

NOTES D'ARBITRAGE : LE STOP



Du bon usage du carton "STOP"

C'est certainement au club la carte la plus mal utilisée ou la plus mal « non utilisée ».

La seule référence en matière d'alerte est l' [Annexe 1 du Code International du bridge 2017](#). Vous pouvez la consulter. Elle est courte et porte sur l'utilisation générale de la « boîte à annonces » et notamment du STOP.

Annexe 1 : « **Avant toute enchère à saut, y compris l'ouverture, le joueur doit poser sur la table face visible le carton STOP.**
Après toute enchère à saut, l'adversaire de gauche doit respecter une pause de 5 à 10 secondes que le carton STOP ait ou non été exposé ou qu'il ait ou non été retiré. »

Ces consignes doivent être respectées, quel que soit le niveau des joueurs.

Le joueur s'appêtant à faire une enchère à saut (y compris à l'ouverture) s'emploiera à utiliser au préalable le carton STOP, puis le retirera dans un délai maximum de 10 secondes.

L'adversaire de gauche, lui, respectera ce temps avant d'effectuer une déclaration.

Un petit rappel de vocabulaire du bridge :

Annonces :

- 1) processus visant à déterminer le contrat final au moyen de déclarations successives. Il commence quand la première déclaration est faite.
- 2) l'ensemble des déclarations faites.

Déclaration :

Toute enchère, Contre, Surcontre ou passe

Enchère :

Engagement de gagner au moins un nombre déterminé de levées dans une dénomination donnée, la panoplie s'étendant de 1 trèfle à 7 sans-atouts.

C'est pour cette raison que le code utilise l'appellation « boîte à annonces » plutôt que « boîte à enchères », ces dernières étant un sous-ensemble des annonces possibles qui contiennent également le passe, le contre et le surcontre.

NOTES D'ARBITRAGE : LE STOP

Il peut exister quelques cas où le délai de réflexion pourra être plus long, au moins aussi long qu'il aurait pu être dans une séquence sans saut. Dans ce cas de figure, l'arbitre analysera la situation et en tirera les conclusions qui s'imposent, notamment si l'hésitation « longue » peut constituer **une INA (information Non Autorisée)**. La difficulté résidera souvent dans l'appréciation du délai d'hésitation qui est rarement le même selon les dires des adversaires concernés.

Le but principal est d'éviter les hésitations de l'adversaire de gauche qui pourraient mettre son partenaire en difficulté en véhiculant une probable INA. Le délai légal observé après l'enchère suivant le STOP ne constituera en aucun cas une indication de la force du jeu.

En d'autres termes, parler trop rapidement après un stop véhicule autant d'INA que parler après une hésitation marquée.

Les règles sont simples, n'est-il pas ? **On doit donc utiliser un carton STOP :**

- à l'ouverture (exemples : 2♥ ou 2♠ faibles ou artificiels, 3X barrage, mais aussi 2SA, 2♣ ou 2♦ forts).
- lors d'une intervention à saut.

On pourra s'en passer dans les séquences à deux suivantes qui en théorie ne posent aucun problème à l'adversaire.

Exemples (enchère soulignée) :

1SA	2♣	1SA	<u>3SA</u>	1♥	2♣
2♦	<u>3SA</u>	1SA	<u>6SA</u>	2♦	<u>4♥</u>

En espérant vous avoir bien fait comprendre l'importance de l'utilisation du STOP, rendez-vous lors des prochains tournois pour en vérifier l'application.