

# DÉFENSE CONTRE MICHAËL'S PRÉCISÉS

## Introduction :

- Lorsque le répondant voit son enchère perturbée par un Michaël's cue-bid, ses préoccupations :
  - Il peut vouloir *punir*. Il peut vouloir *annoncer une autre couleur*, ou *retrouver 3SA* (ouverture mineure).
  - Exprimer *son fit au bon niveau*, surtout en cas d'ouverture majeure.
- Il dispose pour ce faire, outre d'une enchère naturelle – la 4<sup>ème</sup> couleur –, de :
  - L'enchère de contre, et de deux cue-bids.

## Avertissement :

- Il existe plusieurs types de défense contre ces bicolores d'intervention, l'une décrite dans le livre de Michel Bessis, *Bien enchérir en attaque*, p. 212 à 216, Grasset, 1991, une autre plus récente, que nous reproduisons ici, car elle nous paraît efficace, logique et aisée à mémoriser.

## Principes généraux :

- On a maintenant, outre les réponses naturelles et le X, 2 cue-bids à sa disposition :
  - 1<sup>er</sup> cue-bid, couleur la moins chère : fitté constructif avec 11-12HLD au moins.
  - 2<sup>ème</sup> cue-bid, la plus chère : 5 cartes dans la dernière couleur, 11-12HL et +.
- Contre est punitif seulement sur ouverture d'une majeure (ou sur 1♣/♦ - 2♦).
  - Sur ouverture mineure, il indique 4 cartes dans la majeure non nommée par 2SA (♠).
- Pour les mains faibles 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 (→ 9-10HL), on laisse l'adversaire transformer le Michaël's 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.
- Les changements de couleur naturels en majeure au niveau de trois sont faibles (ressemblent à un 2 faible) avec un maximum de 11HL (donc 9H).

## Après une ouverture mineure :

### Ouverture d'1♣/♦ (2♦ = bicolore ♥/♠)

- X : Punitif pour une des majeures (9-10H au moins).
- 2♥ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♣/♦ forcing (≥11-12HLD), 5 cartes.
- 2♠ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes dans l'autre mineure (♦/♣), 11-12HL au moins, forcing.
- 2SA : Pour les jouer : 11-12HL, arrêt dans les 2 majeures.
- 3♣/♦ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD). Non forcing.

### Ouverture d'1♠ (2SA = bicolore ♦/♥)

- X : 4 cartes à ♠, forcing (≥11HL).
- 3♣ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3♦ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♣ forcing (≥11-12HLD), sans 4 cartes à ♠.
- 3♥ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♠, 11-12HL au moins, forcing.
- 3♠ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6cartes, maximum 11HL.

### Ouverture d'1♦ (2SA = bicolore ♠/♥) : réponses identiques.

- X : 4 cartes à ♠, forcing (≥11HL).
- 3♣ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♦ forcing (≥11-12HLD), sans 4 cartes à ♠.
- 3♦ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3♥ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♠, 11-12HL au moins, forcing.
- 3♠ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6 cartes, maximum 11HL.

**Suite : T.S.V.P ↓**

## **Après une ouverture majeure :**

### **Ouverture d'1♥ (2SA = bicolore ♣/♦) :**

- X : Punitif pour une des deux mineures.
- 3♣ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♥ forcing (≥11-12HLD).
- 3♦ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, pas de fit ♥, mais 5 cartes à ♠, 11-12HL au moins, forcing.
- 3♥ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3♠ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6 cartes, maximum 11HL.
- 3SA : Pour les jouer, arrêt dans les deux couleurs, avec au moins 13HL.

### **Ouverture d'1♠ (2SA bicolore ♣/♦) : réponses identiques.**

- X : Punitif pour une des deux mineures.
- 3♣ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♠ forcing (≥11-12HLD).
- 3♦ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, pas de fit ♠, mais 5 cartes à ♥, 11-12HL au moins, forcing.
- 3♥ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6 cartes, maximum 11HL.
- 3♠ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3SA : Pour les jouer, arrêt dans les deux couleurs, avec au moins 13HL.

### **Ouverture d'1♥, intervention à 2♥ = bicolore ♠/♣ :**

- X : Punitif pour une des deux couleurs, ♣ ou ♠.
- 2♠ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♥ au moins limite (≥11HLD), forcing.
- 2SA : Pour jouer SA, avec arrêt dans les 2 couleurs, et 11H au moins, sans fit ♥.
- 3♣ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♦, forcing (≥11-12HLD).
- 3♦ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6 cartes, maximum 11HL.
- 3♥ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).

### **Ouverture d'1♠, intervention à 2♠ = bicolore ♥/♣ : mêmes principes.**

- X : Punitif pour une des deux couleurs, ♣ ou ♥.
- 2SA : Pour jouer SA, avec arrêt dans les 2 couleurs, et 11H au moins, sans fit ♥.
- 3♣ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♠ au moins limite (≥11HLD), forcing.
- 3♦ : Pour jouer, ressemble à un « 2 faible » : 6 cartes, maximum 11HL.
- 3♥ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♦, forcing (≥11-12HLD).

### **Ouverture d'1♥, intervention à 3♣ = bicolore ♠/♦, mêmes principes.**

- X : Punitif pour une des deux couleurs, ♦ ou ♠.
- 3♦ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♥ au moins limite (≥11HLD), forcing.
- 3♥ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3♠ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♣, forcing (≥11-12HLD).
- 3SA : Pour jouer SA, avec arrêt dans les 2 couleurs, et 12HL au moins, sans fit ♥.
- 4♣ : Barrage faible, avec 6 ou 7 cartes à ♣. Non forcing.

### **Ouverture d'1♠, intervention à 3♣ = bicolore ♥/♦, idem :**

- X : Punitif pour une des deux couleurs, ♦ ou ♥.
- 3♦ : 1<sup>er</sup> cue-bid, fit ♠ au moins limite (≥11HLD), forcing.
- 3♥ : 2<sup>ème</sup> cue-bid, 5 cartes à ♣, forcing (≥11-12HLD).
- 3♠ : Fit « poli », on aurait soutenu au palier de 2 (6-10HLD).
- 3SA : Pour jouer SA, avec arrêt dans les 2 couleurs, et 12HL au moins, sans fit ♠.
- 4♣ : Barrage faible, avec 6 ou 7 cartes à ♣. Non forcing.