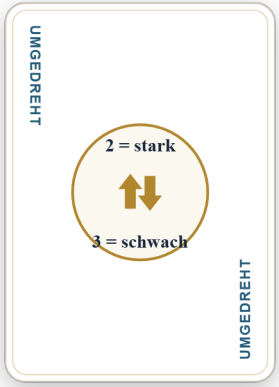
TURNIERBRIDGE · SPICKZETTEL ♣ ♦ ♥ ♠

Reizen für Fortgeschrittene

Inverted Minors & andere künstliche Gebote: was der Tausch bedeutet, wo er aufhört, und was am Tisch alertiert, angesagt und erklärt wird.



DER EINE GEDANKE DAHINTER

Der Sprung ist nicht mehr die starke Karte

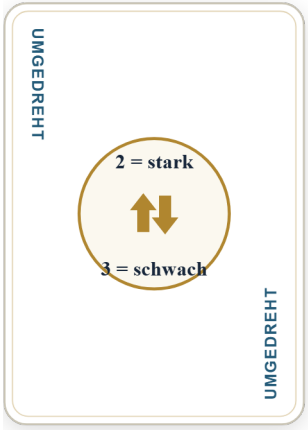
Normalerweise gilt: kleine Hebung wenig Punkte, Sprunghebung mehr. **Inverted Minors dreht genau das um** und nur das, und zwar nur in Treff und Karo.

- **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?**

Regelteil nach der **Turnierordnung des DBV 2026** (§§ 14 und 15, Anhänge B, E und G) und den **Turnierbridge-Regeln** (§§ 16, 20, 21, 40, 73). Inverted Minors ist eine **Zusatzvereinbarung** zum Club-Fahrplan Forum D mit Benjamin: Alle Punktgrenzen sind Absprache, keine Regel. Gedächtnisstütze für den Cluballtag, **kein Ersatz** für Turnierordnung, Konventionskarte oder das Wort des Turnierleiters. Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.



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♦	**ab etwa 10 Punkten, forcierend**
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 als Richtwert etwa 28 gemeinsame Punkte, 3SA nur 9 Stiche und etwa 25; Verteilung und lange Farben verschieben diese Werte. 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. Künstlich, darum unterhalb von 4♣ alertpflichtig (§ 15 TO)
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 als Richtwert etwa 25 gemeinsame Punkte, 5♣ oder 5♦ eher 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 4 (13)
Du: ♠ K 7 ♥ D 8 4 ♦ A D 9 8 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

Schwach an Punkten, aber mit genug Trümpfen für eine sperrende Hebung. 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

normalerweise	**nichts**	ohne forcierendes Gebot des Partners oder neue Wettbewerbslage nicht freiwillig weiterbieten

Wie bei den Sperr-Eröffnungen im Deck „So wird's geboten": Wer schwach angesagt hat, redet nicht von sich aus 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 ♥ 8 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

Zwischengebot	**natürlich**	Die meisten Paare heben nach einem Gegengebot wieder wie gewohnt
nach Kontra	**Absprache**	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

schon gepasst	**Absprache**	Manche Paare spielen Inverted auch nach einem Eingangspass weiter, die einfache Hebung ist dann nach oben begrenzt. Andere schalten die Konvention aus.

③ MIT EINER 4ER OBERFARBE

4er ♥ oder ♠	**erst die Farbe**	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?

Bei den Oberfarben gibt es verschiedene konventionelle Fitgebote, aber kein einheitliches Gegenstück zu Inverted Minors. 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

Anhang G der Turnierordnung führt solche Vereinbarungen als zulässig auf: 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 stehen mehrere Konventionen nebeneinander: 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. Bei den Oberfarben stehen mehrere nebeneinander, ohne gemeinsamen Namen.



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♣	**Alert**	forcierende einfache Hebung einer Eröffnung mit 1 in Farbe
1♦ – 3♦	**Alert**	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	**Situationen**	Eröffnung 1 in Unterfarbe, 1SA, 2 in Farbe sowie Antwort 2 in Farbe auf 1SA
1♠ / 1♦	**Sofortauskunft**	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	**alles**	dort wird alles Alertpflichtige alertiert
danach	**unter 4♣**	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

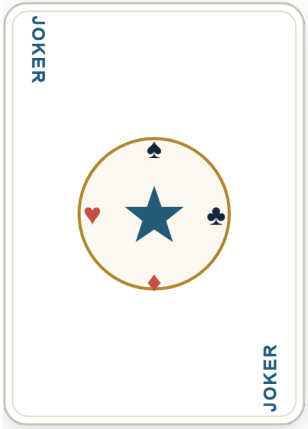
§ 15 A TO: Die Gegner sollen nicht durch Unkenntnis eurer Absprache zu Schaden kommen. Ein Alert ist kein Geständnis, sondern Service.

BEISPIEL · AM TISCH

Nord eröffnet 1♦, **Süd** hebt auf 2♦ (stark, ab etwa 10).
Beide Male handelt der **Partner** 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.



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 **eigene** 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, und ruft dann den Turnierleiter
Alleinspieler	**vor dem Ausspiel**	Alleinspieler und Dummy korrigieren nach dem Schlusspass und noch vor dem offenen Ausspiel und rufen den Turnierleiter (§ 20 F 5 b TBR)

③ WAS EIN FEHLENDES ALERT AUSLÖST

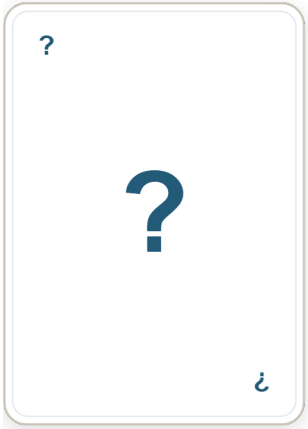
für die Gegner	**falsche Auskunft**	Ein unterlassenes Alert gilt als falsche Auskunft. Ein Gegner darf seine Ansage dann unter Umständen noch ändern (§ 21 B 1 a TBR).
für deinen Partner	**unerlaubt**	Ein fehlendes oder ein unerwartetes Alert ist für den **eigenen** Partner unerlaubte Information (§§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

Auch ein Alert, das gar nicht vorgeschrieben war, kann die Gegner irreführen und dem Partner unerlaubte Information geben. Im Zweifel den Turnierleiter rufen.

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? In der Reizung schweigen. Als Alleinspieler oder Dummy vor dem Ausspiel korrigieren, als Gegenspieler nach Spielende, jeweils mit Turnierleiter.



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

1	**Welche Stärke?**	schwach, einladend oder partieforcierend?
2	**Wie viel Unterstützung?**	Dreier-, Vierer- oder Fünferfit?
3	**Welche Ausschlüsse?**	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 forcierend und verneint nach unserer Absprache eine 4er Oberfarbe."

③ WAS VORHER SCHON FESTSTEHEN MUSS

vor der Reizung	**Konventionskarte**	Grundsätzlich legt jedes Paar unaufgefordert eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte in doppelter Ausfertigung vor; bei bestimmten Clubturnieren kann der Veranstalter Ausnahmen zulassen (§ 14 C TO)
im Wortlaut	**beschreiben**	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, forcierend, 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.