

Le tambourin, sport identitaire du territoire



S'il est un sport solidement enraciné dans notre territoire, c'est bien le jeu de balle au tambourin. Pour le seul département de l'Hérault, qui l'a vu naître, on recense une trentaine de clubs (plus de quarante pour la France entière), dont six en Grand Pic Saint-Loup : Causse-de-la-Selle, Notre-Dame-de-Londres, Saint-Jean-de-Cuculles, Saint-Mathieu-de-Trévières, Teyran et Viols-le-Fort.

... plus qu'un sport, c'est une tradition populaire ...

Des défis entre villages aux rencontres internationales, l'histoire du tambourin montre qu'il a su s'adapter aux circonstances, sans perdre son identité et sa singularité. Plus qu'un sport, c'est une tradition populaire autour de valeurs fortes, qui allie dépassement de soi et esprit d'équipe, performance physique et élégance du geste.

Héritier du jeu de la *longue paume* répandu dans toute l'Europe au XVI^{ème} siècle, le tambourin se développe dans notre région sous la forme du *jeu de ballon avec brassard* : il se pratique à l'aide d'un cylindre de bois creux (le *brassard*), où l'on glisse la main en force pour agripper une poignée. La balle est constituée d'une enveloppe de cuir remplie de blanc d'œuf et de vinaigre. Il acquiert sa forme moderne vers 1860 avec l'apparition des premiers instruments fabriqués par un tonnelier à Mèze : des cercles de bois, tendus d'une peau de chèvre parcheminée, qui augmentent la vitesse de jeu et la précision des échanges. Le tambourin envahit peu à peu les places publiques, à l'occasion de fêtes ou de défis lancés entre villages. Les joueurs étant majoritairement des viticulteurs, la *saison* (4 mois) s'organise au rythme des travaux agricoles. Le tambourin peine toutefois à s'imposer hors du département, d'autant qu'il souffre d'un cruel manque d'organisation : faute de règlement unique, on négocie les règles entre adversaires, avant chaque match !

Menacé de disparition, il doit sa renaissance au poète Max Rouquette, joueur passionné durant sa jeunesse, qui crée en 1939 la Fédération Française du Jeu de Balle au Tambourin et en codifie les règles. C'est également lui qui, en 1955, initie le rapprochement entre joueurs français et italiens autour d'un même règlement après avoir découvert, au cours d'un voyage, l'existence du *tamburello* italien, proche cousin du tambourin.

Dès lors, la pratique du tambourin connaît un nouvel essor, malgré la fermeture progressive de nombreux terrains, transformés en parkings (comme celui des Arceaux à Montpellier). Les années 80 voient se créer les premières équipes féminines, le tambourin étant jusque-là exclusivement pratiqué par les hommes. Dans les années 90, la multiplication des gymnases et le souhait d'allonger la saison sont à l'origine du développement de la pratique en salle, qui le rend praticable partout, toute l'année. Aujourd'hui, avec près de 5 000 licenciés en France, la pratique du tambourin est en pleine expansion : elle fait des émules en Europe (Italie, Espagne, Allemagne, Angleterre, Hongrie) et jusqu'au Brésil. Signe de cette vitalité, la première Coupe du Monde de tambourin a eu lieu en septembre 2012 à Gignac, marquée par la double victoire des équipes de France masculine et féminine.

Rencontre France-Italie sur le terrain de Notre-Dame-de-Londres, seul terrain à revêtement synthétique en France.

Un été flamboyant pour l'équipe féminine de Nationale 1 de Notre-Dame-de-Londres

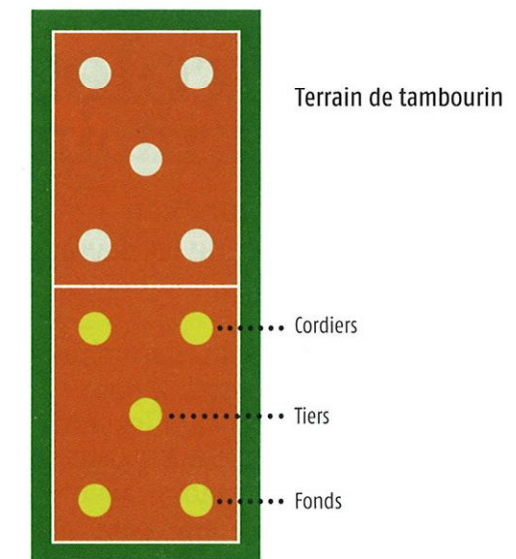


En pleine action, Coralie Lecerf-Barral, qui joue fond

L'équipe a remporté début juillet le trophée de champion d'Europe des clubs en battant en finale l'équipe de Settime, après une demi-finale sous une chaleur accablante contre l'équipe de Sabbionara, arrachée au terme de plus de deux heures d'efforts. Elle devient ainsi la seule équipe française double championne d'Europe, après un premier titre conquis en 2001. Mi-août cette équipe – décidément au mieux de sa forme – remportait cette fois la Coupe de France à domicile en battant l'équipe de Poussan.

Un très beau palmarès offert par l'équipe féminine au Tambourin Club Londonien, qui fête cette année son 20^{ème} anniversaire.

Règles de jeu



Les équipes

Chaque équipe est composée de 5 joueurs :

- un tiers : placé au centre du terrain, il occupe à la fois une fonction défensive et offensive.
- deux fonds, les maîtres à jouer de l'équipe, qui doivent renvoyer les balles en essayant de mettre en difficulté l'équipe adverse. 80% des balles transitent par eux.
- deux cordiers : situés au plus près de la ligne médiane (appelée « basse »), ils jouent un rôle essentiellement défensif en interceptant les balles à la volée.

Les instruments de jeu

3 instruments peuvent être utilisés, les deux premiers étant réservés au service :

- Le battoir, tambourin de 18 cm de diamètre prolongé d'un manche pouvant atteindre 1 m de longueur
- la mandoline, tambourin de forme ovale qui permet de servir en donnant de l'effet à la balle.
- Le tambourin proprement dit, cercle en plastique de 28 cm de diamètre (26 cm pour les enfants) sur lequel est tendue une toile en fibres synthétiques et muni d'une poignée de maintien en cuir. Il est utilisé à la fois pour le service et les échanges.

La balle, creuse, est en caoutchouc (78 grammes), de couleur blanche ou rouge.

Le terrain

Le terrain de jeu en plein air est un rectangle de 18 à 20 m de large et de longueur variable :

- 80 m pour les équipes adultes masculines et cadets
- 70 m pour les équipes féminines
- 60 m pour les minimes
- 50 m pour les benjamins,
- 34 m (sur 16 m de largeur) pour les poussins,

La surface de jeu doit obligatoirement être une surface dure : goudron, stabilisé ou fibre synthétique comme le terrain de Notre-Dame-de-Londres (voir photo).

Le jeu

Les règles du jeu du tambourin se rapprochent sensiblement de celles du tennis. Pour marquer un point, la balle doit rebondir dans le camp de l'équipe adverse sans qu'un joueur de celle-ci ne puisse la renvoyer, ou la renvoie en dehors des limites du terrain. Sont communs le double service ou le décompte des points en 15, 30, 45 et « jeu » mais le tambourin se distingue par l'absence d'avantage, le changement de côté tous les 3 jeux ou le décompte des jeux : la partie se remporte en 13 jeux gagnants (égalité possible à 12-12).