

## XV-G- LA CONVENCION ROUDI

### SECUENCIA

O	E	O	E
1 m	1 M	1 ♥	1 ♠
1 S		1 S	

En secuencias como las anteriores, la mano abridora está poco definida. Es equilibrada de 12-15H sin 4 cartas a nuestro Mayor. El respondedor puede tener un Mayor quinto con 11H+, pero ignora si el abridor posee tres cartas en su palo. Si repite su palo con salto puede que el abridor posea en el mismo solo dos cartas y jugar con siete triunfos donde había 2 o 3 Sin triunfo. Por otro lado, también saltaría con un palo sexto y 11-12H y en este caso, si el abridor está en máxima pueden tener 4 en Mayor, pero como lo mismo hace con un palo quinto, el abridor nunca sabrá cuando apoyarle. También puede tener 11H equilibrados que jugarían 3 Sin triunfo frente a 14-15H, pero no frente a 12-13H, pero desconoce la fuerza exacta del abridor. La convención 2 ♣ Roudi cubre estos casos y permite buscar la mejor Manga y obtener información completa de la mano del abridor. La convención diseñada por Roudinesco era más amplia. Aquí proponemos un desarrollo simplificado que, a niveles medios, es suficiente y más sencilla de recordar y aplicar.

### **PRINCIPIO BASICO**

Tras secuencia de 1 a palo - 1 Mayor - 1 Sin triunfo, **2 ♣** es **SIEMPRE ROUDI** aunque la apertura haya sido de 1 ♣.

### CONDICIONES

- Un límite **MINIMO** de 11H
- **CARECE** de límite máximo
- Que **NO** exista intervención adversa

### ¿QUE BUSCA EL ROUDI?

#### **INFORMACION**

- Un **APOYO TERCIO** al Mayor de respuesta
- La **FUERZA** del abridor
- **AMBAS**

O	E	♠	♥	♦	♣
1 ♦	1 ♥	♠ - K 9 2	♥ - A Q J 8 4	♦ - A 5	♣ - Q T 3
1 S	2 ♣	♠ - A 9 2	♥ - K J 8 4	♦ - 5 3	♣ - K T 3 2
		♠ - K T 2	♥ - K Q 8 4 3	♦ - 9 3	♣ - K 7 5 2

1) Jugaremos Manga, pero ¿a Corazón o a Sin triunfo? 2) Jugaremos a Sin triunfo, pero ¿a nivel de 2 o de 3? 3) ¿Jugaremos a Corazón o a Sin triunfo? Y, en ambos casos, ¿a qué nivel?

## ¿CUANDO QUEDA EXCLUIDO?

- Si hay **INTERVENCION ADVERSA**
- Con **MENOS DE 11H**
- Si **NO** está indicado
  - ✦ Porque **NO** se necesite información adicional
  - ✦ Porque proceda **DESCRIBIR** la mano del **RESPONDEDOR**

O	E
1 ♣	1 ♠
1 S	?

♠ - K x x x ♥ - Q x x ♦ - J x x ♣ - J x x	♠ - K Q x x x x ♥ - x x x ♦ - x ♣ - Q x x	♠ - A K x x x ♥ - ♦ - K Q x x x ♣ - Q x x	♠ - K Q x x x ♥ - J x x x ♦ - x ♣ - Q x x
♠ - K Q x x x ♥ - x x x ♦ - ♣ - Q x x x x	♠ - K x x x ♥ - A Q x ♦ - J x x ♣ - A x x	♠ - K Q J x x x ♥ - A x x ♦ - x x ♣ - K x	♠ - A K Q x x x ♥ - K Q x ♦ - A Q x ♣ - x
♠ - K x x x ♥ - ♦ - J x x ♣ - K x x x x x	♠ - K Q x x x ♥ - x ♦ - K x ♣ - A K x x x	♠ - K Q J x x ♥ - A x x ♦ - K x x x x ♣ -	♠ - A K x x x ♥ - K Q x x x ♦ - x ♣ - A x

1) Pas. 2) 2 ♠. 3) 3 ♦. 4) 2 ♥. 5) 2 ♠. **NUNCA** 2 ♣ pues sería Roudi. **NUNCA** 3 ♣. Carecemos de la fuerza necesaria. Se puede discutir si jugar a Pico a nivel de 2 o a Trébol a nivel de 3 mediante un transfer con 2 S (Ver más adelante). 6) 3 S. 7) 4 ♠. 8) 3 ♠ (Ver más adelante). 9) 2 S (Ver más adelante). **NUNCA** 2 ♣ puesto que sería Roudi. 10) 3 ♣ (Ver más adelante). 11) 3 ♦ (Ver más adelante). 12) 3 ♥ (Ver más adelante).

## ¿CUANDO ES OBLIGADO?

- Cuando se **NECESITE INFORMACION ADICIONAL**
  - ✦ Para **DETERMINAR** la **DENOMINACION** del contrato final (a palo o a Sin triunfo).
  - ✦ Acerca de la **FUERZA** del abridor (máximo o mínimo)
  - ✦ Cuando se necesiten **AMBAS** informaciones

O	E			
1 ♦	1 ♥	♠ - K Q x	♠ - A x x	♠ - A x x
1 S	2 ♣	♥ - A x x x	♥ - K Q J x x x	♥ - K Q J x x
		♦ - x x	♦ - A x	♦ - A x x
		♣ - Q x x x	♣ - K x	♣ - A x

1) Juguemos a Sin triunfo, pero, si el abridor está mínimo, a nivel de 2 y si está en máximo a nivel de 3. 2) Juguemos Corazón, pero dependiendo del apoyo y la fuerza del abridor, a nivel de 4 o de 6. 3) Dependiendo de si el abridor apoya a Corazón o no y de si el abridor está mínimo o máximo, juguemos 3 S, 4 ♥, 6 ♥ o 6 S.

## RESPUESTAS AL ROUDI

→	1 p	□	1 M	▷	1 S	•	2 ♣	-Roudi	
		○	2 ♦	12-13H	-Mínimo SIN apoyo. 7-8 perdedoras				
		○	2 ♥	12-13H	-Mínimo CON apoyo. 7-8 perdedoras				
		○	2 ♠	14-15H	-Máximo CON apoyo. 6-7 perdedoras				
		○	2 S	14-15H	-Máximo SIN apoyo. 6-7 perdedoras				

  

O	E	♠ - K x x	♠ - A x x	♠ - K x	♠ - K x
	1 ♦	♥ - Q x	♥ - Q x	♥ - K x x	♥ - A x x
1 ♥	1 S	♦ - A x x x	♦ - K Q x x	♦ - A J x x	♦ - A K x x
2 ♣	?	♣ - K x x x	♣ - K x x x	♣ - Q x x x	♣ - x x x x

1) 2 ♦. 2) 2 S. 3) 2 ♥. 4) 2 ♠

### ¿QUE VOCES MODIFICA EL ROUDI?

→ **2 S.** Tras 1 p - 1 M - 1 S - **2 S.** TRANSFER A TREBOL  
 → **Palo nuevo a nivel de 3.** Bicolor 5-5. **FORCING MANGA**  
 → **Repetición CON SALTO del Mayor de respuesta.** Después de 1 p - 1 M - 1 S - 3 M, propuesta de **SLAM** con palo **SEXTO**  
 → **Bicolor económico del respondedor.** **NO** Forcing

- ⊗ La voz de 2 S directa por parte del respondedor tras 1 palo - 1 Mayor - 1 S sin el empleo del Roudi pierde su valor natural y es un **TRANSFER A TREBOL SEA CUAL SEA EL PALO DE APERTURA**. Se efectuará con:
- ✦ Manos débiles e irregulares con Mayor cuarto y Trébol quinto o sexto. Tras la obligada respuesta de 3 ♣ del compañero, el respondedor pasa.
  - ✦ Manos fuertes con Trébol largo o con apoyo al palo del abridor, en cuyo caso se prosigue la subasta, caso en el que estamos proponiendo Slam o intentando Manga con problemas en el palo vacante.

O	E	♠ - x x	O	E	♠ -
1 ♦	1 ♥	♥ - K x x x	1 ♣	1 ♥	♥ - K J x x
1 S	2 S	♦ - x	1 S	2 S	♦ - A x x x
3 ♣	Pas	♣ - K Q x x x x	3 ♣	3 ♦	♣ - K Q x x x

  

O	E	♠ -
1 ♦	1 ♥	♥ - A Q x x
1 S	2 S	♦ - K J x x x x
3 ♣	3 ♦	♣ - A K x

v v = Para Pasar      v v = No Forcing      v v = Forcing Vuelta      v v = Forcing Manga  
 vv = Propuesta de Slam      vv = Aceptación de Slam

1 p=1 a palo      1 M=1 en Mayor      1/2 S=1/2 Sin Triunfo

- ⊗ El anuncio directo de un palo a nivel de 3 (aunque sea el del compañero) sin pasar por el Roudi muestra un bicolor 5-5 **FUERTE** y es **FORCING MANGA SIN** excluir Slam.

	O	E		O	E		
1	♦	1	♥	1	♣	1	♠
1	S	3	♦	1	S	3	♦
			♠ - x				♠ - K J x x x
			♥ - Q J x x x				♥ - x
			♦ - A K x x x				♦ - A Q J x x
			♣ - K x				♣ - K x

- ⊗ La repetición **CON SALTO** del Mayor de respuesta **SIN** pasar por el Roudi es proposición de Slam y muestra una mano fuerte (18H+) con palo **SEXTO** sólido.

	O	E	
1	♦	1	♥
1	S	3	♥
			♠ - A x
			♥ - K Q J x x x
			♦ - A x
			♣ - K Q x

- ⊗ La repetición del Mayor a nivel de Manga. **STOP** con palo **SEXTO**

	O	E	
1	♦	1	♥
1	S	4	♥
			♠ - x
			♥ - K J x x x x
			♦ - A Q x
			♣ - K x x

- ⊗ Las manos 4-5-2-2 con Mayor 4º y menor 5º se deben considerar equilibradas y ser orientadas a Sin triunfo, salvo casos puntuales de manos fuertes de posible Slam que pueden precisar una descripción más completa.

	O	E		O	E		
1	♦	1	♥	1	♦	1	♥
1	S	3	S	1	S	2	♣
			♠ - A x				♠ - x x
			♥ - K x x x				♥ - A K x x
			♦ - J x				♦ - A Q x x x
			♣ - K Q x x x				♣ - A K

- ⊗ El bicolor económico del respondedor (si está disponible, lo que no siempre sucederá), sin pasar por Roudi, es débil (<10H) y señal de **STOP**.

	O	E		O	E		
1	♦	1	♠	1	♣	1	♠
1	S	2	♥	1	S	2	♦
			♠ - A x x x x				♠ - K x x x x
			♥ - K x x x				♥ - x
			♦ - x x				♦ - Q x x x
			♣ - x x				♣ - J x x
	O	E		O	E		
1	♦	1	♥	1	♣	1	♥
1	S	2	♥	1	S	2	S
			♠ - A x x x				♠ - K x x
			♥ - K x x x x				♥ - K x x x
			♦ - x				♦ - J
			♣ - x x x				♣ - Q x x x x
	O	E					
1	♦	1	♥				
1	S	2	♥				
			♠ - Q x x				
			♥ - K x x x x				
			♦ - x				
			♣ - Q x x x				

En el tercer caso, no podemos hacer una inversée a 2 ♠ por falta de fuerza. En el cuarto y quinto casos, no podemos declarar 2 ♣, ya que sería Roudi, ni 3 ♣ por falta de fuerza. En el caso nº 4 hacemos un transfer a Trébol mediante la voz de 2 Sin triunfo.

### DESPUES DE UN ROUDI

Después de un Roudi, la información del respondedor es total y asume el Capitanato de forma absoluta, de modo que el abridor **NUNCA** tomará la iniciativa.

**TRAS UNA RESPUESTA MINIMA SIN APOYO**

→ Voces de **STOP**  
 ✦ **CUALQUIER** voz a **NIVEL DE DOS**  
 ✦ **CUALQUIER CIERRE DE MANGA**

→ Voces **FORCING MANGA**  
 ✦ **CUALQUIER NUEVO PALO A NIVEL DE TRES**

O	E			
1 ♠	1 ♠	♠ - Q x x x x x	♠ - Q J x x x	♠ - K x x x x
1 ♥	2 ♣	♥ - K x	♥ - K x x	♥ - K x
2 ♠	?	♦ - A x	♦ - J x x	♦ - A J x x
		♣ - Q x x	♣ - A x	♣ - K x
		♠ - K Q x x x	♠ - A Q x x x	♠ - A K x x x
		♥ - A x	♥ - Q J x x	♥ - A x
		♦ - K Q J x	♦ - K x	♦ - A Q J x
		♣ - K x	♣ - K x	♣ - K x

1) 2 ♠. 2) 2 S. 3) 3 S. 4) 3 S. Ante un mínimo sin apoyo, el Slam es improbable. 5) 3 ♥ **FORCING MANGA**. Evidente 5-4 **FUERTE**. De haberse tratado de un 5-5 se hubiera declarado el Corazón directamente a nivel de 3 sin pasar por el Roudi. El abridor, con 4 cartas de Corazón, apoya. 6) 6 S.

**TRAS UNA RESPUESTA MINIMA CON APOYO**

→ Voces de **STOP**  
 ✦ **CUALQUIER** voz a **NIVEL DE DOS**  
 ✦ **CUALQUIER CIERRE DE MANGA**

→ Voces **FORCING MANGA**  
 ✦ **CUALQUIER NUEVO PALO A NIVEL DE TRES**

→ Propuesta de **SLAM**  
 ✦ Palo a **NIVEL DE CUATRO POR DEBAJO DE MANGA**. Control.  
 ✦ 4 S. Blackwood

O	E			
1 ♠	1 ♠	♠ - Q x x x x	♠ - Q J x x	♠ - K x x x x
1 ♥	2 ♣	♥ - K x	♥ - K x x	♥ - K x x
2 ♥	?	♦ - A x x	♦ - J x x x	♦ - A J x
		♣ - Q x x	♣ - K x	♣ - K x
		♠ - K Q x x x	♠ - A Q J x x	♠ - A Q x x x
		♥ - A x x x	♥ - A K x	♥ - A x
		♦ - x	♦ - x x	♦ - K Q J x
		♣ - K x x	♣ - A x x	♣ - K x

1) 2 ♠. 2) 2 S. 3) 4 ♠. 4) 3 ♥. Evidente 5-4 **FUERTE** y **FORCING MANGA**. De haber sido un 5-5 se declararía el Corazón directamente a nivel de 3 sin pasar por Roudi. 5) 4 ♣. **PROPUESTA DE SLAM**. Control. 6) 4 S. Blackwood.

## TRAS UNA RESPUESTA MAXIMA

**PRINCIPIO BASICO**  
 Una respuesta **MAXIMA** posiciona la subasta en **FORCING MANGA**

→ Voces de **STOP**  
 ✦ **CUALQUIER CIERRE DE MANGA**  
 → Voces **FORCING MANGA SIN** excluir Slam  
 ✦ **NUEVO PALO A NIVEL DE TRES**  
 → Propuesta de **SLAM**  
 ✦ **CUALQUIER** palo a **NIVEL DE CUATRO**  
**POR DEBAJO DE MANGA.** Control.  
 ✦ 4 S. Blackwood

<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;">1 S</td><td style="text-align: center;">2 ♣</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2 ♠</td><td style="text-align: center;">?</td></tr> </table>	O	E	1 ♠	1 ♠	1 S	2 ♣	2 ♠	?	<p>♠ - Q x x x x x        ♥ - K x        ♦ - A x        ♣ - Q x x</p>	<p>♠ - K Q x x x        ♥ - Q J x x        ♦ - K x x        ♣ - A</p>	<p>♠ - A K J x x x        ♥ - A K x        ♦ - x x x        ♣ - A</p>	<p>♠ - A K x x x x        ♥ - A        ♦ - K Q x x        ♣ - K x</p>
O	E											
1 ♠	1 ♠											
1 S	2 ♣											
2 ♠	?											

1) 4 ♠. 2) 3 S. 3) 3 ♥. Evidente 5-4 **FUERTE** y **FORCING MANGA**. De haber sido un 5-5 se declararía el Corazón directamente a nivel de 3 sin pasar por el Roudi. 4) 4 ♣. 5) 4 S.

## OTRAS CONSIDERACIONES

**PRINCIPIO BASICO**  
 → Tras la secuencia 1 p - 1 M  
                           1 S - 2 S  
**2 S es SIEMPRE TRANSFER A TREBOL**  
 aunque la apertura haya sido a otro palo.

<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;">1 S</td><td style="text-align: center;">2 S</td></tr> </table>	O	E	1 ♣	1 ♥	1 S	2 S	<p>♠ -        ♥ - A J x x        ♦ - x x x x        ♣ - Q x x x x</p>	<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;">1 S</td><td style="text-align: center;">2 S</td></tr> </table>	O	E	1 ♦	1 ♥	1 S	2 S	<p>♠ - x        ♥ - A J x x        ♦ - x        ♣ - Q x x x x x x</p>
O	E														
1 ♣	1 ♥														
1 S	2 S														
O	E														
1 ♦	1 ♥														
1 S	2 S														

En **AMBAS** situaciones, 2 S (transfer a 3 ♣), **NUNCA** 2 ♣

Dado que, en ambos casos, no parece adecuado jugar a Sin triunfo y queremos jugar Trébol, es necesario declararlo de forma **INDIRECTA HACIENDO UN TRANSFER MEDIANTE 2 S**. Tendremos que jugar Trébol a nivel de 3 en vez de a nivel de 2. Es el peaje que hay que pagar, pero compensa.