



Un peu de défense : vous êtes en Est

Donneur : S Vul : personne

♠ 97	♠ DX3
♥ VX84	♥ A53
♦ AR75	♦ 842
♣ R83	♣ X742
♠ AV864	♠ DX3
♥ 972	♥ A53
♦ X6	♦ 842
♣ V95	♣ X742
♠ R52	♠ DX3
♥ RD6	♥ A53
♦ DV93	♦ 842
♣ AD6	♣ X742

O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♦
-	3SA	Fin	

Enchères :

Avec ses quatre cartes à Cœur, Nord cherche un fit majeur grâce à la convention Stayman (2♣). Mais Sud l'informe qu'il ne possède ni quatre cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique (2♦). Le contrat final sera donc 3SA.

Entame : 6 de Pique

Jeu de la carte :

Ouest entame du **6 de Pique**, vous fournissez la Dame que Sud prend du **Roi**. Sud monte au mort à l'**As de Carreau** et présente le **Valet de Cœur**... Que vous inspire le début de ce coup et comment comptez-vous défendre ?

Il semble que le déclarant soit monté au mort pour **tenter une impasse** à la Dame de Cœur. Si c'était le cas, Est devrait fournir une petite carte à Cœur et attendre qu'Ouest prenne la main... Est-ce bien ce que vous devez faire ?

En fait, la carte d'entame (le 6 de ♠) en 4^{ème} **meilleure** montre que Sud ne possède plus aucun ♠ supérieur au 6 (**règle de 11**). En conséquence, vous devez plonger de l'As de ♥ et rejouer ♠. Le déclarant a essayé de vous voler une levée à ♥ pour totaliser 9 plus !!!

3SA – 1 (As de Cœur et 4 levées à Pique pour la défense)

A suivre : La règle de 11...



La règle de 11

Quand l'entameur, dans un contrat à **Sans-Atout**, choisit d'attaquer dans une couleur **longue** (au moins 4^{ème}), qu'il juge **intéressante**, il appliquera la règle d'entame en **quatrième meilleure**. Cela signifie qu'il sélectionnera la **quatrième carte** (en partant de la plus haute) de la couleur concernée, **à condition qu'il n'y ait pas de séquence d'honneurs**. **Il est essentiel que le partenaire puisse se faire une idée exacte de la teneur de la couleur d'entame**, afin qu'il décide du meilleur plan de défense, et qu'il n'insiste pas dans celle-ci quand elle est sans avenir. Pour savoir si la carte d'entame est une quatrième meilleure, il existe un procédé arithmétique baptisé « **règle de 11** ».

Cette règle permet de savoir d'après la carte d'entame, le jeu du mort et votre propre main, **combien de cartes supérieures à la carte d'entame détient la main cachée du 4^{ème} joueur**. Elle peut donc être utilisée par le partenaire de l'entameur aussi bien que par le déclarant.

RÈGLE DE 11 : En retranchant de **11** le nombre correspondant à la **carte d'entame**, on obtient le **nombre de cartes supérieures à la carte d'entame** détenues dans les trois autres mains. Comme vous pouvez compter ces cartes **dans votre propre main** ainsi que **dans le jeu du mort**, il vous est aisé d'en déduire, par différence, **le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame qui se trouve dans la main cachée**.

Cette information pourra parfois être suffisante au partenaire de l'entameur pour déterminer quelle carte fournir en 3^{ème} position. Dans d'autres situations, comme celle de la donne ci-dessus, elle lui permettra de prendre la bonne décision : plonger d'un As, en 2^{ème} position, pour jouer immédiatement la couleur du partenaire, quand celle-ci est affranchie, avant que le déclarant ne puisse aligner 9 levées :

1) $11 - 6 = 5$

Il existe donc 5 cartes supérieures au 6 dans les trois autres mains.

2) Le mort en possède 2 (le 9 et le 7), vous en possédez 2 (la Dame et le 10) : Sud (la main cachée) n'en possède donc qu'une seule, et c'est le Roi qu'il a joué à la première levée.

3) Vous devez donc plonger de l'As de Cœur et rejouer Pique.

Bridge et Détente



... / ...

Il existe malheureusement des cas où l'entame en 4^{ème} meilleure et l'application de la règle de 11 permettront au déclarant de trouver la bonne ligne de jeu, comme dans l'exemple suivant :

Donneur : N **Vul : personne**

♠ ADX2			♠ 6
♥ ARV			♥ 8654
♦ AX54			♦ R983
♣ V3			♣ RDX9
♠ RV974	N	E	♠ 6
♥ 732	O	?	♥ 8654
♦ DV6			♦ R983
♣ 87	S		♣ RDX9
♠ 853			♠ 6
♥ DX9			♥ 8654
♦ 72			♦ R983
♣ A6542			♣ RDX9

O	N	E	S
	1♦	-	1SA
-	3SA	Fin	

Ouest entame du **7 de Pique**... Vous êtes déclarant en Sud, et le succès de ce contrat dépend de la carte du mort que vous allez jouer à la première levée !!!

Si le **7 de Pique** est bien une entame en quatrième meilleure, la **règle de 11** vous apprend qu'Est ne détient aucune carte à Pique supérieure au 7 :

1) $11 - 7 = 4$

Le mort en possède trois (l'As, la Dame et le 10) et vous-même en possédez une (le 8).

2) Est ne possède aucune carte supérieure au 7...

La conduite à tenir est alors évidente : vous devez passer le 2 du mort, ce qui vous permettra de gagner la première levée avec le 8 et d'en réaliser **3 autres dans cette couleur** : vous rejouez Pique et vous couvrez, au plus juste, la carte fournie par Ouest. Vous gagnerez ainsi votre contrat. Une autre carte fournie à la première levée vous aurait amené inexorablement à la chute !