

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 probable.

→ L'**intervention à 2♦** est un Michaël cue-bid « précisé » (alerté) qui promet un bicolore majeur au moins 5-5, avec les points 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's cue-bid, ses **préoccupations** : 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, le désir de punir une des deux couleurs majeures. 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 chaque réponse 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](#).

- Passe **NF** 0 à 5HL(D), on passe dans tous les cas, avec 6 à 10HL sans fit et sans meilleure enchère.
- X **NF** 9+HL, contre punitif contre une des 2 majeures annoncées. Ex. : ♠D43 ♥RV1085 ♦AV95 ♣9.
- 2♥ **F** 1°) Ancien système : arrêt ♥12HL et plus, problème à ♠ pour SA. 2°) Système moderne : 1^{er} cue-bid, fit ♣ forcing, avec ≥11-12HLD, 5+ cartes à ♣. Exemple : ♠A ♥V7 ♦D1043 ♣DV542.
- 2♠ **F** 1°) Ancien système : arrêt ♠12HL et plus, problème à ♥ pour SA. Exemple : ♠AD5 ♥87 ♦RD65 ♣D872. 2°) Système moderne : 2^{ème} cue-bid, 5+ cartes à ♦ (dernière couleur), forcing, 11HL et plus.
- 2SA **NF** 11 ou 12HL, arrêts ♠ et ♥.
- 3♣ **NF** 1°) Ancien système : 8-10HLD, fit ♣ (5 cartes). 2°) Système moderne : 6 à 10HLD, compétitif (« fit poli ») et fitté avec 5 cartes à ♣ ou plus. Exemple : ♠32 ♥10 ♦10943 ♣1097542 (7HLD, on aurait dit 2♣).
- 3♦ **F/NF** 1°) Ancien système, réponse naturelle forte, 13HL et plus. 2°) Système moderne : 9 ou 10HL, 5+ cartes à ♦, non forcing (avec 11+HL → 2♠). Moins de 9HL, passer (attendre le tour suivant : non forcing).
- 3♥ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 5+ cartes à ♣, courte à ♥.
- 3♠ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 5+ cartes à ♣, courte à ♠.
- 3SA **NF** 13-16HL, régulier, arrêts ♠ et ♥.
- 4♣ **NF** Barrage, au plus 6H, 6 ou 7 ♣.
- 4♦ **NF** Barrage, au plus 6H, 7 ou 8 ♦.
- 4♥ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 6+ cartes à ♣, chicane ♥.
- 4♠ **SU** Sans utilité, par exemple 13HLD et plus, 6+ cartes à ♣, chicane ♠.

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 5ème.