

LA PROMOTION D'ATOUTS EN FLANC (1) : LE SWING

Introduction :

La promotion d'atouts est une manœuvre qui a pour but de hisser d'un cran dans la hiérarchie des valeurs un atout non maître de façon à lui permettre de réaliser une levée. Le Valet n'occupe que la 4^{ème} place dans la hiérarchie, derrière ARD et un Valet troisième ne devrait donc pas gagner de levées, mais s'il est placé en surcoupe derrière ARD, il en réalisera une.

- Les jeux de promotion d'atouts peuvent exister aussi bien en flanc que dans le jeu avec le mort :
 - **En flanc** : Le swing, l'uppercut, le knock-out, le crochet et le refus de surcoupe.
 - **Au jeu avec le mort** : Le coupe en passant.

Le swing :

Il s'agit ici de mettre le déclarant en surcoupe. De cette façon, un honneur insuffisamment gardé, R sec, Dame seconde, Valet 3^{ème}, etc., qui était destiné à être pris, fera une levée.

- Voici, à droite, une distribution d'atouts :
 - Si Sud a la main et joue atout, le Valet d'Ouest est condamné.
 - Mais si Est attaque une couleur épuisée chez Sud et Ouest :
 - ▶ Si Sud coupe gros, le Valet est « promu ».
 - ▶ S'il coupe petit, il est surcoupé.
 - La défense fera donc toujours un atout.
- Voici la donne complète, somme toute banale :
 - Est ouvre d'1♥, et Sud joue 4♠. Entame ♥6.
 - Sud ne peut gagner qu'en coupant un ♣.
 - ▶ Il doit donc différer le retrait des atouts.
 - ▶ Il prend la main à l'♥A et rejoue ♣, pour la ♣D et l'♠A.
 - Est tire le ♥R et rejoue le ♥10.
 - Sud ne peut empêcher Ouest de faire à l'atout une levée qui est la levée de chute.

♠ 8 7 3
♠ V 9 4 ♠ 10 2
♠ A R D 6 5

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

Principe et définition : le SWING consiste pour le flanc à mettre le déclarant en surcoupe, de façon à promouvoir un atout de son partenaire.

Jouer « coupe et défause » :

Proscrite normalement, car elle donne presque toujours une levée, cette manœuvre peut parfois permettre une promotion d'atout (donne de droite) :

- Sud joue 4♠ (optimiste !) ; Ouest entame ♥ARD.
 - Sud coupe et remonte par le ♣R.
 - ▶ Il joue ♠ pour la ♠D et l'♠A, puis
 - ▶ remonte à nouveau au mort à ♣ et joue ♠.
 - Est, en main au ♠R, voit 5 levées maîtresses au mort en mineures.
 - ▶ Seul espoir du flanc, une levée d'atout :
 - ▶ Si Ouest a le ♠V, la chute est inévitable.
 - ▶ Mais s'il lui reste le ♠10 sec, Est peut le promouvoir en rejouant ♥, en coupe et défause.
 - Ouest a réussi un swing.

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

Principe : Dans certains cas judicieusement choisis, jouer « coupe et défause » peut permettre, en flanc, une promotion d'atout de type swing.