



B) Par le répondant

1) À sa première enchère

a) Lors d'une ouverture en majeure

- 10 H et plus; 4 cartes d'atout, car si on a une courte il faut des atouts pour couper;
- la courte ne doit pas être un honneur;
- Selon Marty Bergen et Max Hardy il est préférable de montrer notre courte avant notre couleur 5^e.

Splinter déterminé

1 ♠ 4 ♣, 4 ♦, 4 ♥ Court dans la couleur annoncée (alertable).

b) Lors d'une ouverture en mineure

Lorsque l'on fait un *splinter* sur une ouverture en mineure, ce n'est pas seulement pour explorer les possibilités d'un chelem mais aussi pour déterminer s'il est préférable de jouer la manche en mineure plutôt qu'à 3 SA. Vous indiquez votre couleur faible et l'ouvreur est souvent en meilleure position pour placer le contrat final :

- préférable de posséder 5 cartes de ♦ lors d'une ouverture à ♦, et 6 cartes lors d'une ouverture à ♣, car le déclarant devra couper de la main longue en atout ;
- pas de majeure quatrième ;
- 10 H et plus ;
- Selon Marty Bergen et Max Hardy il est préférable de montrer notre courte avant notre couleur cinquième.

1 ♦ ?

- 3 ♥, 3 ♠ 10 H et plus; double saut.

Le *splinter* à 4 ♣ devrait être évité car on dépasse le palier de 3SA.

Rxx
x
ARxxx
xxxx

La redemande de l'ouvreur

- 1 \heartsuit 3 \heartsuit ¹ ¹ 10 H et +. Séquence non impérative de manche :
- ?
- 3 SA double arrêt dans la couleur du splinter ARxx, RDxx, ADxx, AV10x.
- 5 \heartsuit 10 – 12 H utiles la main d'ouverture a perdu de sa valeur ;
 Ax – Dxx – xxxx – ARxx;
 points perdus à \heartsuit , la Dame (13 – 2 = 11)
- 3 \spadesuit , 4 \clubsuit 13 – 15 H utiles contrôle, la main d'ouverture a conservé sa valeur (13 utiles et +):
 sans valeurs perdues Axx – xxx – Dxx – ARxx = 13 H utiles.
 ou l'équivalent Axx – Rxx – Dxx – ARxx = 16 – 3 = 13 H utiles.
- 1 \heartsuit 3 \heartsuit
 3 \spadesuit ?
- 5 \heartsuit 10 – 12 H (13 – 15 HD), main minimum, fermeture ;
 - avec 13 H et plus, se dirige vers le chelem en annonçant les contrôles ou en demandant les cartes clefs ; 13 + 13 = 26 H.
- 4 \heartsuit 16 H et + utiles par contre l'ouvreur avec 16 H et + utiles doit demander les cartes clef pour éviter que le répondant annonce 5 \heartsuit comme dans l'exemple précédent.

Demande de cartes clefs, \heartsuit étant l'atout, MINORWOOD.

Niveau 4 dans la couleur mineure agréée. 4 \clubsuit sur les \clubsuit .
 16 H_{ouvreur} + 10 H_{répondant} = 26 H.

2) À sa deuxième enchère.



a) L'ouvreur répète sa couleur

1 \heartsuit 1 \spadesuit
 2 \heartsuit ?

- 4 \clubsuit ou 4 \heartsuit

13 H et plus pour avoir une chance de chelem, car l'ouvreur a montré une main minimum.

Ouvreur Répondant
 13 H + 13 H = 26 H = Chelem possible.

b) Après une ouverture de 2 \clubsuit

2 \clubsuit 2 \heartsuit Contrôle (0 ou 1)
 2 \spadesuit ?

- 4 \clubsuit , 4 \heartsuit , 4 \heartsuit splinters.

ARDxxx	2 \clubsuit	2 \heartsuit	xxx
xxx	2 \spadesuit	4 \heartsuit ¹	x
ARx	6 \spadesuit		DVxx
A			Rxxxx
¹ Splinter.			

c) Après une ouverture de 1 SA.

1 SA 2 ♣
2 ♥ ?

- 4 ♣, 4 ♦ *splinters*, court dans la couleur avec nécessairement 4 cartes de ♥.

1 SA 2 ♦
2 ♥ ?

- 3 ♠, 4 ♣, 4 ♦ *splinters*, 10 H et +, court dans la couleur avec nécessairement 6 cartes de ♥.

Sans courte vous auriez fait un transfert et annoncer 4 ♠.

ARx	1 SA	2 ♦	Vxx
xx	2 ♥	4 ♣	ARDxxx
ARDx	4 SA ¹	5 ♠	xxx
xxxx	6 ♠		x

¹ Sans valeurs perdues à ♣.

ARx	1 SA	2 ♦	Vxx
xx	2 ♥	4 ♠	ARDxxx
ARDx			xx
xxxx			xx

C) Défensive contre un splinter

Adv.	Part.	Adv.	Part.
1 ♠	P	4 ♦	?

Vulnérabilité favorable

- X suggère le sacrifice à ♦ x – xxx – ARVxxxx – xx.

Vulnérabilité défavorable ou égale

- P demande une entame dans la couleur la moins chère xx – xxx – Rxx – RDxxx.

- X demande une entame dans la couleur la plus chère xx – RDxxx – Rxx –xxx.

D) Entame contre un *splinter*

Attaquer la couleur de la courte, lorsque celle-ci se retrouve dans la main courte en atout, est une erreur défensive pour deux raisons :

- une levée maximum réalisable.

Les perdantes dans cette couleur seront coupées par la main courte en atout.



- perte de tempo.

Il est préférable de jouer une couleur où l'on peut développer plus d'une levée.

Lorsque la courte se trouve dans la main longue en atout, l'entame dans la couleur de la courte obligera le déclarant à couper de la main longue en atout, d'où l'expression <**pomper le déclarant**>