

**5 contrats de manche sont possibles :**

3SA

4♥ 4♠

5♣ 5♦

**Une prime est allouée pour la demande et la réussite de ces contrats :**

**+ 300**

**+500**

**Stratégiquement, il faut demander la manche si l'on pense pouvoir gagner son contrat au moins une fois sur deux.**

### **Priorités.**

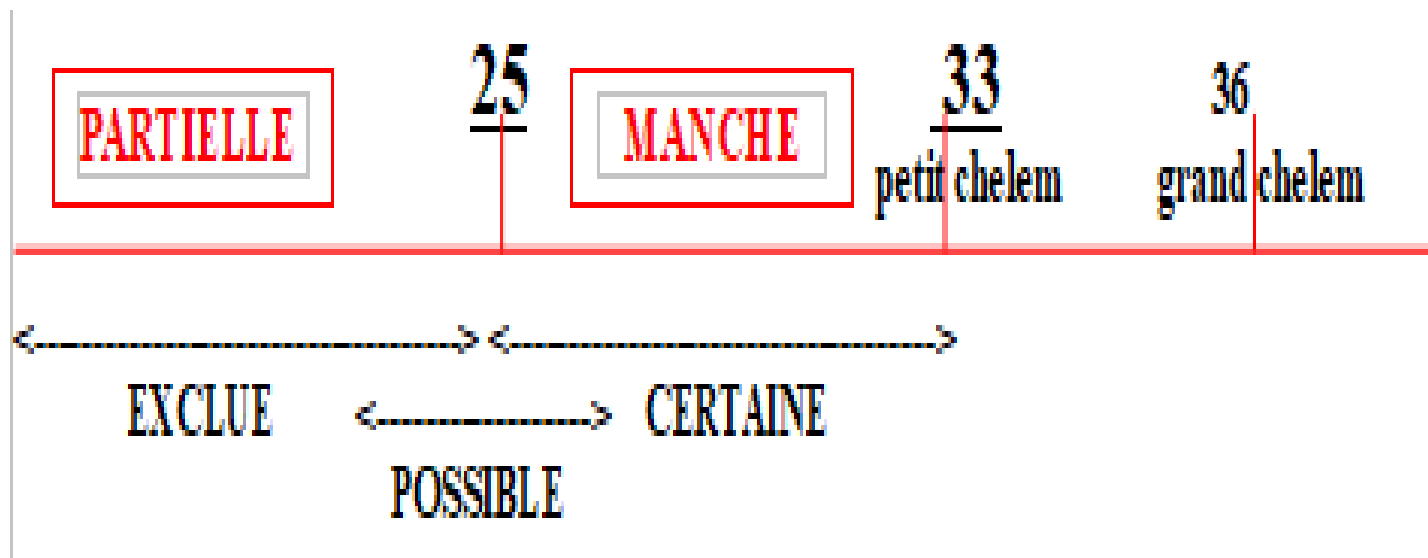
Les enchères doivent répondre à 2 questions :

- Allons nous jouer à ♠ à ♥ ou à SA ? ( ♦ ou ♣ ? ) A QUOI ?
- La manche est elle possible ? COMBIEN ?

### **La barre des 25.**

Le calcul de la barre des 25 sert à déterminer lors des enchères si la manche est **certaine, possible ou exclue**.

Il faut 25 points H pour avoir une chance raisonnable de gagner une manche.



## Ne pas suivre la barre des 25 :

- Appliquer la loi des atouts => demander 4♥ avec un FIT 10ème
  
- Faire un barrage => Ouvrir de 4♥ avec huit cartes à ♥
  
- Avec des distributions exotiques ( gros bicolore/unicolore )
  
- Suivre son bon sens
  - Exemple1 : Mon partenaire ouvre de 3♦ vulnérable et j'ai la main suivante ♠ V10xx ♥ Ax ♦ Axxx ♣ Axx
  
  - Je dois annoncer 3SA .
  
  - Exemple2 : Mon partenaire Annonce ' un bicolore 5-5 majeure et j'ai la main suivante ♠ AVx ♥ AVx ♦ xxxx ♣ xxx
  
  - Je dois annoncer la manche majeure .