

# COURS : LE SPLINTER

## 1. QUES ACO :

Splinter est un mot anglais qui signifie éclat, écharde. Le but du splinter est de nommer en une seule enchère (toujours à saut) : un beau fit dans la couleur du partenaire et une courte (singleton ou chicane).

Mais, à savoir : N'utiliser le splinter qu'avec les points de manche et non une main de chelem.

Définition : Le splinter est un saut inhabituel dans une nouvelle couleur, qui garantit : 1°) un beau fit dans la dernière couleur annoncée, 2°) une courte dans celle du saut, 3°) une main de manche sans les points d'un chelem éventuel.

Il existe de très nombreuses situations où l'on peut utiliser le splinter. Les deux principales sont le splinter du répondant et celui de l'ouvreur, qui sont détaillées ci-dessous. [S'il existe dans la littérature des splinters sur les ouvertures mineures, leur intérêt est contesté, car les inférences sont plus nombreuses sur les enchères classiques et les développements souvent complexes en font un sujet pour les joueurs aguerris.](#) Dans ce cours on se retiendra aux **splinters avec des fits majeurs**

## 2. Intérêt de cette convention :

Trouver des chelems alors que les points honneurs ne sont a priori pas réunis dans la ligne mais que cet inconvénient peut être compensé par une distribution particulière

## 3. Le splinter du répondant :

C'est le splinter le plus simple, peut-être le plus fréquent.

### Quand ?

Il se fait sur l'ouverture de 1C ou 1P avec les 3 conditions réunies:

- 4 cartes au moins dans la majeure du partenaire
- Un singleton ou une chicane
- 14 à 17 HLD impérativement

Attention : avec davantage de jeu, le chelem n'est pas loin. Il vaut mieux commencer par un 2 sur 1, puis donner le fit différé au palier de 3.

### Comment ?

En annonçant au palier de 4 la couleur courte (sauf sur 1C ou l'on se contente de 3P, faisant tout de même un double saut)

### Inférences :

Avec les réponses 2 sur 1 autres que le simple soutien qui sont forcing et auto-forcing, **les changements de couleurs avec simple saut** annoncent le **fit et une couleur forte** et sont aussi forcing de manche (min 13HLD). Elles dénie toutefois la présence d'un singleton. Elles montrent aussi des mains moins riches en points que le fit différé après un 2/1, donc un max de 16 HLD

## 4. Le splinter de l'ouvreur :

Ce splinter est également fréquent,

### Quand ?

Il se fait après une ouverture mineure puis réponse en majeure lorsque 3 conditions sont réunies :

- Un beau fit dans la majeure au moins 4<sup>ème</sup> avec 2 honneurs
- Un singleton ou une chicane dans l'autre mineure ou l'autre majeure

- Un nombre de points dépendant de la séquence d'enchère :
  - 19 à 22 HLD si le partenaire a annoncé au palier de 1
  - Sur une réponse sans saut au palier de 2 après intervention adverse promettant 5 cartes et au moins 10 points HLD il suffira de 15 à 18 HLD
  - sur une réponse au palier de 2 promettant au moins 16 points le splinter n'est réalisé qu'avec un jeu faible moins de 15 HLD rendant le chelem incertain !

Attention en répondant 1 sur 1 en majeure le répondant n'a peut-être que 5 points H (soit 6-7 HLD) pour faire une annonce forcing de manche il faut un jeu très fort !

#### **Comment ?**

Le splinter de l'ouvreur se fait avec un double saut dans la couleur courte, avec un saut simple incongru dépassant 3SA dans le cas d'une réponse en majeure au palier de 2.

### **5. Les autres splinters :**

De très nombreuses séquences comportent des splinters. On ne peut les décrire toutes ici.

Après intervention adverse, les splinters existent : Pour les joueurs non aguerris, n'utilisez-les que dans la couleur des adversaires : cue-bid à saut = splinter

### **6. Les développements sur les splinters :**

Après un splinter, le partenaire doit se poser la question, le chelem est-il envisageable ?

Les facteurs favorables sont :

- Une réserve de points dans son jeu
- Dans la courte annoncée, pas de points perdus, mais des perdantes qui pourront être coupées
- Un autre singleton ou chicane dans sa main, ou un nombre limité de perdantes dans les 2 couleurs non annoncées

Si aucun de ces facteurs n'est réuni le chelem n'est pas envisageable. L'arrêt se fait en nommant la manche dans la couleur fittée.

Les autres couleurs annoncées acceptent la logique de recherche de chelem sont des contrôles qui se font en économique. Dans cette séquence l'annonce de la couleur fittée est un arrêt.

4 SA est naturellement un blackwood.