

Sommaire

Le Landy

Niveau : Compétition

Jouer la même chose que son partenaire en intervention sur l'ouverture d'1SA n'est pas toujours évident, tant il existe de systèmes différents d'intervention.

Nous vous présentons ici la convention la plus répandue dans le monde pour montrer un bicolore majeur sur l'ouverture d'1SA : le 2♣ Landy.

Sommaire

1. [Cours](#)
2. [Mémo-Fiche](#)
3. [Exercices : Quand intervenir ?](#)
4. [Exercices : Réponses et développements](#)

Convention

Le Landy

Polycopié

Un bon système d'interventions doit vous permettre de parler avec tous les jeux bicolores intéressants notamment avec un bicolore majeur. L'intervention vedette que tout le monde doit posséder dans son arsenal est sans contestation possible le **Landy**.

I - CONDITIONS D'EMPLOI

Il consiste à intervenir par **2♣** sur l'ouverture d'1SA pour montrer un bicolore majeur. Cette enchère montre une main comportant au moins neuf cartes majeures; les couleurs doivent être de qualité convenable et la main, sans être limitée, ne doit pas comporter plus de sept perdantes. Pour effectuer une telle intervention, il faut posséder soit:

1) Un bicolore 5 - 5

Dans ce cas, il suffit que les deux couleurs soient convenables pour que le jeu en vaille la chandelle.

Exemples :

1)

♠ D V 9 8 7
♥ R V 10 6 4
♦ 8 5
♣ 6

S	O	N	E
			1SA
	2♣		

Main minimum pour l'enchère.

2)

♠ R D 10 7 4
♥ A R V 6 4
♦ 8 5
♣ 6

S	O	N	E
			1SA
	2♣		

Belle main autorisant un espoir de manche malgré l'ouverture d'1SA.

2) Un bicolore 5 - 4

Le cas le plus fréquent, mais dans ce cas, il est nécessaire de posséder deux couleurs convenables (points dans les longues) et un peu plus de jeu. Comme toujours, la présence d'un singleton est éminemment souhaitable.

Exemples :

1)

♠ R D 9 6 4
♥ A V 10 4
♦ 2
♣ 9 7 3

S	O	N	E
			1SA
2♣			

7 perdantes, le minimum pour l'enchère.

2)

♠ R 7 4 3
♥ A 8 6 4 3
♦ D 6
♣ D 5

S	O	N	E
			1SA
Passe			

Trop dangereux d'intervenir avec des couleurs aussi anémiques.

3) Un bicolore 4 - 4

Intervention exceptionnelle qui nécessite au moins 13/14 points d'honneurs et, en principe, une distribution tricolore.

Remarque : Réveil par 2♣ Landy

Avec un bicolore majeur, il sera intéressant, comme en position d'intervention, d'utiliser le Landy.

Il va de soi que, dans cette position, la valeur requise pour cette enchère est atténuée en force et en distribution. Mais on accordera une importance particulière à la présence d'un singleton.

♠ V 9 8 7 6
♥ R 10 4 3
♦ 2
♣ A 5 2

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2♣			

Mais on n'aurait pas eu de quoi intervenir par un Landy.

II - RÉPONSES AU LANDY

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

Les principes de réponses sont assez simples et découlent logiquement du compte en perdantes et en couvrantes adaptable à toutes les enchères de bicolore : le répondant doit, avant toute chose, juger la qualité et la longueur de son fit (double fit), en accordant toute la valeur qu'elles méritent aux cartes utiles (honneurs dans les majeures, As dans les mineures) et en dévaluant tous les points perdus dans les mineures.

PRINCIPE 1 : Une réponse de 2♥ ou 2♠ est une simple préférence et ne peut être envisagée avec une main de plus de deux couvrantes.

Conséquence : L'intervenant ne reparle qu'avec un très beau Landy (cinq perdantes et moins).

♠ 8
♥ V 7 2
♦ R 10 4 3
♣ D 10 9 5 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2♥			

PRINCIPE 2 : Avec un fit de quatre cartes pour l'une des majeures et une main comportant au moins deux cartes utiles (trois couvrantes avec le quatrième atout), le répondant doit donner le "plein de sa main" en sautant à 3♥(♠) ou 4♥(♠).

♠ R 2
♥ A V 9 3
♦ A 10 4 2
♣ 8 7 5

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
4♥			

4♥ est excellent en face d'un jeu minimum comme :

♠ A V 9 4 3
♥ R 10 8 7
♦ 5
♣ R 3 2

mais :

♠ V 9 6 5
♥ 8 5
♦ R V 4
♣ R V 6 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2♠			

Les honneurs mineurs ne valent pas grand chose a priori.

PRINCIPE 3 : Face à un Landy, l'enchère de 2♦ est artificielle et demande à l'intervenant d'annoncer sa couleur cinquième.

C'est l'enchère clé dont il faut absolument connaître le maniement pour bien jouer le Landy. On l'emploiera aussi bien avec :

♠ 10 5
♥ 8 3
♦ D V 7 4
♣ R 10 8 5 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2♦			

Pour être sûr de jouer dans un "fit" septième.

qu'avec :

♠ R 4
♥ 7 5 2
♦ A 6 5 3
♣ V 10 4 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2♦			

Parce qu'il est meilleur de jouer en "fit" 5-2 que 4-3.

Sur cette enchère, le partenaire annonce :

- 2♠ s'il a cinq Piques (ou plus) et quatre Cœurs.
- 2♥ s'il possède cinq Cœurs et quatre ou cinq Piques.

Mais cette enchère de 2♦ ne sert pas exclusivement à découvrir le meilleur contrat partiel.

Vous posséderez bien souvent un jeu tel que celui-ci :

♠ D 5
♥ A 10 4
♦ A V 4 2
♣ 8 6 3 2

avec lequel une manche est possible si vous êtes fitté (trois couvrantes), mais qui ne permet pas de sauter à 3♥ par crainte de ne pas avoir de fit.

L'astuce consiste à passer par 2♦. Si le partenaire annonce les Cœurs, un effort par 3♥ s'impose mais s'il dit 2♠, il sera plus raisonnable de passer.

De la même façon, avec :

♠ R D 4
♥ V 5
♦ A 10 6 2
♣ 9 5 4 3

il faudra annoncer de la façon suivante :

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2♦	Passe	2♥	Passe
2♠			

Cette séquence montre clairement que l'on fait un effort de manche avec seulement trois cartes à Pique. Si ce n'était pas le cas, on aurait répondu directement :

- 2♠ avec un vilain jeu,
- 3♠ avec un fit de quatre cartes et une jolie main.

Le Landy

Mémo-Fiche

S	O	N	E
			1SA
2♣			

Cette intervention montre un bicolore majeur d'au moins neuf cartes et peut permettre si un fit est trouvé et si les mains "collent" de déclarer une manche malgré l'ouverture adverse.

I - QUAND L'EMPLOYER ?

Comme pour toutes les enchères de bicolore, on évaluera la main en perdantes et on tiendra compte des vulnérabilités respectives.

Vulnérable : au maximum 6 perdantes

Non vulnérable : 7 perdantes autorisées

II - LES RÉPONSES

Elles seront fonction de la longueur du fit et du nombre de couvrantes (cartes utiles).

- 2♥ (2♠) : simple préférence (pas plus de deux couvrantes),
- un saut à 3♥ (3♠) ou 4♥ (4♠) ne sera envisagé qu'avec un fit d'au moins quatre cartes et un minimum de deux couvrantes (tenir compte de la vulnérabilité),
- dans les autres cas, le répondant utilise l'enchère de 2♦ :
 - avec une main faible sans réelle préférence pour que l'intervenant choisisse,
 - pour s'assurer de la présence d'un fit avant de faire un effort de manche avec une main intéressante sans fit par quatre.

III - LA SUITE DES ENCHÈRES

Informé assez vite de la valeur du fit du partenaire et de son nombre de couvrantes, l'auteur du Landy pourra facilement conclure ou effectuer des tentatives de manche.

UNE RÈGLE D'OR : Optimisme en présence d'un fit,
Pessimisme quand le fit est douteux.

IV - EN RÉVEIL

S	O	N	E
1SA	Passe	Passe	2♣

Les principes seront les mêmes mais, même vulnérable, il sera possible de réveiller avec des jeux très faibles. Le partenaire devra en tenir compte.

Convention

Le Landy

Quand intervenir ?

Exercice d'enchères

Et maintenant, à vous de jouer !

1

♠ RV962
 ♥ A1083
 ♦ V74
 ♣ 5

S	O	N	E
			1SA
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

2

♠ RD53
 ♥ RD1062
 ♦ 72
 ♣ 73

S	O	N	E
			1SA
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

3

♠ AR532
 ♥ RDV96
 ♦ AD2
 ♣

S	O	N	E
			1SA
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

4

♠ D 9 6 2
 ♥ R 10 5 4 3
 ♦ 2
 ♣ V 10 2

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

5

♠ V 5
 ♥ D 6 4 3
 ♦ R 7 2
 ♣ V 9 6 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

6

♠ D 2
 ♥ R 10 6 5
 ♦ 9 8 4 3
 ♣ A 7 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

7

♠ RV53
 ♥ V96
 ♦ A963
 ♣ 75

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

8

♠ 85
 ♥ 97
 ♦ RV842
 ♣ D1063

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

Convention

Le Landy

Quand intervenir ? (solutions et commentaires)

Exercice d'enchères

Vous trouverez ci-dessous les corrections des exercices.

1

♠ R V 9 6 2
♥ A 10 8 3
♦ V 7 4
♣ 5

S	O	N	E
			1SA
?			

La bonne réponse est : Passe

Huit perdantes. Une vulnérabilité inquiétante, des couleurs creuses. Sérieux s'abstenir.

2

♠ R D 5 3
♥ R D 10 6 2
♦ 7 2
♣ 7 3

S	O	N	E
			1SA
?			

La bonne réponse est : 2♣

Un singleton aurait certes amélioré la puissance de la main mais, non vulnérable, il est légitime de se manifester avec cette (vilaine) main de six perdantes.

3

♠ A R 5 3 2
♥ R D V 9 6
♦ A D 2
♣

S	O	N	E
			1SA
?			

La bonne réponse est : 2♣

L'enchère n'est pas limitée. Pourvu qu'il ne vienne pas à l'idée du partenaire de passer !

4

♠ D 9 6 2
 ♥ R 10 5 4 3
 ♦ 2
 ♣ V 10 2

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♣

Indiscutable en réveil. La faiblesse de la main n'est même pas un inconvénient. Le jeu est chez le partenaire.

5

♠ V 5
 ♥ D 6 4 3
 ♦ R 7 2
 ♣ V 9 6 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♥

Rien d'utile à part un fit huitième.

6

♠ D 2
 ♥ R 10 6 5
 ♦ 9 8 4 3
 ♣ A 7 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 4♥

Tout est bon : un fit huitième, un honneur second dans la deuxième couleur et un As annexe.

7

♠ R V 5 3
 ♥ V 9 6
 ♦ A 9 6 3
 ♣ 7 5

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 3♣

Quatre atouts, deux couvrantes et demi : il ne faut pas se contenter d'une simple préférence.

8

♠ 8 5
 ♥ 9 7
 ♦ R V 8 4 2
 ♣ D 10 6 3

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♦

Pour trouver un fit "septième".

Convention

Le Landy

Réponses et développements

Exercice d'enchères

Et maintenant, à vous de jouer !

1

- ♠ D 5
- ♥ V 7 3
- ♦ R 9 6 3
- ♣ 7 5 4 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

2

- ♠ RV 4
- ♥ D 10 3
- ♦ A 9 7 2
- ♣ 8 6 5

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

3

- ♠ A 7
- ♥ R 9 5
- ♦ R 5 4 2
- ♣ V 10 7 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

4

♠ D 10 3
 ♥ R 2
 ♦ V 10 5
 ♣ A 10 9 6 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

5

♠ RD 9 8 6
 ♥ AV 8 4 3
 ♦ D 6
 ♣ 7

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passe	2♠	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

6

♠ AD 10 6 5
 ♥ RDV 5 3
 ♦ A 8 2
 ♣

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passe	2♦	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

7

♠ A D 10 6 4
 ♥ R V 9 6 5
 ♦ V 6
 ♣ 4

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	2♠	Passe
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

8

♠ 5 4
 ♥ D V 6 4
 ♦ D 10 8 6 3 2
 ♣ 7

S	O	N	E
	1SA	2♣	3SA
?			

1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA
2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA
3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA
4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA
5♣	5♦	5♥	5♠	5 SA
6♣	6♦	6♥	6♠	6 SA
7♣	7♦	7♥	7♠	7 SA
XX	Passe			X

Convention

Le Landy

Réponses et développements (solutions et commentaires)

Exercice d'enchères

Vous trouverez ci-dessous les corrections des exercices.

1

♠ D 5
♥ V 7 3
♦ R 9 6 3
♣ 7 5 4 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♦

Pour trouver la meilleure couleur d'atout.

2

♠ R V 4
♥ D 10 3
♦ A 9 7 2
♣ 8 6 5

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♦

2♦ suivi d'un saut à la manche quand le fit aura été trouvé.

3

♠ A 7
♥ R 9 5
♦ R 5 4 2
♣ V 10 7 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
?			

La bonne réponse
est : 2♦

Pour faire un effort par la suite s'il répond 2♥.
S'il répond 2♠ (cinq Piques et quatre Cœurs), arrêtez-vous là.

4

♠ D 10 3
 ♥ R 2
 ♦ V 10 5
 ♣ A 10 9 6 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passé
?			

La bonne réponse est : 2♦

2♦ suivi de 2♠ sur 2♥ (il comprendra que c'est une tentative de manche) et de 3♠ s'il répond 2♠

5

♠ R D 9 8 6
 ♥ A V 8 4 3
 ♦ D 6
 ♣ 7

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passé	2♠	Passé
?			

La bonne réponse est : Passe

Six perdantes. Rien de mieux qu'une intervention normale en position vulnérable. Le partenaire ne donne aucun signe d'encouragement. Il faut s'arrêter là.

6

♠ A D 10 6 5
 ♥ R D V 5 3
 ♦ A 8 2
 ♣

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passé	2♦	Passé
?			

La bonne réponse est : 4♣

Une sorte de splinter pour imposer la manche. Même si le partenaire peut être très faible et assez misfitté, vous ne pouvez faire moins avec cette bombe atomique.

7

♠ A D 10 6 4
 ♥ R V 9 6 5
 ♦ V 6
 ♣ 4

S	O	N	E
			1SA
2♣	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	2♠	Passe
?			

La bonne réponse
est : 4♠

En passant par 2♦ avant de donner un fit à Pique, le partenaire suggère quelques ambitions. Vous avez de bonnes nouvelles pour lui : cinq cartes à Pique et six perdantes seulement.

8

♠ 5 4
 ♥ D V 6 4
 ♦ D 10 8 6 3 2
 ♣ 7

S	O	N	E
	1SA	2♣	3SA
?			

La bonne réponse
est : 4♥

En défense ! Rien ne permet de penser que 3SA vont chuter. 4♥ ne devrait pas être trop onéreux et de temps en temps ... cela peut même gagner si la main du partenaire ressemble à :

♠ R D V 3
 ♥ A 10 9 3 2
 ♦ 4
 ♣ 9 8 3