

Le Drury inversé

Pourquoi?

- En 3ème ou 4ème position, après un “Passe” des deux premiers joueurs, l’ouverture peut se faire “avec **un roi de moins**”.
- Le partenaire qui a passé a un soutien équivalent à une réponse de 2SA fitté ou de soutien limite (10-11 points, 3 ou 4 atouts)
- L’ouvreur a-t-il une ouverture faible ou “normale” (12+ points)?
- Il faut donc une convention **forçant l’ouvreur à reparler** tout en gardant le niveau des enchères bas. C’est la convention Drury, convention *alertable*.

Sans la convention

Vous êtes le donneur et vous avez cette main: ♠ D1076 ♥ R6 ♦ RV1087 ♣ 95

Avec 10 HL et une main ne passant pas la règle des 20 (9H + 4 + 5 = 18), vous passez. L'opposant à votre gauche passe. Votre partenaire (joueur n°3) ouvre les enchères d' 1 ♠.

Sans la convention Drury, vous avez le choix entre 4 réponses:

- 3 ♠ – soutien limite – Le contrat échouera si votre partenaire a ouvert léger.
- 2 ♠ –soutien conservateur – Vous raterez la manche si votre partenaire a une ouverture pleine
- Vous changez de couleur à 2 ♦ (non forcing car vous avez initialement passé!). Votre partenaire, non fitté et ayant ouvert léger, passe afin de limiter la casse et vous chutez lourdement

Par qui?

Par le partenaire qui a précédemment passé

- Les joueurs n°1 et n°2 ont **passé**
- Votre partenaire ouvre en 3ème ou 4ème position d'une **majeure**
- Vous (le répondant, joueur n°1 ou n°2) avez une main de **10-11 HLD** et un **fit** de 3 ou 4 cartes pour la majeure annoncée par votre partenaire
Cette main correspond à un soutien de 2SA fitté ou un soutien limite

Attention! **Pas de Drury si moins de 10-11 HLD**

6 à 9 HLD: enchérir 2♥/♠ (3-4 cartes de soutien), si moins de 6HLD, passer

La réponse de 2 ♣

- Doit être “alertée”
- 2 ♣ est la réponse **artificielle** la plus faible possible pour permettre de garder les enchères à un niveau **bas** tout en étant **forçante** (même raison que pour le 2 ♣ du Stayman ou le 2 ♣ fort)
- Equivaut à demander au partenaire: ***as-tu une ouverture véritable?***
- Une réponse de 2♣ indique directement à l'ouvreur en 3ème (4ème) position un soutien de 3 ou 4 cartes et au moins 10 points HLD, tout en lui laissant la latitude de jouer au palier de 2 dans la majeure si lui n'a qu'une ouverture minimum

Autres réponses possibles: inchangées

Vous avez passé. Votre partenaire ouvre d'un ♥ en 3ème position

- ♠RV3 ♥104 ♦D10754 ♣D84: 9HD, pas de support: passe
- ♠RV3 ♥R4 ♦V10754 ♣D84: 11HD, pas de support: 1SA
- ♠953 ♥RV2 ♦D754 ♣DV4: 9H, main **plate**, atouts pauvres: support à 2♥, **pas de Drury!**
- ♠RDV103 ♥42 ♦D754 ♣V4: 10HL: pas de support, beaux ♠, doubleton: changement de couleur à ♠
—> 1♠. **NON forcing** (main qui a passé)

Les réponses à l'ouverture de 1 en majeure sont **inchangées**, sauf qu'un changement de couleur par le répondant est **naturel** et **non forcing**

La redemande de 2♦

- Sur une réponse de 2♣, par une redemande de 2♦ (Drury inversé), l'ouvreur signifie: j'ai une ouverture **normale** (12-14points), oui, **mais** rien de plus. A toi de décider si on va à la manche
- Cependant, sur une réponse de 2♣, l'ouvreur peut faire différentes redemandes. Ainsi, après une ouverture de 1♥, on peut avoir

Redemande de l'ouvreur	Signification
2♦	Ouverture normale (12+ points), mais...
2♥	Ouverture minimum (10-12 points), Stop
4♥	Bonne ouverture, manche, ne souhaite pas jouer à SA, Stop
2-3 SA	Naturelles, main régulière, forte: 18+HL
Changement de couleur	A oublier pour le moment

Exemples

Après réponse de 2♣ sur une ouverture de 1♠

1. Redemande de 2♦ : ouverture normale mais pas excellente: **aucun As**. Vous laissez à votre partenaire la décision d'aller oui ou non à la manche.

♠DV1054 ♥R5 ♦RD103 ♣94: 12HL → 2♦

2. Répétition de la majeure **au niveau 2**: ouverture faible (inférieure à une ouverture normale, **ou** ouverture normale mais 4 cartes dans la majeure)= **STOP**

♠KQJ95 ♥843 ♦KJ5 ♣96: 10HL: **pas les points** d'ouverture → 2♠

♠ARDV ♥R43 ♦854 ♣V87: 14HL mais **pas 5 cartes** dans la majeure → 2♠

3. Répétition de la majeure au **niveau 4**: ouverture normale, belle couleur, manche possible

♠RDV95 ♥84 ♦RV5 ♣A96: 15HL passer rapidement à la manche sans permettre aux

adversaires de découvrir un éventuel fit à ♥ → 4♠

En pratique

Ouverture d'1♥ par O

Main de Est: ♠83 ♥A73 ♦DV854 ♣R54: 12HLD***

Main de Ouest: ♠R52 ♥RV1092 ♦R102 ♣D2: 13HL

***12HLD (10H+1L (5♦)+1D (doubleton ♠))

N	E	S	O
	P	P	1♥
P	2♣*	P	2♦**
P	4♥***	P	P

2♣*: As-tu une ouverture normale? Moi j'ai 3/4 cartes de support et au moins 10HLD

2♦**: J'ai une ouverture **normale**, sans plus et je n'ai pas de préférence pour un contrat à ♥ ou à SA.

4♥***: 13points + 12 points = 25 points

La 2ème réponse après 2♦

- Après une ouverture de 1♥, suivie d'une réponse de 2♣ et d'une redemande à 2♦, les réponses suivantes sont possibles

Réponse	Signification
2♥	Support moyen à faible de 11 points, préférence pour contrat à la couleur. L'ouvreur peut passer ou aller à la manche
4♥	Très bon support. Sait la manche possible
2 SA	Naturel. Support mais préférence pour SA
Changement de couleur	Naturel: 5 bonnes cartes dans une autre couleur (niveau 2)

Ouvrir léger en 3ème position

Pourquoi?

- Lorsque l'on espère faire un contrat partiel (11 HLD de chaque côté= 22HLD, contrat au niveau 2 à 3 possible)
- * On possède une couleur forte: ♠ARD1094, ♥98, ♦106, ♣1085 : 11 HLD, ouvrir d'1 ♠
- * Si l'on a une redemande facile: ♠ R104, ♥ D985, ♦ A106 ♣ R98 : 12 HLD: ouvrir d'1 ♣ et passer sur n'importe quelle réponse du partenaire. La redemande n'est plus obligatoire si le partenaire n'a pas ouvert
- * Pour gêner les enchères des opposants, les forcer à monter trop haut...
♠ V108, ♥ AD10865, ♦ 76 ♣ 109: 9HLD: ouvrir de 2 ♥
- * Avec une belle distribution ♠ KQ109854, ♥ 108, ♦ 7, ♣ K97 : ouvrir de 3 ♠
- * Pour indiquer une couleur d'entame au cas où l'équipe se retrouve en défense
- * MAIS savoir passer: ♠ V8743, ♥ D85, ♦ R104, ♣ A3: **passe**

Ouvrir léger en 4ème position

Prudence

- * En 4ème position, les choses sont différentes.
- * Statistiquement, seules 10% des enchères commencent par 3 passes. Nous ne nous attarderons donc pas sur le sujet. Retenez simplement qu'il faut éviter d'ouvrir en étant court à ♠ et bien peser toutes les conséquences d'un éventuel réveil des adversaires.
- * N'ouvrir que si on est certain de pouvoir faire un contrat partiel
- * Passer si l'on réalise que la majorité de la force est chez l'adversaire
- * Passer si l'on est faible en ♠ car pour n'importe quelle autre couleur il faudra monter à un niveau supérieur, P étant la couleur la plus forte. De ceci découle la règle de 15 en 4ème position

Pourquoi jouer le Drury **inversé**?

- Plusieurs variantes de la convention Drury existent, toutes proches l'une de l'autre, certaines inutilement compliquées (Drury 2 sens), certaines très élémentaires (Drury fitté). **Se mettre d'accord avec le partenaire sur la variante utilisée**
- La plus moderne et celle utilisée par les joueurs de tournois professionnels est celle du Drury **inversé**.

Avantages sur le Drury classique:

- Définition **rapide** du contrat *sans donner beaucoup de détails aux adversaires*. Dans le Drury classique le 2♦ signe une main faible, vite repérée par les adversaires!
- Diminue le risque de voir l'adversaire de gauche contrer le 2♦
- Simplicité

Interférence

Intervention du joueur n°4

- Plus de Drury après l'intervention du n°4. On revient au 2SA fitté ou au Cuebid comme après une intervention sur une ouverture en 1ère ou 2ème position

Les mineures

Pas de Drury en réponse à une ouverture mineure

- Exceptionnel d'ouvrir faible dans une mineure: effet d'obstruction bien moindre qu'une ouverture en majeure. Jamais en dessous de 10H

♠ 10 8 6 ♥ R 3 ♦ A D V 9 8 ♣ 9 6 5: 10H, ouvrir d'1 ♦

♠ 8 6 ♥ V 6 3 ♦ A 10 9 8 ♣ R V 9 6 5: 9H, passer

♠ R V 9 6 5 ♥ V 6 3 ♦ A 10 9 8 ♣ 8 6: 9H mais 5 beaux ♠: ouvrir d'1 ♠

- Très rare que l'ouvreur passe sur la réponse de son partenaire, même si le changement de couleur au palier de 1 perd son caractère forcing.
- Pourquoi ouvrir faible au palier de 1 dans une mineure ? Aspect tactique : faciliter l'entame éventuelle du partenaire. ♠ D93 ♥ R105 ♦ 9 8 ♣ RD1054: ouvrir d'1 ♣

Fin