

# Atelier Compétitives et Jeu de Flanc

## Fiche DONT

Marty Bergen Mike Lawrence Larry Cohen



## Le DONT. Première partie

Le D.O.N.T, Acronyme pour Disturb Opponent No Tump soit *Perturber le Sans Atout des adversaires*, est un système d'intervention sur l'ouverture d'ISA en seconde position ou en réveil visant essentiellement à :

- découvrir un Fit
- trouver une sacrifice gagnant
- perturber le dialogue adverse

*Son maître mot est la **DISTRIBUTION**.*

Popularisé par les champions américains, Marty Bergen, Larry Cohen et Michael Lawrence, le DONT fait partie des conventions efficaces dont doit se munir tout compétiteur soucieux de jouer sa partie en bousculant le dialogue feutré et rassurant que représente l'ouverture d'ISA et ses réponses.

Il existe de très nombreux systèmes d'interventions sur ISA. En France, le système le plus pratiqué est le LANDY. Tous les systèmes ont leur mérite et notre choix doit être guidé par un facteur essentiel, la fréquence. Le DONT privilégie la recherche de Fits majeurs ou mineurs à partir de mains bicolores 5-4-3-1 5-4-2-2 ou 5-5-2-1, distributions plus fréquentes (12,9% , 10,6%) que les distributions 6-3-2-2 ( 5,6%) ou 6-3-1-1(3,5%).

## Principes du DONT

Les bicolores promettent 2 couleurs 5-4, 5-5, 6-5 ou 6-4. La Majeure peut n'être que 4ème.

Les interventions en DONT se conforment à la Règle des 8.

Les interventions en DONT tiennent compte de la Vulnérabilité

Le DONT ne supprime pas les enchères de barrage avec 7 cartes

Le DONT est orienté vers la découverte du meilleur FIT avec pour objectif la découverte d'un sacrifice de partielle gagnante, la découverte d'une manche sera plus rare.

Le maître mot du DONT est la distribution. 16H réguliers connus chez l'Ouvreur ne peuvent se bousculer qu'avec de la distribution, pas avec des points d'honneur.

Le DONT ne s'arrête pas lorsque le joueur n°3 enchérit. Le Joueur n°4 dispose des enchères de Contre et Surcontre pour interroger l'intervenant sur sa seconde couleur.

Un des mérites du DONT est d'offrir aux adversaires des occasions de trébucher , en les privant de leur " jouets" favoris (Texas, Stayman etc.) sur l'ouverture d'ISA.

Le DONT est facile à mémoriser et très amusant à jouer. Il ne s'agit pas pour autant d'une convention miracle et il existe quelques mauvais cas. Ces derniers sont à prendre avec philosophie eu égard au bilan largement positif rapport par cette convention.



Saviez vous que le résultat d'une étude portant sur 1.000.000 donnes montre que l'Ouvreur d'ISA qui joue ce contrat dans le silence adverse le réussit dans 71% des cas et le plus souvent avec une levée de mieux. La séquence ISA passe passe passe n'est pas très bonne pour le camp de la défense puisqu'elle se solde en moyenne pour ce camp par une note de 4,2/10 en paires ou une perte de 0,5 IMP en Match par quatre. D'où l'intérêt d'intervenir souvent contre l'Ouverture d'ISA.



### Alerte

Attention : Toutes les enchères du DONT doivent être soigneusement **alertées**. Il ne suffit pas de sortir le carton Alerte, il faut attirer l'attention des adversaires de façon particulière (en montrant votre feuille de conventions, par exemple) car ces derniers ayant l'habitude du Landy, pourraient penser que 2♣ montre les 2 Majeures.

## Interventions en DONT



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	?		

- X Unicolore indéterminé
- 2♣ Bicolore ♣ + couleur au dessus
- 2♦ Bicolore ♦ + Une Majeure
- 2♥ Bicolore Majeur
- 2♠ Unicolore ♠ plus faible que X

## Réponses au DONT



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	DONT	-	?

En réponse à une enchère de DONT, le joueur n°4 dispose de 5 choix dans le silence adverse

- PASSER si la couleur lui convient
- FITTER la couleur d'intervention
- PROSPECTER pour une Manche en relayant à 2SA\*
- RELAYER pour connaître la seconde couleur  
Sur 2♣\* le relais est 2♦\*:  
Sur 2♦\* le relais est 2♥\*:
- ENCHERIR sa propre couleur au moins 6ème

## Développements du DONT dans le silence adverse

EST 1	Nord	Est	Sud	Ouest
♠75	1SA	X	-	?
♥32				
♦R83				
♣RD10874				

Choix d'OUEST en réponse au Contre \*, unicolore indéterminé :

- Passe pour transformer le Contre à partir de 9/10H bien fait.
- 2♣\* relais pour connaître l'Unicolore. *EST nomme son unicolore. Ici EST passerait sur 2♣\**
- 2♦/2♥/2♠ pour les jouer (belle 6<sup>ème</sup>)

EST 2	Nord	Est	Sud	Ouest
♠V10762	1SA	2♣*	-	?
♥7				
♦82				
♣AV872				

Choix d'OUEST après 2♣\*, bicolore Trèfle + autre couleur :

- Passe avec au moins 3 ♣ , sans Fit franc dans les 3 autres couleurs
- 2♦\* relais, pour connaître la deuxième couleur d'EST
- 2♥/2♠ /3♦ pour les jouer
- 3♣ /4♣/5♣ pour prolonger le barrage à Trèfle
- 2SA\* pour prospecter la manche

EST 3	Nord	Est	Sud	Ouest
♠ 8	1SA	2♦	-	?
♥ AD107				
♦RD1063				
♣864				

Choix d'OUEST après 2♦\*, bicolore ♦ + une Majeure

- Passe avec au moins 3 ♦ , sans Fit franc dans une des deux majeures
- 2♥\* relais, pour connaître la Majeure d'EST. *EST passe avec les Cœurs, sinon dit 2♠*
- 2♠ /3♣/3♦ pour les jouer
- 3♦ /4♦/5♦ pour prolonger le barrage
- 2SA\* pour prospecter la manche

<b>EST 4</b>	Nord	Est	Sud	Ouest
♠ RD1063	1SA	2♥*	-	?
♥ AD107				
♦ 632				
♣8				

Choix d'OUEST après 2♥\* , bicolore majeur

- Passe avec au moins 3 ♥ sans 4 cartes à Pique
- 2♠ /3♣/3♦ pour les jouer
- 3♥ /4♥ pour prolonger le barrage
- 2SA\* pour prospecter la manche

	Nord	Est	Sud	Ouest
<b>EST 5</b>	1SA	2♠*	-	?
♠ DV9542				
♥ D72				
♦ R32				
♣8				

Choix d'OUEST après 2♠\*, unicolore Pique moins fort que Contre suivi de 2♠.

- Passe
- 3♣/3♦/3♥ pour les jouer
- 3♠ /4♠ pour prolonger le barrage
- 2SA\* pour prospecter la manche

## Le DONT. Deuxième partie

Le DONT est une convention *dynamique*. Le joueur n°4 n'est pas muselé par les enchères du joueur n°3. Sous réserve de posséder une main distribuée, il peut fitter son Partenaire sans modération dans sa première couleur, se conformant ainsi aux règles de sécurité distributionnelle (sans oublier que la couleur annoncée peut n'être que quatrième). Avec l'espoir de découvrir un bon Fit dans une autre couleur, il peut également utiliser les enchères de Contre ou Surcontre pour demander à son partenaire de nommer sa seconde couleur.

### Le DONT quand le n°3 Intervient.

Le Joueur n°3 Contre le 2♣\* ou 2♦\* DON'T



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♣*	X	?

Après ce Contre de Sud, OUEST peut :

- PASSER s'il ne craint pas de jouer 2♣ contré. Il ne passera jamais singleton ou doubleton Trèfle.
- FITTER à 3♣/4♣/5♣ au nombre d'atouts (si ce Contre est alerté comme étant d'appel) sous réserve de distribution
- SURCONTRER pour connaître la seconde couleur d'EST
- ENCHERIR sa propre couleur, à partir de 6 cartes pour la jouer

Le Joueur n°3 enchérit après 2♣ ou 2♦ DON'T



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♣*	2♠	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
  - FITTER à 3♣/4♣/5♣ au nombre d'atouts et sous réserve de distribution
  - ENCHERIR sa propre couleur, à partir de 6 cartes pour la jouer
  - CONTRER pour connaître la seconde couleur
- Ce X est d'appel. Si les adversaires enchérissent après ce Contre, un second contre du Camp E/O est alors punitif.



### Le DONT en compétitives

Quand le joueur n°3 parle, les Contres et les Surcontres du joueur n°4 sont d'appel et demandent à l'auteur du DONT de nommer sa 2ème couleur.

*Exception : quand les 2 couleurs du Dont sont connues (2♥) le Contre est punitif*

### Show where you live



Avec une distribution 6-4-2-1 quand la qualité de la couleur 6ème domine nettement, la main se traite comme un Unicolore et l'on peut utiliser le Contre du DONT.

1SA X\*

♠R2 ♥RD10987 ♦8752 ♣4

La Qualité des Coeurs est telle que l'on peut oublier les Carreaux et contrer en DONT.

Avec une belle 7ème, on Contrera en DONT. Avec une 7ème moyenne à Vulnérabilité favorable, on préférera barrer au palier de 3.

1SA 3♥

♠5 ♥AV108653 ♦V1082 ♣8

C'est ce que les Anglo-saxons traduisent par *Show where you live* ou *montrez où vous êtes vraiment*


*Le joueur n°3 enchérit après un 2♥\**

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♥*	3♦	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
- FITTER à 3♥/4♥/5♥ au nombre d'atouts et sous réserve de distribution
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer
- CONTRER pour PUNIR les Carreaux, les 2 couleurs d'EST étant connues.


*Le joueur n°3 surcontre le DONT. Ce Surcontre du joueur n°3 montre des points.*

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	X*	XX	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut:

- PASSER demandant au Partenaire de nommer son unicolore
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer

*Le joueur n°3 enchérit après le X\* du DONT qui montre un unicolore indéterminé.*

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	X*	2♥	?

Après cette enchère de Sud, OUEST peut :

- PASSER
- ENCHERIR son propre unicolore pour le jouer
- CONTRER demandant au Partenaire de nommer son unicolore

## Le DONT par l'exemple

### N° 1 N/P Tournoi par paires. Quelle enchère en OUEST ?

Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♣*	-	?

OUEST 1	OUEST 2	OUEST 3
♠ R842	♠ D8	♠ 10982
♥ 5	♥ 52	♥ ARV83
♦ AD97653	♦ AD107653	♦ V4
♣ 6	♣ 72	♣ R8

Main d'OUEST 1 EST promet un bicolore ♣ + une autre couleur. OUEST doit prendre la chance que ce soit les ♠ et utiliser le relais 2♦\*. Si EST répond 2♥, il dira 3♦ montrant ainsi une couleur longue qu'il veut jouer sans aucune notion de force supplémentaire. Si EST répond 2♠, on jouera un contrat supérieur à la marque ce qui est primordial en TPP

#### Main d'OUEST n° 2

Aucune couleur ne convient hors les Carreaux. OUEST dit 3♦ et non 2♦\* enchère qui serait un relais dans cette séquence. Il montre ainsi une couleur longue qu'il veut jouer.

#### Main d'OUEST n° 3

OUEST doit dire 2♦\* relais pour prendre la chance de jouer 2♥ ou 2♠. Si la 2ème couleur d'EST est Carreau, EST passera mais cela ne sera pas pire que laisser jouer 2♣. La possession des deux Majeures et l'attrait à la fois d'un meilleur Fit et d'un contrat supérieur à la marque justifie ce léger risque.

### N° 2 N/P TPP . Quelle enchère en OUEST ?

Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♥*	-	?

Main d'OUEST

♠ D9  
♥ 2  
♦ AR872  
♣ D8654

OUEST doit dire 2♠. *Quand les plafonds sont bas, il faut courber l'échine.* EST promet les deux Majeures et il tombe mal. Il faut s'accrocher au meilleur Fit connu, les Piques. N'imaginez pas pouvoir jouer 2SA. D'une part, parce qu'il s'agit du Relais espoir de manche et d'autre part parce qu'il faudrait pouvoir développer des levées en mineure. Avec le misfit connu du Partenaire (qui contemple probablement un singleton carreau et un doubleton Trèfle ou l'inverse) il s'agit d'une mission impossible.

**N° 3 N/P TPP. Quelles enchères pour E/O**

Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♣*	2♠	X*
–	3♦	3♥	X
3♠	-	-	X

EST	OUEST
♠6	♠RV9
♥87	♥AD106
♦DV962	♦R1084
♣RD1084	♣32

X\*= Quelle est ta 2ème couleur ? Si on crédite Sud de 5 ♠, la 2ème couleur d'EST est Coeur ou Carreau et OUEST est fitté dans ces 2 couleurs. Le contrat de 2♠ chute probablement mais NV, une partielle en EO semble encore plus rémunératrice.

3♦\*= Ma 2ème couleur est Carreau.

3♥ = Sud annonce un bicolore Majeur

X = Punitif. Après un contre d'appel pour demander la 2ème couleur, les Contres ultérieurs des enchères adverses sont punitifs.

3♠= Sauvons nous dans le meilleur Fit

X= Punitif. Bon pari en TPP



## Le DONT. Troisième partie

Lorsque le Partenaire du DONT a une belle main, avec un espoir de manche, il peut enchérir à **2SA\***, relais, pour interroger son Partenaire sur sa force et sa distribution. Toutefois, ces dialogues pour la manche sont de faible fréquence. La notion de « belle main » dépend de la distribution et de la vulnérabilité. Plus la main du Partenaire du DONT est régulière, plus il faut de points H pour espérer la manche (14-15). Non Vulnérable, avec une distribution 5-5 et un espoir de Fit 9ème, il suffit de 10 H concentrés pour interroger le Partenaire. Vulnérable, avec cette même distribution 5-5, il lui faudrait plutôt 12-13H. Le Tableau ci-dessous détaille les réponses au relais.

### Le 2SA Relais.



**A retenir** : En réponse au relais 2SA\*, nommer directement sa deuxième couleur montre une main maximum

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♣*	-	2SA*
		<u>?</u>		

Après ce 2SA\*, demande de description, EST peut répondre :

- 3♣ = Minimum. Cette enchère est Non Forcing. OUEST peut enchérir à 3♦\* relais, s'il veut connaître la 2ème couleur. EST passe avec des ♦ ou nomme sa couleur.
- 3♦/3♥/3♠ = Maximum. Enchère Forcing de Manche.

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1SA	2♦*	-	2SA*
		<u>?</u>		

Après cette enchère, OUEST peut répondre :

- 3♣ = Mini ♦ + ♥ Si Ouest dit 3♥, c'est Non Forcing
- 3♦ = Mini ♦ + ♠ Si Ouest dit 3♠, c'est Non Forcing
- 3♥ = Maxi ♦ + ♥ Enchère Forcing de Manche
- 3♠ = Maxi ♦ + ♠ Enchère Forcing de Manche



Une règle de Mel Colchamiro

Lorsque l'adversaire ouvre d'1SA et que les joueurs n°2 et 3 passent, la moyenne des points attribués à chaque camp est de 20 (16 pour l'ouvreur, 4 pour le Répondant). La donne vous appartient tout autant qu'au Camp de l'ouvreur sous réserve de *distribution*...

#### La Règle des 2

En réveil, après ouverture d'1SA et deux passes :

1. Comptez vos points de courtes
2. 3 points pour une chicane, 2 pour un singleton et 1 pour un doubleton

3. Dès que la main comporte au moins **2** points de courtes, réveillez en DONT !

**Exemple.** 1SA Passe Passe ?

Votre main en réveil :

♠D842 ♥A63 ♦9 ♣V8642

Appliquons la règle des 2

1. 1 singleton donc 2 points de courtes
2. Réveil par 2♣\*, bicolore ♣ + une couleur au dessus. Le Partenaire a environ 13 H et toutes les impasses réussiront car ses points sont bien placés par rapport à l'Ouvreur d'1SA.



Nord	Est	Sud	Ouest
1SA	2♥*	-	2SA*
	?		

Après cette enchère , OUEST peut répondre :

- 3♣ = Mini avec des ♥ plus longs ou plus beaux  
♠ DV73  
♥ AD984  
♦ 2  
♣ 1098  
Si Ouest dit 3♥, c'est Non Forcing
- 3♦ = Mini avec des ♠ plus longs ou plus beaux  
♠ RD1073  
♥ R7642  
♦ 2  
♣ 98  
Si Ouest dit 3♠, c'est Non Forcing
- 3♥ = Maxi avec des ♥ plus longs ou plus beaux. FM  
♠ A10984  
♥ AD973  
♦ 82  
♣ 8
- 3♠ = Maxi avec des ♠ plus longs ou plus beaux. FM  
♠ A10985  
♥ ADV4  
♦ R4  
♣ 83



### Mes Règles du DONT .....

Le maître mot du DONT est la distribution

Le DONT en 2ème position = Règle des 8

Le DONT en 4ème position = Règle des 2

Priorité à la découverte d'un Fit Majeur chaque fois que c'est possible

Le DONT ne supprime pas les barrages

Le DONT continue, même quand le n°3 a parlé

Le DONT s'alerte soigneusement et complètement

Avec 2 cartes seulement dans les couleurs du bicolore du Partenaire, recherchez un meilleur contrat

Le DONT a atteint son but chaque fois qu'il a introduit un grain de sable dans le confort des séquences adverses sur 1SA ... voir image ci-dessus

