

Introduction

Le Splinter est une convention d'enchères américaine, qui a traversé l'océan il y a quelques décennies déjà. Elle consiste à effectuer une enchère « anormale » à saut ou double-saut dans une couleur courte (singleton ou chicane), à un niveau imposant la manche mais, à de rares exceptions près, ne la dépassant pas.

On peut noter que cette façon de procéder ne faisait jusqu'alors pas partie de notre patrimoine technique national, qui consiste à annoncer des couleurs longues, puis des moins longues et enfin des résidus (couleurs encore un peu moins longues). Depuis, les Splinters ont pris toute leur place dans notre système d'enchères, et ils font désormais partie intégrante du S.E.F.

Dans cet ouvrage, je vais rester presque toujours dans le domaine « standard », mais il pourra m'arriver de vous suggérer une façon de procéder plus personnelle. Dans ce cas, le texte sera écrit sur un fond de couleur bleue.

Que montre un Splinter ?

Les éléments constants décrits par un Splinter sont au nombre de trois :

- le fit (ou un « autofit » dans certaines séquences) avec le partenaire,
- la courte (singleton ou chicane) dans la couleur nommée. En règle générale, mieux vaut éviter de faire un Splinter dans un As sec ou, pire, dans un Roi sec. Le jugement du partenaire risquerait d'en être faussé.
- la valeur de manche au moins.

Si les deux premiers points ne posent guère de problèmes, le troisième - la force promise par un Splinter – est un sujet de débat qui va nécessiter quelques mises au point.

Comme pour toute enchère conventionnelle, il importe, pour en faire un usage opportun, de bien en comprendre les rouages.

Voici d'ores et déjà trois principes qui vont régir l'utilisation des Splinters :

1) Un Splinter est une enchère **précise** qui opère **un transfert de capitanaat** (on a tout dit). Décrire un singleton ou une chicane a pour objectif **d'aider le partenaire à juger sa main dans l'optique éventuelle d'un chelem**. C'est donc à lui de décider si les mains « collent » ou pas. Faire un Splinter et reparler sur une enchère négative du partenaire n'a pas de sens, sauf dans de rares exceptions.

2) Il en découle que la main pour effectuer un Splinter **ne devra pas être trop forte en points d'honneurs** : les mains plus fortes pourront souvent être décrites différemment, par des changements de couleur ou des cue-bids, par exemple, avant d'exprimer le soutien en situation forcing.

3) Il faudra bien entendu **qu'un chelem soit presque toujours envisageable**, sinon le renseignement ne profiterait qu'aux adversaires. En enchères compétitives, on admettra toutefois de pouvoir effectuer un Splinter avec l'unique objectif d'éclairer la décision du partenaire, en cas de surenchère adverse.

Avant de commencer, précisons un dernier point : Splinter peut être traduit en français par le mot « écharde » ou « éclat ». Mieux vaut donc apprendre à s'en servir judicieusement si l'on ne veut pas s'en trouver « éparpillé, façon puzzle », comme disait Bernard Blier.

Quelle est la force promise par un Splinter ?

Avant de détailler toutes les situations de Splinter, il est nécessaire d'apporter une clarification sur la force promise par cette enchère. Elle dépendra en fait du début de la séquence et il semble possible de les classer en trois catégories.

A) L'auteur du Splinter a préalablement zoné sa main

1) *Un fit a déjà été exprimé, explicitement ou implicitement.*

Si le partenaire poursuit ses investigations par une enchère d'essai ou une enchère de contrôle, un saut dans une nouvelle couleur est un Splinter indiquant **une main maximale de la force promise** et la courte dans la couleur du saut, ou une main fortement revalorisée par la dernière enchère du partenaire.

Exemple :

Ouest

♠ 9764

♥ RV93

♦ D854

♣ 7

O	N	E	S
		1♥	Passe
2♥	Passe	2SA	Passe
4♣			

Quelques explications : 2SA est une enchère d'essai généralisée, pour la manche ou le chelem. 4♣ est un Splinter montrant une main maximale (9-10 points DH), quatre atouts, la courte à Trèfle et **l'absence de contrôle d'honneur dans les deux autres couleurs**.

2) *Aucun fit n'a encore été exprimé*

Un saut dans une nouvelle couleur montre en même temps le fit dans la dernière couleur annoncée par le partenaire, la courte dans la couleur du saut et une main maximale des enchères précédentes.

Voici à nouveau deux exemples pour mieux comprendre :

Ouest

♠ 84

♥ AD10932

♦ 5

♣ D1074

O	N	E	S
		1♠	Passe
1SA	Passe	2♥	Passe
4♦			

Ouest

♠ RD5

♥ AR107

♦ ARD108

♣ 3

O	N	E	S
1♦	Passe	1♠	Passe
2♥	Passe	2♠	Passe
4♣			

Dans la suite de notre étude, on appellera ces Splinters de type **MAX**, comme maximum de la force promise par les enchères précédentes.

B) L'auteur du Splinter n a pas encore zoné sa main, contrairement à son partenaire

Le saut indique le fit dans la couleur du partenaire (ou un autofit après un Texas) et une main **qui fera le chelem si le partenaire n'a pas de points perdus dans la courte annoncée**. Deux exemples :

Ouest	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; color: green;">O</td> <td style="width: 25%; color: green;">N</td> <td style="width: 25%; color: green;">E</td> <td style="width: 25%; color: green;">S</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1SA</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♠ RV62</td> <td></td> <td>2♣</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♥ RV84</td> <td></td> <td>4♣</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♦ AV95</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>♣ 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	O	N	E	S			1SA	Passe	♠ RV62		2♣	Passe	♥ RV84		4♣	Passe	♦ AV95				♣ 3			
O	N	E	S																						
		1SA	Passe																						
♠ RV62		2♣	Passe																						
♥ RV84		4♣	Passe																						
♦ AV95																									
♣ 3																									

Fit à Pique, courte à Trèfle, chelem possible.

Ouest	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; color: red;">O</td> <td style="width: 25%; color: red;">N</td> <td style="width: 25%; color: red;">E</td> <td style="width: 25%; color: red;">S</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1SA</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♠ ADV953</td> <td></td> <td>2♥</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♥ R102</td> <td></td> <td>4♦</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♦ 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>♣ D95</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	O	N	E	S			1SA	Passe	♠ ADV953		2♥	Passe	♥ R102		4♦	Passe	♦ 2				♣ D95			
O	N	E	S																						
		1SA	Passe																						
♠ ADV953		2♥	Passe																						
♥ R102		4♦	Passe																						
♦ 2																									
♣ D95																									

Unicolore à Pique, courte à Carreau, chelem possible.

Dans la suite de notre étude, on appellera ces Splinters de type **PRO**, comme proposition de chelem à évaluer en fonction de l'utilité de la courte.

C) Aucun des deux joueurs n'a encore zoné sa main

Un double-saut est alors un Splinter indiquant le fit dans la couleur du partenaire, **de quoi jouer la manche**, ainsi qu'une courte dans la couleur du saut.

Ouest	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; color: green;">O</td> <td style="width: 25%; color: green;">N</td> <td style="width: 25%; color: green;">E</td> <td style="width: 25%; color: green;">S</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1♠</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>♠ R10873</td> <td></td> <td>4♣</td> <td></td> </tr> <tr> <td>♥ A542</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>♦ V93</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>♣ 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	O	N	E	S			1♠	Passe	♠ R10873		4♣		♥ A542				♦ V93				♣ 2			
O	N	E	S																						
		1♠	Passe																						
♠ R10873		4♣																							
♥ A542																									
♦ V93																									
♣ 2																									

Beau fit Pique, courte à Trèfle, 13-15 HLD, mais 9-10 H au maximum.

Ouest
 ♠ RV82
 ♥ 2
 ♦ AD1075
 ♣ AR6

O	N	E	S
1♦	Passe	1♠	Passe
4♥			

L'enchère de 4♠ avec la courte à Cœur.

Dans la suite de notre étude, on appellera ces Splinters de type **MAN**, comme apportant de quoi jouer la manche en face d'une main minimale du partenaire.

Éléments de jugement en face d'un Splinter

Outre la force globale de la main, que l'on devra apprécier si la main n'a pas déjà été zonée, le principal élément d'évaluation en face d'un Splinter consiste à juger de l'utilité de ses points en face de la courte exprimée par le partenaire. On parle de **points utiles** ou de **points perdus**.

Des teneurs telles que xxx, xxxx, Axxx ou Vxxx sont idéales en face d'une courte dans un contrat à la couleur (bien qu'un As soit encore plus utile lorsqu'il fait face à des honneurs du partenaire, car il les magnifie) : on fera des levées en coupant les petites cartes de ces couleurs.

D'autres, comme RDx(x), RVx(x), DVx(x), ADV(x), comportent des valeurs « perdues » en face de la courte : ces honneurs ne se combinent pas avec des honneurs du partenaire pour produire des levées, et les honneurs que l'on possède en face de la courte manqueront cruellement dans l'une des deux autres couleurs, où le répondant a des cartes à couvrir.

Il est temps de tordre le cou à une idée reçue. On entend parfois dire que si l'on possède des honneurs en face d'une courte, on pourra s'en servir pour défausser des perdantes de la main opposée. Prenons quelques exemples pour bien comprendre toutes les failles de ce raisonnement.

Supposons que notre camp soit fitté à Pique. Faisons un zoom sur la couleur de la courte et une autre couleur (les Trèfles et les Carreaux, par exemple) dans les deux mains.

Exemple 1 :



Sur entame Carreau, on perd forcément deux levées de Carreau et une levée de Trèfle.

Sur une autre entame, on peut commencer par jouer Trèfle vers Roi-Valet, en espérant « passer la bonne » (s'il y en a une) : on fera deux levées en tout si on passe la bonne (jamais plus), une seule sinon.

Invertissons les Trèfles et les Carreaux d'Est :



Aucune entame n'est gênante. On est sûr de faire deux levées de Carreau, peut-être trois. On perd au pire deux levées entre les Carreaux et les Trèfles.

Exemple 2 :



On est favori pour perdre trois Carreaux et un Trèfle. On n'a même aucune assurance de réaliser une levée de Trèfle.

Invertissons les Trèfles et les Carreaux d'Est :



On ne perd que les deux As mineurs et on est sûr de faire deux levées de Carreau.

Exemple 3 :



Sur entame Carreau, on perd deux Carreaux et un Trèfle. Sur une autre entame, on a le temps de jouer Trèfle pour défausser un Carreau... à condition d'avoir encore une rentrée en Est. On ne peut faire plus de deux levées, à moins que l'As de Trèfle soit bien placé et que Nord commette l'erreur de plonger dans le vide.

En inversant les Trèfles et les Carreaux d'Est :



Quelle que soit l'entame, on réalise trois levées de Carreau et on ne perdra qu'une seule levée à Trèfle.

Exemple 4 :



Sur entame Carreau, on perd trois levées. Sur une autre entame, on a le temps d'affranchir une levée de Trèfle pour défausser un Carreau (à condition d'avoir une rentrée en Est), mais on ne fera jamais plus de deux levées dans la couleur.

En inversant les Trèfles et les Carreaux d'Est :



On ne peut pas perdre plus de deux levées en tout et on peut en réaliser trois avec le Roi de Carreau placé.

On pourrait multiplier ces exemples à l'infini, ou presque. Dans les quatre exemples choisis, on voit que la possession d'honneurs en face d'une courte, par rapport à la possession d'honneurs en face d'une autre couleur, conduit à perdre entre une et deux levées de plus et à en réaliser une ou deux de moins, sans parler des problèmes de timing et de communications posés.

Ces principes étant admis, il est désormais temps de passer en revue les différents Splinters.

Nous allons commencer par les Splinters du répondant (le partenaire de l'ouvreur) dans le silence adverse, nous continuerons par ceux de l'ouvreur (toujours dans le silence adverse) et nous terminerons par les Splinters en cas d'enchères à quatre.