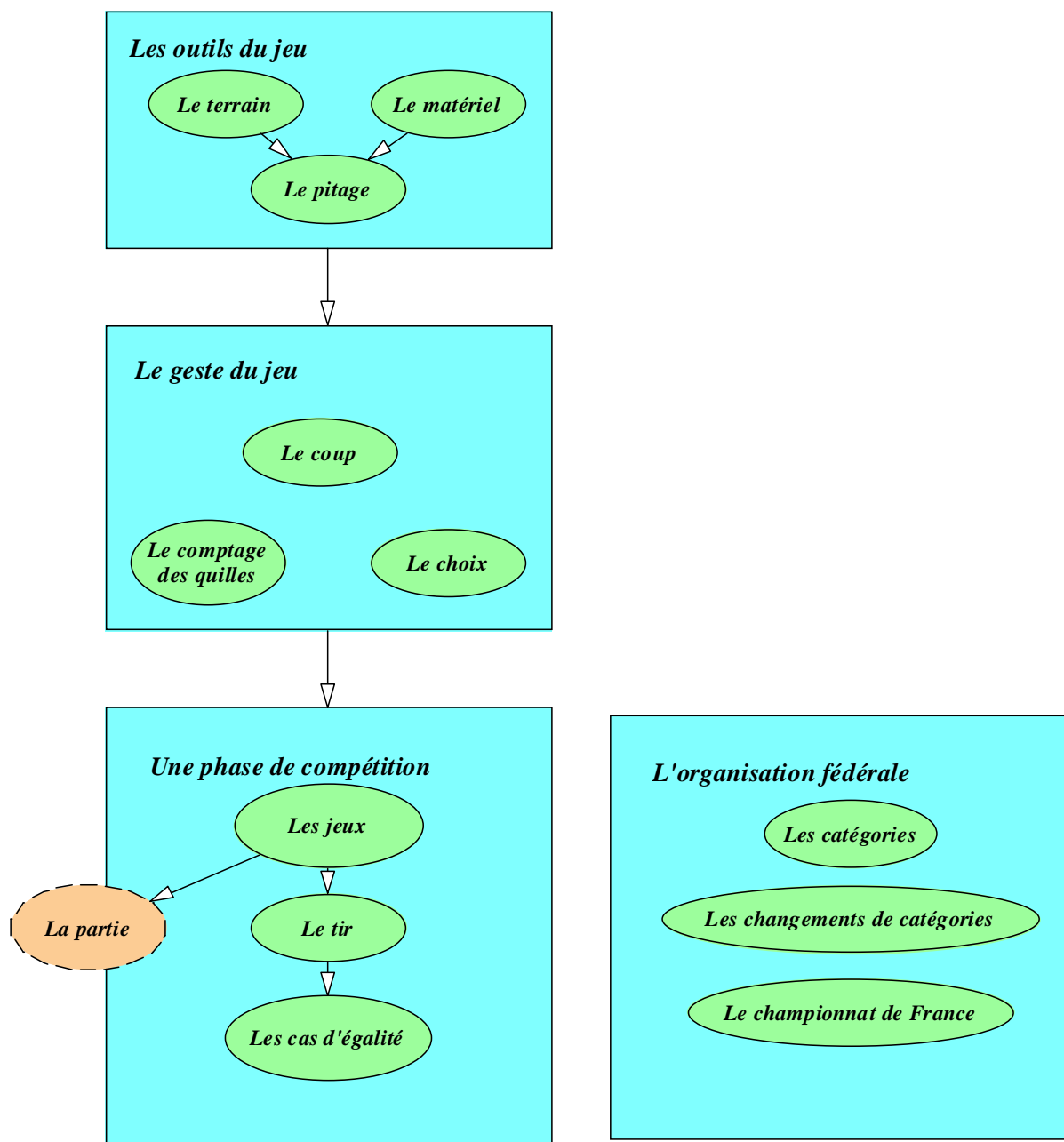


# Comité National de Quilles de Neuf

## Règlement adopté le 10 novembre 2012



### ➤ Application du présent règlement

Les règles du jeu définies dans le présent règlement s'appliquent à toutes les compétitions, à tous les niveaux (national, régional, départemental, club)

## Le terrain

### ***Le quillier permanent***

Le terrain de jeu du quillier permanent est un bâtiment couvert dont le sol (dit « plantier ») est en terre battue

Les neuf quilles sont distantes de 2,15m <sup>(1)</sup> de l'une à l'autre. Elles forment un carré de 4,30 m de côté.

Une ligne, matérialisée, se situe à 0,96 m <sup>(2)</sup> du carré des quilles, pour former un carré de 6,22 m de côté qui délimite l'aire de jeu

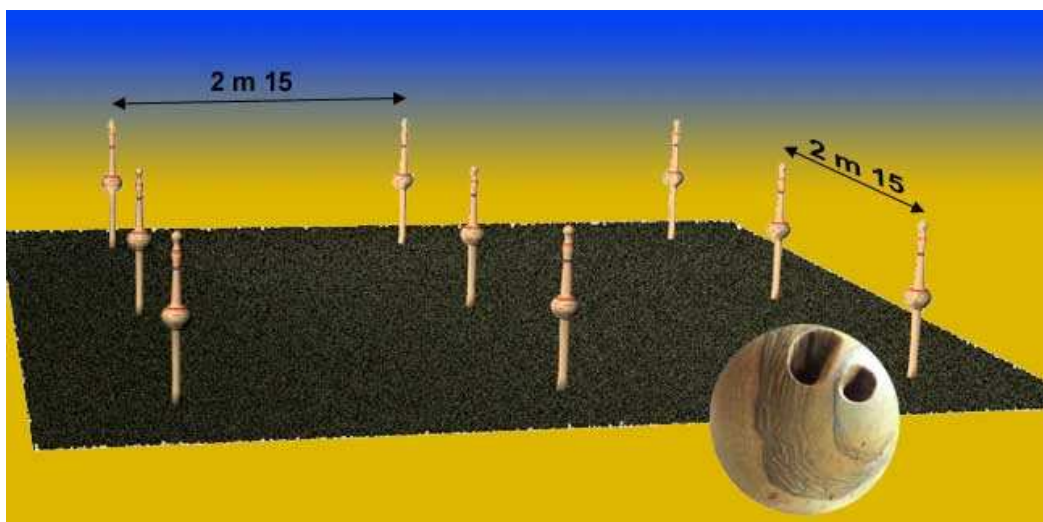
Les quilles reposent sur des plots de diamètre 7,0 cm <sup>(3)</sup> .

Le niveau zéro du sol est le plot central appelé le neuf, les plots des autres quilles sont au niveau moins 2 centimètres par rapport au niveau zéro. Le carré extérieur est au niveau moins 4 centimètres. <sup>(4)</sup>

### ***Le plantier temporaire***

Le plantier temporaire se trouve en extérieur ou dans un bâtiment non affecté à la pratique des quilles de neuf. Son sol est le plus nivelé possible avec une bonne planéité.

La différence par rapport au quillier permanent est l'absence de pente. Pour compenser, la ligne extérieure se situe à 0,80 m des quilles extérieures.



Tolérances dimensionnelles :

- (1) 2,12 à 2,18 m
- (2) 0,95 à 1,00 m
- (3) 6,5 à 8 cm
- (4) altitudes 1 cm près

## **Le matériel**

### ***La boule***

La boule est tournée dans du bois de noyer elle mesure 0.26 m de diamètre pour un poids compris entre 6,000 et 6,200Kg

Une poignée est taillée pour permettre la prise de la boule. L'ouverture pour le pouce est la même pour la prise du droitier et celle du gaucher.

### ***La quille***

La quille est tournée dans du bois de hêtre elle mesure de 96 à 98 cm de haut .

En son milieu est tournée une boule de 16 cm de diamètre. Cette boule est renforcée par 5 rangs de pointes

Son poids est compris entre 2,700 et 3,200 kg

- Quilles de main entre 2,750 et 2,850 kg
- Plomb entre 3,000 et 3,200 kg

### ***Le neuf***

Le neuf est une quille identique aux autres, sauf sa boule centrale qui est plus petite : 12 cm de diamètre, renforcée par 3 rangs de pointes

### ***Matériel spécifique***

Le matériel défini ci-dessus est celui des séniors masculins. Un matériel plus petit ou plus léger pourra être défini et homologué pour des compétitions, à l'usage des jeunes, des vétérans et des féminines.

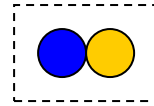
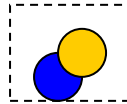
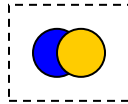


## Le pitage

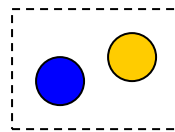
### ***Position des quilles sur les plots\****

La position est libre, à condition que la quille touche le plot.

- Exemples de positions correctes :



- Exemple de position interdite :



### ***Verticalité des quilles sur les plots\****

La quille n'est pas forcément verticale sur le plot, elle peut être inclinée jusqu'à sa limite de chute, en général à la demande du joueur.

### ***Pitage\* des quilles***

Les joueurs en attente de jeu, ou des assistants, pitent\* les quilles tombées lors du tir précédent.

Le joueur sur le point de tirer pite la quille de main\* et s'assure du bon pitage des autres quilles avant de jouer.

## **Le coup**

***Un coup consiste à jouer un jeu\* ou une rebattue\****

### ***Coup droit***

Le coup droit consiste à frapper la quille de main à sa droite, pour l'envoyer vers la gauche par rapport à la trajectoire de la boule. (Il s'agit d'une convention de vocabulaire, car le coup droit est morphologiquement un revers pour le gaucher, et réciproquement)

### ***Coup revers***

Le coup revers consiste à frapper la quille de main à sa gauche, pour l'envoyer vers la droite par rapport à la trajectoire de la boule.

### ***Le geste des quilles de neuf***

Jouer aux quilles de neuf, c'est :

- Depuis un pied\* défini
- Exécuter le jeu\* défini, c'est-à-dire :
  - o Frapper la quille de main\* du côté défini (droit ou revers)
  - o Dans le même mouvement de la main, envoyer la boule dans la direction définie.

### ***Définition de la position des jeux***

Le pied\* de départ d'un tir\* est fixée par l'organisateur de la compétition. Les pieds\* des autres jeux en découlent par rotation dans le sens antihoraire.

### ***Définition d'un jeu***

Chacun des douze jeux est défini par :

- La position de la quille de main sur le plantier
- La position du plomb\*
- Le côté de jeu (droit ou revers)

### ***Définition de la rebattue***

Le rebattue se joue depuis le même pied\* que le jeu correspondant (ou du coin suivant pour les deux jeux « court droit » et « court revers »). La direction et le côté droit ou revers sont libres.

### ***Fin du coup***

Un coup est joué (terminé) quand le joueur a fait le geste de jouer, et a lâché la boule, même si la quille de main n'a pas été touchée.

## ***Le choix, le faux, et le comptage des quilles***

### ***Le choix – le faux***

Le but du jeu est de percuter le plomb avec la boule, et que cette dernière reste dans l'aire de jeu (d'elle-même ou arrêtée par une quille non touchée par une personne)  
Cette action réussie se désigne par « faire choix », et donne droit à rebattre. L'échec du jeu est désigné par « faire faux » :

### ***Le comptage des quilles***

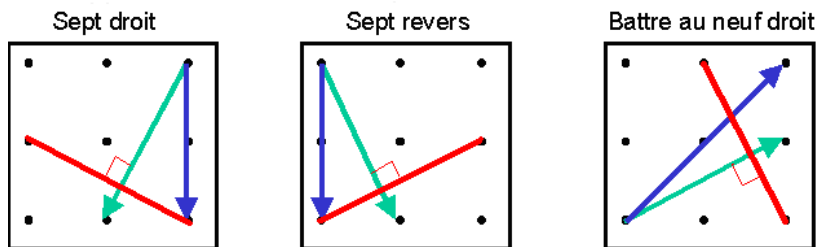
- Sont comptées toutes les quilles touchées et tombées
  - Par la boule
  - Par une autre quille, même sortie du jeu et revenue
- Ne sont pas comptées :
  - Les quilles tombées par la boule après la quille de main et avant le plomb
  - Les quilles tombées par la boule après qu'elle soit sortie du plantier et revenue.
  - Les quilles tombées par une quille touchée auparavant par le joueur ou une autre personne.

Les différents cas sont précisés dans le règlement détaillé qui suit.

## Le Règlement détaillé

- Le jeu est déclaré faux dans les cas suivants :
  - La boule a franchi la ligne qui matérialise l'aire de jeu, même dans le cas où elle est ensuite revenue dans l'aire.
  - Le plomb n'est pas tombé sous l'action de la boule
  - La boule a touché une autre quille avant le plomb
  - La boule a été touchée par le joueur avant son immobilité complète jugée par l'arbitre
  - La boule a touché le sol avant la ligne de démarcation, définie comme suit : ligne perpendiculaire à la trajectoire de la boule, passant par les deux quilles extérieures les plus proches du plomb.

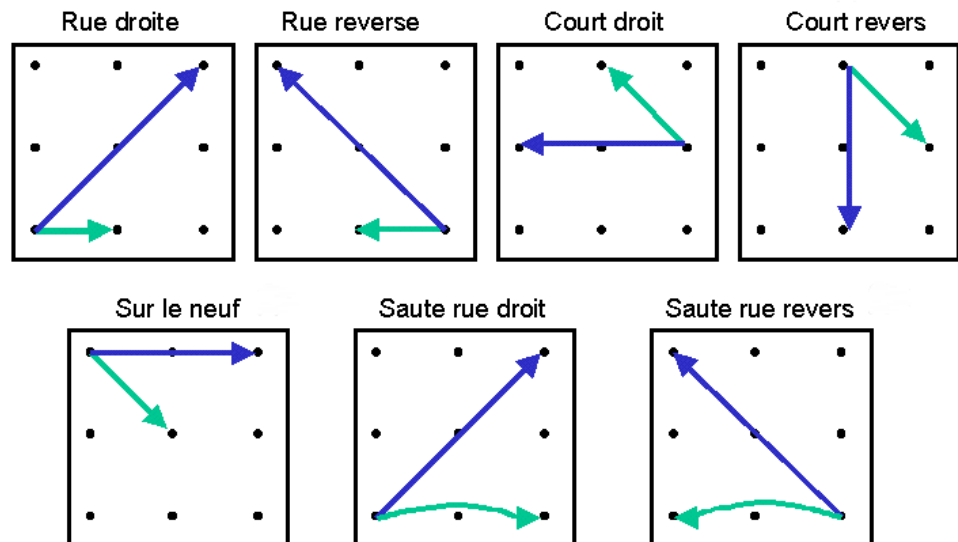
Exemples (ligne rouge) :



- La boule a touché le plafond
- Si l'axe de la boule est exactement sur la ligne, le coup est choix.
- Si la boule est touchée par une tierce personne avant son immobilité, le cas est laissé à l'appréciation de l'arbitre.
- Si le plomb tombait au moment du jeu (boule en l'air), le coup est à rejouer.
- Si une quille tombe sans avoir été touchée (ou avant d'être touchée), elle n'est pas comptée.
  - Si cette quille fait sortir la boule, le coup est faux
  - Si cette quille arrête la boule, le coup est choix
- Lorsque la quille de main est touchée dans l'aire de jeu par un joueur ou un tiers, le coup (ou la rebattue) est à rejouer. Le plus grand des deux nombres de quilles est toujours pris en compte. Le choix (ou faux) est toujours déterminé par le premier coup.
- Si un joueur qui exécute un jeu autre que celui qui est en cours, le coup est faux, et on compte seulement la quille de main et le plomb (s'il est touché et tombé).
- Si la quille de main n'est pas touchée, aucune autre quille ne compte. Le coup est donc faux avec zéro quilles.

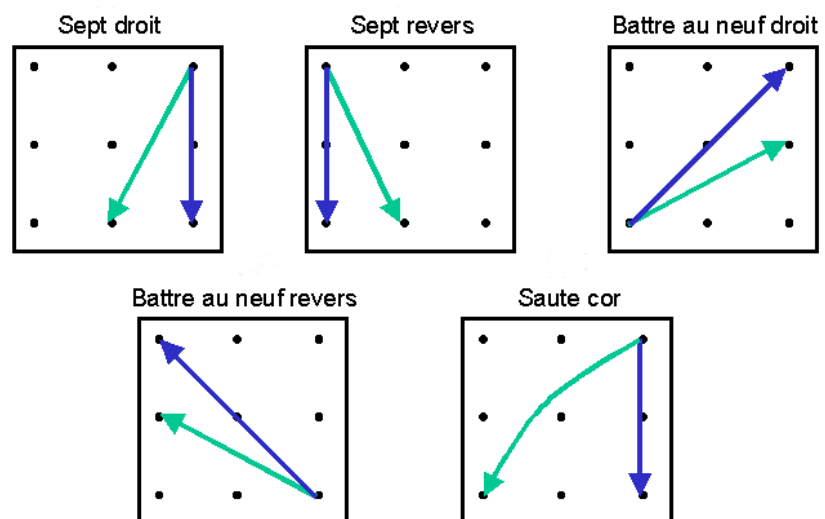
## Les jeux

### Les sept jeux courts



- Sur le neuf se joue au droit ou au revers, selon le choix du joueur. C'est le seul jeu où la quille « neuf » joue le rôle de plomb.

### Les cinq jeux longs



- Le Saute cor se joue au droit ou au revers, selon le choix du joueur.

### Le score d'un jeu

C'est la somme des quilles comptées pour le jeu et pour la rebattue éventuelle..



## **Le tir**

### ***Le tir***

Le tir est une suite de jeux que doit exécuter chaque joueur, dans l'ordre.

L'organisateur de la compétition fixe à l'avance, pour chaque tir :

- Le nombre, l'ordre, la nature des jeux
  - Le droit au coup d'essai\*, le droit au joker\*
  - L'application du bonus\*
- 
- Tir en 12 jeux
    - Les douze jeux dans l'ordre défini
  - Tir en 17 jeux
    - Les douze jeux, suivis d'une deuxième exécution des 5 jeux longs
  - Tir en 10 jeux
    - Deux fois les 5 jeux longs
  - Tir à 12 jeux raccourcis
    - Les 5 premiers jeux courts, puis les 7 jeux courts

### ***Le coup d'essai***

Consiste à tirer deux fois le premier jeu et les rebattues associées. Le meilleur des deux scores est pris en compte

### ***Le joker***

Consiste à tirer obligatoirement une deuxième fois le premier jeu où on a fait faux\*. Le meilleur des deux scores est pris en compte

### ***Le bonus***

Dans une compétition avec des joueurs de catégories différentes, le bonus permet de mettre les joueurs au niveau de celui de Hors Classe.

Pour chaque catégorie le bonus est de 4 quilles en 12 jeux , 6 quilles en 17 jeux, pour la mettre au niveau de la catégorie supérieure.

## **La partie**

***La partie était la façon traditionnelle du jeu de quilles de neuf.***

### ***La Partie***

- La partie est un défi entre deux équipes de joueurs.
- Elle se joue en 6 jeux gagnants (donc maximum 11 jeux joués).
- L'équipe qui a perdu le jeu précédent (ou le tirage au sort de départ) choisit le jeu suivant (on dit « donner jeu ») et le pied\*.
- Les deux joueurs de l'autre équipe jouent le jeu (sans rebattue)
- Puis l'équipe qui a « donné jeu » joue à son tour.
- Le jeu est gagné si une des deux équipes reconnaît sa défaite, ou sinon on compte les quilles après rebattues pour les joueurs ayant fait choix.
- L'équipe qui a « donné jeu » et qui joue en second doit réaliser un score d'au moins une quille de plus pour gagner le jeu (on dit « reprendre le jeu »)

### ***La Relève***

- L'équipe qui a perdu laisse sa place à une équipe éventuellement en attente
- En cas d'affluence, l'équipe gagnante doit aussi laisser sa place après deux parties jouées.

## **Les cas d'égalité**

### ***Les cas d'égalité***

En cas d'égalité, la formule suivante est appliquée :

- Premier avantage à celui qui n'a pas utilisé son joker
- Compétition sur un tir de 17 jeux : avantage à la meilleure série de 12 jeux.
  - En cas de nouvelles égalité, avantage à la meilleure des deux séries des cinq jeux longs, puis au total des deux séries de cinq jeux longs.
- Compétition sur plusieurs tirs de 17 jeux :
  - Avantage à la meilleure série de 17 jeux, puis à la 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, Etc.
  - Puis à la meilleure série de 12 jeux, 2<sup>ème</sup>, Etc.
  - Puis à la meilleure série des cinq jeux longs, 2<sup>ème</sup>, Etc.
  - Puis au meilleur total des deux séries de cinq jeux longs, 2<sup>ème</sup>, Etc.
- Compétition sur une série de douze jeux :
  - Avantage à la meilleure série des sept jeux courts
  - Puis avantage au meilleur total sur les deux saute-rue.
- Compétition sur plusieurs séries de douze jeux :
  - Avantage à la meilleure série de 12 jeux, puis à la 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, Etc.
  - Puis à la meilleure série de 7 jeux courts, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, Etc.
  - Puis à la meilleure série de 5 jeux longs, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, Etc.
- Compétition se disputant sur une série de 12 jeux et une série de 17 jeux
  - Tirs de barrage

Toutes les meilleures séries de 12 ou 17 jeux s'entendent "avec bonus" si le tir se déroule avec bonus.

Toutes les meilleures série jeux courts ou longs s'entendent "sans bonus".

### ***Tirs de barrage***

En cas d'égalité absolue, tirs de barrage :

- le premier sur le sept droit, le battre au neuf revers et le saute cor.
- Le deuxième sur le sept revers, le battre au neuf droit et le saute cor.

## **Les groupes et catégories**

### ***Les joueurs sont répartis par groupe d'âge ou de genre***

- Groupe cadet (mixte) pour les moins de 15 ans
- Groupe junior (mixte) pour les moins de 17 ans
- Groupe féminines
- Groupe sénior
- Groupe vétéran ouvert aux joueurs de plus de 68 ans

Tous les âges s'entendent en début de saison (révolu au 1<sup>er</sup> janvier)

### ***Changement de groupe d'âge ou de genre***

- Les passages des groupes cadets, juniors, aux groupes (respectivement) juniors, séniors ou féminines, sont automatiques en fonction de l'âge.
- De plus, les joueurs (joueuses) cadets, juniors ou féminines peuvent choisir de passer en catégorie sénior, en fonction de leurs performances et de leurs aptitudes physiques validées par un médecin. Ce choix est définitif.
- Les joueurs séniors peuvent choisir de passer en groupe vétérans à 68 ans. Ce choix n'est pas obligatoire, mais est définitif.

### ***Les joueurs séniors sont répartis en niveau par catégories.***

- La catégorie Hors-Classe
- La 1ère catégorie
- La 2ème catégorie
- La 3ème catégorie
- La catégorie Débutants
  - Obligatoire pour tous les joueurs commençant la pratique des quilles de neuf et n'ayant jamais possédé de licence sportive.
- Les règles générales de changement de catégories et de qualifications sont définies pages suivantes
- Les règles précises (chiffrées) sont connues chaque année au plus tard avant le deuxième tir de classement du championnat (voir tableau Annexe 1)

## ***Les changements de catégories seniors***

### ***Les montées***

- Les 5 premiers de la finale du championnat de France, de chaque catégorie, montent en catégorie supérieure
- Le Comité National ou chacun des Comités Régionaux peuvent décider chaque année des montées supplémentaires, sur des critères qui leur sont propres, validés par le Comité National.
- Les montées ainsi décidées sont obligatoires, sauf pour les débutants en première année.
- Tout joueur débutant ayant quatre ans (révolus) de pratique peut choisir de monter en 3<sup>ème</sup> catégorie

### ***Les descentes***

- Descentes obligatoires en catégorie inférieure
  - Tout joueur (ayant ou non pris sa licence) qui n'a fait aucun tir de classement pendant une ou plusieurs années sera classé en catégorie inférieure lorsqu'il reprendra la pratique du jeu.
- Nombre de descentes
  - Pour la catégorie Hors-Classe, le nombre total de descentes est fixé par le Comité National chaque année
  - Pour les autres catégories, chacun des Comités Régionaux décide chaque année du nombre de descentes, sur des critères qui lui sont propres.
  - Les descentes ainsi décidées sont obligatoires.

## **Le championnat de France**

### ***L'organisation du championnat de France séniors***

- Les tirs de classement des catégories Débutants, 3<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, et 1<sup>ère</sup> sont organisés par les Comités Régionaux (Aquitaine et Midi-Pyrénées)
- Les tirs de classement catégorie Hors-Classe sont organisés par le Comité National
- La finale de chaque catégorie est organisée par le Comité National, qui peut déléguer la partie logistique à un Comité Départemental ou à un club :
  - Le Comité National définit le type de compétition. Il a en charge les convocations, le suivi des résultats, l'arbitrage et les récompenses.
  - Le comité ou club désigné a en charge le site et toute la logistique, les plantiers, leur entretien, le marquage, la sonorisation, la restauration.

### ***Les tirs de classement***

- Chaque tir de classement se fait en 17 jeux, avec coup d'essai et joker.
- Les dates, le nombre de tirs, le nombre de meilleurs tirs pris en compte, les règles de qualifications, sont fixés par chaque comité organisateur (régional ou national) pour ce qui le concerne, et doivent être approuvés par le Comité National.

### ***Les qualifications pour la journée de finale***

- 16 joueurs sont qualifiés par catégorie
- Le nombre de joueurs qualifiés de chaque Comité Régional (sauf catégorie Hors Classe) est déterminé chaque année avant le début des tirs de classement, au prorata du nombre de licenciés dans la catégorie concernée.
- En cas de forfait, remplacement par le suivant immédiat du classement du même comité régional.

### ***Les tirs de la journée de finale***

- Une première manche en 12 jeux, avec coup d'essai et joker.
- Les 5 premiers de cette manche sont qualifiés pour la deuxième manche
- Deuxième manche en 17 jeux, avec coup d'essai et joker, et cumul du score des deux manches

### ***L'organisation du championnat de France vétérans***

- Les tirs de classement et la finale se font aux mêmes dates que ceux des séniors
- Les tirs de classement et les manches finales se font en 12 jeux ou 12 jeux raccourcis (décision prise chaque année par le Comité National)

## Glossaire

<b>Choix</b>	➤ Désigne un jeu* réussi, qui donne droit à une rebattue*
<b>Cor</b>	➤ Ligne de quilles sur la diagonale du carré ➤ Quille opposée diagonalement à la ligne de main
<b>Jeu</b>	➤ Figure prédéfinie parmi douze possibles
<b>Neuf</b>	➤ Plot en position centrale sur le plantier. ➤ La quille qui se place sur ce plot
<b>Pied</b>	➤ Position de jeu (de la quille de main)
<b>Piter (une quille) ( Pitage)</b>	➤ Mettre une quille debout sur un plot* ➤ <i>Repiter (Repitage)</i> : replacer sur son plot une quille déjà debout, par exemple pour lui pencher la tête. ➤ <i>Raffiner (une quille)</i> : la piter, à l'aide d'un peu de sable, pour qu'elle tombe facilement, même avec un contact léger de la boule ou d'une autre quille
<b>Plantier</b>	➤ Le terrain de jeu, qui peut être dans un quillier ou extérieur
<b>Plomb (dit aussi devant)</b>	➤ Quille, normalement plus lourde que les autres, destinée à recevoir la boule
<b>Plot (dit aussi pitère, pitou)</b>	➤ Objet dur (en général en bois) enfoncé dans le sol matérialisant la position des quilles
<b>Quille de main (ou quille joueuse)</b>	➤ Quille frappée par le joueur avec la boule avant de lâcher celle-ci.
<b>Quille devant Quille derrière</b>	➤ La quille de main est dite « devant » quand elle passe trop près du plomb, par rapport à sa trajectoire idéale. Elle est dite « derrière » quand elle passe trop loin du plomb.
<b>Quillier</b>	➤ Le bâtiment abritant un plantier permanent
<b>Rebattue</b>	➤ Figure libre consistant à faire tomber le maximum de quilles
<b>Rue</b>	➤ Ligne de quilles sur le côté du carré
<b>Tir</b>	➤ Suite de jeux que doit réaliser chaque joueur, dont le nombre et la liste est fixé par l'organisateur

## Annexe 1- groupe séniors

### Tableau annuel de qualifications et mouvements

Ce tableau sera complété chaque année par les comités concernés et validé par le comité national.

Les valeurs mises ici sont des exemples (existant 2012 quand ça correspond)

	Débutants	3 <sup>ème</sup>	2 <sup>ème</sup>	1 <sup>ère</sup>	Hors Classe
Qualifiés Aquitaine	14	13	13	13	<del> </del>
Qualifiés Midi-Pyr.	2	3	3	3	<del> </del>
Qualifiés total	16	16	16	16	16
Qualifiés finale	5	5	5	5	5
Montées National	5	5	5	5	<del> </del>
Montées Aquitaine	3	3	3	1	<del> </del>
Montées Midi-Pyr.	2	4	2	2	<del> </del>
Descentes National	<del> </del>	<del> </del>	<del> </del>	<del> </del>	8
Descentes Aquitaine	<del> </del>	<del> </del>	8	8	<del> </del>
Descentes Midi-Pyr.	<del> </del>	<del> </del>	1	2	<del> </del>

- le nombre de descente est un minimum, qui peut être dépassé si plus de joueurs n'ont fait aucun tir pour la première fois.
- Le nombre de montées débutants peut être plus grand si la règle des 4 ans révolue est utilisée par des joueurs.