

QUELQUES CONSEILS:

- 1) Evitez de faire un Splinter dans une couleur où vous avez un honneur sec. Les Splinters montrent un nombre de points limité et le partenaire est en droit d'espérer ces points dans les autres couleurs. Cela peut le conduire à mal évaluer sa main puisqu'il va dévaluer ses propres tenues en honneurs dans la couleur du splinter.
- 2) Une main de 13+ points de soutien, comportant un bon soutien à l'atout et un singleton, quoiqu'encourageante (le chelem n'est pas exclu) n'est cependant pas assez forte pour garantir la sécurité du contrat au palier de 5. Dans ce cas, il est préférable de débiter la séquence d'enchères à bas palier (ne faites pas de Splinter) afin de recueillir les renseignements relatifs au chelem en dessous du palier de la manche.
- 3) Préférez l'annonce d'une couleur solide 5e ou 6e à un Splinter; elle pourra représenter une source appréciable de levées pour votre partenaire. Vous aurez l'occasion de cue-bidder votre courte ultérieurement.
- 4) Certaines paires bien entraînées peuvent utiliser de simples sauts comme Splinters:
 - Si la couleur où l'ouvreur est court est moins chère que sa première couleur, il fait un double saut(Splinter) pour montrer cette courte.
 - S'il est court dans une couleur plus chère que sa première couleur il se contentera d'un simple saut (Splinter) pour montrer sa courte.

Exemple: $1\clubsuit : 1\heartsuit : 3\diamonds!$ = Splinter avec soutien des \heartsuit s. Dans la mesure où $2\diamonds$ serait naturel et fort (bicolore cher), l'enchère de $3\diamonds$ est libre et peut être utilisée comme Splinter.

La paire doit être d'accord pour considérer que l'ouvreur peut faire un Splinter avec 14 pts HLD si et seulement si son enchère est inférieure à 3 dans la couleur du répondant (main encourageante mais pas forcing manche).

- 5) Les Splinters après une ouverture de $1\clubsuit/\diamonds$ sont rares. Les séquences:
 $1\clubsuit : 3\diamonds/3\heartsuit/3\spadesuit!$ $1\diamonds : 3\heartsuit/3\spadesuit/4\clubsuit!$

Le répondant promet:

- 6+ cartes d'ouverture
- pas 4+ cartes en majeure
- un petit singleton ou une chicane
- 11+ HLD

Si l'ouvreur tient bien la couleur du Splinter, le contrat final est souvent 3SA.