

LES CUE-BID	Annonce d'une couleur déjà nommée par l'adversaire. (ne se fait pas avec moins de 10H, sauf exceptions rares)
--------------------	---

2 cas peuvent se présenter : 1) **Enchère naturelle** d'une couleur que l'on veut jouer.

2) **Enchère artificielle** dont la signification reste à découvrir par le partenaire (à alerter)

1) CAS DES ENCHERES NATURELLES

a) 1T, 2T → 12H ⁺ et 6 cartes à T	b) 1K, 3K → ouverture et belle main de 5-6 K	c) 1T, -, 1P, 2P ou 1T, X, 1P, 2P Avec l'ouverture A partir de 7-8H et 5(4)cartes, et 5-6 cartes à P. Car X → 7 cartes en majeures
Seule enchère naturelle au palier de 2. (Juste après l'ouvreur)	Rare mais possible car 10% des ouvertures de 1K se font avec 3 cartes : Mains 4432	(idem avec les K ou les C) Le Cue-Bid de la couleur du répondant est une enchère naturelle.

Autre situation possible : 1T, X, 1P, ? avec 8-10H et par ex : 4 cartes à P, 3 à C, 3 à K et 3 à T Avec 8-10H et 4 cartes à C, il faut dire 2C, comme s'il n'y avait pas eu d'intervention à P. Donc, si l'on ne dit pas 2 C et que l'on CONTRE, c'est que l'on a 4 cartes à P → le contreur doit annoncer les P s'il en a 4.
--

II) CAS DES ENCHERES ARTIFICIELLES	Le Cue-Bid concerne des cas non couverts par les enchères ordinaires.
---	--

1) Cue-Bid après ouverture du partenaire.

Après ouverture Majeure : 1C(P), 2T(K), 3T(K)	Après ouverture mineure : 1K, 1C, 2C	
Le Cue-Bid de la couleur d'intervention est toujours fitté.	Je suis fitté de manière puissante → Décris-toi.	Ou je demande l'arrêt pour jouer à SA
Rappel des réponses à une ouverture Majeure, après intervention. Ex : 1C, 2K, ?		
2C → 6-10H et 3 cartes.	2SA fitté → 11-12H et 3 cartes	
Contre → 4 cartes à P, non fitté.	4C → 11-12H⁺ et 4 cartes	
3C → 9-11H et 4 cartes.	Cue-Bid à 2K → un jeu beaucoup plus puissant ou particulier. 4K Splinter → Singleton ou chicane à K, forcing de manche.	

Conséquence : l'intervention pouvant aider les adversaires, il ne faut la faire qu'avec une belle couleur.

2) Cue-Bid après intervention du partenaire.

Ex : 1K, 1P(8 à 17H), -, ?	Que faire, avec ou sans fit ? (ici, 2K n'est pas obligatoirement fitté)
Récapitulation des diverses annonces possibles	
1SA → Pas fitté P et 8-11/12H, avec ou sans arrêt K mais il est conseillé d'avoir 2 cartes à P.	Changement de couleur → pas fitté P, ex : 2T avec 5 cartes et 11H ou 6 cartes et 9H. (Si par la suite on répète les T, il faut s'arrêter)
Cue-Bid à 2K : Pas forcing de manche mais interrogatif.	
- Si l'on a passé d'entrée → fitté P et maximum (11HS) (2SA fitté non utilisable ici).	
- Si l'on n'a pas passé d'entrée, le cue-bid n'est pas nécessairement fitté, il peut se faire avec :	
10-11H et 3 cartes à P ou 12-13H sans fit et un seul arrêt K ou 4 cartes à C et 12H et demande de se décrire. (si l'intervenant est faible, il répète ses P)	

3) Cue-Bid après contre du partenaire : 1T(K/C/P), X, -, , ? → Le Cue-Bid supplée au manque d'enchère naturelle.

a) 1K, X, -, , ?	la réponse au contre est obligatoire (sauf transformation avec la chute en main..)
1) 1C/1P/2T	→ < 7H (avec très peu de pt, préférer une majeure par 3, plutôt que 2T avec 4 cartes)
2) 2C/2P	→ 4 cartes et 8 à 10H
3) 3C/3P	→ 5 cartes et 8 à 10H (peut se faire avec 4 belles cartes et 10H)
4) 1SA	→ 8 à 10H sans majeure par 4 et une tenue dans la couleur d'ouverture.
5) 4C/4P	→ à partir de 11H et 5(4 très belles) cartes.
6) 2SA	→ 11H et une tenue à K.
7) 3SA	→ 12 H et tenues à K.
8) Cue-Bid : 2K	→ tous les cas non prévus ci-dessus : - 4 cartes à C et 4 à P et main positive de 8 à 10H (si <8H, il faut annoncer les C) - 11H ⁺ sans fit en majeure, pour chercher les SA. Ex : 3/3/3/4 dont Rxx à K. Avec 4 cartes à C et à P , dans main de manche mettre 4K faire choisir la couleur.

Inférences : - Si l'on n'a que les K, on laisse le contre car 3K ne peut être naturel.

- Avec 6 cartes à K et des points, on peut mettre 2SA mais pas 3, car le partenaire peut avoir intérêt à jouer autre chose que SA.(par ex avec un jeu très fort à P).

- Avec une très belle main, commencer par cue-bider → le partenaire saura que la main est particulière.

b) 1C/1P, X*, -, , ?	* le contre indique l'autre majeure par 4 (et souvent un singleton) * ou 18H ⁺ : contre toute distribution.
<i>A SUIVRE</i>	

* **NB** :1) avec une main comportant 4 cartes dans l'autre majeure/ 2/4K/3T et 12H, il ne faut pas contrer mais **passer**, car il n'y a pas de rebid si le partenaire dit 2T. (On pourra éventuellement contrer après).

→ de ce fait, la main du contreur comporte souvent un singleton.

2) avec une Majeure (ou un mineure) 5^{ème}, il faut l'annoncer plutôt que de contrer, si l'on a moins de 18H.