

VOCES BASICAS de SPLINTER

Voces Splinter del Responder Despues de Apertura con 1♥ o 1♠

Despues de apertura con voces 1♥ o 1♠, se realiza un Splinter dando voz en doble salto en un nuevo palo. Los requisitos para el empleo de voces Splinter son las siguiente:

- 4+ cartas de apoyo al palo triunfo
- Semifallo o fallo en el palo nombrado ⁽¹⁾
- 9 a 12 puntos de honor (13 a 15 puntos de apoyo) ⁽²⁾

Las subastas directas son:

1♥ : 3♠!	1♥ : 4♣!	1♥ : 4♦!
1♠ : 4♣!	1♠ : 4♦!	1♠ : 4♥!

.....

Splinters del Abridor despues de la repuesta de 1♥ o 1♠

Al abridor tambien puede realizar un Splinter sobre la respuesta 1♥ o 1♠ de su pareja, haciendo un salto doble en un palo nuevo (como se ve arriba).⁽⁴⁾ Esta voz es forcing a manga y demuestra:

- 4 cartas de apoyo al palo de respuesta
- Semifallo o fallo en el palo nombrado
- 19+ puntos de apoyo (16/17+ PH)

Sea moderado con esta voz: su pareja solo le ha prometido 4 cartas en palo mayor (por lo tanto no le ha garantizado un palo triunfo de 9-cartas) y es posible que solo tenga 6 o 7 puntos.

.....

Voces despues de Salto de Splinter

- Cualquier voz en un palo nuevo, significa aceptar la propuesta e iniciar la busqueda de slam mostrando en control en esta palo.
- 4NT de cualquiera de los jugadores es (RKC) Blackwood (una voz Splinter establece el palo del companero como triunfo).

Evaluacion de la mano despues de Salto de Splinter

- La tenencia xxx(x) en el palo del Splinter es optimo: indica que los honores de los jugadores de la pareja estan en los otros tres palos, que se complementaran entre si, de manera que es posible hacer Slam aun sin tener 31 HP.
- El as en el palo de Splinter es bueno, pero no tan valioso como el as de otro palo.
- Otros honores (especialmente Damas y Jotas) en el palo de Splinter no tienen valor.

NOTAS SOBRE VOCES DE SPLINTER:

- 1) Evite hacer Splinter teniendo un palo con solo un honor. La voz en Splinter demuestra un numero limitado de PH, y el companero espera que los valores esten en los otros palos. Esto tambien puede causar que el companero valore equivocadamente los honores de su mano, ya que el va a devaluar los honores que tiene enfrente a los palos coros.
- 2) Un mano con 13+ PH, buen apoyo a triunfo y un semifallo tiene definitivamente interes en Slam, pero no es suficientemente fuerte para garantizar seguridad a nivel 5. Empiece la subasta en un nivel mas bajo (no haga Splinter) para poder obtener informacion acerca Slam por debajo del nivel de manga.
- 3) Preferiblemente subaste un palo fuerte de 5-6 cartas en lugar de hacer salto de Splinter; esta informacion tendra gran valor para su pareja por su utilidad para obtener bazas. Tal vez mas tarde Ud. pueda hacer un Cuebido de control en sus palos cortos.
- 4) Se puede convenir mejorar precision de las voces de Splinter mediante los siguientes acuerdos
 - Si el palo de Splinter es de un nivel mas bajo que el palo original del abridor, un doble salto seria Splinter
 - Si la voz de Splinters es de un nivel mas alto que la original, el Splinter seria un salto sencillo.
 - *Cuando una voz es forcing y fuerte, su empleo al nivel siguiente superior es Splinter*

Ejemplo: $1\clubsuit : 1\heartsuit : 3\diamondsuit!$ = Splinter con respaldo en \heartsuit s. Como la voz $2\diamondsuit$ seria natural y fuerte (una voz en Reversa), $3\diamondsuit$ estaria libre para ser usado como Splinter.

Con su pareja podrian acordar que si la voz esta por debajo de 3 del palo mayor del respondedor, el abridor puede hacer un Splinter con 14+ HP (valores extras pero no forzando a manga).

- 5) Splinter de un $1\clubsuit/\diamondsuit$ como aperture son raros. Las subastas serian:

$1\clubsuit : 3\diamondsuit/3\heartsuit/3\spadesuit!$ $1\diamondsuit : 3\heartsuit/3\spadesuit/4\clubsuit!$

El respondedor promete:

- 6+ cartas de respaldo
- No 4+ cartas en palo mayor
- Palo con una semifall o fallo
- 11+ PH

Si el abridor tiene honores en el palo de Splinter, el contrato final es con frecuencia 3NT.