

## LA PROMOTION D'ATOUTS EN FLANC (3)

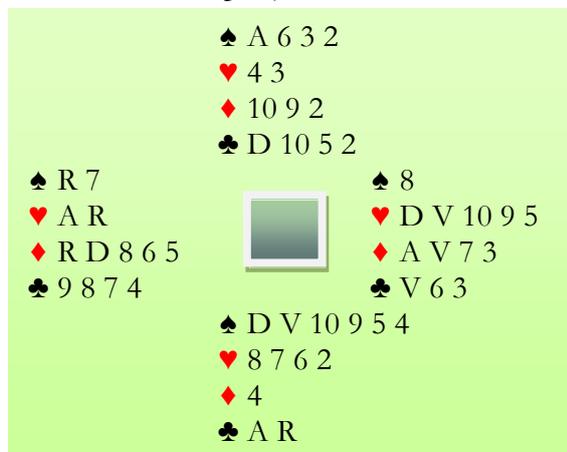
### Introduction et rappels :

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. Après le swing et l'uppercut, il nous reste, pour être complets (en flanc), à voir le knock-out, le crochet et le refus de surcoupe.

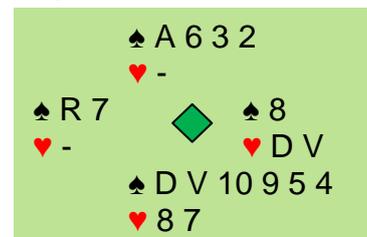
### Le knock-out :

*Knock-out*, littéralement mise hors de combat, est le nom donné par Bertrand Romanet à un jeu de promotion d'atout qu'il convient de distinguer du *swing* et de l'*uppercut*. Un des joueurs de flanc, en jouant une couleur coupée par son partenaire, lui permet, malgré la surcoupe du mort, de faire une levée avec un honneur qui autrement aurait été pris en impasse.

- Est joué le ♥D et Ouest coupe du ♠7 :
  - Ou le déclarant laisse la levée, où il surcoupe de l'♠A du mort.
  - ▶ Le ♠R devient alors maître.
- Si Est n'avait pas joué ♥ et s'il avait laissé la main à Sud, le ♠R aurait été pris en impasse.



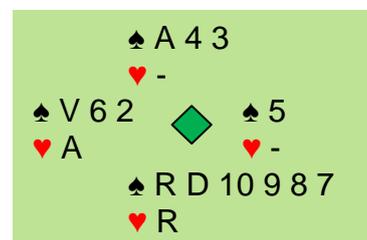
- Voici la donne complète (à gauche) : Sud joue 4♠. Ouest entame de l'♥A, ou plutôt du ♥R (convention avec AR sec).
  - Ouest joue son second ♥, puis le ♦R.
  - Est doit prendre de l'♦A et rejouer ♥.
- Sans ce *knock-out*, Sud aurait gagné le contrat.



### Le crochet :

Le *crochet* désigne d'abord une forme rare de squeeze. Mais Romanet a donné également ce nom à un jeu de promotion d'atout assez voisin du *knock-out* :

- Atout ♠ (figure de droite →) :
  - Quand Ouest joue l'♥A, le mort doit couper de l'♠A.
  - ▶ Autrement le ♠5 d'Est fait la levée.
  - ▶ Le ♠V d'Ouest se trouve affranchi (*crochet*).



### Le refus de surcoupe :



Culbertson appelle ce jeu de promotion d'atouts le « principe des gardes ».

- La combinaison AV contre RD10 chez l'adversaire ne doit produire qu'une levée, mais à l'atout, en position de surcoupe, on obtiendra une seconde levée, à condition de ne pas surcouper !
- Atout ♠. Ouest attaque l'♥A et le mort coupe de la ♠D.
  - Est ne doit pas surcouper. Il conserve ainsi la fourchette AV qui lui permettra deux levées,
    - ▶ à condition de ne pas être mis en main dans une autre couleur.
  - S'il surcoupe, le Valet sera pris par le Roi,
    - ▶ sauf si, avant de rendre la main au déclarant, Est peut rendre la main à Ouest
    - ▶ et que maintenant, le Valet puisse se faire en *swing*... Mais cette possibilité sera bien rare.
- Remarque : Dans le diagramme ci-dessus, il suffit d'enlever la ♠D en Nord et l'♠A en Est pour se retrouver en position de *swing*.

Il faut remarquer que d'autres cas de refus de surcoupe existent, hors promotion d'atout, pour garder la maîtrise des atouts, par exemple.

**En résumé : Bien des manœuvres de promotion d'atout existent.**

**Seule importe la réflexion à la table pour pouvoir les réaliser.**

**Mais la compréhension complète des mécanismes peut vous aider à bien les réussir !**