

DONT (Disturbing the Opponents No Trump)

Die Konvention DONT erlaubt es, sich nach der 1SA-Eröffnung des Gegners mit einem Einfärber oder Zweifärber zu melden. Die Konvention wird in erster Linie gegen starke SA-Eröffnungen (15-17) eingesetzt.

Es gibt auch andere Konventionen wie Brozel, Multi-Landy oder Cappeletti, die denselben Zweck erfüllen. Jede dieser Konventionen hat Vor- und Nachteile.

Der Vorteil von DONT ist, dass man mit jedem Zweifärber (auch beide Unterfarben) auf der 2-er Stufe bleiben kann. Dafür ist die Sperrwirkung geringer. Bei Zweifärbern sollten beide Farben mindestens zu fünft sein, es sei denn, die Hand ist sehr stark (ab 12F).

Verliererzählung bei Zweifärbern:

bei Zweifärbern mit mindestens 5 Karten in jeder Farbe zählt man eher die Verlierer als die Punkte. Jede fehlende Top-Figur in den beiden langen Farben ist 1 Verlierer. Der Bube zählt als 0,5 Verlierer.

Die restlichen kleinen Karten (bis zur Dame einschließlich) in den kurzen Farben zählen auch als Verlierer. Ein besetzter König in den kurzen Farben zählt als halber Verlierer. Werte in den kurzen Farben sprechen gegen eine Eröffnung als Zweifärber.

Die Anzahl der maximal zulässigen Verlierer hängt von der Gefahrenlage ab:

- **6 Verlierer** in ungünstiger Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr)
- **6,5 Verlierer** in gleicher Gefahrenlage (Gefahr gegen Gefahr oder Nichtgefahr gegen Nichtgefahr)
- **7 Verlierer** in günstiger Gefahrenlage (Nichtgefahr gegen Gefahr)

Die Gegenreizung mit DONT kann sowohl in der 2. Position als auch in der 4. Position erfolgen, wenn der Partner des 1SA-Eröffners nicht gesprochen hat. In 4. Position ist zu berücksichtigen, dass man nun vor dem 1SA-Eröffner sitzt und damit Schnitte weniger Aussicht auf Erfolg haben.

1SA - ?? oder 1SA – Pass – Pass - ??

- **X**: beliebiger Einfärber außer Pik, Partner muss immer 2♣ bieten
- **2♣**: Zweifärber Treff und eine höhere Farbe, Partner passt mit Treffs, sonst Suche nach besserem Fit mit 2♦
- **2♦**: Zweifärber Karo und eine höhere Farbe, Partner passt mit Karos, sonst Suche nach besserem Fit mit 2♥
- **2♥**: Zweifärber Coeur und Pik, Partner passt oder bessert aus in 2♠
- **2♠**: Einfärber in Pik, mit starker Hand auch 5-er Länge

Beispiel 1:

D 1	N North	W N E S
	♠ AQ73	1NT 2♦ P
	♥ KJ8	2♥ P P P
	♦ K9	
	♣ Q1098	
W West		E East
♠ J1064		♠ 98
♥ 1052		♥ AQ963
♦ Q6		♦ AJ872
♣ KJ54		♣ 6
	S South	
	♠ K52	
	♥ 74	
	♦ 10543	
	♣ A732	
		2♥ W NS: 0 EW: 0

West	Nord	Ost	Süd
	1SA: 15-17	2♦: ♦ + höhere Far	Pass
2♥: 2. Farbe ?	Pass	Pass	Pass

Ost hat einen Zweifärber mit Coeur und Karo mit 6,5 Verlierern (2 in Pik, 1,5 in Coeur, 2 in Karo, 1 in Treff). Da Ost/West in Nichtgefahr sind, ist diese Anzahl von Verlierern vertretbar.

Zuerst wird die niedrigere Farbe geboten. Da West kurz in dieser Farbe ist und spielbereit in den beiden höheren, nennt er einfach die nächsthöhere. Da das die zweite Farbe ist, passt Ost. 2♥ ist gerade noch zu erfüllen.

Beispiel 2: Board 8 vom DBV BBO-Turnier am 21.12., vormittags.

D 8	N North	W	N	E	S
	♠ 764 ♥ AQJ ♦ KJ985 ♣ J6	1NT P P	P 2♦ P	P P P	2♣ 2♥
W West	E East				
♠ AK95 ♥ 76 ♦ A643 ♣ AQ8	♠ J32 ♥ 843 ♦ Q1072 ♣ 752				
S South					
♠ Q108 ♥ K10952 ♦ ♣ K10943					
		2♥ S		NS: 0 EW: 0	

West	Nord	Ost	Süd
1SA: 15-17	Pass	Pass	2♣: ♣ + höhere Far
Pass	2♦: 2. Farbe ?	Pass	2♥: 2. Farbe
Pass	Pass	Pass	

Süd hat einen Zweifärber in Coeur und Treff mit 7-8 Verlierern (2-3 in Pik, 2,5 in Coeur, 0 in Karo, 2,5 in Treff). Das ist gerade noch vertretbar, da Süd in allen 3 Farben noch gute Mittelwerte hat. Zusätzlich ist die Chicane in Karo positiv.

Nord fragt mit 2♦ nach der zweiten Farbe, da in jeder höheren Farbe Spielbereitschaft besteht. 2♥ kann mit einem Überstich erfüllt werden.

Beispiel 3:

<table border="1"> <tr><td>D</td></tr> <tr><td>1</td></tr> </table>		D	1	<table border="1"> <tr><td>N North</td></tr> <tr><td>♠ K107</td></tr> <tr><td>♥ A76</td></tr> <tr><td>♦ AK96</td></tr> <tr><td>♣ K93</td></tr> </table>	N North	♠ K107	♥ A76	♦ AK96	♣ K93	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td>1NT</td><td>P</td><td>P</td></tr> <tr><td>X</td><td>P</td><td>2♣</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S		1NT	P	P	X	P	2♣	P	P	P		
D																										
1																										
N North																										
♠ K107																										
♥ A76																										
♦ AK96																										
♣ K93																										
W	N	E	S																							
	1NT	P	P																							
X	P	2♣	P																							
P	P																									
<table border="1"> <tr><td>W West</td></tr> <tr><td>♠ A8</td></tr> <tr><td>♥ K8</td></tr> <tr><td>♦ Q107</td></tr> <tr><td>♣ AQ10652</td></tr> </table>	W West	♠ A8	♥ K8	♦ Q107	♣ AQ10652		<table border="1"> <tr><td>E East</td></tr> <tr><td>♠ J9432</td></tr> <tr><td>♥ Q1053</td></tr> <tr><td>♦ 54</td></tr> <tr><td>♣ J8</td></tr> </table>	E East	♠ J9432	♥ Q1053	♦ 54	♣ J8														
W West																										
♠ A8																										
♥ K8																										
♦ Q107																										
♣ AQ10652																										
E East																										
♠ J9432																										
♥ Q1053																										
♦ 54																										
♣ J8																										
	<table border="1"> <tr><td>S South</td></tr> <tr><td>♠ Q65</td></tr> <tr><td>♥ J942</td></tr> <tr><td>♦ J832</td></tr> <tr><td>♣ 74</td></tr> </table>	S South	♠ Q65	♥ J942	♦ J832	♣ 74		<table border="1"> <tr><td>2♣ E</td><td>NS: 0 EW: 0</td></tr> </table>	2♣ E	NS: 0 EW: 0																
S South																										
♠ Q65																										
♥ J942																										
♦ J832																										
♣ 74																										
2♣ E	NS: 0 EW: 0																									

West	Nord	Ost	Süd
	1SA: 15-17	Pass	Pass
X: bel. Einfärber	Pass	2♣:Pflichtrelay	Pass
Pass	Pass		

2 Treff kann man auf O/W gerade noch erfüllen. 1SA von Nord würden bei Treff-Angriff zwar 2-mal fallen. Allerdings wird Ost kaum auf dieses Ausspiel kommen, wenn West schweigt.