

Une discipline de la Fédération Française de Bowling et Sports de Quilles :



Vidéo du jeu : http://www.dailymotion.com/video/xbvwa5_quilles-saint-gall-herve-en-action_sport

Le Sport de Quilles ST -GALL est pratiqué uniquement dans le HAUT-RHIN et est donc un jeu typiquement régional et alsacien, contrairement aux rumeurs qui veulent que ce jeu ait pris naissance en SUISSE ou en ALLEMAGNE.

La Fédération se compose de huit disciplines, 4 internationales et 4 nationales. Le C.N. SAINT GALL est une discipline internationale et au niveau du nombre de licenciés se situe en troisième position.

ORIGINE DU JEU DE QUILLES SAINT GALL

A l'automne, le paysan bénéficiait à profusion de temps libre, ce qui lui permettait notamment de se consacrer au jeu de quilles. Jeunes et anciens s'adonnaient au jeu de neuf quilles appelé « Jeu de bornes ». Suite à l'exode rural qui toucha majoritairement les jeunes, les anciens et les plus âgés afin de maintenir la tradition se sont regroupés pour élaborer un règlement qui a vu le jour vers 1918.

Le jeu de quilles SAINT GALL, qui débuta vers le 16 octobre, jour anniversaire du saint, était né. L'origine du jeu se situe au début des années 20. En 1927 est créée « La Fédération des sociétés de quilleurs du Haut-Rhin » qui devient une sous-section de « l'Asphalte » au sein de la Fédération Française de Sport de Quilles. Ce n'est qu'en 1961 que les quilles Saint Gall deviennent une section de la FFBSQ affiliée à l'Association Mondiale du Bowling à neuf quilles.

LIEUX DE PRATIQUE : En France uniquement dans le Haut-Rhin

ORGANISATION : Un CTS national organise la pratique dans deux zones (nord et sud)

CLUBS ET LICENCIÉS : 75 clubs répartis dans 56 quilliers et 1876 licenciés (1250 seniors, 112 juniors, 231 dames et 283 vétérans).

COMPETITEURS : juniors : - de 18 ans, seniors et vétérans (60 ans et plus).

CALENDRIER SPORTIF : Un championnat de France individuel ;

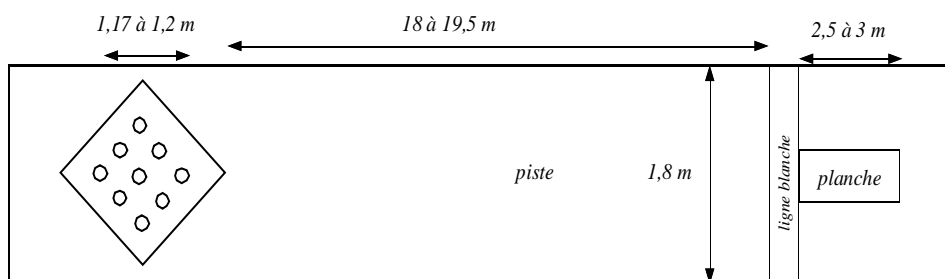
Un championnat par équipe avec plus de 15 divisions de dix équipes; Une coupe de France et des tournois par catégorie. La super coupe des nations W.N.B.A.

PERFORMANCES : Le maximum de points (ou bois) sur une partie est de 200. Les meilleurs joueurs font des parties à plus de 160 bois.



REGLEMENT

LA PISTE



LES QUILLES : maximum de 12 cm. La quille centrale appelée roi est plus grande de 4 cm. Elles sont disposées en trois rangs de trois, dans un carré dont une des diagonales (1,17 à 1,26 m) est dans l'axe de la piste




LA BOULE : En bois ou en plastique elles sont percées de deux trous. Leurs dimensions varient entre 18 et 21 cm. Sur chaque piste il y a obligatoirement 2 boules de 18 et 2 boules de 21.



LA PISTE : Installées dans des locaux fermés elles sont en asphalte elles mesurent 18 à 19,5 mètres. L'aire d'élan mesure entre 2,5 m et 3 m.

BUT DU JEU : Abattre le plus de quilles en 17 lancers répartis en 8 figures imposées.

DEROULEMENT : Chaque joueur réalise à tour de rôle une des huit figures ci-dessous.

-  Quille faisant partie de la figure
  Quille prépondérante
  Emplacement des autres quilles (non positionnées lors du lancer)

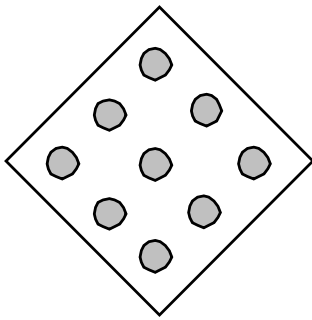


Figure 1

3 jets dans le plein jeu

une quille abattue = 1 point
Total maximum : 27 points

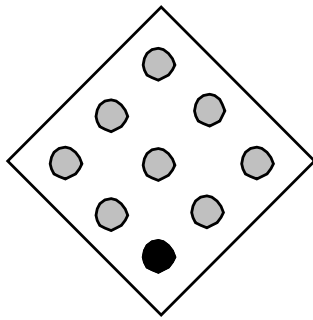


Figure 2

Un jet dans le plein jeu

La quille prépondérante doit être renversée par la boule, dans ce cas les quilles tombées comptent 2 points. Au cas contraire elles comptent un point
Total maximum : 18 points

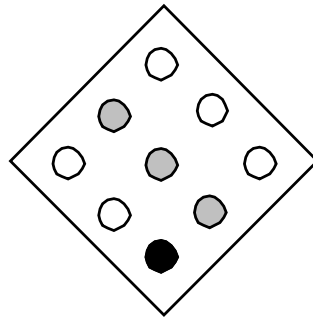


Figure 3

Un jet dans les 4 quilles

La quille prépondérante doit être renversée par la boule, dans ce cas les quilles tombées comptent 5 points. Au cas contraire elles comptent 2 points
Total maximum : 20 points

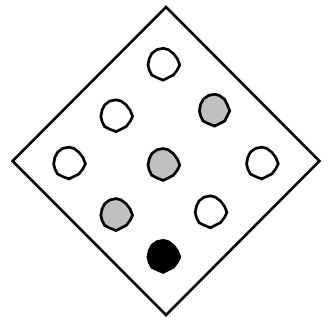


Figure 4

Un jet dans les 4 quilles

La quille prépondérante doit être renversée par la boule, dans ce cas les quilles tombées comptent 5 points. Au cas contraire elles comptent 2 points
Total maximum : 20 points

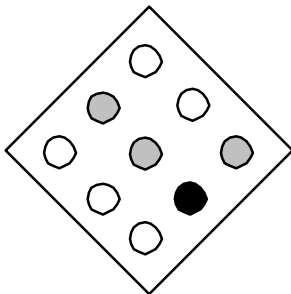


Figure 5

Un jet dans les 4 quilles

La quille prépondérante doit être renversée par la boule, dans ce cas les quilles tombées comptent 5 points. Au cas contraire elles comptent 2 points
Total maximum : 20 points

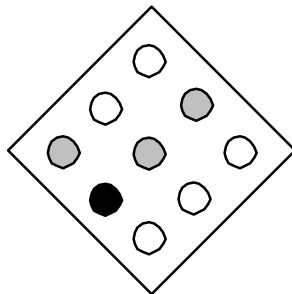


Figure 6

Un jet dans les 4 quilles

La quille prépondérante doit être renversée par la boule, dans ce cas les quilles tombées comptent 5 points. Au cas contraire elles comptent 2 points
Total maximum : 20 points

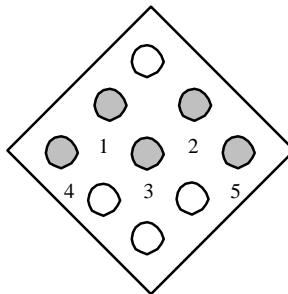


Figure 7

5 jets d'affilés dans une figure de 5 quilles

Les quilles sont abattues une par une dans l'ordre (si faute : la lancer = 0 point)
valeurs : quille 1 = 6 pts, la 2 = 8 pts, la 3 = 10 pts, la 4 = 12 pts et la 5 = 14 pts
Total maximum : 50 points

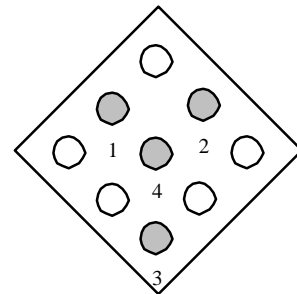


Figure 8

4 jets d'affilés dans une figure de 4 quilles

Les quilles sont abattues une par une dans l'ordre (si faute : lancer = 0 point)
valeurs : quille 1 = 5 pts, la 2 = 5 pts, la 3 = 10 pts, la 4 = 5 pts
Total maximum : 25 points

