

BLOCAGE - DÉBLOCAGE

Définitions :

Rappel : Les communications, dans une couleur, sont assurées par l'existence auprès des honneurs de petites cartes.

Une couleur est dite *bloquée* lorsqu'il n'y a pas, dans cette couleur, communication entre les deux mains, due en général à l'absence de petite carte. Par exemple : Nord ♠RDV65, Sud ♠A :

- Le déclarant, Sud, pour utiliser les ♠ de Nord, doit tirer l'♠A qui *bloque* la couleur.
 - Il devra remonter au mort par une autre couleur.
- Si le mort n'a pas de rentrée, les ♠ maîtres de Nord seront inutilisables, à moins que... :
 - Sud oblige les adversaires à jouer ♠.

Bloquer une couleur : C'est empêcher son utilisation complète en faisant faire le pli par la main qui possède un honneur sans une petite carte qui pourrait assurer la communication avec l'autre main.

- **Se bloquer soi-même** est une humiliation (une « fâcheuse disgrâce » pour G. Versini).
- Mais il est bon de bloquer, quand on le peut, une couleur adverse dangereuse.

Principe : La situation de blocage est extrêmement fréquente au bridge, et doit être à tout prix détectée.

Se bloquer soi-même est une « fâcheuse disgrâce » (G. Versini).

Éviter de se bloquer :

- Exemple : Au mort : RDV65 En main : A4.
 - Si le déclarant joue le R du mort, fournissant le 4 de sa main, la couleur est *bloquée* par l'As :
 - La couleur est inutilisable s'il n'y a pas de rentrée au mort.
 - Même s'il y a une rentrée au mort, il est inutile de la gâcher.
 - Se bloquer est ici une faute grossière que même un débutant ne commettra pas.
- Cependant, avec une rentrée dans la main longue :
 - Il est souvent indispensable de bloquer momentanément une couleur,
 - pour pouvoir en utiliser toutes les cartes.

Exemples :

Exemple 1 : Nord ♠RD65 ♥A653 ♦D76 ♣65
Sud ♠AV ♥R42 ♦RV4 ♣A10972

- 3SA. Entame du ♠10 :
 - Il faut prendre du ♠V, bloquant la couleur, et tire immédiatement l'♠A pour la débloquent.
 - On joue ♦ pour affranchir 2 levées dans la couleur et
 - L'♥A permettra d'aller chercher au mort les 2 levées de ♠ débloquentes. En effet,
 - 4 levées de ♠ sont indispensables pour gagner 3SA.

Principe : On peut accepter un blocage (momentané), si l'on possède une remontée dans l'autre main par une autre couleur.

Exemple 2 : Nord ♠RD65 ♥863 ♦D76 ♣753
Sud ♠AV ♥AR52 ♦RV4 ♣AR65

- 3SA. Entame du ♠10 :
 - Ici, Sud n'a plus besoin que de 3 levées à ♠ ;
 - De plus, il n'y a pas de rentrée sûre au mort en dehors des ♠ :
 - La ♦D n'est en effet une rentrée que si l'♦A est en Ouest.
 - Sud doit éviter de se bloquer à ♠ :
 - Il prendra donc de l'♠A et rentrera au mort en jouant le ♠V pris par la ♠D.

Principe : Lorsque le plan de jeu n'exige pas de prendre un risque,
il convient de débloquer la couleur le plus vite possible.

Parfois on peut hésiter entre bloquer et débloquer :

- Il faudra se décider en s'aidant des probabilités...

Exemple 3 : Nord ♠V5 ♥R65 ♦RV6532 ♣86
Sud ♠D764 ♥D73 ♦AD ♣AR54

- 3SA. Entame de la ♣D. On a besoin ici de 6 levées à ♦ :
 - Faut-il débloquer la couleur en prenant la ♦D du ♦R ?
 - Ou plutôt jouer ♥ vers le ♥R en espérant l'♥A en Ouest ?
 - Ce sont les probabilités qui vont nous permettre de décider :
 - On a 68 % de chances de trouver les ♦ 3/2, et donc de faire 6 levées.
 - Le ♥R est en Ouest dans 50 % des cas.
 - Au total, les meilleures chances sont de débloquer les ♦ tout de suite.

Exemple 4 : Nord ♠V5 ♥R65 ♦RV653 ♣864
Sud ♠D764 ♥D732 ♦AD ♣ARD

- 3SA. Entame de la ♣D. On a besoin ici de 5 levées à ♦ :
 - Mais trouver les ♦ 3/3 n'offre plus que 36 % de chances de réussite.
 - Alors que l'♥A en Ouest reste à 50 %.
 - Cette fois, il faut donc plutôt bloquer la couleur ♦ en prenant ♦A et ♦D.
 - On tentera de remonter au mort par le ♥R...
 - On a une chance sur 2 de réussir.

Principe : Lorsqu'on hésite entre blocage (momentané) et déblocage,
il convient de s'aider des probabilités.

Le *blocage* existe également en flanc, les principes étant les mêmes.

Si se bloquer soi-même est humiliant, bloquer la couleur de l'adversaire peut être le seul moyen d'empêcher un contrat adverse de se faire.

- Voir (plus tard...) le cours de 2ème série : *Bloquer la couleur d'entame.*