



Le splinter de l'ouvreur

Le splinter de l'ouvreur

Cette convention est utilisée par l'ouvreur après l'annonce d'une couleur majeure par le répondant, dans le silence adverse. Il n'y a plus de Splinter si l'adversaire intervient.

Le Splinter consiste à annoncer sa couleur courte avec un double saut.

Ce double saut donne trois informations au partenaire :

- un bon fit dans la majeure du répondant
- une main permettant au camp d'espérer une chelem. Celle ci dépend donc de la force montrée par le répondant
- Chicane ou singleton dans la couleur annoncée.

S	O	N	E
1	Passe	1	Passe
3			

4	A	D	10	9	A	9	4	A	R	V	9	8
---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Problème E1208

Un double saut...un Splinter donc !

S	O	N	E
1	Passe	1	Passe
4			

A	D	10	9	A	D	10	9	4	A	R	9	10
---	---	----	---	---	---	----	---	---	---	---	---	----

Problème E91208

Avec un fit dans la majeure du répondant, un singleton et une main de 3ème zone, le Splinter s'impose. Il indique un espoir de chelem au partenaire.



Le splinter de l'ouvreur

Le Splinter nécessite :

- une force permettant d'envisager un chelem : elle dépend de la valeur garantie par le répondant :
 - Après une réponse au palier de 1 du répondant, il faut à l'ouvreur une main de 3ème zone
 - Après une réponse 2/1, une main de 2ème zone suffit
- un fit de 4 cartes dans la majeure du répondant avec au moins un gros honneur
- et une couleur courte, chicane ou singleton.

Les trois conditions doivent être réunies et cette enchère est bien entendu forcing de manche !

S	O	N	E
1 ♠	Passe	2 ♥	Passe
4 ♦			

A ♠	R ♠	V ♠	4 ♠	3 ♠	R ♥	D ♥	10 ♥	9 ♥	A ♣	9 ♣	4 ♣	8 ♦
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----

Problème E5160

La force minimum de la main de l'ouvreur dépend de celle du répondant. Ici, le répondant qui fait une réponse 2/1 montre une main de 11H et plus. L'ouvreur fait un Splinter avec seulement 17H.

D ♠	V ♠	10 ♠	9 ♠	6 ♠	2 ♠	R ♥	V ♥	4 ♣	V ♦	10 ♦	6 ♦	5 ♦
-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----

S	O	N	E
1 ♣	Passe	1 ♠	Passe
4 ♦	Passe	4 ♥	Passe
4SA	Passe	5 ♣	Passe
6 ♠			

A ♠	R ♠	7 ♠	5 ♠	A ♥	7 ♥	5 ♥	R ♣	V ♣	7 ♣	5 ♣	3 ♣	A ♦
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Problème E5159

4 ♦ Après une réponse 1/1, il faut une main de 3ème zone pour montrer ses intentions de chelem en faisant un Splinter



Le splinter de l'ouvreur

La suite des enchères :

Le répondant a toutes les informations

- Avec un jeu fort, il poursuit la recherche du chelem par des contrôles ou le Blackwood
- Avec une réponse minimum, il conclut à la manche



S	O	N	E
		1 ♦	Passe
1 ♥	Passe	4 ♣	Passe
4SA	Passe	5 ♣	Passe
6 ♥	Passe	Passe	Passe



Problème E9442

Après le Splinter de l'ouvreur, le répondant qui a tous les contrôles enchaîne par un Blackwood.

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



Problème E9409

Le répondant qui est minimum refuse la proposition de chelem !



Le splinter de l'ouvreur

Le splinter de l'ouvreur

Exemple

S	O	N	E
1 ♥	Passe	1 ♠	Passe
3 ♣			

10 ♠	7 ♠	4 ♠	3 ♠	A ♥	R ♥	D ♥	8 ♥	5 ♥	A ♣	R ♣	D ♣	7 ♦
------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

[Problème E20102](#)

4 ♥ Pas de Splinter avec une couleur fittée aussi médiocre. Imposez vos ♥ pour jouer la manche