

Splintermeldinger.

Splinter anvendes ved usædvanligt spring i umeldt farve og fastlægger sidst meldte farve som trumf. Anvendes i svarers 1. melding efter åbning 1 i major og i åbners 2. melding efter ny farve fra svarer.

Unødvendigt spring i ny farve viser singleton/renonce i farven.

Overmelding i fjendens farve er Splint/Cuebid.

Alle andre nødvendige spring i ny farve er Trelde.

Splint er mindst inviterende. Hvis Splinter-meldereren melder videre er det logisk med sleminteresse.

1. I svarers første melding efter åbning på 1. trinnet i major. (Er her obligatorisk!)

(Kan/skal? afgives med 3-kortsstøtte i spar.)

Eksempler:

a. 1♥ - 2♠ Er Splint – altså ikke spærrende!

b. 1♥ - 3♠! Må så være Trelde.

c. 1♠ - 3♣! Er Splint

3♠ - 4♠ Splinter-meldereren viser hånd, der ville undersøge slem, hvis åbner viste tillæg.

d. 1♠ - 3♦! Splint

3♥! Trelde

2. I åbners 2. melding – anvendes her også til minorfarverne. Eksempler.

a. 1♣ - 1♥

2♠! Splint (svaret 1♠ er altså ubegrænset i styrke!)

b. 1♥ - 1♠

3♦ Naturlig - 4♦ ville være Splint.

c. 1♠ - 2♣

3♦! Splint (svaret 2♦ er ubegrænset i styrke!)

d. 1♣ - 1♥

4♦! Trelde - 3♦ ville være Splint.

Vi skelner bevidst ikke mellem singleton og renonce. Er sjældne, tager meldeplads og kræver ofte ekstra trumflængde!