

# LE DRURY

Cours mis à jour d'après le SEF 2024

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, connaissez-vous bien les « enchères après passe » (2 cours) ?

## Le principe du Drury :

- Votre équipe a convenu qu'on pouvait ouvrir faible en 3<sup>ème</sup> (ou 4<sup>ème</sup>) en majeure (1♥/♠).
- Après avoir passé au 1<sup>er</sup> tour, le Drury consiste à dire 2♣\* en réponse à une ouverture majeure faite en 3<sup>ème</sup> (ou 4<sup>ème</sup>) position.
  - 2♣ (après passe) est une question à l'ouvreur : as-tu ou non l'ouverture (13HL ou plus) ?
- 2 réponses possibles de l'ouvreur (lapalissade) : oui ou non. Le principe de base est très simple :
  - Toutes enchères autres que 2♥/♠ promettent l'ouverture (13HL ou plus).
  - 2♥/♠ (répétition simple) : « Je n'ai pas l'ouverture ».

**Principe : après une ouverture de 1♥/♠ en 3<sup>ème</sup> position et la réponse de 2♣\* (Drury), toutes les enchères autres que la répétition simple promettent l'ouverture.**

## Quand faire un Drury ?

### Le Drury fitté :

- C'est celui du SEF, plus simple que le « semi-fitté » joué par certains (à partir de ♥/♠Rx) :
  - Avec 11+HLD et 3 atouts : 2♣\* Drury quelle que soit la main.
  - Avec 11+HLD et 4+ atouts : 2♣\* Drury, sauf avec un singleton, une chicane et/ou une belle couleur 5<sup>ème</sup>. Pour enchérir ces mains, voir le chapitre suivant : inférences du Drury.
- Attention, il n'y a plus de « faux Drury » misfitté avec de longs ♣ (on répétait les ♣ sur 2♦...).
  - Depuis 2024, le Drury est donc TOUJOURS fitté avec 11+HLD.

**Principe : On fait un Drury avec 3 atouts exactement si l'on a 11+HLD. Avec 4+ atouts et 11+HLD, 2♣ Drury sauf si singleton, chicane ou bel anticouleur.**

## Les redemandes de l'ouvreur en réponse au 2♣\* Drury :

- Une seule redemande sans l'ouverture (→ 11HL inclus) : répétition simple (2♥/♠) : arrêt.
  - Toutes les autres enchères promettent l'ouverture.
  - Remarque : 2♥/♠ demandent de s'arrêter là. Mais certaines mains du répondant avec 4+ atouts sont considérablement revalorisées par le fit. On peut alors « faire un effort ».
    - Exemple, sur ouverture d'1♠ après votre Passe : ♠D1065 ♥RV3 ♦A98653 ♣- (11HL, mais 17HLD !). Sur 2♣, il n'est pas très dangereux d'en « remettre une couche » !
- La redemande de 2♦ est ambiguë, comme autrefois, mais promet l'ouverture depuis 2024 :
  - 1°) Dans tous les cas, c'est un espoir de manche :
    - Avec 5+ cartes à ♠ et une ouverture minimale : 13-14HL (2♣ serait un arrêt).
  - 2°) Elle peut indiquer 4+ cartes à ♦.
    - Exemple (ouverture d'1♥) : ♠R43 ♥ADV64 ♦RV105 ♣7 → 2♦.
  - 3°) 2♦ demande au répondant de décrire sa main (2<sup>ème</sup> couleur, 4 cartes à ♥/♠, etc...).
  - Remarque : avec un bicolore majeure + ♣, l'ouvreur ne peut nommer les ♣ qu'avec 16HL (bicolore cher « atténué »). Avec moins de 16HL, il doit donc dire 2♦\* « ambigu ».
- Un saut à 3♥/♠ dans la couleur d'ouverture est une enchère de chelem.
- Un saut à 4♥/♠ dans la couleur d'ouverture est une enchère de conclusion.

**Principe : en redemande au 2♣\* Drury, l'enchère de 2♦ est dite ambiguë (alerter).**

Les inférences du Drury font l'objet du prochain cours...