

2 ♣ ROUDI constant (doit s'alerter)	Après 1T,1K ou 1C ; une réponse au niveau 1 en Majeure, et une redemande 1SA ; l'enchère 2T est artificielle avec espoir de manche.
---	--

Le Roudi permet de **rechercher un fit 5-3 en majeure**, avec **5(6) cartes dans la majeure et (10)11 pts ou +** ; il peut aussi se faire avec **4M et 11pts** pour **rechercher 3SA** (Roudi quantitatif).

Intérêt : **rester à un niveau très bas, en obtenant tous les renseignements en une seule réponse.**

Ex : 1T - 1C
1SA → 12-14pts - 2T → passe capitaine avec, 5C et (10)11 pts ou + (ou 4C et 11pts stricts)

Réponses :	2K faible, non fitté : 12H-13H ; 2 cartes maxi dans la majeure 2C faible fitté : 12H-13H ; 3 cartes promises dans la majeure 2P Fort, fitté : 13HL-14HL ; 3 cartes promises dans la majeure 2SA non fitté et Fort: 14 pts (ou 13 avec A ou R ou DV dans la Majeure)
------------	--

Inférences :	1T , - , 1C 1SA,- , 2K → 4C et 6K dans main faible (« canapé »)
	Toute autre réponse que le Roudi au niveau 2 est un canapé 1T , - , 1C 1SA,- , 2SA → demande la rectification à trèfle (4C et 6T faible) 3T (à préciser avec le partenaire)
	1T , - , 1C 1SA,- , 3C devient une enchère Forte avec 6 cartes , forcing manche (12pts+); sinon on aurait fait le Roudi.
	Même chose avec 1C, - , 1P 1SA

Autres enchères :

1T , - , 1P 1SA,- , 2C	Faible 5Pet 4C	1T , - , 1C 1SA,- , 2P	Jeu Fort, Forcing Même avec 3 (2) P
----------------------------------	-------------------	----------------------------------	---

1T , - , 1P 1SA,- , 2T 2K*,- , 3C**	*pas fitté faible **5P,4C et pts de Manche
--	--

1T , - , 1C 1SA,- , 2T 2SA,- , 3C*	* avec 6C, pour proposer la manche : →4C avec Rx, ou 3SA pour laisser choisir.
---	--

1T , - , 1C 1SA,- , 2SA* 3T	*Faible, pour jouer T
--	-----------------------------

1T , - , 1C 1SA,- , 2T 2K ,-, 2SA*	* Arrêt
---	---------

1T , - , 1C 1SA,- , 2T 2SA,- , 3SA*	* avec 11pts, puisque le partenaire a répondu : pas 3 cartes et 14pts.
--	--

CONCLUSION : le ROUDI est une enchère très logique. 😊

Le 2♣ LANDY (doit s'alerter)	Appel aux majeures, en intervention sur 1SA (en 2 ^{ième}) : 5/4 en Majeures et 10/11H (ou +) ou 7 perdantes NV ;
--	---

Réponses du partenaire →	- Sans fit par 4 : la majeure la plus longue ou 2K pour laisser choisir. - Avec fit par 4 et une carte utile, on jumpe.
--------------------------	--

Remarque : En 4^{ième}, il est préférable de contrer.

- RAPPEL :** - Le **2SA Fitté** ((10)11/12 et 3cartes) **doit s'utiliser même après une intervention.**
 - Le **2♣ DRURY** remplace le 2SA fitté, lorsque l'on a déjà passé.

Le 2♣ DRURY (simplifié) (doit s'alerter)	Enchère du répondant qui a déjà passé avec le fit en majeure et 10/11H. Le but principal est de pouvoir jouer au niveau 2 si l'ouverture est faible.
--	---

Dans cette séquence assez fréquente :

- , - , 1P(C) , - l'ouverture en 3^{ième}(4^{ième}) peut être très faible : jusqu'à **8/9pts surtout à Pique**
avec une couleur solide, mais aussi à C avec 5C et 4P.

2T Drury avec 3P(C) et 10/11H ou exceptionnellement 6/7T et 9/10H.
 (on peut aussi le faire avec Rx ou DV)

Réponses de l'ouvreur : **Alerte**

- **Répétition de la couleur** → 6 cartes et l'ouverture.
- **2K ambigu.**
- **2SA** → 15/17H
- **Toute autre couleur indique une ouverture normale.**

Réponse à 2K : **Alerte**

- **2P(C)** → j'ai effectivement 10/11 H et 3P©.
- **3P(C)** → Avec 4 cartes et maximum.
- **3T** → c'était un vrai T : 6/7T et 9/10H.

Réponse de l'ouvreur à 2P :

- Passe avec une ouverture faible.
- 2SA, enchère d'essai.
- 4P avec les points de Manche.

A RETENIR

En 3^{ième}, il faut être très agressif. (plus qu'en 4^{ième}, car alors tout le monde a passé et l'on risque de réveiller des adversaires assoupis)
L'ouverture faible doit cependant se faire avec les points dans la couleur,
car le partenaire doit pouvoir compter sur des plis dans cette couleur.

Exemples :

10 765

AR10 97 l'ouverture de 1C en 3^{ième} est
 D108 particulièrement indiquée

x

Avec Avxxxx

A.....

On n'ouvre pas

Problème : que faire après intervention ?

S O N E

- , - , 1P, 2K

? → le **CONTRE** peut remplacer le Drury et indiquer 3P et 10/11H, ou + classiquement 4C.

Quelques inférences
Du DRURY

- , - , 1C , -
2K → 6 cartes, misfit,
 pour jouer K

- , - , 1P , -
2C → 6 cartes, misfit,
 pour jouer C

- , - , 1P , -
 avec Rx + 8H, il vaut
 mieux faire le Drury

Le 2♣ STAYMAN avec ou sans majeures (s'alerte)	En réponse à 1SA, c' est une inférence du TEXAS carreau par 2SA
--	---

- **les TEXAS MINEUR après 1SA** L'intérêt de ces conventions est de connaître ce qu'a l'ouvreur dans la mineure pour savoir si un chelem ou une manche en mineure est envisageable. (quand les SA ne semblent pas possibles)

3 Cas peuvent se présenter

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Où il y a un espoir de chelem (11/12H) et il faut faire un TEXAS et continuer les enchères si le partenaire est encourageant. - Ou l'on a les points de manche et la mineure exploitable et il faut dire 3SA. - Ou le jeu est très faible et l'on pose le TEXAS et l'on s'arrête. |
|---|

Les réponses de l'ouvreur :

Sur un Texas Trèfle	Le Texas Carreau se fait alors par 2SA
1SA , - , 2P , - *2SA → le T m'intéresse : As ou 2 gros honneurs 3 ^{ième} . *3T → je ne suis pas spécialement intéressé	1SA , - , 2SA* , - * Texas K * 3T → le K m'intéresse : As ou 2 gros honneurs 3 ^{ième} * 3K → le K ne m'intéresse pas spécialement.
INFERENCE : 1SA , - , 2P , - 2SA , - , 3K → contrôle K, recherche Chelem	INFERENCE : 1SA , - , 2T* , - *avec ou sans majeure alerte (8 pts et 4 cartes en majeure, ou 7/8pts) -2K → 2SA avec 7/8pts -2C → 2SA avec 7/8pts -2P → 2SA avec 7/8pts -2SA, avec les 2 majeures, minimum. -3T ,avec les 2 majeures, Maximum → Majeure ou 3SA avec les K, sans majeures.

Le 2♣ Fort indéterminé	<ul style="list-style-type: none"> - (20)/21/23 HL et Majeure 5(6) solide ou mineure (6) solide. - Majeure 6^{ième} et 8 levés de jeu. (5 perdantes) - Bicolore majeur 5/5 à honneurs concentrés, avec 4 perdantes. - 22/23 H (suivi de 2SA)
------------------------	--

	Réponses à 2T →	<ul style="list-style-type: none"> - 2K relais obligatoire, sauf dans les cas suivants : - 2C, 2P, 3T, 3K avec 5 cartes par gros honneurs, Forcing de manche. - 3C, 3P avec RDV_{xxx} et rien d'autre. - 4C, 4P avec ARDV_{xxx} et rien d'autre.
Réponse à 2K →		<ul style="list-style-type: none"> - Annoncé de sa couleur. - 3C/3P avec couleur 6^{ième} et 8 levées de jeu. - 3SA avec bicolore majeur. - 2 SA avec 22/23 H.

2♣ Relais autoforcing, en inférence du 2 SA FITTE	Après l'ouverture Majeur, on ne peut plus annoncer 2SA avec 11/12H
--	--

Rappel des réponses à une ouverture de 1 en Majeure, en 1^{ère} ou 2^{ème} position.

Ouverture	Réponses avec soutien	
1C (1P)	3 ou 4 Cartes et <9-10 pts DH	2C(P)
	4 cartes et 10-11pts	3C(P)
	3 cartes et(10)-11-12 pts	2SA fitté*
	3-4 cartes et >12 pts	Changement de couleur : 2T/2K** Ou 4C(P)

*Le 2SA fitté permet de tout dire en 1 seul coup.
On peut l'utiliser même après intervention (il n'implique pas d'arrêt).
**2T ou 2K relais

Inférences

1C(P), -, 2T*, - 2K(C), -, 3C(P)**	* autoforcing ** → enchère forte (chelem envisageable) - alors que 4C est un arrêt à la manche.	
1C(P), -, 2T*, - 2K(C), -, 2SA**	*autoforcing. **11/12H, sans fit	
1C - 2T - 2SA : 15-17 avec arrêts	1C - 2T - 3SA : 18-19 avec arrêts	1C - 2T - 3K : jump avec 4K et 18pts
1C - 1SA - 2T(K) possible avec 15-17 et pas obligatoirement 4 cartes	1P - 1SA - 2T - 2C avec 6C et <10pts	

Réponses de l'ouvreur après un 2SA fitté :

1C - 2SA - 3C(4C) → Arrêt total	1C - 2SA - 3T(K) → interrogatif ? (→ 3K avec beau K ou 3SA)	1C - 2SA - 4T(4K) → contrôle pr chelem
------------------------------------	--	---

COMPLEMENT : 3♣ relais du PUPPET

Le PUPPET-Stayman (à alerter)	Ouverture de 2SA avec majeure 5 ^{ème} (non ouvrable de 2T). Possible et réponse.
---	--

Pour éviter que le partenaire ne passe sur 1C(P), alors que l'on a (19)/20/21 pts et 5C(P), OUVRIRE 2SA, LES MAINS DE (19)/20/21 PTS AVEC 5 CARTES EN MAJEURE, non ouvrables de 2T.
(se fait aussi en Rebid avec 22/23 : 2T, -, 2K, -, 2SA... ou avec 24⁺ : 2K, -, 2C, 2SA...)

Ouvreur	Répondant
2SA * Alerte	3T : Relais obligatoire avec 5/6pts et 3(ou 4) cartes dans les majeures (sauf si l'on a de quoi faire un Texas)
- 3K : j'ai 4C, ou 4P, ou 4C et 4P	- 3C : j'ai 4P (inversée) - 3P : j'ai 4C (inversée) - 3SA : je n'ai ni 4C, ni 4P - 4T : j'ai 4C et 4P
- 3C : j'ai 5C - 3P : j'ai 5P - 3SA : je n'ai aucune majeure par 4(5) Passe

** Il est conseillé d'ouvrir 2SA, les mains de 19H avec une couleur 5^{ème} (Majeure ou mineure)

RAPPEL DES INTERVENTIONS BICOLORES par Michaël précisé

Ouvertures	Intervention	Bicolore au moins 5/5
Toutes	2 SA	Les deux moins chères
Mineures	2 ♦	Bicolore Majeur
	3 ♣	les P et l'autre mineure
Majeures	Cue-Bid	l'autre Majeure et les T
	3 ♣	l'autre Majeure et les K

INTERVENTIONS BICOLORES EN REVEIL

EX : 1T, -, -, 2K ? → On garde les Majeures + l'ouverture.
2SA ? → **16/18 et 2 arrêts dans l'ouverture.**
**2T** ? → **LES ROUGES : C et K.**
 1K, -, -, 2K ? → Toujours les Majeures.
 1P(C), -, -, 2P(C) Préférer le **Michaël cue-bid non précisé** → **l'autre Majeure et une mineure.**

Des 4 ♣ spéciaux

- **BICOLORE MINEUR DE MANCHE : 1SA, -, 4T → 5T et 5K avec points de manche.**
 (alors que 1SA, -, 4K indique un bicolore majeur 5/5 de manche)
- **Michaël-cue bid en réveil sur 2 faible:**
 2P, -, -, 4T(K) → Bicolore Cœur/T(K) dans main de manche.
 2C, -, -, 4T(K) → Bicolore Pique/T(K) dans main de manche.