

Programme du « Perfectionnement Jeu de la carte »

Première Partie : Le jeu avec le mort à l'atout

1. Plan de Jeu à l'atout : Compte en gagnantes
2. Maniements de Couleur
3. La coupe du côté court
4. Les problèmes liés à la coupe du côté court
5. La Double Coupe
6. L'affranchissement de la couleur secondaire
7. L'affranchissement des Honneurs par la coupe
8. Manœuvres spéciales à l'atout : Guillemard et Lob
9. Le mort inversé
10. Élimination et remise en main
11. La réduction d'atout
12. Les atouts en fit 4/4

Deuxième Partie : Le flanc à l'atout

13. Le flanc à l'atout : entames et signaux
14. La signalisation en fournissant
15. La signalisation en jouant
16. Réaliser des coupes en flanc
17. S'opposer au plan de jeu du déclarant

Troisième Partie : Le jeu avec le mort à Sans-atout

18. Plan de Jeu à Sans-Atout :
Le compte en gagnantes, l'adversaire dangereux, les communications, le minutage (timing)
19. Plan de jeu à Sans-Atout (suite) : les différentes remises en main, les contretemps

Quatrième Partie : Le flanc à Sans-atout

20. Les entames d'Honneur
21. Le choix de la couleur d'entame : La 4^{ème} meilleure, la règle de onze, les entames neutres
22. L'entame d'une petite carte : détails des procédures, réaction du partenaire
23. Gérer les communications en flanc
24. Nuire aux communications du déclarant
25. La stratégie à partir de l'entame : le pair-impair du résidu et ses exceptions, le switch
26. La signalisation en défaussant
27. Le compte des mains : reconstituer la distribution des mains cachées
28. Le compte des mains (suite) : les inférences tirées des enchères et de l'entame