

OUVERTURES MAJEURES EN 3È OU 4È ET LE DRURY

Ecole du BCA - THUIR



MM 2026

Ouverture majeure en 3è ou 4è - le Drury

I. L'OUVERTURE MAJEURE après Passe du PARTENAIRE

- A. L'ouverture en troisième position
- B. L'ouverture en quatrième position

II. LES DÉVELOPPEMENTS FITTÉS

- A. Les soutiens directs
- B. Les enchères de rencontre
- C. Les Splinters
- D. La réponse à 2SA « mini-splinter »
- E. Les mains fortes et régulières : le DRURY
 - 1. Quand employer le Drury ?
 - a. Fitté par 3 cartes
 - b. Fitté par 4 cartes

Ouverture majeure en 3è ou 4è - le Drury

- 2. Conséquences de l'emploi du Drury
- 3. Développements après Drury
 - a. La répétition de la couleur d'ouverture
 - b. L'enchère de 2♦ ambiguë
 - c. Toutes les autres enchères
 - d. Développements après la réponse de 2♦
 - (i) Le plus souvent 2♠
 - (ii) Autres que 2♠

III. LES MAINS NON FITTÉES

- A. Les réponses
- B. Les développements
- C. L'exception

Il est admis qu'en troisième, voire en quatrième position, il soit possible d'ouvrir avec des mains qui auraient justifié un passe en première ou seconde position.

Du coup, il est nécessaire d'adapter les développements pour retomber sur ses pieds en cas d'ouverture faible sans risquer de manquer pour autant un contrat élevé si le partenaire a du jeu.

Nous étudierons successivement :

- Les critères d'ouverture en troisième et quatrième position,
- Les réponses aux ouvertures majeures avec ou sans fit,
- Les développements qui en découlent.

Nous ne nous intéresserons pas ici aux modifications créées par une intervention adverse, ni aux développements consécutifs à une ouverture mineure.

I. L'OUVERTURE MAJEURE après Passe du PARTENAIRE

Il importe de bien différencier les critères d'ouverture en troisième et quatrième positions. En outre, les ouvertures en majeure et en mineure n'obéissent pas tout à fait aux mêmes règles. Voyons tout cela d'un peu plus près.

A. L'ouverture en troisième position

Pourquoi ouvrir faible en troisième position ?

- Pour rendre la tâche des adversaires plus difficile.
- Pour trouver un contrat en attaque ou en défense en découvrant un bon fit.
- Pour indiquer une bonne entame si les adversaires jouent

Ces trois critères ne vous rappellent-ils rien ?

Ce sont exactement les mêmes qui caractérisent une bonne intervention. Ceci conduit à énoncer le principe suivant :

PRINCIPE : Il faut ouvrir en troisième position avec l'équivalent d'une intervention (en tenant compte de la vulnérabilité).

On privilégiera donc naturellement l'ouverture dans une bonne majeure cinquième. Non vulnérable, on pourra aller jusqu'à ouvrir en troisième une main aussi faible que :

♠ A D V 6 2
♥ 8 7 4
♦ V 10 6 2
♣ 3

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠			

Sachez bien qu'il ne s'agit pas d'un psychique, que c'est tout simplement bien joué de le faire. Pour bien vous en convaincre, imaginez une séquence adverse :

... et l'entame Trèfle de votre partenaire.

S	O	N	E
		Passe	Passe
Passe	1SA	Passe	3SA
Fin			

Ou mieux, un début de séquence :

les adversaires ne sont certainement pas à la fête.

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠	X	4♠	?

Mais il ne faut cependant pas en abuser.

Exemples :

♠ D 5
♥ V 9 7 6 4
♦ A D 3
♣ 8 5 4

vous n'avez pas de quoi intervenir dans cette position de vulnérabilité et vous n'indiquez même pas une bonne entame.

S	O	N	E
		Passe	Passe
Passe			

♠ R D 9 6 5
♥ 5
♦ A 10 7 5 2
♣ 8 4

Ouverture (et intervention) évidente !

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠			

B. L'ouverture en quatrième position

Ici, il ne s'agit plus de barrage. Le seul souci est de ne pas ouvrir "pour les adversaires ».

Avec des mains limites, il faudra donc faire particulièrement attention à la teneur en majeure et particulièrement au nombre de Piques détenus.

En effet, bien souvent les deux camps possèdent environ 20 points et, à moins d'un gros fit, ne peuvent réaliser plus de huit levées. Le dernier contrat gagnant est donc bien souvent 2♠.

C'est la raison pour laquelle d'aucuns recommandent de n'ouvrir en dernière position avec des mains faibles que si l'on détient 15 points P. Les points P étant obtenus en faisant la somme des points d'honneurs et du nombre de Piques.

Il faut y ajouter une **remarque d'ordre psychologique** : en tournoi par paires, ouvrez en dernier avec à peu près n'importe quoi si le "paysage" est particulièrement agréable et adoptez une politique très frileuse si vous jouez contre les meilleurs joueurs du tournoi.

Exemple :

♠ 10
♥ A V 9 6 4
♦ R 10 7 3
♣ R V 5

S	O	N	E
	Passe	Passe	Passe
<u>1♥</u>			

Le singleton à Pique est une moins value mais vous avez l'ouverture.

II. LES DÉVELOPPEMENTS FITTÉS

Tout ce que nous allons voir ici est valable que l'ouverture soit effectuée en troisième ou en quatrième position; mais, dans toute la suite, nous n'évoquerons que le cas le plus intéressant de l'ouverture en troisième. Nous l'avons dit précédemment, une telle ouverture est l'équivalent d'une intervention. Les réponses seront donc calquées sur les réponses aux interventions. Elles obéiront aux principes suivants qui tiennent compte du fait que l'ouvreur peut être faible :

- **Ne jamais dépasser le palier de 2♥** (ou 2♠) en cas de misfit.
- **Bien décrire la force et la longueur du fit** pour parvenir à la fois à gêner au maximum les adversaires et à découvrir des contrats élevés (des chelems) si l'ouvreur a une belle main.

A. LES SOUTIENS DIRECTS

Prenons comme séquence de référence :

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
<u>?</u>			

- **Le soutien au palier de deux (2♠)** montre comme si l'on n'avait pas passé d'entrée, une main de 6 à 10 H comportant a priori trois atouts. L'emploi du Drury à partir de 10 points d'honneurs (voire 9 particulièrement beaux) conduit quand même à limiter à 9 points d'honneurs la valeur de cette réponse.
- **Le soutien au palier de trois** est largement modifié. Comme en réponse à une intervention, il s'agit d'un pur barrage (3 à 7/8 points H). L'enchère promet évidemment quatre atouts et la présence d'une jolie distribution est en outre souhaitable.

Exemple :

♠ D 8 6 5
♥ 9 8 6 4 2
♦ 5
♣ R 10 4

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
3♠			

Une main typique.

- **Le soutien au palier de quatre**, comme toujours, est également un barrage qui n'est pas affecté par le fait que l'ouverture puisse être faible.

B. LES ENCHÈRES DE RENCONTRE

Supposez que vous déteniez :

♠ R 6 5 3
♥ 4 2
♦ A D V 10 6
♣ 8 5

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
?			

Vous ne pouvez soutenir à 3♠ car il s'agirait d'un barrage. Une enchère de 4♠ ne conviendrait pas non plus car elle entraînerait votre camp trop haut si l'ouverture de votre partenaire était faible et ne permettrait pas de découvrir un chelem face à :

♠ A D 10 7 4
♥ 5
♦ R 4 2
♣ A 10 3

Un changement de couleur (2♦) n'est pas non plus envisageable car il ne serait pas forcing du fait du passe initial.

♠ A V 10 8 2
♥ A 2
♦ 8 5 4
♣ D 10 3

Votre partenaire passerait sur 2♦ avec, par exemple

C'est cette impossibilité de trouver une enchère adéquate qui a conduit à adopter la convention suivante :

Après Passe, tout saut dans une nouvelle couleur montre une belle couleur cinquième et un **fit** d'au moins **quatre cartes** dans la couleur d'ouverture dans une main de **8 à 11** points d'honneurs.

C'est ce que l'on appelle une **ENCHÈRE DE RENCONTRE**

Ces enchères sont également employées en réponse à une intervention.

En face, l'ouvreur est alors à même de décider :

- Il reviendra au palier de trois dans sa majeure d'ouverture s'il souhaite s'arrêter là. En général, le répondant respectera sa décision.
- Il déclarera la manche s'il a une ouverture correcte ou une ouverture faible et un double fit.
- S'il pense au chelem, il fera une enchère intermédiaire ou donnera le fit dans la couleur répondue.

Exemples :

après

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♥	Passe	3♦	Passe
?			

1) ♠ 10 4 2
♥ R V 10 6 4
♦ 8 4
♣ A 5 3

3♥ : rien pour plaire et
maigre fit à Carreau

2) ♠ A 5 2
♥ R D V 8 4
♦ 8 7 6 5
♣ 2

4♥ : le double fit devrait permettre
de réaliser dix levées

3) ♠ R D 2
♥ A V 9 6 5
♦ 8
♣ R D 4 3

4♥ : malgré le singleton, la
manche doit être atteinte
(Fit 9è, 25 H environ)

4) ♠ A V 2
♥ A D 10 7 4
♦ R D 6
♣ D 5

3♠ : en espérant entendre
4♣ et déclarer le
chelem face à :

♠ 10 4 3
♥ R 9 6 3
♦ A V 10 8 7
♣ 6

Deux remarques s'imposent :

- 1) Ne vous laissez pas tenter par l'esthétique de cette enchère. Ne l'utilisez jamais avec un fit de trois cartes.
- 2) N'oubliez pas qu'elle existe également en majeure. Après Passe, les séquences :

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♥	Passe	2♠	

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠	Passe	3♥	

sont des rencontres.

C. LES SPLINTERS

Si vous avez inclus dans votre système des conventions destinées à montrer un bon fit (par quatre ou par cinq), un jeu de 8 à 10/11 H sans belle couleur annexe et une courte dans la couleur annoncée, il n'y a aucune raison de les abandonner sous prétexte que l'ouverture est faite en troisième ou quatrième position. La distribution vous protège. Nous aurons donc en principe :

1♥	3♠	singleton Pique	1♠	4♣	singleton Trèfle
	4♣	singleton Trèfle		4♦	singleton Carreau
	4♦	singleton Carreau		4♥	singleton Coeur

Pour être plus tranquille, réservez leur utilisation aux mains maximales (plutôt cinq atouts) si vous êtes vulnérables.

D. LA RÉPONSE DE 2SA « MINI-SPLINTER »

Avec une main comme :

♠ D 9 5 3 ♥ 2 ♦ A 10 7 3 ♣ D V 4 2

vous ne pouvez, face à une ouverture en troisième

- ni faire un splinter (exagéré),
- ni soutenir à 3 (barrage),
- ni faire un Drury (main trop irrégulière).

Alors ? : Annoncez 2SA (conventionnel) qui transmet le message suivant : "J'ai un **vrai soutien** à 3 et **quatre atouts** ».

L'ouvreur peut :

- Revenir à 3 s'il ne veut pas jouer la manche,
- Déclarer 4 s'il n'a pas d'espoir de chelem,
- Faire un relais à 3 si la connaissance de la couleur du singleton l'intéresse en vue d'un chelem.

Les réponses au relais (3♣) sont les suivantes :

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
?			

S	O	N	E
Passe	Passe	1♥	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
?			

3♦ : singleton ♦

3♥ : singleton ♥

3♠ : singleton ♣

3♦ : singleton ♦

3♥ : singleton ♣

3♠ : singleton ♠

En fait, le singleton est nommé de façon naturelle s'il est à Carreau ou dans l'autre majeure et le singleton Trèfle est décrit par l'annonce du fit au palier de trois.

Remarque : La réponse de 3SA

Avec 10 ou 11 points d'honneurs sans singleton et un fit de cinq cartes à Pique, il est recommandé de sauter directement à 3SA pour montrer une main trop forte pour un barrage.

E. LE DRURY

En réponse à une intervention si vous possédez un fit et une bonne dizaine de points vous avez en général recours au cue-bid.

Face à une ouverture en troisième(ou quatrième) position, c'est une enchère conventionnelle, le **2♣ Drury** qui vous permettra d'exprimer ce fit sans atteindre le palier de trois inutilement.

Vous remarquerez d'ailleurs la suppression du 2SA fitté par trois cartes lorsque vous avez passé d'entrée.

1. Quand employer le Drury ?

Après un passe d'entrée, l'emploi du Drury montre que vous êtes fitté.

a. Fitté par trois cartes

10-11 points d'honneurs très rarement 9 et une main trop belle pour un soutien au palier de 2.

Exemples :

♠ V 10 4
♥ A 10 8 2
♦ R 10 5 3
♣ D 7

Une main typique.

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣			

♠ V 9 6 2
♥ A D 3
♦ D 10 8 6 4
♣ 7

S	O	N	E
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣			

Malgré les quatre cartes à Pique, la main est trop belle pour 2♥

b. Fitté par quatre cartes

11 DH et plus (9/11 H) et un jeu forcément régulier (pas de rencontre ni de splinter).

♠ V 9 7 3
♥ A 7
♦ R 10 4 3
♣ D V 7

Rappelez-vous que 3♠ serait un barrage.

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣			

♠ V 5
♥ D 10 7 3
♦ R 10 4
♣ R 10 5 2

S	O	N	E
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣			

Avec l'idée de s'arrêter à 2♥ si le partenaire montre un jeu faible.

2. Conséquences de l'emploi du Drury

Deux problèmes principaux sont à évoquer :

- Que faire si l'on possède 11 points H sans couleur cinquième ni fit ?
- Que faire avec une longue à Trèfle ?

La réponse à la première question est "standard" : face à une ouverture en troisième (ou quatrième) position, la réponse d'1SA ne dénie pas 11 points H.

Exemple :

♠ V 5
♥ R 10 4 3
♦ A 7 5 2
♣ D V 5

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
1SA			

Si le répondant possède 9 ou 10 points H et une couleur sixième à Trèfle, la réponse adaptée consiste à annoncer 2♣ (Drury) et faire suivre de 3♣ pour décrire cette main.

Exemple :

♠ V 5 2
♥ 7
♦ R 10 4
♣ R D V 10 5 4

S	O	N	E
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♣			

3. Développements après Drury

- a. **La répétition de la couleur d'ouverture** est la réponse faible qui interdit au partenaire de continuer la séquence.

♠ V 5 4
♥ A D V 6 2
♦ 8 3
♣ 9 7 4

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♥	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	Passe	

Il n'y a pas de manche !

- b. **L'enchère de 2♦** est ambiguë et plutôt encourageante. Elle autorise le partenaire à faire un effort s'il possède de vraies réserves (quatre atouts, une belle couleur).

♠ R 10 5
♥ A D 10 6 4
♦ 7
♣ V 10 4 3

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♥	Passe	2♣	Passe
2♦			

Tout espoir n'est pas perdu

c. Toutes les autres enchères montrent une ouverture normale

Après :

N	E	S	O
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	?	

2♥ : 5+ Piques et 4+ Cœurs, main au moins correcte, 11 H et plus

2♠ : STOP, ouverture très faible, aucun espoir de manche

2SA : 14½-16½, jeu régulier, arrêts dans les autres couleurs

3♣ : 16 et plus, bicolore cher, naturel

3♦, 3♥ : beau 5-5, 15/16 et plus

3♠ : 6 cartes à Pique, 16-18

3SA : 17½-19, jeu régulier.

Ces autres enchères sont assez précises. En conséquence, la plupart du temps, le répondant n'aura qu'à conclure.

À signaler que sur une réponse forte (à partir de 2SA) au Drury, le fit au palier de trois est plus encourageant que le saut à la manche.

d. Développement après la réponse de 2♦

i) Neuf fois sur dix, le répondant annonce 2♠ :

l'ouvreur passe s'il n'a pas l'ouverture et continue les enchères s'il pense avoir au moins un espoir de manche (ouverture correcte).
Le répondant donne alors le plein de sa main.

Exemples :

♠ A V 10 8 7
♥ R 10 5
♦ 5
♣ V 10 7 3



♠ D 9 2
♥ V 7 6 4
♦ A D 8 3
♣ D 5

E	S	O	N
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Fin		

♠ A D 10 6 2
♥ 5
♦ R D 7 4
♣ R V 5



♠ R 7 5
♥ V 9 6 4
♦ A 5 3 2
♣ D 4

E	S	O	N
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	4♠	

♠ A D 10 7 3
♥ A 5
♦ 7 4
♣ R 10 8 7



♠ V 9 6
♥ R 10 7 2
♦ 8 5 3
♣ A D 3

E	S	O	N
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	3♣	Passe
4♠	Fin		

3♣ est un genre d'enchère d'essai. Sud accepte la proposition de manche.

ii) Les enchères autres que 2♠ :

Sur la réponse ambiguë de 2♦ qui peut cacher une ouverture très faible, il sera rare de faire une enchère au palier de trois puisque l'un des buts du Drury consiste à ne pas aller trop haut inutilement.

Cependant, le répondant pourra (devra même) faire un saut à 3♠ quand il détiendra un jeu qui aurait justifié d'atteindre la manche face à un ouvreure en première ou deuxième position (13/14 DH).

Exemples :

♠ A 10 7 5
♥ R 5
♦ A 10 9 6
♣ 9 5 2

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♠	Fin		

Avec 4 atouts pour forcer le partenaire à dire 4♠ s'il n'est pas "trop" faible.

♠ V 9 6 2
♥ R 5
♦ D 10 7 3
♣ A 8 4

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Fin		

un peu insuffisant pour un saut

Il sera encore plus rare de ne pas revenir à 2♠ quand le jeu du répondant ne comportera qu'un fit de trois cartes car le camp ne sera alors pas en sécurité distributionnelle.

Ce ne sera envisagé qu'avec un jeu qu'à l'heure actuelle bien des joueurs ouvrent en première ou deuxième position.

Quelle chose comme :

♠ R 6 2
♥ 5 3
♦ A R V 5 4
♣ 7 6 5

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♦			

Cinq beaux Carreaux et trois cartes à Pique. Une ouverture en première position aurait eu ses mérites, il est juste de ne pas se contenter de 2♠

REMARQUE :

Si vous possédez quelle chose comme :

♠ V 10 5
♥ A V 10 6 4
♦ R V 4
♣ 7 2

Vous ne pouvez répondre 2♥ à l'ouverture en troisième (ou quatrième) d'1♠ de votre partenaire car celui-ci pourrait passer. Il convient de commencer par un Drury pour montrer le fit, puis à annoncer 2♥ sur la réponse de 2♦.

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2♥			

Cinq cartes à Cœur et trois cartes à Pique. L'ouvreure choisira la meilleure couleur d'atout.

IV. LES MAINS NON FITTÉES

A. Les réponses

Le répondant devra prendre en compte deux éléments importants :

- **La réponse d'1SA sera employée jusqu'à 11 H** (l'ouverture pouvant être faible).

Exemples :

♠ 10 3 ou ♠ 2
♥ D 5 4 ♥ R 10 7 4
♦ R V 7 2 ♦ A V 9 5
♣ A V 4 3 ♣ R 10 4 3

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
1SA			

- **Le changement de couleur au palier de deux (sauf 2♣)** montrera de 8/9 à 11 points et une belle couleur cinquième.

Si la main est faible (8/9 points), une couleur sixième est souhaitable.

Le changement de couleur au palier de deux n'étant pas forcing, il ne sera pas question de l'utiliser avec une vilaine couleur ou avec un fit.

Exemples : ♠ 5
 ♥ D 7 2
 ♦ A D V 8 4 3
 ♣ 8 6 2

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
2♦			

mais

♠ D 5 et ♠ 2
♥ A 6 2 ♥ V 7 6 4 3
♦ R V 6 4 3 ♦ D 10 7
♣ 9 8 4 ♣ A R 9 2

S	O	N	E
Passe	Passe	1♠	Passe
1SA			

Toutes les précautions sont donc prises pour s'arrêter le plus bas possible dans un contrat honorable. L'ouvreur devra lui aussi obéir aux mêmes impératifs quand il aura une main faible.

B. Les développements

UN PRINCIPE GÉNÉRAL À RESPECTER :

L'ouvreur doit passer sur toute réponse de son partenaire si sa main ne justifiait pas une ouverture en première ou en seconde position.

Exemples :

♠ D V 6 4 3
♥ R 10 4
♦ A 7 2
♣ V 5

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠	Passe	2♥	Passe
Passe			

avec plaisir

♠ R 10 5 4
 ♥ A R 7 6 2
 ♦ 10
 ♣ 9 8 7

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♥	Passe	2♦	Passe
Passe			

désolé

♠ A V 9 6 2
 ♥ 5
 ♦ R 10 4 3
 ♣ V 6 3

S	O	N	E
		Passe	Passe
1♠	Passe	1SA	Passe
Passe			

Ce n'est peut être pas le meilleur contrat mais annoncer 2♦ pourrait entraîner trop loin.

C. Il existe une exception (logique) toutefois :

Avec un bicolore 5-5, et même s'il a un jeu faible, l'ouvreur peut reparler économiquement. Le camp pourra s'arrêter au palier de trois si un fit n'est pas découvert.

Exemple :

♠ 3
 ♥ V 7 4
 ♦ A D 8 2
 ♣ R 10 7 4 3



♠ R 10 8 7 4
 ♥ A D 6 5 3
 ♦ 7 4
 ♣ 2

S	O	N	E
	Passe	Passe	1♠
Passe	1SA	Passe	2♥
Passe	2SA	Passe	3♥
Fin			

Dans la suite des enchères, si l'ouvreur a reparlé sur une réponse non forcing, le répondant aura le droit de considérer que son partenaire a promis une bonne ouverture et d'en tenir compte pour ses propres enchères.

LIENS DONNES BRIDGE TRAINING

Séance B - Ouverture en 3è et DRURY

- B.1 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=piN82Svg>
- B.2 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=zV9byRmi>
- B.3 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=nmTkv9zM>
- B.4 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=gmuCzci8>