

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



Parmi les jeux béarnais que l'on pratiquait jadis, la quille de six était la plus représentative en tant que jeu individuel ou en équipe.

Tous les cafés, dans les villages et hameaux, avaient un coin aménagé que l'on appelle « plantier » pour pratiquer ce jeu. Lors des soirées d'été, le dimanche, surtout à l'heure de l'apéritif, les villageois se réunissaient pour des parties acharnées, ne serait-ce que pour se faire offrir la « tournée de la fameuse chopine ».

L'évolution des moyens de transport, surtout individuels, a complètement changé ces coutumes. Toutes ces personnes et groupes qui cohabitaient dans le même quartier, se sont dispersés pour connaître d'autres loisirs et sports de plus en plus nombreux et variés.

Aujourd'hui, le sport de quilles se perpétue et existe dans toutes les régions de France. Certes la manière de pratiquer diffère selon les régions, le nombre et la forme des quilles ainsi que leur disposition : quilles de huit en Aveyron, quilles de six, quilles de neuf, quilles au maillet, quilles de trois dans le Sud-Ouest.

Certaines disciplines sont affiliées à la Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles, d'autres non comme cette dernière. Les moyens de déplacement ont aussi favorisé la tenue de rencontres au niveau départemental et régional.

Ayant comme première structure du jeu de quilles de six, ont été établi en 1932 en Gironde sous le nom de Ligue du Sud-Ouest. suivi en 1936 par la Fédération Sportive et Gymnique du Travail (FSGT). La quille de six était affiliée à la Fédération Française de Sport de Quilles (FFSQ) depuis 1957, évoluant actuellement sous le titre de la Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles (FFBSQ), fédération affiliée au Comité national olympique et sportif français.



**Les quilles :** Fabriquées en hêtre, les 6 quilles sont réparties en 2 rangées. Les quilles de la 1ère rangée mesurent 53 cm. Celles de la 2ème rangée 63 cm. Elles sont espacées de 39cm en tous sens et à 43 cm du bord le plus près.

**Le boulet :** En hêtre, de 30 cm de longueur, et de 10 cm de diamètre et 4.3 cm pour la poignée. Son poids minimum doit être de 1150 grammes et celui maxi de 1250 grammes.

**Le terrain :** Appelé plantier, le terrain de jeu se compose de 4 zones :

- un pas de tir
- un champ de tir
- un plantier où seront posées les quilles
- un espace de sécurité.

**La tringle :** Elle délimite l'avant du plantier où sont posées les quilles.

**But du jeu :** Le joueur dispose de 3 boulets (ou boulons) pour renverser 5 des 6 quilles, si seulement 5 quilles sont abattues régulièrement, le jeu est gagné. Si les 6 quilles sont abattues en cours ou en fin de tir le jeu est perdu.

Quand il reste un rang (une petite quille devant une grande), et une seule quille à faire tomber, le tir consiste alors à faire décrire au boulet une parabole pour faire arriver celui-ci sur la tête de la quille de derrière.

Ce lancer s'appelle faire un escabeil. (Escabeiller = décapiter)

Si l'on touche la quille de devant, on risque fort de faire tomber les deux dernières et de perdre le point

**<Tresquiller>** c'est l'action d'un boulet de faire tomber au moins trois quilles (un rang plus 1 ou 2 quilles souvent de derrière).

**<Repiter>** c'est replacer les quilles sur leur quillon.

**Déroulement du jeu :** Une série de 3 lancers s'appelle un tir.

Les éliminatoires se jouent sur 14 tirs, et les finales en 10 tirs.



**Les fautes :** Tout boulet est considéré faux si :

- il tombe en dehors ou sur la ligne délimitant le plantier.
- il tombe à cheval sur les limites.
- le joueur au moment du tir dépasse la ligne de faute.

Tout boulet est considéré comme nul s'il touche un obstacle naturel ou passager placé sur le champ de tir avant son entrée en jeu.

Toute quille tombée sous l'effet d'un boulet faux ou nul est à replacer sur son **quillon** (emplacement où doit se tenir la quille en début de jeu) par les coéquipiers du tireur. Le boulet faux doit être enlevé du plantier.

Tout boulet ou quille qui est et ne dépasse pas les limites de l'aire où sont posés les quilles doit y rester pendant le tir des derniers boulets. (ceux-ci peuvent favoriser ou nuire à la suite du jeu ! ). Par contre tout boulet ou quille qui dépasse un tant soit peu les limites de cette aire doit être retiré pour la suite des tirs.

Quand un tireur a fait son jeu ou quand il a épuisé ses trois boulets, ce sont les joueurs de l'équipe adverse qui repitent toutes les quilles tombées.

**Enfants :** Il existe de nombreuses adaptations de la [longueur du champ de tir](#) en fonction de leur sexe et âge.

**Tactique :** La meilleure façon de marquer le point (5 quilles abattues) est de commencer à abattre les quilles d'un côté et de remonter vers l'autre côté avec les deux autres boulets.

**Performances :** Meilleur score 60 points sur 60 tirs.

Les joueurs de la catégorie A font en moyenne entre 55 et 58 points sur les 60 tirs.