

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!