



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 de 18-19H permettant au camp d'espérer une chelem.
- 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
4 SA	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 pour la suite des enchères :

- 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
4 SA	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

3 ♣ Pas de Splinter avec une couleur fittée aussi médiocre. Faites un bicolore à saut pour montrer votre force et trouver le meilleur contrat, à ♥, ♠ ou SA !