

## INLEIDING

Bij een parenwedstrijd worden jouw resultaten (scores) vergeleken met die van alle andere paren die in dezelfde windrichting hebben gespeeld. Er wordt een rangorde lijst opgesteld, waarbij het paar dat de slechtste score heeft behaald op een spel, helemaal onderaan wordt geplaatst. Het paar dat de beste score op datzelfde spel heeft gehaald, wordt bovenaan gezet. (je kunt natuurlijk ook gedeeld laatste of eerste worden. Gaan we verderop wel op in. Nu even gauw vergeten). Zo wordt er per spel een lijst opgemaakt met daarin van hoog naar laag, ieder paar, op basis van diens score. Een eindklassement voor dát spel. Zo'n lijst wordt vervolgens voor alle volgende spellen óók opgemaakt. Het kan best zijn dat de winnaar van het eerste spel, op het tweede spel één na laatste is geworden. De einduitslag wordt uitgerekend door voor iedere speler zijn gemiddelde plaatsing over alle spellen te berekenen. Dat wordt overigens allemaal uitgerekend in procenten. Een voorbeeld: als er maar twee spellen worden gespeeld (slecht voorbeeld dus...) en een paar heeft op het eerste spel 100% gescoord (als enige paar de beste score behaald) en op het tweede spel 60% (met nog een aantal andere paren een score behaald die iets beter was dan die van vele andere paren), dan krijgt dat paar als eindscore een percentage van 80: het gemiddelde van 100 en 60. Met 24 spellen te spelen telt elk percentage (elk spel) dus voor een vierentwintigste deel mee voor het eindresultaat.

Wat in bovenstaande (als u het heeft kunnen volgen) vooral opvalt is, dat ELK spel even belangrijk is voor het berekenen van de eindscore. Of je die geinige top (100%) nu gehaald hebt door als enige 6SA te bieden en te maken, of doordat je tegenstander ooit als enige in 2♥ is downgegaan. Elke score wordt vergeleken met die van alle andere paren in jouw eigen windrichting. De absolute hoogte van die score is totaal onbelangrijk. Het gaat om de uiteindelijke **rangorde** op elk spel en je prestatie wordt vergeleken met het hele veld (in jouw lijn).

Bij Butler wordt niet gerekend met procenten en rangorde, maar gaat het meer om de werkelijk behaalde score. En een kind weet dat een score van, geboden en gemaakt, kwetsbaar, 6♠ [+1430], meer waard is dan een score van 1SA+1 [+120]. In paren behaal je met beide resultaten wellicht 100% (als de score uniek was) en zijn beide verrichtingen dus precies even veel waard voor je eindresultaat...

Bij Butler speel je gewoon een schema van een parenwedstrijd, maar krijg je dus een beloning die sterk lijkt op die bij een viertallenwedstrijd. Er is echter één zeer belangrijk verschil: bij een viertallenwedstrijd wordt de score op elk spel vergeleken met (uitsluitend) die van je nevenpaar. Het feit dat er in de ene lijn wellicht veel meer leuke of lastige spellen zitten wordt daarmee onbelangrijk. Als je nevenpaar daadwerkelijk even sterk (goed) speelt, dan is het toeval "om veel in de 'goede' lijn te mogen spelen" dus irrelevant geworden.

Bij Butler word je vergeleken met alle anderen in dezelfde windrichting. Als het je specialiteit is om slem te bieden en die slemmen zitten nou net allemaal in de ándere windrichting, dan heb je vandaag weinig kans om te schitteren...

Maar het is desalniettemin toch een heel stuk plezieriger om, als je met je subliem geboden slem een hoogste score hebt behaald, om dan niet exact dezelfde beloning (van 100%) te krijgen als die gannef, die op een volgend spel als enige in een opgelegd 4♥ C [+420], "per ongeluk" in 3SA +1 [+430; de top van 100%, dus] zit. Of als dat uilskuiken, dat, op weer een ander spel, 1SA +1 [+120] maakt (de geluksvogel! Had roemloos down moeten gaan!!!), terwijl het enig **juiste** contract toch écht 2♦ C [+90] was..... Neen, die waardering in een parenwedstrijd kan heel onrechtvaardig uitvallen.

## VAN SCORE NAAR KLASSEMENT

Hoe gaat dat eigenlijk in zijn werk, dat omrekenen van de behaalde scores (+420 op spel 1, -300 op spel 2, etc, etc) naar een eindstand?

## DE PUNTENTELLING BIJ EEN PARENWEDSTRIJD

U hebt als het goed is inmiddels begrepen dat het omrekenen bij een parenwedstrijd heel anders gebeurt dan in een Butlerwedstrijd. Voor de nieuwsgierigen volgt hier het recept (de overigen kunnen doorgaan bij het gedeelte dat gaat over de Butler rekenmethode en de ongeduldigen kunnen beter doorgaan met het grondig bestuderen (doorlezen) van de wanlainers aan het einde van dit stukkie).

Vroeggûhh...

Vroeger werden scores genoteerd op een zogeheten scorekaart, te koop bij de NBB of vervaardigd in huisvlijt. Voor elk spel is er een aparte kaart. In de laatste kolom staat een wedstrijdsscore per paar, die wordt berekend n.a.v. de contractscores, die door alle paren op dat spel zijn behaald. Dat berekenen moest door de wedstrijdssleider voor alle spellen worden uitgevoerd. Daarna moesten alle scores die een paar op al de gespeelde spellen hadden bereikt worden getransporteerd naar een verzamelstaat, waarna dan de einduitslag kon worden berekend. Een hele klus. Tegenwoordig hoef je alleen nog maar het contract en het behaalde resultaat in te voeren in je BridgeMate en de PC doet verder al het werk. Gelijk na het spelen van het laatste spel kan de uitslag van de wedstrijd worden opgeroepen.

Voor het begrip is het best interessant om eens te zien hoe dat berekenen nu precies in zijn werk gaat. Hieronder een voorbeeld van een scorekaart:

Paar	Contract		Res.	Score		MP's	
	NZ	OW		NZ	OW	NZ	OW
1	4 ♠		+1	+ 650		5	
2		- 1 -			- 650		3
3	4 ♠		+1	+ 650		5	
4		- 3 -			- 650		3
5	4 ♠		+1	+ 650		5	
6		- 5 -			- 650		3
7	6 ♠		- 1	- 100		0	
8		- 7 -			+ 100		8
9	4 ♠		+1	+ 650		5	
10		- 9 -			- 650		3
11	N.G.			- (en niet: 0!)			
12		N.G.			- (en niet: 0!)		

Kijk om te beginnen nog niet naar de kolom "MP's". Op de derde regel, waar in de eerste kolom "1" staat, kun je aflezen dat paar nummer 1 als NZ het contract van 4♠ heeft geboden. Op dezelfde regel, in de kolom "Res.", staat te lezen dat het resultaat is dat zij het contract met een overslag hebben gemaakt. In de volgende kolom wordt vermeld dat dit een score oplevert van 650 punten (kennelijk zijn NZ kwetsbaar). Op de volgende regel kun je constateren dat paar 2 OW heeft gezeten en wel tegen paar 1 (OW heeft geen contract genoteerd, maar in de kolom "Contract" staat in de onderkolom "OW", dat paar 2 tegen "-1-" (dus paar 1) heeft gespeeld. In de OW score kolom staat dan ook keurig, dat paar 2 "- 650" heeft gescoord. Verder valt af te lezen dat er in totaal 10 paren dit spel hebben **gespeeld**. NB: als je bij de BridgeMate de score en het resultaat hebt ingevoerd, rekent het programma volautomatisch uit, wat dan de score wordt. Rekening houdend met de kwetsbaarheid.

We hebben nu een lijst met daarop alle door de tien paren gemaakte scores. Paren 11 en 12 hebben dit spel niet gespeeld. Als verstokte rokers kwamen zij te laat en buiten adem aan tafel en kwamen op dit spel in tijdnood. De bel was gegaan en zij mochten het spel niet meer spelen. Nu gaan we de gegevens omzetten in wedstrijdresultaten (parenwedstrijd!). Dit doen we in de kolom “MP’s, en wel per windrichting. De toverformule is, dat het slechtste resultaat wordt beloond met NUL matchpunten (MP’s), het op-één-na-slechtste resultaat met 2 mp, het daaropvolgende met 4 mp, enzovoorts.

We beginnen in de kolom NZ. We zoeken in die kolom de slechtste score op. In dit geval is dat “- 100”. Het bijbehorende paar (paar 7) krijgt nu als blijk van waardering NUL matchpunten en dat staat genoteerd in de kolom MP’s, NZ, bij paar 7. Vervolgens wordt de één na slechtste score opgezocht. En die is er niet.... Er zijn wel vier even goede of even slechte score’s! Nu even wat hersengymnastiek: Als er wél een op-één-na-slechtste score ZOU zijn geweest, dan zou dat paar voor die prestatie een score van **twee** MP’s hebben ontvangen. Het dáárop volgende paar (met de op-twee-na-slechtste score, dus) zou vervolgens recht hebben op **vier** MP’s, enzovoorts. Omdat hier 4 paren dezelfde score hebben, moeten ze de beloning eerlijk samen delen. Zij krijgen samen dus 2+4+6+8 MP’s. Dat zijn er 20, die, eerlijk delen, er voor alle vier die paren dus 5 MP opleveren. En dat staat precies zo te lezen in de kolom.

Nu gaan we naar de kolom MP’s/OW. Daar krijgt het paar met de beste score (paar 8) alle punten. Dat zijn er, met 10 spelers, dus  $10 - 2 = 8$ . De overige punten  $0 + 2 + 4 + 6 (=12)$  worden gelijkmatig verdeeld over alle andere paren die immers allen dezelfde score (dus elk 3 MP) hebben gehaald. Per windrichting is nu een rangorde aangebracht van de paren. Je kunt dit natuurlijk ook in een percentage uitdrukken. In elke windrichting is, zoals we zagen, een maximum score te halen van 8 MP’s. Paar 7 heeft er 0 gehaald en heeft dus een score van 0%. Maar paar 8 heeft er 8 gehaald. En “acht uit acht is 100%”, zoals de vakman zegt. Alle andere paren in NZ hebben (toevallig, in dit voorbeeld) elk een score van 5 MP en scoren dus ieder  $5/8 \times 100\% = 62,5\%$  en in OW scoren ze  $3/8 \times 100\% = 37,5\%$ .

Aan tafel hoor ik wel eens het misverstand, dat als er van de zeg 14 paren, er twee een gedeelde top halen, dat zij dan dus ieder die 100% krijgen. Of, nog fraaier, dat zij die 100% eerlijk moeten delen en dus ieder 50% scoren..... Onzin natuurlijk. Het percentage is afhankelijk van **én** het aantal paren (hier 14) **én** de rangorde. Hier gedeeld eerste worden, betekent dat zij de twee bovenste plaatsen en de bijbehorende MP’s moeten delen. Bij 14 paren zijn dat dus resp. 12 en 10 MP. Zij krijgen dus ieder de helft (11 MP) van de samen verdienende 22 MP’s en daarbij past voor elk een percentage van  $11/12 \times 100 = 91,67\%$ . Zo, dat misverstand is óók weer de wereld uit.

Om het resultaat, over alle spellen gerekend, te bepalen, worden per paar alle behaalde matchpunten opgeteld en gedeeld door het aantal spellen, dat dit paar heeft gespeeld. Dat leidt tot een gemiddelde van alle behaalde matchpunten en dat wordt dan weer uitgedrukt in een percentage. En nu is de rangorde (en daarmee de uitslag van deze wedstrijd) duidelijk. Het paar met de meeste procenten wordt winnaar, etc.

Merk hierbij op, dat een spel dat niet wordt gespeeld door een paar (tijdnood), ook totaal niet wordt meegenomen in de berekening van de uitslag: op dat spel worden géén mp verdiend, maar het wél behaalde totaal over de overige spellen wordt gedeeld door die overige spellen. Het enige verschil is, dat het gemiddelde nu over wat minder spellen wordt uitgerekend. Dus een paar dat veel spellen niet heeft kunnen spelen krijgt een uitslag, die wat minder veelzeggend is (statistisch gezien). Als je tijdens het WK maar één spel speelt en je haalt 100%, moet je gelijk naar huis gaan en nooit meer spelen. Dan heb je het beste resultaat ooit gespeeld en ben je héél goed. Als je honderd spellen hebt gespeeld en je hebt een score van 85% dan ben je denk ik gelijk voor eeuwig wereldkampioen. Maar op één spel 100%, dat lukt iedereen ooit wel eens. Hoe meer spellen gespeeld, des te betrouwbaarder de uitslag als het gaat om de werkelijke sterkte van de spelers. Als je een parenwedstrijd speelt en er zitten maar 8 paren in jouw lijn, dan is de uitslag nauwelijks nog representatief te noemen. Vooral als je tegen paar 8 een stilzittafel hebt. Vandaar dat een wedstrijdleider soms wat wil goochelen (niet Googelen) om extremen in twee speellijnen te vermijden. Hij kan dan een paar uit een andere lijn “lenen” om een te kleine lijn wat op te vullen.

Merk óók op, dat het **helemaal fout** is om, als er door tijdgebrek een spel niet gespeeld kan worden, om dan als score “PAS” te noteren (of in te voeren)! Zie paar 11. In dat geval **score** je in de bovenstaande tabel nl. NUL punten. En dat zijn echt een paar MP’s en dat leidt niet alleen tot een

zeker percentage, maar (erger nog) beïnvloedt alle andere scores óók nog eens. Helemaal fout dus. Niet gespeeld is niet gespeeld, is een blanco spel. Dat gewoon **niet** mag worden **meegeteld**: “N.G”!!!

#### DE BUTLER PUNTENTELLING

Hoe gaat de telling hier in zijn werk? Nu, niet eens zo héél erg anders dan bij paren. De zogeheten Butlerwedstrijd is in eerste instantie een gewone parenwedstrijd. Voor het noteren van de scores worden dezelfde scorekaarten gebruikt. Bij Butler worden de scores op een spel echter niet omgerekend in matchpunten (u weet wel 0, 2, 4, 6, enz.), maar in IMP's, ongeveer zoals dat bij viertallenwedstrijden gebeurt. De rangorde-waardering wordt nu als het ware “gewogen”. Als de top in “echte score” 1430 punten waard is en de direct eronder liggende score is 680, dan zie je van dat verschil wel even iets meer terug, dan de 2 mp's bij een parentelling. Het verschil in werkelijke score, hier dus  $1430 - 680 = 750$ , wordt bij Butler namelijk middels een tabel vertaald naar **13 IMP's**. Wel even eerlijker voor de moeite van 6♥ C tegenover 4♥ + 2.

In tegenstelling tot de matchpunten kunnen de imps zowel positief als negatief zijn, zodat 0 imps een middenscore is, zowel op een spel als op een hele zitting. De beste score staat nog steeds bovenaan, de slechtste onderaan en de rest er ergens tussen. Alleen is het verschil tussen twee opeenvolgende scores nu niet meer steeds het standaard getal van 2 punten. Kort en goed, je krijgt nu voor de score meer “loon naar werken”.

Voor degenen die niet zo nodig het naadje van de kous willen weten: Lees verder bij het gedeelte dat gaat over de gevolgen van de Butlertelling voor het daadwerkelijke spelen.

(voor de echte bridge-nerds)

Bij het berekenen worden eerst de werkelijke scores voor alle contracten berekend. Vervolgens worden de hoogste en de laagste score “weggestreep”. Van alle overblijvende scores wordt nu het rekenkundige gemiddelde genomen. Dat wegstrepen wordt gedaan omdat in de praktijk is gebleken dat de einduitslag dan aanzienlijk representatiever wordt. Overigens, als een lijn erg groot is (b.v. meer dan 18 paren) dan worden soms meer scores weggelaten. De score, die het rekenkundig gemiddelde van de (meeste) uitslagen is, wordt vervolgens afgerond op het laagste tiental. Als het gemiddelde b.v. 725 is, dan wordt dit veranderd in 720. De zo ontstane referentiewaarde, wordt **datumscore** genoemd. En sommige programma's doen het nóg ingewikkelder. Lees: eerlijker. Alles met het doel om tot een zo representatief mogelijke uitslag te komen.

Nu worden alle scores in de betreffende windrichting vergeleken met die datumscore. Elk paar krijgt nu een score, positief of negatief, die het verschil aangeeft tussen zijn oorspronkelijke resultaat en de datumscore. In het bovengenoemde voorbeeld krijgt de bieder van 6♥ dus nu een plusscore van  $1430 - 720 = 710$ , terwijl degene met 4♥+2 nu een score krijgt van  $680 - 720 = -40$ . Daarna worden alle zo verkregen “verschilscores” herleid naar IMP's. Dit gebeurt, net als bij viertallen, middels een conversietabel. In het geval van -40 wordt dat een uiteindelijke score van -1 IMP en in het geval van +710 worden dat +12 IMP's.

Met dit alles wordt bereikt, dat de oorspronkelijke waarde van een score veel meer tot uiting komt in het eindresultaat, dan bij de gewone parentelling. Bij die laatste is een nul gewoon een nul. Jammer dan. Maar als je bij “Butleren” een grote blunder uithaalt, krijg je een forse negatieve score, die soms zo groot is, dat je de hele avond moet ploeteren om nog op een gemiddelde plaats terecht te komen. Een slechte score tikt, evenals een goede score, niet alleen veel harder dóór, het resultaat blijft je de hele wedstrijd achtervolgen.

#### HET GEVOLG VAN DE BUTLERTELLING VOOR HET SPELEN EN HET BIEDEN

Het zal duidelijk zijn dat de strategie bij een Butlerwedstrijd dan ook nogal afwijkt van een parenwedstrijd en verdacht veel lijkt op de aanpak bij een viertallenwedstrijd. Een korte opsomming van de tactiek bij Butler:

Bij parenwedstrijden heb je op **elk** spel kansen op een top of een nul. Bij Butler kun je op een deelscorespel nooit veel winnen of verliezen, terwijl een moeilijk slemspel een enorme invloed kan hebben op het resultaat van de hele avond. Met andere woorden: het ene spel is veel belangrijker voor de zittinguitslag dan het andere spel. Verdeel je aandacht en concentratie daarop. Bij een parenwedstrijd mag je aandacht geen seconde verslappen en mag je geen geestrijke druppel drinken. Bij Butler gaat het, lichtelijk overdreven gesteld, om redelijke aantallen slaapverwekkende spellen met af en toe – onaangekondigd – een bloednerveus makend spel dat veel- of allesbepalend kan zijn voor de uitslag van de hele wedstrijd. Zoals we in de luchtvaart zeggen: “hours of boredom, interspersed with moments of stark terror”

Bij parenwedstrijden is het bieden, vooral het gevecht om de deelscore, heel belangrijk en vergt soms het uiterste van je talenten. Bij Butler komt het er eigenlijk alleen op aan om geen manche of slem te missen. Als dat er allemaal tóch beslist niet inzit in, dan mag je best even een hazenslaapje doen tijdens het passen. Maar dan het afspele. Als je in een **paren**wedstrijd wéét dat je in het verkeerde contract zit (foutje, bedankt), bijvoorbeeld in een absoluut onmaakbare 3SA (van uitkomst ben je al gelijk ééntje piep op hun ruitens) terwijl het een solide 4♠ had moeten zijn, dan kun je nu met een gerust hart alle slagen aan de tegenstanders laten; een nul is een nul is een nul en het kan niet slechter gaan worden. Hoogstens harder gaan regenen. In Butler mag je **nooit** down gaan. En als je wéét dat je down zult gaan, dan probeer je met volle overtuiging om zo min mogelijk down te gaan. Elke extra downslag laat het nog harder regenen, pardon, maakt je slechte score nóg slechter. Je kunt zagezegd nog vér onder je verdiende nul uitzakken, tot grote vreugde van je oppies. Dus vechten tot het bittere einde. In Butler speel je een op het oog makkelijk maakbaar contract af alsof je op eieren loopt en bekijk je een “onverliesbaar” contract met argusogen en je behandelt het zo neurotisch als een misantroop: er van uitgaande dat alles verkeerd zit. Een safety play noemen de experts dat. Overigens: in **ogenschijnlijk** hopeloze contracten ga je in een **paren**wedstrijd spelen op het gunstigst denkbare zitsel. Down is down, maar *veronderstel* dat je met het ideale zitsel en/of de ideale uitkomst en/of de meest domme tegenstanders je “onmogelijke” of “inferieure” contract, eventueel met (een) overslag(en) kunt maken, dan kun je een redelijke score, tot zelfs een top, maken van wat er uitzag als een vette nul. Je gaat dus een soort van roekeloos en grenzeloos optimistisch afspele.

In het algemeen: onze Weledelgeleerde Heer Butler biedt als een optimist en speelt af als een aartspessimist.

Als de manche er enigszins in zit, moet je hem bieden; één down levert maar een paar negatieve imp's op maar een gemaakte manche wordt met vele imp's beloond; dus als je de helft van je uitgeboden manches nét niet haalt, scoor je altijd nog beter dan degene die hem al die de keren niet heeft durven bieden. Het precieze omslagpunt hangt af van de kwetsbaarheid, maar op de lange termijn scoor je altijd beter, als je nogal optimistisch biedt. Natuurlijk kun je niet precies weten, hoe groot de maakkans van een contract is, maar het feit dat je bij een kans die (ruim) onder de 50% zit, al beter af bent met het bieden van de manche, maakt, dat je een wat onzeker manchecontract al snel moet durven bieden. Simpel gezegd: Bied een kwetsbare manche zelfs als je denkt dat er een redelijke kans is dat die down gaat; bied al snel een niet-kwetsbare manche zodra je denkt dat er een redelijke kans is dat die wordt gemaakt.

Voor deelscore's blijft natuurlijk gewoon het feit bestaan, dat eventuele overslagen tóch wel worden uitbetaald, dus als je redelijk zeker weet dat een manche niet haalbaar is dan blijf je zo laag als mogelijk.

Als je de keuze hebt tussen verschillende manches, bied dan de meest zekere uit (b.v. 5♣ i.p.v. 3SA). Overslagen zijn onbelangrijk. Vooral in een manche en al helemaal in een slem. Je moet het meest solide speelplan maken dat je maar kunt bedenken. Heerlijk als je een veilige 5♣ kunt bieden en geen last hebt van die joker die onterecht 3SA biedt en snetverderrie nog met een overslag máákt, ook. In paren een ramp. In Butler kost het hoogstens één impje.

Als er een klein slem in zit, mag dat niet worden gemist. Dat kost kapitalen. Maar omdat bij een niet gehaald slem óók de manchepremie wordt verloren, moet je wel wat meer solide bieden dan wanneer het alleen maar een manchepoging zou betreffen. Toch blijft de kans op grote winst maken, dat je het je niet kunt permitteren om als (bijna) enige een slem te missen. Uiteraard moet bij het afspelen weer alles op alles worden gezet om het te maken; reken op het slechtst denkbare zitsel en probeer het beste safety play daartegen te vinden. De upslag die je daarmee zou kunnen weggeven is de onbelangrijkste slag die er bestaat. Bied pas een groot slem als je vrijwel 100% zeker weet dat het er ook in zit. Hier bied je voorzichtiger dan bij een parenwedstrijd.

Het bieden van een deelscore:

Bij het bieden van een deelscore is het niet veel anders dan in een parenwedstrijd, met dien verstande dat als beide partijen de deelscore gaan bevechten, je je moet realiseren dat down gaan altijd erg nadelig is en je dus niet al te concurrerend moet bieden. Het kost nooit erg veel (impen) om de tegenstanders de deelscore waar zij recht op hebben, te gunnen. Meestal is uitnemen relatief duur (uitnemen van hun **manche** is natuurlijk andere koek). Kort en goed: bij Butler kun je op een deelscorespel nooit veel winnen of verliezen. Soezen tijdens het terughoudende bieden mag. Snurken niet. Klaar wakker worden bij het af- of tegenspelen!!!!

Down gaan betekent punten inleveren, behalve als je daarmee de tegenstander een (zekere) **manche**score verhindert. Let op beide kwetsbaarheden! Maar het uitnemen van een **deelscore** moet niet snel worden gedaan; weinig te winnen en veel te verliezen.

Het doubleren van een deelscore is rampzalig als zij het toch halen. Terwijl de winst, als zij down gaan, gering is t.o.v. ongedoubleerd down. Dus alléén doubleren als je zeker weet dat zij down gaan. Doubleer in principe nooit een vrijwillig geboden manche!

Neem grote risico's bij de poging om ze down te spelen; het weggeven daardoor, van een extra slag kost weinig en is het nemen van de kans waard. Eén upslag levert hen **1 IMP** op; één down kost ze er **tien!**

## WAT ZIJN NOU TOCH DIE !@#\$\$%& IMPEN??????

Simpel: nadat we hebben uitgerekend hoeveel een bepaalde score afwijkt van de eerder besproken datumscore, kunnen we gewoon in een tabel opzoeken, hoeveel IMP's dat verschil waard is. Die truuik is uitgehaald om extreme scores wat minder invloed te laten hebben op de meer gebruikelijke verrichtingen, waarbij die laatste onderling beter vergelijkbaar blijven en tegelijkertijd het handjevol spelers dat echt iets bijzonders heeft uitgehaald, de daarbij passende beloning of straf zal krijgen.

Tabel IMP's (verschil met datumscore):

0-10 = 0	270-310 = 7	900-1090 = 14	2500-2990 = 21
20-14 = 1	320-360 = 8	1100-1290 = 15	3000-3490 = 22
50-80 = 2	370-420 = 9	1300-1490 = 16	3500-3990 = 23
90-120 = 3	430-490 = 10	1500-1740 = 17	4000-4490 = 24
130-160 = 4	500-590 = 11	1750-1990 = 18	
170-210 = 5	600-740 = 12	2000-2240 = 19	
220-260 = 6	750-890 = 13	2250-2490 = 20	

MET BOVENSTAANDE INFORMATIE....

is hopelijk inzichtelijk gemaakt hoe bij verschillende wedstrijdvormen (voor de volledigheid: er zijn tenminste nóg twee wedstrijdvormen, te weten de viertallenwedstrijd en de Patton) wordt omgegaan

met de op elk spel behaalde resultaten. Vanwege de fundamenteel andere benadering bij de Butler resultaatberekening, vergt het spelen van een Butlertoernooi ook een duidelijk andere aanpak van de spelers dan het spelen van een parenwedstrijd. Die verschillen in aanpak zijn zowel in de biedtechniek als in de benadering van het af- en tegenspel terug te vinden.

**VOOR DE WAT MEER SIMPELEN VAN ZIEL, HIERONDER EEN PAAR ONELINERS:**  
(voor de dappere lezers die al het voorgaande tot zich hebben genomen, wat zeg ik, hebben bestudeerd, is onderstaande, inclusief de kleine lettertjes, heel bruikbaar als een niet al te ongenueanceerde samenvatting)

Bij Butler:

- **Bied scherpe manches**  
Als je maar half denkt dat een manche er in kan zitten, dan moet je hem bieden. Voor een klein slem moet je wat terughoudender zijn, maar als je de maakkans op iets beter dan 50% inschat, dan is het zeer te overwegen om dat slem toch te bieden (maar wel solide bieden; dus controle's uitwisselen en azen vragen en zo nodig afzwaaien. Het gaat er om dat je soms niet goed weet of je wel voldoende puntenkracht hebt. Bijvoorbeeld 6SA met samen waarschijnlijk 32 punten. In zo'n geval moet je bij twijfel, in een parenwedstrijd GEEN en in Butler WEL dat slem uitbieden).
- **Ga voor de meest kansrijke manche**  
Als 5♣ kansrijker lijkt dan 3SA, dan bied je 5♣. Overslagen zijn voor de score totaal oninteressant en down gaan is HEEL KOSTBAAR!
- **MAAK je contract!**  
Bij het afspelen zo nauwkeurig mogelijk werken. Probeer onder ALLE omstandigheden je contract veilig thuis te brengen. Ga daarbij uit van het meest ongunstige zitsel (dus speel waar mogelijk een "safety play"). Nogmaals: overslagen zijn totaal oninteressant.
- **BLIJF optimaal afspelen in het verkeerde contract**  
Met je dummy op tafel wéét je soms dat je in het verkeerde contract bent verzeild geraakt. En dat je dus een slechte score ("een nul") gaat halen. Echter: elke extra downslag levert EXTRA minpunten op. In een parenwedstrijd kan het nooit minder worden dan een ronde nul. Maar in Butler wordt de slechte score met elke downslag NOG slechter!!!
- **Neem deelscore's niet te snel uit**  
Bij paren is het gevecht om de deelscore één van de meest lucratieve bezigheden. Als je het goed kunt, dan scoor je daar vaker een top mee dan met een scherp uitgeboden manche. In Butler is het een actie die veel risico combineert met weinig winstkansen. Passief zijn kost nooit veel, als je tóch geen manchepremie kunt verdienen.
- **Geef GEEN strafdoublet op een deelscore!**  
De kans op kleine winst staat in geen enkele verhouding tot de kans op groot verlies.
- **Neem NIET kwetsbaar tegen WEL, een manche relatief snel uit**  
Zij gaan voor 600 punten, wij voor eventueel min 500.
- **Neem veel risico bij het downspelen van de tegenpartij; vooral hun manche**  
Hun overslagen tellen nauwelijks mee, maar ALS je hen "per ongeluk" down kunt krijgen dan levert dat een heel goede score op. Daarvoor hoeft je ze écht niet gedoubleerd te hebben!