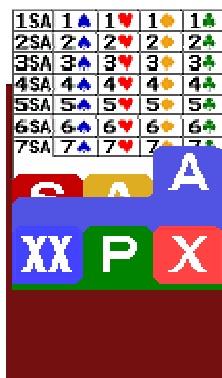


Les cartons "Stop" et "Alerte"



L'utilisation des cartons "Stop" et "Alerte" est obligatoire dans certaines conditions d'enchères.

Le carton STOP

Son utilisation est obligatoire par le joueur qui s'apprête à faire une enchère à saut. Il doit être posé sur la table avant l'enchère.

Son but est d'attirer l'attention, à la fois de son partenaire et de ses adversaires, sur le fait que le joueur qui le pose sur la table va "jumper".

Extrait du règlement :

"Enchère à saut : carton STOP

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 été ou non exposé ou qu'il ait été ou non retiré.

Le fait de ne pas utiliser le carton STOP peut compromettre les droits d'un joueur dont l'adversaire de gauche n'aurait pas respecté une pause consécutive à une enchère à saut."

Le carton Alerte

Il doit être obligatoirement utilisé **par le partenaire du joueur qui enchérit**, chaque fois que celui-ci fait une enchère conventionnelle inusitée, à l'exception des conventions traditionnelles telles que le Stayman ou le Texas par exemple.

Le joueur qui alerte doit s'assurer que son action a été parfaitement perçue par ses adversaires.

Le joueur dont c'est le tour d'enchérir pourra, s'il le désire, questionner celui qui a posé le carton Alerte sur la table sur la signification de l'enchère alertée.

Ce dernier devra lui répondre de façon claire, mais s'abstiendra de tout commentaire superflu et **ne donnera cette explication que si elle a été sollicitée**.

En cas d'explication erronée, son partenaire ne devra en aucun cas rectifier ou montrer sa surprise.

- Ce n'est qu'à la fin de la période d'enchères que l'erreur d'explication devra être rectifiée, et ce, uniquement par le camp qui joue le contrat.
- Si l'erreur a été commise par le camp défendant, l'arbitre ne sera appelé qu'une fois le jeu terminé.