

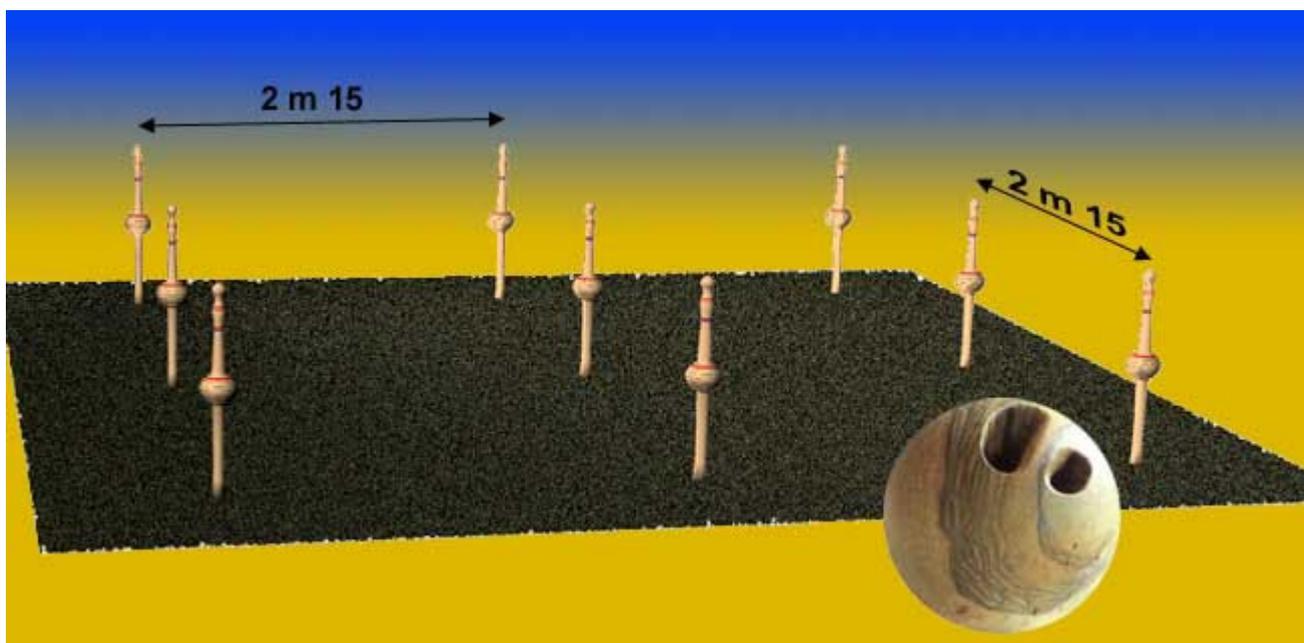
# QUILLES DE NEUF

## Historique :

Les origines des quilles de neuf sont très mal connues, néanmoins il semble que ce jeu était pratiqué au XVème ou au XVIème siècle en Béarn, il s'est ensuite développé au XIXème siècle dans tout le sud-ouest de la France. Des expatriés de la région l'ont même exporté en Amérique. La première compétition importante de quilles de neuf eut lieu à Dax en 1898, des concours similaires ont été rapidement organisés dans tout le sud-ouest. La fédération française de quilles de 9 fut créée en 1948 à Orthez (64). Elle est maintenant intégrée à la Fédération Française de Sport de Quilles (FFSQ), devenue depuis Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles (FFBSQ). La section quilles de 9 compte environ 650 licenciés.

## Le terrain et matériel :

Le terrain de jeu se trouve dans un local couvert. Il se compose d'un sol en terre battue sur lequel sont disposées 9 quilles distantes l'une de l'autre de 2 m 15. Toutes ces quilles se trouvent à l'intérieur d'un carré tracé au sol. Ce carré délimite le champ d'action de la boule. Les quilles reposent sur des plots en bois ou téflon appelés "*pitères*" ou "*pitets*", elles pèsent entre 2,8 et 3,2 Kg et mesurent 96 cm. Elles sont taillées dans du hêtre. La boule a un diamètre d'environ 30 cm et pèse environ 6 Kg, elle est taillée dans du noyer.



## But du jeu :

Le but du jeu est de lancer une quille ( *la quille de main* ) avec une boule pour effectuer une des 12 figures. Pour ces 12 figures, le joueur doit envoyer la boule sur une autre quille ( *le plomb* ). Le joueur effectue les 12 figures et on additionne le nombre de quilles tombées.

**Exemple : 1er jeu « rue droite »:**

Le joueur se place à l'un des 4 coins du carré devant la quille appelée "*quille de main*". Il doit dans un même mouvement taper dans la *quille de main* à l'aide de la boule et envoyer la boule sur la quille appelée "*plomb*". La quille de main doit faire tomber d'autres quilles. Si la boule a touché le plomb et qu'elle est restée dans le carré le joueur a réussi le coup, on dit qu'il a fait "**choix**", il a droit à "**rebattre**" c'est à dire à rejouer en utilisant une combinaison qu'il choisit de manière à faire tomber le plus de quilles possibles (avant chaque coup on remet toutes les quilles debout). Pour chaque jeu, on compte le nombre de quilles tombées au premier coup ainsi qu'au second si le joueur a fait *choix*. On peut faire tomber au maximum 6 quilles en un seul coup.

