

LES CUE-BIDS (NOTIONS)

Un cue-bid (CB ou cb)) est une enchère qui consiste à répéter l'ench d'un adversaire au niveau supérieur.

Ex O1=1K ; I1=1C ; Ro1=2C.

Le cb promet toujours 11H mini, il traduit l'absence d'enchère naturelle ; à contrario on ne doit pas utiliser un cb si une enchère naturelle est disponible. Dans l'exemple ci-dessus Ro n'a pas 4P et n'a pas un arrêt clair à C car il aurait enchéri 1P ou 1SA.

Tous les joueurs peuvent utiliser les cb. Nous allons examiner brièvement chaque situation.

CUE-BID DU JOUEUR N°2, L'INTERVENANT :

Ces cb permettent d'annoncer des jeux bicolores, 5/5. Ils s'appellent **Mickael précisé**. Compte-tenu de la distribution irrégulière, 10 cartes sur 2 couleurs, ces Mickael précisés peuvent s'utiliser à partir de 10H, ils correspondent donc à des mains de 10 à 17H (car à partir de 18H il faut d'abord contrer : contre toutes distributions pour signaler un jeu très fort.) Le détail des différents Mickael est donné ci-dessous :

- **O1=1T ; I1=2T enchère naturelle, 6 cartes à T, 10 à 17H.**
- **O1=1T ou 1K ; I1=2K jeu bicolore 5C + 5P**
- **O1=1C ; I1=2C bicolore P et T. I1=3T, bicolore P,K.**
- **O1=1P ; I1=2P bicolore C et T. I1=3T bicolore C et K .**
- **O1=1T/K/C/P ; I1=2SA bicolore des 2 couleurs les moins chères. Ex si O=1P,Tet K sont les 2 moins chères ; si O=1K les 2 moins chères sont T et C ;**

On a bien noté que tous les Mickael précisés ne sont pas des cue-bids, ex O=1T, I=2K ou O=1C, I=2SA etc.... mais comme beaucoup le sont ils sont tous classés en « cue-bids »

Remarque 1 : si après l'ouvreur les 2 joueurs suivants passent le 4^{ème} joueur est en position de réveil. S'il a un bicolore il doit utiliser un mickael à partir de 8H, avec moins de 8H il passe.

Remarque 2 : en position 2 il est recommandé d'avoir au moins 10H pour utiliser un mickael. En fait le nombre de points doit être apprécié en fonction de l'enchère qui précède et donc du risque de perdre une partie de ses points d'honneur :

-ex O1=1P ; la main de I dans l'ordre PCKT : R ; ADxxx ; xx ; Vxxxx. I a 10H, 5C et 5T mais son R de P ne vaut probablement rien. I doit passer.

-ex O1=1C ; la main de I : ADxxx ; x ; Rx ; Vxxxx. I a encore 10H mais a priori sans points perdus, I doit dire 2C.

Remarque 3 : le partenaire de I s'il est fitté sur l'une des 2 couleurs doit estimer la main de I à 14HLD : 10H min + 3 points de distribution pour décider du niveau de son enchère.

Ex O=1C ; I=2C ; Ri a 3 cartes à P . Il faut 27HLD pour demander la manche, en conséquence, estimant I à 14HLD, Ri dira 4P à partir de 13HLD, il dira 2P avec 0 à 10HLD, avec 11/12HLD il dira 3P. I passera s'il est mini et dira 4P à partir de 16HLD. En cas de fit sur la mineure la manche demande 30HLD, Ri considèrera en priorité la possibilité de jouer à SA en sachant que son partenaire est faible dans la couleur d'ouverture.

CUE-BID DU JOUEUR N°3, Ro

L'ouvreur a déposé une enchère au niveau 1, il a entre 12 et 19HL. Il y a eu intervention, I a au moins 8H s'il est intervenu au niveau 1 et au moins 11H au niveau 2. Quelles sont les enchères possibles pour Ro ?

- A) Les enchères classiques naturelles (c'est un rappel) :
- SOUTIEN : 3 cartes mini en Maj. Au niveau 2 avec 6 à 10HLD, au niveau 3 avec 11/12HLD et au niveau 4 à partir de 13HLD. En mineure il faut 5 cartes pour soutenir.
 - Nouvelle couleur : après une intervention il faut 4 cartes et 8HL mini pour parler au niveau 1 et 5 cartes, 11HL min pour le niveau 2.
 - Sans-Atout : avec un arrêt fort sur I, 1SA implique 8 à 10H, 2SA 11H et 3SA à partir de 12H et dans ce cas il faut avoir 2 arrêts de préférence.
- B) Les CUE-BIDS. Comme déjà dit ils impliquent 11H min et l'absence d'enchère naturelle.
- O=1T ou 1K ; I=1K ou C ou P ; Ro=cue-bid (ex I=1C ; Ro=2C). Ro demande à O s'il a un arrêt sur la couleur de I afin de jouer à SA. O a un arrêt, il parle à SA : 2SA avec 12 ou 13H, 3SA à partir de 14H. Si O n'a pas d'arrêt il annonce une nouvelle couleur de 4 cartes min ou répète sa couleur d'ouverture.
 - O=1C ou 1P ; I=1P ou 2T/K ; Ro=cue-bid. Ro promet 3 cartes de soutien et 11H min. O rectifie à 3M s'il n'a 12/14HLD et à 4M à partir de 15HLD.

Ces cue-bids permettent à l'ouvreur et à son partenaire de bien décrire leur main et d'estimer avec plus de précision si le total des 2 mains permet une manche ou implique de ne jouer qu'une partielle. Exemples : O1=1K ; I=1P ; Ro= ? voir les mains de Ro ci-dessous, x=petite carte.

	Ex 1	Ex 2	Ex 3	Ex 4	Ex 5	
P	Dx	Dx	xxx	Rxx	Dx	
C	RDxx	RDxxx	RDx	RDx	RDxx	
K	Vxx	Vx	Rxxx	Dxx	Dxxx	
T	Axxx	Axxx	Axx	Ax	Axxx	
Enchère Ro	Contre :8H min,4cartes à C (contre Spoutnik)	2C : 5 C et 11H mini	2P : 11H min ; demande arrêt P	3SA : 14H et un arrêt P	2P : 13H, demande (complément) arrêt P	

Autres exemples : O1=1C ; l1=2T ; Ro= ?

P	xxx	Dxx	Rxxx	Rxxxx	Dxxx
C	Rxx	Rxx	Rxx	Rxx	Vx
K	ADxxx	ADxxx	AD	AD	RVx
T	xx	xx	Vxxx	xxx	ADxx
Ench Ro	2C : 3 cartes, 6 à 10HLD	3T : 3cartes et11H et plus	3T : 3 cartes, 11H et plus	2P : 5 cartes P et 11H min.	3SA : non fitté, 2 arrêts T et 13H

Nous ne traiterons pas des autres cas de cue-bid, celui du joueur n°4, partenaire de l'intervenant et des cue-bids de 2^{ème} tour d'enchères car ces cue-bids sont assez rares et pas toujours faciles à manier.

