

Stopreglen

Ideen med stopreglen er at undgå nogle af ”tøvesituationerne.

En spiller kan bruge stopskiltet (eller sige ”stop”)

Når han springer i meldingerne

Eller når han åbner på 2-trinnet eller højere

”Stop” pålægger næste spiller at pause i ca. 10 sekunder

”Stop” bruges *ikke* for at sige til makker: Så du, at jeg sprang?

Derimod bruges skiltet til at tvinge næste spiller til at holde en pause på ca. 10 sekunder.

1. eksempel:

S	V	N	Ø
Stop/3ruder.	Pause!		

Hvis Vest holder pause på 10 sekunder og dernæst passer, kan Øst ikke udrede, om Vest i løbet af de 10 sekunder tænker på at melde eller ej.

Med stopreglen undgås en del tøvesituationer. Bemærk, at den er gal, hvis hånden med de 10 sekunders pausepligt melder med lynets hast. Derved går der signal over bordet til makker om, at lynmelderen er helt blank – hvilket nok kan mane til forsigtighed.