

Uitleg butler telling bij bridge



Waar draait het om?

- De datumscore.
- Hoe komt men aan een datum score?
- 10 scores:
 - 1x 430
 - 5x 400
 - 2x 150
 - 2x -50

De hoogste en de laagste score worden weggelaten om een eerlijke score te krijgen.

Datum score vervolg...

- $5 \times 400 = 2000$
- $2 \times 150 = 300$
- $1 \times -50 = -50$
- Wat neerkomt op een totaal van 2250.
- Dit getal wordt gedeeld door het aantal scores, in dit geval 8 (5+2+1)
- $2250/8 = 280 \rightarrow$ dit is de datum score van dit spel!

- Als we een datum score hebben, kunnen we deze omrekenen naar impen.
- Daarvoor is een imp tabel gemaakt!
- Het verschil van jouw score met de datum score is je imp score in de tabel.
- +400 is hoeveel impen?
- $400 - 280 = 120$ dat is 3 impen.

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

De scores waren: 430/400/150 en -50

- Hoe rekenen we het uit:
- De datumscore was 280.
- Het verschil tussen 430 en 280 is: 150
- 150 staat gelijk aan 4 imp
- 400 is dan 120 verschil en 3 imp
- 150 is -130 verschil en is -4 imp
- -50 is een verschil van 330 en -8 imp

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

Waarom is down gaan zo duur?

- Als de datumscore 400 is, iedereen in 3 sans contract of +1.
- Dan is -50 -450 punten van de datumscore, dan heb je als enige -10.
- Daarom is het maken van je contract zo belangrijk bij butler.
- Downgaan kost een vermogen. +1 slechts 1 enkel impje.
- Een overslag levert je vaak een imp op, kan je veilig een overslag maken dan natuurlijk wel doen! (20x1 imp is ook 20 impen)

Waarom is de manche bij twijfel bieden slim?

- Stel, je twijfelt of je de manche gaat bieden of niet...
- We gaan even uit van een datumscore van 170 (3 schoppen +1)

3 + 1

score = 170 en de imp score = 0 imp

kwetsbaar hetzelfde

4 contract

score = 420 en de imp score = 6 imp

Kwetsbaar 620 = 10 imp

4 -1

score = -50, imp score = -6 imp

Kwetsbaar -100 = -7 imp

Wat is nog meer een voordeel van butler?

- Bij de deelscore maakt het weinig of niets uit of je een hoge kleur of een lage kleur speelt.
- Ga dus voor de beste fit!
- Speel geen gevaarlijke sans, ga liever naar een 5 laag.
- Als je over hebt in een 5 laag... denk eens aan 6.
- Boven alles, probeer een + score te behalen.
- Wees voorzichtig met uitnemen.
- Als de tegenstanders niet verder komen dan een deelscore.. Pas, neem geen risico.
- Let wat meer op de kwetsbaarheid.

- Hopelijk hebben jullie nu meer plezier met butler!

