

LE LANDIK

Ce cours est inspiré du livre de M. Bessis et N. Lébely, *Bien enchérir en attaque*, éd. Grasset, 1991

Introduction :

Le 2♣ *Landik* (= Landy + spoutnik), baptisé ainsi par M. Bessis et N. Lébely, est appelé aussi 2♣ *Boussole* par M. Lebel. Les deux termes sont strictement équivalents.

- Le *Landik* est un système de défense contre l'intervention directe à 1SA : N **1x** – E **1SA** – S ?.
 - Le cœur du système est l'utilisation de l'enchère de 2♣ avec un bicolore majeur.
 - Les autres enchères (X, 2♦, etc.) ont une signification variable selon les auteurs.
- Les développements ci-dessous sont ceux du SEF (SEF 2012, p. 65).

Principes :

- Les chances de faire une manche en attaque sont réduites, surtout avec des mains régulières.
 - Il faut donc choisir entre **jouer en attaque** ou bien **punir l'adversaire**.
 - Dans les deux cas, il faut un peu de jeu et que le n°4 soit très faible...

Le contre du répondant :

- Ce *contre* est 100% punitif. Il se fait systématiquement à partir de **9H** ou **10HL**,
 - Si la main n'est pas trop irrégulière. Il faut se méfier en effet :
 - L'intervention à 1SA cache peut-être une belle longue mineure.
- Si le camp de l'intervention tente de se dégager à la couleur, tous les X sont punitifs.
- Après un dégagement de l'adversaire dans une couleur, un passé de l'ouvreur est forcing.
 - Le répondant doit impérativement une enchère, X à nouveau par exemple.
 - Ce processus ressemble à celui qui suit un XX.
- **Corollaire** : Toutes les enchères autres que **dénient la présence de 9 points**.

Principe : Après une intervention à 1SA, on contre à partir de 9H.

Le 2♣ Landik :

Il s'agit, en attaque, de trouver un contrat partiel (et parfois une manche !) en majeures.

- Il y aura donc divers types de jeu comportant **au moins 8 cartes en majeures**,
 - Et *a priori* moins de 9 points H. 4 points H suffisent parfois (mais 6+HL).
- Par exemple, après la séquence N **1♣** – E **1SA** – S ?, **Sud** dit **2♣** avec les mains suivantes :
 - ♠R10864 ♥V10975 ♦82 ♣3 ou bien ♠A1074 ♥V10852 ♦763 ♣5,
 - mais aussi ♠10876 ♥AD65 ♦V62 ♣84.
- Sur ce 2♣ *Landik*, l'ouvreur nomme sa meilleure majeure, exemple :
 - Après 1♦ – 1SA – 2♣ – passe – ?, avec ♠D105 ♥32 ♦AR64 ♣DV108 → 2♣.
 - Et même avec saut si la main est belle et bien fittée, exemple :
 - Après 1♦ – 1SA – 2♣ – passe – ?, avec ♠AV92 ♥8 ♦AR10642 ♣75 → 3♣.
- **Le relais à 2♦** est utilisé quand l'ouvreur veut connaître la plus longue majeure du n°3.
 - Après 1♣ – 1SA – 2♣ – passe – ?, avec ♠V97 ♥D108 ♦R9 ♣AD752 → 2♦.
 - Le n° 3 doit annoncer sa majeure la plus longue, et en cas d'égalité, 2♥.

Les autres enchères :

- Pour le SEF, toutes les enchères à la couleur sont naturelles (sauf 2♣, bien sûr),
 - avec des couleurs 6èmes (ou 5 très belles).
- De nombreux joueurs préfèrent utiliser le Texas, mais ceci est une autre histoire...

Conclusion : Le Landik (2♣ après une intervention à 1SA) montre un bicolore majeur, 5-5, 5-4 ou 4-4, avec 4 à 8 points H (avec plus, on contre).

2♦ est un relais de l'ouvreur demandant au répondant sa majeure la plus longue.