



CELLULE DE CONSERVATION

Rugby à 7



ORGANISATION DE LA CELLULE DE CONSERVATION

Les grands principes

Le porteur de balle N°1

Le premier soutien N°2

Le second soutien N°3

Le troisième soutien N°4

Après placage, organisation au sol

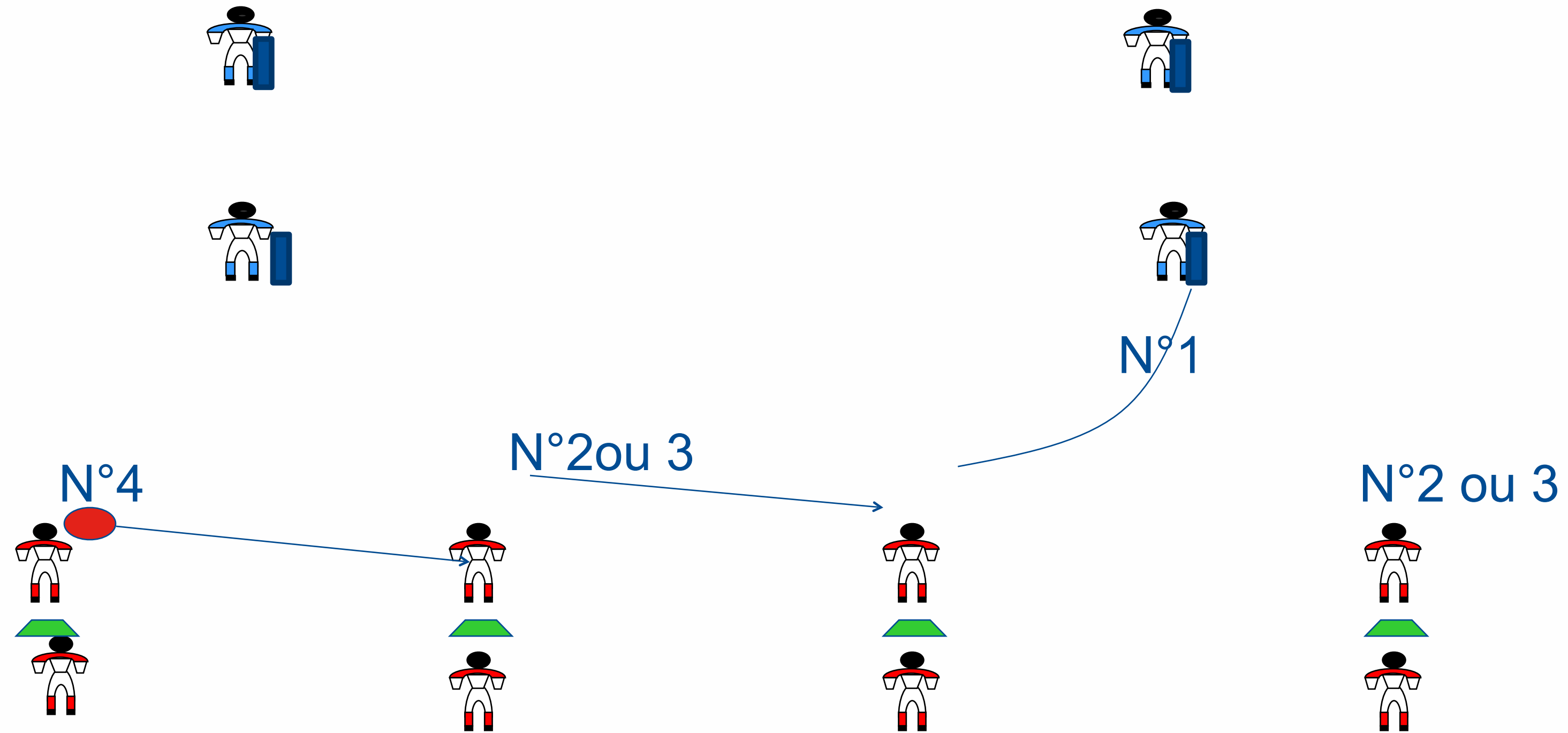
Blocage debout

Objectif (pourquoi ?)

Quel jeu après



SITUATION



Jeu par vague de quatre joueurs



LE PORTEUR DE BALLE

Jeu au sol

Dans notre système de jeu, lorsque le joueur va au sol sur placage, il s'est assuré avant de la proximité du soutien.

Gagner son duel en se faisant plaquer dans le dos de la défense (travail des appuis)

Organiser son passage au sol (corps obstacle)

Eloigner le ballon de la zone à distance de bras (mains sur le ballon) pour obliger le défenseur à avoir un appui main au sol.

Lutter avant d'aller au sol pour attendre l'arrivée du soutien

Jeu debout

Eloigner le ballon pour éviter le blocage debout (libération rapide)

C'est une phase de jeu qui est assez rare à 7.



LE PREMIER SOUTIEN N°2

La vitesse et la précision de son action est déterminante pour le gain ou la conservation.

Analyse le rapport de force et annonce à voix haute une consigne au porteur (Axe, garde)

Etre le 3ème (plaqueur/plaqué étant les deux premiers)

Attitudes au contact

Respect du règlement

Qualité de l'encrage

Couverture du ballon



LE SECOND SOUTIEN N°3

Polyvalent dans l'action (lutte - éjecte)

Arrive par l'axe du ballon (derrière le premier soutien)

Précision au contact et à l'encrage

Consolide le ruck

Peut se dégager après le contact pour faire office de relayeur



LE TROISIEME SOUTIEN N°4

La sécurité

Quatrième joueur du ruck

Agit en fonction de l'efficacité de ses prédécesseurs (soutiens N°2 et N°3)

Doit pouvoir agir suivant deux fonctions, premier joueur de la ligne d'attaque ou assure la fonction de relayeur pour relancer le jeu.

Eventuellement, lorsque le ruck est contesté, il peut participer à sa consolidation.



Après placage, organisation au sol

Les joueurs, repèrent leur Numéro et l'annoncent. (N°2, N°3, N°4)

Le premier soutien (N°2), sera déterminant pour la suite de l'organisation.

L'arrivée des soutiens N°3 et N°4 doit s'effectuer l'un après l'autre, en fonction de l'efficacité des prédécesseurs.

Critère d'efficacité et de réussite: le N°3 tient le rôle de relayeur, après s'être dégagé du ruck ou directement (efficacité du N°2), cela permet de conserver un joueur de plus dans la ligne d'attaque (N°4)



Quel jeu après le ruck

Tout d'abord, le ruck pour resserrer la défense, et l'obliger à se déplacer/réorganiser sur la relance du jeu.

En principe, jouer loin, pour réduire l'opposition

Utiliser les cassures

Critères de réussite :

- La qualité des transmissions (passes/réceptions)
 - La gestion des 1 X 1
- Aspects tactiques (perception/décision)

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE **RUGBY**



RUGBY à **7**