

LE DRURY

Le principe du Drury :

□ Vous avez convenu, avec votre partenaire, qu'il pouvait ouvrir faible en 3^{ème} position avec une majeure.

- **Le Drury (2♣*)** est une question à l'ouvreur : as-tu ou non l'ouverture (13HL ou plus) ?
- 2 réponses possibles (lapalissade) : oui ou non. Le principe de base est très simple :

Toutes les enchères autres que 2♦ promettent l'ouverture (13HL ou plus) et sont naturelles.

2♦ : Attention, je n'ai peut-être pas l'ouverture.

Principe : après une ouverture de 1♥/♠ en 3^{ème} position et la réponse de 2♣* (Drury), toutes les enchères autres que 2♦ promettent l'ouverture et sont naturelles.

Quand faire un Drury ?

Le Drury fitté :

□ C'est celui que je vous recommande, plus facile que le « Drury semi-fitté » joué par certains :

- Avec 11-12HLD et 3 atouts : 2♣* Drury. Rappel avec 11-12HLD et 4 atouts :

On dit directement 3♥/♠ (sans Drury), enchère précise et en sécurité distributionnelle.

- Avec 13HLD et plus (possible si vous avez 4+ atouts), il est important de savoir s'il y a l'ouverture en face, car alors, la manche devient certaine. Donc, de la même façon : 2♣* Drury.

- Avec beaucoup de ♣, faible misfitté (7-10HL), dans l'idée de dire 3♣ au tour suivant (faux Drury).

Principe : On fait un Drury avec 3 atouts exactement si l'on a 11 ou 12HLD. A partir de 13HLD, on fait un Drury de toute façon.

Les réponses de l'ouvreur au 2♣* Drury :

Toutes les réponses autres que 2♦ sont naturelles, avec l'ouverture :

□ Une restriction toutefois (importante+++): la répétition de la majeure d'ouverture promet 6 cartes.

- Ex. : Après passe-passe-1♠-passe-2♣*-passe-? : 2♠ avec ♠AD10763 ♥RD4 ♦D2 ♣103.

Avec 5 cartes seulement, on ne peut pas répéter son ouverture, donc : 2♦ (cf. infra).

La réponse de 2♦* (alertée également) est dite « ambigüe » :

□ Elle peut en effet recouvrir 3 situations (c'est toute la difficulté de cette convention) :

- 1°) On n'a pas l'ouverture, on est donc dans la zone 6-7 à 12HL : 2♦.
- 2°) On n'a pas 6 cartes dans l'ouverture (rappel : il faut 6 cartes à ♥/♠ pour les répéter) : 2♦.
- 3°) On a du ♦, et donc une main bicolore majeure et ♦. Ex : ♠R43 ♥ADV64 ♦RV105 ♣7 : 2♦.

□ Remarque : avec un bicolore majeure + ♣, l'ouvreur ne peut nommer les ♣ qu'avec 16HL (bicolore cher « atténué »). Avec moins de 16HL, il est donc amené à nommer 2♦* « ambigu » (cas n°2).

Principe : en réponse au 2♣* Drury, l'ouvreur qui dit 2♦ n'a peut-être pas l'ouverture.

Développements après un Drury :

L'ouvreur a dit 2♦* (ambigu : il peut ne pas avoir l'ouverture) :

□ La règle est simple : comme vous êtes fitté, vous revenez à 2♥/♠.

- Une seule nuance : si sur l'ouverture d'1♠, vous possédez aussi 4♥, vous pouvez « glisser » 2♥.
- L'ouvreur, s'il n'avait pas l'ouverture, passe. Au contraire, avec 13HL ou plus, il reparle :
- En effet, il connaît au moins 11HLD chez vous, il peut donc au moins tenter la manche.

L'ouvreur a fait une autre réponse (il a l'ouverture) :

- Il a répété ses ♥/♠ : il a 6 cartes dans la couleur. Réévaluez votre jeu (9^{ème} atout).
- Il a dit 2♥ après l'ouverture ♠ : il est bicolore 5-4. Voyez si vous pouvez jouer ♥ en fit 4-4.
- Toutes les autres réponses sont naturelles et habituelles. Vous comprendrez aisément.

Les inférences du DRURY

Les réponses faibles ou misfittées :

Les réponses fittées (6-10HLD) :

Aujourd'hui, on a tendance à faire un Drury à 2♣* (ou une autre réponse fittée) dès 11HLD, même avec 4 voire 5 atouts. Ceci modifie légèrement la réponse directe de 3♥/♠ (signifiait jusque-là 11-12HLD avec 4 atouts : voir cours précédents). Cette réponse est aujourd'hui à tendance barrage avec 4 atouts. D'où :

- Soutien simple, 2♥/♠ : Avec 6 à 10HLD et 3 atouts (on peut donc avoir jusqu'à 10H).
- Soutien à saut, 3♥/♠, avec 6-10HLD et 4 atouts (donc maximum 8H), tendance barrage.
- Soutien à double saut, 4♥/♠, avec 6-10HLD et 5 atouts (donc maximum 7H), tendance barrage.
- Remarquez que le risque est faible même si le partenaire n'a pas l'ouverture (cf. *Loi de Vernes*) : En effet, on reste en sécurité distributionnelle.

Nouveau principe : On fait un Drury fitté dès 11HLD, avec 3, 4 ou 5 atouts. Au-dessous, on répond en barrage : 2♥/♠ (3 cartes), 3♥/♠ (4 cartes), 4♥/♠ (5 cartes).

Les réponses misfittées (6-12HL) :

- Rappels : Misfitté, on peut changer de couleur avec 6 cartes (parfois 5 belles) et 9+HL : non forcing.
- 1Sa*, non fitté, est la réponse de loin la plus fréquente et peut aller jusqu'à 11H (12HL) : alerter.

Les réponses fittées fortes (à partir de 11HLD) :

Ces réponses fittées peuvent valoir jusqu'à 15 voire 16 HLD (revalorisation en raison du fit). Ces réponses dépendront entièrement de la forme de la main :

- Rappels : Avec 3 atouts, on fera toujours un Drury (voir le cours) : 2♣*. Les réponses sont connues.
- Avec 4 atouts et un bel anticouleur 5^{ème}, saut dans cette dernière couleur : enchère de rencontre.
- Avec 4 ou 5 atouts, sans belle couleur 5^{ème}, et sans singleton : Drury à 2♣*.

Le saut à 2Sa*, sans passer par le 2♣ Drury :

A ne pas confondre avec le 2Sa fitté sur une ouverture normale. Celui-ci n'existe plus (voir cours : Drury).

- Classiquement, 2Sa* indiquait un bicolore 5-5 mineur avec singleton dans l'ouverture.
- Cette convention est aujourd'hui plus ou moins abandonnée.
- 2Sa* moderne : Il promet un fit d'au moins 4 cartes, et un singleton, sans bel anticouleur 5^{ème}. Ce 2Sa* est décrit aujourd'hui dans le SEF (p. 43, éd. 2012) et fait donc partie du Standard Français.

➤ Si l'ouvreur veut connaître le singleton, il dit **3♣*** (conventionnel, évidemment, et alerté) :

Le répondant nomme son singleton*. Pour le singleton ♣, il fitte simplement (**3♥*/♠***).

□ Tous ces développements permettent à l'ouvreur fort (18HLD ou plus) de mieux juger de la suite :

➤ Il n'est pas rare, même après passe initial du répondant, de trouver un bon chelem !

Principe : Après passe, **2Sa*** est fitté par 4 cartes, avec un singleton.

Après intervention adverse, par une couleur ou par « contre » :

Le **Drury** n'existe plus, bien entendu, ni ses inférences. Mais l'ouvreur peut avoir ouvert faible : les interventions sont dans ce cas très fréquentes...

□ Les enchères de barrage (fit direct, avec ou sans saut) restent les mêmes que plus haut.

□ Les changements de couleur (forcément 2 sur 1) seront identiques (9H et plus, 5 cartes, non forcing).

□ **1Sa** (après **1♥-1♠**) ou **2Sa** redeviennent naturels : régulier, 1 arrêt ½ dans la couleur d'intervention.

➤ Évidemment, il vaut mieux posséder 11H (voire 10). Avec 8 ou 9H, évaluer si l'on peut contrer.

L'usage du Contre* :

□ Il sera systématique à partir de 8H dans tous les autres cas que les enchères ci-dessus :

➤ **Contre*** (ou surcontre* en cas de contre) remplacera donc le **Drury**.

➤ Il servira aussi d'enchères **Sputnik**, comme habituellement.

Principe : Après intervention adverse, le **contre*** (ou **surcontre***) est un « **Drury-Sputnik** ».