve sur n'importe quelle case vide de son échiquier, à condition :
 - a. il ne doit pas rester en situation d'échecs;
 - b. un pion ne peut pas être posé sur la première ou la huitième rangée;
8. Les pièces de la couleur d'un joueur ne se trouvant pas sur son échiquier sont considérées comme faisant potentiellement partie du matériel de réserve de ce joueur.
9. Par conséquent, à condition que toutes les pièces nécessaires ne soient pas sur son échiquier :
 - a. Le joueur n'est pas considéré comme mat s'il pourrait parer l'échec avec une pièce qu'il a potentiellement en réserve.
 - b. Le joueur n'est pas considéré comme pat.
10. La règle de la réclamation de la nulle s'il est impossible d'arriver à un mat contre le jeu le plus médiocre est abrogée.
11. Un pion arrivant sur la huitième rangée est promu mais reste physiquement un pion ; le joueur doit indiquer verbalement en quelle pièce il souhaite le promouvoir. Le pion peut être couché pour indiquer qu'il s'agit d'un pion promu en dame. Si le pion représentant la pièce promue est capturé, il redevient un simple pion dans le matériel de réserve du partenaire.

Déroulement du match

12. Chaque joueur joue sa partie : il n'est pas autorisé à intervenir physiquement de quelque manière que ce soit sur la pendule ou sur l'échiquier adverse, par exemple en montrant une case ou une pièce.
13. Par contre, toutes les autres formes de communications sont permises à l'intérieur d'une équipe. Un joueur peut par exemple indiquer verbalement un coup à son partenaire.
14. Le match est fini quand l'une des deux parties se termine que ce soit par un mat, un abandon, une chute du drapeau ou lorsqu'un coup illégal a été complété et réclamé. Le match est nul d'un commun accord ou quand les deux chronomètres chutent simultanément pour des camps opposés. Parfois, la règle de la triple répétition de la position est appliquée.
15. Si une seule partie s'est terminée, elle décide du résultat du match. Si par contre les deux parties se sont terminées la situation est la suivante :
 - a. Si les deux parties sont gagnées par la même équipe, elle remporte le match.
 - b. Sinon le match est déclaré nul.
16. Deux parties sont considérées comme s'étant terminées simultanément dans le cas suivant : un joueur prend une pièce qui permet à son partenaire au trait de mater immédiatement, mais lui-même se fait mater immédiatement derrière. Conformément à l'article précédent, dans ce cas le match est nul.
17. Une proposition de nulle comme son acceptation doivent être le fait des deux joueurs de l'équipe à la fois, et concernent bien entendu le match entier.

Cas litigieux

18. Les joueurs doivent toujours laisser toutes les pièces de leur stock visibles devant leur échiquier ou juste à côté. Plus précisément :
 - a. Si un joueur cache (même involontairement) des pièces de son matériel de réserve, son adversaire peut appuyer sur le chronomètre en demandant à les voir.
19. Les règles (touché-joué) ne s'appliquent à une pièce faisant partie du matériel de réserve du joueur qu'à partir du moment où celui-ci lui a délibérément fait toucher une case vide de l'échiquier (pour l'y poser). Une fois la pièce posée, le coup ne peut évidemment pas être repris.
20. Un coup (mis à part un coup matant) n'est considéré comme terminé que lorsque le chronomètre a été enclenchée.
21. Par conséquent :
 - a. Un coup illégal n'entraîne la perte de la partie que si le chronomètre a été enclenchée. Sinon, il peut être repris, mais doit être joué avec la même pièce si cela est possible.
 - b. Une pièce capturée ne peut pas être utilisée par le partenaire avant que la pendule ait été enclenchée.
22. Un joueur peut réclamer la nulle après 4 répétitions de la position comptées à haute voix, mais seulement pour autant qu'il n'ait pas posé de pièce entre-temps. Il peut par contre le faire même si le matériel de réserve de son adversaire a augmenté.
23. En cas de contestation, une équipe peut neutraliser le match et appeler l'arbitre. Toutefois les deux joueurs doivent arrêter simultanément les deux pendules.