

FICHE 303. LE 2 TREFLE DRURY

1 PRINCIPE DU DRURY

Vous êtes convenus, 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) ? Cette enchère s'alerte!

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.

2 QUAND FAIRE UN DRURY ?

Le Drury fitté :

- Avec 11-12HLD et 3 atouts : 2♣ "Drury"
- 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 6+ ♣, (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.

3 LES REPONSES DE L'OUVREUR AU 2♣ DRURY :

3.1 Toutes les réponses autres que 2♦ sont naturelles et garantissent l'ouverture.

Restriction importante : La répétition de la majeure d'ouverture promet 6 cartes.

Exemple : Après passe-passe-1♠-passe-2♣*-passe- ? : L'ouvreur di 2♣ avec ♠AD10763 ♥RD4 ♦D2 ♣103.

Avec 5 cartes seulement, on ne peut pas répéter son ouverture, donc : 2♦

3.2 La réponse de 2♦* (alertée également) est dite « ambiguë » :

Elle peut en effet recouvrir 3 situations (c'est toute la difficulté de cette convention) :

- On n'a pas l'ouverture, on est donc dans la zone 6-7 à 12HL : 2♦.
- On n'a pas 6 cartes dans l'ouverture (rappel : il faut 6 cartes à ♥/♠ pour les répéter) : 2♦.
- 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♦* « ambigu »..

Principe :

En réponse au 2♣* Drury, l'ouvreur qui dit 2♦ n'a peut-être pas l'ouverture. S'il dit autre chose il a l'ouverture.

4 DEVELOPPEMENTS APRES UN DRURY :

4.1 L'ouvreur a dit 2♦* (ambigu : il peut ne pas avoir l'ouverture) :

La règle est simple : comme vous êtes fitté, vous revenez à 2♥/♠.

- L'ouvreur sans l'ouverture passe
- Avec l'ouverture l'ouvreur peut reparler et tenter la manche

Remarque: Sur l'ouverture de 1♠, si vous possédez aussi 4♥, vous pouvez « glisser » 2♥. Si l'ouvreur n'a pas 4♥ il corrigera à 2♠.

4.2 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.