

Основные принципы борьбы со слабыми открытиями оппонента:

- **Не бывает блока на блок**, поэтому входы на блоки конструктивные. Вход на блок мастью без прыжка – 12-17 очков, конструктивная рука. Вход мастью с прыжком – сила входа 12-17, но высокий взяточный потенциал (длинная масть). Вход на блок прыжком в гейм – может быть рука сильнее 17 очков, но тоже с высоким взяточным потенциалом.
- **Вход БК** без прыжка на блок **аналогичен входу 1БК** на открытие оппонента 1 масть, необходима держака в масти блока, но не всегда равномерный расклад. Вход 2БК может быть чуть сильнее 16-18 очков, вход без прыжка 3БК от 16 до силы ФГ в руке.
- **Вход 4БК** на любое открытие блоком оппонента **не натуральный**.
- **Контра** на открытие блоком **всегда вызывная** и должна содержать готовность играть в любой оставшейся масти (не менее 3х карт в каждой масти)
- Если партнер дал вызывную контру на блок, возможен пас в случае уверенности, что подсад блока на контре будет выгоден по сравнению с геймом на нашей линии (зональность имеет большое значение)
- Когда нет места для инвита, можно поставить гейм.

После открытия оппонента блоков на 2 уровне

Входящий	Партнер входящего
Вход мастью на 2 уровне = 12-16 очков, рука без большого взяточного потенциала. Гейм возможен на балансе	Новая масть = 12+ очков, 5+ карт, ФГ 2БК = 10-11 очков, держака, инвит, почти равномер 3 в масть входа = 10-11 очков, фит, инвит Постановка гейма = достаточный баланс на гейм, если есть место для инвита. Масть оппонента = вопрос о держке (держка показывается назначением БК)
Вход мастью на 3 уровне без прыжка = 12-17 очков, чем меньше очков, тем лучше расклад	Новая масть = 12+ очков, 5+ карт, ФГ Масть оппонента = вопрос о держке (держка показывается назначением БК) Постановка гейма = желание выиграть гейм.
Вход мастью с прыжком (постановка гейма) = 12-17, высокий взяточный потенциал.	В такой позиции чаще всего надо играть именно в масти входа.
2БК = 16-18 очков, почти равномерная рука с держкой.	Сохраняется торговля как после открытия 1БК: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 3♣ = стейман ▪ 3♦/♥ = трансфер в ♥/♠
3БК = контракт, может быть основан на длинной масти и уверенной держки в масть блока	
Контра = <ul style="list-style-type: none"> ▪ 12-16 вызывная контра, не менее 3х карт в оставшихся мастях ▪ 17+ любых без длинной масти с высоким взяточным 	Масть без прыжка = 0-7 очков, 4+ карты Масть с прыжком = 8-11 очков, 4+ карты, инвит 2БК = 9-11 очков, держака, инвит в 3БК Масть оппонента = вопрос о держке (показывается назначением БК), либо 12+ очков, ФГ, поиск контракта Пас = желание вистовать масть блока на контре,

потенциалом	считая, что это выгоднее, чем своя игра
-------------	---

После открытия оппонента блоков на 3 уровне

Входящий	Партнер входящего
Вход мастью на 3 уровне = 12-17 очков, чем меньше очков, тем лучше расклад	Новая масть = 12+ очков, 5+ карт, ФГ Масть оппонента = вопрос о держке (держка показывается назначением БК) Постановка гейма = желание выиграть гейм.
Вход мастью на 4 уровне = близкий гейм с руки, высокий взяточный потенциал.	
ЗБК = 16+ очков, держка, почти равномерная рука. Может быть рука с длинной масть и держкой в масти блок	Уходить с этого контракта надо только при уверенности, что новый контракт будет лучше.
Контра = <ul style="list-style-type: none"> ▪ 14-16 вызывная контра, не менее 3х карт в оставшихся мастях. Может быть 12-13 очков в раскладе 4441 и 1 в масти оппонента ▪ 17+ любых без длинной масти с высоким взяточным потенциалом 	Масть без прыжка = 0-7 очков, 4+ карты Масть с прыжком = 7+ очков, 4+ карты Масть оппонента = ФГ, интерес к шлему ЗБК = контракт с держкой. Пас = желание вистовать масть блока на контре, считая, что это выгоднее, чем своя игра

После открытия оппонента блоков на 4 уровне

Входящий	Партнер входящего
Вход мастью = 6+ карт в масти, желание выиграть гейм на средние 6-7 очков партнера	
4БК = НЕ НАТУРАЛЬНО	
Контра = <ul style="list-style-type: none"> ▪ 17+ очков, вызывная контра, готовность играть в оставшихся мастях. Может быть меньше очков в раскладе 4441 и краткости в масти оппонента 	Масть без прыжка = 0+ очков, 4+ карты Пас = желание вистовать масть блока на контре, считая, что это выгоднее, чем своя игра