

Le DONT SOS

Le DONT est une convention d'intervention du joueur n°2 après l'ouverture d'1SA ou du joueur n° 4 en position de réveil. Mais le DONT offre d'autres ressources et peut être utilisé comme convention S.O.S après un contre punitif de l'ouverture d'1SA ou de l'intervention à 1SA .

1. Quand le Joueur n° 2 Contre punitif l'ouverture d'1SA

Quand le joueur n° 2 contre l'ouverture d'1SA, le Joueur n°3 doit être informé du caractère artificiel du Contre (Il est alerté) ou de son caractère punitif (Il n'est pas alerté).

Si le Contre est artificiel et donc alerté , le Joueur n°3 «l'oublie». Il fait alors les mêmes enchères que dans le silence adverse , Texas, Stayman. Le Surcontre peut être à tendance punitive , convention Lebensohl ou d'appel , convention Rubensohl.

Si le Contre est punitif , cela se rencontre encore quelquefois, et donc non alerté, le DONT peut servir de sauvetage au camp de l'ouvreur, voir l'exemple ci-dessous. Le grand avantage du DONT S.O.S c'est la possibilité de décrire des mains bicolores et donc d'augmenter les découvertes de Fits. les Fits produisant des levées avec des petits atouts de la main courte seront statistiquement toujours meilleurs que le jeu à Sans Atout avec une main faible.

Le DONT quand l'ouverture d'1SA est contrée punitif

Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	X	?	

XX Unicolore indéterminé.

Nord dit 2♣ pour connaître la couleur ou nomme sa propre longue 5/6ème*

2♣ Bicolore ♣ + une couleur au dessus

Nord peut dire 2♦ pour connaître la 2ème couleur*

2♦ Bicolore ♦ + une Majeure

Nord dit 2♥ pour connaître la couleur*

2♥ Bicolore Majeur 5 + 5 ou 5 + 4

2♠ Unicolore ♠

Passe Demande à NORD de dire Surcontre. Sur le XX, SUD annonce ses couleurs quatrièmes en Baron. Il peut également passer déjouant ainsi un contre comique ou psychique

N	E	S	O
1SA	X	2♦*	-
2♥*	-	-	

Le Contre d'EST est punitif (non alerté)

SUD enchérit à 2♦*. NORD dit 2♥*, relais, quelle est ta 2ème couleur ? SUD passe et le Fit est trouvé.

Sud	Nord
♠98	♠AD10
♥D654	♥RV32
♦V9874	♦R6
♣87	♣R954

2.  Quand le joueur n° 3 Contre punitif l'intervention à 1SA de votre Partenaire.

Le DONT S.O.S s'utilise de la même façon quand l'intervention à 1SA du Partenaire est contrée par le Joueur n°3 . Ce Contre est punitif à partir de 9H dans le standard français.

N	E	S	O
1♥	1SA	X	XX*
2♣*	-	2♦	

OUEST, surcontre XX* pour montrer un unicolore indéterminé. Est dit 2♣* , relais, et OUEST nomme son Unicolore par 2♦.

EST	OUEST
♠R1074	♠985
♥V5	♥932
♦RD2	♦V98543
♣AR87	♣10