

PROJET DE JEU DES SELECTIONS DEPARTEMENTALES DE L AIN

Sommaire

- ✚ INTRODUCTION
- ✚ OBJECTIF SPORTIF
- ✚ CONTRAINTES DE NOTRE HAUT NIVEAU
- ✚ BASES DU PROJET DE JEU
- ✚ ETAT D'ESPRIT RECHERCHE
- ✚ VIE DE GROUPE
- ✚ LE REFERENTIEL COMMUN
- ✚ Principe 1- La conquête
- ✚ Principe 2 - Les lancements de jeu
- ✚ Principe 3 - Les Relances de jeu
- ✚ Principe 4 - Jeu au contact
- ✚ Principe 5 - Jeu au pied
- ✚ Principe 6 – La défense
- ✚ LES REGLES DE VIE.
- ✚ LA COMMUNICATION UTILE



INTRODUCTION

Les sélections départementales sont mises en places pour but de détecter et de préparer les forts potentiel du département pour leurs permettent d'accéder au Parcours d'Excellence Sportif.

Cet objectif principal nécessite de se rassembler autour d'un projet jeu plaçant le joueur au cœur du dispositif. Il engage les acteurs du projet sur la réalisation de cet objectif donnant ainsi du sens à nos actions.

La premier action est superviser l'ensemble des compétitions U 15 et U 17 afin de ne passer à coté d'un joueur à fort potentiel évoluant dans une plus petite structure (club de série ou

autre). La deuxième est de mettre en place les meilleures conditions de formation possible : **donner du sens aux séances d'entraînement pour favoriser la prise d'initiative, le plaisir de jouer et le goût de se dépasser**

OBJECTIF SPORTIF

- Permettre au meilleur d'intégrer le Pole Espoir ou les Sélections Taddei de niveau 2
- Amener un groupe de joueurs à son meilleur niveau de jeu.
 - Moyens :
 - **Des joueurs** capables d'adhérer et de s'impliquer au projet sportif.
 - **Un staff et des dirigeants** ayant une réelle volonté de tenir leur engagement.

CONTRAINTES DE NOTRE HAUT NIVEAU

- Augmentation des temps de jeu.
- Augmentation de la longueur des séquences.
- Ressources mobilisés
 - Ressources physique : Tenir des séquences de jeu de plus en plus longues.
 - Ressources Perceptif et Décisionnel : Capacité à utiliser la bonne forme de jeu par rapport à une situation tactique (renforcer la notion de Suppléance et de Polyvalence)
 - Ressource Technique : Intensité et nombre sans cesse grandissants des affrontements tant au plan individuel que collectif nécessite d'améliorer les attitudes du joueur au contact mais également l'amélioration du geste justes (passes, jeu au pied etc...)
 - Ressource Mental : Au cœur du joueur, nous permet d'identifier ses motivations et ses propres objectifs sportif

<h2>BASES DU PROJET DE JEU</h2>
--

Le projet repose donc sur un référentiel de jeu solidement établi plaçant le mouvement des joueurs et la circulation du ballon au cœur de la pratique d'entraînement.

Les situations proposées à l'entraînement solliciteront de façon harmonieuse :

- **Ses capacités perceptives et décisionnelles:**
 - Travail dans le mouvement général où la complexité des rapports d'opposition sollicite continuellement la prise d'informations et les capacités d'adaptation du joueur,
 - Principes de circulation des joueurs en attaque et défense
 - Gestion des arrêts momentanés du ballon : principes de relance du mouvement
 - Principes de contre attaque
- **Ses capacités d'exécutions techniques**, et ce en terme de complémentarité :
 - Jeu sur et à partir des phases de conquête.
 - Toutes les formes de passes
 - Procédures de conservation et libération du ballon
 - Placages, blocages
 - Jeu au pied
 - Luttés aériennes

- **Ses capacités athlétiques**, toujours plus importante dans le Rugby moderne fera l'objet de test physique sur le stage afin de situer le joueur sur ses lacunes.
 - Protocole joueur de devant (gainage tronc – nuque + posture du dos)
 - Développement de la vitesse et vitesse –vivacité (test vitesse 20m et 50m + 5X10m)
 - Développement de la capacité aérobie : endurance (test TUB2ou Luc Léger)
 - Le renforcement musculaire
 - **Ses capacités mentales** se travaille à l'entraînement et conditionne la qualité des autres ressources.
 - Intérêt ; Concentration
 - Rudesse mental : Identité Départementale, motivation, plaisir
 - Discipline
 - Communication

ETAT D'ESPRIT RECHERCHE

- Sur le plan individuel :
 - Accepte les remarques du Staff.
 - Compréhension des exigences tactiques.
 - Se surpasser sur le terrain au service de l'équipe.
 - Combattre et être réfléchi
 - Accepter la concurrence.
 - Se mettre au service du collectif.
 - Intégration et participation au projet sportif.
- Sur le plan collectif :
 - Avoir un objectif commun réalisable.
 - Respecter le projet de jeu et les règles de vie.
 - Véhiculer les valeurs de notre sport (Voir règle de vie).
 - Constituer un groupe soudé.

VIE DE GROUPE

- Il n'y a pas de « passe droit » : tous sur un pied d'égalité en ce qui concerne le sportif. **Les règles de vie sont les mêmes pour tous.**
- Les entraîneurs veillent à ce que l'investissement, la progression et les performances individuelles au service du collectif soient des critères d'intégration dans l'équipe.
- Chacun s'engage à respecter les règles de vie et assume les conséquences de ses actes (exemplaire sur le terrain comme dans la vie).
- Chacun montre enthousiasme, envie et bonne humeur à l'entraînement.
- Les joueurs et le staff font preuve de rigueur et de sérieux sur le terrain.
- Chacun s'engage à communiquer en cas de difficulté.
- Le respect et l'application des codes de vie garanti le bon fonctionnement du groupe.
- **Détail en Annexe 1**

Le référentiel commun

C'est, pour tous les joueurs de l'équipe, la capacité individuelle qui leur permet d'analyser, de répondre aux différentes situations de jeu, de la même façon. Il permet d'établir une communication entre les joueurs. Dans le jeu courant, la répétition des temps de jeu, les prises d'initiative et les relances forcent les joueurs à passer du poste au rôle. Nos principes communs pour conserver l'initiative du jeu et surtout son efficacité.

L'intelligence du joueur dans le collectif, c'est :

- d'attaquer les espaces à faible densité défensive,
- d'opposer le fort au faible, le rapide au lent,
- de produire un jeu dynamique et continu : Eviter les arrêts de jeu. Jeu de soutien en losange qui permet d'assurer la continuité du jeu et propose des solutions au contact,
- s'adapter pour être efficace.

Les principes d'action tactique :

- L'**orientation** du jeu après blocage dépend de la vitesse de libération du ballon. Conséquence de son rapport de force.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Rapport de force = sortie de balle lente ou rapide. |
|---|

- Une **libération rapide** favorise le jeu dans le même sens pour maintenir en retard la défense adverse.
- Une **libération retardée** oblige à repasser par une phase de restructuration face à une défense de nouveau en place. Il faut créer un nouveau point d'affrontement en évitant la zone proche du ruck souvent la plus garnie.
- Les **prises d'intervalles** : Quelque soit la zone dans laquelle un joueur franchit, il crée un couloir de jeu. La défense reprend la largeur avant l'axe. Les soutiens directs et les suivants doivent converger pour continuer à avancer en conservant le ballon dans ce couloir de jeu. Cela permet de garder le déséquilibre favorable.
- **Cellule de flèche** : Dans le mouvement général, les joueurs s'efforcent de créer des flèches d'attaque : un porteur deux soutiens latéraux un soutien axial.
- **Le passeur ou joueur en retard** devient le premier soutien. Il se rapproche par le chemin le plus court à l'épaule intérieure de son partenaire. Le 1^{er} soutien est responsable du porteur de balle : il doit tout faire pour que le porteur de balle conserve le ballon.
- **Porteur de balle** est responsable du ballon. Il décide de jouer devant la défense (avant contact) ou dans la défense (après ou sans contact). Il doit tout faire pour gagner son duel ou conserver le ballon et le faire vivre. Son attitude doit déterminer l'attitude des soutiens. lorsqu'il est bloqué se tourne sens opposé à la source lorsque cela est possible. Il doit développer des qualités de transmission, de libération, d'attitude au contact. On privilégie le jeu debout, le passage au sol reste un accident de jeu.

- **Le soutien extérieur**, doit être capable d'étirer la défense et de rentrer sa course pour se porter en soutien pour assurer la conservation ou apporter une solution au près ou dans le même intervalle.
- **Le soutien axial** : vient au ballon. Ancien soutien intérieur, il s'est décalé dans l'axe du porteur pour offrir une solution pour faire rebondir le jeu ou aller à la conservation. Il dispose de trois options en fonction de l'attitude du porteur de balle. Il doit lire cette attitude. Lorsque le jeu est debout :

Les différentes situations sont développées dans le chapitre jeu au contact page 46

- **Le jeu sans ballon** : le joueur sans ballon ne doit pas accepter d'être spectateur. Il y a toujours quelque chose à faire (préaction). En attaque j'anticipe, j'étire la défense, je soutien. Le jeu s'effectue dans le sens sauf lorsque l'attaque recule ou qu'un temps de jeu est pré annoncé.
- **Les Joueurs en avance** sont les joueurs prêts à recevoir le ballon dans le sens de jeu. Sur les phases de pénétration le premier joueur en avance se porte au soutien du porteur, les autres se replacent sur la largeur
- **Les joueurs en retard** sont les joueurs placés à l'intérieur du ballon. Ils donnent des solutions à l'intérieur et dans l'axe sans dépasser le porteur
- **Jeu devant la défense** : une passe devant la défense permet de former la flèche d'attaque (pour bénéficier d'un soutien intérieur).
- **Jeu dans la défense** : le porteur de balle est responsable du ballon, il effectue le choix de jeu (passe après contact ou garder le ballon).
Objectifs : rester debout, faire vivre le ballon si possible conservé si plus de passe possible. Lors de la prise d'intervalle on privilégie les soutiens dans l'axe (couloir de jeu).
- **Jeu après franchissement** : On privilégie les soutiens axiaux.
Objectifs Jeu de duel avec avant ou après contact pour créer de l'incertitude. On fait vivre le ballon : passe avant d'être pris, on alimente le mouvement. Si le mouvement est arrêté, on transforme le plus rapidement possible. Tout le monde peut être relayeur. Les autres joueurs avancent vers la ligne d'essai
- **Les lancements de jeu** servent à marquer directement ou créer un déséquilibre favorable sur le 1^{er} temps de jeu. Les autres temps de jeu ne sont pas programmés ils dépendront du placement et de la réaction de l'adversaire. Pour franchir, on retrouve les principes de mouvement général et le jeu est à l'initiative des joueurs.

Le porteur joue le duel quand il semble important de le jouer par un changement de vitesse et de direction.

Il devient responsable du ballon

Les soutiens:

1. Dernier passeur vient rapidement à l'épaule
2. Joueurs en retard (3 max) donne des solutions dans l'axe sans dépasser le porteur

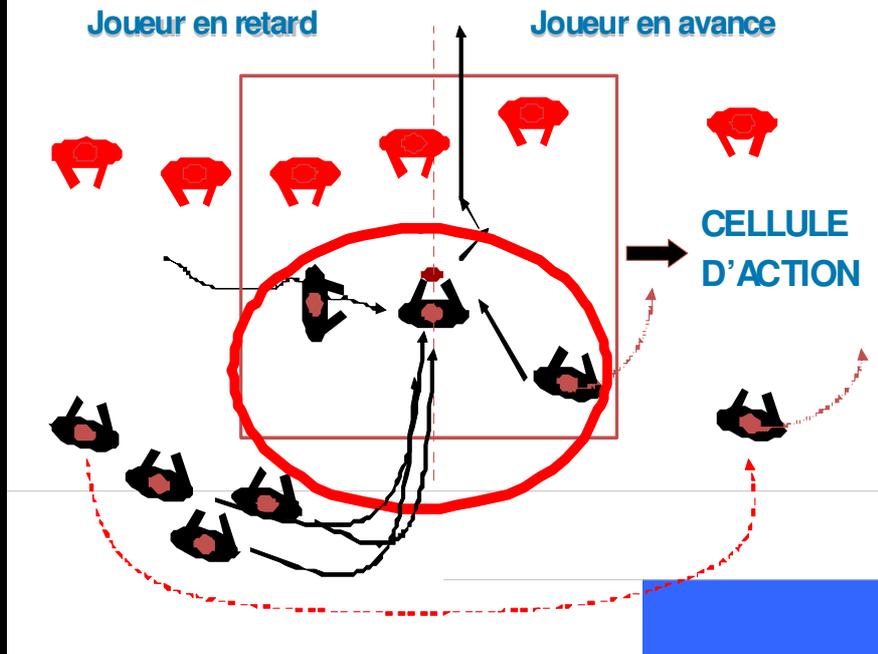
Si joueurs en retard mais ballon conservé je fait +10

Joueurs en avance se démarque et étire la défense, mais si le partenaire joue le duel le 1^{er} soutien extérieur vient converger.

Les joueurs très en retard se replace en profondeur en cas de renversement

Max 3

Circulation offensive



Principe 1- La conquête

- La touche : On alternera sur le nombre de joueur afin de déstabiliser les opposants, on favorisera un lancé sur les joueurs démarqués qui auront pré agit.
- La mêlée : Restera à l'initiative des joueurs en respectant le grand principe d'opposer notre point fort au point faible adverse.

Principe 2 - les lancements de jeu

Les lancements de jeu servent à franchir ils sont effectués avec vitesse et intensité maxi (défi physique). Cela implique :

- Tous concerné acteurs et pas spectateurs
- Qualité physiques
- Opposé le Fort au faible
- Réussite : marquer dès le premier temps de jeu. Le reste établit par le plan de circulation des joueurs! Cela implique de la patience et conservation en cas d'échec.

Le choix stratégique restera une liberté des joueurs

▪ Jeu après mêlée

Prise en compte placement adverse : Le règlement impose une troisième ligne attachée à la mêlée et une ligne de trois quart à 5 mètres derrière les pieds du 8 excepté le 9 qui peut suivre

côté introduction. De plus, dans nos 30 mètres les ailiers adverses reculent pour récupérer le jeu au pied long. Cela engendre des espaces notamment autour du 10 mais aussi au large en zone 3 et petit côté.

- Adaptation en fonction de la défense. Repères : Que fait le 9 ? Que font les ailiers?
- Les zones d'attaque à privilégier : les fermés (8,9,15), la zone du 10 et sur les extérieurs.
- Le 8 relève les ballons et donne souvent au 9 pour anticiper la montée des 3^{ème} lignes et fixer le numéro 10.
- Si l'on souhaite dynamiser le jeu sur bras cassé, le ballon est joué très rapidement par le joueur le plus proche du ballon.
- Toutes les mêlées, excepté celles proches de notre ligne d'essai, peuvent être source d'initiative.
- Les mêlées au centre du terrain augmentent l'incertitude offrant les deux côtés d'attaque.

▪ **Jeu Sur touche:**

- **Règlement : Rappel pas d'aide au lift en U 15 = favoriser les touches réduites avec démarcation des joueurs. (mouvement et leurres)**
- Prise en compte placement adverse :
 - ✓ une ligne de trois quarts à 10 mètres de la touche et de nouveau l'interdiction d'écrouler les mauls. De plus, dans nos 30 mètres les ailiers adverses reculent pour récupérer le jeu au pied long.
 - ✓ Cela engendre la possibilité de prendre de la vitesse pour la ligne d'attaque.
 - ✓ Chaque zone de pénétration est envisageable en fonction des forces et faiblesses de l'adversaire.
- Sur touches réduite, les avants peuvent être utilisés en situations de +1.

▪ **Sur CPP :**

En fonction de la stratégie :

- Jouer vite à la main.
- Taper aux poteaux. (U 17).

Principe 4 - les Relances de jeu

▪ **après avancée et sortie rapide**

- Sur le point de fixation lorsque le rapport de force est favorable.
 - ✓ On joue même sens, on attaque la ligne :
 - Pour amplifier le déséquilibre favorable

✓ On attaque rapidement la zone affaiblit par le biais d'une communication active des joueurs

▪ **en déséquilibre défavorable on favorisera une sortie lente .**

- Sur relance de jeu lorsque l'ont avance pas et que la sortie du ballon est très lente : attaque en infériorité par rapport à la défense.
- On joue même sens
- Jeu en redoublée avec le 9 et 3 joueurs option (*Rebelote*)
- Soit le bloc garde la balle si la défense est écarté, ou il leurre en fixant la défense adverse et redouble sur le relayeur qui redynamise le jeu à 'extérieur

Ou

- *Inversement du jeu avec les joueurs très en retard car la défense à anticiper : Noir*

Issue possible

9 annonce LENT

9 annonce soit
GROS soit 10

10 annonce
soit CUT soit Dos

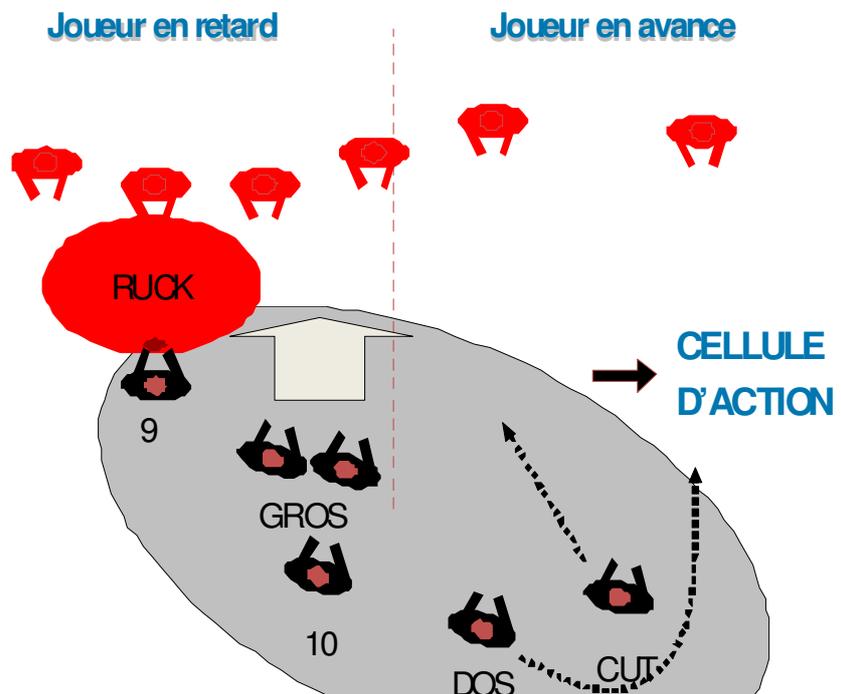
Les joueurs non concernés
sont des joueurs
options et non des
leurres

Si ils ne sont pas
concernés par le
ballon alors ils
deviennent utiles à la
conservation de la
balle.

**Ne pas ralentir un ballon
ou l'on avance**

**Si l'on avance on joue
même sens**

Relance après phase de fixation LENTE



Principe 4 - JEU AU CONTACT

- Le porteur de balle est responsable du ballon. Lorsqu'il entre en contact avec l'adversaire, il doit lutter pour avancer puis conserver ou faire jouer. Son attitude va être déterminante pour le soutien. Il se tourne du côté opposé à la source pour assurer une continuité dans le jeu.
- Trois cas de figure sont possible lors du jeu au contact
 - 1- **Le ballon n'est pas visible** : le soutien axial est proche, il annonce « turbo ». Il vient dans l'axe et pousse le porteur de balle sous les plis fessiers pour lui permettre de continuer à avancer. Une fois le porteur au sol le soutien nettoie le défenseur.
 - 2- **Le ballon est visible mais pas jouable** Le soutien axial est proche. Il annonce « garde ». Il vient arracher le ballon pour effectuer un maul furtif.
 - 3- **Le ballon est visible et jouable le soutien est plus éloigné**. Il annonce « donne » et vient se proposer dans le sens de jeu.

Principe 5 – JEU AU PIED

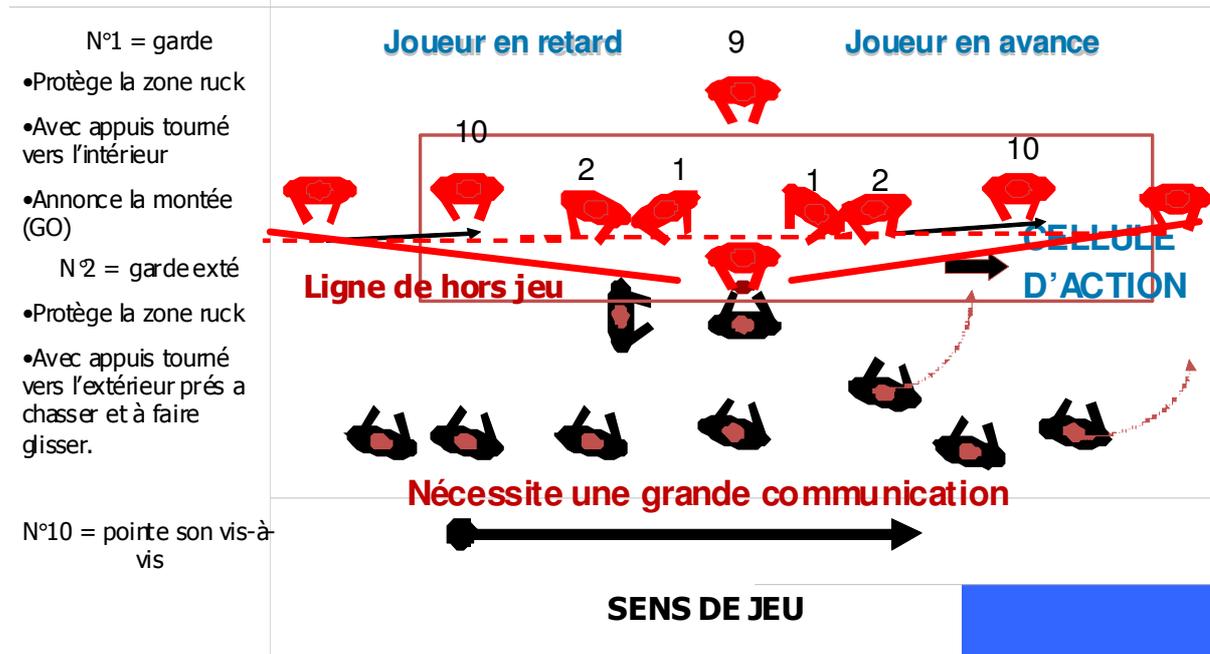
- Offensif :
 - Marquer : (drop et transformation)
 - Le jeu au pied offensif doit permettre la récupération du ballon.
 - ✓ Soit en amenant l'adversaire en touche;
 - ✓ Soit par des récupérations directes;
 - ✓ Soit en amenant l'adversaire à commettre un en avant par la pression défensive.
 - Pour cela le jeu au pied doit être précis (atteindre la cible visés), puissant le cas échéant. La pression défensive doit être très forte. La trajectoire du ballon doit permettre d'arriver au même moment que l'adversaire
- D'occupation :
 - Uniquement sous grosse pression près de notre en-but.

Principe 6 – LA DEFENSE

- OBJECTIFS :
 - Avancer : faire reculer l'attaque
 - Couper les communications offensives
 - Etre en surnombre dans les couloirs défensifs
 - Récupérer
- PRINCIPES :
 - Gagner du terrain.
 - Surveiller la largeur (sans trop s'écarter les uns des autres).
 - Rester alignés.
 - Communiquer (vitesse de montée et choix du plaqueur).
 - Accélérer sur le temps de passe.

- MODALITES :

Organisation Défensive



- Défense en trois rideaux.
 - ✓ **Le 1er rideau** : est dense pour contrer l'attaque adverse. Il est nécessaire une communication entre partenaires et il a comme principe de défendre à l'épaule inverse de son vis-à-vis
 - ✓ **Le 2ème rideau** est composé de moins de joueurs qui s'occupent des espaces derrière les premiers rideaux. Le 9 ou l'avant dernier joueur en retard sont concernés. Les joueurs qui quittent R1 alimentent provisoirement R2. Ils sont à l'intérieur du ballon.
 - ✓ **Le 3ème rideau** se compose de 2 joueurs couvrant l'espace profond pour récupérer le jeu au pied. L'arrière et l'autre ailier sont concernés. le 15 et l'ailier opposé composent en priorité R3. Les ailiers et le 15 jouent en bascule en fonction du déplacement du ballon. R3 peut monter en R1 pour alimenter les extérieurs

garder de l'efficacité après impact, verrouillage des bras et les yeux ne doivent pas quitter la cible même si l'on baisse un peu la tête avant l'impact avec l'épaule).

- Placage/récupération :

Il s'agit de plaquer de façon à se relever avant l'adversaire pour jouer le ballon.

- ✓ Placage au niveau du bassin de l'adversaire et se relève le plus rapidement possible.

- Surnombre : 2 défenseurs contre 1 attaquant :

- ✓ Le premier défenseur qui s'annonce doit plaquer bas pour mettre l'adversaire le plus rapidement au sol pour le forcer à ne plus jouer le ballon.
- ✓ Le second défenseur doit alors plaquer haut, au niveau du ballon pour avoir un temps d'avance pour la récupération de balle, au « grattage ». Mais il tape dans ses mains pour montrer à l'arbitre qu'il a bien lâché le ballon avant de le gratter.

- **TURN-OVER :**

L'efficacité défensive entraîne des récupérations de balle dit turn-over. On passe alors de défenseur à attaquant. La rapidité de réversibilité permet une contre attaque face à une défense peu réorganisée :

- Le premier joueur doit immédiatement éloigné le ballon de la zone de récupération.
- Le second doit poursuivre le mouvement vers l'extérieur.
- Les autres joueurs extérieurs doivent remettre très rapidement de la vitesse pour garder le déséquilibre des opposants. Et reprenne les repères de la circulation du ballon.

- **CONTRE ATTAQUE SUR R3 :**

- Si pression : Le porteur essaye de se rapprocher de ses partenaires proches pour rééquilibrer le rapport de force.
- Si peu de pression : Relance le jeu avec l'aide des partenaires démarqués, et remettre de la vitesse rapidement.

LA COMMUNICATION UTILE

Sur un terrain, la communication entre les joueurs est primordiale. Il faut qu'elle soit rapide et efficace. Pour cela, il ne faut se perdre dans des communications longues et non adaptées à l'action de jeu en cours.

1^{er} temps : Analyse de la situation de jeu | 2^{ème} temps : communication efficace

- Attaque :
 - « Bleu-rouge » : zone de pénétration :
 - Bleu (joueur dans l'axe)
 - Rouge (joueur déployé)
 - « Inté » : joueur dans la ligne d'attaque
 - ✓ joueur en soutien : informe le joueur dans la ligne d'attaque (porteur ou futur porteur de balle) qu'il est en soutien intérieur.
 - « Exté » : joueur dans ligne d'attaque
 - ✓ joueur en soutien : informe le joueur dans la ligne d'attaque (porteur ou futur porteur de balle) qu'il est en soutien extérieur.
 - « J'ai » :
 - ✓ Joueur qui s'annonce pour une réception de balle aérienne.
 - ✓ Cette annonce doit se faire pendant la trajectoire montante du ballon afin que les soutiens puissent s'organiser.
 - ✓ Annonce également qu'il va plaquer son vis-à-vis.
 - « Turbo » (Le ballon n'est pas visible sur le jeu au contact) :
 - ✓ joueur qui fait avancer le porteur le plus possible : il est responsable de faire avancer le regroupement.
 - « Garde » (Le ballon est visible mais ne peut être transmis) :
 - Joueur se lie au porteur et se donne comme priorité d'écarté le ballon de l'adversaire puis de faire avancer.
 - « Donne » (Le ballon est visible et « jouable) :
 - ✓ joueur soutien qui demande au porteur de balle de donner le ballon.
- Défense :
 - « Go » l'annonce du leader de défense pour la montée défensive.
 - « leader » : le 1er joueur qui organise la cellule défensive sur point de fixation
 - « 1o » : Joueur qui prend le premier utilisateur de l'espace large de la ligne d'attaque adverse.
 - « J'ai » : Joueur qui annonce le joueur adverse qui prend si possible en le pointant du doigt.
 - « Glisse » : le joueur « **intérieur** » demande à son soutien extérieur de se décaler (changer de vis à vis) car il prend le sien.
 - « Inté » : joueur qui informe son soutien extérieur qu'il est ou qu'il reste en soutien intérieur : il garde le couloir intérieur.

- « Go » : annonce des leaders de chaque côté du regroupement pour faire monter le premier rideau défensif.
- Conservation :
 - « Sort » : joueur (souvent le relayeur) qui demande à un partenaire participant au regroupement d'en sortir pour aller se placer dans le jeu de mouvement.
 - « Dans » : joueur (souvent le relayeur) qui demande à un partenaire non participant au regroupement de l'intégrer.
 - « Arrache » : joueur qui demande à un partenaire d'arracher le ballon pour l'éloigner de la pression adverse.
 - « Ballon » : joueur (souvent le relayeur) qui demande l'accès immédiat au ballon.

ANNEXE 1 - LE CODE DE VIE

- Introduction
 - Ce code de vie est établi dans l'intérêt de tous, des joueurs des entraîneurs et des dirigeants.
 - Il lie les membres du groupe qui constituent l'équipe départemental dans une charte de comportement et fait partie intégrante du projet sportif.
 - Ce code de vie a pour but de permettre aux membres du groupe de mieux vivre ensemble et d'atteindre des objectifs collectifs.
- Général
 - Les portables : sont interdits lors des temps en commun.
 - La cigarette : sont interdites pour l'encadrement et les joueurs (hygiène du sportif)
 - Tout type de drogue et toute consommation d'alcool : sa consommation sera portée à la connaissance des parents et des clubs et de la commission de discipline.
- Entraînements
 - Les joueurs doivent aider le staff à ramener les équipements.
 - Les joueurs doivent être sur le terrain à l'heure indiquée par l'encadrement..
 - Sauf cas de force majeure tous les joueurs sont présents à l'entraînement (y compris les blessés).
 - Les entraînements sont effectués avec les tenues adéquate (crampons, moulés, baskets, protections, short survêtement, chaussettes...)
 - Les joueurs doivent avoir leurs bouteille d'eau personnels en particulier pendant les périodes de maladies infectieuses (grippe, gastro...).
- Absences
 - Dans tout les cas les absences doivent être signalées et motivées auprès des dirigeants et du staff.
- Médical
 - Une commission médicale prend les décisions en ce qui concerne les soins.

- Les strappings se font avant l'entraînement et ne doivent pas mettre les joueurs en retard sur le terrain.
- Les joueurs doivent faire part staff de leur maladie/blessure ou autres problèmes de santé.
- Le jour de match les strapp sont effectués dès l'arrivée sur le site de compétition..
- Vestiaires
 - Nos vestiaires doivent rester propres et rangés.
 - Les joueurs doivent respecter les affaires personnelles des autres joueurs.
- L'attitude
 - L'attitude des membres du groupe est irréprochable tant sur que en dehors du terrain.
 - Les joueurs et le staff se montrent disponibles et respectueux vis-à-vis des dirigeants, des supporters.
 - Les joueurs et le staff honorent le maillot par leur attitude courageuse et volontaire sur le terrain.
 - L'intérêt collectif passe toujours avant l'intérêt personnel.
- Déplacements.
 - Les joueurs doivent aider le responsable des équipements lors des déplacements.
 - Le bus sera tenu propre et dans un bon état lors des déplacements par les joueurs et le staff.
 - L'alcool comme la cigarette y est formellement proscrit.
 - Les programmes d'organisation seront respectés par les joueurs et le staff.
- Matches
 - Avoir une attitude respectueuse tout le temps.
 - Respecter les officiels du match (arbitres, délégués, etc...)
 - Rester discipliné.
 - Le jour du match, les 25 joueurs sur la feuille de match doivent avoir un comportement adapté pour ne pas gêner la préparation des autres joueurs.
 - Avant le match seuls les joueurs présents sur la feuille et le staff sont autorisés à pénétrer dans le vestiaire.
 - Les joueurs sont à l'heure et respectent les consignes des coaches et des dirigeants.