

Splinters

Dit Topic levert handen waar je met een hoog opent. Antwoordende hand heeft fit en een manche forcing hand. Daarnaast heeft antwoordende hand een korte zijkleur. Al deze informatie kan aangegeven worden in een keer. Een dubbele sprong in een nieuwe kleur, in antwoord op de een hoog opening, toont precies zo'n hand.

Een typische hand

♠ H872
♥ AV63
♦ VB76
♣ 7

In antwoord op een 1♠ opening, bied je 4♣ met deze hand, waarmee je een manche forcing hand toont met minstens vierkaart fit en korte klavvers. Partner kan deze informatie gebruiken om te beoordelen of we in de manche of in slem horen.

Kijk naar twee verschillende handen die partner kan hebben

A	B
♠ AV963	♠ AV963
♥ H10	♥ H10
♦ 982	♦ AH2
♣ AH2	♣ 982

Met hand A weet partner dat ♣K verspilld is en dat drie kleine ruitens een potentieel probleem zijn. Met hand B weet partner dat al zijn punten werken en dat drie kleine klavvers geen probleem vormen.

Met hand A hoor je in 4♠, 5♠ kan down gaan op een ruitenintroevert, en met hand B hoor je in 6♠.

Een aantal punten voordat we een volledig schema geven

- Aangezien het idee van een splinter is om meerdere kaarten van die kleur in te troeven, heb je een extra troef nodig voor een directe splinter. Daarom heb je een vierkaart fit nodig in plaats van een driekaart.
- Liefst doe je geen splinter met een singleton aas of heer, omdat partner zijn plaatjes in die kleur dan verkeerd beoordeelt. In het algemeen speelt partner je op een kleine singleton.
- Je kan zowel een singleton als een renonce hebben. Met een renonce is er altijd het gevaar dat partner zijn aas verkeerd waardeert. Dat is de reden dat sommige paren methodes hebben ontwikkeld om onderscheid hiertussen te maken. Het herhalen van een splinter op vijf niveau toont typisch een renonce.
- Je moet een specifieke puntenrange afspreken voor de splinter. Als die range te groot is, weet partner nog steeds niet met wat voor soort handen hij moet afzwaaien of doorgaan.
- We gebruiken een bod van vier in de andere hoge kleur (4♥ or 4♠) niet als splinter. Deze biedingen blijven natuurlijk.

Jij	Partner	
1♠	4♣	splinter, korte ♣, MF en ♠ fit, 10-14 HCP
	4♦	cuebid, slem interesse
	4♥	cuebid, slem interesse
	4♠	om te spelen, geen slem interest
4♦		splinter, korte ♦, MF en ♠ fit, 10-14 HCP
	4♥	cuebid, slem interesse
4♥		natuurlijk, om te spelen
4♠		natuurlijk, om te spelen

Merk op dat 4♣ en 4♦ 10-14 punten tonen. Wanneer je meer hebt dan dat, probeer je op een andere manier uit te vinden of je in slem of de manche thuisheert.

In antwoord op een splinter, kan partner drie dingen doen. Hij beoordeelt zijn hand, gebaseerd op de extra informatie van de splinter. Met een minimum zwaait hij af in de manche, met een maximum vraagt hij azen en met een hand daartussenin doet hij een cuebid en laat het over aan partner.

Tenslotte noemen we de mogelijkheid van het tonen van een splinter in andere situaties dan degenen die we al beschreven. De principes zijn vergelijkbaar, maar sommige dingen zijn anders.

Jij	Partner	
1♣	1♠	
4♦		splinter, MF met vier schoppens, 17-19 HCP

Jij	Partner	
1♣	1♥	
1♠	4♦	splinter, MF met vier schoppens, 10-14 HCP

Je hebt niet langer een extra troef nodig om een splinter te doen. Partner weet namelijk je exacte aantal troeven toch al.