

FICHE 305. LES SPLINTERS

1 SPLINTER DE L'OUVREUR

1.1 Objectif et conditions

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 un chelem.
- Chicane ou singleton dans la couleur annoncée.

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.
- Une couleur courte, chicane ou singleton.

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

1.2 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

2 LE SPLINTER DU REPONDANT

2.1 Les conditions

C'est une enchère du répondant qui se fait dans les conditions suivantes :

- L'ouverture est en majeure exclusivement.
- Au moins 4 cartes dans cette majeure
- Une force minimum de 10H-11H
- Une force maximum de 15HLD ; au-delà on utilise le fit différé pour montrer une intention de chelem
- Une couleur courte, chicane ou singleton
- Pas de belle couleur à annoncer
- Pas d'intervention adverse

Cette convention s'utilise en annonçant la couleur courte avec **un double saut**

Sur ouverture 1♥ les splinters sont: 3♠, 4♣ et 4♦

Sur ouverture 1♠, les splinters sont 4♣, 4♦ et 4♥

Elle donne trois informations au partenaire :

- le fit dans sa majeure,
- une force permettant d'envisager au moins la manche et
- une courte dans la couleur annoncée.

2.2 Inférences

Le Splinter se pratique dans le silence adverse. Il est forcing de manche.

Après intervention à la couleur, ce double saut ne montre plus un Splinter mais une enchère de rencontre.

Après intervention à la couleur seul le splinter de la couleur d'intervention (cue-bid) est possible.