



# Splinter

De toutes les enchères modernes aucune n'est plus utile pour évaluer les mains que le **splinter**. Lorsque votre partenaire montre un fit, et une courte dans une couleur, vous pouvez évaluer la valeur réelle de votre main.

## Définition

Singleton ou chicane dans la couleur déclarée et fit dans la dernière couleur annoncée par le partenaire. Le *splinter* se fait normalement avec un double saut.

## Contrôles inférieurs

**Les contrôles inférieurs ne sont pas requis.** En effet, il est plus important de vérifier si le partenaire a des valeurs perdues dans notre *splinter* que d'attendre d'avoir les contrôles inférieurs avant de faire un *splinter*.

## Valeur de la main suite au *splinter* du partenaire

En face d'un *splinter* un chelem peut être réalisé à partir de 26 ou 27 H (29 ou 30 HD) dans les 2 mains combinées à condition de ne pas avoir de valeurs perdues dans la couleur du *splinter*.

Il est important au bridge de ne pas avoir de valeurs en double. La concordance des honneurs est très importante. En effet, comme on peut le voir dans l'exemple, le chelem est réalisable lorsqu'il n'y a pas de valeurs perdues dans la courte du partenaire. Les honneurs dans la couleur courte du partenaire, en dehors de l'As, sont de valeurs négligeables.

ARDxx	1 ♠	2 SA	Vxxx
x	3 ♥ <sup>1</sup>	4 ♣ <sup>2</sup>	xxx
Axx	4 SA	5 ♣	Rx
xxxx	6 ♠		ARDx

<sup>1</sup> Courte.  
<sup>2</sup> Sans valeurs perdues à ♥, 13 H utiles; 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> contrôle.

## Sur un *splinter* à ♥.

Vous avez un fit à ♠ et votre partenaire annonce une courte à ♥.

Ouvreur	Répondant
♠ Axxxx	RDVx
♥ x	xxxx
♦ ARx	xx
♣ Dxxx	ARx
<b>13 H utiles + 13 H utiles = 26 H utiles ou plus requis pour explorer le chelem.</b>	

## Évaluation de la valeur de votre main.

**Points utiles (H) = Points totaux (H) – points perdus dans la couleur du *splinter* (H)**

Sauf l'As, les honneurs dans la couleur courte du partenaire sont de valeurs négligeables.

### Excellent

RDxx – Axxx – Ax – xxx	13 H	utiles
RDxx – xxxx – Ax – Axx	13 H	"
RDxx – xxx – Ax – Axxx	13 H	"

### Moyen

Rxxx – ADxx – Ax – xxx	11 H	"	Dame perdue
Rxxx – Dxxx – Ax – Axx	11 H	"	Dame perdue
RDxx – xx – Axx – Axxx	13 H	"	doubleton face au singleton

### Pauvre

RDxx – Rxxx – Axx – xx	10 H	"	Roi perdu
RDxx – ARxx – xxx – xx	10 H	"	Roi perdu

## La suite des enchères après un *splinter* est simple .

→ Avec des valeurs perdues dans la couleur du *splinter* : ADxx – Rxx – xx – Axxx  
3 points perdus à ♥; il ne reste que 9 H utiles :

- a - déclarer la manche dans la couleur d'atout;
- b - par contre si vous avez de bons honneurs dans la couleur courte du partenaire et que le fit est en mineure, la manche sera possible en SA.

Ouvreur	Répondant
♠ ADxx	x
♥ xxx	Rxxx
♦ Rx	Axx
♣ Rxxx	ADxxx

→ Sans valeurs perdues dans la couleur du *splinter* : ADxx – xxx – xx – ARxx 13 H utiles;  
ou l'équivalent ADxx – RDx – xx – ARxx;  
en effet vous perdez 5 points à ♥ mais il vous reste 13 H utiles (18 – 5 = 13):

- sans tous les contrôles, annoncer vos contrôles (premier ou deuxième dans une couleur) en débutant par le moins cher;
- on s'assure ainsi de ne pas avoir 2 perdantes immédiates dans une couleur;
- avec tous les contrôles demander les cartes clefs.

**C'est la qualité du fit qui détermine le nombre de levées que vous pourrez faire.**