

Splinter

De toutes les enchères modernes aucune n'est plus utile pour évaluer les mains que le **splinter**. Lorsque votre partenaire montre un fit, et une courte dans une couleur, vous pouvez évaluer la valeur réelle de votre main.

Définition

Singleton ou chicane dans la couleur déclarée et fit dans la dernière couleur annoncée par le partenaire. Le *splinter* se fait normalement avec un double saut.

Contrôles inférieurs

Les contrôles inférieurs ne sont pas requis. En effet, il est plus important de vérifier si le partenaire a des valeurs perdues dans notre *splinter* que d'attendre d'avoir les contrôles inférieurs avant de faire un *splinter*.

Valeur de la main suite au *splinter* du partenaire

En face d'un *splinter* un chelem peut être réalisé à partir de 26 ou 27 H (29 ou 30 HD) dans les 2 mains combinées à condition de ne pas avoir de valeurs perdues dans la couleur du *splinter*.

Il est important au bridge de ne pas avoir de valeurs en double. La concordance des honneurs est très importante. En effet, comme on peut le voir dans l'exemple, le chelem est réalisable lorsqu'il n'y a pas de valeurs perdues dans la courte du partenaire. Les honneurs dans la couleur courte du partenaire, en dehors de l'As, sont de valeurs négligeables.

ARDxx	1 ♠	2 SA	Vxxx
x	3 ♥ ¹	4 ♣ ²	xxx
Axx	4 SA	5 ♣	Rx
xxxx	6 ♠		ARDx

¹ Courte.
² Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles; 1^{er} ou 2^e contrôle.

Sur un splinter à ♥.

Vous avez un fit à ♠ et votre partenaire annonce une courte à ♥.

Ouvreur	Répondant
♠ Axxxx	RDVx
♥ x	xxxx
♦ ARx	xx
♣ Dxxx	ARx
13 H utiles + 13 H utiles = 26 H utiles ou plus requis pour explorer le chelem.	

Évaluation de la valeur de votre main.

Points utiles (H) = Points totaux (H) – points perdus dans la couleur du splinter (H)

Sauf l'As, les honneurs dans la couleur courte du partenaire sont de valeurs négligeables.

Excellent

RDxx – Axxx – Ax – xxx	13 H	utiles.
RDxx – xxxx – Ax – Axx	13 H	"
RDxx – xxx – Ax – Axxx	13 H	"

Moyen

Rxxx – ADxx – Ax – xxx	11 H	"	Dame perdue.
Rxxx – Dxxx – Ax – Axx	11 H	"	Dame perdue.
RDxx – xx – Axx – Axxx	13 H	"	doubleton face au singleton.

Pauvre

RDxx – Rxxx – Axx – xx	10 H	"	Roi perdu.
RDxx – ARxx – xxx – xx	10 H	"	Roi perdu.



La suite des enchères après un splinter est simple .

→ Avec des valeurs perdues dans la couleur du splinter : ADxx – Rxx – xx – Axxx
3 points perdus à ♥; il ne reste que 9 H utiles :

- a - déclarer la manche dans la couleur d'atout;
- b - par contre si vous avez de bons honneurs dans la couleur courte du partenaire et que le fit est en mineure, la manche sera possible en SA.

Ouvreur	Répondant
♠ ADxx	x
♥ xxx	Rxxx
♦ Rx	Axx
♣ Rxxx	ADxxx

→ Sans valeurs perdues dans la couleur du splinter : ADxx – xxx – xx – ARxx 13 H utiles;
ou l'équivalent ADxx – RDx – xx – ARxx;
en effet vous perdez 5 points à ♥ mais il vous reste 13 H utiles (18 – 5 = 13):

- sans tous les contrôles, annoncer vos contrôles (premier ou deuxième dans une couleur) en débutant par le moins cher;
on s'assure ainsi de ne pas avoir 2 perdantes immédiates dans une couleur;
- avec tous les contrôles demander les cartes clefs.

C'est la qualité du fit qui détermine le nombre de levées que vous pourrez faire.

A) Par l'ouvreur

1. Suite à un 2 SA Jacoby. L'ouvreur montre une courte.

ARDxx 1 ♠ 2 SA Vxxx
 x 3 ♥^{1,2} 4 ♣³ xxx
 Axx 4 SA 5 ♣ Rx
 xxxx 6 ♠ ARDx

¹ Courte au niveau de 3 (Alertable).

² Lorsque la courte est une absence, on répètera la couleur à la prochaine enchère (4 ♥)

³ Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles et +; 1^{er} ou 2^e contrôle. Voir la recherche d'un chelem dans la section « Quiz » sur le site de St-Lambert.

ARDxx 1 ♠ 2 SA Vxxx
 3 ♥^{1,2} 4 ♣³ xxx
 Rxxx 4 ♥ 4 SA Ax
 xxxx 5 ♠ 7 ♠ ARDx

¹ Courte au niveau de 3 (Alertable).

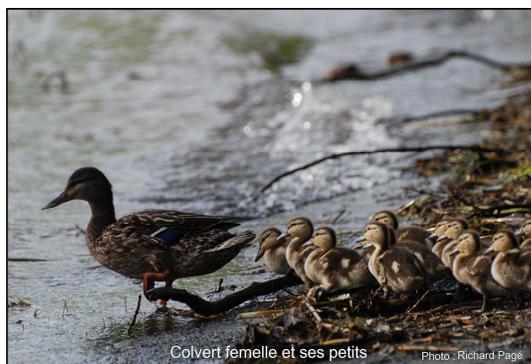
² Lorsque la courte est une absence, on répètera la couleur à la prochaine enchère (4 ♥)

³ Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles et +; 1^{er} ou 2^e contrôle. Voir la recherche d'un chelem dans la section « Quiz » sur le site de St-Lambert.

ARDxx 1 ♠ 2 SA xxxx
 Axx 3 ♦¹ 4 ♠² Rx
 x ARDx
 xxxx xxx

¹ Courte.

² Valeurs perdues à ♦, Roi- Dame, reste (13-5) = 7 H utiles; Vous fermez la manche.



2. Le saut à 4 en mineure

Le *splinter* est une invitation au chelem avec **19 - 21 HD** (16 – 18 H) et une courte dans une couleur. Le *splinter* se fait avec un double saut et établit la couleur du répondant comme atout.

1 ♥ 1 ♠
 ?
 - 4 ♣¹ ou 4 ♦¹

¹ Alerte différée avant l'entame.

splinters, double saut, 19 HD et +
 contrôles inférieurs non requis.

ARxx	1 ♥	1 ♠	Dxxx
Axxxx	4 ♣ ¹		xx
ARx			Dxx
x			Axxx

¹ Courte et un jeu fort de 16 H et plus (19 – 21 HD).

3. Enchère inversée à saut

Voir la section « Quiz » sur le site de St-Lambert.

Enchère inversée.

Main non régulière :

- première couleur plus longue que la deuxième;
- deuxième couleur plus chère que la première.

Nommer une deuxième couleur plus chère que la première au niveau de 2 demande 17 HD et plus étant donné que le répondant, pour donner une préférence à la première couleur de l'ouvreur, doit annoncer au niveau de 3 lequel requiert 23 HD.

Une enchère inversée est impérative, le saut est un *splinter* montrant une main intermédiaire, et un double saut montre un *splinter* avec une main forte.

1 ♣
?

1 ♠

¹ Alerte différée avant l'entame.

- 2 ♦ ou 2 ♥

17 HD +

enchère inversée.

- 3 ♦ ou 3 ♥

16 – 18 HD

splinters, fit à ♠, couleur du partenaire; absence ou singleton dans la couleur déclarée; équivalent à un saut à 3 ♠.

- 4 ♦¹ ou 4 ♥¹

19 HD +

splinters; équivalent à un saut à 4 ♠.

4) Soutien simple du répondant

1 ♥
?

2 ♥

- 2 ♠, 3 ♣, 3 ♦

essai de manche.

- 3 ♠¹, 4 ♣¹ ou 4 ♦¹

splinters, essai de chelem, 20 HD (16 H) par l'ouvreur, et si le répondant n'a pas de valeurs perdues et 9 ou 10 H, le chelem est possible;

¹ Alerte différée avant l'entame.



Axx
ARVxxx
x
Axx

5) 1 SA du répondant

Si l'ouvreur déclare une nouvelle couleur, avec un double saut ou une enchère inversée à saut, il annonce un *splinter* et établit sa propre couleur comme atout.

1 ♠ 1 SA ¹ Alerte différée avant l'entame.
 ?
 - 4 ♣¹, 4 ♦¹ ou 4 ♥¹ double saut ADV10xxx - x - RDx - Ax.

1 ♥ 1 SA
 ?
 - 3 ♠, 4 ♣ ou 4 ♦ double saut x - ARV10xxx - ARx - Ax.

1 ♣ 1 SA
 ?
 - 3 ♦, 3 ♥ ou 3 ♠ enchère inversée à saut RDx - x - Axx - ARDVxx.

Souvenez-vous que toutes les raisons sont bonnes pour ne pas ouvrir 2 ♣.

6) Réponse 2 sur 1

L'ouvreur fait un simple saut, dans une nouvelle couleur ou fait une enchère inversée à saut, promet un soutien de 4 cartes ou 3 bonnes dans la couleur du répondant et une courte.

Il est inutile, dans une séquence impérative de manche, d'effectuer un saut sauf pour montrer une courte et un fit avec le partenaire.

1 ♥ 2 ♣
 ?
 - 3 ♦

Rxx
ADxxx
x
Axxx

 - 3 ♠

x
ADxxx
Rxx
Axxx

1 ♦ 2 ♣
 ?
 - 3 ♥

Axx
x
ADxxx
Rxxx

 - 3 ♠

x
Axx
ADxxx
Rxxx



Grande aigrette Photo : Richard Pagé