

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 ième, 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

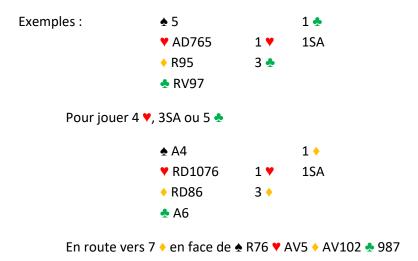
1) La répétition avec saut

Promet 6 cartes, avec des ambitions de chelem.



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.

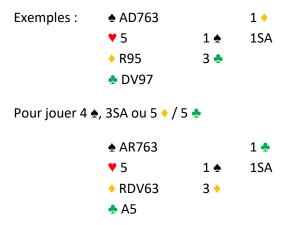


3) Le changement de couleur

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.



b) Dans l'autre majeure

Une seule séquence :

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

2) Avec 5 ★ et 4 ♥

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

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 ♦

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

Sur l'ouverture d'1 🍨, on jouera 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 dénient 5 cartes dans la majeure. Dans la zone du chelem, elles dénient 4 cartes dans la mineure d'ouverture.

1 ♣ / 1 ♦

1 ▼ /1 ♠

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^{ième} et 4^{ième} 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
 - o 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 5ième

Avec une distribution régulière ou semi-régulière 5422



Avec 5 ★ et 4 ♥

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

b) Pour proposer la manche

> Avec ma majeure 5^{ième}

$$\begin{array}{ccc}
1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\
1 & 1 & 2 & 2 \\
2 & 2 & 2 & 2 \\
\end{array}$$

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 ♥

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^{ième}

$$\begin{array}{ccc}
1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\
1 & 1 & 2 & 2 \\
2 & 3 & 7 & 3 \\
\end{array}$$

➤ Avec ma majeure 4^{ième} et 6(5) cartes à ♣ (rare)

```
1 💠 /1 🔸
               1 🗸 / 1 🛊
1SA
               2 💠
2 🔸
               2SA
```

Exemple: **♠** R875

1 🔸

y 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.

♠ RV74

75 **y** 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 ♥.



VI. Le relais à 2 ♦ pour 2 ♥

Il est réservé aux jeux FM avec précisément 4 cartes dans la majeure et un soutien dans la mineure d'ouverture. Si vous jouez le SMI, ce soutien est d'exactement 4 cartes, avec 5 cartes le répondant commence par exprimer son soutien. Sinon, il peut aussi bien le faire avec 4 ou 5 cartes. Il n'y a que 2 cas possibles :

- Soit avec un singleton, à partir de 12H, quand le contrat de manche dans la mineure est supérieur à 3SA.
- > Soit avec une main régulière, avec des ambitions de chelem, à partir de 17H

Exemples:	♠ 10		1 🔸	♠ A104
	♥ AV97	1 🔻	1SA	♥ AD84
	♦ RD85	2 🔸		♦ AR83
	♣ A985			♣ 104
Ensuite,				
1 💠 /1 🔸	1♥/1♠			
1SA	2 🔷			
2 💙	2 ♠ = résidu dans l'autre majeure donc singleton dans l'autre mineure			
	(4441 si SMI, sinon 4441 ou 5431)			
	2SA = régulier 17H+ (4432 si SMI, sinon 4432 ou 5422)			

3 ♣ = résidu dans l'autre mineure donc singleton dans l'autre majeure



VII. La séquence 1 ♥ -1 ♠ - 1SA

```
1 🔻
          1 🏚
1SA
          2 🍨 = Roudi fixe
          2 \stackrel{\bullet}{=} 5 \stackrel{\bullet}{=} /5 \stackrel{\bullet}{=}  faible : choisi
          2 ♥ = préférence : soit 3cartes 5-7 DH, soit 2 cartes 6-10H
          2 ♠ = 5+ cartes 6-10H
          2SA = 11H
          3 - 5 = 5 + / 4 + + FM
          3 \stackrel{\bullet}{\bullet} = 5 \stackrel{\bullet}{\bullet} / 4 + \stackrel{\bullet}{\bullet} 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 🔸
          passe = pour jouer 2 ♦ avec 4 ♠ et 5/6 ♦ faible
          2 \triangleq 5 cartes à \triangleq, proposition
          2SA = 4 ♠ 6(5) ♣ proposition 10H
          3 - 4 = 4 + 5(6) pour jouer, sans espoir
          3 \leftarrow 4 + 6(5) \leftarrow \text{proposition } 10H
          3 ♥ = ?
          3 ♠ = 6 cartes à ♠, proposition
          3SA = ?
```