

COUPE VALAISANNE

01 BASE

01.01	<i>organisation</i>	L'organisation de la coupe valaisanne est attribuée à un club d'échecs selon la décision prise par l'assemblée des délégués en début de saison.
01.02	<i>règlement</i>	Son déroulement est basé sur le règlement de l'UVE pour les compétitions individuelles.

02 MODE DE COMPETITION

02.01	<i>mode</i>	La coupe valaisanne est une compétition à élimination directe.
02.02.01	<i>appariements</i>	Les appariements du tour préliminaire et du 1 ^{er} tour principal peuvent être dirigés pour les juniors.
02.02.02	<i>classement</i>	Les joueurs les moins bien classés disputent un tour préliminaire. Les joueurs de plus de 2000 points elo sont dispensés d'une ronde supplémentaire (tour préliminaire et premier tour principal), la dernière liste de classement faisant foi.
02.03	<i>consolation</i>	Les perdants des demi-finales disputent une finale pour la 3 ^{ème} place.

03 ORGANISATION

03.01	<i>lieux</i>	Les parties se déroulent au local de jeu du joueur qui a les Noirs.
03.01.01	<i>juniors</i>	Les juniors disputent les rencontres du tour préliminaire et du 1 ^{er} tour principal à domicile s'ils ne jouent pas contre un autre junior.
03.01.02	<i>finale</i>	Le lieu des finales est convenu en début de saison, lors de l'assemblée des délégués de l'UVE.
03.02	<i>couleurs</i>	Le premier joueur mentionné dans la liste des appariements a les Blancs.
03.03	<i>report</i>	Les rencontres peuvent être reportées mais le directeur de tournoi doit obligatoirement et préalablement en être informé.
03.03.01	<i>délai de report</i>	Toutes les rencontres doivent être terminées au plus tard 15 jours avant la date de la ronde suivante.
03.04	<i>horaire</i>	Le début des parties est fixé à 14h00, sauf convention particulière entre les joueurs.
03.05	<i>résultats</i>	Les résultats et si possible la notation sont à annoncer immédiatement, par téléphone ou e-mail, au directeur du tournoi par le vainqueur. L'annonce doit indiquer le résultat de toutes les parties jouées et les cadences de ces parties.

04 CADENCE DE JEU

04.01	<i>partie lente</i>	Pour la 1 ^{ère} partie, la cadence est de 90 minutes pour les 36 premiers coups, puis 30 minutes pour terminer la partie.
04.02	<i>match nul</i>	En cas de match nul à l'issue de la première partie, une nouvelle partie est immédiatement jouée avec les couleurs inversées et une cadence de 15 minutes par joueur pour la partie. Il sera procédé ainsi (parties de 15 minutes avec couleurs inversées à chaque fois) jusqu'à la désignation d'un vainqueur.

05 COMMUNICATION

05.01	<i>informations</i>	Tous les joueurs ayant un e-mail seront avisés par ce biais des résultats et des appariements. Les joueurs n'ayant pas d'e-mail seront informés par courrier postal.
05.02	<i>site</i>	Toutes les informations relatives à cette compétition figureront sur le site de l'UVE à l'exception des coordonnées personnelles des joueurs (e-mail, téléphone, etc.)
05.03	<i>classement</i>	Les résultats seront transmis à la Fédération suisse des échecs et comptabilisés pour la liste de classement (seule la 1 ^{ère} partie, à cadence lente, est prise en compte)