

## ACTIVITÉ ... RUGBY

Serge CECCONI  
Irem de Grenoble, Collège Plan Menu



Schéma 1. Un schéma en perspective d'un terrain de rugby

Le jeu de rugby<sup>1</sup> se déroule sur un terrain dont les dimensions sont données par le schéma 1.

Il oppose deux équipes A et B. Ce jeu consiste à déposer<sup>2</sup> un ballon, de forme ovale, derrière la ligne des poteaux, dans une zone appelée « *En-But* ». On dit que l'on a marqué « *un essai* » : chaque essai d'une équipe, par exemple A, permet à cette équipe de marquer 5 points.

Ce score peut augmenter de 2 points si *l'essai est transformé*, c'est-à-dire si un joueur (de l'équipe A) dit le *butteur* arrive à faire passer au pied la balle *entre les deux poteaux*.

<sup>1</sup> Pour la petite histoire ce jeu a été créé en 1841.

<sup>2</sup> On dit « aplatir le ballon ».

### 1. Quelle est la position la plus intéressante pour transformer l'essai ?

Le butteur doit placer le ballon au sol sur une ligne parallèle à la ligne de touche passant par la position E, E étant la position où l'essai a été marqué.

Le schéma 2 représente les positions possibles du butteur : si l'essai a été marqué en E, le joueur peut choisir n'importe quel endroit de la droite (d). Dans la position choisie sur la droite (d), le butteur va devoir essayer de faire passer le ballon entre les poteaux...

*Quelle est, sur (d), la position la plus intéressante pour transformer l'essai ?*

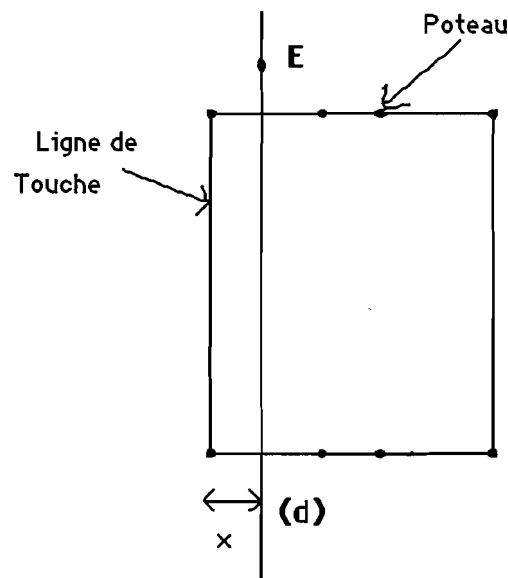


Schéma 2. Les positions possibles pour transformer une essai

2. Peut-on représenter par un tracé, sur le schéma 2, des points les plus intéressants pour transformer un essai quand on fait varier  $x$  (c'est-à-dire quand la position E de l'essai varie) ?

