

# Le Splinter

Le Splinter consiste à exprimer un fit quatrième en majeur par un double saut dans une couleur singleton ou chicane.

Plus de Splinter après une intervention adverse : on dit ce que l'on a plutôt que ce qu'on n'a pas. Les changements de couleur à saut sont alors des enchères de rencontre (au palier de 4, la couleur annoncée est de préférence sixième et promet toujours un fit quatrième.

On distingue trois « Splinter »

## 1. Le Splinter direct du répondant.

Ex : sur 1 ou 1 , l'enchère de 4 promet 4 cartes dans le fit, singleton ou chicane Trèfle et une main de 13 à 15HLD

NB :

- a. 1 => 3 est Splinter.
- b. 1 => 3 est Splinter.
- c. 1 => 2 est barrage faible avec 6 cartes à Piques.

## 2. Le Splinter en deuxième réponse du répondant.

Ex : Après la séquence 1 => 2 => 2 , l'enchère de 4 du répondant promet un fit quatrième à Pique, singleton ou chicane carreau et un minimum de 16 points HLD

## 3. Le Splinter en première redemande de l'ouvreur.

Ex : Après 1 => 1 , l'enchère de 4 promet un fit quatrième à Pique, singleton ou chicane Trèfle et un minimum de 19/20 points HLD