

Règle des 11

1) L'entame de la 4^{ème} meilleure

C'est un principe d'entame à SA que vous connaissez bien !! mais cependant quelques remarques s'imposent :

L'entame d'un 9 ne peut être une 4^{ème} meilleure : en effet, si le 9 était une 4^{ème} carte, il y aurait forcément une séquence (visualisez vous-même), et dans ce cas, l'entameur aurait attaqué tête de séquence (DVX) ou séquence brisée (DV9) ou incomplète (RVX).

La plus haute carte « 4^{ème} meilleure » possible est donc le 8, et la règle des 11 ne pourra s'appliquer que jusqu'au 8.

Complétons ces quelques réflexions préalables que vous devez faire ou connaître :

L'entameur, s'il entame du 2 au 8, n'a pas de séquence de 3 cartes, ni de fausses séquences brisée ou incomplète : entraînez-vous à bien intégrer cette information « négative ».

L'entame d'un 8 en 4^{ème} meilleure ne peut provenir que de ADX8, AV98 ou RV98 ; toutes les autres combinaisons comportent en effet une séquence à entamer.

Et enfin, l'entame d'un 2 indique toujours 4 cartes exactement... forcément (de même celle du 3 si vous avez le 2 en main ...etc)

2) La règle des 11

Quand votre partenaire entame de sa 4^{ème} meilleure, il est facile de savoir combien la main du déclarant possède de cartes supérieures à celle entamée par son partenaire grâce à la règle de 11.

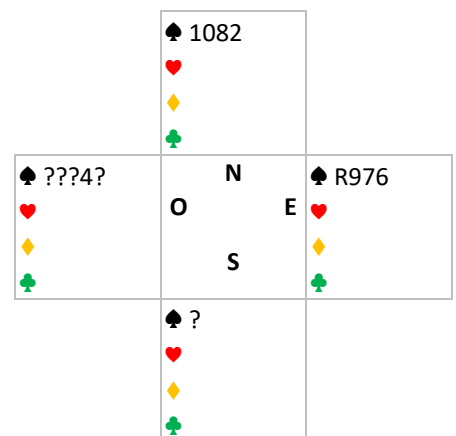
La règle de 11 : vous additionnez au nombre x de la carte d'entame (par exemple 4 si la carte entamée est un 4) le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame, visibles au mort et dans votre main ; puis vous retranchez ce chiffre de 11. Le résultat donne le nombre de cartes, dans la main cachée du déclarant qui sont supérieures à celle de l'entame de votre partenaire.

Exemple : Votre partenaire entame le 4♠. Il y a 6 cartes supérieures à ce 4 au mort et dans votre main (10, 8, R, 9, 7, 6). Donc $4+6 = 10$ retranché de 11 on obtient 1. Il n'y a donc en Sud qu'une seule carte supérieure à ce 4.

Remarque : ce calcul est valable à la fois pour le flanc et pour le déclarant lui-même.

En effet, le déclarant voit aussi 2 mains, une seule restant cachée, celle de droite.

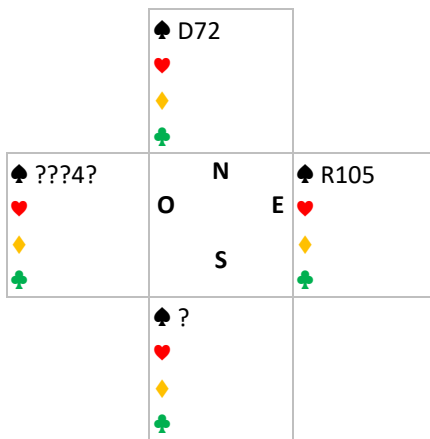
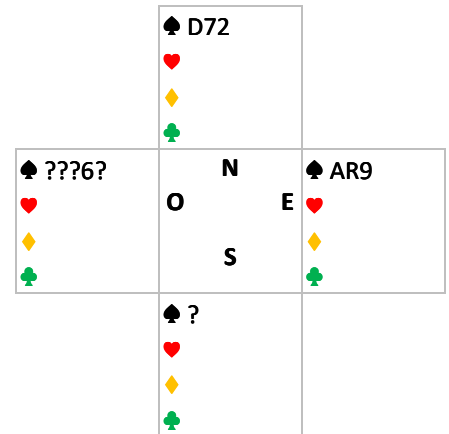
L'objection qu'on renseigne autant le déclarant que le partenaire est pertinent, mais l'avantage va de loin au flanc. C'est pourquoi ce système est universel et joué par beaucoup de champions, Alain Lévy pour ne citer que lui, et il est conseillé fortement de l'utiliser.



3) Utilisation

3.1) Ne pas toujours mettre la plus grosse en 3^{ème} position

Exemple 1 : Votre partenaire entame le 6♠. Il semble normal de mettre le R♠. Oui mais il y a 5 cartes visibles supérieures au 6, donc $11 - (7+4) = 0$. Le déclarant n'a pas de carte supérieure à ce 7. Il suffit donc de mettre le 9 pour faire la levée.



Exemple 2 : Votre partenaire entame le 4♠. Sud ne possède qu'une seule carte supérieure au 4 car $11 - (4+6) = 1$.

Sud possède donc soit A3, soit V3, soit 93, soit 83.

Mettre le 10 au lieu du R permet de faire toutes les levées quand Sud possède 93 ou 83, ne donne qu'une levée au lieu de 2 quand Sud possède A3 et ne coûte rien dans le dernier cas.

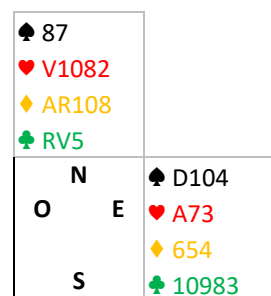
3.2) Prendre d'urgence dans une autre couleur car la couleur d'entame est entièrement affranchie

Exemple 3 : Sud joue 3SA après la séquence ci-contre. Ouest entame du 6♠. Sur le 7 du mort vous mettez la D prise par le R de Sud. Le déclarant monte au mort par l'A♦ et présente le V♥

S	O	N	E
1SA		2♣	
2♦		3SA	

Que faites-vous et pourquoi ?

La chute du contrat est à votre portée. Grâce à cette règle de 11 vous savez que le déclarant n'a plus à ♠ de cartes supérieures au 6♠ entamé par votre partenaire ($11 - 6 - 4 = 1$, soit le R♠ utilisé pour prendre la 1^{ère} levée). Donc prenez immédiatement de l'A♥ et jouez 10♠ pour encore 4 levées avec les 4 cartes à ♠ restant de votre partenaire !



3.3) Simplifier la vie de son partenaire

Exemple 4 : Sud joue 3SA après la séquence ci-contre.

Ouest entame du 5♠. Le déclarant s'empare de votre R♠ avec l'A♠, puis joue A♣, R♣ et un ♣ pour la D♣ de votre partenaire.

Quelle carte défausser ?

Par la règle de 11 vous savez que tous les ♠ de votre partenaire sont devenus maîtres. Mais lui ne sait pas qui a le V♠. Le meilleur moyen est de lui dire que c'est vous en le défaussant. Il pourra alors jouer tous ses ♠ maîtres pour la chute s'il avait bien 5 cartes à ♠ au départ.

S	O	N	E
1♦		3SA	

♠ 97			
♥ AD10			
♦ AR63			
♣ V752			
	N	E	♠ RV63
O			♥ 542
			♦ DV107
	S		♣ 108

3.4) Anticiper un déblocage

Exemple 5 : Sud joue 3SA après la séquence ci-contre.

Ouest entame du 7♣ pour l'As du mort.

Quelle carte jouez-vous ?

Par la règle de 11 vous savez que Sud ne possède à ♣ qu'une seule carte supérieure au 7♣. Il ne vous coûte rien de vous délester du V♣. Ceci évitera un blocage si Sud possède la D. Il faut en effet pouvoir la prendre sans se retrouver en main au 3ème tour de ♣. En effet, s'il y a R9872 en Ouest et D654 en Sud, si vous gardez V10, Sud pourra mettre la D sur le V, au 3ème tour vous vous retrouverez en main avec le 10.

S	O	N	E
1♦		1SA	
2SA		3SA	

♠ R732			
♥ A105			
♦ AD984			
♣ A			
	N	E	♠ V1054
O			♥ D872
			♦ R3
	S		♣ V103

3.5) Déduire qu'il s'agit d'une fausse entame et chercher son partenaire ailleurs

Exemple 6 : Sud joue 3SA après la séquence ci-contre.

Ouest entame du 7♥.

Que faites-vous ?

Par la règle de 11 vous savez qu'Ouest a fait une fausse entame (La plus haute de 3). Il faut le trouver dans une autre couleur. Votre seul espoir de faire chuter le déclarant est que votre partenaire possède ADV 4^{ème} minimum à ♣. Repartez du 10♣.

S	O	N	E
3♦		3SA	

♠ R74			
♥ 108			
♦ RDV9762			
♣ 3			
	N	E	♠ 872
O			♥ AV932
			♦ 8
	S		♣ 10643

3.6) Visualiser

Contre 3SA, votre partenaire entame du 7♠

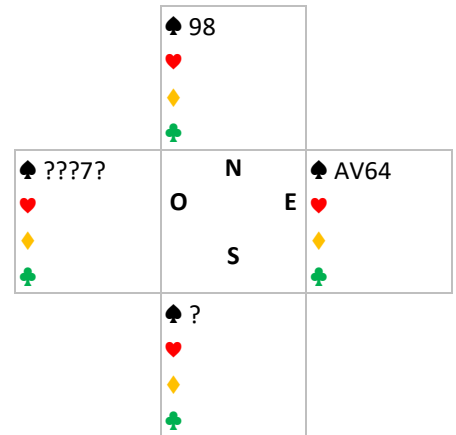
Que faites-vous ?

Vous comptez jusqu'à 11, vous prenez de l'As et vous renvoyez le V♠ pour débloquer... vous êtes pratiquement sûr que votre partenaire a

5 cartes à ♠ et la chute en main...

Grosse erreur, votre partenaire ne peut pas avoir RDX7(?), il aurait entamé du R.

C'est un « top of nothing », il faut chercher ailleurs... prendre de l'As et contre-attaquer dans une autre couleur.



Encore contre 3SA, votre partenaire entame du 6♦.

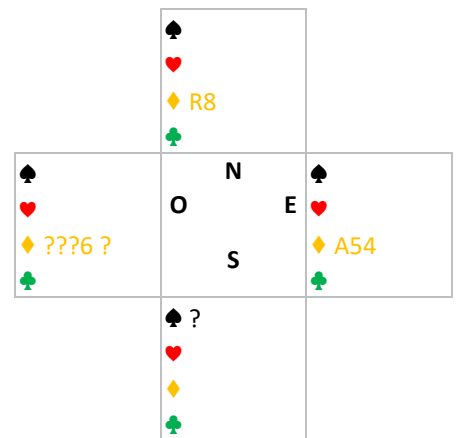
Le déclarant fait son plan de jeu et se décide à passer le R.

Vous vous empressiez de prendre de l'As, le déclarant mettant le 7.

Que rejouez-vous ?

Quelle sont les cartes manquantes ? DVX9. Est-il possible que votre partenaire ait pu entamer en 4^{ème} meilleure. Non, bien sûr, il ne peut avoir DV96, il aurait entamé de la D, avec DX96, il aurait entamé du X, avec VX96, c'eût été le V... VISUALISER, et vous ferez chuter encore plus souvent !!!

Votre partenaire est parti en top of nothing ou dans 9632, de la seconde meilleure (c'est ce qu'il faut faire sans Honneur) et le déclarant possédait DVX7... ce dernier vous a fait croire qu'il tentait le R, mais il aurait dû fournir le X plutôt que le 7 pour vous embrouiller encore plus... penser à cela aussi !!!



En conclusion, entamer 4^{ème} meilleure quand vous n'avez pas de séquence dans votre couleur longue. Utiliser la **règle de 11**, mais **regardez** les cartes du premier pli, mettez-vous les bien en tête, et pour cela ne retournez pas tout de suite votre carte, et regarder les cartes du mort, regarder celles de votre jeu, et terminer par **visualiser** les manquantes (un petit truc : quand vous jouez sur BBO, faites le sur une feuille de papier, cela vous entraînera bien). Prenez le temps de bien mémoriser tout cela. C'est un gros travail, mais c'est très payant et une question d'habitude !!

Bibliographie : Règle de 11 QUOMODO
Règle de 11 Olivier CHAILLEY

