

LES INFÉRENCES DU DRURY

Cours mis à jour d'après le SEF 2024

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

Les réponses misfittées :

- Rappels (répondant) : Avec 9+HL, un $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ 6^{ème} et 2 atouts max. : $1\spadesuit/2\diamond/\heartsuit$, non forcing.
 - Avec 6 ou 7 cartes à \clubsuit (et 2 atouts au maximum) et 9+HL, exception : voir plus bas.
- Dans tous les autres cas (les plus fréquents), avec 6 à 12HL (11H) → 1SA. Au dessous, Passe.
- Vous voyez qu'aucune enchère sans saut n'est forcing. Seul $2\clubsuit^*$ est Drury (fitté).

Les réponses fittées :

Avec un fit et 6-10HLD :

- Soutien simple, $2\heartsuit/\spadesuit$: Avec 6 à 10HLD et 3 atouts (on peut donc avoir jusqu'à 10H).
- Soutien à saut, $3\heartsuit/\spadesuit$, avec 6-10HLD et 4 atouts (donc maximum 8H), c'est un barrage.
- Soutien à double saut, $4\heartsuit/\spadesuit$, avec 6-10HLD et 5 atouts (donc maximum 7H), barrage.
 - Remarque : le risque est faible même si le partenaire n'a pas l'ouverture (cf. *Loi de Vernes*).

Principe : Tous les soutiens directs sont limités à 10HLD.

Avec un fit et 11+HLD :

- Avec **3 atouts**, $2\clubsuit^*$ Drury dans tous les cas (voir cours précédent).
- Avec **4+ atouts** et un jeu régulier ou semi-régulier (5422 sans belle couleur 5^{ème}) : $2\clubsuit^*$ Drury également. Avec un jeu irrégulier, pas de Drury, mais les enchères suivantes, toutes avec saut :
 - **Changement de couleur à saut simple (sauf \clubsuit)**, enchère de rencontre :
 - Belle couleur 5^{ème} ET 4+ atouts. Enchère excellente, même avec un singleton.
 - **La réponse de $2SA^*$** : ATTENTION ! Ce n'est pas un « $2SA$ fitté ». Après Passe :
 - $2SA^*$ promet un singleton ! Pas de bel anticouleur 5^{ème} (sinon, rencontre).
 - Si l'ouvreur veut connaître la couleur du singleton, il dit $3\clubsuit^*$. Le répondant précise :
 - ✓ En annonçant naturellement son singleton.
 - ✓ Si le singleton est à \clubsuit , il revient simplement à $3\heartsuit/\spadesuit^*$.
 - En conséquence, les Splinters (double saut) promettent toujours 5 atouts après Passe.

Principe : La réponse de $2SA^*$ après Passe, sur une majeure, garantit un singleton.

Le cas particulier des \clubsuit^1 chez le répondant :

- Classiquement, misfitté avec 7 (voire 6) cartes à \clubsuit , le répondant faisait un « faux Drury » :
 - On disait $2\clubsuit^*$ (alerté comme un Drury), puis sur la réponse (souvent $2\diamond$), on nommait $3\clubsuit$.
 - Aujourd'hui, la réponse de $2\diamond$ est beaucoup plus rare.
 - Au contraire, la conclusion directe à $4\spadesuit$, fréquente, empêche ce plan !
 - Remarque : de cette façon, $2\clubsuit^*$ promet toujours un fit \spadesuit , sans exception !
- Alors, ATTENTION avec des \clubsuit !
 - L'enchère directe de $3\clubsuit^*$ n'est pas une rencontre, mais un barrage \clubsuit (9+H, 7 cartes à \clubsuit).
 - Cette enchère est misfittée (attention !), 2 cartes à l'atout au maximum.
 - Pour faire une enchère de rencontre avec des \clubsuit (5 cartes à \clubsuit et 4 à \heartsuit/\spadesuit) :
 - Il faut commencer par $2\clubsuit^*$ (Drury) et poursuivre par $2SA$ ou $3\clubsuit$ sur $2\diamond$.

Principe : Avec une belle couleur \clubsuit , après Passe et ouverture majeure en face, $3\clubsuit$ est un barrage misfitté, $2\clubsuit$ puis $3\clubsuit$ sont des enchères de rencontre.

¹ Le cas n'est pas traité dans le SEF. On le trouvera décrit par Alain Lévy dans *Bridgerama n° 509* d'avril 2024, p. 14-15.