

RETOUR SUR LE 2TREFLE DRURY et LES ENCHERES APRES PASSE
--

RAPPEL : - Le 2SA Fitté doit s'utiliser même après une intervention.

- Le **2♣ DRURY** remplace le 2SA fitté, lorsque l'ouvreur a passé. (voir cours 14')

Le 2♣ DRURY (simplifié) (doit s'alerter)	Enchère du répondant qui a déjà passé avec le fit en majeure et 10/11H. Le but principal est de pouvoir jouer au niveau 2 si l'ouverture est faible.
--	---

Dans cette séquence assez fréquente :

- , - , **1P(C)** , - l'ouverture en 3^{ième} (4^{ième}) peut être très faible : jusqu'à **8/9pts surtout à Pique avec une couleur solide, mais aussi à C avec 5C et 4P.**

2T Drury avec 3P(C) et 10/11H ou exceptionnellement 6/7T et 9/10H.

Réponses de l'ouvreur : **Alerte**

- **Répétition de la couleur** → 6 cartes et l'ouverture.

- **2K ambigu.**

- **2SA** → 15/17H- Toute autre couleur indique une ouverture normale.

Réponse à 2K : Alerte - 2P(C) → j'ai effectivement 10/11 H et 3P(C). - 3P(C) → Avec 4 cartes et maximum. - 3T → c'était un vrai T : 6/7H et 9/10H.	Réponse de l'ouvreur à 2P : - Passe avec une ouverture faible. - 2SA, enchère d'essai. - 4P avec les points de Manche.
---	---

A RETENIR	En 3^{ième}, il faut être très agressif. (plus qu'en 4 ^{ième} , car alors tout le monde a passé et l'on risque de réveiller des adversaires assoupis) L'ouverture faible doit cependant se faire avec les points dans la couleur, car le partenaire doit pouvoir compter sur des plis dans cette couleur.
------------------	--

Exemples :	10 765 AR10 97 l'ouverture de 1C en 3 ^{ième} est D108 particulièrement indiquée x	Avec AVxxxx A..... On n'ouvre pas
------------	---	---

Problème : que faire après intervention ?

S O N E - , - , 1P, 2K ? → le CONTRE peut remplacer le Drury et indiquer 3P et 10/11H, ou + classiquement 4C.

AUTRES ENCHERES APRES PASSE

Ex. 1	S O N E - - 1P - 1SA* - ?	* après passe, 1SA peut aller jusqu'à 11H → avec 14/15 H en N, la manche n'est pas impossible : il faut répondre 2K avec 4 cartes ou la meilleure min par 3. (2K n'est pas forçant, mais 3K le serait → peut se faire avec 3 c.) S peut passer ou dire 2P avec un honneur ou 3K(positif) ou 2SA s'il est maximum(10/11H)
Ex. 2	- , - , 1P , - 2K(C) -----→	Misfit, faible avec 6 cartes.

Enchères à ne pas oublier :

S O N E 1P X XX* - - 2T X**	* 11H ⁺ avec par ex : Vx ARxx Rxx Dxxx **X après XX est punitif	RETENIR : Le surcontre est un enchère forte : 11H⁺ et implique que tout contre qui le suit est punitif.
-----------------------------------	--	---

S O N E 1P X 2SA* 2P 3P** 4P*** XX	* TRUSCOTT 10/12 , ouverture HLD et 4 cartes à P. ** barrage	*** superbarrage avec par ex : 10 xxxxx xx xxx xx
---	--	---