

LEÇON N°11 : LE 2♣ ROUDI

Observez bien la main suivante après le début de séquence proposé :

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%; padding: 2px;">O</th> <th style="width: 50%; padding: 2px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1♦</td> <td style="padding: 2px;">1♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1SA</td> <td style="padding: 2px;">?</td> </tr> </table>	O	E	1♦	1♥	1SA	?	♠ R7 ♥ RD1082 ♦ AV6 ♣ 542	De quel type de contrat êtes-vous certain ? De pouvoir jouer une manche bien sûr. Vous avez en effet la valeur d'une ouverture. Deux partenaires ayant l'ouverture ou plus doivent jouer au moins la manche.
O	E							
1♦	1♥							
1SA	?							

De quelle nature sera cette manche ?

Cela dépend de l'existence ou non d'un fit en majeure. Si l'ouvreur possède trois cartes à Cœur, nous jouerons le contrat de 4♥. A défaut, il faudra se résoudre à jouer 3SA.

♠ AD5 Avec cette main 3SA chute
 ♥ V94 et 4♥, gagne sauf accident.
 ♦ RD1084
 ♣ D7

♠ AV4 Ici 3SA est un meilleur contrat.
 ♥ 74 A 4♥, sans fit, on perdrait souvent
 ♦ D983 deux atouts, un Carreau et un Trèfle.
 ♣ AV106

C'est tout l'intérêt du « Roudi »...

A. La convention « 2♣ Roudi »

Elle est utilisée par le répondant après que l'ouvreur a fait une redemande à 1SA. Son but est de retrouver un fit 5/3 dans la majeure annoncée par le répondant. Son emploi garantit une force minimale de 11 points HL. C'est invariablement l'enchère de 2♣ qui est utilisée pour demander à l'ouvreur s'il possède trois cartes dans la majeure du répondant, et ce quelle que soit la couleur d'ouverture. On parle du « 2♣ Roudi ».

Exemple :

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%; padding: 2px;">O</th> <th style="width: 50%; padding: 2px;">E</th> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1♣</td> <td style="padding: 2px;">1♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1SA</td> <td style="padding: 2px;">2♣</td> </tr> </table>	O	E	1♣	1♠	1SA	2♣	♠ AD974 ♥ R6 ♦ D103 ♣ 985	En résumé, l'enchère de 2♣ signifie en français « As-tu trois cartes dans ma majeure ? »
O	E							
1♣	1♠							
1SA	2♣							

- **Les réponses de l'ouvreur.**

L'ouvreur, qui, pour avoir un jeu régulier possède deux ou trois cartes dans la majeure du répondant, répond de la façon suivante :

2♦ : deux cartes dans la majeure

2♥ : trois cartes dans la majeure et 12/13 points H.

2♠ : trois cartes dans la majeure et 13/14 points H.

Remarques :

- 2♥ et 2♠ montrent trois cartes dans la majeure du répondant, quelle qu'elle soit.
- Le fait de distinguer une main de 12 points d'une main de 14 points permet de décider de jouer la manche ou pas si le répondant n'a lui-même que 11 HL.

<p>♠ DV3 ♥ A6 ♦ V952 ♣ 10974</p>	<p>♠ A72 ♥ RD10 ♦ A1083 ♣ V53</p>	<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N			O	E			S		<p>♠ 10954 ♥ 943 ♦ R764 ♣ A8</p>	<p>♠ R86 ♥ V8752 ♦ D ♣ RD62</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center; width: 20px;">1</td><td style="text-align: right; width: 100px;">JF B.18</td></tr> <tr><td colspan="2" style="padding: 2px;">Donneur : N Vul : N/S</td></tr> <tr style="background-color: #cccccc;"><td style="text-align: center; width: 20px;">S</td><td style="text-align: center; width: 20px;">O</td><td style="text-align: center; width: 20px;">N</td><td style="text-align: center; width: 20px;">E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">1♦</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♥</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♣</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">2♠</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4♥</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> </table>	1	JF B.18	Donneur : N Vul : N/S		S	O	N	E			1♦	-	1♥	-	1SA	-	2♣	-	2♠	-	4♥	-	-	-	<p>2♣ : Roudi. 2♠ : trois cartes à Pique, main maximum. 4♥ : inutile de se décrire lorsque le contrat final est connu.</p>
N																																							
O	E																																						
	S																																						
1	JF B.18																																						
Donneur : N Vul : N/S																																							
S	O	N	E																																				
		1♦	-																																				
1♥	-	1SA	-																																				
2♣	-	2♠	-																																				
4♥	-	-	-																																				

Entame : Dame de Pique

Pour l'emporter, il va falloir réaliser quatre levées de Cœur, trois levées de Trèfle, une levée de Carreau et deux levées de Pique. Le déclarant prend donc l'entame du Roi, puis joue atout afin de retirer ceux des adversaires. Il doit ensuite mettre toutes les chances de son côté pour réaliser trois levées de Trèfle en jouant deux fois vers les honneurs groupés : il gagne quand la couleur est répartie 3/3, mais aussi quand Est détient, c'est le cas ici, l'As de Trèfle second.

4♥ = 620 NS

• **Développements.**

Prenons deux situations :

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">O</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♣</td><td style="text-align: center;">1♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">2♣</td></tr> </table>	O	E	1♣	1♠	1SA	2♣	<p>♠ AD1064 ♥ A52 ♦ D103 ♣ V5</p>	<p><i>Avec 14 HL, faut-il jouer 4♠ ou 3SA ?</i></p>
O	E							
1♣	1♠							
1SA	2♣							

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">O</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♦</td><td style="text-align: center;">1♥</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">2♣</td></tr> </table>	O	E	1♦	1♥	1SA	2♣	<p>♠ 2 ♥ RD1074 ♦ 863 ♣ AD52</p>	<p><i>Il faudrait jouer 4♥ si Ouest est fitté et maximum. Sinon, il faut s'arrêter à 2♥.</i></p>
O	E							
1♦	1♥							
1SA	2♣							

Le dernier exemple est intéressant. Si l'ouvreur possède un soutien de trois cartes à Cœur, les valeurs distributionnelles de la main s'ajoutent et permettent de déclarer la manche. Si, en revanche, l'ouvreur n'a que deux cartes à Cœur, il faut alors se contenter d'un contrat partiel et celui de 2♥ offrira de bien meilleures chances que celui de 2SA. La réponse de 2♦ permet donc de s'arrêter aux contrats de 2♥ ou 2♠.

Voici les séquences complètes :

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">O</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♣</td><td style="text-align: center;">1♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">2♣</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♦ → 3SA</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♥ → 4♠</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♠ → 4♠</td><td></td></tr> </table>	O	E	1♣	1♠	1SA	2♣	2♦ → 3SA		2♥ → 4♠		2♠ → 4♠		<p>♠ AD1064 ♥ A52 ♦ D103 ♣ V5</p>	<p><i>Sur l'annonce de 2♦ indiquant deux cartes à Pique, Est conclut à 3SA. Sur celles de 2♥ et 2♠ indiquant trois cartes à Pique, il conclut à 4♠ avec l'assurance d'un fit.</i></p>
O	E													
1♣	1♠													
1SA	2♣													
2♦ → 3SA														
2♥ → 4♠														
2♠ → 4♠														

O	E
1♦	1♥
1SA	2♣
2♦ → 2♥	
2♥ → 4♥	
2♠ → 4♥	

♠ 2
♥ RD1074
♦ 863
♣ AD52

En cas de fit, la main vaut 14 points HLD et justifie de jouer la manche, même en face d'une ouverture minimale. Si l'ouvreur annonce 2♦, il n'y a plus de fit et les points D sont défalqués. On se retrouve alors en-dessous de la zone de la manche et le contrat de 2♥ est amplement suffisant.

Rappel : la possession d'une majeure cinquième ne suffit pas à utiliser le Roudi ; encore faut-il avoir un minimum de 11 HL, de quoi espérer une manche.

O	E
1♥	1♠
1SA	2♠

♠ R9842
♥ 73
♦ V7
♣ R653

Avec 8 HL, il convient de répéter sa couleur au palier de 2, imposant le contrat de 2♠ à l'ouvreur.

♠ R5
♥ A872
♦ RD74
♣ V54

	N	E
O		
S		

♠ 96
♥ V1093
♦ A1095
♣ A98

♠ 10843
♥ RD64
♦ 82
♣ D102

♠ ADV72
♥ 5
♦ V63
♣ R763

2		JF B.19	
Donneur : N		Vul : E/O	
S	O	N	E
		1♦	-
1♠	-	1SA	-
2♣	-	2♦	-
2♠	-	-	-

2♣ : Roudi.
2♦ : deux cartes à Pique.
2♠ : préférable à 2SA avec une main irrégulière.

Entame : Valet de Cœur

Le déclarant est à la tête de cinq levées de Pique (sauf partage 5/1) et une levée de Cœur. Les deux levées manquantes doivent être trouvées à Carreau : le déclarant prend donc l'entame et donne quatre tours d'atout en défaussant deux Cœurs du mort. Il joue ensuite vers le Roi de Carreau qui fait la levée, puis vers le Valet de Carreau, pris de l'As : la Dame de Carreau sera la huitième levée. A noter qu'il ne faut surtout pas couper les Cœurs du mort ou tenter de jouer vers le Roi de Trèfle avant que les Carreaux ne soient établis, sous peine de perdre la course à l'affranchissement.

2♠ = 110 NS

♠ 94 ♥ RD96 ♦ A75 ♣ AV64	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AV62 ♥ 52 ♦ V984 ♣ D109
N					
O E					
S					

♠ 87 ♥ 743 ♦ RD1062 ♣ R85	♠ RD1053 ♥ AV108 ♦ 3 ♣ 732
------------------------------------	-------------------------------------

3	JF B.20		
Donneur : N	Vul : T		
S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
2♣	-	1SA	-
2♥	-	2♦	-
-	-	4♥	-

2♣ : Roudi.
 2♦ : deux cartes à Pique.
 2♥ : main limite de 11 – 12HL,
 5+♠/4+♥.
 4♥ : maximum et fitté, Nord
 nomme la manche.

Entame : Roi de Carreau

Les Piques seront la principale source de levées du déclarant, aussi doit-il s'atteler immédiatement à leur affranchissement. Il prend l'entame au mort et joue un petit Pique vers le Roi, qui fait la levée, remonte au mort par l'As de Trèfle et rejoue Pique : Est doit plonger de l'As. Le déclarant coupe le retour Carreau, coupe un Pique pour les affranchir et retire les atouts adverses en finissant en main. Il peut alors encaisser les deux derniers Piques et concéder deux levées de Trèfle.

4♥ = : 620 NS

B. Inférences du « 2♣ Roudi »

- Pour exprimer un espoir de manche avec six cartes en majeure, le répondant utilise le également le Roudi avant d'effectuer un saut, comme dans l'exemple ci-dessous.

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♦</td><td style="text-align: center;">1♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">2♣</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♦ → 3♠</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♥ → 4♠</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2♠ → 4♠</td><td></td></tr> </table>	O	E	1♦	1♠	1SA	2♣	2♦ → 3♠		2♥ → 4♠		2♠ → 4♠		♠ RD10963 ♥ 3 ♦ A94 ♣ 974	<i>Si l'ouvreur indique trois cartes à Pique, la main d'Est s'évalue à 14 HLD et justifie une conclusion à la manche. Mais si l'ouvreur n'annonce que 2♦, la main ne vaut que 12 HLD ; c'est là qu'Est saute à 3♠ pour encourager l'ouvreur à déclarer 4♠ avec une bonne ouverture.</i>
O	E													
1♦	1♠													
1SA	2♣													
2♦ → 3♠														
2♥ → 4♠														
2♠ → 4♠														

- Après la redemande à 1SA, la répétition par le répondant de sa majeure avec saut devient alors forcing de manche et exprime un espoir de chelem tout en garantissant six cartes.

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1♣</td><td style="text-align: center;">1♥</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1SA</td><td style="text-align: center;">3♥</td></tr> </table>	O	E	1♣	1♥	1SA	3♥	♠ AR7 ♥ AD9863 ♦ 7 ♣ DV5	<i>Les 20 points HLD du répondant laissent espérer un chelem mais il pourrait manquer deux As, ou même As/Roi de Trèfle. Il faut prendre son temps.</i>
O	E							
1♣	1♥							
1SA	3♥							

Après 1X - 1M

1SA - 3M est forcing, et garantit six cartes dans une main de chelem.

• **Une séquence particulière**

L'enchère de 2♣ étant conventionnelle, que faire quand seul un contrat partiel à Trèfle est envisageable ?

La solution passe également par le 2♣ Roudi !

O	E
1♣	1♠
1SA	2♣
2/♦♥♠	3♣

♠ V964
♥ 4
♦ D6
♣ RV9753

Après la redemande à 1SA, Est répond 2♣, comme s'il souhaitait connaître le nombre de Piques de l'ouvreur. Au troisième tour d'enchères il annoncera invariablement 3♣ qui indique ce type de main. L'ouvreur est prié de passer.

Quand elle fait suite au 2♣ Roudi, l'enchère de 3♣ est un arrêt absolu.

♠ RV
♥ R73
♦ V1073
♣ A742

N	E
O	S

♠ A752
♥ 65
♦ 4
♣ D109853

♠ D1094
♥ V1092
♦ RD862
♣ -

♠ 863
♥ AD84
♦ A95
♣ RV6

4		JF B.17	
Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3♣	-
-	-		

2♣ : Roudi.
2♠ : trois cartes à Pique, main maximum.
3♣ : arrêt absolu.

Entame : Valet de Carreau

Le déclarant prend l'entame et compte une levée de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et cinq levées de Trèfle, soit huit levées certaines. Pour l'emporter, il devra couper un Pique de sa main, ou affranchir un Pique sur une répartition 3/3 de la couleur, ou encore réussir l'impasse au Roi de Cœur. Il joue donc l'As de Pique et Pique pour commencer à ouvrir la coupe, mais Ouest prend et joue l'As de Trèfle et Trèfle pour l'en empêcher. Sud rejoue Pique : Ouest doit couper le 10 de son partenaire pour enlever le dernier Trèfle du déclarant : l'impasse au Roi de Cœur échouant, une levée de chute couronnera ce joli flanc.

3♣ -1 : 50 EO