

Paren-en Butlertelling

Wij beginnen aan een nieuw seizoen met zowel paren-als butlercompetities. De butlercompetitie krijgt veelal niet dezelfde waardering als de parencompetitie. Vaak betreft het dan het onvoldoende begrijpen van de butlertelling of de te volgen strategie van het spelen bij butler. Hoe de imps bij de butlercompetities tot stand komen is echter net zo ingewikkeld als hoe de % bij de parencompetities tot stand komen.

Waarom Butlercompetities? De butlertelling is ontwikkeld om onevenwichtigheden in de uitslagen van parencompetities te neutraliseren, met name de vertekening die ontstaat bij extreme scores. Ongetwijfeld kent u dat bij de parenwedstrijden wel: iedereen speelt 4 schoppen +1 en één paar speelt 6 schoppen -1 en welke positieve en negatieve gevolgen dit heeft op de scores van dat spel.

Korte uitleg van zowel de paren- als de butlertelling:

DE "GEWONE" PARENTELLING

Het resultaat dat u op een spel behaalt wordt vergeleken met de resultaten van de andere paren die in dezelfde lijn hebben gespeeld. Dat resultaat wordt berekend in Match Points (MP). Vervolgens worden de behaalde MP omgezet in procenten(%).

De MP worden berekend op basis van het aantal deelnemende paren. De top is altijd -2 van het aantal deelnemende paren. Bij 20 paren is de top dus 18 (20-2), bij 18 paren 16 (18-2), bij 16 paren 14 (16-2), enz. De MP lopen van 0 t/m 18 resp. 0 t/m 16 enz. en lopen steeds met 2 punten tegelijk op. Dus de laatste krijgt 0 MP en de daaropvolgende 2 enz. Bij gelijke resultaten worden de MP gedeeld. Stel dat wij een groep van 20 paren hebben, dan wordt uitgegaan van een top van 18. In onderstaand voorbeeld krijgt paar 1 dan 18 MP = 100%, de paren 17 en 19 krijgen $(0 + 2) : 2 = 1$ MP = 5,56%, de paren 9, 11 en 13 krijgen $(10 + 8 + 6) : 3 = 8$ MP = 44,44%.

In onderstaande kolommen ziet u de berekeningen van de paren die NZ hebben gespeeld, de oneven nummers. Bij de OW paren, de even nummers, is de berekening hetzelfde en wordt dan het spiegelbeeld van de NZ paren. Paar 2 krijgt hier dan 0 imps of 0%, enz.

Zijn er arbitrale scores dan wordt de berekening van de % al heel wat ingewikkelder.

paar	gespeeld:		
	contract	res.	score
1	4 ♥	+1	+ 450
3	3 SA	+1	+ 430
5	4 ♥	C	+ 420
7	4 ♥	C	+ 420
9	3 SA	C	+ 400
11	3 SA	C	+ 400
13	3 SA	C	+ 400
15	3 ♥	+ 1	+ 170
17	4 ♥	- 1	- 50
19	3 SA	-1	- 50

resultaat	
in MP	in %
18	100,00 %
16	88,89 %
13	72,22 %
13	72,22 %
8	44,44 %
8	44,44 %
8	44,44 %
4	22,22 %
1	5,56 %
1	5,56 %

DE BUTLER TELLING

We gaan uit van de eerder genoemde 20 paren, spellen en resultaten.

De datumscore.

Eerst wordt per spel een zogenaamde **datumscore** berekend. Dit is de gemiddelde score van alle op het spel behaalde resultaten, waarbij we één maal de hoogste score (hier de + 450 van paar 1) en één maal de laagste score (hier – 50) niet meetellen. De onevenwichtigheden worden op deze wijze geneutraliseerd.

We komen dus aan:

$$(420 + 420 + 430 + 400 + 400 + 400 + 170 - 50) : 8 = 323,75$$

en we ronden deze af op het dichtstbijzijnde tiental, dus **320**.

Verschil met datumscore berekenen

Vervolgens berekenen we voor ieder paar het verschil tussen de behaalde score en de datumscore. Dit kan een positief of een negatief getal opleveren, zie hieronder.

paar	resultaat	score		datum score	=	verschil	imp
1	4 ♥ +1	+ 450	-	320	=	+ 130	+4
3	3 SA +1	+ 430	-	320	=	+ 110	+3
5	4 ♥ c	+ 420	-	320	=	+ 100	+3
7	4 ♥ c	+ 420	-	320	=	+ 100	+3
9	3 SA c	+ 400	-	320	=	+ 80	+2
11	3 SA c	+ 400	-	320	=	+ 80	+2
13	3 SA c	+ 400	-	320	=	+ 80	+2
15	3 ♥ +1	+ 170	-	320	=	- 150	-4
17	4 ♥ -1	- 50		320		- 370	-9
19	3 SA -1	- 50		320		- 370	-9

Toekennen imp.

Het berekende verschil wordt omgerekend in imp (international match points), volgens de onderstaand imp tabellen.

verschil	imp	verschil	imp	verschil	imp	verschil	imp
0-10	0	220-260	6	600-740	12	1750-1990	18
20-40	1	270-310	7	750-890	13	2000-2240	19
50-80	2	320-360	8	900-1090	14	2250-2490	20
90-120	3	370-420	9	1100-1290	15	2500-2990	21
130-160	4	430-490	10	1300-1490	16	3000-3490	22
170-210	5	500-590	11	1500-1740	17	3500-3990	23
						4000-meer	24

Dit leidt dan tot de volgende imp scores, zie rechterkolom onderimps in 1^e schema van deimps.

We zien dat er nog wel verschillen blijven bestaan, maar dat deze erg klein zijn en dat “verlies” op andere spellen eenvoudiger kan worden weggewerkt. 3 SA + 1 levert hier evenveel op als 4 ♥ contract terwijl het verschil bij de gewone parentelling 16,67% was. Tussen het resultaat 4 ♥ contract en 3 SA contract is maar 1 imp verschil. En dat verschil is op andere spellen eenvoudig weg te werken.

Resultaat zitting

Het eindresultaat van de zitting wordt bepaald door het totaal van op de verschillende spellen behaalde imps.

Waar moet je op letten bij Butler?

Bij Butler speel je gewoon bridge , maar je moet goed letten op onderstaande punten:

- als de manche erin zit, moet je hem bieden. Bij twijfel toch proberen de meest zekere manche te bieden. De manche missen is te kostbaar.
- een overslag is alleen wat waard als je contract zeker is. Als je gokt op een overslag en de gok lukt, levert dat hooguit 1 IMP op, Als de gok mislukt, lever je al snel een groot aantal IMPS in.
- down gaan betekent punten inleveren, behalve als je daarmee de tegenstander een (zekere) manche-score verhindert. Niet kwetsbaar 3 down kost 500 punten. De tegenpartij kwetsbaar de manche laten spelen kost 600 punten.
- Down gaan kost punten. Het is dus niet verstandig om snel een deelscore uit te nemen. Tegen 2 Harten uitnemen met 2 schoppen en dan twee down gaan kan kostbaar zijn, vooral als je gedoubleerd wordt en/of kwetsbaar bent.
- Als je de keuze hebt tussen verschillende manches, biedt dan de manche die het meest zeker is. Velen hebben een voorkeur voor 3SA boven 5 Ruiten . Als er een risico is dat 3SA down gaat, heeft 5 Ruiten de voorkeur. Uiteindelijk is er nauwelijks verschil tussen 5 Ruiten contract en 3SA plus 1 en is er een gigantisch verschil tussen 5 Ruiten contract en 3SA – 1.
- Een strafdoublet kan erg kostbaar zijn als je een deelscore doubleert en de tegenstander haalt het. Hij krijgt dan *een* bonus van 1 tot wel 8 IMP's. Als hij 1 down gaat, levert dat meestal slechts 2 IMP's op ten opzichte van niet gedoubleerd down gaan.
- Als tegenspeler neem je wat meer risico om het contract down te spelen. Als je gokt op een downslag met als consequentie dat bij misgokken de leider een upslag krijgt, doe je dat bij Butler gewoon. 1 upslag kost slechts 1 IMP, maar down gaan van de tegenpartij kan 10 IMPS opleveren.
- Als er slem in zit, mag dat onder geen voorwaarde worden gemist. 3SA plus vier (kwetsbaar) kost u zo maar 12 IMPS als anderen 6SA contract maken, ondanks dat u meer slagen haalde.

Tenslotte wordt de uitslag op de computer uitgerekend net zo als bij de paren. Hopelijk draagt een beter inzicht in de berekening van de butlertelling bij tot meer waardering voor de butlercompetitie.