

LE 2T LANDY

C'est l'une des conventions utilisée pour intervenir sur une ouverture de 1SA. Cette méthode permet de préciser pour son partenaire la forme de main possédée.

A noter qu'intervenir après une ouverture de 1SA nécessite d'avoir une main puissante. En effet l'ouvreur possède 16H en moyenne, si I en a 10 il n'en reste que 14 à se partager entre Ro et Ri. De plus O ayant une main forte pourra probablement prendre la main plusieurs fois, à chaque fois il relancera une couleur susceptible d'empêcher I de faire son contrat.

Qu'est-ce qu'une main forte : c'est une main d'au moins 10H, ayant une longueur ou une bonne probabilité de trouver un fit avec Ri (fit=8 cartes mini), et ayant la possibilité d'effectuer des coupes. Bref une main qui lorsque l'atout sera agréé aura des points L et D à ajouter aux points H. I pourra n'avoir que 10H si sa main est très irrégulière.

Ex : O1=1SA ; Ro possède ADx/RVXx/Axx/Rxx. I a 17H mais n'a pas de longue, pas de courte il a peu de chances de réaliser un contrat ce d'autant plus que les 2 autres joueurs n'ont que 6 à 8H à se partager, en revanche il a une assez bonne probabilité de faire chuter O. I doit passer malgré ses 17H !

Les différents types de mains décrites par la convention Landy. Dans tous les cas I a au moins 10H et...

- **I=contre. I a un unicolore avec 6T mini.**
- **I=2T. I a un bicolore Maj 5/4 mini (5 cartes sur une Maj et 4 cartes sur l'autre).**
- **I=2K/C/P. I a un unicolore, 6 cartes, dans la couleur annoncée.**
- **I=2SA. I a un bicolore mineur (5T et 5K)**

Pour une intervention en 4^{ème} position – **O=1SA ; I=passe ; Ro=passe ; Ri= ?** – la convention est légèrement différente : contre=bic Maj ; 2T/2K/2C/2P=unicol naturel ; 2SA=bic min. Dans tous les cas l'intervenant doit avoir 10H mini comme précédemment.

LES REPONSES AU « 2T LANDY ». O=1SA ; I=2T ; Ro=passe ; Ri= ?

Il est évident que si Ro passe Ri doit répondre, même avec zéro H.

- Ri=2K. Ri a le même nombre de cartes à C et à P. Il demande à I de nommer sa plus longue/meilleure Maj. **Ex Vxx ;Xxx ;Axx ;xxx**
- Ri=2C ou 2P. Jeu faible, 3 cartes mini. Ex DXxx ; xx ; Rxxxx ;xx
- Ri=4C ou 4P. Jeu fort 15HLD min, 4 cartes mini ; ce cas est rare.
- Ri=3C/3P. Proposition de manche, 10H min/13 ou 14HLD ; 4 cartes d'atout.

Ri ne doit pas proposer une autre couleur car la probabilité de trouver un fit avec I est très faible. Exception : Ri est court en C et P et a une min au moins 7^{ème}.

Sur I= 2K/C/P Ri s'il est fitté fera les enchères classiques : au niveau 3 avec un fit clair et 11 à 14HLD, il demandera la manche en Maj avec au minimum 15HLD (il faut toujours rester prudent car O a un jeu fort).

Sur I= 2SA Ri nomme sa meilleure min au niveau 3. Ce n'est que très exceptionnellement qu'il pourra le faire au niveau 4, proposition de manche.

REMARQUE : Beaucoup de joueurs de niveau « moyen/fort » préfèrent utiliser la convention suivante :

- Contre = bicol Maj
- 2T/K/C/P = unicol naturel.
- 2SA = bicol min.

Cette convention a l'avantage de s'utiliser en position 2 ou en position 4 sans changement alors que Landy impose 2T = bicol Maj en 2 et unicol T en 4.