

LE DRURY

Convention inventée par Douglas Drury (1914-1967), dont le partenaire avait l'habitude d'ouvrir très léger en troisième position lorsqu'il possédait une majeure (pour gêner les adversaires...).

- Avant de poursuivre, assurez-vous que vous avez bien assimilé les « enchères après passe » (2 cours).

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♦* « ambigüe » (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♦* (ambigüe : 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.

Tout est dit. Maintenant, il suffit de s'entraîner (et de ne pas oublier la convention... !).