

# BUTLER

## HOE GAAT DAT IN Z'N WERK?

De butlerserie wordt gewoon met eigen partner gespeeld op dezelfde wijze als een parenwedstrijd. De berekening vindt echter plaats op viertallenbasis, waarbij het gemiddelde van de groep wordt gebruikt als 'nevenpaar'.

### De berekening van een butler

Ter bepaling van de score van het denkbeeldige 'nevenpaar' worden alle scores van de NZ-lijn opgeteld en gedeeld door het aantal NZ-paren. Hierbij worden de hoogste en de laagste score niet meegenomen, zodat extreme scores het gemiddelde niet te veel één kant optrekken.

De gevonden uitkomst, die datumscore wordt genoemd, wordt afgerond op een 10-tal. (De afronding gebeurt naar de 0 toe, +15 wordt +10 en -15 wordt dus -10).

Vervolgens worden alle NZ-scores vergeleken met die datumscore. Het verschil tussen de eigen score en de datumscore wordt met behulp van de IMP-tabel omgezet in IMP-en (zie tabel). Voor de OW-paren gebeurt precies hetzelfde, de datumscore is dan tegengesteld aan die van NZ (dus als de datumscore van NZ +30 is, dan wordt -30 de datumscore voor OW).

### IMP - en tabel:

0 - 10	0	170 - 210	5	430 - 490	10	1100 - 1290	15	2250 - 2490	20
20 - 40	1	220 - 260	6	500 - 590	11	1300 - 1490	16	2500 - 2990	21
50 - 60	2	270 - 310	7	600 - 740	12	1500 - 1740	17	3000 - 3490	22
90 - 120	3	320 - 360	8	750 - 890	13	1750 - 1990	18	3500 - 3990	23
130 - 160	4	370 - 420	9	900 - 1090	14	2000 - 2240	19	4000 - +	24

Om dit alles te verduidelijken zijn hier een drietal scorekaartjes berekend op basis van een butlertelling en op basis van een parentelling. Aan de orde komen achtereenvolgens het al dan niet bieden van de manche, een slem en een deelscore gevecht.

In de eerste 'butler-kolom' staat het verschil t.o.v. de datumscore, in de tweede kolom het aantal IMP-en wat dit verschil oplevert / kost.

				NZ	OW	Paren	Butler versch.	Butler IMP
1	4 Sch		+1	+650		8	+30	+1
2		- 1 -			-650	0	-30	-1
3	4 Sch		C	+620		4	0	0
4		- 3 -			-620	4	0	0
5	3 Sch		+1	+170		0	-450	-10
6		- 5 -			-170	8	+450	+10
7	4 Sch		C	+620		4	0	0
8		- 7 -			-620	4	0	0
9	4 Sch		C	+620		4	0	0
10		- 9 -			-620	4	0	0

De datumscore voor NZ +620 (dus OW -620). +170 en +650 zijn niet meegenomen in de berekening.

U ziet dat het niet bieden van de manche paar 5 liefst 10 IMP-en kost en dat de behaalde overslag van paar 1 slechts met 1 IMP extra wordt beloond. In dit geval gaat het om een kwetsbare manche, U begrijpt dat het niet bieden van een niet kwetsbare manche minder IMP-en verlies oplevert. In een paren wedstrijd zou de overslag een absolute top zijn geweest!!

				NZ	OW	Paren	Butler versch.	Butler IMP
1	5 R		+1	+420		5	+10	0
2		- 1 -			-420	3	-10	0
3	6 R		-1	-50		0	-460	-10
4		- 3 -			+50	8	+460	+10
5	5 R		C	+400		2	-10	0
6		- 5 -			-400	6	+10	0
7	6 R		C	+920		8	+510	+11
8		- 7 -			-920	0	-510	-11
9	5 R		+1	+420		5	+10	0
10		- 9 -			-420	3	-10	0

*De datumscore voor NZ +410 (dus OW -410). -50 en +920 zijn niet meegenomen in de berekening.*

Een 5 R met goed tegenspel of 6 R met slecht tegenspel. Het risico dat paar 3 heeft genomen kost hun 10 IMP-en. Het verkeerde tegenspel van paar 8 kost 11 IMP-en. Deze aantallen zouden nog verder oplopen bij een kwetsbaar slem. Tevens ziet U dat de overslag bij 5 R helemaal niets uitmaakt.

				NZ	OW	Paren	Butler versch.	Butler IMP
1	2 H		C	+110		5	0	0
2		- 1 -			-110	3	0	0
3	3 H		-1	-100		0	-210	-5
4		- 3 -			+100	8	+210	+5
5	- 6 -			+100		2	-10	0
6		2 S	-1	-100		6	+10	0
7	2 H		C	+110		5	0	0
8		- 7 -			-110	3	0	0
9	3 H		C	+140		8	+30	+1
10		- 9 -			-140	0	-30	-1

*De datumscore voor NZ +110 (dus OW -110). -100 en +140 zijn niet meegenomen in de berekening.*

Paar 3 dat zich heeft laten opjagen naar 3 H levert hiervoor 5 IMP-en in. Paar 10 dat het had kunnen down spelen verliest praktisch niets, maar had veel kunnen winnen door het down te spelen. Gelukkig voor paar 5 wordt 2 S niet gemaakt, waardoor het (in vergelijking met 2 H) niets uitmaakt; 2 down echter had paar 6 veel gekost.

### Resumerend:

het bieden en maken van een manche (zeker kwetsbaar) is erg belangrijk. Speel nooit op overslagen die bij slecht zitsel de 'koude' manche down kunnen spelen. Als tegenstander geldt: probeer de tegenstander down te spelen, al kost dat af en toe een overslag.

Het bieden van een slem daarentegen moet gebaseerd zijn op goede maakkans, daar 1 (of meer) down betekent dat ook de manchepremie omgezet wordt in verliespunten.

## BETEKENIS BUTLERSCORE

Aantal spellen	BUTLER 28 spel	BUTLER 24 SPEL	PAREN %
Onwennigheid met de butlertelling maakt dat de butlerscore de gemiddelde bridger weinig zegt.	84	72	65
	78	67	64
	73	62	63
	67	58	62
	62	53	61
Nevenstaande tabel geeft het globale verband aan.	56	48	60
Omdat de butlerscore afhankelijk is van het aantal gespeelde spellen treft u twee butlerkolommen aan:	50	43	59
	45	38	58
	39	34	57
	34	29	56
	één voor 24 spellen en één voor 28 spellen	28	24
	22	19	54
	17	14	53
	11	10	52
	6	5	51
	0	0	50
	-6	-5	49
	-11	-10	48
	-17	-14	47
	-22	-19	46
	-28	-24	45
	-34	-29	44
	-39	-34	43
	-45	-28	42
	-50	-43	41
	-56	-48	40
	-62	-53	39
	-67	-58	38
	-73	-62	37
	-78	-67	36
	-84	-72	35