

1♦-2♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	2♦
?			

→ Votre partenaire Nord a **ouvert d'1♦**, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure : au moins 3 cartes à ♦, 12H à 23HL. Le nombre exact de cartes à ♦ est inconnu, mais il est présumé avoir 4 cartes ou plus jusqu'à preuve du contraire, d'autant que l'intervention, forcément courte à ♦, rend cette hypothèse plus que probable.

→ L'**intervention à 2SA** est conventionnelle (alertée), un Michaël cue-bid « précisé », qui promet un bicolore au moins 5-5 des deux moins chères des couleurs restantes, donc ici ♣ et ♥. Les points sont concentrés dans le bicolore, et en principe à partir de 10HL non vulnérable, 12HL vulnérable. Mais peut-on faire confiance à un adversaire ?

→ Cette intervention change la **nature des enchères**, en faisant entrer votre camp en « compétitives ». La chute (contrée) devient acceptable si les adversaires marquent moins que s'ils avaient joué leur propre contrat.

→ Lorsque le répondant voit son enchère perturbée par un Michaël cue-bid, ses **préoccupations** seront diverses : a) Il peut vouloir punir. b) Il peut vouloir annoncer une autre couleur, ou retrouver 3SA, d'autant que l'ouverture est mineure. c) Exprimer son fit au bon niveau.

→ **Principes généraux (modernes)** : On a maintenant, outre les réponses naturelles et le X, 2 cue-bids à sa disposition : Le 1^{er} cue-bid, de la couleur la moins chère, est fitté et constructif avec 11-12HLD au moins. Le 2^{ème} cue-bid, de la couleur la plus chère, indique 5 cartes dans la dernière couleur, 11-12HL et plus. X indique ici, sur cette séquence, 4 cartes à ♠. Pour les mains faibles et fittées (6-10HLD), on fitte tout de suite (on aurait soutenu au niveau de 2). Cette enchère est a priori purement compétitive. Pour les mains faibles non fittées (jusqu'à 9-10HL), on laisse l'adversaire transformer le Michaël cue-bid. Les enchères ultérieures du répondant deviennent maintenant compétitives, non forcing. Les enchères de SA indiquent des arrêts dans les deux couleurs du bicolore, pour les jouer.

→ **Avertissement** : Il existe plusieurs types de défense, l'une classique, mentionnée ci-dessous en premier pour certaines réponses du répondant, une autre plus récente, que nous indiquons en second, car elle nous paraît efficace et logique. Voir cours : Défense contre les Michaël cue-bids (<http://www.bridge-chailley.fr/wp-content/uploads/2013/04/EA002-D%C3%A9fense-contre-Micha%C3%ABIs-s.pdf>).

- Passe **NF** 0 à 5HL(D), on passe dans tous les cas. Avec 6 à 10HL, on passe sans fit et sans meilleure enchère. Passe peut aussi cacher une belle couleur ♣ ou ♥ : passe-trappe, avec 11+HL.
- X **F** 1°) Ancien système : 13HL et plus, régulier ou désir de pénaliser une des deux couleurs. Exemple : ♠D32 ♥64 ♦AV8 ♣RD654. 2°) Système moderne : 11+HL, 4 cartes dans la majeure non annoncée, ici ♠. Ex. : ♠RD43 ♥V85 ♦95 ♣AV95.
- 3♣ **F** 1°) Ancien système 13HL et plus, avec 5+ ♦. 2°) Système moderne : 1^{er} cue-bid, 11+HL, fit de l'ouverture avec 5+ ♦, forcing, sans 4 cartes à ♠.
- 3♦ **NF** 1°) Ancien système : 8-10HLD, fit ♦ (5 cartes, voire 4). 2°) Système moderne : 6 à 10HLD, compétitif (« fit poli ») et fitté avec 5 cartes à ♦ ou plus (voire 4 cartes). Exemple : ♠V32 ♥10 ♦1097542 ♣107 (8HLD, on aurait dit 2♦).
- 3♥ **F** 1°) Ancien système 13HL et plus, avec 5+ ♠. 2°) Système moderne : 2^{ème} cue-bid, 11+HL, 4^{ème} couleur, ♠, 5^{ème} au moins.
- 3♠ **NF** Maximum 11HL, 6 ♠, ressemble à un 2 faible. Pour les jouer. ♠ADV1076 ♥75 ♦92 ♣D63.
- 3SA **NF** 13-16HL, régulier, arrêts ♣ et ♥.
- 4♣ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 5+ cartes à ♦, courte à ♣.
- 4♦ **NF** Barrage, au plus 6H, 6 ou 7 ♦.
- 4♥ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 5+ cartes à ♦, courte à ♥.
- 4♠ **NF** Barrage, 12HL maximum (9H), 7 ou 8 cartes à ♠.

Principes : La défense moderne contre les Michaël cue-bids utilise 2 cue-bids :

1) Couleur la moins chère = beau fit dans l'ouverture.

2°) La plus chère = belle 4^{ème} couleur au moins 5^{ème}.