

## BLOCAGE ET JEU DE FLANC

### Introduction :

Les *blocages* ont été abordés dans deux cours antérieurs : en 3ème série, [Blocage - déblocage](#), en 2ème série, [Bloquer la couleur d'entame](#).

- Cette fois, il s'agit du blocage du point de vue de la *défense*.
- La stratégie de la défense consistera le plus souvent à faire sauter une rentrée,
  - celle qui permettrait au déclarant d'utiliser une couleur bloquée.

### 1<sup>er</sup> exemple :

Sud joue 3SA après avoir ouvert de 2SA.

- Ouest entame du ♥V.
- Si Est prend de l'♥A et rejoue ♥, le contrat est assuré.
  - Mais Est connaît en Sud ♣AR : en effet,
    - Ouest ne peut avoir plus de 3 points.
    - Le contrat ne peut chuter que si les ♣ sont *bloqués* :
      - Est doit faire sauter la seule rentrée de Nord.
- Est prend donc l'entame de l'♥A et joue le ♠R.
  - Si le déclarant ne met pas l'♠A du mort,
    - Est continue ♠.
- Sud est réduit à 8 levées, 2♠, 2♥, 2♦ et 2♣.

La défense d'Est est une variante du *coup de Merrimac*\*.

		♠ A 6
		♥ 5 3
		♦ 5 4 3
		♣ DV10874
♠ 8 2		♠ RD1093
♥ V 10 9 6 4	[ ]	♥ A 7 2
♦ D 9 7 2		♦ V 10
♣ 6 2		♣ 9 5 3
		♠ V 7 5 4
		♥ R D 8
		♦ AR 8 6
		♣ A R

Principe : Lorsque le contrat du déclarant semble « sur table »,  
pensez à la possibilité d'un *blocage* de la couleur longue.

Il faut alors en urgence faire sauter la rentrée qui permet le défilé de cette couleur.

### • 2ème exemple :

Voici une donne où il était beaucoup plus difficile de faire sauter la rentrée indispensable pour l'utilisation d'une couleur bloquée.

- Sud joue 3SA. Ouest entame du ♥6.
  - Il prend du ♥R l'entame du ♥6.
    - Et il joue le ♦2 pour la ♦D.
  - Sud rentre en main par l'♠A.
    - Il joue ensuite le ♦3.
- Ouest prend de l'♦A et Est fournit le ♦V :
  - Les ♦ sont bloqués au mort par le ♦R.
- Ouest (Henri Svarc) fait alors sauter la seule rentrée restante de Sud :
  - Il joue en effet la ♠D :
    - Il donne de ce fait au déclarant une levée à ♠,
    - Mais il lui en enlève 2 à ♦, faisant chuter le contrat !

		♠ V 8 5
		♥ A 2
		♦ R D 6
		♣ A 9 7 3 2
♠ D 3 2		♠ 10 9 7 6
♥ D 10 8 6 4	[ ]	♥ V 9 5 3
♦ A 8 5		♦ V 4
♣ D V		♣ R 6 5
		♠ A R 4
		♥ R 7
		♦ 10 9 7 3 2
		♣ 10 8 4

Principe : Si faire sauter une levée du mort  
pour empêcher l'utilisation d'une couleur bloquée est chose assez aisée,  
faire sauter la seule rentrée de la main du déclarant est une prouesse.