

Bruk av stopplapp

Når man åpner med en melding på 2-trinnet eller høyere, eller når man melder andre meldinger som innebærer et hopp, skal melderens markere dette ved å bruke stoppkortet fra meldeboksen. Dette skal etterfølges av en obligatorisk tenkepause for neste spiller på ca. 10 sekunder, før spillet settes i gang igjen ved at melderens tar vekk stoppkortet/snur det eller for eksempel sier fortsett eller vær så god. Hvis motparten har stilt spørsmål ved meldingens betydning, begynner de 10 sekundene å løpe etter at forklaring er gitt. Dette gjøres fordi en hoppmelding ofte overrasker motparten, så de skal få litt bedre tid på å tenke, uten å gi urettmessig informasjon til makker.

I tillegg til ved alle hoppmeldinger gjelder bruk av stoppkort også ved alle konkurransemeldinger på 3-trinnet og oppover, selv om det ikke skjer ved et hopp. Dette er meldinger hvor begge partene har vært med å melde på minst 2-trinnet. Det gjøres kun når det er konkurransemeldinger fordi når den ene siden har fått melde i fred opp til 3-trinnet er det sjeldent at motparten ønsker å begynne å melde noe så høyt.

Det er viktig å huske at når spilleren foran legger ned stoppkortet skal man vente i 10 sekunder før man melder, uansett om man har noe å tenke på eller ikke. Det er også veldig viktig å ikke tydelig vise at man ikke har noe å tenke på, for eksempel ved å vifte med passlappen mens man venter. Hvis ikke vil det være tydelig for makker om du tenker eller bare venter på å få melde, og det kan gi urettmessig informasjon til makker, som kan ødelegge spillet.

Merk at om stopplappen ikke blir brukt har neste spiller fortsatt rett på tenkepausen på 10 sekunder.