

LES INFÉRENCES DU DRURY

Le Drury (* = à alerter) qui permet à un joueur en 3^{ème} (ou 4^{ème}) position d'ouvrir faible, entraîne des modifications assez importantes du développement des enchères. Voir les cours sur l'ouverture faible.

- Rappel : Ce n'est pas parce que l'on a un fit majeur que l'on recourt systématiquement à un 2♣* 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 Vermes*) :
 - ▶ 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 fitté 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.
 - Evidemment, 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 Spoutnik, comme habituellement.

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