

Il y a Splinter et Splinter

Le plus souvent, pour faire un chelem à l'atout en fit 5-3 ou 4-4, sans plus-value distributionnelle annexe, il faut autour de **31H** avec de bonnes cartes. On peut descendre à **30H** en fit 5-4 et à **29H** en fit 6-3 ou 6-2 avec de très bonnes cartes.

Le but d'un Splinter et de récupérer les chelems tendus en localisant une courte.

L'évaluation en points utiles

Quand on évalue la force utile d'une main à SPLINTER (points HU) les as, rois, dames des couleurs longues sont utiles, par contre les valets ont une valeur douteuse et à peu près nulle. Les points situés dans la courte ne comptent pas.

L'évaluation en points utiles ne fonctionne que si le singleton est pur c'est-à-dire s'il est formé d'une carte sans valeur H. Que faire si le singleton est formé d'un honneur ?

■ Si cet honneur est une D ou un V nous vous conseillons de faire comme s'il n'existait pas. Dévaluez-le totalement. Comptez le pour 0 points. Dés lors vous avez une main à singleton de la force obtenue après dévaluation.

■ Si cet honneur est un R ou un A, il n'y a aucune raison pour l'ignorer totalement, sa valeur est loin d'être nulle. Mais il n'y a non plus aucune raison pour que le partenaire dévalue par exemple RDx de la couleur alors que la présence de l'as sec chez vous vous permet de faire 3 levées. La solution (pas tout à fait satisfaisante) est de compter l'honneur sec dans votre force H mais de faire comme si cet honneur sec était un doubleton et non pas un singleton. Vous n'avez plus une main à singleton mais sa force d'honneurs est intacte.

En face du singleton, les points utiles ont la même définition,

Cela dit, l'as de la courte est frappé d'une légère moins-value, par rapport à un autre as, mais on le compte dans la force utile. En gros il vaut 3HU.

RDV de la couleur courte sont exclus.

Et dans l'idéal, il vaut mieux avoir 4 cartes dans la couleur courte du partenaire de façon à pouvoir alimenter sa coupe. Une courte dans cette couleur doit être considérée comme une moins value qui peut être compensée par une couleur 5^e annexe.

En gros, pour faire un chelem, il faut compter dans la ligne autour de

26HU si le singleton est dans la main "courte" à l'atout

28HU si le singleton est dans la main longue

22HU si les deux joueurs ont un singleton.

Evidemment, certains facteurs vont contribuer à diminuer le total utile nécessaire au chelem; un atout surnuméraire dans la main longue (+2 points), des levées de longueurs (au-delà de la troisième) produites par une longueur annexe (+2 points), une chicane au lieu d'un singleton (+2 points), un fit 10^e permettant de faire l'économie de la dame d'atout (+2 points), une coupe de la main courte à l'atout quand le singleton est dans l'autre main (+2 points)....

Le problème va donc être de compter les points utiles pour savoir si on est en zone de prospection du chelem.

Le maxi Splinter et le Tricofertil

On s'intéresse ici à une situation particulière.

Après une ouverture en mineure de 1♣ ou de 1♦, le répondant a dit 1♥ ou 1♠ et l'ouvreur a

- 1) Un fit au moins 4^e dans la majeure du partenaire
- 2) Au moins 5 cartes dans sa couleur d'ouverture
- 3) Un singleton pur dans une autre couleur
- 4) Une force lui permettant d'imposer la manche c'est-à-dire au moins 18H avec un 5431, moins avec un 64, 55, 65.

La conjonction du singleton et de la couleur 5^e, voire 6^e, de l'ouvreur permettent (moyennant un répondant compatible) d'abaisser la fourchette utile du chelem en deçà de 28HU. Mais pour que le répondant puisse juger de la compatibilité de sa main, il faut que l'ouvreur décrive sa structure. Comment procède – t – il ?

Nous appelons « cartes clés » ARD de la couleur d'ouverture, ARD de la couleur d'atout, l'as du résidu long (7 clés en tout) et « cartes importantes » un 5^e atout chez le répondant, l'as de la couleur courte, le roi (voire la dame) du résidu long

L'ouvreur a 2 moyens à sa disposition pour décrire sa structure et donner une modulation de sa force

Le MAXI SPLINTER 1♣ - 1♠ 4♦	L'ouvreur ♠ AD108 ♥ AR2 ♦ 5 ♣ RD972	Le TRICOFERTIL 1♣ - 1♠ 2♥ - 3♣ 4♠ (4♠ en fit ou 4♦ dans le singl.)	L'ouvreur ♠ AR97 ♥ RV5 ♦ 4 ♣ ADV52
Le Maxi Splinter décrit directement la courte par un saut au dessus du fit de niveau 3. Nous décidons (arbitrairement) que ce procédé est celui qui décrit la main la plus forte. Par ce procédé l'ouvreur dit à son partenaire qu'avec des distributions normales, il lui suffit d'amener au plus 2 clés ou 8HU, parfois moins pour que le chelem soit jouable. Cela dit la compatibilité du répondant n'est parfaite que s'il a en plus des clés demandées, 3 cartes dans la couleur d'ouverture (ou un valet second), ou un 5 ^e atout, ou un roi ou une dame dans le résidu long (parfois un doubleton) ou, bien sûr, l'as de la courte.		Le Tricofertil est le procédé qui permet de décrire la structure tricolore (et donc le singleton), en nommant successivement, la couleur d'ouverture, puis le résidu long grâce à une enchère forcing (ici une inversée dans 3 cartes à cœur), et enfin, la couleur fittée au niveau 4 (enchère qu'on peut remplacer par une 4 ^e couleur au niveau de 4, dans la courte, qui a le même sens mais qui est légèrement plus positive). Par ce procédé l'ouvreur dit à son partenaire qu'avec des distributions normales, il lui suffit d'amener 3 clés ou autour de 10HU, pour que le chelem soit jouable.	

Splinter et Tricofertil conviennent à toutes les mains à singleton et mineure longue qu'elles soient 5431, 64, 55 ou +. Les 4441 sont amalgamés à des mains régulières, sauf s'ils sont assez puissants pour produire un chelem avec un complément de 2 ou 3 clés ce qui implique en général la présence de V et de 10.

Dans ce système, **le décompte des clés chez le répondant est fondamental** puisque si sa distribution est compatible, il lui suffit de posséder le complément en clés exigé (2 face à un Splinter, 3 face à un Tricofertil) pour plonger au chelem et demander 6♠. Par exemple, face au Splinter à 4♦ le répondant va dire 6♠ avec ♠ R973 ♥ 83 ♦ 10976 ♣ A105.

Lorsque le répondant s'approche des conditions fixées par l'ouvreur, par exemple parce qu'il a le nombre de clés demandé mais qu'il n'est pas tout à fait compatible ou parce qu'il lui manque une clé mais qu'il a un bon complément HU en cartes importantes, il peut réagir positivement par une enchère conventionnelle de niveau 4 ou 5 autre que la conclusion à la manche. Quant à l'ouvreur, après un Splinter, il peut lui arriver de faire un nouvel effort avec une main exceptionnelle.

On peut compléter ce dispositif en décidant que 1♣-1♠-4♣ ou 1♦-1♥-4♦ montrent un 5422 à au plus 3 clés du chelem. Le système devient simple, puisque, en cas de fit puissant de la main de réponse, 4 enchères suffisent à indiquer la caractéristique essentielle de la main d'ouverture (qu'elle soit 54, 64, ou 55) et sa distance au chelem mesurée en clés. Par exemple sur 1♣ - 1♠

4♣ beau 5422 à 2 ou 3 clés du chelem

4♦, 4♥ SPLINTER singleton à au plus 2 clés du chelem

Inversée dans le résidu long suivi du fit à 4♠, singleton à 3 clés du chelem

4♠ main puissante mais à plus de 3 clés du chelem (souvent régulière ou 54 dégradé 18-19H).

On peut ainsi reconvertir la redemande de 3SA et les super- forcing à l'annonce d'un autre type de mains puissantes: les mains comportant au moins 6 cartes en mineure dignes d'une ouverture de 2 fort indéterminé (18-21H ou au moins 9 levées de jeu).

Par exemple 1♣ - 1♠ - 3SA (pas de problème pour 3SA), 3♦ (problème à cœur), 3♥ (problème à carreau) proviennent de mains puissantes avec 6 ou 7 trèfles et il suffit que le répondant amène 3 levées potentielles, parfois moins, pour qu'il fasse un effort de chelem. Par exemple sur 1♣ - 1♠ - 3SA il fera un effort (4♥ ou 4♣) avec ♠ A974 ♥ 5 ♦ R9732 ♣ 1082.

Les splinters programmés

Après une ouverture en majeure, on a au moins 4 atouts, une courte et on projette de faire un Splinter, directement ou après une enchère intermédiaire.

Si le SPLINTER est dit "programmé" c'est que nous avons prévu la séquence que nous devons produire pour annoncer notre type de main et nous ferons en sorte que les redemandes les plus fréquentes que l'ouvreur peut produire ne nous détournent pas de la voie que nous nous sommes tracés.

Sur l'ouverture de 1♠, examinons quels sont les Splinters programmés dont nous disposons:

Le SPLINTER CLASSIQUE

1♠-4♣
Attention 1♥-3SA est un SPLINTER court à pique et 1♥-3♠ un SUPER SPLINTER (voir ci-dessous)

Le SPLINTER provient d'un fit 5^e de la zone 8-11H (dont au moins 8-9H hors DV d'atout)
Par exemple 1♠-4♣ avec ♠ R8572 ♥ 972 ♦ AD85 ♣ 4 (A)

L'effort de chelem exige de l'ouvreur autour de 14HU sans compter la ♠D mais à condition d'avoir 4 trèfles ou au moins 3. L'économie de la ♠D permet de prospecter le chelem avec 24HU au lieu de 26.

♠ A10964 ♥ AR ♦ R3 ♣ V543

Le complément de chelem va diminuer fortement si l'ouvreur a un singleton à cœur là où le répondant est blanc (♠AV864 ♥ 8 ♦ R97 ♣ A974, 11-12HU, suffisent face à la main A), mais il va rester à peu près stable si le singleton est à carreau là où le répondant a des points (♠AV864 ♥ RV4 ♦ 7 ♣ A974 ne suffit pas face à la main A).

Le SUPER SPLINTER

1♠ - 3SA ou 1♥-3♠ Super Splinter singleton indéterminé, la collante permet de demander le singleton.

Il provient d'un fit au moins 4^e 12-13H valets exclus (D d'atout comprise) sans belle couleur 5^e annexe.
♠D854 ♥R984 ♦AR72 ♣4 (B)

Points exigés de l'ouvreur pour un chelem: autour de 14HU ♠ D comprise. ♠ AR732 ♥ A2 ♦ D54 ♣853 face à B.
Il est préférable d'avoir 3 ou 4 cartes dans la couleur courte.

L'HYPER SPLINTER

Nous n'utilisons pas 1SA forcing avec un fit 3^e de 10-11H (nous disons 1♠ -2SA avec les fits banals de 10-13H). Par contre nous disons 1♠ -1sa suivi de 3♠ (ou 3sa, 4♣, 4♦, 4♥, 4♣) avec tous les fits de 14-15H sans belle couleur 5^e annexe.

1♠ - 1SA

2♥ - 4♣

Provient d'un fit 4^e à pique, 14-15H singleton ♣, peu de valets, D d'atout comprise, sans belle couleur 5^e annexe

♠ A984 ♥ AD84 ♦ AV84 ♣ 5 (C)

Sur 2♥, 4♣ et 4♦ sont des SPLINTERS de la même veine. 4♣ montrerait une courte à cœur.

Si l'ouvreur avait dit 2♣, sur 1♠ -1sa, avec la main (C), on aurait dit 4♣ qui montre une courte dans la 2^e couleur de l'ouvreur.

Points exigés de l'ouvreur pour un chelem: autour de 12HU ♠D comprise ♠ RD842 ♥ R972 ♦ 97 ♣ A9 face à C.

Le SPLINTER après changement de couleur

1♠ - 2♦

2♠ - 4♥

C'est le plus prometteur de tous les SPLINTERS programmés car outre 4 atouts et un singleton il montre 5 beaux carreaux (par au moins 2 gros honneurs) dans une zone de force allant de 12 à 15H.

♠ R975 ♥ 4 ♦ RD1085 ♣ A97 (D)

On ferait la même enchère avec un 64 de la même zone. Mais que faire si le répondant dit 2♥ au lieu de 2♠?

Avec un singleton dans la 2^e couleur de l'ouvreur on dirait 4♦ (répétition à saut de la couleur de réponse) car le SPLINTER étant programmé, il n'est pas question d'y renoncer.

De même si la séquence commençait par 1♠-2♦-2♥ → 4♣ montrerait une courte à ♣, et un fit ♠, pas un fit ♥.

Le complément de chelem est de l'ordre de 12H, parfois moins si on peut faire jouer l'effet anticouleur.

♠ AD862 ♥ 985 ♦ AV4 ♣ 94 face à (D)

♠ R95	1♠ - 2♦	Avec le même type de main (belle couleur 5 ^e), la même zone de force (12-15H), un singleton, <u>mais seulement 3 atouts</u> , on peut utiliser le procédé du TRICOFERTIL pour décrire la main de réponse (couleur longue, puis résidu long en situation forcing, puis au niveau de 4 fit ou cue bid de la courte pour indiquer assez précisément la structure).
♥ 4	2♠ - 3♣	
♦ RD1085	3X - 4♣	
♣ A987	(4♣ ou 4♥)	

i Le complément de chelem de l'ouvreur doit être révisé à la baisse s'il a lui-même un singleton, un 6^e atout, ou une belle couleur 5^e annexe utile. Lorsque l'ouvreur a un singleton, il peut l'annoncer sur le Splinter s'il lui manque environ 2 points utiles. Pas de confusion car un Splinter nous dispense de la phase de contrôles pourvu qu'on soit dans la zone totale utile préconisée. Mais il faut, autant que possible, utiliser le BW aux fins de vérification.

Les SPLINTERS de rencontre

Quand un fit est rapidement trouvé est qu'on juge que chez le partenaire une main minimale mais toute en points utiles peut donner un chelem.

séquence	1♣-1♠ 2♣-4♦	1♣-1♥ 1SA-3♣ 3♣-4♦ (●)	1SA-2♣ 2♠-4♦	1♣-1♠ 2SA-3♣ 3♦-4♥	2♣-2♦ 2♥-4♦
pts pour le splinter	15-16H	15-16H	12-14H	9-10H	6-7H
demande au partenaire	12HU	12HU	14HU	18HU	20HU
total	27-28HU	27-28HU	26-28HU	27-28HU+	26-27HU

(●) lorsque l'un des joueurs signale un problème dans une couleur (ici ♦) pour jouer à SA, le cue bid de cette couleur au niveau 4 montre une courte. Donc ici 4♦ est un SPLINTER malgré l'absence de saut.

1♣ - 1♠
2♣ - 4♦ avec ♠ AD853 ♥ RD105 ♦ 5 ♣ RV2 (face à ♠R976 ♥ 84 ♦ A76 ♣ AD74)

Un SPLINTER de rencontre **du répondant** dit au partenaire: "dans la séquence tu me promets (par exemple) entre 12 et 14H, voilà quel est mon singleton, j'envisage de faire un chelem si tu as environ 12 points utiles (le minimum de ta zone à un point près, donc regarde bien ton jeu si tu as entre 11 très beaux et 13HU).

Pour savoir combien de points il faut pour faire un SPLINTER de rencontre, demandons - nous combien il faut ajouter au minimum de la force promise par l'ouvreur pour faire **27HU**. (à la rigueur 26 en fit 9°)

Par exemple si le partenaire a une ouverture réputée de première zone soit 12H, il faut environ 15H pour un SPLINTER. Si l'ouvreur promet 18-19H, on peut faire un effort avec 9H, un fit et un singleton.

7H, un fit et un singleton suffisent sur une ouverture de 2♣ qui provient de 20H ou ce qui est équivalent de 18H et 6 cartes. (Par contre après ouverture de 2SA (ou déclinaison), pas de SPLINTER, hélas, il nous mènerait trop haut)

Les plus values distributionnelles (couleur 5° + fit 4°, couleur 6° au lieu de 5°, 2 singletons frontaux...) permettent de revoir toutes ces fourchettes à la baisse. Par exemple, on a vu que dans la 5° séquence, on pouvait assimiler 6 cœurs et 18H à 5 cœurs et 20H: ♠ A9 ♥ ARD1084 ♦ V94 ♣ A8 face à ♠ RD84 ♥ 7532 ♦ 5 ♣ D987

Le SPLINTER de débarras

Quand pour faire un chelem il faudrait pratiquement que le partenaire soit maxi sans points perdus.

1♠ - 2SA
4♣

Dans un nombre assez limité de cas, on donne directement un fit zoné avec plus ou moins de précision.

Quelquefois, le niveau de ce fit est assez bas pour autoriser un SPLINTER.

Par exemple on peut jouer 1♠-2SA 10-13H ou 14-17H.

C'est aussi le cas de 1♠-2♠ 5-9H.

• Dans ce contexte, les chances d'un chelem sont minces mais si l'ouvreur a tout le paquet, il peut produire un effort classique. Il n'utilisera le SPLINTER que s'il a besoin d'un partenaire à la fois maximum et sans points perdus.

Face à 1♠-2SA fitté 10-13H, on va dire 3♣ avec ♠ AD972 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ AV104 car on peut très bien imaginer, chez le répondant, une main de 10-11H qui conduit au chelem.

Mais on pourrait également dire 3♣ avec ♠ RDV84 ♥ 4 ♦ A95 ♣ D1084 pour savoir s'il faut jouer la manche.

Aussi, vue la variabilité des mains en présence, on va demander au répondant d'avoir une réaction codifiée de ce type:

Sur 3♣,

avec 10-11H, il dit 3♣ négatif, 4♣ positif

avec 12-13H, il dit 3SA négatif, 3♦ ou 3♥ ambigu, 4♣, 4♦, 4♥ positif

ainsi, on en saura un peu plus sur sa main.

On peut jouer la même chose si 2SA est zoné 14-17H, car bien que, dans ce cas 3♣ constitue un effort de chelem manifeste, on peut avoir besoin de savoir si le répondant a 14-15H ou 16-17H et s'il a ou non de bonnes cartes.

• On va utiliser un SPLINTER de débarras quand le chelem exigera à la fois un partenaire maximum et avec de bonnes cartes.

On se débarrasse de sa main en disant au partenaire "Il serait étonnant qu'il y ait un chelem, mais si tu es maximum sans point perdu, ça reste possible"

Sur 1♠ - 2SA (fitté 10-13H) → on va dire 4♣ avec ♠ AD942 ♥ R94 ♦ AD83 ♣ 4 qui indique un singleton ♣ et demande au partenaire 12-13HU (soit le maximum de sa fourchette). Le partenaire pourrait avoir ♠ R87 ♥ A10 ♦ RV97 ♣ V987

Sur 1♠ - 2♠ → on va dire 4♦ avec ♠ AR1085 ♥ A5 ♦ 4 ♣ RDV85 car on voit bien que si le partenaire est maximum sans points à carreau, ou s'il a 4 atouts et de bonnes cartes, le chelem semble réalisable. (♠D972 ♥986 ♦V972 ♣A4)

C'est ce qu'indique ce type de SPLINTER.

Sur 1♠-2SA (14-17H) →, 4♣ demande donc 16-17HU pour un chelem, ce qui signifie que l'enchère provient probablement d'une main de 12-13H comportant une courte à trèfle et qu'on a besoin de 28-29HU pour le chelem (singleton main longue).