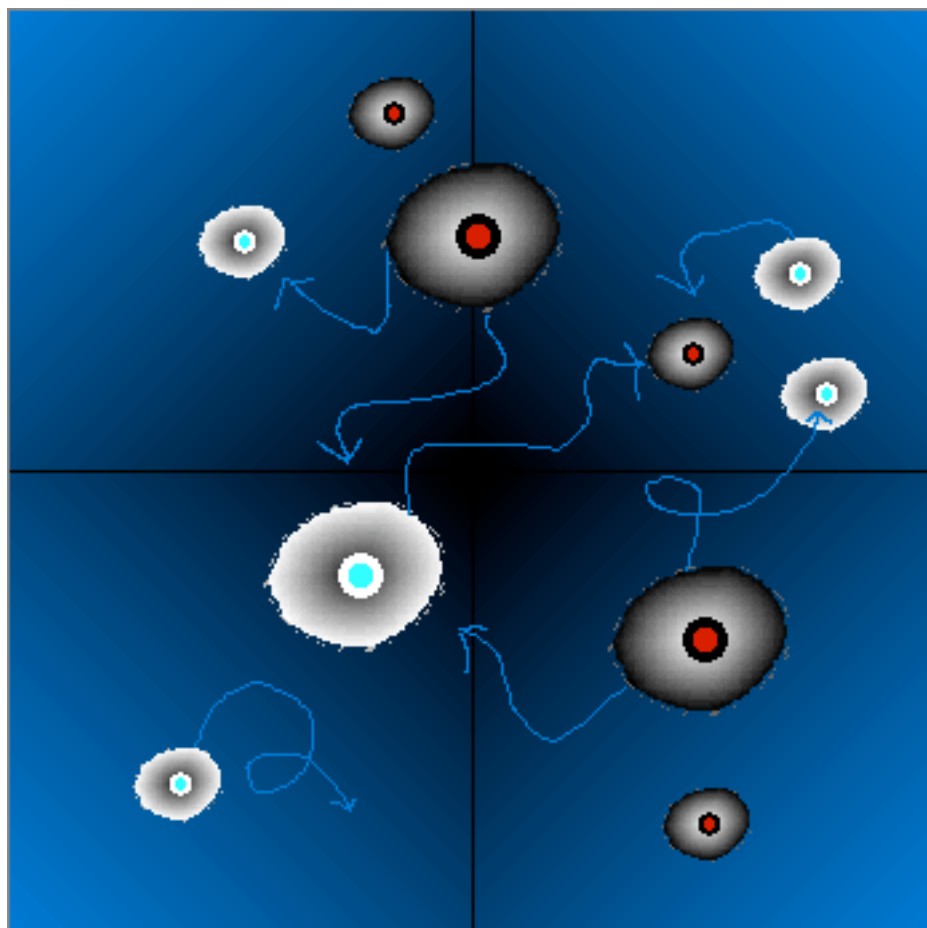


L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 1



*Les blancs prennent tous les risques, mais Tartofina n'est pas né d'hier !
Derman-Tartofina, Beyrouth 1995, 3-7.*

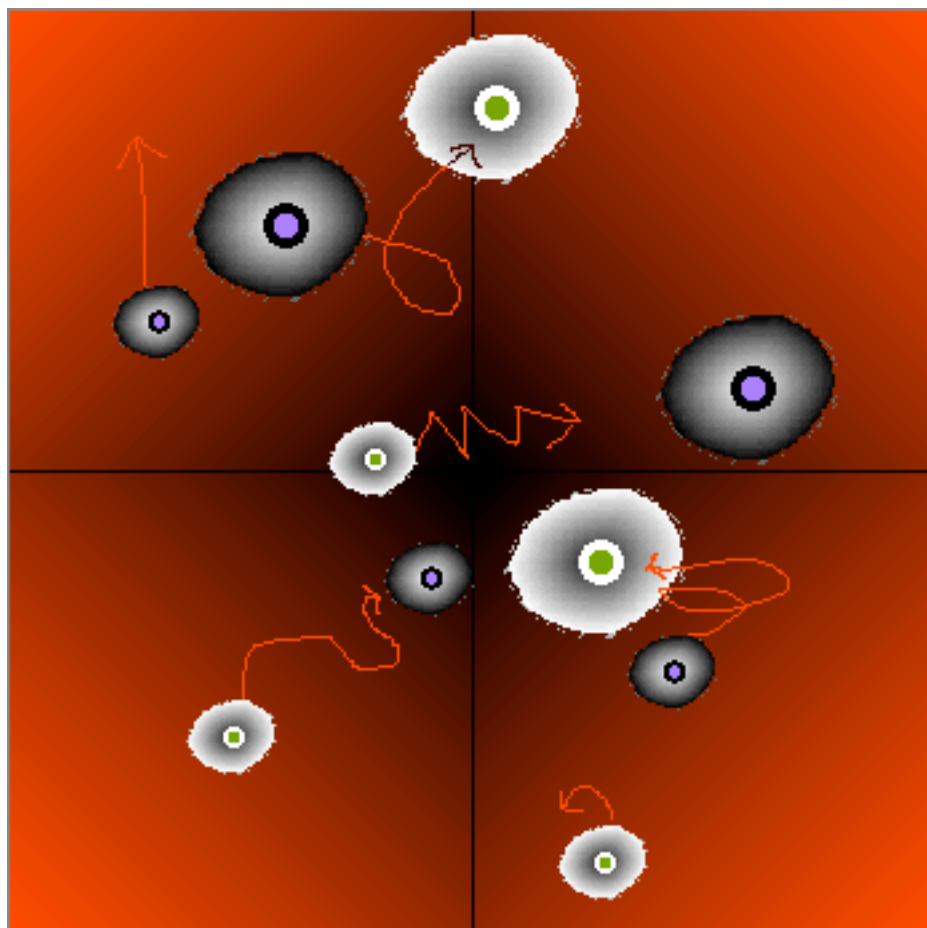
Aspect du jeu très remarquable : le rôle du mort

On joue à trois sur une piste carrée dont le centre est un trou noir sans fond. Après tirage au sort, deux joueurs sont déclarés actifs, tandis que le troisième fait le mort. Ce dernier ne joue pas; il prend un air morose et se tient à l'écart. Parfois il s'en va, car il n'est pas tenu d'assister à la partie; mais s'il a de l'élégance, il accepte de la suivre. Juge de bord, père-arbitre ou simple témoin binoculaire, le mort n'a pas autant qu'on l'a dit le rôle ingrat du figurant passif. Il peut influencer sur le cours du jeu en prenant de brusques poses, en lançant des jugements à l'emporte-pièce. Il est libre de se mouvoir, de nuire, et d'épouvanter. Rien qu'en rodant, il impressionne. Peu s'en faut qu'il ne soit à sa façon le vrai maître du jeu. Ce peu tient à la stricte interdiction qu'il a d'éternuer. S'il éternue, il doit faire amende honorable. Après trois amendes, il a un gage qui consiste à avoir "le naseau frappé d'alignement" (c'est l'ablation du nez à coups de machette). La sanction est radicale, sans doute, mais un mort qui éternue sans cesse près du jeu, ce n'est pas tolérable.

L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 2



*Le style économe et limpide du plus féroce des maîtres russes. Pauvres blancs !
Labisch-Smerdiakov, Barcelone 1989, 1-9.*

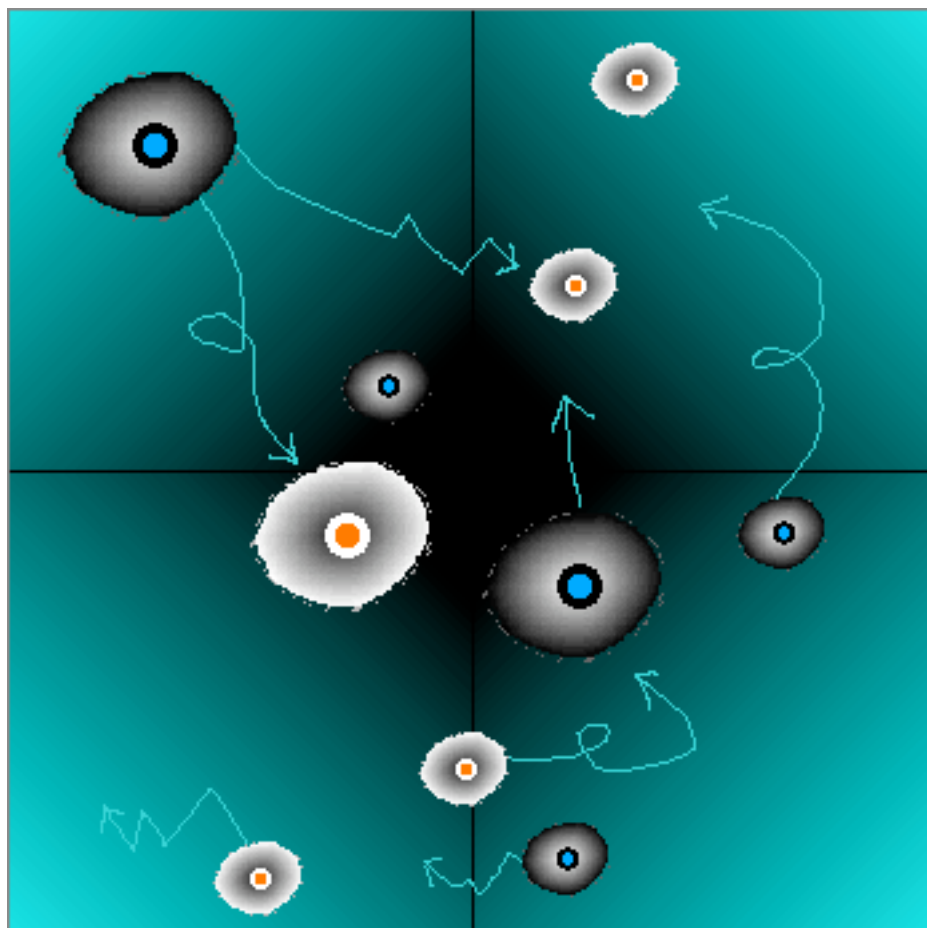
Aspect du jeu très remarquable : le lancer de l'oculus

L'oculus, comme son nom l'indique, est un œil en ivoire ou en ébonite que le joueur lance sur la piste en lui imprimant un effet dévastateur. Pour gagner, il faut bouter l'adversaire dedans le trou noir, et éviter de se faire crever un œil pendant la manœuvre. En lançant l'oculus, on percute et on répercute, on tricoche, on cramponne, on bute et on rebute, on freinte, on talque, on saute-paupière. Le sauté-de-paupière est une attaque aérienne qui exige adresse et tact. La cramponne est difficile aussi, toute en violence retenue. Avec la freinte, on va de l'avant à reculons en affectant de s'éloigner; l'effet de surprise est total. Les autres figures sont d'une brutalité indescriptible. Quand les dix oculus ont été lancés, l'ouverture est terminée. Une fine poussière s'élève de la piste, les poudres sternutatoires atteignent les narines des compétiteurs, et la partie se double d'un combat d'éternuements intempestifs. La phase de relance, décisive, n'est qu'un tohu-bohu d'yeux crevés et d'atchoums tueurs. Le joueur qui a le plus grand naseau gagne.

L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 3



*Deux titans de force égale, mais Belcantoni est le plus fort !
Frichen-Belcantoni, Berlin 1990, 4-6.*

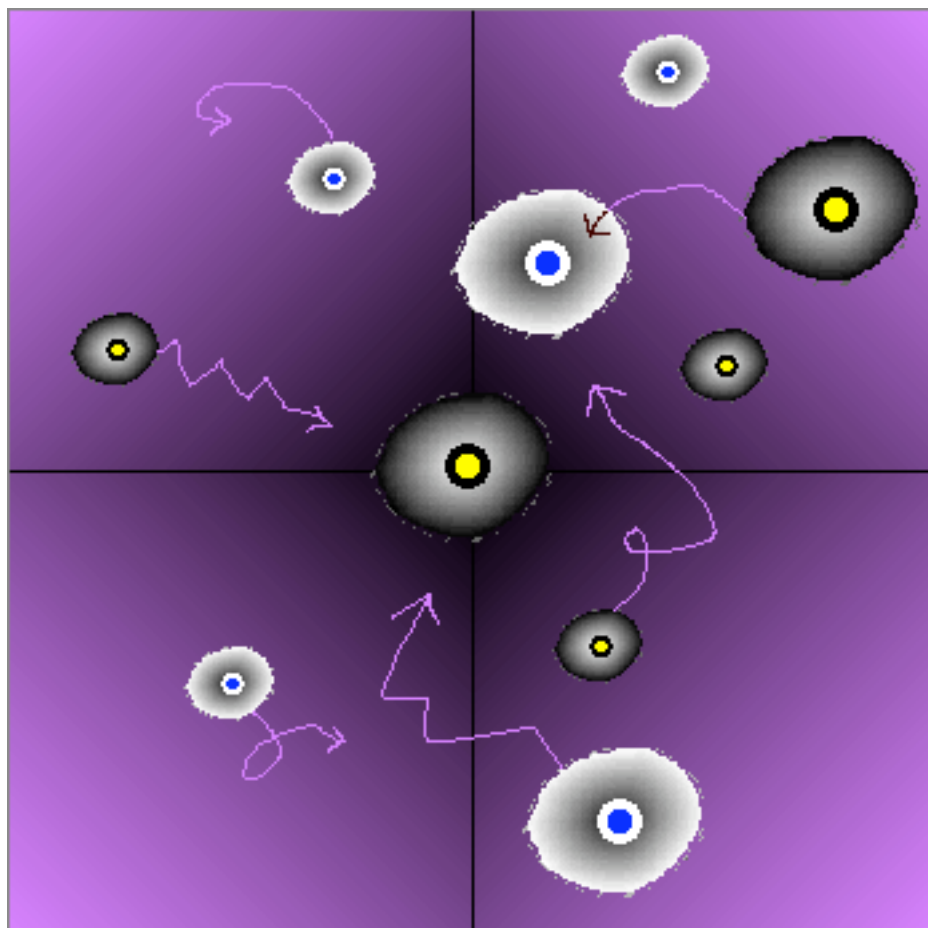
Aspect du jeu très remarquable : l'ouverture forclose

La règle veut que les blancs commencent, mais un privilège leur donne le droit de passe au premier tour (et seulement à celui-là), pour compenser l'inconvénient de jouer en premier. Si les blancs choisissent de passer, ils doivent, pour éviter la confusion, jouer les pièces noires tandis que les noirs joueront les blanches. Cette inversion permet que le jeu reste intelligible, et aussi attractif; elle obéit à la règle qui veut qu'une pièce blanche ouvre le bal. C'est donc aux noirs de commencer. Dans ce cas de figure où ils jouent les blancs, le droit de passe attaché à ceux-ci se transmet à ceux-là, et les noirs peuvent à leur tour passer leur tour. S'ils usent de ce droit à la deuxième ouverture, on dit que la partie est prise en impasse et le jeu qui ne peut avoir lieu s'arrête là. De fait, la règle ne prévoit pas d'attendre indéfiniment le bon vouloir des joueurs, ni le moyen de les contraindre à commencer. L'ouverture forclose est une bizarrerie. Belcantoni l'appelle *la politesse des poltrons*. Elle est peu pratiquée de nos jours où les courageux sont légion.

L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 4



*Incroyable défaite de Mano-le-fol contre un débutant inconnu... et pas moins fou.
Grober-Manovitch, Bakou 1999, 9-1.*

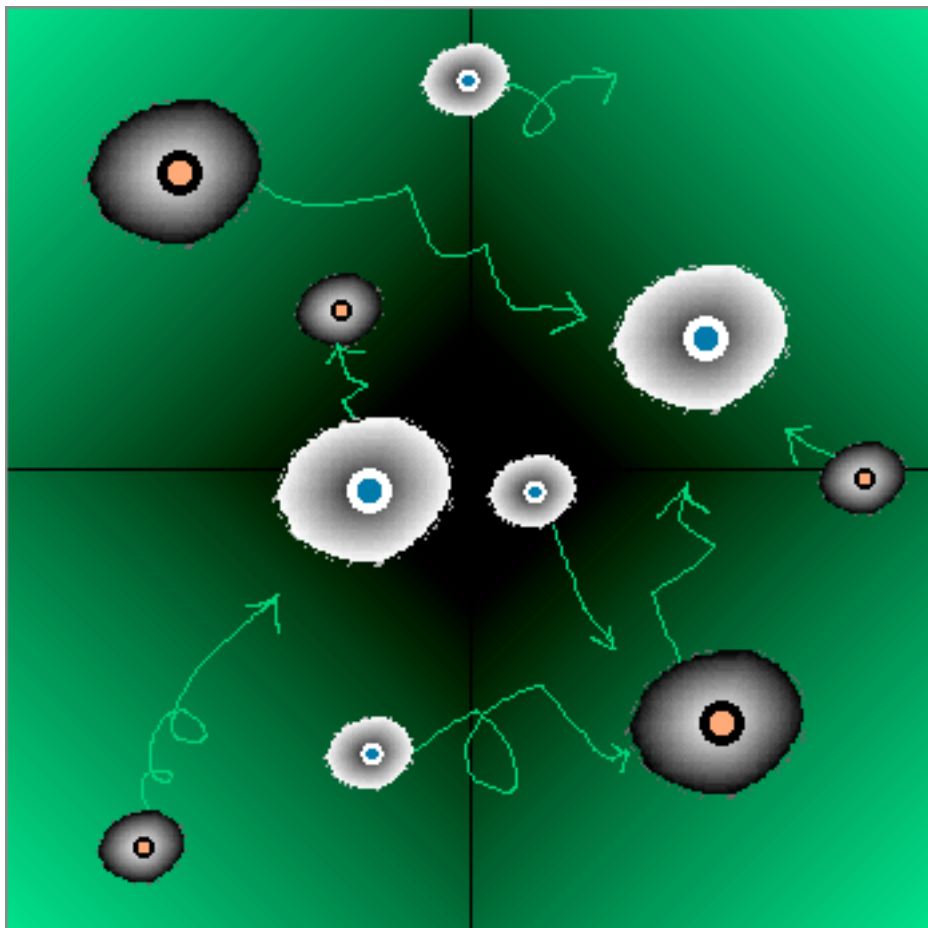
Aspect du jeu très remarquable : le trou noir troublant

La règle dit : le jeu se joue à l'œil nu et à main levée. Cependant, Manovitch entra un jour en lice portant gants et lunettes noires, guêtres et chapeau melon. Il fit sensation. Mais des grincheux lui firent bientôt valoir qu'un oculodrome n'était pas un théâtre, que les bouffons, snobs et foutriquets n'y étaient pas admis, et qu'il fallait qu'il renonce à son déguisement ou se retire. Manovitch ne se laissa pas impressionner, il n'ôta que ses lunettes, puis expliqua qu'en dépit de sa longue assiduité il n'avait jamais vaincu la peur bleue que lui inspirait le trou noir et qu'il comptait sur sa nouvelle tenue de jeu pour l'aider à la dominer. Ces détracteurs obtus, qui ne cherchaient qu'à évincer ce fort joueur, consultèrent la règle, et, n'y trouvant rien pour asseoir leur objection, concédèrent que le requérant pourrait jouer à condition qu'il se découvre. Furieux, Manovitch saisit son chapeau, le porta à sa bouche et le mangea sans en laisser une miette. Puis il joua divinement, comme si rien ne s'était passé. L'aventure lui valut le surnom de Mano-le-fol.

L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 5



*Que peut faire Garoux face à un vibrion aux nerfs d'acier ? Ses prières.
Garoux-Deflassier, Bangkok 1987, 0-10.*

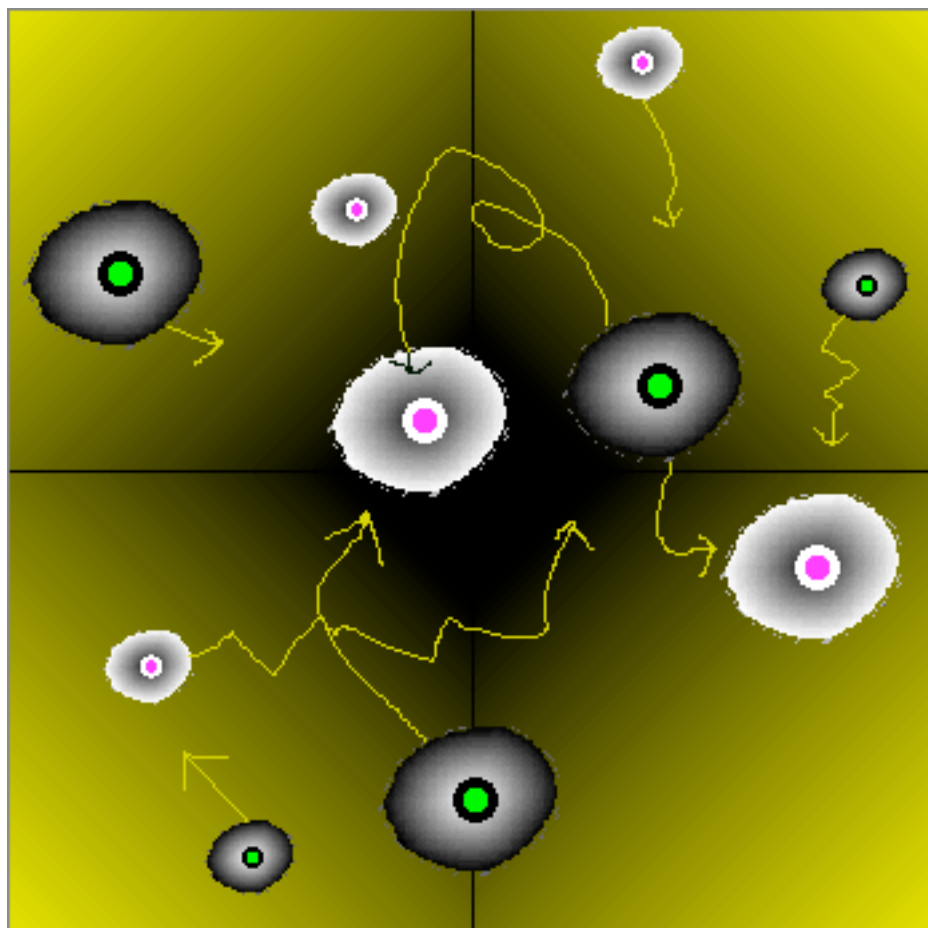
Aspect du jeu très remarquable : l'écot sternutatoire

Après chaque partie, les joueurs acquittent l'écot sternutatoire. Nul ne saurait s'y soustraire, et qui veut rejouer doit payer. Cette contribution finance l'approvisionnement en sterno-poudre (et accessoirement le nettoyage du trou noir). Les meilleures poudres sont produites en Colombie, les plus mauvaises en Pologne. Entre ces extrêmes, l'espagnole est acceptable, ou l'italienne qui a une belle couleur; la marocaine est un peu forte, et l'anglaise a de ces finesses qui confinent au fadasse. Quant à la française, parlons-en. Ah ! elle présente bien, certes ! Très homogène, souple et légère... mais elle ne fait pas éternuer !... On l'aura compris, si l'on veut un jeu riche et intense, il convient de se fournir à la meilleure source, quelque soit la cherté du produit. L'écot sternutatoire est le même pour tous (fort élevé), et il est obligatoire. Il n'y a pas de dispense. Sur ce point, la règle est d'une chinoiserie admirable : *Les seules dispenses accordées ne le sont qu'à titre posthume*. Est-ce dire que le bougre qui n'a pas payé son écot est un homme mort ?

L'OCULODROME STERNUTATOIRE

par Daniel Cabanis

Duel n° 6



*Les blancs sont au bord du gouffre; Glennman est vraiment un boucher !
Drapoli-Glennman, Biarritz 1998, 2-8.*

Aspect du jeu très remarquable : l'arbitre flottant

Les nombreux litiges qui surgissent en cours de partie, notamment au moment où les joueurs font assaut d'éternuements, sont soumis à la seule compétence de l'arbitre flottant. Cet arbitre est choisi au hasard dans le vaste vivier des profanes en la matière, ceci afin de garantir le parfait flottement de ses attendus et arrêts. Sa mission a paru négligeable, elle ne l'est pas. Il décompte les points, veille au grain et aux aspérités, blâme les fauteurs, chasse les malhonnêtes, engage les courses poursuites, et si nécessaire il punit les borgnes et les nyctalopes. Il est chargé, en outre de vérifier à vue de nez la profondeur du trou noir (et sa noirceur). Durant la partie, l'arbitre lit la presse, tricote une écharpe, ou fume la pipe; il peut donc être indifféremment un intellectuel, un retraité, ou un toxicomane. S'il le souhaite, il peut parler pluie et beau temps avec le mort qui lui aussi s'ennuie ferme tandis que non loin les lutteurs s'exténuent. Régulièrement, de bons esprits dénoncent l'absolue inutilité des arbitres flottants, mais jamais ils ne disent comment les remplacer.