

# Roudi Fixe : relais pour 2 ♦ obligatoire (ping-pong ou convention 2021)

---

## I. Introduction

---

Notre étude est limitée à l'ouverture mineure et la réponse de un en majeur.

(Donc à faire 1 ♥ - 1 ♠ - 1SA et 1 ♣ - 1 ♦ - 1SA)

Notes :

1. Il faut ouvrir d'1 ♦ les mains avec 4 ♦ - 5 ♣ et une courte en majeure
2. On ne joue pas la convention Bessis (1m-2 ♥).
3. Sur l'ouverture d'1 ♣ avec 5 ♦ et une majeure 4<sup>ième</sup>, peu importe la force, toujours répondre 1 ♦.
4. Vous pouvez dans certaines situations faire le parallèle avec le système sur l'ouverture d'1SA

## II. Les mains forcing manche

---

**Toute redemande avec saut est forcing de manche et promet un minimum de 5 cartes dans la majeure, 6 dans le cas de la répétition**

### 1) La répétition avec saut

Promet 6 cartes, avec des ambitions de chelem.

Exemple :	♠ AD9865		1 ♦
	♥ R3	1 ♠	1SA
	♦ A106	3 ♠	
	♣ R4		

## 2) Le soutien dans la mineure d'ouverture

Promet 5 cartes dans la majeure et au moins 4 cartes dans la mineure, le plus souvent irrégulier, ou avec ambition de chelem.

Exemples :

♠ 5		1 ♣
♥ AD765	1 ♥	1SA
♦ R95	3 ♣	
♣ RV97		

Pour jouer 4 ♥, 3SA ou 5 ♣

♠ A4		1 ♦
♥ RD1076	1 ♥	1SA
♦ RD86	3 ♦	
♣ A6		

En route vers 7 ♦ en face de ♠ R76 ♥ AV5 ♦ AV102 ♣ 987

## 3) Le changement de couleur

### a) Dans l'autre mineure

Idem que le point 2)

Promet 5 cartes dans la majeure et au moins 4 cartes dans la mineure, le plus souvent irrégulier, ou avec ambition de chelem.

Exemples :

♠ AD763		1 ♦
♥ 5	1 ♠	1SA
♦ R95	3 ♣	
♣ DV97		

Pour jouer 4 ♠, 3SA ou 5 ♦ / 5 ♣

♠ AR763		1 ♣
♥ 5	1 ♠	1SA
♦ RDV63	3 ♦	
♣ A5		

### b) Dans l'autre majeure

Une seule séquence :

1 ♣ / 1 ♦	1 ♠
1SA	3 ♥

Bicolore au moins 5/5 avec ambition de chelem.

Avec une force limitée à la manche, le répondant saute à 4 ♥

Rem : L'ouvreur dit 3 ♠ avec le fit ♠ et son premier contrôle avec le fit ♥

## III. Les mains sans espoir de manche

---

### 1) Avec 5 cartes dans sa majeure

On répète toujours sa majeure dans la zone 6-10H

1 ♣ / 1 ♦	1 ♠	1 ♣ / 1 ♦	1 ♥
1SA	2 ♠	1SA	2 ♥

### 2) Avec 5 ♠ et 4 ♥

Dans la zone 6-10H, c'est le seul bicolore économique

1 ♣ / 1 ♦	1 ♠
1SA	2 ♥

L'ouvreur ne peut que passer ou corriger à 2 ♠. Rien d'autre !

### 3) Avec une distribution régulière ou semi-régulière 6-10H

On passe

### 4) Avec un soutien dans la mineure d'ouverture 6-10H

Sur l'ouverture d'1 ♦, on jouera 2 ♦

Exemple:	♠ A763	1 ♦
	♥ 52	1 ♠ 1SA
	♦ RV95	2 ♣ 2 ♦
	♣ 972	3 ♣ passe

Rem : il faut toujours jouer 2 ♦ au lieu d'1SA, même en tournoi par paire !

Sur l'ouverture d'1 ♣, on jouera 3 ♣

Exemple:	♠ R63	1 ♣
	♥ D1052	1 ♥ 1SA
	♦ 5	2 ♣ 2 ♦
	♣ D10972	3 ♣

Bien meilleur que 1SA. Avec une main 5431, toujours, avec une main 5422 il faut se poser la question de jouer 1SA ou 3 ♣. Cela dépend d'où sont situés les honneurs.

## IV. Enchères quantitatives à SA

Elles dévient 5 cartes dans la majeure. Dans la zone du chelem, elles dévient 4 cartes dans la mineure d'ouverture.

1 ♣ / 1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2SA = 11H régulier
	3SA = 12-18H
	4SA = 19-20H
	5SA = 21H – Forcing, recherche un soutien 4-4 dans l'autre mineure
	Le déclarant répond 6m' avec 4 cartes, 6m avec 5 cartes sinon 6SA
	6SA = 21H

Rem : A partir de 17H, avec un soutien de 4 cartes dans la mineure d'ouverture, le répondant doit envisager un chelem dans cette couleur. Le relais à 2 ♦ donne la solution.

## V. Le relais à 2 ♣ pour 2 ♦

L'enchère de 2 ♣ est par convention, un relais pour 2 ♦ nécessaire pour se décrire quand les enchères étudiées avant ne sont pas satisfaisantes. Définition identique aux 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> couleurs forcing. Le répondant va seul se décrire, comme après un Texas sur l'ouverture d'1SA. L'ouvreur peut passer, nommer la manche à SA ou dans la majeure et même proposer la manche. Idem également que sur une misère dorée.

### Quand utiliser ce relais à 2 ♣ pour 2 ♦ ?

- Pour s'arrêter à 2 ♦ ou 3 ♣. Zone 6-10H
- Pour proposer une manche. Zone 10-11H
  - Avec 5 cartes dans la majeure, toute distribution
  - Avec 6 cartes dans la majeure
  - Avec 4 cartes dans la majeure et 5 ou 6 cartes à ♣ (rare)
- Pour imposer la manche. Soit avec une distribution régulière, soit avec 5 ♠ et 4 ♥

#### a) Pour imposer la manche avec la majeure 5<sup>ème</sup>

- Avec une distribution régulière ou semi-régulière 5422

1 ♣ / 1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	3SA

➤ Avec 5 ♠ et 4 ♥

1 ♣ / 1 ♦	1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	3 ♥

L'ouvreur dit 3 ♠ avec le fit ♠ et son premier contrôle avec le fit ♥

### b) Pour proposer la manche

➤ Avec ma majeure 5<sup>ième</sup>

1 ♣ / 1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	2 ♥ / 2 ♠

Exemples :	♠ DV875	♠ A1073
	♥ D5	♥ RV975
	♦ RV5	♦ D97
	♣ D97	♣ 4

Sur ce, l'ouvreur va répondre suivant sa force et son nombre de cartes de la majeure :

12H : passe. Jamais 2SA.

14H : 4M ou 3SA. 2SA = 3 cartes dans la majeure mais 4333.

13H : 3M si 3 cartes dans la majeure.

➤ Avec 5 ♠ et 4 ♥

1 ♣ / 1 ♦	1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	2 ♥

Exemples :	♠ V9875	♠ A10732
	♥ AD75	♥ RV1075
	♦ 5	♦ 97
	♣ RV7	♣ 4

Sur ce, l'ouvreur va répondre suivant sa force et son nombre de cartes de les majeures :

Avec 4 cartes à ♥ : passe, 3 ♥ ou 4 ♥

Avec 3 cartes à ♠ (sans 4 cartes à ♥) : 2 ♠, 3 ♠, 4 ♠ ou 2SA si 4333 et max

Ni l'un ni l'autre : min = 2 ♠, max = 3SA (jamais 2SA si min !)

➤ Avec ma majeure 6<sup>ième</sup>

1 ♣ / 1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	3 ♥ / 3 ♠

➤ Avec ma majeure 4<sup>ième</sup> et 6(5) cartes à ♣ (rare)

1 ♣ / 1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	2SA

Exemple :     ♠ R875  
                    ♥ 5  
                    ♦ R5  
                    ♣ A109753

**Sur ce, l'ouvreur ne passe jamais !**

3 ♣ = pas intéressé

Intéressé, il dit soit 3SA (je tiens les 2 couleurs) ou il nomme la couleur qu'il tient. On jouera alors soit 3SA, soit 4 ♣ soit 5 ♣

Rem : sur l'ouverture d'1 ♦, si on a une main limite avec 5 ♦, on ne peut pas différencier 4 ou 5 cartes dans la majeure.

1 ♦	1 ♥ / 1 ♠
1SA	2 ♣
2 ♦	3 ♦

Exemples :	♠ A10875	♠ RV74
	♥ 75	♥ 5
	♦ RDV75	♦ AV1073
	♣ 7	♣ V104

Rem : Si l'ouvreur a dit 1SA avec un singleton ♠, il ne peut le faire que s'il possède 4 cartes à ♥, il dira sur le relais 2 ♣ non pas 2 ♦ mais 2 ♥.



## VII. La séquence 1 ♥ - 1 ♠ - 1SA

1 ♥      1 ♠  
1SA      2 ♣ = Roudi fixe  
          2 ♦ = 5 ♠ / 5 ♦ faible : choisi  
          2 ♥ = préférence : soit 3cartes 5-7 DH, soit 2 cartes 6-10H  
          2 ♠ = 5+ cartes 6-10H  
          2SA = 11H  
          3 ♣ = 5 ♠ / 4+ ♣ FM  
          3 ♦ = 5 ♠ / 4+ ♦ FM  
          3 ♥ = fit différé 16DH+  
          3 ♠ = chelemisant à ♠  
          3SA = 13-15H, ne promet pas 2 cartes à ♥  
          4 ♣ = fit différé, chicane ♣  
          4 ♦ = fit différé, chicane ♦  
          4 ♥ = fit différé 13-15DH  
          4 ♠ = pour jouer

1 ♥      1 ♠  
1SA      2 ♣  
2 ♦      passe = pour jouer 2 ♦ avec 4 ♠ et 5/6 ♦ faible  
          2 ♥ = ?  
          2 ♠ = 5 cartes à ♠, proposition  
          2SA = 4 ♠ 6(5) ♣ proposition 10H  
          3 ♣ = 4 ♠ 5(6) ♣ pour jouer, sans espoir  
          3 ♦ = 4 ♠ 6(5) ♦ proposition 10H  
          3 ♥ = ?  
          3 ♠ = 6 cartes à ♠, proposition  
          3SA = ?