

SOMMAIRE

INTRODUCTION

1

I – PRESENTATION DE LA RECHERCHE

2

1-1- Choix du sujet

2

1-2- But de la recherche

2

1-3- Intérêt de la recherche

3

1-4- Formulation du Problème et de l'Hypothèse

3

II – CADRE D'ETUDE : « REGION AMORON'I MANIA »

4

2-1- Son cadre géographique

5

2-2- Son cadre historique

8

2-3- Son cadre humain

13

2-4- Traits de civilisation

15

III – ASPECT DE LA VIE TRADITIONNELLE DANS CETTE REGION

25

3-1- Organisation sociale

25

3-2- L'unité villageoise

26

3-3- La communauté du clan

27

3-4- La communauté villageoise

28

IV – CADRE DE LA PRATIQUE ET OBSERVATION

30

4-1- Historique et origine du « SAVIKA »

30

4-2- Le « SAVIKA » à « AMORON'I MANIA » (Approche et difficulté)

36

4-3- Questionnaire

36

4-4- Résultats

37

V – DIAGNOSTIC DE LA STRUCTURE ACTUELLE DU « SAVIKA »

47

5-1- Méthodologie

47

5-2- Questionnaire

48

5-3- Résultats

48

5-4- Interprétation des résultats

53

VI – PROPOSITION DE CODIFICATION POUR L'AMELIORATION DE LA PRATIQUE DU « SAVIKA »

54

6-1- Règlements généraux

54

6-2- Le système de pointage

63

6-3- La feuille de marque

65

6-4- L'organisation lors de la rencontre

67

CONCLUSION

69

BIBLIOGRAPHIE

71

LISTES DES TABLEAUX

Tableau I	: Dénomination des bœufs par âge.....	41
Tableau II	: Destins des bœufs selon les jours du mois.....	46
Tableau III	: Nombre des sauts d'un bœuf maîtrisé par un lutteur jusqu'à son épuisement lors de la séance de SAVIKA du 21 Avril 2003 à AMBOSITRA.....	52
Tableau IV	: Transformation en série statistique	52
Tableau V	: La feuille de marque de « SAVIKA ».....	65

LISTES DES FIGURES

Figure N°1 : Carte physique de Madagascar, présentant la région d'AMORON'I MANIA

Figure N°2 : Carte physique de la région d'AMORON'I MANIA

Figure N°3 : L'application de l'astrologie sur le terrain de « SAVIKA »

Figure N°4 : Les techniques employées au « SAVIKA »

Figure N°5 : Le terrain de jeu

Figure N°6 : Le Portail

Figure N°7 : La clôture des parcs et des couloirs

Figure N°8 : Les gestes des Arbitres et juges

SCHEMA

Schéma N°1 : La relation entre communauté villageoise – communauté du clan et l'unité villageoise.

GLOSSAIRE

- **Alahamady, Asorotany**
Adimizana, Adijady : ce sont des mois malgaches
- **Alama** : Stèle commémorative du Roi
- **Aloalo** : monument commémoratif d'une femme
- **Amoron'i Mania** : Nom de la région constituée par les sous- préfectures de Fandriana
Ambositra Ambatofinandrahana et Manandriana
- **Anarandray** : Communauté du clan
- **Andevo** : esclave
- **Andro ratsy** : lieu défavorable selon le destin du jour
- **Andro tsara** : lieu favorable selon le destin du jour
- **Bara tehina, Kendabe**
Fehitrafo, kisatretraka
Tongasirana, kiafotitsa
Kiatsofigna, saviky ny mpirahalaha
Kendaroroka
Savika angaredona
- **Beroloha** : ce sont des techniques employées au SAVIKA
- **Betsileo, Bara**
Merina, Antaimoro
Ambaniandro
Sakalava
Antambahoaka : nom d'une ethnie
- **Diary** : Agenda
- **Erantanierandanitra** : occupe la terre et le ciel
- **Fady** : interdits
- **Fahasivy** : puissance invisible des défunts
- **Fafa kianja** : Purification du terrain
- **Fagnany** : Nom d'un serpent
- **Fahasoatany** : nom de la période où le Ntaolo vivait
- **Famadihana** : Exhumation
- **Fanandroana** : Astrologie

- **Fihavanana** : lien parental
- **Fodiamandry** : rassemblement de nuit précédant le jour de fête
- **Hazary** : amulette pour la multiplication des bœufs
- **Hira gasy** : danse traditionnelle merina
- **Hitsak'andro** : façon d'application de l'Astrologie
- **Hova** : classe sociale supérieure
- **Jiafotsy** : tissu en raphia
- **Kabary** : discours
- **Kalafotsy taimbalimbaly**
Taindronirony, gola, fonoka
Koba, lakoka, bongo : noms des anciennes tribus ayant occupé le Betsileo actuel
- **Kilonga lahy, tovolahy** : jeune garçon
- **Kiombiomby** : jeu des jeunes garçons
- **Landy** : ver à soie
- **Loharano, vadirano**
Ampovoany, ambadika atsimo : une sorte de division territoriale
- **Lohavala** : un endroit en dehors du parc
- **Lolo madinika** : spectre, revenant (fantôme)
- **Mahalany ny omby** : maîtriser le bœuf jusqu'à son épuisement
- **Mahery andro** : avoir un destin puissant
- **Manandra vala** : Bénédiction pour la prospérité du parc
- **Mangala revo** : sauver le lutteur en danger
- **Mania** : Fleuve traversant la région Nord-Ouest de la Province de Fianarantsoa
- **Ma"nolo"na, Manary** : Caractère du bœuf à la lutte
- **Menabe** : Nom de la région Centre-Ouest de Madagascar
- **Mosavy** : maléfice, sortilège
- **Mpanety mpiaro** : qui fait les incisions protectrices
- **Ntaolo** : nom donné à la peuplade de Madagascar après la période du vazimba
- **Ody** : Amulette
- **Ody aina** : Amulette pour avoir une longue vie
- **Ody mampalama** : Amulette pour rendre glissant
- **Ody mampasiaka** : Amulette pour rendre féroce
- **Ody tandroka** : Amulette pour défendre l'attaque par les cornes
- **Ofana** : appât

- **Ognetane, ozadrano** : une sorte de division territoriale du royaume Betsileo
- **Ombiasy** : guérisseur qui pratique la géomancie
- **Raiamandreny** : parents plus âgés
- **Ramanana** : une sorte d'insecte
- **Rango, mirango** : une sorte de chant Betsileo
- **Sambeamiamitsangana** : soyez vivants ensemble
- **Savika, savik'omby, tolon'omby** : noms de la lutte des hommes contre les bœufs chez les Betsileo
- **Sikidy** : La géomancie, la divination
- **Somoron-dahy**
- **Mahavalia**
- **Somoron'ahitra**
- **Bolila, hazomanga**
- **Fanamora, Ahibalala**
- **Tsimanandra** : ce sont des végétaux (ayant une vertu protectrice)
- **Tahina** : se dit d'un malheur
- **Tanety** : terrain haut, prairie
- **Tanifady** : lieu interdit
- **Tany amamonina** : communauté villageoise
- **Tapia** : une sorte d'arbre fruitier
- **Tafotona** : amulette pour protéger contre les voleurs
- **Tapitsoka, savony** : salaire des lutteurs au SAVIKA
- **Tavaradrano** : Nom du peuple au nord d'un fleuve
- **Tompotany** : Autochtones
- **Tragnovita** : monument commémoratif de la reine ou de la femme du roi
- **Vakinankaratra** : nom de la région sud de la province d'Antananarivo
- **Valala** : sauterelle, criquet
- **Vary amin-dronono** : la lutte d'ensemble des équipes participantes, à la fin de la séance de « savika »
- **Vatolahy** stèle commémorative d'un homme (pierre levée)
- **vazimba** : ancien peuple de Madagascar
- **Vintana** : destin
- **Voarabe endriky ny saha** : une sorte d'arbre donnant la beauté du champ

- **Voay** : caïman
- **Zafimaniry** : nom du clan occupant l'Est de la région d'Amoron'i Mania
- **Zafirambo** : nom du clan des nouveaux venus Arabes
- **Zanahary** : l'âme du défunt de la classe sociale supérieure
- **Zanakanabavy** : enfants des sœurs

INTRODUCTION

Le sport est un besoin indispensable pour l'humanité par ses missions visant l'épanouissement physique, intellectuel et moral. Il se charge de la préparation et de la formation d'un bon citoyen responsable, autonome et intègre.

La loi 97-014 du 16 Juillet 1997 relative à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives à Madagascar stipule dans son article 3 que « les activités physiques et sportives comprennent toutes les disciplines sportives modernes et traditionnelles ainsi que celles reconnues ou non par le comité International Olympique ». Et l'article 13 nous montre que les sports traditionnels participent à l'éducation populaire par ses objectifs y compris la sauvegarde du patrimoine culturel Malgache (14)

Le "SAVIK'OMBY" ou "SAVIKA" est un de ces sports traditionnels qui attire beaucoup de spectateurs par sa violence. Mais il n'y a qu'une seule association sportive qui pratique légalement cette discipline dans tout Madagascar, même si les jeunes campagnards sont presque des lutteurs, surtout dans la région "BETSILEO".

Dans cette étude, nous allons contribuer au développement de cette pratique afin de la rendre compétitive.

En effet nous allons présenter cette recherche par l'intermédiaire du choix, du but, de l'intérêt et de la formulation du problème et de l'hypothèse.

Ensuite, nous passerons sur le cadre d'étude concernant la région d'AMORON'IMANIA.

Avant d'entrer dans le cadre de pratique, il est nécessaire de d'illustrer les aspects de la vie traditionnelles dans cette région.

L'étude du cadre de pratique nous amène donc à faire le diagnostic de la structure actuelle du « SAVIKA » pour pouvoir présenter cette pratique authentiquement malgache, et d'autre part, pour une revendication identitaire de l'ethnie de cette région d'AMORON'IMANIA et surtout, asseoir notre identité culturelle que la jeune génération actuelle, acculturée, doit impérativement redécouvrir pour pouvoir vivre en harmonie, et être à cheval avec notre passé culturel et envisagé le développement dans cette nationalité authentiquement malgache.

I- PRESENTATION DE LA RECHERCHE

1-1- CHOIX DU SUJET

L'histoire de l'humanité est caractérisée par le développement de la relation entre l'homme et la nature. Les civilisations actuelles et leurs composantes sont les fruits de ces évolutions comme les disciplines sportives des jeux universels. La plupart de ces disciplines viennent des traditions de certains pays qui se développent petit à petit à travers des siècles pour arriver à sa forme actuelle.

Actuellement, la mondialisation prend de l'envergure et comme Madagascar a ses propres disciplines sportives traditionnelles, nous pensons qu'il est grand temps d'éveiller et de promouvoir les talents de nos ancêtres à l'échelle mondiale. Le ministère de la jeunesse des sports et des loisirs a déjà sa direction de sports traditionnels pour sauvegarder le patrimoine culturel sportif Malgache.

Dans cette recherche, nous essayerons donc de découvrir les mœurs et coutumes "BETSILEO" en tant que région plus ouverte à cette discipline pour pouvoir connaître le mystère de la pratique du "SAVIKA" à Madagascar, mais plus particulièrement dans la région d'"AMORON'I MANIA", où se trouve la pratique de tout type de technique.

1-2- BUT DE LA RECHERCHE

La lutte des hommes contre les bêtes a déjà existé depuis les années 393 quand l'empereur Romain THEODORE a supprimé les jeux Olympiques sous la demande de l'évêque AMBROISE(4). Cette pratique sportive continue à s'améliorer sous plusieurs formes comme le dressage des animaux aux spectacles équestres ou cirque, le "TORERO" en Espagne et le "SAVIKA" à Madagascar.

Dans la société traditionnelle malgache, chaque classe sociale avait sa responsabilité qui se reflétait dans les jeux en tant que moyen d'éducation et de loisir. Ces jeux ont comme principe de refléter la vie quotidienne et constituent un entraînement des membres de famille. En effet, il y avait les jeux des garçons, les jeux des filles et les jeux collectifs car l'homme se diffère de la femme en tant que "VOARABE ENDRIKY NY SAHA", et il est à la fois travailleur, protecteur, pilier de la famille et assure la sécurité du village.

Le "SAVIKA" est l'un des jeux des jeunes garçons dans la tradition malgache. Il se trouve partout dans toute l'île, mais c'est la tribu "BETSILEO" qui est spécialiste. Mais face au caractère envahissant des différents jeux sportifs étrangers qui commencent à engloutir le nôtre, nous nous sentons dans l'obligation de promouvoir cette pratique afin de montrer au

monde que Madagascar a sa discipline sportive purement malgache, cela pour éviter le cas du papier « ANTEMORO » d'origine malgache mais fabriqué par les Mauriciens.

1-3- INTERET DE LA RECHERCHE

Autrefois, Madagascar était parmi les pays exportateurs de riz et de zébus car ce derniers occupaient quatre fois plus que le nombre de population. Le Zébu, en raison de son importance économique et socio-culturel avait naturellement sa place sur le sceau de la République Malgache.

Plus tard, le nombre des bœufs se réduisant d'année en année jusqu'à quatre fois moins que le nombre de la population , Madagascar devient plutôt importateur de riz, d'où la pauvreté et l'insécurité.

Ainsi, le développement de la pratique du "SAVIKA" aide la masse paysanne, constituant les 85% des Malgaches, à s'orienter beaucoup plus dans l'élevage de zébus. Et cela pourra aboutir à replacer notre pays à sa valeur initiale, c'est-à-dire à l'exportation des produits agricoles car les bœufs occupent les deux tiers des travaux dans l'agriculture malgache.

La valeur culturelle chère aux malgaches, la notion de "FIHAVANANA" sera également mise en évidence par le biais des entraides chez les paysans à la récolte aussi bien qu'à d'autres événements tels que l'enterrement, l'exhumation...

1-4- FORMULATION DU PROBLEME ET DE L'HYPOTHESE

1-4-1- Formulation du problème

Le « SAVIKA » étant une discipline sportive parmi tant d'autres, se pratique encore à l'heure actuelle, surtout dans la région d'AMORON'I MANIA. L'association sportive "SAVIKA" d'AMBOSITRA essaie toujours de développer cette pratique tout en cherchant d'autres moyens pour la rendre compétitive. Elle a aussi fait des efforts remarquables comme le don de maillots numérotés servant à identifier les lutteurs, la construction du terrain de lutte, la transmission de cette pratique dans d'autres régions, et aussi la catégorisation des lutteurs. Leur but est de développer sans changer le fond et la forme.

La question qui se pose est alors : "quelle codification pouvons-nous apporter dans cette pratique du "SAVIKA" sans changer le fond et la forme ?"

1-4-2- Hypothèse

La création d'un règlement conforme à la tradition malgache nous aidera à organiser des compétitions. Ces compétitions donneront naissance à des associations. Enfin,

l'organisation de ces associations en section, ligue et fédération nous amènera à classer le « SAVIKA » en discipline moderne comme le JUDO, le FOOT-BALL...

Voilà la démarche pour le développement du « SAVIKA », mais dans cette recherche nous resterons sur la proposition de codification de cette pratique

Dans ce travail, nous nous limiterons à étudier ce qu'on appelle "SAVIKA", ensuite nous passerons à l'analyse de sa structure actuelle. Ainsi nous essaierons de proposer une codification pour la sportivisation de cette pratique sportive traditionnelle.

Il est à remarquer que le cadre de notre étude est situé dans la région d'"AMORON'I MANIA".

II- CADRE D'ETUDE : "REGION D'AMORON'I MANIA"

Cette division administrative est-elle faite par hasard ?

Ce fut déjà au moment des guerres entre les petits groupes que la région AMORON'I MANIA actuelle faisait parti du royaume "MANANDRIANA" (une des quatre grandes parties du royaume BETSILEO). Elle fut appelée "TAVARADRANO" par le sud selon la petite division, nommé OZADRANO, car elle est placée de l'autre côté du fleuve MANIA. Pendant la première République, elle constituait la Préfecture d'AMBOSITRA. Maintenant nous revenons à cette même division régionale et on l'appelle désormais REGION D'AMORON'I MANIA ou « CARRE DU NORD » pour certaines associations.

Après ce bref historique de délimitation, nous passerons à l'étude de cette région. Cela a pour but de conscientiser les BETSILEO D'AMORON'I MANIA de l'importance de leur identité culturelle régionale, de leur civilisation, mais aussi de faire connaître aux Malgaches les affinités qui les lient au BETSILEO D'AMORON'I MANIA, le tout pour sauvegarder notre identité nationale.

Ainsi, une analyse et une étude interne des faits et documents concernant cette région s'avèrent nécessaires :

2-1- Son cadre géographique

2-2- Son cadre historique

2-3- Son cadre humain

2-4- et les traits de civilisation



REGION D'AMORON
I MANIA

FIANARANTSOA

100km

2-1- SON CADRE GEOGRAPHIQUE

La région d'AMORON'I MANIA sous la forme d'un rectangle de 18.397 km² de surface est située au sommet Nord-Ouest de la province de FIANARANTSOA. Elle est limitée au Nord par la région VAKINANKARATRA, au Sud par les sous préfectures d'AMBOHIMAHASOA et d'IKALAMAVONY, à l'Est par les sous préfectures de MAROLAMBO et d'IFANADIANA, à l'Ouest par les sous préfectures de MAHABO et MIANDRIVAZO.

2-1-1- Les traits caractéristiques

2-1-1-1- Le relief : Ce sont des hautes terres où on trouve :

Les collines des « TAPIA » avec 1503 m d'altitude,

Le reste a 1200m d'altitude, et formé de « TANETY » ou collines aux pentes recouvertes d'herbes dérivant souvent de la dissection d'une basse surface d'érosion : leurs sommets sont sensiblement de même altitude. Les formes en dômes rocheux dénudés dominant souvent le relief de « TANETY ». Les bassins qui peuvent être des fosses d'effondrement. Des vallées alluviales généralement à fond plat (et aménagé en rizière) mais au profil longitudinal irrégulier dans lequel se succèdent des biefs calmes et des rapides, des secteurs marécageux et des cascades ou des chutes imposantes.

2-1-1-2- La géologie : Elle est formée par :

Des terrains cristallins, traversés par : le granite et migmatite d' IMORONA , la série schisto-quartzo-calcaire d'ITREMO et un système de graphite.

Des terrains sédimentaires par la continuité de BONGOLAVA vers AMBOROMPOTSY.

2-1-1-3- Le climat :

Le climat est de type tropical d'altitude. avec une précipitation supérieure à 1 500 mm, une température moyenne du mois le plus frais entre 10 à 15 et le nombre de mois secs entre 3 à 6 (3 à 4 pour FANDRIANA, AMBOSITRA et MANANDRIANA et 5 à 6 pour AMBATOFINANDRAHANA)

On distingue deux saisons :

- Une saison chaude, pluvieuse, au mois d'octobre à Mars
- Une saison fraîche et sèche d'Avril à Septembre

Pendant les saisons pluvieuses il y a quelques passages de cyclone mais qui n'entraînent que peu de dégâts.

2-1-1-4- La végétation et les sols

La végétation est caractérisée par :

- Des savanes et steppes à *Aristida* et *ctenium* ou *Loudetia* dans l'Est.
- Des savanes herbeuses du moyen Ouest à *Hyparrlenia rufa* et *Heteropogon*, et des tas de forêt sclerophule à *Napaca* et *Chlaenacées* dans le centre.

La plupart des sols sont ferrallitiques rouges, complexe lithosols, et sols peu évolués même il y a un peu de terrain sédimentaire à l'Ouest.

2-1-1-5- Les voies de communication

Comme toutes les autres régions, il n'y a pas de route revêtue ou goudronnée autre que celle de la première République (RN °7, RN°41 et une partie de la RN°35)

Pas de voie aérienne même s'il y a eu des infrastructures en 1971 à FANDRIANA, IMERIN'IMADY, AMBOSITRA, AMBATOFINANDRAHANA et à TAMBOHOLEHIBE

2-1-2- La population

2-1-2-1- On distingue deux zones :

- Peu de population dans la moitié Ouest
- La moitié Est, chargé d'hommes

Actuellement, la population est de 722.406 sur une occupation humaine moyenne de 39 habitants / km² (12)

2-1-2-2- La composition ethnique :

En général nous observons une forte proportion de BETSILEO, au Nord-Ouest des BARA et au Sud-Ouest un peu de BARA aussi. Mais on y trouve presque partout les migrants MERINA surtout à AMBOSITRA et à SANDRANDAHY. (1)

2-1-2-3- Le mode de vie :

La région d'AMORON'I MANIA est remarquable à cause de l'artisanat et l'élevage sans oublier l'agriculture.

2-1-3- L'économie

2-1-3-1- L'artisanat :

Presque toutes les régions ont leur spécialité :

- AMBOSITRA : spécialiste en sculpture et marqueterie

- Les ZAFIMANIRY spécialiste en sculpture
- SANDRANDAHY en tissage de la soie
- FANDRIANA et IMADY à la fabrication de rhum artisanal
- Presque tous les villages fabriquent des chapeaux, des paniers et des nattes de jonc.

2-1-3-2- L'élevage :

Le plus célèbre c'est l'abeille. Ensuite les bœufs, utile à l'agriculture et aux cérémonies rituelles. Mais pour avoir un bœuf, il faut faire des économies à partir des volailles d'abord, et ces dernières sont remplacés par des cochons avant la destination. Actuellement le nombre de bœuf est de 196-490 dans la préfecture d'AMORON'I MANIA (15). Il y a aussi l'élevage du lapin pour fabriquer des engrais nécessaires à l'agriculture

2-1-3-3- Les activités industrielles :

La société AFOMA fabrique des allumettes, l'AUBREX et le MAZAVA fabriquent des bougies. Le MAGRAMA d'AMBATOFINANDRAHANA exporte du marbre et la KO.JI.MA de FANDRIANA fait tous les travaux du JIAFOTSY.(rabane)

2-1-3-4- L'agriculture :

A AMBOSITRA, FANDRIANA et MANANDRIANA, la moitié du sol cultivé est utilisée en riziculture. Tandis qu'à AMBATOFINANDRAHANA, cette dernière occupe les trois quarts de la surface. Et presque les restes en culture vivrière sèche, peu ou pas de culture de plantation. La production de riz a comme rendement 2,5 tonnes/ha. MANANDRIANA est reconnu par ses oranges et ses tomates. Cette région cultive aussi des légumes et des tabacs légers mais avec culture familiale.

2-1- INTERPRETATION DU CADRE GEOGRAPHIQUE

La plupart de la population de cette région se concentre à l'Est, de part et d'autre des routes nationales. Or le sol constituant cette partie est de caractère ferrallitique rouge qui nécessite des engrais et beaucoup de travail pour l'agriculture, d'où l'importance de l'élevage de bovins. Ainsi, il est nécessaire de bien maîtriser les bœufs, et le "SAVIKA" est un moyen pour éduquer les jeunes à aimer l'élevage mais aussi pour éliminer la peur des bêtes. C'est aussi un moyen d'obtenir la force et le courage de travailler sérieusement la terre qui ne peut produire qu'une seule fois par an.

On assiste à une période de soudure, où les jeunes ne peuvent plus pratiquer le "SAVIKA" car ils ont faim ; contrairement les bœufs prennent la revanche et prennent du poids avec les beaux pâturages de la saison pluvieuse.

Donc la pratique du « SAVIKA » est périodique. Elle se fait pendant la saison fraîche et sèche où les gens sont bien nourris, donc aptes à lutter, mais les bœufs aussi ont retrouvé leurs forces après un long repos et un bon ravitaillement.

Bref, l'organisation de la pratique du « SAVIKA » doit obéir au calendrier de la culture des paysans. La période recommandée est le moment où la nourriture est abondante, donnant la force aux lutteurs et aux bœufs. C'est pour cette raison que la connaissance du cadre géographique est essentielle dans l'étude de la pratique du SAVIKA auquel elle est fortement liée.

2-2- SON CADRE HISTORIQUE

Avant 1785, le royaume BETSILEO s'étendait de l'ANKARATRA vers le sud des Hautes Terres, mais les guerres internes ont facilité la conquête MERINA.

2-2-1- La naissance de la dynastie "BETSILEO"

2-2-1-1- Le mystère des origines :

La source du nom "BETSILEO" n'est pas bien déterminée à cause de la divergence des idées à son sujet.

Certains disent qu'il vient de RADAMA I car il ne pouvait pas empêcher les gens venant de la région BETSILEO s'enfuyant au moment du remblayage de MAHAMASINA (BE KA TSY LEO SAKANANA). Mais cela ne peut pas être vrai car le nom BETSILEO existe déjà au moment d'ANDRIAMANALIMBETSILEO, roi d'ANDRATSAY qui vivait dans la même période qu'ANDRIANAMPOINIMERINA, et ce dernier a déjà nommé "BETSILEO". Il y a deux raisons : la première dit que le nom ANDRIAMANALIMBETSILEO est un nom pour se gonfler ses ennemies. La deuxième dit que c'est son peuple même qui lui a donné ce nom à cause de la peur de l'attaque d'ANDRIANAMPOINIMERINA au moment de son absence quand il était allé chercher son épouse RAZANALAZAHOZANADRIAKA à MANANJARA. A ce moment, leur peuple lui dit : "N'ayez pas peur car vous êtes grand (LEHIBE IANAO) et ANDRIANAMPOINIMERINA ne peut pas vous battre (KA TSY LEO). Mais cela n'est pas tout à fait vrai car ANDRIAMANALIMBETSILEO n'avait qu'ANDRATSAY (extrême sud de la région BETSILEO) qui n'était qu'une petite partie du BETSILEO.

Il y a encore une autre idée, venant de l'entraide des rois d'ISANDRA, MIDONGY et AMBOSITRA pour contrer l'attaque des SAKALAVA sur leurs fronts occidentaux. Ainsi ces rois qui ont déjà des liens familiaux ou de fraternité de sang disaient : "Nous sommes nombreux et l'ennemi ne pourra pas nous contrer" (BE ISIKA KA TSY LEON'NY SAKALAVA).

L'œuvre de R.P. MALZAC " TANTARAN'NY ANDRIANA" nous montre la grandeur du royaume BETSILEO de ce jour : l'extrême Nord était la montagne d'ANKARATRA et le Sud jusqu'au BARA. ANDRIANAMPOINIMERINA s'intéressait à cette grandeur du territoire et au peuple BETSILEO et il disait : "BETSILEO ERANTANIERANDANITRA"

2-2-1-2- La répartition du royaume

A partir du XV^{ème} siècle, différents petits royaumes s'installent et augmentent leurs territoires. En même temps les rois ont été presque refusés par leur peuple à cause de leur caractère. C'est pourquoi il y avait des guerres et le royaume BETSILEO se divisait en quatre grandes parties appelées "OGNETANE" (ONINTANY) : le MANANDRIANA au Nord, l'ISANDRA à l'Ouest, le LALANGINA à l'Est et l'ARINDRANO au Sud. Il y avait aussi de petites divisions dans ces quatre parties appelées "OZADRANO" : le "TAVARA-DRANO" (selon le sud) de MANANDRIANA... Et c'est ce petit royaume TAVARADRANO qu'on appelle "REGION D'AMORON'I MANIA" actuel.

2-2-2- La royauté de la région AMORON'I MANIA

Pendant la royauté cette région se divisait en deux seulement : le "SAHASOMANGANA" ou AMBOSITRA et le "FIKASANA" ou FANDRIANA. SAHASOMANGANA vient de ce mot : "SAHA" = champ, SOMANGANA = type d'arbre appelé aussi HAFOTRA nécessaire au tissage de ce temps. En effet, le SAHASOMANGANA, c'est un champ recouvert de SOMANGANA car AMBOSITRA était recouvert par des forêts de ce type d'arbre. "FISAKANA" vient aussi de ce mot qui est un lieu pour chercher des crabes et écrevisses dans cette région.

2-2-2-1- Le SAHASOMANGANA

Il était divisé aussi en cinq :

"AMORONA" ou FIHEZANARIVO : constitué par IARY, AMBOHIMANJAKA, IMITO et ANDRAIMAHAMASINA ou ANDRAINA.

"LAPAVOAHANGY" : constitué par LAIVORY, AMBOHIMANDROSO et AMBATOFINANDRAHANA

"LAPATSARA" : AMPANY

IMAGNATSOROMALAZA : constitué par ILANARO tout entier, c'est à dire, AMBALABE, ANKARAOKA, MAHAZOARIVO

"MIERANA" : constitué par IVOAINANA et MANEVA

Le roi RAMAROHALA de la région ANTAIMORO avait douze enfants : l'un d'eux appelé ANDRIANKAZONAMBO est le père de RABESORANGA. Ce dernier est le père de : ANDRIAMANDRESY, RAINDRASIJA et ANDRIANDRAMBOBEMALAZA. Et ANDRIANDRAMBOBEMALAZA avait trois enfants (deux garçons et une fille), MPANALINA et RATRIMO ses fils, RENOSY sa fille.

MPAMALINA était devenu roi de SAHASOMANGANA, RATRIMO celui de FISAKANA et RENOSY entre les deux à IMITO.

Le 1^{er} Roi d'AMBOSITRA est donc "MPANALINA I". Ce roi avait un fils (MPANALINA II) et une fille (RAKETABOLAMENA).

Le 2^{ème} roi MPANALINA II lui succède en étendant son territoire vers le sud jusqu'à IMANGO (au Nord de FIANARANTSOA), il s'installa à IVOHITROMBIBE où il avait plusieurs taureaux féroces et il demandait aux MANGO de lutter contre ses zébus. Les MANGO ne sont pas satisfaits de sa manière de diriger et cherche tous les moyens pour le détruire. Ainsi, il était tué par les MANGO avec son ami RARAMONJA, sans laisser de descendant.

Le 3^{ème} roi est RANDRIAMBATSINIPANARIVO, fils de la sœur de MPANALINA II avec RANDRIAMEVATANY venant d'ANDRAMBAZATANY (au sud - ouest d'IMITO). Ce roi avait sept fils : 1- RAMPANALINA, 2- RANDRIALAMAHARIVO, 3- RANDRIATSALAMA, 4- RANDRIANONY, 5- RANDRIAMBOLARIVO, 6- RAZAKA ou MPANJAKAMENA et 7- non connu, mais deux d'entre eux c'est à dire RANDRIAMBOLANARIVO et RAZAKA lui succèdent.

Les 4^{ème} rois sont : RANDRIAMBOLANARIVO habitait à AMBOHIMASINA et n'ayant pas eu d'enfant, il adopta RANDRIAMBOLANARIVO II, le fils de son frère RAZAKA comme successeur. RAZAKA ou MPANJAKAMENA ou encore RAMPANARIVONINALINA habitait à LOHARINDRA. Il avait trois fils : RANDRIAMBOLANARIVO II, ANDRIAMAOMPANALINA I et RANDRIAMANANOLONA I

Les 5^{èmes} Rois sont :

-RANDRIAMBOLARIVO II, ses descendants sont appelés ZANAKOPANALINA ANTSINANANA (MIANDRONA, TSIAMBANINDRAFY et MANDAHAZA vers l'Est)

Il avait un seul fils : RALAINARIANA

-RANDRIAMAOMPANALINA – I, ses descendants sont appelés ZANAKOMPANALINA ANDREFANA (ANTSIMONDRANO jusqu'à AMBATOFINANDRAHANA)

Ces deux frères ont épousé deux sœurs, RAIVOMIFONARIVO pour RANDRIAMBOLANARIVO – II et RAIVOMITOHIONY celle de RANDRIAMAOMPANALINA – I. Quand RANDRIAMBOLANARIVO meurt, RANDRIAMAOMPANALINA vient avec RAIVONIFOMARIVO et il eurent un fils appelé RANDRIAMANANOLONA II

Les 6^{èmes} rois sont :

RANDRIAMAOPANALINA II ou RALAINARIANA. Il s'installa à AMBOSITRA en tant que roi d'ISAHA, ILARANO, AMORONA et après régna aussi chez le MAMBOLILEFONA et IMADY. Il avait cinq fils avec son épouse RANDRIAMBAVIMAOMPANALINA : RABANGY, RAHATOKA, RALAINDEFONA I ou RANDRIANONIFONITANY, RAMOMA ou RANDRIAMBOLARIVO III, RAVELONANDEFONA ou RANDRIANTSOAMBAHOAKA.

-RAVASIANA, frère de RANDRIAMAOMPANALINA II, mais pas de la même mère que lui.

Les 7^{èmes} rois sont :

-RANDRIAMANANOLONA II, frère de RANDRIAMAOMPANALINA II, mais fils de la deuxième femme de RANDRIAMAOMPANALINA I.

-RANDRIANONIFONITANY partageait leur territoire à ses frères comme suit : IMITO et ZANAKANDRIAMBE pour RANDRIANTSOAMBAHOAKA ou RAVELONANDEFONA, ANDRAINA pour RANDRIAMBOLARIVO III ou RAMOMA, et IARY, ZAFISOY, TAIVATO pour lui-même. Il avait trois fils : RANDRIANTOMPONIFISAKANA, RANDRIAMAOMPANALINA III et RALAITOMPONIFISAKANA.

Le 8^{ème} roi, c'est RANDRIAMBOLARIVO III qui a succédé à RANDRIANONIFONITANY. Il avait un fils appelé RARIVONOFANIMBAHOAKA.

Le 9^{ème} roi est RANDRIAMAOPANALINA III en succédant à RANDRIAMBOLARIVO III

En fin le 10^{ème} roi est RANDRIANONIMPANALINA (7)

2-2-2-2-Le FISAKANA

Le frère du 1^{er} roi d'Ambositra appelé RATRIMO s'installe à FISAKANA selon le partage territorial d'IANJANINDAVITRA (lieu de séparation) après la longue marche avec le TAIVATO.

RATRIMO habitait à BABAY (à l'Est d'ANDRANOVONDRONA) au début et essaya d'étendre son territoire vers le Nord par son caractère violent. Il a créé son nouveau village à AMBOHIPOLOALINA, continuait à s'avancer vers l'IMERINA et on ne savait plus ce qu'il est devenu.

Avec cette disparition, l'aîné de ses deux fils appelé RAHENDRY lui succède, mais il fut gâté dès son enfance et le peuple choisit plutôt son frère RABAKOLY.

RABAKOLY est un homme bon et il fut le roi ayant eu la plus grande longévité à MADAGASCAR. En effet il a vécu pendant 170 ans au moins et avec 120 ans de pouvoir. Selon l'œuvre de RAINITOVO, ce roi RABAKOLY ou RIVOEKEMBAHOAKA a vécu pendant 200 ans et c'est pourquoi on l'a nommé RAFOVATO. Ainsi le roi SAKALAVA appelé RAMASOANDRO a demandé de lui acheter de « ODY AINA » pour avoir lui aussi une longue vie.

Quand il vieillit, son fils ANDRIANDRANANDRIANA lui succède. Mais son royaume n'a duré que onze ans car il vieillissait avec son père, et meurt aussi avant celui là.

A ce moment là, son petit-fils RIVOEKEMBAHOAKA II lui succède même si son grand-père avait encore vécu pendant quelques années.

RIVOEKEMBAHOAKA II et RANDRIANONIMPATIALINA, descendants de la race ARABE, étaient parmi les derniers roi de FISAKANA et SAHASOMANGANA avant la conquête d'ANDRIANAMPOINIMERINA.

Pendant la période MERINA (depuis 1885) FANDRIANA était le chef lieu de la région et AMBOSITRA était un lieu pour la sanction pénale car le sud est réservé aux mauvais selon l'astrologie Malgache. Plus tard, l'effort d'AMBOSITRA lui a rendu chef lieu de cette région actuelle. (5)

2-3- SON CADRE HUMAIN

2-3-1- *L'origine de la tribu BETSILEO*

Autrefois cette région était presque recouverte de forêts, mais il y avait déjà eu des peuples qui n'étaient pas les mêmes que ceux d'aujourd'hui. Ces peuples sauvages habitaient dans des cavernes, vêtus de feuilles d'arbres ou non et mangeaient des aliments crus. Ils se groupaient en tribu comme le TAIMBALIMBALY, TAINDRONIRONY, GOLA, FONOKA, KOKA, LAKOKA, BONGO et connaissaient déjà l'élevage des zébus.

L'arrivée des VAZIMBA, venant de l'Afrique a introduit la royauté et les rois de cette période sont : ANDRIANAMBOLISY, ANDRIANAFOTROA, ANDRIANAKATSAKATSA, RAPETO, RAVARIONA, RATSITAKONALA (Certains disent que le VAZIMBA vient de l'Indochine qui se mélange avec les nègres : NEGRITOS et PAPOUS de l'Océanie)

Les « VAZIMBA » étaient très violents, habitaient en groupe presque près d'une rivière ou d'une caverne. Leur royauté ne dure que peu de temps car ils étaient vaincus par les TOMPOTANY qui s'entraidaient jusqu'à les pousser vers le MENABE.

Le retour du TOMPONTANY à l'administration de son territoire commence la période FAHASOATANY où le NTAOLO vivait avec sécurité, sans maladie ou esclavagisme. Cette période était marquée aussi par le développement de la créativité, la connaissance technique (les rizières, la forge, la menuiserie et l'artisanat). Ainsi, des clans se constituaient avec ceux qui vivaient ensemble dans un village et ceux de la proximité. Les plus âgés et sages d'entre eux étaient les leaders de chaque clan. La période FAHASOATANY se terminait au XVe siècle par des guerres entre clans et l'arrivée des Arabes venant de la côte Est et Ouest avec la croyance MOHAMEDANA, donnant naissance aux SIKIDY, FANANDROANA, MOSAVY, et HITSAK'ANDRO. Ces Arabes deviennent les nouveaux chefs respectés et même considérés comme Dieux vivants, d'où le commencement du royaume BETSILEO.

En général, la tribu BETSILEO vient donc d'un peuple sauvage de VAZIMBA et des ARABES.

2-3-2-*Les BETSILEO D'AMORON'I MANIA*

Dans cette région, le VAZIMBA était vaincu par le KALAFOTSY qui est une sorte d'AMBANIANDRO. Et le KALAFOTSY était vaincu par le ZAFIRAMBO de race arabe métissée d'ANTAIMORO et BETSILEO, venant du Sud entre le BARA et le BETSILEO.

Ainsi, les BETSILEO d'AMORON'I MANIA ou TAVARADRANO sont presque métissés AMBANIANDRO de l'IMERINA en prenant comme exemples :

- La population de VOHITRAMBO et TSIAKARANDAMBO vient d'IALASORA de l'IMERINA par l'intermédiaire de RAMANALINARIVO, ANDRIANJAFITOARAY et ANDRIANDRAVITSIKA ;

- RATSITITANY d'ANDOHAN'NY SISAONY s'allie à AMBOHIPOLOALINA ;

- Certaine population de MALAKIALINA vient d'ARIVONIMAMAO par ANDRIANDRARIKA ;

- La population d'AMBOHIMANAMBOLA vient d'AMBOHIMANAMBOLA de l'IMERINA par l'intermédiaire de RAFAHITAKOARIVO ;

- Presque toute la population de SAHAMADIO et celle de MIADANIMERINA sont des descendants du VOANJO installé par RAMAHATRA de l'IMERINA ;

- La population d'IHARANA vient de la race d'ANDRIAMASINAVALONA, ANDRIANTSISISINA de HARANANDRIANA

- Ce qu'on appelle IMERINIMADY, c'est des MERINA habités à IMADY (descendants du VADITANY de RADAMA-I)

- Les habitants de SANDRANDAHY sont presque tous des MERINA ;

- A SAHATORENDRIKA aussi il y a les descendants des TSIMIAMBOHOLAHY venant de l'IMERINA ;

- Une partie de la population d'AMBOHIBARIKELY, AMPANY et AMPANENJANANA vient d'ARIVONIMAMO par l'intermédiaire d'ANDRIAMANELIARIVO ;

- La population d'AMBOHITRINIBE vient de DILAMBATO, capitale du ZAFIMBAZAHA par l'intermédiaire d'ANDRIANJAKAMAHENINA ;

- Les ZANATANJAKA sont les descendants d'ANDRIAMASIMBOAHANGY d'AMBOHIJOKY (5)

2-3-3-La stratification sociale

La classification sociale obéit à une certaine hiérarchie :

- D'abord, il y a le Roi et son entourage essentiellement composé des membres de sa famille. C'est le « HOVA » appelé NY ZANAHARY lors qu'il sera mort.

- Puis, le premier adjoint du roi appelé « FIANKINANTEHANA » qui est le plus sage des ANDEVOHOVA.

- Ensuite, les adjoints du roi appelés les « ANDEVOHOVA » (leur nom vient de leur place, entre le HOVA et l'ANDEVO)

- Après, les sages et respectés appelés ANAKANDRIANA (ils sont presque plus âgés)

- Enfin, les esclaves

Il y a aussi certains personnages non élus mais respectés à cause de leur connaissance du futur. Ceux - là s'appellent « ANAKANDRIAMAHALAZA » et ils donnent des directives au peuple et même au roi (5)

2-4-TRAITS DE CIVILISATION

Les BETSILEO croient et s'accrochent à Dieu et aux activités comme tout le peuple malgaches car ils vivent au milieu des forces invisibles qui les dépassent indéfiniment des sentiments mêlés d'effroi et d'adoration.

Ainsi, nous allons voir les trois points suivants

- la croyance et la religion,

- le culte du bœuf,

- Les principaux rites et les cérémonies dans la tradition « BETSILEO ».

2-4-1- La croyance et la religion

Selon la croyance BETSILEO, il y a différentes puissances invisibles et des rites sacrificatoires. La plus grande de ces puissances c'est « DIEU » (ANDRIAMANITRA, ANDRIANANAHARY), ensuite le « ZANAHARY » et « FAHASIVY » (La puissance invisible des défunts) et enfin les différents spectres (« LOLO MADINIKA »)

2-4-1-1- DIEU

Le BETSILEO croit en l'existence d'un Dieu éternel, fort, donateur de bénédiction, de pitié et peut se présenter en tant que père ou fils avec sa méchanceté et férocité, selon ce qu'ils croient. Dieu est à la fois possesseur, autoritaire et incontestable. Il est à la disposition de tous les vivants et juge correctement tous leurs actes. Il est utile aux BETSILEO autant au bonheur qu'au malheur à cause de son caractère : sincère, généreux, compatissant...

2-4-1-2-ZANAHARY et FAHASIVY

Le BETSILEO croit aussi à la mortalité du corps humain mais l'immortalité de l'âme du défunt qui existe partout sans forme visible, peut influencer sur l'action de sa famille.

Il sera porteur de bénédiction si on l'immole un bœuf à son hommage mais il pourra aussi punir sa famille par la maladie, la pauvreté...

On appelle « ZANAHARY » les puissances invisibles des HOVA qui peut devenir FAGNANY, VOAY, VALALA ou LANDY, et cela pour marquer leur supériorité et afin de pouvoir les respecter, et FAHASIVY celle du peuple. Les endroits habités par la puissance mystique du FAHASIVY sont appelés « TANIFADY ». On pense que le nouveau FAHASIVY est le plus grand porteur de bénédiction par rapport à celui des anciens.

Le FAHASIVY est placé entre ANDRIAMANITRA et l'homme, donc on les appelle ensemble aux rites sacrificatoires, mais le plus souvent le FAHASIVY ; tandis que pour un peu de tout on fait appel à ANDRIAMANITRA. Le FAHASIVY a le même caractère que la vie antérieure du possesseur, en effet on lui accompagne sa tabatière, son miroir, un peu d'argent à son enterrement. Le bonheur des FAHASIVY, c'est d'immoler plusieurs bœufs lors de ce dernier.

On ne peut pas parler du mort pour ne pas le mépriser. Il y a le FAHASIVY bénisseur et le passif, nous voyons dans tout cela la continuité de la vie de sa famille après sa disparition.

2-4-1-3-Les LOLO MADINIKA

Ils sont nommés : LOLO, AMBIROA, ANGATRA, AVELO, MATOTOA, AHITSA, BIBY, VARA, RAHA...et qui n'ont pas de spécificité :

- Le LOLO ne fait qu'agacer et nuire à quelqu'un
- L'AMBIROA se présente comme une ombre qui ne peut pas se séparer de l'homme.
- L'ANGATRA, c'est la présentation de la férocité et méchanceté d'une puissance invisible pour effrayer quelqu'un
- L'AVELO, MATOTOA et AHITSA, ce sont des simples images.
- Le VARA, BIBY et RAHA peuvent entraîner des maladies si par malheur on les mange.
- Les LOLO MADINIKA existent surtout la nuit et amoureux des enfants, des faibles malades après la guérison, des femmes qui prennent des repos après leur accouchement. Ils ont peur de l'éclairage ne serait-ce que du tison embrasé.

Pour le HOVA, le vendredi et le jour de pleine lune sont les temps réservés aux sacrifices à Dieu et aux ancêtres, tandis que les peuples choisissent tous les autres jours que le lundi et le jeudi en suivant le consigne de l'OMBIASA.

Le lieu de sacrifice varie selon la circonstance : à la montagne au pied du VATOLAHY si on demande quelque chose pour les peuples, au tombeau des VAZIMBA pour les sorcières, au TANIFADY pour celui qui touche involontairement ce lieu. (6)

2-4-2- Le culte du bœuf chez les BETSILEO d'AMORON'I MANIA

Le riz et le bœuf sont les deux piliers de la vie BETSILEO. Il y a pourtant entre l'un et l'autre des différences. Le riz est la vie extérieure du BETSILEO, le bœuf est pour l'homme surtout comme "la vie de sa vie" et l'accompagnement essentiel de sa mort. Le bœuf est l'ami de tous les jours, la gloire de la famille, la richesse de tous, l'instrument par excellence des grandes cérémonies ou culte. (3)

En effet, la première richesse c'est la poule (don pour le nouveau né) et la dernière c'est le bœuf en tant qu'économie contemplative sous forme de banque. Outre le piétinement, le bœuf est aussi utilisé pour tirer les charrettes ou RAMBARAMBA (charrette sans roues) et le hersage en insérant les cous des deux bêtes dans le Joug (en râteau). Le bœuf à bosse pouvait porter un bagage ou un cavalier. Il était utilisé par le guerrier pendant la royauté.

Il n'est pas un animal sacré car on ne se fait aucun scrupule de s'en servir pour les gros travaux, mais il est sacré dans son ultime attribution puisque, jadis du moins, il ne pouvait guère être mis à mort sans un motif religieux de sacrifice. Ainsi, on ne saurait envisager un FAMADIHANA sans bœuf, et le porc constitue un simple appoint. De même, un enterrement n'est considéré comme définitif que lors que la communauté se sera réunie pour consommer un bœuf en commun.

La superstition et la tradition interviennent encore dans l'installation d'une chose aussi importante que le parc à bœuf. Il y a des jours interdits pour la construction : les jours qui suivent immédiatement la pleine lune. Lorsqu'on veut construire un parc, on appelle d'abord le devin. Celui-ci commence par consulter les « SIKIDY », afin de déterminer le jour favorable pour le tracé du parc et le choix du terrain idéal. Le jour prononcé, il faut tuer un coq dont le sang sert à asperger le terrain au futur parc. Cela s'appelle MANANDRA VALA (de TANDRA sorte de bénédiction). Ensuite, au bon milieu du terrain, il établit le TAFOTONA, pierre avec ingrédients divers, plantes surtout : SAONJO MANGIDY (*Arum esculatum*), FANORY (*gomphocarpus fruticosus*), VAHON-DRANO (*Crinum defixum*) et SAKAMALAO (gingembre, *Zingiber officinale*). On mettra aussi un second TAFOTONA dans le terrain avoisinant (ANDOHAVALA) avec les mêmes plantes. D'autres ingrédients sont encore mis à la porte du parc ou dans l'enceinte pour protéger le troupeau contre les voleurs. A cause du TAFOTONA les "FADY" sont nombreux à observer : on ne doit jeter

dans le parc ni balais ni eaux grasses, il est défendu d'y introduire un bœuf à robe SADA MENA...

Le TAFOTONA, c'est pour le parc ; mais il y a aussi le HAZARY des bœufs ou une sorte de baptême idolâtrique des enfants employée pour les bœufs. Toujours les mêmes procédures que le TAFOTONA au SIKIDY ou divination, mais on utilise comme plantes : le MANDRIANKETRA (liane qui grimpe en tous sens sur les arbres), le VOANJOBORY appelé MANARIVO ENTANIN-JEHY (avoir mille sur un empan), le VOAMPOHONA appelé MAROMENA (plante qui pousse dans les rizières et donne beaucoup de rouge aux bœufs), auxquels on joint quelques arbustes d'une montagne célèbre pour rendre célèbre le propriétaire des bœufs. On choisit un jour faste pour répandre de HAZARY sur les bœufs. On mélange ces plantes et une femme ayant déjà accouché une fois portant un enfant dans son dos force le bœuf déjà attaché à une corde, à boire ce HAZARY après l'aspersion.

Il y a beaucoup de variantes de HAZARY, mais le fond reste bien le même. Comme celui de TAFOTONA, il y a aussi les interdits : on ne doit jamais jeter une corbeille aux bœufs, on ne peut les frapper avec des tisons, des fougères, de l'AMBIATY, du VOARAFY...

Outre l'utilisation du bœuf aux travaux et aux événements, sa viande est aussi livrée à la consommation, ses cornes utilisés pour les objets d'arts et les récipients ; son lait, et le plus important, c'est sa bouse. Cette dernière est employée pour : les constructions, les plantations, la cuisson des poteries, la cuisine (garder le feu, le transporter), la conservation du riz, la mise en état du pilon, du mortier ou du van, la préparation de l'aire où l'on bat le riz, le nettoyage des étoffes, la protection des cultures, le nettoyage des métaux, l'extraction de grosses pierres, contre le rat, comme remède pour les hommes, la guérison des plaies des bœufs, les jeux des enfants, la conservation des provisions, empêcher les veaux de téter, purifier une surface envahie par les parasites (3)

Le bœuf constitue le signe de statut social ou de richesse comme holocauste aux sacrifices rituels périodiques ou occasionnels auxquels devaient s'adonner les habitants, et aussi une forme de distraction collective : combat et lutte de taureaux par exemple (9)

2-4-3- Les principaux rites et les cérémonies dans la tradition BETSILEO

Comme toutes les tribus, le BETSILEO a ses propres mœurs et coutumes, mais ici nous parlerons de ce qui est occasionnel, la pratique du SAVIKA comme la circoncision, l'exhumation

2-4-3-1- La circoncision ou FAMORANA

La circoncision chez les BETSILEO ne revêt point la solennité que celle des ANTAMBAHOAKA (le SAMBATRA). Elle reste cependant d'une importance particulière. Le fond des cérémonies et des symboles est en somme le même que chez les ANTAMBAHOAKA et beaucoup d'autres tribus de la grande île, et l'on peut y avoir une des nombreuses confirmations de l'ascension des populations centrales sur la partie de la côte Est et des influences arabes. En tout cas, l'idée dominante des rites est de marquer le MAHALEHILAHY (le caractère mâle ou la virilité) de l'enfant, ses devoirs d'homme et sa vaillance future dans les combats.

La circoncision chez les BETSILEO se fait assez longtemps après la naissance, un an ou même davantage, quatre ou cinq ans parfois d'après M. BESSON.

Naturellement quand la décision a été prise par le chef de famille, on prévient la parenté on lui dit le jour choisi pour la cérémonie. Si la famille n'était pas avertie ou s'il arrive un accident à l'enfant lors l'opération on conclue tout de suite que c'est un "TAHINA", plainte provenant de manes des ancêtres mécontents.

L'opération se fait pendant la saison froide : le froid étant plus favorable à la cicatrisation de la plaie. Le jour est fixé par le devin, on prépare toutes les choses nécessaires : "ARIVOLAHY MIOMPY SOA" (laalebasse des grands jours qui est inutilisée), des bananiers, des cannes à sucre pour orner la case.

De grand matin des jeunes gens partent à la recherche de l'eau spéciale qui servira à laver la plaie. On la prend dans un courant ou une source célèbre dans un remous car l'eau qui remonte (RANO MIHERINA) est symbole de force par sa réaction contre le courant, avant que cette eau ait pu être traversée par les sangliers ou autres bêtes. La troupe porte lances, boucliers, conques, tambours, cymbales et cannes à sucre.

L'eau puisée : on revient en chantant. D'autres jeunes gens attendent au village. A l'approche du cortège ils vont à sa rencontre comme pour lui barrer la route. Ils sont armés de pierres et de sagaies. C'est une mêlée où se glissent parfois des vengeances particulières. On crie : LAHY ! LAHY ! (Mâle ! Mâle !). La case est toute noire de suie qui tombe par suite de bousculade. Le combat s'arrête quand on franchit le seuil. L'eau est portée sept fois autour de la maison.

L'opération même se fait près de la porte ou près de la colonne. Un bois : FANTAKA ou ANAKANIANA (partie de métier à tisser) ou un mortier à pilon retourné est dressé près du seuil. L'enfant est saisi vigoureusement par deux hommes qui le tiennent par la poitrine et par les pieds. L'organe est placé sur le bois et d'un tour rapide de tranchant le MPITSONGO,

l'opérateur enlève le morceau de chair. L'enfant est rendu à sa mère ou à quelque autre femme qui éponge le sang avec des fibres de bananiers puis lave la plaie soigneusement avec du coton, de la charpie ou des fibres. L'enfant est ensuite porté autour de la case. On crie, on fait du tapage, on se bouscule, on chante. Le bois qui a servi ne peut être enlevé qu'après paiement de l'argent et offrande d'un coq. Ces deux cadeaux sont dit : TANDRAFOTOTSA (paiement de la base). Le coq est le symbole du sexe masculin, l'argent, le salaire de l'opérateur.

La plaie est ensuite soignée avec des feuilles de KIBOIBOY contre le FARASISA (Syphilis) qui l'attaquerait facilement. Le grand-père donne à son petit-fils un bœuf. La partie coupée, enveloppée dans une banane cuite est avalée par le grand-père ou le père. Si ceux-ci répugnent, le morceau est enterré, soit placé au-dessus de la porte ou dans le toit. (3)

Pendant la nuit précédant la circoncision, les participants s'abstiennent de rapport sexuel pour éviter la difficulté de la cicatrisation de la plaie de l'enfant.

Dès le début jusqu'à la fin de la manifestation de la circoncision, on ne fait que des jeux violents marquant la masculinité. Le SAVIKA fait partie de ces jeux, où l'on souhaite à l'enfant de devenir un lutteur, mais aussi pour l'honneur du promoteur et attirer le LAFY VALO de venir.

2-4-3-2- L'exhumation ou FAMADIAHANA

C'est une manifestation saisonnière pratiquée encore à l'heure actuelle, du mois de juin à Septembre. Le FAMADIAHANA consiste à apporter des linceuls au défunts ou est consécutif à la première utilisation d'un tombeau nouvellement construit, ou à introduire dans le tombeau ancestral un défunt qui aura été enterré au loin, ou encore à titre de gratitude particulière envers un ancêtre déterminé.

Le FAMADIAHANA se fait sous la responsabilité de la postérité. Enracinée dans la lignée des ancêtres ayant reçu d'eux titres, terres, maisons et tombes, la postérité a des obligations de reconnaissance parmi lesquelles :

- Conserver la mémoire des ancêtres
- Vivre de leur sagesse exprimée par la fidélité aux "FOMBA", tout en sachant transformer d'ailleurs ces FOMBA, lorsque la nécessité s'impose.

2-4-3-2-1- Les éléments participants

En général la réalisation incombe à l'organisation ANARANDRAY même si l'initiative vient d'une FIANAKAVIANA ou d'une fraction de FIANAKAVIANA ou d'une personne déterminée. On appelle TOMPON-PANAMBARANA (litt. Le tenant de

l'information) ou TOMPON-DRAHARAHA (litt. Tenant de l'affaire) le groupe de personnes ou personne qui prend la responsabilité.

La masse invitée dépend de l'audience politique des ancêtres qui font l'objet de la manifestation. Ça peut être du FILEOVANA seulement ou l'ensemble des unités lignagères ou de LAFY VALO (litt. Huit côtés)

2-4-3-2-2- La répartition des tâches afférentes à la réalisation

Tout commence par la déclaration d'intention à propos d'une réunion appelée ANDRANOKEY.

Ensuite le VAKY VOLANA qui a lieu en général dix jours avant le "Jour J" pour la mise au courant de l'ANDRANDRAY du projet et les préparatifs matériels.

Enfin, la réalisation proprement dite revêtue par l'ANARANDRAY et selon la catégorisation statutaire.

On distingue cinq catégories de tâche pour les hommes :

- 1) Les RAIAMANDRENY assument la relation sociale avec les vivants et les morts, l'enregistrement des dons individuels et les motivations du présent acte.
- 2) La coordination des différents aspects et le rapport journalier à l'ANDRANDRAY par les mêmes RAIAMANDRENY.
- 3) Les ZANA-DEHILAHY (enfants d'hommes) prennent en charge la commande : l'intendance de la viande et du riz, la distribution des travaux revenant aux exécutants.
- 4) Les VINANTO (gendres) constituent le deuxième groupe de mains d'œuvre d'exécution : maniement des marmites, remise en place de la terre qui masque la porte du tombeau.

Les femmes s'intègrent dans l'intendance et le service du riz, quant aux enfants, ils participent aux travaux d'une manière facultative dans le groupe de leurs pères respectifs.

A côté de cette participation à part entière qu'est celle de l'ANARANDRAY, la masse des invités remplit un rôle relevant avant tout de la politique. En effet, il faut que les invités viennent nombreux et apportent une certaine somme d'argent et éventuellement une quantité variable du riz. Ils doivent être présents pour le KABARY (échange de discours) et enfin, ils doivent prendre part au repas. Tout cela se fait selon le principe de la réciprocité ou l'aide mutuelle (ATERO KA ALAO)

2-4-3-2-3- Les différentes expressions de l'idée de "communion sociale"

La mesure et la forme de la participation de chacun dépendent de son statut politique. On peut parler d'un double degré de communion : avec la communauté des morts et avec celles des vivants.

-Le VOA-BARY (litt. Sortie du riz) : c'est une participation forfaitaire incombant aux membres à part entière de l'entité ou des entités d'appartenance des promoteurs au plan vertical selon la situation politique de l'héritage matériel reçu et les éventuelles conventions de fusion.

-Le SAO-DRAZANA : Il s'agit du don individuel en somme d'argent et en riz, selon les règles de la réciprocité. La pratique veut que l'on rende un peu plus que ce que l'on a reçu soi-même dans une occasion antérieure.

-Le KABARY comprenant trois étapes :

Première étape : Exposition de l'objet de la manifestation aux participants par le porte-parole de la famille promotrice tout en déployant devant le public les linceuls de soie. En connexité, il parle de ce qui a été prévu pour "faire honneur aux vivants" (bête abattue et riz produit par l'ANARANDRAY). En terminant, il adresse les remerciements des entités responsables à tous les participants et énumère les groupes qui sont sollicités en retour à donner une bénédiction (SAOTRA)

Deuxième étape : présentation des dons à titre particulier comprenant obligatoirement une somme d'argent, une quantité de riz et éventuellement une ou des têtes de zébus, des linceuls. La succession des présentations de dons se fait suivant un ordre hiérarchique, défini en fonction de la position politique du groupe donateur au regard de la manifestation.

Troisième étape : Le porte-parole des promoteurs adresse des remerciements aux différents groupes porteurs de dons.

-Les SAOTRA : A leur tour, les différentes entités qui composent la communauté des vivants prodiguent leurs bénédictions aux promoteurs. Les donateurs de SAOTRA sont : la catégorie des familles d'alliée, les ANARANDRAY en rapport avec les promoteurs, autres entités et enfin le LAFY VALO. Le "TSO-DRANO" (aspersion d'eau), c'est à cette dernière étape.

-Le repas : Tout participant à un FAMADIHANA ne peut repartir sans avoir pris part au repas commun, si la manifestation est réalisée dans de bonnes conditions aux participants lors de l'enregistrement des dons respectifs.

Mais en tout état de cause, les RAIAMANDRENY de l'ordre politique ou territorial, de même que le MPIKABARY (porte-parole) reçoivent des morceaux provenant de parties

bien déterminées du bœuf. De leur côté les piliers de la réalisation se partagent au sein de leurs groupes (ou catégorie des parties) et ont chacun leur part respectif.

Pour les RAIAMANDRENY : VODIHENA (culotte de bœuf)

Pour les MPIKABARY : TSIVALAN-KENA (travers)

Pour les ZANAKANABAVY : TOHAN-KENA (la chair qui soutient le ventre)

Pour les VINANTO : HAVOKAVON-KENA (poumons)

Pour les ANARANDRAY : la tête

- L'enveloppement des morts

Cette étape finale de la manifestation se situe généralement à la fin de l'après-midi, voire après le coucher du soleil.

L'ouverture du tombeau est précédée par une courte invocation des ancêtres. Puis, l'on sort les morts un par un, dans l'ordre hiérarchique décroissant.

L'enveloppement proprement dit revient alors aux membres de la famille promotrice, avec des rôles bien déterminés en fonction de la nature du lien avec chaque défunt et du sexe : pour l'enrouler du linceul, pour l'attacher du cordon à la tête aux pieds ou à taille, pour la coupe du reste de cordon, pour la sortie et la rentrée des corps. Ces catégories d'acteurs s'adressent alors aux dépouilles mortelles comme à des personnes vivantes, mis à part le fait que certains ne peuvent se retenir de verser des larmes (8)

2-4-3-2-4- FAMADIHANA ET RELATIONS SOCIALES

Les formes de relations sociales occasionnées par cette manifestation ne se limitent pas seulement aux rapports d'organisation du travail et de la participation au plan politique. Certaines d'entre elles s'inscrivent aussi dans l'espace global de la vie sociale comme le FODIAMANDRY, le HIRA GASY et le SAVIKA.

Les BETSILEO utilisent les bœufs dans toutes les circonstances de la naissance à la mort. Ils considèrent leurs zébus comme partie de l'ANARANDRAY en disant "DRAKADRAKAN'ANRANDRAY".

Outre le don au FAMADIHANA les participants apportent leurs bœufs pour la lutte, pour rendre honneur aux ancêtres et aux promoteurs mais le tam-tam contribue aussi à solliciter les LAFY VALO à venir nombreux.

2-4-3-3- le souvenir

Autrefois il n'y avait pas encore d'écriture pour mémoriser les hommes célèbres, donc nos ancêtres utilisaient la pierre par sa résistance en faisant des "VATOLAHY" ou stèle,

"ALOALO" et "TATAO". Il y a aussi l'"ORIMBATO" pour le souvenir d'un accord ou d'un message.

2-4-3-3-1- Le VATOLAHY (Stèle en pierre levée)

Il y a différentes raisons pour construire une stèle : On l'érige en mémoire d'un homme célèbre de la famille, du clan ou même de la nation ; cela se fait aussi à la mémoire d'un mort lointain et qu'on n'arrivait pas à enterrer dans le tombeau ancestral. La stèle est aussi construite pour marquer le territoire du roi fondateur. Les stèles groupées en deux ou trois présentent des frères ou un enfant avec son père et que leurs hauteurs ne sont pas les mêmes. La stèle inclinée peut être exprès ou non tandis que celle de petite taille a pour but de mémoriser un accord ou une limite de partage territoriale ou encore un accident passé...

La forme de l'ancienne stèle est simple : de section plate ou ronde et non taillée. La grandeur de la stèle varie en fonction de la richesse du possesseur. C'était à partir du royaume d'ANDRIAMANALINA –I (aux environ de 1700) qu'on commença à fonder des stèles bien taillées. Construire une stèle marque le courage, l'unanimité et la générosité car c'est le peuple tout entier qui la tire sur un long trajet et pendant plusieurs jours. Et même s'il vient de la proximité, on ne peut pas la transporter d'une seule journée.

Le moment de la fondation d'une stèle est un jour faste pour réunir les familles et tout le peuple. Le nombre des bœufs à battre dépend de la richesse du promoteur. Il y a aussi des discours pour illustrer la cause de cette stèle. La face de la stèle contient le ou les noms des défunts à mémoriser ou bien des dessins comme un personnage (militaire...), une feuille d'arbre, et surtout un ou des bœufs. Après la fondation on l'enduit de graisse, puis on dépose au sommet un morceau de suif qui va fondre sous l'effet de la chaleur et donner ensuite le nom de la personne intéressé.

La fondation d'une stèle concerne plutôt l'histoire d'un homme et très peu de femme et on parle aussi de l'ALOALO ou monument. Si c'est pour le souvenir d'un roi on l'appelle « ALAMA » ou TRAGNOVITA » en cas d'ALOALO, et si le souvenir concerne le roi et sa femme on implante un ALAMA et TRAGNOVITA.

La stèle du roi se caractérise par son chapeau de bois en TEZA ou SOKIA bien sculpté et entouré de nombreuses cornes en fer bien pointues.

Parfois, un personnage vivant fonde sa propre stèle, mais il y a aussi la rumeur sur la disparition d'un certain individu lointain et que si la stèle était déjà faite où il arriva on appelle SAMBEAMIARAMITSANGANA à ce souvenir, et plus tard après, s'il y avait un

mort dans sa famille on poserait un peu de temps le défunt près de cette stèle avant de l'enterrer tout en nettoyant l'entourage de ce monument.

Autrefois il y avait aussi le monument appelé « TEZA » qui est fait de bois résistant comme le TAMBOGNENA ou MANATOTSA bien sculpté.

Dans la pratique, il y a la stèle sacrificatoire mais la plupart c'est pour un simple souvenir et elle n'a pas besoin d'offrande.

2-4-3-3-2- l'ALOALO et le TATAO

Presque le même fond que celui de la stèle, mais la création est plus simple, que la famille et les invités peuvent la construire en une journée avec un effectif réduit par rapport à la stèle. L'immolation et le discours indiquant la causalité de l'ALOALO occupent la festivité de sa création.

L'ALOALO se fait comme le tombeau mais de petite taille, tandis que le TATAO est un simple tas de pierres qui peut s'agrandir petit à petit grâce aux passants qui jettent des choses (Pierre, bois, herbe, morceau de marchandise, argent, tabac, morceau de sel...)

La création d'un TATAO est due à plusieurs raisons : de la demande d'un personnage pour la bénédiction de son descendant, le souvenir du lieu où l'on se reposait dans le cas d'un défunt venant de très loin, et que ce TATAO marque ce passage par ce que son âme reste toujours sur son trajet et qu'on peut demander sa bénédiction. Il y a aussi le lieu où un homme meurt de façon normale ou accidentelle et on construit un TATAO, juste pour une marque, mais il deviendrait sacrificatoire par son nom. C'est à l'âme du défunt objet de la création de ce TATAO, qu'on demande bénédiction mais pas à celle de n'importe quel personnage. Si le vœu de bénédiction se réalise, on retourne pour immoler un poulet en parlant de la raison de cet acte. On fait griller sur place le poulet et on le mange en laissant sa tête et ses pieds non grillés sur ce TATAO. Et on brûle les déchets d'os du poulet pour que les sorcières ne puissent les récupérer. (6)

III- ASPECTS DE LA VIE TRADITIONNELLE DANS CETTE REGION

3-1-L'ORGANISATION SOCIALE

Lorsque l'on aborde l'étude des collectivités traditionnelles, on pense surtout au « FOKONOLONA » qui était la cellule traditionnelle de base, que l'on peut concevoir comme étant une communauté fortement organisée.

Or, le « FOKONOLONA » traditionnel était le groupement familial d'un même lignage au sein duquel existe une hiérarchie dominée par les « ancêtres vivants » (RAZANA AMBONY TANY) qui reçoivent eux - même, les recommandations des morts.

En général, les membres d'un village traditionnel, encore valable aujourd'hui sont issus d'une même famille. D'ailleurs l'étude du mot « FIANAKAVIANA » recouvre deux notions fondamentales :

D'une part la notion de filiation ou plus exactement de lignage que l'on peut trouver dans la racine « ANAKA »

D'autre part, la notion d'origine géographique exprimée par la racine « AVY »

Il semble que le concept de « VILLAGE » n'est que le reflet de la cohabitation d'un groupement de gens, appartenant dans l'ensemble à une même famille fortement organisée et dans la quelle il est d'usage de garder un respect profond pour les anciens :

Le père de famille étant considéré comme « l'interprète naturel de la volonté des morts »

Cet appareil constitué par cette communauté traditionnelle s'implante sur une région géographique déterminée (terre ancestrale) que nous appelons tout simplement « Village ».

Aussi pour comprendre la situation et la philosophie de toute pratique ludique traditionnelle telle que le SAVIKA ou TOLON'OMBY, faudra-t-il toujours tenir compte du contexte organisationnel de cette communauté, au sein de laquelle, tout est soumis sous tutelle des anciens et aux règles conventionnelles qui assurent la cohésion du groupe, lequel contexte doit obéir à une représentation de l'organisation sociale dans la communauté traditionnelle BETSILEO ?

3-2- L'UNITE VILLAGEOISE

La population d'une région se répartit en général dans différents groupes dont la constitution et la cohabitation sur le même territoire trouvent leur justification dans les liens de parenté ou de voisinage.

L'existence de groupes sociaux fondés sur la parenté relève de trois types :

-Le premier groupe, sociologique, qui dépasse la famille ménage est le lignage : c'est le « FIRAZANANA » ou le « TARANAKA ».

Dans le lignage on trouve les descendants en ligne masculine d'un ancêtre commun grand-père, grands-oncles, père, frères du père, enfants et cousins, garçons et filles. Toutefois, la prééminence est reconnue au membre le plus âgé de la branche aînée, c'est à dire aîné du

lignage. Dans une large mesure, une certaine entraide gratuite, s'exerce entre les membres d'un lignage.

Cet ordre est celui que transmet la tradition. Toutefois cette présentation schématique ne doit pas laisser croire qu'il propose des modèles de conduite figés, car la fidélité à la tradition va se fuir avec des situations nouvelles.

-Mais la vie traditionnelle elle-même qui inclut un type de rapport entre les individus et les groupes où l'échange verbal et le jeu politique sont des traits culturels hautement valorisés, fait montre de réelles possibilités d'adaptation, malgré cette mentalité prélogique du Malgache.

La volonté de mettre au clair toute question de quelque ordre qu'elle soit et d'en débattre à plusieurs, en exigeant pour ainsi dire que chacun émette un avis, est une des raisons de la cohésion sociale du village. Il faut que chacun ait pu, sinon s'exprimer ou moins donner son assentiment par l'intermédiaire d'un RAIAMANDRENY (parent plus âgé). Mais dans ce processus chacun ne dévoile que progressivement sa pensée surtout s'il s'agit d'un KABARY (discours) au cours duquel les orateurs s'affrontent comme des lutteurs.

Ces nombreuses conversations, ces réunions et ces débats dans leur réalité plus profonde, qu'ils manifestent et dont ils ne sont en somme que le corollaire obligé témoignent de la volonté de raffermir et même de sentir l'unité du village, considérée comme une valeur essentielle.

En bref, cette unité villageoise est l'affirmation de cette égalité entre lignages et entre individus qui constitue un puissant facteur de cohésion dans la fidélité au schéma traditionnel élaboré par les ancêtres, manifestant toujours cette volonté du FIHAVANANA et d'y puiser la force de vivre et de se développer.

3-3- LA COMMUNAUTE DU CLAN (ANARANDRAY)

Les liens de parenté qui unissent les membres d'un ou de plusieurs villages à d'autres villages qui se sont constitués par extension du peuplement, dans une région qui rassemblent un certain nombre de lignages, forment la communauté d'un clan ou « ANARANDRAY ». les membres d'un clan portent le même nom (Comme ZAFINDRAMANATO, ZAFINDRIANIAMANGA...)et affirment être tous descendants d'un ancêtre commun.

D'ailleurs, la mort est le moment le plus privilégié manifestant cette unité de clan. Un homme qui meurt donc, loin de son village, sera transporté dans le tombeau de son clan le plus proche.

Le tombeau est alors l'expression visible de son clan. D'ailleurs les dépenses occasionnées par l'entretien ou par la construction d'un nouveau tombeau sont partagées entre tous les membres d'un clan. Les chefs de clan, avant de mourir, transmettent, comme il est de coutume, en tant que détenteur des traditions, à leurs frères ou à leurs fils, les noms de leurs ancêtres et ce qu'ils savent de leur origine, des us et coutumes de leur région ; et il leur font part de ce qu'ils savent de l'origine des autres lignages.

3-4- LA COMMUNAUTE VILLAGEOISE (TANY AMA-MONINA)

On souligne le trait le plus caractéristique de cette communauté villageoise qui est sa cohésion sociale : celle-ci est d'autant plus étonnante que plusieurs milliers de personnes cohabitent avec harmonie dans une région.

La structuration étymologique de TANY AMA-MONINA fait ressortir qu'il s'agit d'une autorité abstraite inhérente à l'existence matérielle du sol. Elle atteint de ce fait toute chose qui se passe sur ce sol. Ce qui expliquerait son élasticité dans l'espace. Le terme « MONINA », utilisé tout seul, signifie en même temps la société prise globalement et le modèle de comportement politique exigé par cette société, comme il sera illustré par le développement relatif aux règles de fonctionnement.

La communauté villageoise comprend essentiellement les habitants de plusieurs villages, parsemés dans la région, issus d'une même tribu, mais composés de lignages différents.

Même si certaines familles habitent à la campagne, elles possèdent au moins une maison au village et viennent l'habiter lorsque leur présence est demandée pour une raison familiale ou sociale importante par exemple. Les motifs de leur éloignement sont très variés :

- Le désir de mieux s'occuper des cultures,
- La surveillance d'un élevage quelconque de bœufs surtout

Quelquefois, c'est à cause d'une mésentente avec un de leurs parents ou encore parce qu'elles ont été rejetées du village. Mais comme nous le savons, le BETSILEO est conciliant quand celui par qui, le scandale du conflit arrive, fait amende honorable, un geste expiatoire devant l'éternel sentiment du FIHAVANANA.

Ainsi la population dans la société traditionnelle forme une unité régionale au territoire bien limité qui, du fait de son peuplement, entraîne à l'expansion de la communauté villageoise. Quant au village, il est caractérisé par l'existence d'un certain nombre de groupes de même lignage ou de lignages différents qui constituent une unité sociale.

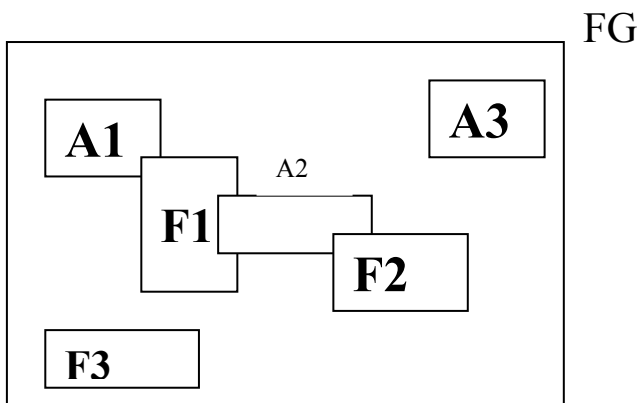
Une hiérarchie entre les âges est communément observée entre villageois. Il se forme ainsi des groupes d'âges qui assument des charges déterminées. Les hommes surtout se trouvent investis de rôles précis dont la société contrôle la bonne exécution.

La succession des classes d'âges masculines obéit à un classement vertical qui donne aux plus anciens les places d'honneur et le droit à la parole. Que l'on prépare le mariage d'un jeune, qu'un conflit d'héritage divise des parents, que la désignation d'un roi crée des oppositions, que l'on décide de la fixation de la date des fêtes ou cérémonie coutumière et ancestrale, on doit toujours s'adresser aux anciens.

Cette tutelle parentale reflète l'ensemble du pouvoir des anciens, fondé sur le patriarcat, dans la structure sociale traditionnelle, cette notoriété s'étend partout, au sein de la communauté villageoise suivant le code social ancestral.

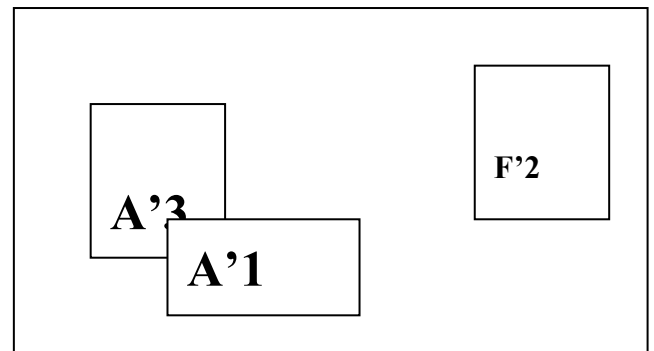
Les dimensions de la communauté villageoise

TAM-1 (C.V.1)



Légende : A = Anarandray
F = Fianakaviana
FG = Frontière géographique

TAM-2 (C.V.2)



TAM = Tany ama-monina
C.V = Communauté villageoise

N.B : du fait du critère exclusivement géographique, on peut trouver dans une entité TANY AMA-MONINA ou communauté villageoise, des unités politiques qui n'ont pas de liens structurels entre elles. Ce sont les cas de A3 et F3.

Certains éléments de CV1 peuvent avoir des liens ou des prolongements avec des éléments de CV2 ; Ces fractions appartiennent ainsi à des CV distinctes. (8)

IV-CADRE DE PRATIQUE

4-1- Historique et origine du "SAVIKA" dans la région d'AMORON'I MANIA

4-1-1- Origine du Bœuf

Il y a une relation entre l'origine du peuple et celle des animaux si bien que nous avons beaucoup d'espèces de bœufs. Ici nous parlons de la race bossue.

Les traditions historiques et les analogies zoologiques s'accordent pour faire attribuer aux bœufs à bosse d'espèce "Bos Indicus", une origine indienne : il a été domestiqué dans l'Inde dès la plus haute antiquité.

Acclimaté en Mésopotamie depuis le III^e millénaire environ, il a gagné l'Égypte, se répand en Afrique et jusqu'à Madagascar. Le Zébu de race pure de Madagascar est très semblable au Zébu "Ponwar" de l'Inde importé par le canal d'Afrique et des Comores par le navigateur Arabe appelé RAMINIA d'où le nom "OMBY" d'origine africaine donné à l'animal.

L'introduction du Zébu dans la numismatique à Madagascar vient de l'importance des troupeaux en 1665 lorsque le roi de France décida d'établir à Madagascar une colonie qui servirait également de point de relâche sur la route des Indes. Le Bœuf à bosse illustre la médaille commémorative de cet événement. Pendant la royauté et jusqu'à présent l'image reste toujours surtout aux médailles, monnaie et billet d'argent

4 – 1 – 2 – Origine du « SAVIKA »

Selon l'origine de la tribu « **BETSILEO** », les peuples sauvages de cette région vivaient de chasse, de cueillette et connaissent déjà l'élevage de bovin. Quand leurs zébus deviennent plus nombreux, ils les laissent libres dans le « **KIJANA** » (un énorme pâturage) sans gardien mais avec une visite de contrôle mensuelle ou par quinzaine ou hebdomadaire. En cas de besoin, tous les jeunes hommes vont au « **KIJANA** » pour attraper le bœuf correspondant à l'utilité car il n'y avait pas de corde à ce moment - là. Ces jeunes encerclent la cible pour éviter qu'il ne s'enfuie et pour le fatiguer. L'un d'entre eux fait un OFANA (appât) ou se met à terre pour attirer le Zébu à lui corner et les autres le capturent tout de suite. Si le bœuf est fatigué ils l'amènent jusqu'au village. A ce moment, le « **SAVIKA** » se fait en groupe et d'une façon utilitaire.

4-1-3- Historique du « SAVIKA »

Avant la révolution technique il n'y avait pas encore de corde. Les gendres responsables de l'abattage de bœuf lors d'un événement familiale quelconque cherchent tous les moyens

pour mettre à terre ce Zébu et pour le tuer. Ainsi, ils utilisent la lutte pour accomplir leur devoir et cela devient un concours pour les gendres s'ils deviennent plus nombreux. Plus tard, cela prend petit à petit la forme d'un spectacle et devient par la suite une pratique occasionnée par la circoncision, le « **FAMADIHANA** » et d'autres fêtes.

Alors si un jeune homme veut se marier, le « **SAVIKA** » est l'un des critères nécessaires, par son rôle utilitaire en tant que gendre et au piétinage des rizières. C'est pour cela que les jeux traditionnels des garçons tournent presque autour du bœuf.

Dans la pratique, il y a toujours les trois composantes suivantes : les lutteurs, les possesseurs des animaux et le promoteur de la festivité. Ainsi les lutteurs et les possesseur des animaux lancent un défi à la pratique de son « **ODY** » d'une part et l'organisateur cherche coûte que coûte la célébrité de sa fête d'autre part. Le possesseur de bœuf utilise le « **ODY MAHAVALIA** » pour qu'on ne puisse pas guérir la plaie laissée par ses animaux et pour aboutir à la mort. Il utilise aussi le « **ODY MAMPALAMA** » (glissant) venant de l'anguille pour que la prise soit impossible. Et en fin « **l'ODY MAMPASIKA** » pour rendre féroce ses bœufs. Tandis que les lutteurs emploient de leur par leur « **ODY TANDROKA** ».

Voici quelques exemples d'équipe de lutteurs célèbre de ce temps : équipe de RAVELONANDRO à ANTETY, équipe de RATSARANDRO à ANTETY AMBONY, équipe de RANANJAKA à AMONGY, équipe de RAZAFILAHY à IVATO, équipe de RANDRIAMBE à AMBATOMENALOHA, équipe de MAROFOTSY à TSINJONY.

Chaque famille préfère donc des bœufs à la fois féroce et fort en le testant par une lutte avant de l'acheter.

4-1-4- Cadre de pratique dans le « BETSILEO Sud »

Pour faciliter la compréhension de la pratique du « **SAVIKA** » dans la tradition, nous allons voir un exemple concret dans le BETSILEO du Sud à l'occasion d'attente funèbre pendant la période de la royauté.

Le fait central des funérailles BETSILEO du Sud se ressemble à celui du « **BARA** » où il y a de la musique, du chant et de la danse. Tandis que la tradition MERINA se reflète dans le Nord, mais les organisations du « **SAVIKA** » ou « **TOLON'OMBY** » en général sont les mêmes dans tout le BETSILEO.

A la nouvelle d'une mort dans une famille suffisamment riche, la jeunesse entrevoit tueries de bœuf et abondantes ripailles, mais aussi des « **TOLON'OMBY** » et c'est une occasion pour eux de se distinguer. Occasion encore pour les richards de faire montre de leurs troupes et de leurs bœufs de lutte plus renommés. Un « **TOLON'OMBY KISATRETRAKA** » où le lutteur tient embrassé le cou et la bosse du bœuf ; le

« **SAKAFOITRA** » ou « **KIAFOTITRA** » où le lutteur tient le ventre du bœuf ; la tête de l'homme était collée à la cuisse, les jambes horizontales touchant l'encolure et les fanons, le « **TOLON'NY MPIRAHALAHY** » où deux hommes s'unissent pour saisir l'animal.

Pour un « **TOLON'OMBY** » solennel, les jeunes gens habitués à ce genre de lutte, se préparent donc. Ils arrangent tout particulièrement leur ceinture (**SALAKA**). Il se peignent soigneusement et se font aussi élégants que possible.

D'ailleurs la classe des lutteurs de profession se reconnaît même au milieu d'une foule par sa tenue : ces jeunes gens ont le verbe haut, la réplique facile, les yeux comme égarés, ils sont très osés en tout.

Pour entrer dans la corporation il faut toute une initiation :

4-1-4-1- Initiation des lutteurs :

Ceux qui veulent s'initier vont trouver un devin spécialisé appelé « **MPANETY – MPIARO** » (qui fait les incisions protectrices). Pour rendre, en effet, le candidat fort et invulnérable, cet opérateur pratique par tout le corps certaines incisions sacrées, afin d'inoculer aux parties les plus faibles la force des remèdes de sa composition.

Le « **MPANETY – MPIARO** », prend, à l'égard de son protégé, le nom de « **Père** » « **RAINY** ». Il lui préconise aussi des talismans : bouts de corne, morceaux de bois que le lutteur doit placer dans sa ceinture pour renforcer son immunisation : des morceaux de gingembre que le lutteur encore mâchera et crachera ensuite à la tête des bœufs pour les fasciner.

A tout cela se joignent des prescriptions rigoureuses à observer, des « **FADY** » (tabous), où se retrouvent ces associations d'idées que nous aurons encore plus d'une fois l'occasion de relever :

Ne pas s'asseoir aux embranchements des chemins

Ne pas boire aux confluent

Ne pas manger de choses ajoutées les unes au bout des autres.

Ici joue, sans nul doute, l'idée de jonction, d'enfilade qui appellerait jonction et enfilade de corne dans le combat.

Le « **MPANETY – MPIARO** » fait ensuite manger au candidat du riz légèrement arrosé d'eau, mais brûlant et servi sur une bêche rougie au feu.

Ce repas terminé, le « **MPITOLONA** » ou lutteur sort de la case suivi de son initiateur qui fait mine de le frapper avec la hache. L'initiation est terminée.

Pourtant les initiés n'iront pas encore volontiers à la lutte sans demander l'autorisation à leur maître initiateur et sans prendre auprès de lui un supplément de protection. S'ils

apprennent surtout que doit entrer en lice un bœuf plus redoutable, plus méchant, déjà plusieurs fois vainqueur, ils reviennent, peu confiants dans leurs amulettes ordinaire, en chercher de plus efficaces auprès de leur « **père** », incapable d'ailleurs de laisser dans la détresse ses « **enfants** ».

Durant le combat, celui-ci se tient près d'eux aussi sur les pierres qui forment l'enceinte du parc où se déroule le combat. Ses « enfants » l'entourent et lui demandent conseil, l'interrogent sur la meilleur manière de s'y prendre avec tel ou tel animal plus dangereux. Mieux encore, le **MPANETY – MPIARO** tient sur lui-même des amulettes personnelles qui ajouteront aux autres une nouvelle efficacité.

Mais que les lutteurs y prennent garde : on ne plaisante pas avec les « **FADY** ». Si pendant la nuit qui précède la lutte quelque lutteur s'est livré à quelque action interdite, rien de plus périlleux pour lui que de l'engager dans la lutte sans avoir eu soin de s'enduire de nouveau de son remède et sans s'être présenté au devin pour faire renouveler ses talismans. Voici quelques unes des interdictions imposées ordinairement aux lutteurs :

Ne pas manger les pieds de derrière des bœufs, appelés pieds de corps, sinon, gare aux ruades dangereuses.

Ne pas manger de riz qui écume (ROATRA), car il présagerait la colère des bêtes.

Ne pas manger de poumons ou de rognon, qui son encore symbole de souffle et de colère.

Ne pas manger de nourriture prise dans la marmite encore sur le trépied, du moins sans incliner auparavant la marmite. La stabilité de la marmite semble ici prise pour l'image de la stabilité de la bête et l'inclinaison de la marmite, au contraire, annoncerait son facile renversement.

Ne pas manger de manioc ou patates qui auraient été piqués ou fendus : l'association des idées est évidente ici.

Ne pas enfoncer la cuillère, en la piquant dans le riz servi (même remarque : le semblable appelle le semblable, on serait piqué par la corne du bœuf).

Ne pas souffler sur le riz très chaud mais l'avalé tel quel.

Eviter absolument de fouler l'ombre des « pierres levées ».

Interdiction encore de lutter avec une vache... de lutter le vendredi.

L'entrée du parc ne se fait pas n'importe comment ; souvent elle aura lieu par le canal d'écoulement des eaux. A l'époque de la nouvelle lune ce sera par le côté de l'enceinte.

Arrêter les lutteurs, la lutte une fois commencée, serait leur porter malheur.

4-1-4-2- La lutte elle même :

Mais voici pour les lutteurs ainsi préparés le moment de lutte. Ils sont munis de cannes plus ou moins longues, appelées « **TEHENA FANEREKERENANA** » : bâtons qui servent à frapper légèrement la tête du bœuf pour l'obliger à se retourner et à regarder du bon côté. Leurs chapeaux sont inclinés et protègent les yeux contre l'éblouissement du soleil. A l'annulaire ils portent un anneau de chiendent. Dans la ceinture sont logées les amulettes protectrices. Ils ont été enduits de leurs remèdes, ils mâchent encore leurs ingrédients. Ils sont prêts.

Les assistants, eux, se réunissent autour du parc, ils garnissent les bords supérieurs. On se bouscule sérieusement pour avoir de bonnes places.

Sur un signal donné on pousse vers le parc les trois ou quatre bêtes. Les pauvres bœufs sont ahuris à la vue de cette foule qui fait tapage de tous côtés. Ils refusent d'abord de pénétrer dans l'enceinte ; il arrivent même parfois à s'échapper. Maître et gardiens les ramènent de force, en les frappant à coups redoublés, à tel point qu'ils en ont la chair tout enflée. Les voilà enfin dans le parc. C'est le moment de régler les conditions du combat. En attendant, la porte est fermée par une grande natte (**TSIHY VITRANA**) et des hommes vigoureux restent là pour empêcher les tentatives de fuite.

Nous pouvons trouver là deux groupes de lutteurs. Ils ont deux chefs de groupes venus du pays même ou de la contrée environnante. Personne ne peut entrer dans l'arène si un accord n'a pas été d'abord établi entre les deux partis : ou bien ils s'arrangent pour lutter ensemble, ou bien ils conviennent de lutter chacun à leur tour. Manquer à cet accord préalable serait s'exposer au « **MIFAMOREKA** » : à se jeter des sorts les uns aux autres.

Le plus souvent un seul groupe se présente. On discute alors du prix de la lutte. Cela prend dix bonnes minutes.

Le début est vif entre les jeunes gens et le « **TOMPOM-PATY** » (maître du mort). Le « **FOMBA** » (Salaire) doit être proportionnel à la force et à la réputation des bœufs amenés. Pour un bœuf plus fort et plus cruel, qui aura déjà à son actif des adversaires vaincus ou même tués, on comprend que le prix soit plus élevé. Les jeunes gens n'accepteront la lutte que si on leur promet un **ARIARY**(5fr) ou même davantage.

« Allons, empoignez-moi ces bœufs, s'écrie le « **TOMPOM-PATY** », nous vous donnerons trois francs, et empoignez – les au plus vite, pour que nous ayons le temps de faire entrer ensuite d'autres bêtes ».

A quoi les lutteurs rétorquent : « Augmentez un peu notre salaire..... ne déshonorez pas les bœufs ; vous connaissez leur valeur et leur force.... ».

« Allez, empoignez-les..... nous ajoutons encore deux francs..... nous le faisons comme sacrifice funèbre..... Nous verrons ce qu'il y aura encore à faire après la lutte »... « C'est entendu » les lutteurs ôtent leurs « LAMBA ».

Tout d'abord deux ou trois entrent dans le parc et forcent les bœufs butés au coins à se retourner afin de pouvoir les saisir normalement.

Les autres descendent ensuite et la lutte s'engage.

Une fois saisis, les bœufs se débattent, bondissent, mugissent, se lamentent, tirent la langue en écumant. Furieux, ils cherchent à se débarrasser de leurs adversaires qui les étirent, grimpent sur leur bosse, etc.

Toute intervention est alors interdite aux spectateurs. Personne n'a le droit de dire pour encourager : « Allez, allez, vous l'aurez.... ! ». Si quelqu'un oubliait et le faisait, c'est au lutteur lui-même de s'arrêter, car s'il continue il risquerait un malheur.

De même si durant la lutte un des lutteurs est blessé, il est interdit de faire la remarque : « Un tel est blessé ? ». Si l'on interroge le blessé lui-même : « Etes-vous blessé ? » il répondra : « Non » ou s'il dit : « Oui », il ajoutera que la blessure est légère, que ce n'est rien qu'il n'a été qu'effleuré. Si le blessé peut encore marcher, il s'en va à bonne distance du hameau, suivi de quelques compagnons et du devin qui mettra des remèdes sur sa blessure. Personne d'autre que les compagnons ne peut jeter les regards sur la plaie, à ce moment-là.

Lorsque les bœufs sont tellement mauvais qu'il devient impossible de les saisir, on opère de deux manières :

Ou bien on se sert de la « **TSIHILAVA** » (natte allongée)

Ou bien l'un des lutteurs va braver le bœuf le plus récalcitrant qui se dresse devant lui.

Dans le premier cas, tous les lutteurs se mettent en ligne tenant une natte qui fait barrière : ils encerclent ainsi les bêtes et les acculent dans un coin du parc, et là ils ont plus de facilité pour les empoigner.

Dans le deuxième cas, le provocateur excite l'animal en sifflant, et c'est lorsque la bête a foncé sur lui, l'a jeté à terre, s'apprête à le fouler et à le percer que des amis viennent à son secours. L'assistance est transportée enthousiasmée. On s'amuse follement, on acclame : est-il plus grand plaisir que de voir des lutteurs jetés à terre, culbutés par des bêtes de renom.

Pour mieux encore exciter les ardeurs de l'équipe et de l'assemblée, quelques jeunes gens, payés par le « **TOMPOM-PATY** », se mettent dans la foule à chanter des airs de circonstance. C'est ce qu'on appelle le « **MIRARE-AOMBE** » : entonner le chant des bœufs :

« **MANAME IZAO NY AOMBE** »

DONO NY TANE FA..... etc. ? »

Voici deux bœufs qui vont combattre

Ouvrez le parc à MANGAVALANARY

Faites entrer les bœufs

Que la terre frappée retentisse de

Il n'en faut pas tant pour que les lutteurs excités par ces chants, le cœur en joie et saisis d'une incroyables ardeur, s'emparent de leurs adversaires.

Les bœufs sont tous saisis et maîtrisés, on peut ouvrir à une nouvelle fournée pour une nouvelle lutte. Cinq ou six rentrées se succèdent, ce qui mène jusqu'au soir. Quelle fierté chez les vainqueurs à qui ne sont point ménagées les louanges ! La surexcitation est extrême dans la foule où se mêlent jeunes gens et jeunes filles, hommes et femmes qui s'interpellent et se conduisent. De compassion pour les blessés ou les vaincus il n'en est guère question. Les propriétaires des bœufs sont enchantés des triomphes de leur bêtes. Les parents des jeunes gens poussent eux-mêmes leurs enfants à ces dangereux amusements par gloriole. Pourtant certains de ces lutteurs deviennent de tristes sujets, parfois des brigands.

4 – 2 – LE SAVIKA A AMORON'I MANIA : APPROCHE ET DIFFICULTE

Nous avons mené l'enquête psychosociale sous forme de questionnaire auprès des lutteurs, anciens lutteurs, chefs d'équipe et « **OMBIASY** » pour étudier les phénomènes sociaux qui se présentent dans la pratique du « **SAVIKA** », tout en visant de découvrir la logique interne de son organisation.

En effet l'enquête a été plus ou moins facilitée par le fait que nous sommes nous-même originaire de cette région et avons passé notre enfance à AMBOHIMAHASOA.

Si notre intégration a été finalement acceptée se fut grâce aux démarches préalables et l'intervention du Délégué Régional de la Jeunesse et des Sports en qui ils ont plutôt confiance.

Mais nous avons remarqué une certaine méfiance chez eux. En effet, ils pensent que nous nous mêlons des affaires d'une part et ils craignent que nous ne dévoilons le secret du « **SAVIKA** » d'autre part.

4 – 3 – Notre questionnaire

La pré-enquête menée dans les communes d'AMBOSITRA – I et II et IMITO nous a permis de poser treize questions que nous avons jugées pertinentes et considérées comme directives principales. Les communes d'AMBOSITRA I et II représentent le « **SAVIKA** » du Sud de cette région, tandis qu'IMITO celui du Nord.

Nous avons utilisé des questions ouvertes pour donner la liberté du sujet d'exprimer ses opinions personnelles et pour obtenir de plus amples informations concernant cette pratique. Mais nous avons orienté un peu plus l'entretien sur les spécificités du sujet dans la pratique.

Nous avons donc systématisé les questions suivantes :

- 1- Qui sont les pratiquants du « SAVIKA » ?
- 2- Pour quelles raisons le pratique-t-on ?
- 3- Dans quelles circonstances le pratique-t-on ?
- 4- Comment organise-t-on le « SAVIKA » ?
- 5- Comment se déroule le « SAVIKA » ?
- 6- Quand et où se font les entraînements ?
- 7- Qui enseigne les techniques et comment font les lutteurs pour les apprendre ?
- 8- Quel est le rôle de RAY AMAN-DRENY durant la pratique ?
- 9- Quel est le rôle de « P'OMBIASY » dans la préparation des lutteurs ?
- 10- Comment l'équipe se prépare-t-elle ?
- 11- Comment prépare-t-on les bœufs ?
- 12- Quelles sont les répercussions et portées sociales des résultats ?
- 13- L'opinion et la considération actuelle des gens concernant le « SAVIKA » en tant que sport traditionnel individuel ?

4 – 4 – Résultats :

Q1 – Qui sont les pratiquants du « SAVIKA » dans la région d'AMORON'I MANIA ?

La plupart des jeunes garçons de la masse paysanne sont des pratiquants, mais les lutteurs professionnels sont peu nombreux.

Chaque village possède ses lutteurs parmi les jeunes qui se répartissent à une sorte de division pour faciliter l'organisation.

En général, les pratiquants sont les TOVOLAHY ou KILONGA LAHY : les jeunes de 14 ans jusqu'à 35 ans.

Q2 : Pour quelle raison le pratique-t-on ?

Ne pas pratiquer le « SAVIKA » c'est honteux car les autres luttent nos bœufs et pourquoi pas l'inverse ?

Le « SAVIKA » est non seulement un jeu ancestral mais également un jeu populaire traditionnel que l'on pratique même aujourd'hui. C'est aussi un jeu occasionnel servant à se distinguer en démontrant aux spectateurs le courage, l'adresse et le style personnel de chacun.

Etre lutteur est un grand honneur envers les autres et un atout pour un jeune homme qui veut se marier.

Le « **SAVIKA** » est aussi une occasion pour défendre le prestige du groupe, clan, équipe d'appartenance, village selon le statut politique ou division administrative.

Q3 : Dans quelles circonstances pratique-t-on le « **SAVIKA** » ?

On distingue deux sortes de SAVIKA : le simple « **SAVIKA** » en dehors du parc et le **SAVIKA** solennel que l'on pratique dans le parc.

- Le simple **SAVIKA** se pratique parfois au marché de bovins pour tester le caractère et la force du zébu acheté tout en payant le lutteur.

Lors du piétinage des rizières, le **SAVIKA** est aussi pratiqué à la fin, juste avant le repiquage pour demander le remerciement au possesseur des travaux.

- La circoncision ou « **FAMPITANA ZAZALAHY** » est une occasion d'organiser le « **SAVIKA** » solennel pour l'exécution d'un rite, d'un remerciement et pour souhaiter l'enfant de devenir vigoureux.

La pratique du « **SAVIKA** » donne également un ton particulier à la cérémonie dédiée aux ancêtres au cours de l'exhumation.

Actuellement on organise aussi le « **SAVIKA** » lors des fêtes populaires comme les fêtes à l'école, du FOKONTANY et même à l'Eglise, ou encore dans certaines circonstances comme le Lundi de Pâques ou Lundi de Pentecôte.

Q4 : Comment organise-t-on le « **SAVIKA** » ?

L'organisation des rencontres revient de droit aux « **RAIAMANDRENY** » dans une communauté villageoise traditionnelle comme l'ANARANDRAY. Ils sont assistés par les anciens et chefs lutteurs qui furent de grands lutteurs à leur époque.

Par leur expérience sportive et surtout leur prestige, ils constituent une aide appréciable, pour les « **RAIAMANDRENY** » dans les préparatifs et les formalités à remplir avant la pratique. De même, durant toute la pratique, leur contribution pour le bon déroulement de la lutte est une des plus importantes. Cela est pour les fêtes coutumières traditionnelles, par contre pour les fêtes populaires, l'organisateur et l'autorité assurent la bonne marche de la pratique.

L'organisation consiste aux choix du moment, l'endroit pour le déroulement de la lutte, la fabrication ou réparation du parc, l'invitation des équipes de lutteurs et des bœufs destinés à la lutte.

Q5 : Comment se déroule le « **SAVIKA** » ?

Lors d'une fête, on indique l'endroit, l'heure convenue et chaque village se présente avec ses bœufs. L'équipe ou les équipes de lutteurs ont été déjà initiées par ses OMBIASY et Chefs lutteurs dès la veille de ce jour. Le lieu de rentrée des lutteurs dans le parc était déjà

déterminé par ces mêmes initiateurs et avec les directives à suivre sur la place, le « **ANDRO** » et le « **VINTANA** » car ceux-ci ont une grande importance et leur non respect surtout celui du « **ANDRO** », pourrait provoquer un accident. Les bœufs ont aussi chacun son « **ANDRO** » selon la couleur de leur robe.

Les rentrées des bœufs se font par fournée de deux à quatre animaux. La première et dernière rentrée sont constitués par des bœufs spéciaux selon la situation politique des possesseurs aux fêtes coutumières traditionnelles. Tandis que la dernière lutte se fait en VARY AMIN-DRONONO (les équipes luttent ensemble) : il s'agit d'équipes différentes.

Le nombre de rentrées dépend du nombre de bœufs et du moment réservé à la lutte.

Avant la première fournée de la lutte se tient le discours comprenant trois étapes :

Le premier est prononcé par le TOMPON'ANARANDRAY exposant l'objet de la manifestation et le remerciement des entités responsables surtout les lutteurs et tous les possesseurs des bœufs.

La deuxième étape, par le possesseur des bœufs de la première rentrée donnant la bénédiction aux lutteurs avec le TAPITSOKA (salaire) s'il y en a car les salaires proprement dits ont été déjà à la charge de l'organisateur. Si le « TAPITSOKA » n'est pas satisfaisant pour le cas d'un bœuf de renom, les lutteurs peuvent demander une augmentation en disant : « LALINA NY RANO KA AMPIO NY APINA ! » ou « AHITSANO NY RAVINA FA MAKIANA NY ASA ! »

A la fin de la pratique il y a aussi le « SAVONY » (savon) ou somme d'argent pour le remerciement des lutteurs

La troisième étape du discours est réservée au TOMPON'ANARANDRAY pour le remerciement du possesseur de bœufs de la première rentrée appelée « Fafa KIANJA ».

Avant chaque rentrée il y a toujours deux petits discours du possesseur de bœufs de la fournée correspondante et le remerciement du TOMPON'ANARANDRAY.

Quelquefois les lutteurs chantent le « RANGO » (MIRANGO avant et après la fournée pour leur excitation). Les spectateurs chantent aussi le « RANGO » à son tour pour blesser les lutteurs qui n'arrivent pas à empoigner le bœuf le plus renommé et pour animer la pratique :

AZA MISAVIKA RAHA MATAHOTRA E !etc, etc :

Tout d'abord deux ou trois lutteurs entrent dans le parc avec leur bâton pour la lutte et les autres restent sur la bordure du parc pour secourir éventuellement les lutteurs si ces derniers sont renversés par une bête féroce. Ensuite forcer à se tourner les bœufs pour avoir la bonne situation à le saisir des bœufs. Une fois saisis, les lutteurs de secours gardent les autres bœufs pour ne pas attaquer son coéquipier en pleine action.

Si les bœufs sont tous saisis et maîtrisés, on les laissera sortir du parc et les lutteurs entreront aussi dans leur chambre en attendant l'entrée suivante.

Durant la pratique le chef lutteur donne des conseils pratiques aux lutteurs et surveille la violation involontaire ou exprès du tabou.

- Les spectateurs ne peuvent pas suspendre leurs pieds au bord du parc.
- On ne peut pas jeter les déchets de quelque chose à manger dans le parc.
- Les filles, surtout pendant leur menstruation ne peuvent pas traverser le chemin de la descente des lutteurs dans le parc.
- Le LOHALAVA est une zone interdite pour les filles qui pourraient toucher expressément leur organe génital, cela pourrait provoquer un accident pour les lutteurs.
- Les filles ne peuvent pas non plus faire entrer les bœufs dans le parc ou même traverser le portail de ce parc.

Le tabou varie d'un TANY AMAMONINA à un autre même s'il y a des ressemblances et des différences dans la région d'AMORON'I MANIA.

Si la pratique se fait par équipe (ZANAKANABAVY, HAVANA AMANTSAKAIZA...), le porte-parole de l'organisateur annonce après le remerciement du possesseur de bœufs de chaque fournée l'équipe correspondante à cette dernière et chacun à leur tour. Mais la dernière fournée sera toujours du « VARY AMINDRONONO » ou les équipes lutteront ensemble.

On peut aussi lutter ensemble même avec des groupes de lutteurs si un accord a été établi entre les partis au préalable.

Q6 : Quand et où se font les entraînements ?

L'entraînement formel, organisé et planifié n'existe pas à proprement parler.

Les jeunes gens s'entraînent ensemble dans le jeu KIOMBIOMBY qui est une sorte de simulation du « SAVIKA » où les bœufs sont les jeunes gens eux-même avec beaucoup de variantes : d'abord, un jeune se tient debout en tendant les deux bras vers l'avant au niveau de la ceinture et en formant par les deux pouces les cornes du bœuf, il joue alors le rôle de l'animal. Un autre embrasse les bras tendus assimilés au cou du zébu, et son cou assimilé à la bosse de l'animal. Et la personne jouant la rôle du bœuf balance ses bras en sautant à la manière du zébu.

Cette technique est aussi utilisée avec les veaux dans le pâturage, lors du gardiennage de bœufs à l'âge de 14 à 16 ans.

Ensuite, à l'âge de 17 à 18 ans on s'entraîne avec les taurillons puis bouvillons et même des bœufs au moment du piétinage des rizières car la force de l'animal est réduite par la fatigue des travaux, et la boue aussi freine l'impulsion aux sauts.

En bref, les entraînements se font progressivement avec l'âge du futur lutteur et celui de l'animal selon le tableau ci-dessous :

Tableau I : Dénomination des bœufs par âge

AGES	DENOMINATIONS BETSILEO	CARACTERE et/ou NECESSITE	DENOMINATION
- d'1 an	Tera-bao	Pas de cornes qui tête encore	VEAUX
- 1 à 2 ans	Sara-kely	Les cornes pointent	VEAUX
- 2 à 3 ans	Maota kely	Cornes : 8 cm, qui ne tête plus	TAURILLONS
- 3 à 4 ans	Vantony	Les cornes se tordent	TAURILLONS
- 4 à 5 ans	Sakam-bositra	Les cornes s'écaillent une 2 ^{ème} Fois (habituer au SAVIKA)	BOUVILLONS
- 5 à 6 ans	Jaolahy	« non castré »	TAUREAUX
- 6 à 8 ans	Vositra	« castré » SAVIKA SOLENNEL	BŒUFS
+ de 8 ans	Antitra		VIEUX

Q7 : Qui enseigne les techniques et comment font les lutteurs pour les apprendre ?

L'ancien lutteur et le chef d'équipe enseignent les techniques tout en commençant par la façon d'entrée (FIDIRANA) et celle de sortie (FIALANA).

L'entrée se fait juste au moment où l'œil du bœuf du côté de lutteur est fermé par une légère frappe ou tentative avec la main ou à l'aide d'un bâton.

L'entrée dépend aussi du caractère du bœuf : se fait par devant pour un bœuf spécialiste aux coups de pieds, et par derrière pour celui qui a la tête agile.

Presque les bœufs d'AMORON'I MANIA venant du Sud (appelés TATSIMO et sans marque), sont rapides à leurs pieds. Donc l'entrée par devant est à conseiller, tandis que celui de TANANARIVE venant du Nord (appelé TAVARATRA, la plupart avec marque) ont la tête agile, l'entrée est donc de préférence par derrière.

La sortie se fait avant l'épuisement total, juste au moment où l'animal est en l'air au cours d'un saut pour éviter le bœuf MANARA-MODY (ou qui suit le lutteur après la lutte).

Après la maîtrise de l'entrée et de la sortie on apprend les techniques selon le caractère de l'animal. Donc il faut avoir des "cours théoriques" verbaux pour ces techniques employées

selon le caractère du bœuf à lutter. Ce dernier est connu par sa morphologie, son apparence et ses habitudes au cours des luttes précédentes.

En général :

- Le bœuf « BARIA » (peu de bosse, composé de plusieurs race) est favorable aux techniques « KENDABE » et « TONGASIRANA »
- Le bœuf « BEDARA » (avec cornes longues et bosse énorme) est résistant mais peu de force, toutes les techniques sont abordables.
- Le bœuf « LAHILOHA » (avec cornes courtes mais au grand cou) est favorable aux BARATEHINA et FEHITRAFO par son caractère glissant mais lent et peu de force aux sauts.

La connaissance des techniques à employer selon le caractère de l'animal n'est pas suffisante pour un lutteur, mais il doit aussi réfléchir et agir en même temps aux actions du bœuf au cour de la lutte :

- A un bœuf MANOLONA (sauter vers le côté du lutteur et employer sa tête et son museau) et baisse sa tête, il faut cacher la tête à son cou et accrocher les pieds au TANAKELINY (épaul). S'il est de caractère MANOLONA mais avec tête haute, il faut cacher la tête avec la bosse et grouper le corps.

A un bœuf MANARY (sauter vers le côté opposé du lutteur) les FEHITRAFO, TONGASIRANA ET BARA TEHANA sont les techniques favorables.

- A un bœuf qui utilise ses pieds pour se débarrasser de la prise, il ne faut pas suspendre les pieds.

Le bœuf dangereux est donc celui qui change ses mouvements à chaque saut en employant toutes sortes de moyens (utilise sa tête, MANOLONA, MANARY, utilise ses pieds). Et le meilleur lutteur est celui qui peut suivre intelligemment tous les mouvements du bœuf dangereux.

Q8 : Rôle du RAY AMAN-DRENY durant la pratique ?

Les « RAY AMAN-DRENY » jouent un rôle très important avant, pendant et après la pratique du SAVIKA.

- Avant la pratique, ce sont eux qui donnent l'autorisation de la faire, assurent les relations directes avec les possesseurs des bœufs et les équipes de lutteur, et responsabilisent la réunion préparative (avec l'ANARANDRAY) pour l'organisation proprement dite et les demandes qui la concernent.

- Pendant la pratique, ils assurent la réception des entités venues et prennent en charge les discours.

Ils interviennent aussi en cas de dispute entre les spectateurs ou désaccord entre lutteurs ou équipes

- Après la pratique, ils remercient

Q9 : Rôle de l'OMBIASY dans la préparation des lutteurs ?

Le SAVIKA est d'autre part une démonstration de l'efficacité des ODY de la part des lutteurs et du possesseur des bœufs.

Le « OMBIASY » est à la fois le transmetteur de force surnaturelle aux ingrédients de TAMBAVY et ODY TANDROKA, l'astrologue et guérisseur de l'équipe de lutteurs.

Certaines équipes ont comme OMBIASY leur chef d'équipe même.

La composition des ingrédients varie selon le TANY AMAMONINA et l'OMBIASY même :

- A AMBOSITRA, le TAMBAVY des lutteurs est composé du premier bouillonnement de riz, de SOMORON-DAHY (sorte de plante qui pousse sur la pierre) de SOMORON'AHITRA (cytosintince), de gingembre, un piment. Tout cela est sanctifié par l'OMBIASY avant leur utilisation. L'ODY TANDROKA est composé de : MASO BE TSY MAHITA (œil gauche d'un veau mort-né), BOLILA (bourgeon d'herbe en dessous d'une pierre), MAHATANA (bracelet de chiendent et un insecte appelé RAMANANA)

- A IMITO, le TAMBAVY des lutteurs est composé de ODY TSY FADY, de HAZOMANGA, du SOMORONA, un verre de rhum et cinq litre d'eau froid. On peut asperger aussi le bâton avec cette solution. L'ODY TANDROKA est la composition d'une plante appelé BOLILA avec du FANAMORA.

La guérison d'un lutteur qui souffre à cause du SAVIKA est un don naturel, mais un individu formé aussi peut guérir la victime à l'aide de sa salive avec du FANAMORA de AHIBALALA et TSIMANANDRA en faisant entrer ces ingrédients déjà mastiqués dans la plaie. C'est pourquoi on ne peut pas suturer la plaie pour la fermer.

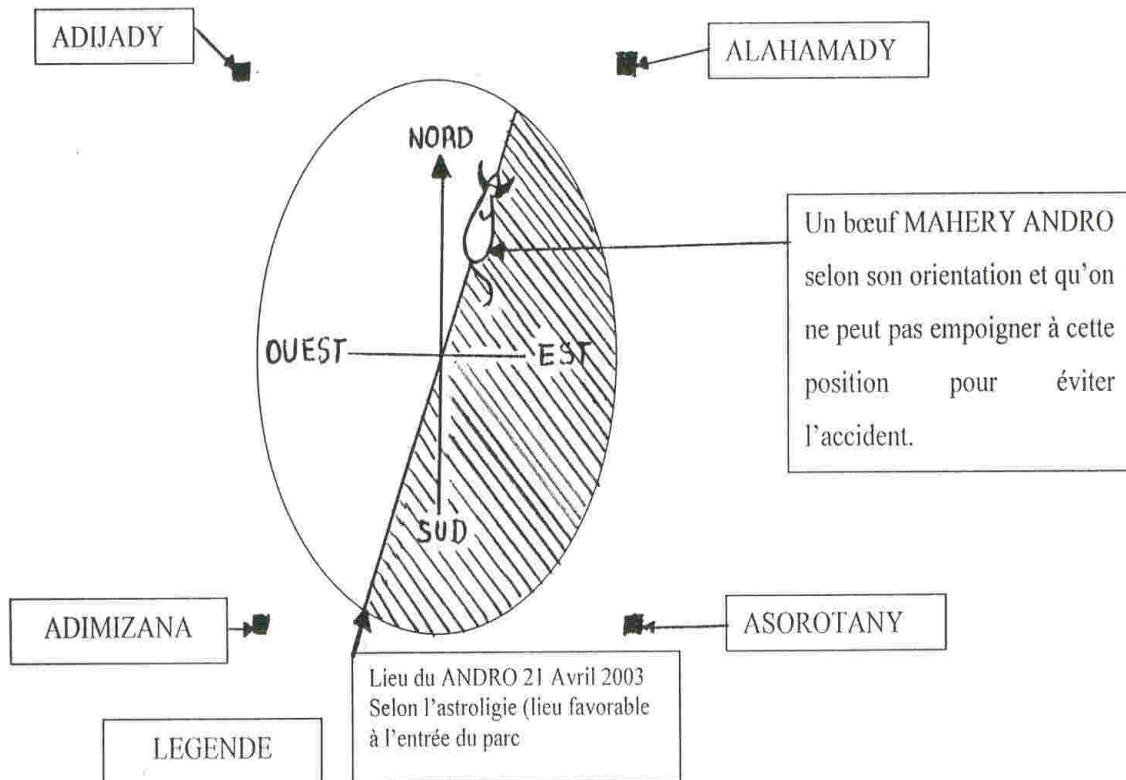
S'il s'agit d'une entorse ou d'une fracture la guérison se fait par un massage à l'aide de la salive.


L'OMBIASY en tant qu'astrologue, détermine le lieu de la rentrée dans le parc en utilisant du DIARY (AGENDA). Il donne des conseils sur les « compartiments ANDRO TSARA » et « ANDRO RATSY » de ce parc. En effet la partie « ANDRO TSARA » du parc est favorable au « OFANA » et l'engagement à la lutte. L'OMBIASY donne aussi des

directives aux lutteurs sur l'orientation du bœuf favorable à lutter (bœuf faisant face au « ANDRO » mais ne tournant pas le dos).

Prenons comme exemple le « SAVIKA » organisé par l'ASSOCIATION SAVIKA D'AMBOSITRA qui a eu lieu le 21 Avril 2003 :

Figure N°4 :APPLICATION DE L'ASTROLOGIE SUR LE TERRAIN DE SAVIKA



 = ANDRO TSARA (partie du parc favorable à faire de OFANA et pour empoigner le bœuf

 = ANDRO RATSY (partie néfaste)

Q 10 : Comment l'équipe se prépare-t-il ?

Quelques jours avant la pratique, un groupe de lutteurs composé du représentant de chaque division (LOHARANO, VODIRANO, AMPOVOANY, AMBADIKA ATSIMO) demande la bénédiction au stèle d'un ANAKANDRIAMAHALAZA (qui connaît le futur par le biais de son rêve) à l'aide d'un litre de rhum.

Et à la veille de la pratique, tous les lutteurs se rassemblent dans une chambre spéciale pour se purifier avec l'« ODY » et s'abstiennent de rapport sexuel. A ce moment, les repas se prennent ensemble dans une cuvette. Il est interdit de mélanger la tête et les pieds des animaux destinés aux mets composant ces repas.

Q 11 : Comment prépare-t-on les bœufs ?

Le choix du bœuf à acheter au marché est déjà une sorte de préparation à la lutte, c'est pourquoi on le teste en fonction de son caractère externe et de sa robe. Voici, ci-dessous quelques noms de bœufs

- Suivant leur caractère :

MAHERY : vigoureux

MITROATRA : agile, élané

MAMOTANA : qui sait faire face au lutteur

MANAPIKA : qui donne des coups de cornes de bas en haut

FANIPAK'ALOKA : rêveur distrait, ruant à l'ombre, donnant des ruades à une ombre

MALAKY LOHA : qui a la tête légère, agile

FANIPAKA : qui a l'habitude de ruer

MANAO TSIPA-MIORIKA : qui lance des coups de pied en avant

MANAO TROA-DOMAY : qui s'élançait en courant

MANARA-MODY : qui suit le lutteur après la lutte

- Suivant la forme ou la disposition de leurs cornes :

AMPELA MAMOLY : l'une des cornes se dresse en haut et l'autre descend

BIKO ou BIKOA : cornes taillées dès le bas âge auxquelles on fait suivre une direction voulue

BILA : l'une des cornes est courbe, l'autre droite

BORY : sans cornes ou presque sans corne

SOLANGA : cornes recourbées en arrière

BAKA : les deux cornes largement ouvertes

KINDAVA : cornes droites

KIRIOKA : cornes droites à angle aigu sur petite tête

KIRONGO : cornes bien arrondies dont les pointes se rapprochent d'avant en arrière.

KITSOLO : cornes droites pointues

MONGA : une des deux cornes est presque avortée

RONDRIKA : cornes qui retombent à droite et à gauche

SALANDY : cornes molles comme de la peau et caduques, pendantes vers la bouche

SALAMALOHA : cornes droites et écartées

TANDROBALALA : cornes droites et un peu inclinées en avant

SOKOLOHA : cornes de chèvres

RONDRONA : extrémités recourbées

- Suivant la couleur de la robe : il y a 117 noms donnés aux bœufs chez les BETSILEO.

Les possesseurs des bœufs au « SAVIKA » choisissent aussi leurs bœufs en fonction de l'astrologie car les jours du mois jouent sur le destin des bœufs comme nous montre le tableau suivant :

Tableau II Destins des bœufs selon les jours du mois

1 Mercredi	ALAHAMADY	OMBILAHY (Taureau)
2 Jeudi	AVANDRONY	OMBIKELY (Jeune taureau)
3 Vendredi	SORIA BE HENA	SORAMENA (rayé de rouge)
4 Samedi	LOHA ADAORO	VOSITRA (Bœuf coupé)
5 Dimanche	FIARAVANY	HAVIA au DIMBANA (corne recourbée)
6 Lundi	RAVINY	SORATRA (marqueté)
7 Mardi	IVAHANY	TAMBORO (Noirâtre)
8 Mercredi	ASOROTANY	MAVO (gris – brun)
9 Jeudi	ANKONKONY	VOASEVA (brunâtre)
10 Vendredi	ANKIFINY	MAVOSOFINA (aux oreilles brunes)
11 Samedi	ALAHASATY	FITSINDROKA MANDRONGATSA (agressif)
12 Dimanche	ANKAROVOANY	LAVA (corps allongé)
13 Lundi	ASOMBOLA	SADA (à points blancs)
14 Mardi	ALAOVA	VOAMBA (brun presque noir)
15 Mercredi	ALAKAFORO	MENA (rouge violet)
16 Jeudi	AMPAINGANA	ZAVOMANDRY (blanc sombre)
17 Vendredi	KIDIDY	FEHIVAVA (mufle à points blancs)
18 Samedi	ALAKARABO	MAITSO (noir sans points blancs)
19 Dimanche	FANONIRENY	SADAFANDRATSA (blanc rayé)
20 Lundi	ALAKAOSY	VANDANA MANGA (tacheté)
21 Mardi	TSIDINA	AMPINDOHA MASIKA (point noir sur le front)
22 Mercredi	ANDRANOMASO	MANDIAVARY (pieds marquetés)
23 Jeudi	NY AMBOTONY	FOTSITRATRA (poitrail blanc)
24 Vendredi	SANDRASODY	FOTSY TANAN'ILA (un pied de devant blanc)
25 Samedi	ADALO	MAITSO (noir sans points blancs)
16 Dimanche	FANINANY	VORY MAITSO (noir sans cornes)
27 Lundi	LOHA	FOTSY (blanc)
28 mardi	ALOHOTSY FARA ALOHOTSY	VORY FOTSY (blanc sans cornes)

Ainsi le possesseur de bœufs apporte de préférence les bœufs correspondant au bon destin du jour de la pratique, s'il veut gagner à cette pratique.

En outre, il purifie ses bœufs destinés au SAVIKA par : des ODY MAHAVALIA pour qu'on ne puisse pas guérir la plaie causée par l'attaque de ses animaux. C'est même mortel, des ODY MAMPALAMA (glissant) venant de l'anguille, et des ODY MAMPASIKA.

Q12- Répercussion et portée sociale des résultats :

- En cas de défaite, c'est à dire lorsque l'équipe n'a pas réussi à empoigner un bœuf, et même si elle a empoigné et que le lutteur tombe sur le sol, l'équipe est toujours déshonorée et l'entité d'appartenance subit l'humiliation.
- En cas de victoire : une joie et une satisfaction générale la suivent. C'est un grand prestige pour le chef lutteur et un hommage pour toute la communauté villageoise d'appartenance.
- Les jeunes filles sont attirées par le lutteur célèbre par reconnaissance et par admiration. Il peut aussi obtenir beaucoup d'argent venant des « TAPITSOKA ».

Q13- L'opinion actuelle des gens sur le SAVIKA en tant que sport traditionnel ?

On constate que la population d'AMORON'I MANIA est actuellement encore intéressée par la pratique du SAVIKA étant donné que ce dernier est moins cher et plus populaire que le « HIRA GASY » pour l'exhumation. Mais le pouvoir d'achat des paysans diminue. En plus le moyen de faire des économies avec les volailles transformées en cochon et finalement en bœuf est très aléatoire à cause du développement de la peste porcine africaine. Donc le nombre de bœufs diminue, l'entraînement se fait rare, l'apprentissage n'existe plus chez les jeunes car le piétinage, occasion pour eux de s'entraîner et d'apprendre devient hersage, d'où la diminution du nombre de lutteurs.

V- DIAGNOSTIC DE LA STRUCTURE ACTUELLE DU « SAVIKA » DANS LA REGION D'AMORON'I MANIA.

5-1- Méthodologie

Diagnostiquer c'est détecter les problèmes actuels de la pratique du « SAVIKA » dans la région d'AMORON'I MANIA. A cet effet, nous avons opté pour la méthode suivante :

Enquêtes auprès de l'Association SAVIKA d'A MBOSITRA pour préciser la situation actuelle de cette pratique d'une part, et aux lutteurs, anciens lutteurs et chefs d'équipes

d'autres part. L'analyse du contenu et l'interprétation des résultats de ces enquêtes nous aideront à la proposition de codification.

La pratique du « SAVIKA » qui a eu lieu à AMBOSITRA le 21 Avril 2003 sous l'organisation de l'Association SAVIKA et l'enquête à IMITO (une commune de la sous - préfecture de FANDRIANA) nous permettent de rencontrer presque toutes les équipes de SAVIKA de la région d'AMORON'I MANIA. C'est aussi l'occasion de poser les questions suivantes,aux anciens lutteurs, chefs d'équipes et surtout aux membres du comité directeur de la dite association.

5-2- Notre questionnaire

5-2-1- A l'Association SAVIKA d'AMBOSITRA

Q1- Comment est la situation administrative de l'Association « SAVIKA » d'AMBOSITRA ?

Q2- Quels sont les buts de l'Association ?

Q3- Quels sont les efforts que vous avez faits depuis la construction de l'association ?

Q4- Etes-vous satisfaits des résultats de vos efforts ?

Q5- Est-ce que vous avez déjà codifié cette pratique ?

Q6- Quels sont les problèmes liés à la sportivisation du « SAVIKA »

5-2-2- Aux lutteurs, anciens lutteurs et chefs d'équipes

Q1- Qui juge la pratique ?

Q2- Quels sont les critères de victoire au « SAVIKA » ?

Q3- Quelles sont les différentes techniques utilisées ?

Q4- Comment le bœuf réagit – il vis à vis de ces différentes techniques de prise ?

Q5- Combien de saut fait le bœuf lors d'une lutte individuelle ?

Q6- Quels sont les actes interdits pour la protection du bœuf ?

Q7-Quels sont les problèmes liés à la rencontre par équipe

Q8- Quels sont les problèmes de la pratique externes du « SAVIKA »pour votre communauté villageoise ?

Q9- Quelles suggestions apportez - vous à la sportivisation du « SAVIKA » ?

5-3- Les résultats de notre enquête

5-3-1- Pour l'Association « SAVIKA »

1- Situation administrative de l'association « SAVIKA » ?

L'association a déjà son certificat de conformité numéro 25/2001 délivré le 21 juillet 2001 à Ambositra par le délégué régional de la jeunesse et des sports auprès de cette même préfecture.

2- Quels sont les buts de l'association ?

L'association cherche à réunir les jeunes pratiquants de « SAVIKA » à AMORON' I MANIA pour développer cette pratique comme toute discipline sportive.

Elle participe aussi à l'éducation des jeunes et assure l'inter - relation entre ces jeunes par le biais de la pratique du SAVIKA.

Enfin, elle sauvegarde et développe le patrimoine culturel qui caractérise cette région.

3- Quels sont les efforts que vous avez fait depuis la construction de l'association ?

- Grouper les jeunes pratiquant par équipe selon leur village d'origine comme : ANDINA, IMADY, AMBATOFINANDRAHANA, IMITO, AMBOSITRA, IVATO, ANTAFOTONA,....
- Participer à la célébration des différentes fêtes.
- L'association a déjà transporté cette pratique en répondant à l'invitation de FIANARANTSOA et TSIROANOMADIDY.
- Fait participer les jeunes de moins de 17 ans ou de catégorie « cours moyen » en vue de la préparation de la relève.

4- Etes-vous satisfaits des résultats de vos efforts ?

- Nous ne sommes pas satisfaits mais l'effort continu. En effet nous ne pouvons pas supprimer en totalité la prise d'alcool pour les lutteurs et nous ne sommes pas arrivés à faire une compétition d'une part, et d'autre part l'association a déjà protéger les lutteurs et les bœufs par de simples règles de conduite.

5- Est-ce que vous avez déjà codifié cette pratique ?

Non, parce que le « SAVIKA » est une lutte entre homme et animal. Mais le règlement que nous avons élaboré évite juste des accidents qui pourraient survenir aux lutteurs et aux bœufs et est respecté pour donner satisfaction aux spectateurs en cherchant les moyens pour empoigner le bœuf féroce. En effet nous avons donné des maillots numérotés aux lutteurs confirmés de l'association pour les distinguer et afin d'éviter les lutteurs ivres d'entrer dans le parc. Nous avons aussi limité le nombre de lutteurs, quarante maximum dans une séance (il y a des lutteurs permanents et de nouveaux).

6- Quels sont les problèmes liés à la sportivisation du « SAVIKA »

- Il est difficile de mesurer la force des bœufs par rapport au lutteur et même l'inverse.
- Le « SAVIKA » ne peut pas être séparé de l'ODY TANDROKA, l'astrologie et les discours des RAY AMAN-DRENY.

- Le « SAVIKA » a déjà aussi son organisation interne rigoureuse comme la lutte aux vaches à l'inauguration d'un nouveau parc, le FAFA KIANJA au début de la séance et le VARY AMIN-DRONONO à la fin.

5-3-2- Aux lutteurs, anciens lutteurs et chefs d'équipes

1- Qui est-ce qui juge la pratique ?

Le spectateur évalue la séance du SAVIKA en choisissant le meilleur lutteur à travers ce qu'il a vu aux différentes fournées.

Les rumeurs après la pratique permet de connaître le caractéristique de la séance comme :

- la plupart des bœufs sont maîtrisés, ou le contraire.
- Presque tous les bœufs sont féroce et beaucoup d'accidents ont survenu.

2- Quels sont les critères de victoire au « SAVIKA » ?

- Pour le lutteur, la victoire se traduit par le maintien de la prise à travers les différents sauts du bœuf jusqu'à son épuisement appelé MAHALANY NY OMBY ou maîtriser le bœuf.
- Pour le bœuf c'est de faire tomber le lutteur

3- Quelles sont les différentes techniques utilisées ?

Une lutte est constituée par l'entrée, la prise et la sortie.

- a) L'entrée dépend du lutteur, de la position et la vigilance de l'animal dans le troupeau. Elle varie aussi selon le caractère de l'animal : pour le bœuf sensible à sa tête, on utilise l'entrée par derrière et à celui qui est habile aux pieds, l'entrée par devant est préférable.

Il y a aussi l'entrée directe et indirecte :

- L'entrée directe, c'est prendre directement le bœuf avec la prise préférée au moment où sa tête est cachée dans le troupeau ou au moment de la fermeture de son œil du côté de l'entrée après une tentative ou petit coup de bâton à son oreille
 - L'entrée indirecte c'est faire une autre prise, ou de l'OFANA (appât) avant la technique préférée, ou encore piétiner le haut des dos du troupeau pour aller vers la cible....
- b) La prise c'est la partie principale de la lutte où les lutteurs emploient la technique proprement dite pour fatiguer le bœuf qui va essayer de se débarrasser

de cette prise en utilisant des sauts différents, des coups de cornes et des coups des pieds jusqu'à son épuisement total.

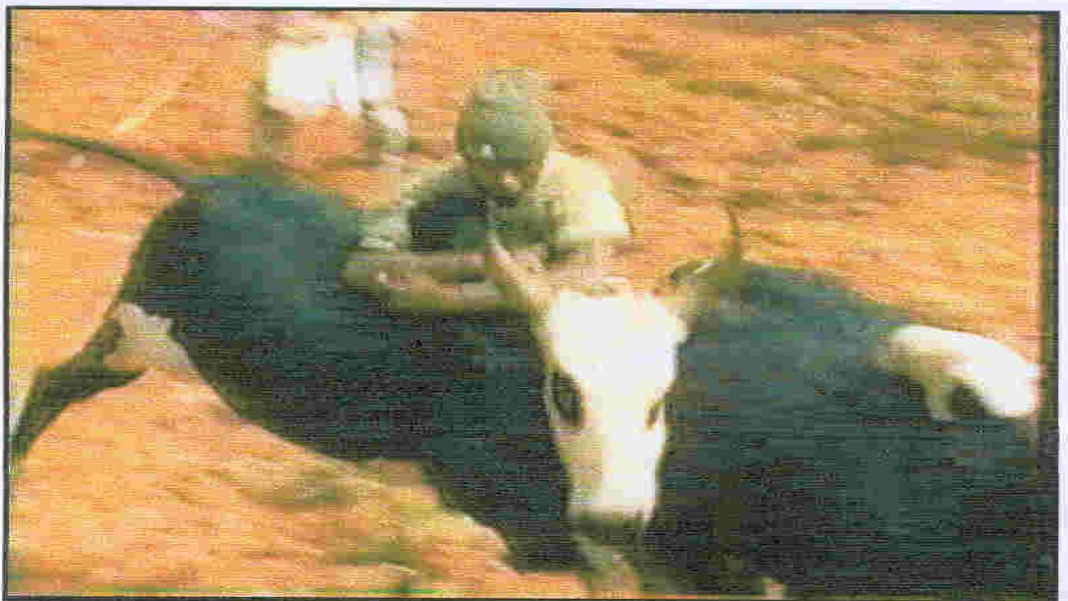
Il existe plusieurs types de technique de prise :



Kenda be



Kenda roroka



Fehitrafo



Bara tehana



Tonga sirana



Saviky ny mpirahalahy



Savika angaredona



Ofana

- le « KENDABE »
 - le « FEHITRAFO »
 - le « TONGASIRANA »
 - le « BARA TEHANA »
 - le « KIANTSOFINA »
 - le « SAVIKY NY MPIRAHALAHY »
 - le « SAVIKA ANGAREDONA »
 - le « KENDAROROKA »
-
- Le KENDABE où le lutteur tient embrassés le cou et la bosse du bœuf.
 - Le « FEHITRAFO » où le lutteur tient embrassée la bosse du bœuf
 - Le « BARA TEHANA » où le lutteur tient la bosse du bœuf à l'aide d'un bâton
 - Le « KENDAROROKA » où le lutteur tient embrassées la bosse et la poitrine du bœuf sur le même côté.
 - Le « KIATSOFINA » où le lutteur tient embrassée, la bosse et prend l'oreille du bœuf
 - Le SAVIKY NY MPIRAHALAHY où deux hommes s'unissent pour saisir l'animal
 - Le SAVIKA ANGAREDONA où plusieurs hommes s'unissent pour saisir l'animal
- a) La sortie c'est le fait de lâcher l'animal à son épuisement. Cela peut être difficile si le lutteur se trouve accidentellement entre les cornes à une prise « BEROLOHA ». Dans ce cas il faut utiliser le SAVIKA ANGAREDONA pour sauver ce lutteur (MANGALA REVO)

4- Comment le bœuf réagit-il vis-à-vis de ces différentes techniques de prise ?

La réaction de l'animal varie suivant l'importance de la partie embrassée et la position du lutteur. Ainsi le bœuf utilise le maximum d'effort en sautant très haut et très fort avec la technique du « KENDABE » car sa voie respiratoire est étranglée tandis qu'aux autres techniques il n'utilise que sa force normale. C'est pourquoi les spectateurs interviennent

d'employer le « KENDABE » en disant « AZA ATAO HOATRAN'IO FA KENDAO » (Ne faites pas comme sa, mais il faut l'étrangler)

5- Combien de saut fait le bœuf lors d'une lutte individuelle ?

En général le bœuf utilise sa force maximale dans les cinq premiers sauts et cela diminue petit à petit jusqu'à son épuisement.

Voici la statistique des sauts effectués par chaque bœuf combattant avec un seul lutteur jusqu'à son épuisement pendant la pratique du « SAVIKA » à AMBOSITRA le 21 Avril 2003, présentée par les tableaux suivantes :

Tableau III : Les nombres de sauts du bœuf maîtrisé par un lutteur jusqu'à son épuisement

N° de la lutte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Nombre de saut	10	10	0	10	10	9	11	10	15	10	10	10	10	9	14	10	10	10

Tableau IV : Transformation en serie statistique

Nombre de sauts	0	9	10	11	14	15
Fréquence absolue	1	2	11	1	1	1

Dans cette série la fréquence maximale 11 correspond au nombre de saut 10 comme mode.

Ainsi le nombre des sauts du bœuf maîtrisé jusqu'à son épuisement par un lutteur est de 10

6- Quels sont les actes interdits pour la protection du bœuf ?

- Certains possesseurs de bœuf n'acceptent pas la lutte collective pour ses bœufs et interdisent le croc en jambe.
- Il est interdit de frapper les bœufs qui ne sont pas féroces.

7- Quelles sont les problèmes liés à la rencontre par équipe ?

- Certaines équipes font des réclamations lors de la répartition des bœufs de chaque fournée par équipe car elles rencontrent toujours des bœufs renommés et féroces.
- Il y a aussi l'inégalité de nombre de fournée pour chaque équipe.

8- Quels sont les problèmes liés à la pratique à l'extérieur pour votre communauté villageoise ?

- L'inégalité de tabou à la pratique du « SAVIKA » à l'extérieur de notre communauté villageoise a créé un problème à « l'ODY TANDROKA ».

- L'équipe d'IMITO ne lutte pas contre un bœuf féroce tandis que celui d'AMBOSITRA empoigne ce dernier en pratiquant la lutte collective.
- 9- Quelles suggestions apportez - vous à la sportivisation du « SAVIKA ».
- D'abord évaluer la relation inter – lutteurs dans l'équipe
- Ensuite le OFANA par le linge est interdit
- Garder les mœurs et coutumes dans la pratique
- Limiter le nombre de bâtons utilisés par l'équipe
- Chaque journée doit être constituée de trois ou quatre bœufs.
- Dix à vingt lutteurs par équipe.
- Vêtement sans boutons, ni de ceinture en cuir mais numérotée.
- Donner le même point aux différentes techniques et la moitié des points pour la technique BEROLOHA.
- Donner aussi des points à celui qui fait de « OFANA »
- Interdire la frappe au bâton de bœufs
- Eviter si possible le « SAVIKA ANGAREDONA »
- Utiliser des bois ronds pour le parc afin de faciliter la sortie du parc en cas de besoin.
- Interdire de faire tomber le bœuf
- L'entrée et la lutte collective pour faire sortir le bœuf féroce ou pour sauver le lutteur en BEROLOHA ne sont pas évaluées.

5-4- Interprétation des résultats

L'association SAVIKA d'AMBOSITRA et les entités participantes à la pratique, cherchent les moyens pour sportiviser ce type d'activité physique traditionnel, mais ils n'arrivent pas à le faire même s'ils ont déjà réglementé la conduite des lutteurs, à cause de la difficulté de l'identification de cette pratique.

En effet, le SAVIKA est d'une part une activité physique et sportive en duel comme le combat où l'individu est en relation avec autrui, en opposition avec la recherche d'information comme type de conduite.

Mais d'autre part, le SAVIKA est aussi une activité de groupe où l'individu est en relation avec son groupe d'appartenance en coopération et cherche l'harmonie pour empoigner le bœuf, d'où l'existence de la tactique collective au OFANA, l'entraide,

sauvetage d'un lutteur au BEROLOHA et à la lutte collective pour faire sortir le bœuf féroce....

Ainsi, il est nécessaire d'utiliser le système de pointage et le mode d'arbitrage des sports de combat au SAVIKA. Et en tant que sport collectif, l'utilisation de feuille de marque pour la décompte des points, résultant des efforts de chacun dans les fournées de son équipe, est très important pour déterminer l'équipe vainqueur et vaincu.

Mais la sauvegarde du fond et de la forme de cette pratique traditionnelle est à conseiller avec la proposition de codification pour ne pas démystifier ce patrimoine culturel. C'est ce que nous allons essayer de voir dans la partie suivante.

VI- PROPOSITION DE CODIFICATION DANS LA PRATIQUE DU « SAVIKA »

6-1- REGLEMENTS GENERAUX

Règle un : LA PRATIQUE

Art -1 : Définition

1-1-La pratique du « SAVIKA »

Une rencontre de SAVIKA se dispute entre deux équipes de vingt (20) lutteurs au maximum chacune. L'objectif de chaque équipe est de maîtriser jusqu'à l'épuisement tous les bœufs de chaque fournée de leur tour.

1-2- Les techniques employées

une lutte est constituée par l'entrée, la technique de prise et la sortie.

1-3- Vainqueur

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a gagné le plus de points pour un même nombre de fournée et de bœufs à lutter.

Règle deux : DIMENSION ET EQUIPEMENT

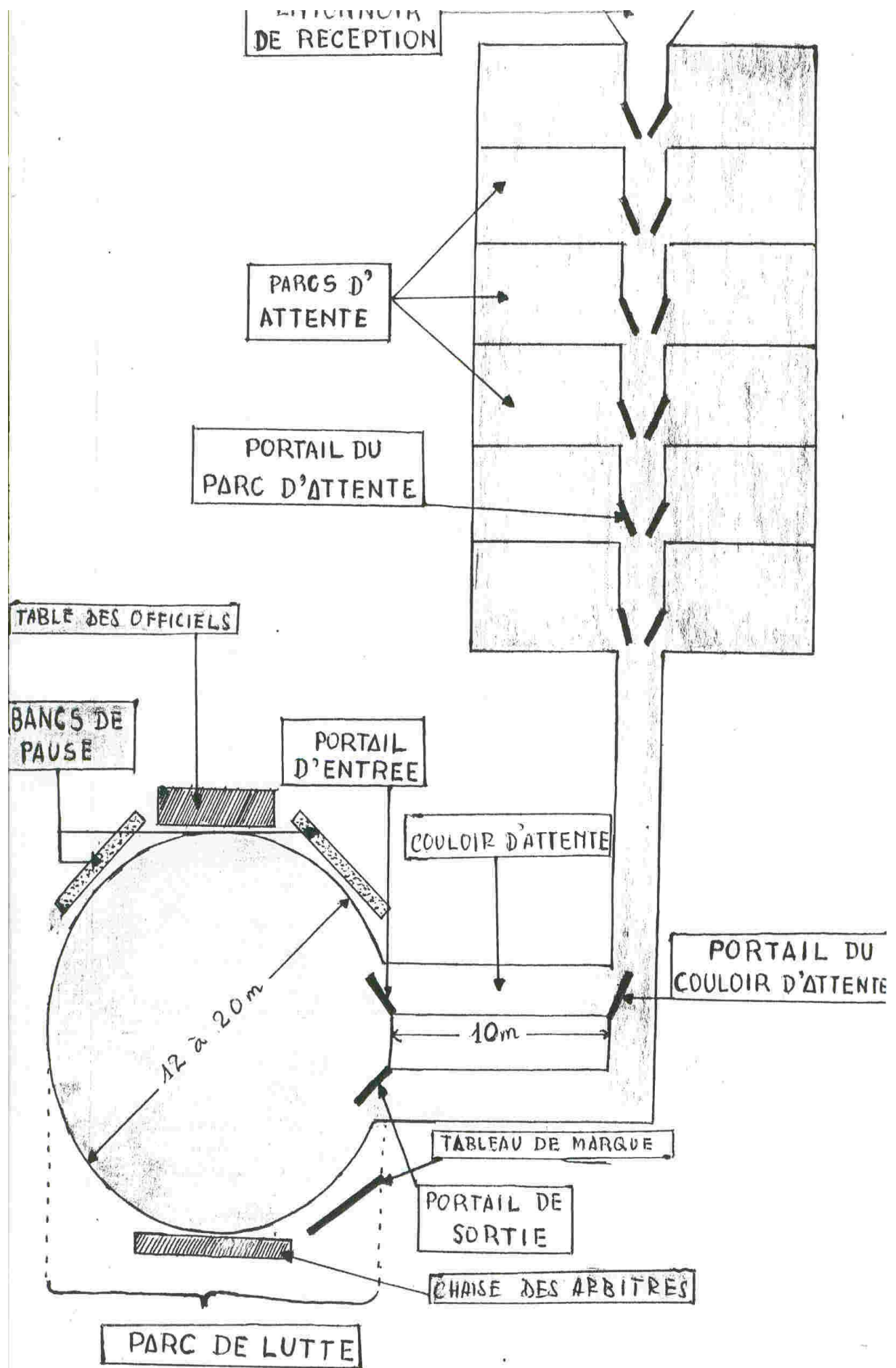
Art-2 : L'aire de lutte (Fig -5)

2-1- Le parc de lutte

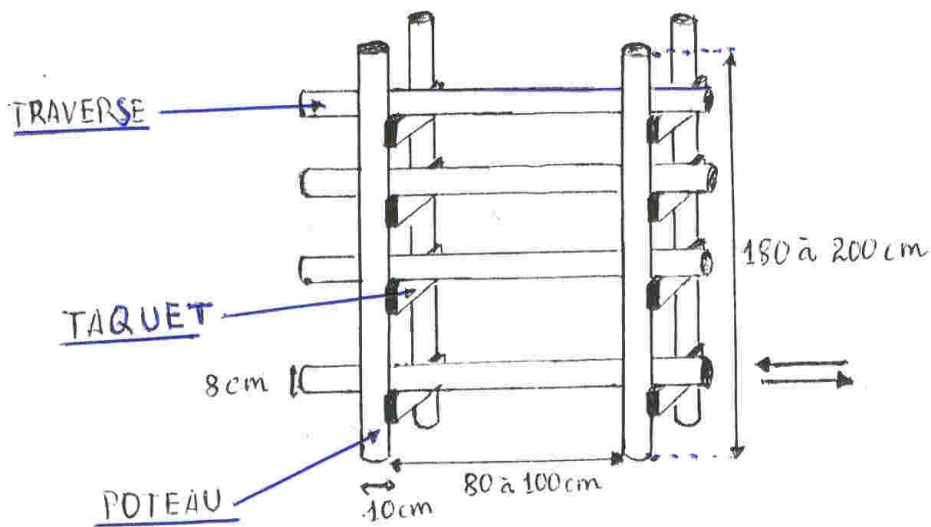
Le parc de lutte est une surface circulaire ou elliptique, plane, gazonné ou non, libre de tout obstacle qui mesure entre 12 et 20m de diamètre, si c'est circulaire et entre 38 à 63m² si c'est une surface elliptique.

2-2- La clôture

La clôture est faite par des bois ronds ou autres matériaux, de 1,80m à 2m de hauteur, avec deux portails. L'un pour l'entrée des bœufs et l'autre pour la sortie, mesurant chacun 0,80m à 1m de large et lié au couloir d'attente et au couloir de sortie.



LE PORTAIL



LA CLOTURE DES PARCS ET DES COULOIRS



Ces deux couloirs venant du parc de la lutte réunissent à un couloir principal vers les parcs d'attente. Chaque parc d'attente a son propre portail en relation avec le couloir principal qui se termine par l'entonnoir de réception.

2-3- Le couloir d'attente : mesure 10m de long, 0,80 à 1 m de large et 1,80 à 2m de hauteur

2-4- Les parcs d'attente : dépendent de la surface disponible mais chacun a une surface correspondante à quatre bœufs

2-5-L'entonnoir de réception : est nécessaire pour faire entrer les bœufs à leur arrivée mais sa place n'est pas forcément comme elle est représentée à la figure N°05.

Art-3 : Equipement

3-1- Table des officiels et bancs de pause

La table des officiels et les bancs de pause sont situés du côté des spectateurs.

3-2- Les chaises des arbitres et le tableau de marque

Ils sont situés sur le côté opposé de la table réservée aux officiels

3-3- Equipement technique

Il est composé de :

- Un Chronomètre
- Une feuille de marque
- Un signal sonore
- Quatre cartons jaunes
- Quatre cartons rouges
- Quatre cartons verts
- Une ardoise avec des craies
- Des plaquettes numérotées de 1 à 12
- Autres plaquettes numérotées de 2 à 20
- Une machine à calculer

3-3-1- Le chronomètre sert à mesurer la durée de chaque fournée

3-3-2- La feuille de marque sera utilisée pour la décompte des points

3-3-3- Le signal sonore est utilisé pour indiquer la fin de la fournée

3-3-4- Le carton jaune sert à l'enregistrement et l'avertissement d'un ou plusieurs lutteurs qui commettent des infractions.

3-3-5- Le carton rouge sert à l'enregistrement et la disqualification d'un ou plusieurs lutteurs

3-3-6- Le carton vert sert à faire sortir la victime d'un accident survenu tout en arrêtant le chronomètre.

3-3-7- Une ardoise est utilisée pour exposer aux lutteurs et spectateurs le point obtenu par le SAVIKY NY MPIRAHALAHY ou SAVIKA ANGAREDONA. C'est à dire pour les chiffres avec virgule.

3-3-8- Les plaquettes numérotées de 1 à 12 sont utilisées communément par le marqueur et l'arbitre aux points obtenus par chaque lutte.

3-3-9- Les plaquettes numérotées de 2 à 20 désigne le nombre de lutteurs qui s'engagent avec un bœuf lors du SAVIKA ANGAREDONA.

3-3-10- La machine à calculer est utilisée pour calculer le nombre total des points obtenus par les deux équipes à la fin de la rencontre.

Art-4 : Les bœufs

Les bœufs doivent être à la charge de l'organisateur, composés de bouvillons, de taureaux et de bœufs pour la catégorie supérieure (17 ans et plus) et des taurillons pour la catégorie inférieurs ou « cours moyen » (moins de 17 ans).

En effet le nombre total des bœufs de lutte doit être pair et chaque fournée est composée de trois (03) ou quatre (04) bœufs. La fournée de deux (02) bœufs peut être acceptée après l'accord des deux équipes.

Règle trois : LES ARBITRES, LES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE ET LE COMMISSAIRE :

Art 5- Le commissaire de pratique :

Avant la pratique :

- Il assure avec les capitaines d'équipes la répartition des bœufs dans les parcs d'attente et numérote chaque parc selon le classement que l'on a fait soigneusement avec les mêmes collaborateurs et l'enregistre sur une feuille de classement.

- Pendant la pratique, il surveille les membres de l'équipe en période de pause et les fait entrer après contrôle au début de chaque fournée.

Art 6- Les arbitres

- Avant la pratique :

- Faire remplir le feuille de marque

- Contrôler les licences
 - Vérifier le nom et numéro des lutteurs sur la feuille de marque avec leur licence
 - Faire le tirage au sort des passages avec les deux capitaines des deux équipes.
- Pendant la pratique :
- Ils veillent à l'application des règles de la pratique
 - Ils conduisent la pratique
 - Ils arrêtent la pratique le moins souvent possible
 - Ses coups de sifflet doivent être nets et brefs.
 - Ils écrivent le numéro du joueur sanctionné au dos de ses cartons
- Après la pratique

Ils complètent la feuille de marque en indiquant le résultat de la rencontre en toutes lettres et en chiffre après vérification.

Il y a quatre arbitres : le premier compte le nombre de sauts de la première lutte, le deuxième pour la deuxième lutte, le troisième pour la troisième lutte et le quatrième pour la quatrième s'il y a quatre bœufs dans la journée.

Art 7- Les juges :

Il y a quatre juges de lutte :

- un juge de parc d'attente ;
- un juge de couloir ;
- un juge de couloir d'attente

7- 1- Les juges de lutte :

Chaque arbitre a leur propre juge, ayant comme fonction de regarder les techniques utilisées dans chaque lutte en faisant des gestes et en soulevant la plaque indiquant le nombre des lutteurs aux SAVIKA ANGAREDONA.

7-2- Le juge des parcs d'attente :

Le juge de parc d'attente surveille la sortie des bœufs pour la journée suivante et l'entrée des bœufs qui ont déjà lutté.

7-3- Le juge de couloir

Il accompagne la troupe qui a la fonction de pousser les bœufs vers le parc de lutte afin de pouvoir surveiller s'il n'y a pas d'abus dans la manière de frapper le bœuf pour que celui – ci perde de force

7-4- Le juge de couloir d'attente

Il a la même fonction que le juge de couloir mais c'est un peu spécial pour celui du couloir d'attente.

Art 8- Marqueur et aide marqueur

8-1- Le marqueur doit utiliser la feuille de marque officielle pour tenir le compte des points de chaque équipe et la machine à calculer pour les calculs.

8-2- Les aides marqueurs regardent le numéro du lutteur de chaque lutte et soulève l'ardoise pour exposer au public les points obtenus au cas du SAVIKY NY MPIRAHALAHY ou SAVIKA ANGAREDONA.

8-3- Le chronométrateur

Le chronométrateur doit avoir à sa disposition un chronomètre pour la journée et un chronographe clairement visible des lutteurs en action dans le parc.

Règle quatre : EQUIPES

Art 9- Equipes

9-1- Définition :

Les membres d'une équipe doivent être qualifiés pour la lutte et avoir la permission de lutter, ce qui est établi dans les règlements de l'instance compétente de la compétition.

Le membre d'une équipe est autorisé à lutter lorsqu'il est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.

Un accompagnateur d'équipe peut s'asseoir sur le banc de pause à condition d'avoir une responsabilité particulière. Chef d'équipe (ou manager), OMBIASY, Kinésithérapeute,, médecin. Il est à signaler qu'un lutteur disqualifié devient accompagnateur.

9-2- Règle :

Chaque équipe est composée de :

- 10 à 20 membres qualifiés pour lutter
- Un capitaine qui doit être un des membres de l'équipe autorisé à lutter
- Un chef d'équipe, et si l'équipe le désire, un chef adjoint

Art 10- La tenue des lutteurs

- La tenue des lutteurs d'une même équipe est composée :
 - de MAILLOTS d'une même couleur

- Chaque lutteur doit porter un maillot avec un numéro de couleur unie contrastant avec celle du maillot et clairement visible
- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins de 10 cm.
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur
- Les équipes doivent utiliser les numéros 1 à 20
- Des lutteurs de la même équipe ne peuvent porter deux numéros identiques
- Des culottes ou PAGNES ou les deux ensembles
- L'arbitre ne doit autoriser aucun joueur à porter des objets qui puissent blesser les bœufs (clou, couteau, canif, aiguille...)
- Les protections sont autorisées à condition de ne pas blesser les bœufs.

Art 11- Le capitaine

Le capitaine est un joueur qui représente son équipe dans le parc. Il peut s'adresser pendant la rencontre aux arbitres pour obtenir des informations. Ceci doit être de manière courtoise et non pas pendant les fournées de l'équipe adverse.

Lorsque le capitaine quitte le parc de lutte pour toute raison valable, le chef d'équipe doit indiquer aux arbitres le numéro du lutteur qui le remplacera en tant que capitaine dans le parc pendant son absence.

Art 12- Le chef d'équipe

Le chef d'équipe ou le chef d'équipe adjoint sont les seuls représentants de l'équipe qui peuvent entrer en rapport avec les officiels de la table de marque, seulement pas pendant les fournées de l'équipe adverse pour obtenir des informations statistiques.

20 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque chef d'équipe ou son représentant, doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour lutter dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe.

Règle Cinq : REGLEMENT DE LA PRATIQUE

Art 13 - Temps de la fournée, résultat nul

- La rencontre consiste à des fournées de 20 minutes au maximum sans tenir compte du temps mort pour faire sortir le blessé.

- Si le résultat est nul, l'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points au maximum 12 gagne la rencontre. Et si le résultat nul persiste encore on comparera le nombre

des points immédiatement inférieur à 10 de chaque équipe et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on trouve le vainqueur.

Art 14 : Commencement de la rencontre

- Le classement des bœufs par fournée doit se faire 30 minutes avant la rencontre.
- 20 minutes avant la rencontre, les arbitres doivent faire le tirage au sort du passage des équipes. Dès que le tirage au sort est fait, ils font entrer les bœufs de la première fournée et le discours de l'organisateur et celui du possesseur de bœuf commence.

Chaque fournée ne commence que si au moins 10 lutteurs de l'équipe correspondante à cette fournée sont prêtes à lutter sur la clôture du parc et que les bœufs aussi sont déjà dans le parc.

Le 1^{er} arbitre demande au capitaine s'ils sont prêts à lutter et ordonner le commencement de la fournée par un coup de sifflet.

Art 15- Technique employée et sa valeur

15-1- Définition :

La technique employée c'est la forme de prise utilisée par le ou les lutteurs lors d'un combat contre un bœuf sans tenir compte de l'entrée et la sortie.

Le lutteur obtient un (01) point à chaque saut du bœuf quelque soit la technique utilisée mais une bonification de deux (02) points en plus du total pour le KENDA BE et une division de ce total de point avec le nombre des lutteurs participants pour le SAVIKA ANGAREDONA.

En général, les techniques sont :

Le KENDABE

Le FEHITRAFO

Le BARA TEHANA

Le TONGASIRANA

Le KIANTSOFINA

Le SAVIKY NY MPIRAHALAHY

Le SAVIKA ANGAREDONA

Le KENDAROROKA

15-2- Règle :

Le BEROLOHA n'est pas une technique de lutte mais juste une prise permettant de s'esquiver, une variation de OFANA alors.

Le SAVIKA ANGAREDONA utilisé pour sauver le coéquipier d'un BEROLOHA ou pour faire sortir un bœuf féroce, ne fait pas partie de la lutte soumise à une notation.

Art 16- Temps mort

Le temps mort est une interruption de la lutte par l'arbitre quand un lutteur est vraiment blessé et pour le faire sortir à l'extérieur du parc, l'arbitre siffle un temps mort et présente le carton vert.

La durée du temps mort est de deux (02) minutes au maximum.

Art 17- Fin de la journée

Une journée ou une rencontre se termine au moment où les bœufs de la dite journée ont tous luttés ou quand le signal du chronométreur indiquant la fin de la journée retentit. Si un bœuf lutte au moment ou juste avant le signal du chronométreur on pourrait accorder cette ou ces dernières luttes.

Art 18- Fin de la rencontre

A la fin de la rencontre, les deux équipes peuvent lutter ensemble avec une journée appelée VARY AMIN – DRONONO selon la tradition s'il y a des bœufs.

Art 19- Rencontre perdue, par forfait

Règle : une équipe perd une rencontre par forfait si :

- Elle refuse de lutter malgré l'ordre de l'arbitre
- Par ses actions, elle empêche la rencontre de continuer
- Elle n'est pas complète c'est-à-dire qu'il y a moins de 10 lutteurs prêts à lutter
- Elle est en retard de 20 minutes à l'heure fixée

Remarque : Le retard dans le classement des bœufs par journée entraîne l'acceptation de tout classement fini.

Sanction : La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de quarante à zéro (40 à 0). L'équipe déclarée forfait recevra zéro(0) point au classement. Pour les doubles rencontres (aller et retour), le total des points permet de connaître l'équipe vainqueur.

Art 20 Rencontre perdue par défaut

Règle : une équipe perd une rencontre par défaut si au cours de la rencontre, le nombre de ses lutteurs est réduit à un.

Sanction : si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque le score sera de dix à zéro (10 à 0) en sa faveur. L'équipe ayant perdu par défaut recevra un (1) point au classement. Pour les doubles rencontres (Aller et retour) le total des points permet de connaître l'équipe gagnante

Règle six : FAUTES

Art 21- Fautes :

Définition

Une faute est une infraction aux règles commise par le lutteur vis-à-vis des bœufs et c'est un comportement antisportif.

Art 22- Frapper le bœuf

Définition :

Frapper les bœufs c'est un moyen de les faire tourner pour avoir la bonne position à l'entrée. C'est un moyen aussi pour se défendre à l'attaque d'un bœuf féroce, ou empêcher les autres bœufs qui a la tentative d'attaquer les lutteurs en pleine action, ou encore pour se défendre contre l'attaque d'un bœuf d'un coéquipier tombé involontairement sur le sol.

Dans ce cas, la frappe est autorisée mais elle doit être faite avec franchise.

Règle : Le lutteur ne peut pas frapper avec force les bœufs pour les faire tourner.

Sanction :

Avertissement verbal si c'est la première fois

Carton jaune si c'est la seconde

Carton rouge (disqualification) à la troisième fois

Art 23- Croc – en – jambe

Définition

Le croc – en – jambe est une manière de faire tomber le bœuf par un crochet aux pieds avant juste la réception aux sauts.

Sanction

Carton jaune : la première fois

Carton rouge : la deuxième fois

Art 24- Faute technique

Définition

Les fautes techniques du lutteur sont des fautes qui n'ont aucun rapport avec les bœufs. Il y a faute technique lorsqu'un joueur ignore les avertissement des arbitres ou utilise des moyens tels que :

- S'adresser en termes irrespectueux aux arbitres, au commissaire, aux officiels de la table de marque ou aux adversaires ou les toucher

- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs

- Retarder la pratique en restant à l'extérieur du parc même si l'arbitre l'invite d'entrer.

- Changer son numéro

- Quitter le parc sans autorisation

Sanction : Avertissement verbal à la première fois

Carton jaune : la deuxième fois

Carte rouge : la troisième fois; pour toutes les fautes techniques autre que la touchée.

Mais s'il y a eu de touchée, c'est un carton rouge signifiant une immédiate expulsion.

6-2- LE SYSTEME DE POINTAGE

6-2-1- Nombre de sauts, Technique et points obtenus

Le système de pointage dépend de la technique employée et du nombre de lutteur lors de la lutte.

- Technique KENDABE

Si le lutteur utilise le KENDABE, il gagne deux (2) points de bonification. C'est à dire :

Avec 5 sauts, il aura $5 + 2 = 7$ points

Avec 10 sauts, il aura $10+2=12$ points

Avec bœuf maîtrisé jusqu'à l'épuisement = 12 points

- Autre technique et techniques composés

Pas de bonification et un(1) point pour chaque saut c'est à dire : avec 5 sauts, il aura 5 points

Avec 10 sauts il aura 10 points

Avec bœuf maîtrisé jusqu'à l'épuisement 10 points

- SAVIKY NY MPIRAHALAHY (deux lutteurs avec un bœuf)

On divise par 2 le nombre total des points obtenus

Exemple : avec 7 sauts : $2 \cdot 2 = 3,5$ points

Avec 10 sauts : $10 : 2 = 5$ points

Neuf maîtrisé : $10 : 2 = 5$ points

6.2.2 Lutte obstruée

A une lutte obstruée par la clôture du pare, l'équipe a le droit de choisir : soit il recommence la lutte, ou il reste à leur point obtenu par les sauts et technique avant l'obstruction suivant le système de pointage ci-dessus.

6.2.3 Gestes des arbitres et des juges

Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.

Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.

6.2.3.1 Gestes des arbitres

5 sauts et moins



Plus de 5 sauts



Points obtenus



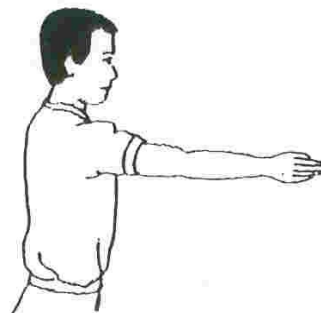
6.2.3.2 Gestes des juges

Technique KENDABE



Autre technique

ou techniques composées



Nombre de lutteur



6.3 La feuille de marque (Tableau V)

FFEUILLE DE MARQUE DE « SAVIKA »

Equipe A :

Equipe B :

Compétition :			Date									Lieu						Heure				
Equipe A :																						
NL	NOM	N1	SAVIKA N°1			SAVIKA N°2			SAVIKA N°3			SAVIKA N°4			SAVIKA N°5			SAVIKA N°6			TOTAL	
			AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P		
		1																				
		2																				
		3																				
		4																				
		5																				
		6																				
		7																				
		8																				
		9																				
		10																				
		11																				
		12																				
		13																				
		14																				
		15																				
		16																				
		17																				
		18																				
		19																				
		20																				
CE :			TOTAL																			

Equipe B

NL	NOM	N1	SAVIKA N°1			SAVIKA N°2			SAVIKA N°3			SAVIKA N°4			SAVIKA N°5			SAVIKA N°6			TOTAL	
			AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P	AT	TK	P		
		1																				
		2																				
		3																				
		4																				
		5																				
		6																				
		7																				
		8																				
		9																				
		10																				
		11																				
		12																				
		13																				
		14																				
		15																				
		16																				
		17																				
		18																				
		19																				
		20																				
CE :			TOTAL																			

6.3.1 Remplissage de la feuille de marque

le remplissage de la feuille de marque se fait comme suit :

30 minutes au moins avant le commencement de la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

il doit inscrire le nom des deux équipes sur l'en-tête de la feuille de marque. La première équipe doit toujours appartenir à l'équipe locale. La première équipe doit être l'équipe « A » et la seconde l'équipe « B ».

il inscrit ensuite :

le nom de la compétition

la date, l'heure et le lieu de la rencontre

il inscrit après les noms des membres des deux équipes en utilisant la liste des lutteurs fournie par le chef d'équipe ou son représentant. L'équipe « A » figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe « B » dans la partie inférieure.

Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque lutteur.

Dans la seconde colonne, il inscrit le nom de chaque lutteur, le tout en lettres majuscules à côté du numéro que le lutteur portera durant la rencontre. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom. En bas des noms des lutteurs, le marqueur inscrit le nom du chef d'équipe.

6.3.2 Progression du score

Chaque fournée a son numéro à côté et ces trois colonnes respectives qui se terminent par le total de points pour chaque fournée

chaque lutteur inscrit a sa propre rangée qui se termine par le total des points qu'il a obtenu lors de la rencontre.

Pour la vérification du total des points de chaque équipe en bas de la dernière colonne, on fait l'addition de tous les totaux des points de chaque fournée qui doivent être égaux aux totaux des points obtenus par chaque lutteur d'une équipe

En effet, la troisième colonne (P) de chaque fournée est réservée aux points correspondant au nombre de sauts ou maîtrise du bœuf (M) dans la première (AT) ou deuxième colonne (TK)

Pour le « SAVIKY NY MPIRAHALAHY » le nombre de sauts ou la maîtrise du bœuf doit être indiquée en ajoutant (2) à côté de la lettre « M » ou le chiffre indiquant le nombre de sauts.

Pour le « SAVIKA ANGAREDONA », on ajoute à côté de « M » ou le chiffre indiquant le nombre de saut, le nombre de lutteurs participant à la lutte collective à la rangée du lutteur qui a empoigné le premier ou l'un d'entre eux.

Le total des points à chaque fournée doit être inscrit au bas de chaque troisième colonne de la dite fournée, et le total des points de chaque lutteur dans la rencontre doit être aussi inscrit dans la dernière colonne.

Enfin, le total de points de l'équipe doit être placé en bas de la dernière colonne.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe victorieuse.

Le marqueur signera ensuite la feuille de marque après l'avoir fait signer par le chronométreur

Après la signature des officiels de table, les arbitres doivent être le dernier à prouver et à signer la feuille de marque. Cette action met fin à la rencontre.

6-4-L'organisation lors de la rencontre

A l'arrivée des bœufs, on les regroupe selon leur possesseur par parc d'attente pour éviter le combat entre les bœufs qui peut être aboutir aux blessures des animaux.

Après le classement des bœufs par parc d'attente, on fait entrer tout de suite le troupeau numéro un dans le parc et le numéro deux dans le couloir d'attente.

Ensuite, les discours de la première fournée commencent après le triage au sort de l'ordre de passage des deux équipes.

Après les discours, l'arbitre numéro un demande l'avis au capitaine d'équipe de la première fournée si leur équipe est prête à lutter et elle donne alors le coup d'envoi

Si un lutteur arrive à empoigner un bœuf, l'arbitre numéro un compte le nombre de sauts du bœuf avec ses doigts en levant son ou ses bras et le juge numéro un fait la geste correspondant à la technique employée selon la figure N°8. Dès que la première lutte est terminée le même arbitre numéro un soulève la plaquette indiquant le point obtenu par l'équipe et le marqueur enregistre ce point avec l'aide du marqueur qui observe le numéro du ou des lutteurs.

Si les luttes se font l'une après l'autre, les travaux des arbitres, juges et aide marqueurs se feront d'une façon alternative mais si c'est le contraire, chaque groupe des officiels

mémorise le point, la technique et le numéro de lutteur qui le concerne et l'enregistrement se fera comme d'habitude (l'une après l'autre).

Le portail de sortie est à la disposition de l'équipe de chaque fournée où ils pourront faire sortir le bœuf féroce ou tous les bœufs à la fin de la lutte ou au retentissement du signal du chronométrateur.

Après la sortie des bœufs de la première fournée on fait rentrer tout de suite ceux de la deuxième et les discours correspondants à cette fournée commencent en présence des lutteurs de l'équipe 2 en haut de la clôture du parc. En revanche l'équipe sortante 1 se repose au banc de pause sous la surveillance du commissaire.

Dès que le bœuf qui a déjà lutté dans la première fournée sont arrivés dans leur parc d'attente, le juge de ce parc donne l'ordre de faire sortir les bœufs de la troisième fournée vers le couloir d'attente et ainsi de suite jusqu'à la dernière

Avant la 1^{ère} fournée de la compétition, l'organisateur peut organiser une fournée spéciale appelée FAFKA KIANJA pour garder la tradition du SAVIKA

La double rencontre ou compétition aller et retour se dispute entre les deux équipes mêmes mais avec changement de lieu et de bœufs tout en gardant son nombre.

En effet, l'équipe recevant se responsabilise des bœufs et du lieu tandis que les arbitres et les juges de lutte sont les mêmes dans les deux compétitions.

Conclusion

Parvenu donc à la fin de notre étude, à son origine le « **SAVIKA** » est un sport traditionnel puis il est devenu un divertissement pour les gens de la région de BETSILEO. On peut dire aussi qu'à un moment donné il prend la forme d'un sport collectif parce que tous les lutteurs donnent leur force pour le prestige de son équipe. Mais son individualité distingue la personne de sa communauté villageoise. L'inégalité des techniques appliquées pour chaque région dépend de la pratique habituelle, par exemple le port d'une canne tous les jours et même pendant le « **SAVIKA** », elle est toujours avec le lutteur. Cette technique est pratiquée surtout dans le Betsileo sud, peu fréquent vers le nord.

Notre recherche a pour but de réformer le « **SAVIKA** », d'une part à l'élimination du « **TAPITSOKA** » individuel en salaire collectif de l'équipe et d'autre part pour une bonne organisation de cette pratique comme les autres activités culturelles sportives (foot-ball, basket-ball, etc.). Elle étudie à développer l'activité physique traditionnelle « **SAVIKA** » à Madagascar. A partir des données théoriques et des enquêtes auprès des différentes entités de cette pratique, nous constatons que la codification de cette discipline permet de promouvoir ce sport traditionnel. Ce constat fut prouvé par l'association « **SAVIKA** » D'AMORON'I MANIA en établissant les règles de cette discipline. C'est pour cela que notre étude par le biais d'une expérimentation a pu dégager les propositions suivantes :

L'identification de ce jeu selon notre étude nous permet d'apporter une proposition de codification tout en gardant ses valeurs socioculturelles. Cette codification sera tirée de la pratique habituelle et sera élaborée d'une façon simple et compréhensive pour la masse paysanne qui est l'origine de ce jeu.

L'application de cette codification nous amène à mettre en place cette discipline dans sa nouvelle forme de pratique en une compétition par équipe.

Et cette compétition donne naissance à la création des différentes associations, c'est à dire l'implantation du statut fédéral : la Section, la Ligue. Ainsi, nous pourrions instituer à la fin la Fédération du « **SAVIKA** ».

Cette fédéralisation développera le « **SAVIKA** » dans la zone nationale, améliorera la race des bœufs, enfin un échange de technique. Par contre, elle peut perdre le goût du spectacle, la valeur sociale comme le rôle des entités participatives, par exemple le rôle d'ANARANDRAY, etc.

Il y a aussi la diminution de la dimension magique ou religieuse car le ODY ne sera qu'un simple dopage. Le prestige du promoteur du village sera devenu un prestige de la Fédération et des grandes équipes.

Pour cela, il faut garder la valeur socioculturelle à travers les événements occasionnels comme la circoncision, l'exhumation.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGE

- 1- ASSOCIATION DES GEOGRAPHES DE MADAGASCAR
« Atlas de Madagascar »

- 2- Mme CHAUVICOURT et M
« Le Zébu ou bœuf à bosse dans la numismatique p260 – 263
1974

- 3- DUBOIS (H.M.) .S.J.
« Monographie des Betsileo » p465 – 962
1938

- 4- EDGAR (T), Raymond (T), José (C)
« Manuel de l'Éducateur Sportif » (6^e édition) p 435
1985

- 5- RAINIHIFINA (J)
« Tantara Betsileo » p10 – 190
1975

- 6- RAINIHIFINA (J) (1959)
« Fomba Betsileo »
1959

- 7- RASAHIA ® sy RAVOLAHARO (vadiny)
« Tantaran' ny Mpanjakan' Ambositra »

- 8- RASOLOMANANA (E.D.)
« Valeurs Traditionnelles et communautés villageoises à Madagascar » p 170-316
1971

- 9- VALBONNE (C.N.R.S.) ET DE L'ASSOCIATION AMBARIO « Nouvelles du
centre d'Art et d'Archéologie
N° 3-4 1985 – 1986

THESES ET MEMOIRES

10- RAPHIDSON (J.Y.N.)

« Vers une assimilation de la pratique du « Fanafody Moraingy » par l'Ombiasy en tant que Médecine Sportive traditionnelle. Le « Moraingy » dans la région du Sakalava Menabe ».

Mémoire de CAPEN 1996

11- RAZAFIMANDIMBY (J)

« Analyse Diagnostique des disciplines Moraingy et Boxe Anglaise dans le cadre d'un transfert pro-actif et retro-actif.

Mémoire de CAPEN 2001

TEXTES

12- Arrêté N° 004 – P /ABS/ Election : fixant nombre de conseil à élire dans chaque commune rurale relevant de la préfecture d'Amoron'i Mania aux élections communales du 09 Novembre 2003.

13- Certificat de conformité N°25 /2001 du 21 Juillet 2001.

Archive de la délégation régionale de la jeunesse et des Sports d'Ambositra.

14- Loi 97 – 014 : portant organisation et promotion des activités Physiques à Madagascar du 16 Juillet 1997 (p2 et 4)

15- Recensement du Cheptel de bovin dans la région d'Amoron'i Mania 2002.