

Splinterbids (kurz: Splinter) sind eine Ergänzung in der Reizung, die helfen sollen, Farbschlemms auszureizen, für die die benötigte Stärke von 33 FV eigentlich nicht vorhanden sind – aber wegen eines „passenden“ Singleton (oder auch Chicane) dennoch erfüllt werden. Betrachten Sie dazu folgendes Diagramm:

♠ : A K 8 4 2	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">W O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ : D 9 6 3
N					
W O					
S					
♥ : 6 5		♥ : A K 7 2			
♦ : A D 7		♦ : K 8 4 2			
♣ : 8 4 3		♣ : 6			

West besitzt 14 FV und Ost 16 FV – zusammen also 30 FV- 6♠ sind aber recht leicht zu erfüllen (2 ♣-Verlierer müssen gestochen werden). Der Schlemm funktioniert deshalb mit nur 30 FV, weil 10 Figurenpunkte der ♣ Farbe keinen Einfluss auf die Stiche haben – es sind also nur 30 Figurenpunkte (von 40 möglichen) relevant für das Gelingen des Schlemms. Splinterbids sollen dies nun der Partnerschaft aufdecken. Sie zeigen in der gereizten Farbe eine Kürze an (Singleton oder Chicane) und garantieren 4 Trümpfe und eine Stärke, die mindestens zum Vollspiel ausreicht. Ein Splinter sollte nicht mit einem Single-As oder -König gereizt werden, weil der Partner dann seine Haltung in dieser Farbe nicht vernünftig beurteilen kann. Wird eine Farbe, in der bereits ein Single angezeigt wurde, noch einmal gereizt, dann zeigt dies ein Chicane in dieser Farbe.

Wann ist ein Gebot ein „Splinter“?

Grundsätzlich gilt die Definition: ein **unnötiger** Sprung in eine neue Farbe ist ein Splinter. Dies kann sowohl vom Antwortenden als auch vom Eröffner abgegeben werden – auch in der Gegenreizung sind Splinter anzutreffen (dort aber sehr selten, da meistens die benötigte Stärke fehlt.) Splinter werden auf eine Farbreizung abgegeben. Oft auf eine Oberfarbe (gelegentlich auch auf Unterfarbe).

Bietsequenzen mit Splinter:

Sequenzen, die offiziell in FD anders als hier dargestellt, keine Splinter anzeigen, sind farblich markiert.

1♥	-	4♣	2♣ wäre FW [= Farbwechsel] ab 11, 3♣ FW im Sprung ab 18, 4♣ ist ein unnötiger Sprung = Splinter, verspricht: 4er♥, Singleton ♣, ab 15 FV
1♦	-	1♥	1♠ wäre FW, 2♠ wäre 2-Färber ab 20, 3♠ ist ein unnötiger Sprung = Splinter; verspricht: 4er♥, Singleton ♠, ab 20 FV
3♠			
1♥	-	2♥	3♦ wäre Versuchsgebot, 4♦ ist ein unnötiger Sprung = Splinter; verspricht Singleton ♦ ab 20 FV
4♦			
1♣	-	1♥	3♦ wäre Versuchsgebot, 4♦ ist ein unnötiger Sprung = Splinter mit Single ♦ ab 15 FV
2♥		4♦	
1SA	-	2♣	3♣ wäre 5er♣ ab 9 FL, 4♣ ist ein unnötiger Sprung = Splinter; verspricht Fit in ♥, Singleton ♣ ab 12 FV
2♥	-	4♣	
1SA	-	2♦	Splinter; mit 6er♥, 10-14 FV, Sgl ♣
2♥	-	4♣	
1♦	-	3♠	Single ♠ mit ♦-Fit, kein 4er♥ ab 15 FV.

2♥	-	4♣	2♥ = 20-22, dann ist 4♣ ein Splinter ab 8 FV
2♥		2SA	2♥ = 5-10, 4 in UF als Reaktion auf das Forcing mit 2SA zeigt ein Single, 8-10
4♣			
2♣	-	2♦	2♣ = ab 23; 4♣ ist Splinter in ♣ ab ca. 6 FV
2♥	-	4♣	
2♣	-	2♦	2♣ = 20 - 23; 4♣ ist Splinter in ♣ ab ca. 8 FV
2♥	-	4♣	
3♦	-	3♠	Der Sonderfall, bei dem das Splinter ohne Sprung gereizt wird – zeigt 3er♠ (auch Double Figur) und Singleton ♣ - Maximum 3er Eröffnung (8-10 F)
4♣			

Geg.	Sie	Geg.	Partn.	
(1♦)	1♠	(p)	4♣	Splinter in ♣ mit 4er♠ ab 18 FV
(1♦)	X	(p)	2♥	
(p)	4♦			Splinter in ♦ mit ♥-Fit ab 18 FV

Das Verhalten nach einem Splinter...

Einzig die Figurenkombination in der Farbe, in der beim Partner das Singleton ist, entscheidet darüber, ob auf das Splinter positiv oder negativ geantwortet wird. Negativ sind Figuren in dieser Farbe (außer das As). Halten Sie eine oder mehrere Figuren in dieser Farbe, dann sollten Sie den Schlemmversuch ablehnen, indem Sie auf die Trumpffarbe zurückgehen (außer Ihre Stärke liegt **weit** über dem Versprochenen). Ohne Figur in dieser Farbe (oder nur das As) sollten Sie positiv reagieren (auch mit normaler Stärke): d.h. Sie geben ein Kontrollgebot ab oder stellen die Asfrage.

Beispiele: Sie eröffnen 1♥ und der Partner springt in 4♣ - wie sollte Ihre Reaktion sein?

1)	2)	3)	4)
♠ DB 8	♠ KD	♠ A	♠ A 8
♥ KD 9 8 7	♥ KD 9 8 7	♥ K 10 9 8 7	♥ KD 9 8 7
♦ AD	♦ 6 2	♦ AK 9 7	♦ DB 10 2
♣ B 8 7	♣ KB 7 5	♣ KD 6	♣ 8 5
4♦	4♥	4 SA	4♠

- zu 1) Lassen Sie sich nicht vom ♣ Buben irritieren, der ist wertlos – aber mit 15 FV nehmen Sie die Einladung zum Schlemm an und reizen ein Kontrollgebot.
- zu 2) Ihre Werte in ♣ sind ein Horror für den Partner (Werte unterhalb des Asses sind gegenüber einem Singleton nicht zu gebrauchen.) Ihre Hand ist jetzt nur noch 10-11 Punkte wert.
- zu 3) Auch hier sind die 2 Figuren in ♣ nicht gut – aber Ihre Gesamtstärke zwingt Sie dennoch den Schlemm zu reizen (über 33 FV gemeinsam).
- zu 4) Wie 1) – keine verschwendeten ♣-Werte – auch mit Minimum einen Schritt weiter in Richtung Schlemm.