

Principales règles de brûlage

Au début de la saison, chaque équipe d'une association est affectée d'un numéro

Exemple :

CORS 1, CORS 2, CORS 3 ...

L'appellation numérique de ces équipes est effectuée par la commission sportive de chaque échelon.

Elle peut être modifiée en cours de saison en raison des montées et des descentes de façon à faire coïncider la hiérarchie des divisions et la hiérarchie des équipes de l'association.

Au titre d'une même journée de championnat, un joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre dans une seule équipe de son association.

Chaque échelon diffuse au début de la saison un tableau de correspondance afin de définir la correspondance des différentes journées de chaque division.

Lorsqu'un joueur participe à plus d'une rencontre au titre d'une même journée de championnat pour des équipes différentes d'une même association, la première participation dans l'ordre chronologique est admise, les autres sont à retirer avec toutes les conséquences qui en découlent.

Exemple :

Journée 1 : CORS 1 : Serge / Robert / Xavier / Thierry

Journée 1 : CORS 2 : Thierry / Antoine / Bernard / Patrick

Thierry ayant déjà joué dans l'équipe 1 lors de la 1^{ère} journée, il ne peut pas jouer en équipe 2. Le joueur est donc brûlé et l'équipe 2 perd la rencontre 14-00 sans marquer de points.

Un joueur ayant disputé deux rencontres d'une même phase (c'est à dire figurant sur la feuille de rencontre), consécutives ou non, au titre d'une même équipe ou d'équipes différentes d'une même association, ne peut plus participer au championnat dans une équipe dont le numéro est supérieur à cette ou ces équipes.

Exemple :

Journée 2 : CORS 1 : Serge / Robert / Xavier / Philippe

Journée 3 : CORS 1 : Serge / Robert / Jean Claude / Thierry

Serge et Robert ayant joués deux matchs en équipe 1, ils sont donc brûlés pour jouer dans CORS 2, 3 ...

Dans le cas d'une formule de championnat par équipes à trois ou quatre joueurs, lors de la 2^{ème} journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1^{ère} journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.

Exemple :

Journée 1 : CORS 1 : Serge / Robert / Xavier / Philippe

Journée 2 : CORS 2 : Antoine / Bernard / Xavier / Philippe

Xavier et Philippe ayant disputé la 1^{ère} journée en équipe 1, ils ne peuvent pas redescendre tous les deux dans une même équipe de numéro supérieure lors de la journée n°2. L'équipe 2 perd le match 14-00 sans marquer de points

La qualification de tout joueur est à reconsidérer après chaque journée à laquelle ce joueur a participé.

Le brûlage est remis à zéro :

à la fin des rencontres aller si le championnat se déroule en rencontres aller retour,

à la fin de la phase si le championnat se déroule en deux phases.

Lorsqu'une association est représentée par deux équipes dans une même poule, un joueur ayant disputé une rencontre avec une des deux équipes ne peut plus jouer avec l'autre équipe tant que les deux équipes sont dans la même poule.

Exemple :

D4 : Journée 1 : CORS 2 : Robert / Serge / Philippe / Xavier

D4 : Journée 1 : CORS 3 : Bernard / Antoine / Brice / Patrick

Robert / Serge / Philippe et Xavier ne pourront pas jouer dans l'équipe 3 qui se trouve dans la même poule.

Idem pour : Bernard / Antoine / Brice et Patrick qui ne pourront pas jouer dans l'équipe 2.