

# RUGBY à 7

E R<sub>15</sub>

Utilisateurs: 7 • Opposants: 6 • Terrain : 1/2

## OBJECTIF

**Apprendre à :** - construire du jeu ;  
- se créer des solutions ;  
- finir des actions.

## CONSIGNES

**Utilisateurs :** font circuler le ballon et les joueurs se déplacent en reculant, s'étirant, se replaçant dans l'espace de jeu.

**Opposants :** réagissent en miroir par rapport aux Utilisateurs, n'attaquent pas les Utilisateurs dans un premier temps puis défendent sur l'homme au signal de l'éducateur, (Possibilité de jouer le ballon si celui-ci est au sol.)

## OBSERVABLES

**Utilisateurs :** - L'occupation intelligente de l'espace ;  
- Le décrochage ;  
- Le soutien axial.

**Opposants :** - La défense de zones ;  
- Le remplacement ;  
- La disponibilité.

## VARIABLES

- Espace réduit en largeur ;  
- Nombre de joueurs Utilisateurs et Opposants déterminés ;  
- Lancement du jeu réel par les Joueurs,  
- Circulation des joueurs Utilisateurs:  
- en reculant ;  
- en avançant,  
- en s'étirant ;  
- en se resserrant.

- Opposants défendant:  
- sur l'homme;  
- sur l'homme et le ballon.

# RUGBY à 7

E R<sub>16</sub>

Utilisateurs: 7 • Opposants: 6 • Terrain : 1

## OBJECTIF

**Utilisateurs :** - Création et perception des espaces favorables  
- Organisation pour franchir le rideau défensif

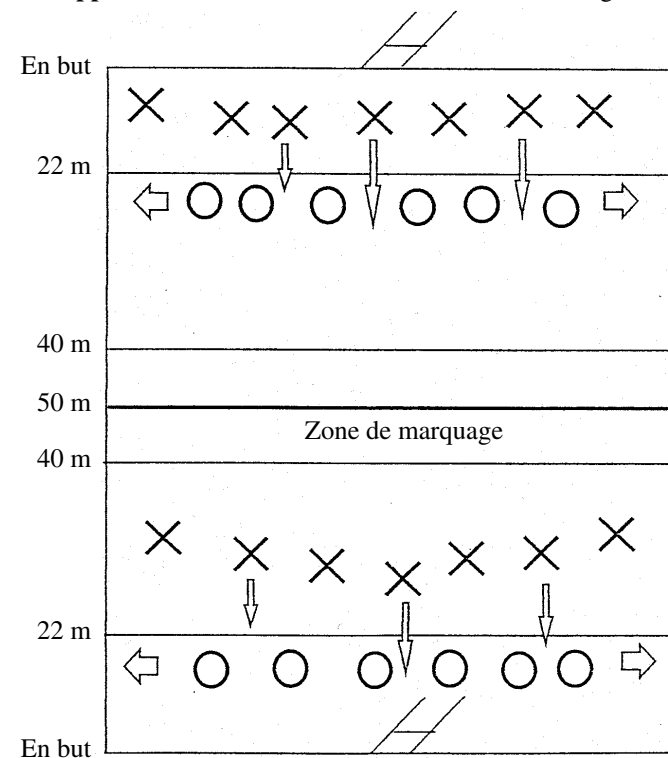
**Opposants :** - Défense réelle;  
- Défense dans la zone;  
- Déplacement latéral uniquement.

## CONSIGNES

× Utilisateurs

○ Opposants

**7 utilisateurs** essaient de pénétrer et de marquer au 50 m.  
**6 Opposants** circulent latéralement et défendent la ligne.



## VARIABLES

- Nombres de lignes défensives;  
- Réduction de l'espace large;  
- Réduction du nombre de joueurs.

Zone de marquage