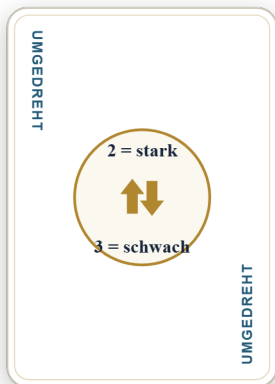


# Inverted Minors & Majors: So wird's umgedreht

Was der Tausch bedeutet, wo er aufhört, und was am Tisch alertiert, angesagt und erklärt werden muss.



## DER EINE GEDANKE DAHINTER

### Der Sprung ist nicht mehr die starke Karte

Normalerweise gilt: kleine Hebung wenig Punkte, Sprunghebung mehr. **Inverted Minors dreht genau das um** und nur das, und zwar nur in Treff und Karo.

- **Nur die Unterfarben-Hebungen tauschen.** 2 in Partners Farbe wird stark, der Sprung auf 3 wird schwach.
- **Der Rest des Fahrplans bleibt.** Eröffnungen, Oberfarben und die Punktleitern ändern sich nicht.
- **Alles Übrige ist Absprache.** Punktgrenzen, Trumpflänge und Ausnahmen gehören auf die Konventionskarte.

**Das ist eine Zusatzvereinbarung, kein neues System.** Wer sie nicht spielt, hebt weiter wie im Deck „So wird's geboten“. Wer sie spielt, muss sie vollständig offenlegen: das ist der eigentliche Punkt dieser Karten.

Bei den **Unterfarben** ist die Sache klar: Die einfache Hebung wird die starke, der Sprung die schwache. Bei den **Oberfarben** gibt es kein einheitliches „Inverted“, sondern mehrere Konventionen mit eigenen Namen. Und weil beides von der Erwartung der Gegner abweicht, hängt an jeder Karte auch die Frage: **alertieren oder ansagen?**

UMGEDREHT



UMGEDREHT

## LEITKARTE

## LEITKARTE

## Was „umgedreht“ hier heißt

*Ein einziger Tausch, und nur bei den Unterfarben: Die niedrige Hebung wird die starke, der Sprung die schwache.*

## WAS GENAU GETAUSCHT WIRD

**Traditionell** zeigt die Sprunghebung mehr als die einfache Hebung.

**Inverted Minors** dreht genau diese beiden um. Betroffen sind nur die Hebungen der eröffneten Unterfarbe, alles andere im Fahrplan bleibt.

## OHNE INVERTED

| GEBOT   | BISHER IM CLUB                                  |
|---------|-------------------------------------------------|
| 1♦ – 2♦ | 6 bis 10 Punkte, 5 Trümpfe, keine 4er Oberfarbe |
| 1♦ – 3♦ | mehr als die einfache Hebung, einladend         |

Die einfache Hebung steht so im Deck „So wird's geboten“.

## MIT INVERTED

| GEBOT   | MIT INVERTED MINORS                   |
|---------|---------------------------------------|
| 1♦ – 2♦ | <b>ab etwa 10 Punkten, forcierend</b> |
| 1♦ – 3♦ | etwa 5 bis 9 Punkte, sperrend         |

Die genauen Grenzen sind **Absprache**.

## WARUM DAS SO HERUM SINNVOLL IST

Ein Vollspiel in Treff oder Karo braucht 11 Stiche und etwa 28 gemeinsame Punkte, 3SA nur 9 Stiche und 25. Mit der **starken** Hand bleibst du deshalb niedrig und prüfst in Ruhe, ob 3SA hält.

Mit der **schwachen** Hand willst du das Gegenteil: den Gegnern Platz wegnehmen, bevor sie ihre Oberfarben finden.

**MERKSATZ** Mit Stärke bleibst du niedrig, mit wenig Punkten springst du hoch. Genau andersherum als bisher.



FAHRPLAN

INVERTED MINORS

Die starke Hebung: 2 in Partners Unterfarbe

Du hast Fit in seiner Unterfarbe und eine gute Hand. Statt zu springen bleibst du unten und lässt Platz zum Erzählen.

① WANN DU SIE GIBST

**ab etwa 10**      **2♣ / 2♦**      Fit in Partners Unterfarbe, keine 4er Oberfarbe, ungestörte Reizung  
Untergrenze und nötige Trumpflänge sind **Absprache**. Häufig: ab 10 Punkten und 5 Trümpfe wie bei der bisherigen Hebung, in Karo lassen viele Paare 4 genügen.

② WAS SIE VERSPRICHT

**mindestens**      **einladend**      zu gut zum Passen und zu gut für die schwache Sprunghebung  
**meistens**      **forcierend**      für eine Runde: Partner darf nicht passen

Ob rundenforcierend oder gleich partieforcierend, ist ebenfalls Absprache.

③ WIE DER ERÖFFNER WEITERMACHT

**Minimum**      **2SA**      ausgeglichen, nichts Besonderes. Hier **kein** Sprung mehr, also nicht 18 bis 19!  
**unterwegs**      **neue Farbe**      zeigt einen Stopper für 3SA, nicht unbedingt eine echte Farbe  
**Minimum**      **3 in eurer Farbe**      ohne Zusatzwerte, das Gespräch bremsen

Die Feinheiten dieser Runde sind Absprache. Der Zweck ist immer derselbe: Stopper suchen für 3SA.

④ ZIEL

3SA braucht 25 gemeinsame Punkte, 5♣ oder 5♦ dagegen 28. Deshalb sucht ihr zuerst 3SA und landet nur ohne Stopper in der Unterfarbe.

**BEISPIEL · AM TISCH**

**Partner:** ♠ A 8 4 ♥ K 9 7 ♦ K B 10 6 2 ♣ D 5 (13)

**Du:** ♠ K 7 ♥ D 8 4 ♦ A D 9 6 3 ♣ K 5 2 (14)

| PARTNER | DU | PARTNER | DU  |
|---------|----|---------|-----|
| 1♦      | 2♦ | 2SA     | 3SA |

Die niedrige Hebung lässt Platz: 2SA sagt „ausgeglichen, Minimum“. Du zählst 14 dazu und setzt 3SA.

**MERKSATZ** Stark heißt niedrig heben. Der gewonnene Platz ist der ganze Sinn der Sache.



FAHRPLAN

INVERTED MINORS

Die schwache Hebung: der Sprung sperrt

Wenig Punkte, viele Trümpfe. Du willst nichts gewinnen, du willst den Gegnern eine Stufe wegnehmen.

① WANN DU SIE GIBST

etwa 5–9      3♣ / 3♦      mindestens 5 Trümpfe, keine 4er Oberfarbe, ungestörte Reizung  
Zu schwach fürs Vollspiel, zu gut zum Passen. Die Grenzen sind Absprache.

② WAS DER ERÖFFNER MACHT

meistens      passe      du hast schon alles gesagt  
stark, Stopper      3SA      wenn er das Vollspiel allein tragen kann  
Mehr als passe oder 3SA passiert hier selten. Alles Weitere ist Absprache.

③ WAS DU DANACH MACHST

immer      nichts      nie freiwillig weiterbieten, dein Blatt ist erzählt  
Wie bei den Sperr-Eröffnungen im Deck „So wird's geboten“: Wer schwach angesagt hat, redet nicht nach.

④ ZIEL

Kein eigenes Vollspiel. Die Gegner müssen ihre Oberfarben auf der 3er-Stufe suchen, ohne zu wissen, was sie finden.

BEISPIEL · AM TISCH

Partner: ♠ A D 6 ♥ A 9 3 ♦ A B 8 7 5 ♣ K 4 (18)

Du: ♠ 8 4 ♥ 9 7 5 ♦ K 9 6 4 2 ♣ D 7 3 (5)

| PARTNER                                                                          | GEGNER | DU | GEGNER |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------|----|--------|
| 1♦                                                                               | passe  | 3♦ | ?      |
| Der Gegner wollte 1♣ sagen. Jetzt müsste er auf der 3er-Stufe einsteigen, blind. |        |    |        |

**MERKSATZ** Schwach springt. Der Sprung kostet die Gegner eine ganze Reizstufe.



**GRENZEN**

**ABSPRACHE**

**Wann Inverted nicht gilt**

Die Umkehr gilt nicht immer. Wo sie aufhört, müsst ihr vorher klären, sonst sitzt ihr in zwei verschiedenen Systemen.

① **NACH EINER ZWISCHENREIZUNG**

|                      |                  |                                                                    |
|----------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>Zwischengebot</b> | <b>natürlich</b> | Die meisten Paare heben nach einem Gegengebot wieder wie gewohnt   |
| <b>nach Kontra</b>   | <b>Absprache</b> | Manche behalten Inverted bei, manche nicht. Klärt es ausdrücklich. |

Dasselbe gilt schon im Club-Fahrplan: Die 4er Oberfarbe zeigst du nur in **ungestörter** Reizung.

② **VON DER GEPASSTEN HAND**

|                      |                  |                                                                                           |
|----------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>schon gepasst</b> | <b>meist aus</b> | Wer gepasst hat, kann keine starke Hand mehr haben. Dann ist die niedrige Hebung sinnlos. |
|----------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

③ **MIT EINER 4ER OBERFARBE**

|                     |                       |                                                                   |
|---------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>4er ♥ oder ♠</b> | <b>erst die Farbe</b> | Oberfarbe vor Unterfarben-Hebung, wie im Deck „So wird's geboten“ |
|---------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|

Ob eure Hebung eine 4er Oberfarbe wirklich ausschließt, ist Absprache. Genau danach fragen die Gegner.

④ **ZIEL**

Jede dieser Grenzen gehört schriftlich auf die Konventionskarte. Nicht allgemein bekannte Konventionen müssen dort nachvollziehbar beschrieben sein, nicht nur beim Namen genannt (§ 14 E TO).

**Warnung.** Der häufigste Unfall mit Inverted ist kein Regelverstoß, sondern ein Missverständnis: Einer hält 2♦ für stark, der andere für schwach. Danach hilft keine Regel mehr.

**MERKSATZ** Vor dem ersten Board klären: gestört oder ungestört, gepasst oder ungepasst, mit oder ohne Oberfarbe.



EINORDNUNG

ANHANG G TO

Und die Oberfarben?

„Inverted Majors“ ist kein festes Gebot, sondern ein Sammelname. Frag drei Paare, und du bekommst drei Antworten.

① WAS ES DORT WIRKLICH GIBT

|        |                  |                                                           |
|--------|------------------|-----------------------------------------------------------|
| 2SA    | partieforcierend | Fitbestätigung nach einer Eröffnung mit 1 in Oberfarbe    |
| Sprung | einladend        | Fit und einladende Stärke, zum Beispiel Bergen Raises     |
| Sprung | Splinter         | Fit, Kürze in der genannten Farbe, etwas Schlemminteresse |

Alle drei nennt die Turnierordnung namentlich (Anhang G): Der Turnierleiter darf sie euch **nicht verbieten**.

② WAS DAS NICHT BEDEUTET

Anhang G sagt ausdrücklich, dass er auf das Alertieren **keinen Einfluss** hat. Erlaubt und alertfrei sind zwei verschiedene Fragen.

③ AM TISCH

Frag nie nach dem Namen. Frag nach Stärke, nach Trumpflänge und danach, was das Gebot ausschließt.

④ ZIEL

Bei den Unterfarben ist „umgedreht“ eine klare Sache. Bei den Oberfarben ist es ein Sammelbegriff: Was ihr spielt, müsst ihr benennen und aufschreiben.

**Auch hier gilt § 15.** Diese Gebote sind künstlich und werden alertiert, solange sie in der ersten Bietrunde liegen oder unterhalb der 4er-Stufe. Dass Anhang G sie schützt, ändert daran nichts: Ein Splinter auf der 4er-Stufe in der ersten Bietrunde wird alertiert.

**MERKSATZ** Inverted Minors ist eine Konvention. Inverted Majors ist eine Überschrift, unter der mehrere stehen.

ALERT

ALERT

ALERT

TURNIERORDNUNG

\$ 15 TO

Alertieren oder Sofortauskunft?

Zwei Verfahren, nie beide zugleich, und du hast keine Wahl: Was gilt, ist festgelegt.

① **HIER WIRD ALERTIERT**

|         |              |                                                            |
|---------|--------------|------------------------------------------------------------|
| 1♠ – 2♣ | <b>Alert</b> | forcierende einfache Hebung einer Eröffnung mit 1 in Farbe |
| 1♦ – 3♦ | <b>Alert</b> | schwache Sprunghebung, die nicht einladend ist             |

Beide stehen wörtlich als Beispiele in § 15 B 3 TO. Alertiert wird durch den **Partner** des Bietenden, mit der Alert-Karte.

② **SOFORTAUSKUNFT GIBT ES HIER NICHT**

|          |                       |                                                                             |
|----------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| nur vier | <b>Situationen</b>    | Eröffnung 1 in Unterfarbe, 1SA, 2 in Farbe sowie Antwort 2 in Farbe auf 1SA |
| 1♠ / 1♦  | <b>Sofortauskunft</b> | die Mindestzahl versprochener Karten; im Club nur die Zahl: „3“             |

Die Hebung ist keine davon, also Alert. Und in diesen vier Situationen gibt es entweder Sofortauskunft **oder** Alert, niemals beides (Anhang E TO).

③ **WO DAS ALERTIEREN AUFHÖRT**

|              |                 |                                                                    |
|--------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1. Bietrunde | <b>alles</b>    | dort wird alles Alertpflichtige alertiert                          |
| danach       | <b>unter 4♣</b> | nach der ersten Bietrunde wird nur noch unterhalb von 4♣ alertiert |

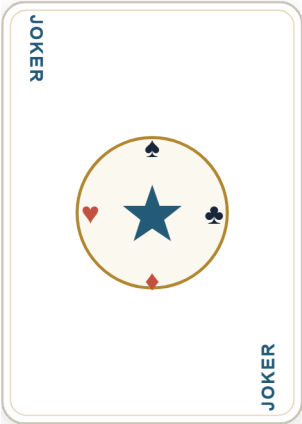
Erklären musst du trotzdem. Fragen darf nur, wer an der Reihe anzusagen ist, antworten muss der **Partner** des Bietenden (§ 20 F TBR).

④ **ZIEL**

§ 15 A TO: Die Gegner sollen nicht durch Unkenntnis eurer Absprache zu Schaden kommen. Ein Alert ist kein Geständnis, sondern Service.

| BEISPIEL · AM TISCH                                                                                            |      |                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------------------|
| Nord eröffnet 1♦, Süd hebt auf 2♦ (stark, ab etwa 10).<br>Beide Male handelt der <b>Partner</b> des Bietenden. |      |                                    |
| GEBOT                                                                                                          | WER  | WAS                                |
| 1♦                                                                                                             | Süd  | Sofortauskunft: „4“ (nur die Zahl) |
| 2♦                                                                                                             | Nord | Alert-Karte                        |
| Frage                                                                                                          | Ost  | nur wenn er an der Reihe ist       |

**MERKSATZ** Hebung alertieren, Eröffnung ansagen. Beides macht der Partner des Bietenden.  
Bridgeclub Glückstadt · Gedächtnisstütze, erstellt mit Unterstützung durch **Claude** · kein Ersatz für Turnierordnung, Konventionskarte und Turnierleiter



TURNIERBRIDGE-REGELN

§§ 20, 21 TBR

Wenn die Auskunft falsch war

Ein vergessenes Alert ist kein Weltuntergang, aber es gilt als falsche Auskunft. Wichtig ist, wer wann etwas sagen darf.

① WÄHREND DER REIZUNG

|              |          |                                                                                                                                  |
|--------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| dein Partner | schweigt | Hat dein Partner falsch erklärt, darfst du das während der Reizung nicht richtigstellen und auch nicht andeuten (§ 20 F 5 a TBR) |
| du selbst    | TL rufen | War deine <b>eigene</b> Auskunft falsch, rufst du den Turnierleiter, spätestens vor dem Ende der Klärungsphase (§ 20 F 4 a TBR)  |

② DANACH

|               |                      |                                                                                |
|---------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Gegenspieler  | am Spielende         | Wer Gegenspieler wird, sagt es erst, wenn das Spiel vorbei ist                 |
| Alleinspieler | nach dem Schlusspass | Alleinspieler und Dummy sagen es direkt nach dem letzten Pass (§ 20 F 5 b TBR) |

③ WAS EIN FEHLENDES ALERT AUSLÖST

|                    |                  |                                                                                                                                                                               |
|--------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| für die Gegner     | falsche Auskunft | Ein unterlassenes Alert gilt als falsche Auskunft. Ein Gegner darf seine Ansage dann unter Umständen noch ändern (§ 21 B 1 a TBR).                                            |
| für deinen Partner | unerlaubt        | Ein fehlendes oder ein unerwartetes Alert ist für den <b>eigenen</b> Partner unerlaubte Information (§§ 16 B 1, 73 C TBR). Er muss weiterbieten, als hätte er nichts bemerkt. |

Auch ein Alert, das gar nicht vorgeschrieben war, ist falsche Auskunft.

④ ZIEL

Der Turnierleiter berichtigt das Ergebnis nur, wenn wirklich jemand geschädigt wurde. Ihn zu rufen kostet nichts und schützt beide Seiten.

**MERKSATZ** Partner falsch erklärt? Mund halten, Spiel zu Ende, dann Turnierleiter. Selbst falsch erklärt? Sofort Turnierleiter.

?

?

i

**GESPRÄCHSLEITFADEN**

§ 14 TO

**Fragen und erklären, ohne zu raten**

*Der Name eines Gebots sagt den Gegnern nichts. Seine Bedeutung sagt ihnen alles. Gefragt wird nach der Bedeutung.*

**① DIE DREI KLÄRUNGSFRAGEN**

|          |                                |                                                                   |
|----------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | <b>Welche Stärke?</b>          | schwach, einladend oder partiefördernd?                           |
| <b>2</b> | <b>Wie viel Unterstützung?</b> | Dreier-, Vierer- oder Fünferfit?                                  |
| <b>3</b> | <b>Welche Ausschlüsse?</b>     | keine 4er Oberfarbe? nur ungestört? nur von der ungepassten Hand? |

**② SO KLINGT EINE GUTE ERKLÄRUNG**

„2 Karo zeigt mindestens einladende Stärke mit Karo-Fit, ist für eine Runde forciert und verneint nach unserer Absprache eine 4er Oberfarbe.“

**③ WAS VORHER SCHON FESTSTEHEN MUSS**

|                        |                         |                                                                                                                                  |
|------------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>vor der Reizung</b> | <b>Konventionskarte</b> | Jedes Paar legt den Gegnern unaufgefordert eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte vor (§ 14 C TO)                         |
| <b>im Wortlaut</b>     | <b>beschreiben</b>      | Nicht allgemein bekannte Konventionen müssen nachvollziehbar beschrieben und nicht nur dem Namen nach genannt werden (§ 14 E TO) |

Gibt es zu einer Situation gar keine Absprache, ist genau das die Auskunft. Vermutungen äußert der Partner nicht (§ 15 B, Erläuterung c TO).

**④ ZIEL**

„Wir spielen Inverted“ ist keine Erklärung. „Ab etwa 10 Punkten, Karo-Fit, forciert, keine 4er Oberfarbe“ ist eine.

**Das sind keine Erklärungen.** „Inverted.“ „Das ist doch Standard.“ „Frag meinen Partner.“ Der Gegner hat Anspruch auf die vereinbarte Bedeutung, nicht auf den Namen und nicht auf eine Vermutung.

**MERKSATZ** Nie den Namen erraten lassen. Stärke, Fit, Ausschluss: drei Angaben, und alle wissen Bescheid.