

LE DRURY

Vous passez et votre partenaire ouvre en troisième ou en quatrième position. Dans un système classique vous ne pouvez plus différencier les soutiens avec trois ou quatre atouts : aucune de vos enchères n'est forcing et vous ne pouvez donc plus vous permettre de faire un soutien différé.

Un soutien à saut avec seulement trois atouts ne serait pas trop grave si vous étiez sûr de la force d'ouverture de votre partenaire, mais s'il a ouvert une main faible vous n'êtes plus en sécurité distributionnelle avec seulement huit atouts.

1 LE DRURY

1.1 PRINCIPES GÉNÉRAUX

En réponse à une ouverture majeure en troisième ou quatrième position, l'enchère de « 2♣ » perd son caractère naturel pour devenir interrogatif. Cela présente plusieurs avantages :

- Permettre l'ouverture en troisième position avec une valeur d'intervention (à partir de 8/9 H) en vérifiant la force de l'ouverture.
- Créer une situation forcing pour mieux décrire la main du répondant.

♠ R V X 8 2
♥ 9
♦ A X 5 3
♣ X 9 4

S	O	N	E
?		—	—

1♠

Le Drury s'utilise avec un minimum de 10 points H et un minimum de trois atouts (à la rigueur un honneur second)

♠ R 8 2
♥ D X 3
♦ A V 8 7 3
♣ X 6

S	O	N	E
—	—	1♥	—
?			

2♣

1.2 ATTITUDE DE L'OUVREUR APRÈS UN « 2♣ » DRURY

❖ Avec une main inférieure à l'ouverture.

- 2♦ : obligatoire.

❖ Avec une valeur d'ouverture.

L'ouvreur continue la description de sa main.

- 1♥
2♣ ?
- 2♦ : bicolore économique (4 cartes à ♦, Zo1 ou Zo2) ou toutes les mains impossibles à décrire avec les enchères suivantes. C'est donc une enchère ambiguë.
 - 2♥ : répétition simple (unicolore ♥, Zo1).
 - 2♠ : bicolore cher (4 cartes à ♠, Zo2 ou Zo3).
 - 2SA : main régulière, de 14 à 16 points H.
 - 3♣ : bicolore cher (4 cartes à ♣, Zo2 ou Zo3).
 - 3♦ : bicolore cher (4 cartes à ♦, Zo2 ou Zo3) ou bicolore 5-5 dans une bonne ouverture (14 H ou plus).
 - 3♥ : répétition à saut (unicolore ♥, Zo2).
 - 3SA : main régulière, de 17 ou 18 points H.

2 DÉVELOPPEMENTS APRÈS LE DRURY

2.1 APRÈS LA RÉPONSE AMBIGUË DE 2♦

La réponse de l'ouvreur de 2♦ est très ambiguë : force de 8 points ou plus, distribution inconnue. Il faudra donc être prudent et agir en fonction de la sécurité distributionnelle :

❖ Avec 3 atouts (ou un honneur second) :

Soutenir automatiquement au palier de 2 (2♥ ou 2♠).

♠ A 4
♥ V 5 3
♦ R D 9 7 4
♣ 9 8 2

	S	O	N	E
	—	—	1♥	—
	2♣	—	2♦	—
	?			

2♥

ATTITUDE DE L'OUVREUR

- **Sans l'ouverture** : il passe.
 - **Avec l'ouverture** : il passe ou conclut en fonction de son jeu.
- ❖ **Avec 4 atouts** :
- Ne pas dépasser le soutien au palier de 3.
- **Nouvelle couleur** : naturel avec des points concentrés dans cette couleur.
 - **Soutien au palier de 3** : points répartis.

♠ A 4
 ♥ V 5 3 2
 ♦ R D 9 7 4
 ♣ 9 2

S	O	N	E
—	—	1♥	—
2♣	—	2♦	—
?			

3♦

ATTITUDE DE L'OUVREUR

- **Sans l'ouverture** : il passe (ou revient au minimum dans la couleur d'atout).
- **Avec l'ouverture** : il conclut à la manche.

2.2 APRÈS UNE AUTRE RÉPONSE

Toutes les autres réponses au Drury sont forcing de manche. Dans l'immense majorité des cas vous vous contenterez de la manche, une fois de temps en temps vous chercherez un chelem.

♠ A 4 2
 ♥ R 5 3 2
 ♦ D X 9 7 4
 ♣ 9

S	O	N	E
—	—	1♥	—
2♣	—	3♦	—
?			

3♥

Soutien au palier de trois, dans une séquence forcing... **AMBITIONS DE CHELEM.**

3 MODIFICATIONS DES ENCHÈRES LIÉES AU DRURY

3.1 SOUTIEN DIRECT

❖ Soutien au palier de 2.

Il garde sa signification habituelle, 8 à 10 points et trois atouts.

❖ Soutien à saut.

Est un barrage. Main faible et quatre atouts au palier de 3, cinq atouts au palier de 4.

♠ A 4 2
 ♥ 9 5 3 2
 ♦ D X 9 7 4
 ♣ 9

S	O	N	E
—	—	1♥	—
?			

3♥

3.2 CHANGEMENT DE COULEUR À SAUT

Après avoir passé, vous ne pouvez plus avoir 16 points. Cette enchère indique donc le fit et une belle couleur cinquième annexe. Vous amenant au palier de 3, vous devez avoir quatre atouts.

♠ A 4 2
♥ V 5 3 2
♦ R D 9 7 4
♣ 9

S	O	N	E
—	—	1♥	—
?			

3♦

ATTITUDE DE L'OUVREUR

- **Sans l'ouverture** : il revient dans la couleur d'atout au palier de 3.
- **Avec l'ouverture** : il conclut à la manche.
- **Avec une main forte** : il nomme un contrôle pour explorer le chelem.

3.3 LES ENCHÈRES À SANS-ATOUT

❖ 1SA.

Main régulière, non fittée, de 6 à 11 points. l'ouvreur peut ne pas avoir l'ouverture.

❖ 2SA.

N'existe pas comme enchère naturelle (se renseigner avec un Drury), indique un bicolore mineur 5-5, de 9 à 11 points.

3.4 CHANGEMENT DE COULEUR

Agissez comme si vous étiez en réponse à l'intervention :

- **Au palier de 1** : quatre cartes, forcing un tour.
- **Au palier de 2** : six cartes (à la rigueur cinq belles), simplement encourageant.

Les changements de couleur n'étant jamais fittés, l'ouvreur ne répètera jamais une couleur cinquième.

♠ D X 2
 ♥ D 8 3
 ♦ X 8 4
 ♣ A D V 2

♠ R 7 3
 ♥ X 2
 ♦ V 9 7 5 3 2
 ♣ 7 3

♠ 8 4
 ♥ A 9 7 6 4
 ♦ D 6
 ♣ R 9 6 5

♠ A V 9 6 5
 ♥ R V 5
 ♦ A R
 ♣ X 8 4

S	O	N	E	
				Entame : ♥X.
1♠	—	2♣*	—	
2SA	—	4♣	Fin	2♣ : Drury.

L'entame du doubleton n'est pas passionnante, mais après la séquence d'enchère, ♠ ne sert à rien, ♦ est sans espoir. Il ne reste que ♥ ou ♣, deux doubletons. L'adversaire n'a pas d'autre majeure longue, ♥ semble « *moins pire* » que ♣.

Après l'entame, Est a un problème :

- L'entame est-elle un singleton ? auquel cas il doit prendre tout de suite pour donner la coupe.
- L'entame est-elle un doubleton ? il doit laisser passer le premier tour.

D'après les enchères le déclarant n'a pas quatre ♥. Il doit donc laisser passer le premier tour pour pouvoir donner la coupe.

♠ R V 6 4
 ♥ V 5 3
 ♦ A X 9 6
 ♣ V 3

♠ 7 2
 ♥ X 9 8
 ♦ 8 7 2
 ♣ A X 8 6 4

♠ A 5
 ♥ 7 6 4 2
 ♦ R D 5 4
 ♣ D 9 5

♠ D X 9 8 3
 ♥ A R D
 ♦ V 3
 ♣ R 7 2

S	O	N	E	
				Entame : ♥X.
1♠	—	2♣*	—	
2SA	—	4♣	Fin	2♣ : Drury.

Après avoir pris l'entame, le déclarant rejoue atout que vous (Est) prenez de l'As. Vous ressortez ♥ pris du Roi. Le déclarant purge les atouts, les ♥ et rejoue le ♦V pour l'impasse.

En main à la ♦D, que rejouez-vous ?

Vous connaissez une main régulière (5-3-3-2) chez le déclarant : ♠ : 5, ♥ : 3, ♦ : ?, ♣ : ?.

Si vous avez regardé le ♦2 que vous a soigneusement mis votre partenaire, vous connaissez le résidu : ♦ : 2, ♣ : 3.

Un retour ♣ va permettre au déclarant de ne perdre qu'une seule levée dans la couleur et de gagner son contrat, alors qu'un retour ♦ lui donnera seulement une défausse inutile (il aurait pu couper son troisième ♣ avec un atout du mort).

♠ 32
 ♥ DVX
 ♦ RV7
 ♣ A9762

♠ DV98
 ♥ 75
 ♦ D654
 ♣ DX4

♠ X7654
 ♥ A94
 ♦ AX3
 ♣ V3

♠ AR
 ♥ R8632
 ♦ 982
 ♣ R85

S	O	N	E	
				Entame : ♠D.
1♥	—	2♣*	—	
2♦**	—	2♥	—	2♣ : Drury.
2SA ⁺	—	4♥	Fin	2♦ : Main trop faible pour imposer la manche. 2SA : Le partenaire ne peut n'avoir que deux cartes à ♥

Le déclarant prend l'entame du ♠R et joue atout. En voyant les ♣ du mort, vous devez avoir peur de leur affranchissement. Rien ne peut battre le contrat si les ♣ sont maîtres.

En Est vous comptez donc trois levées pour votre camp (♠ :0, ♥ :1, ♦ :1, ♣ :1). La levée de chute ne peut provenir que d'une levée de ♦ supplémentaire. Après le ♥A vous rejouez un petit ♦ en espérant la ♦D chez le partenaire.

♠ V42
 ♥ X653
 ♦ R5
 ♣ AV86

♠ 93
 ♥ R42
 ♦ A7642
 ♣ 942

♠ A865
 ♥ 7
 ♦ V983
 ♣ DX75

♠ RDX7
 ♥ ADV98
 ♦ DX
 ♣ R3

S	O	N	E	
				Entame : ♠9.
1♥	—	2♣*	—	
2♣	—	4♥	Fin	2♣ : Drury.

À l'entame vous avez un énorme problème : ♥ risque de donner une levée, ♦ est inimaginable, il ne vous reste que ♠ ou ♣. Si le partenaire avait été intéressé par les ♣ il aurait contré le Drury. Exceptionnellement vous entamez votre doubleton.

Connaissant quatre ♠ chez le déclarant, il est facile pour Est de laisser passer l'entame pour vous donner la coupe.