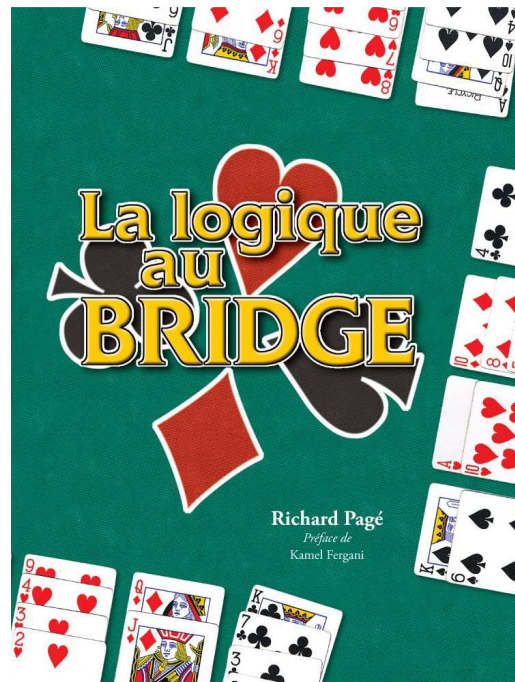


Splinter

Troisième partie

Solutions



En face d'un splinter un chelem peut être réalisé à partir de 30 HD utiles (26 ou 27 H utiles), dans les deux mains combinées, à condition de ne pas avoir de points perdus dans la couleur du splinter.

1 RDxx	1 ♦	1 ♠	Axxx
xx	3 ♠ ¹	4 ♠	Axx
ARDxx			xx
xx			xxxx

¹ 17 – 18 HD ou 16 HD incluant 14 H dans deux couleurs.

2 RDxx	1 ♦	1 ♠	xxxx
Rxx	4 ♣ ¹	4 ♠ ²	Axx
ARDxx			xxx
x			RDx

¹ Splinter, 17 H donc 20 HC = 20 HD.

² En face d'un *splinter*, un chelem peut être réalisé avec 26 ou 27 H à condition de ne pas avoir de valeurs perdues dans la couleur de la courte.

Les honneurs, sauf l'As, dans la couleur courte du partenaire sont des valeurs perdues.

Valeurs perdues à ♣, fermeture.

3 RDxx	1 ♦	1 ♠	Axxx
Rxx	4 ♣ ¹	4 ♥ ²	Axx
ARDxx	4 SA	5 ♥	xxx
x	6 ♠		xxx

¹ Splinter, 17 H donc 20 HC = 20 HD.

² En face d'un *splinter*, un chelem peut être réalisé avec 26 ou 27 H à condition de ne pas avoir de valeurs perdues dans la couleur de la courte.

Les honneurs, sauf l'As, dans la couleur courte du partenaire sont des valeurs perdues.

Sans valeurs perdues à ♣, contrôle à ♥.

4	RDxx	1 ♦	1 ♠	Axxxx
	xx	2 ♠ ¹	4 ♣ ²	Axx
	Axxx	4 ♠ ³		RDxx
	Rxx			x

¹ Jeu minimum, 12 – 15 HD.

² *Splinter*.

Au moins 13 points d'honneurs pour avoir une chance de chelem. 26 H sont requis pour le chelem.

³ Valeurs perdues à ♣, fermeture.

5	RDxx	1 ♦	1 ♠	Axxxx
	Rx	2 ♠ ¹	4 ♣ ²	Axx
	Axxx	4 ♦ ³	4 SA	RDxx
	xxx	5 ♠	6 ♠	x

¹ Jeu minimum, 12 – 15 HD.

² *Splinter*.

Au moins 13 points d'honneurs pour avoir une chance de chelem. 26 H sont requis pour le chelem.

³ Sans valeurs perdues, contrôle à ♦.

Ouest	O	N	E	S	Est
ARxxx	1 ♠	2 ♣	4 ♣ ¹	P	Dxxx
RDx	4 SA ²	P	5 ♠	P	Axxx
RDx	6 ♠				Axxx
xx					x

¹ *Splinter*, 10 H et plus.

² Avec un surplus, 16 H et plus et sans valeurs perdues, l'ouvreur doit demander les cartes clefs ;
16 H de l'ouvreur + 10 H du répondant = 26 H, donc le chelem est assuré.

Quest	O	N	E	S	Est
ARxxx	1 ♠	2 ♣	4 ♣ ¹	P	Dxxx
Dxx	4 ♦ ²	P	4 SA ³	P	ARxx
RDx	5 ♥	P	6 ♠		Axxx
xx					x

¹ *Splinter*, 10 H et plus.

² Sans valeurs perdues, montrez votre intérêt en annonçant votre contrôle à ♦ ;
le répondant devrait comprendre que vous avez une main minimum sans surplus, 12 -15 H ;
avec un surplus, 16 H et plus et sans valeurs perdues, l'ouvreur doit demander les cartes clefs.

³ 13 H + 13 H de l'ouvreur et sans valeurs perdues le chelem est assuré ;
avec moins de 13 H le répondant doit fermer la manche.