

## Une question d'arbitrage : Le Stop

Après toute enchère à saut, à l'ouverture, en réponse ou en intervention, le joueur suivant est tenu de faire une pause de 5 à 10 secondes avant de faire sa déclaration.

Pour qu'il y pense, le joueur qui fait ce saut doit utiliser le carton Stop.

A quoi sert ce Stop ? En obligeant le joueur suivant à respecter un temps d'arrêt avant d'annoncer, on évite que celui-ci donne à son partenaire une information involontaire sur son jeu.

En effet, vous n'avez droit pour prendre vos décisions qu'aux enchères de votre partenaire. Toute autre information (mimique, soupir, enchère très rapide, ou au contraire longue réflexion) est ce qu'on appelle une "information non autorisée"

Voici des exemples pour bien comprendre l'utilité du Stop :

Exemple 1	Nord	Est	Sud	Ouest	Main de O
	3♦	Passe	Passe	?	♠ R V 10 9 3 ♥ D 3 ♦ 10 8 7 ♣ D V 7

Dans cet exemple, si Est passe « foulée » Ouest va avoir tendance à passer, mais il va réveiller plus facilement si Est a mis longtemps avant de passer. Avec le Stop, Est doit attendre quelques secondes quel que soit son jeu avant d'enchérir, et Ouest n'a pas d'information.

Exemple 2	Nord	Est	Sud	Ouest	Main de O
	3♦	3♥	Passe	?	♠ V 9 5 3 ♥ D 8 3 ♦ 8 5 ♣ A 7 6 2

Dans cet exemple, Ouest va sans doute passer si Est a mis longtemps avant de faire son enchère. Il va sans doute demander la

manche si Est a enchéri rapidement. Ici aussi, avec le Stop, Est réfléchit observe une pause avant d'enchérir, quel que soit son jeu, et Ouest n'a pas d'information.

Après le Stop, le joueur suivant doit respecter un temps d'arrêt avant de faire son enchère pour ne pas transmettre d'information à son partenaire. Si le Stop n'a pas été respecté, l'arbitre pourra rectifier un résultat s'il considère qu'une information "non autorisée" a pu influencer, même inconsciemment son partenaire.

Remarques :

Le Stop est surtout utile en cas de barrage. Mais il n'est pas inutile de l'utiliser dans d'autres cas. Par exemple, après la séquence toute simple 1SA 3SA, le joueur suivant peut hésiter à contrer pour demander l'entame Pique. Même s'il finit par passer, le partenaire peut comprendre la situation et entamer Pique sans raison objective.

Si le joueur qui fait un saut oublie d'utiliser le Stop, le joueur suivant doit quand même respecter la durée prévue avant d'enchérir.

Voilà : Vous savez tout (ou presque !) sur le Stop !