

# Dont

Dont er nok et forsvar der man har en del ukjente farger, den enkleste måten å beskrive konvensjonen på er at man melder den laveste av to farger man har, har man en langfarge så dobler man, hvorpå svarer melder 2kl som rele, eller egen langfarge. Dont konvensjonen passer veldig godt i siste hånd for å balansere mot 1NT pass pass ... Grunnen er at konvensjonen tar for seg å finne farger før man tar for seg å straffe motparten.

Konvensjonen ser slik ut:

<b>Dbl</b>	undefinert langfarge, 2kl rele
<b>2♣</b>	kløver og ru/hj/sp
<b>2♦</b>	ruter og hj/sp
<b>2♥</b>	hjerter og spar
<b>2♠</b>	spar, normalt svakere enn å doble
<b>2NT</b>	Sterk toseter