

## 1SA-P-P-2♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	passe	2♣
?			

→ **Votre ouverture d'1SA**, en Sud, est « normale », c'est-à-dire celle du SEF : main régulière 15-17H.

→ **Ouest passe. Rappel** : Ouest peut posséder jusqu'à 18H sans enchère possible, après l'ouverture de Sud. Contre (moderne) serait la traduction d'un bicolore 5+-4 mineure-majeure.

→ **Nord passe** : il possède au maximum 7H.

→ **Le réveil d'Est à 2♣**, alerté, est la convention Landy (dite « Landy faible »), comme en intervention directe, mais avec moins de points et surtout des honneurs « non capturables » = liés. Bicolore majeur, au moins 4-4<sup>1</sup>. Force (indicative) selon vulnérabilité : NV contre V : 2-8 HL ; vulnérabilité égale : 4-10HL ; V contre NV : 6-10HL, sans limite. Si Nord veut connaître la couleur au moins 5ème, il interroge à 2♦. Sud annonce sa plus longue (avec 4-4 ou 5-5 : 2♥).

→ On est ici en **situation de réveil**, avec un renseignement supplémentaire essentiel par rapport au n°2 : Nord a passé, et possède donc un maximum de 7 points. Il faut considérer en pratique que la ligne Est-Ouest possèdera 18 à 22 points H. Le réveil est pratiquement toujours fait dans l'espoir de trouver une manche malgré l'ouverture d'1SA, surtout si l'on est vulnérable (V). En effet, 2 ou 3 de chute contrés non vulnérables (NV) rapportent moins que 600 ou 620 points. A l'inverse, 1SA contré moins 2 vulnérable est meilleur (500) qu'une manche NV (400 ou 420).

→ **Considération importante** : Ouest peut avoir passé jusqu'à 17 et même 18H (voir plus haut). Ses points sont bien placés, alors que ceux de Sud sont soumis. Et plus Est sera faible, plus Ouest aura de points bien placés. Le réveil est donc d'autant plus intéressant qu'Est sera faible ! On dit qu'Est « réveille avec les points de son partenaire ». On pourra donc voir des réveils à partir de 2H (le SEF parle de 6H environ) ! Les valeurs en points des mains sont indicatives, et tiennent compte du risque d'être contré par l'adversaire.

- Passe **NF** 15-18HL, sans meilleure enchère.
- X **NF** Punitif, avec 5 cartes à ♣ (voire 6).
- 2♦ **NF** 5 cartes à ♦ (voire 6). Exemple : ♠A7 ♥AV7 ♦DV10865 ♣R2 → 2♦.

**Principe : Après un Landy en réveil, on peut en profiter pour annoncer une mineure (au moins 5<sup>ème</sup>) au partenaire qui a passé.**

## 1SA-P-P-2♣-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
passe	passe	2♣*	1SA
?			passe

Voir page suivante

<sup>1</sup> Faire un Landy avec un 4-4 est évidemment dangereux, mais admis, la manche en majeure étant d'un attrait suffisant pour se le permettre, même (surtout !) avec un jeu faible de 4 à 8H. Mais il faut, comme le signale plaisamment Michel Bessis, accepter éventuellement, en cas de désastre, le courroux d'un partenaire irascible.

## 1SA-P-P-2♣-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
passe	passe	2♣*	1SA
?			passe

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

→ **Sud passe. Rappel** : Sud peut posséder jusqu'à 18H sans enchère possible, après l'ouverture d'Est. Contre (moderne) serait la traduction d'un bicolore 5+-4 mineure-majeure.

→ **Ouest passe** : il possède au maximum 7H.

→ **Le réveil de Nord à 2♣**, alerté, est la convention Landy (dite « Landy faible »), comme en intervention directe, mais avec moins de points et surtout des honneurs « non capturables » = liés. Bicolore majeur, au moins 4-4<sup>2</sup>. Force (indicative) selon vulnérabilité : NV contre V : 2-8 HL ; vulnérabilité égale : 4-10HL ; V contre NV : 6-10HL, sans limite. Si Nord veut connaître la couleur au moins 5ème, il interroge à 2♦. Sud annonce sa plus longue (avec 4-4 ou 5-5 : 2♥). Est passe.

→ **Sud doit s'efforcer** de compter en couvrantes plutôt qu'en points, mais Nord peut avoir plus de 7 perdantes (maximum pour un Landy en intervention directe). 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.

- Passe **NF** 6 ou 7 cartes à ♣, au plus 3 cartes à ♥ et/ou 3 à ♠.
- 2♦ **NF** Relais, pour connaître la majeure la plus longue.
- 2♥ **NF** Max 13HL, au moins 3 cartes à ♥, avec au maximum 2 cartes à ♠ (en cas d'égalité → 2♦).
- 2♠ **NF** Max 13HL, au moins 3 cartes à ♠, avec au maximum 2 cartes à ♥ (en cas d'égalité → 2♦).
- 2SA **F** Attention : proposition de manche, 14+HL, avec 3 cartes à ♥ et 3 à ♠.
- 3♥ **NF** 14-15HLD, 4 ou 5 cartes à ♥.
- 3♠ **NF** 14-15HLD, 4 ou 5 cartes à ♠. Exemple : ♠RV74 ♥R3 ♦A43 ♣D872 → 3♠.
- 4♥ **NF** 16+HLD, 4 ou 5 cartes à ♥.
- 4♠ **NF** 16+HLD, 4 ou 5 cartes à ♠.

**Principe : Attention, un Landy en réveil peut être (très) faible.  
Il faut en tenir compte dans la proposition faite à son partenaire.**

<sup>2</sup> Faire un Landy avec un 4-4 est évidemment dangereux, mais admis, la manche en majeure étant d'un attrait suffisant pour se le permettre, même (surtout !) avec un jeu faible de 4 à 8H. Mais il faut, comme le signale plaisamment Michel Bessis, accepter éventuellement, en cas de désastre, le courroux d'un partenaire irascible.