

1SA-2♣-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	2♣*	passe
?			

→ L'ouverture d'1SA d'Ouest est normalement celle du SEF : main régulière 15-17H, sans majeure 5^{ème}. Tout autre type d'ouverture de 1SA doit être alertée par l'adversaire.

→ L'intervention de Nord à 2♣, alertée (* = alerte), est un Landy, promettant un bicolore majeur au moins 5-4, avec des couleurs convenables. La force est selon vulnérabilité, mais peut-être très variable, sans limite supérieure. Souvent, 8+H non vulnérable, 10+H vulnérable. Et surtout, la main n'a pas plus de 7 perdantes.

→ Est, sachant que Sud sera très probablement bien obligé de « transformer » ce Landy, n'est pas obligé de s'exprimer tout de suite. Il peut donc posséder un peu de jeu.

→ Sud doit s'efforcer de compter en couvrantes plutôt qu'en points, sachant que Nord a au maximum 7 perdantes. Les cartes utiles sont les honneurs dans les majeures, les As dans les mineures. La qualité du fit est essentielle, et un double fit serait encore meilleur.

Remarque : Les enchères ci-dessous sont des propositions qui peuvent être un peu modulées en fonction du type de jeu que vous pratiquez, Landy plus ou moins agressif, par exemple.

- Passe **NF** Souhaite jouer 2♣ ! Obligatoirement 7 cartes à ♣ liées, sans possibilité de fit majeur.
- 2♦ **F** C'est un relais qui demande à l'ouvreur de nommer sa couleur 5^{ème} (s'il est 5-5 en majeures, il nomme les ♥). Nombreuses possibilités : 1°) Avec un jeu faible, jouer le meilleur contrat partiel. Exemple (*Bridge Academy*) : ♠105 ♥83 ♦DV74 ♣R10852, on jouera en 5-2 ; ♠R4 ♥752 ♦A653 ♣V1042, pour jouer plutôt en 5-2, meilleur qu'en 4-3. 2°) Manche possible avec trois couvrantes s'il y a un fit. Exemple (*Bridge Academy*) : ♠D5 ♥A104 ♦AV42 ♣8632, qui sera revalorisée si l'on trouve le fit (4♥ sur une réponse de 2♥, mais passe sur 2♠). 3°) Effort de manche en pensant reparler sur la réponse. Exemple (*Bridge Academy*) : ♠RD4 ♥V5 ♦A1062 ♣9543, sur la réponse de 2♥, Sud insiste à 2♠, cherchant donc la manche avec 3 cartes à ♠ (on aurait répondu 2♠ avec un vilain jeu, ou 3♠ avec un joli jeu et 4 cartes).
- 2♥ **NF** Simple préférence, plus long à ♥ qu'à ♠, pas plus de deux couvrantes, donc jeu faible. Exemple (*Bridge Academy*) : ♠8 ♥V72 ♦R1043 ♣D10954. Nord ne reparle qu'avec un très beau Landy (5 perdantes et moins).
- 2♠ **NF** Simple préférence, plus long à ♠ qu'à ♥, pas plus de deux couvrantes, donc jeu faible. Nord ne reparle qu'avec un très beau Landy (5 perdantes et moins).
- 2SA **FM** Forcing de manche. Double fit, avec 7 cartes au moins dans les majeures. Nord annonce sa majeure la plus longue (en cas de 5-5 : 3♥).
- 3♣ **F** Espoir de manche à ♥, 4 ou 5 cartes à ♥, au plus 2 cartes à ♠. 4 couvrantes probables.
- 3♦ **F** Espoir de manche à ♠, 4 ou 5 cartes à ♠, au plus 2 cartes à ♥. 4 couvrantes probables.
- 3♥ **NF** 11-12HLD, 4 cartes à ♥, 3 couvrantes à peu près. Proposition de manche.
- 3♠ **NF** 11-12HLD, 4 cartes à ♠, 3 couvrantes à peu près. Proposition de manche.
- 3SA **F** Sans utilité, par exemple 8 cartes en majeures. Nord choisit sa manche.
- 4♥ **NF** 5 ou 6 cartes à ♥, au maximum 3 perdantes directes hors atout. Exemple (Pacault-Brunel) : ♠RV942 ♥2 ♦87 ♣A5432.
- 4♠ **NF** 5 ou 6 cartes à ♠, au maximum 3 perdantes directes hors atout.

Principes : Les réponses au Landy tiennent plutôt compte des couvrantes que des points (HLD), car on sait que l'auteur du Landy n'a que 7 perdantes au maximum. 2♦ est un relais très fréquent qui demande à l'auteur du Landy sa majeure 5^{ème}.