

Episode n°10 :

ATTRAPE LA JEUNE FILLE

Pour pouvoir être admis comme discipline olympique, un sport, dit le règlement, doit être en usage « dans au moins soixante-quinze pays et sur quatre continents par les hommes, et au moins dans quarante pays et sur trois continents par les femmes ». Du coup, seules trois activités équestres sont autorisées aux J.O : le Dressage, le Saut d'Obstacles (appelé aussi Jumping ou CSO) et le Concours Complet.

Plus libérale que le Comité Internationale Olympique (CIO), la Fédération Équestre Internationale (FEI) admet cinq disciplines de plus lors des Jeux Équestres Mondiaux qu'elle organise tous les quatre ans, en alternance avec les Jeux Olympiques.

D'aucuns rêvent de l'organisation, un jour, de Jeux où seraient admises aussi les disciplines équestres régionales, telles que la djighitovka (ou voltige cosaque), la fantasia, très populaire en Afrique du nord mais inconnue ailleurs, ou le bouzkatchi – une sorte de horse-ball où le ballon est remplacé par une dépouille de mouton et où tous les coups sont permis.

Pratiquée en Afghanistan, cette joute est répandue dans toute l'Asie centrale, où l'on trouve aussi quantité d'autres amusements équestres. Un des plus charmants est le kiz-kuu (ou kiz-kumai), traduction : « attrape la jeune fille ». Il s'inspire, sans aucun doute, d'une coutume locale ancestrale selon laquelle un garçon devait aller enlever, à cheval bien sûr, sa future épouse dans un autre clan que le sien – saine pratique destinée à éviter les consanguinités. De nos jours, le jeu a plusieurs variantes, mais la règle de base reste la même : il faut s'emparer d'une cavalière lancée au galop qui a le droit, elle, de se défendre par tous les moyens (y compris les coups de cravache). Pour le ou les poursuivants, c'est assez sportif. Pour le public, c'est désopilant.

Jean-Louis Gouraud

**Le tour du monde
en 80 Chevaux**