



Scoreberekening bij Butler-telling (we hebben 12 scores in dit geval)

| Contract | Door | NZ-score | Paar NZ         | Paar OW          |
|----------|------|----------|-----------------|------------------|
| 7♠-1     | N    | -100     | Johan - Ine     | Onno - Lies      |
| 2♠+4     | N    | +230     | Lia - Kees      | Ans - Theo       |
| 4♠+1     | N    | +650     | Jannie - Tim    | Ingrid - Elise   |
| 4♠+2     | N    | +680     | Karel - Jannie  | Ward - Henk      |
| 4♠+2     | N    | +680     | Wim - Job       | Bram - Kasper    |
| 4♠+2     | N    | +680     | Trees - Marion  | Rob - Piet       |
| 4♠+3     | N    | +710     | Thijs - Helma   | Ine - Nico       |
| 6♠c      | N    | +1430    | Koos - Patricia | Ben - Ingrid     |
| 6♠c      | N    | +1430    | Ben - Agnes     | Johan - Arie     |
| 6♠c      | N    | +1430    | Ank - Toos      | Patie - Annie    |
| 6♠+1     | N    | +1460    | Lenie - Henk    | Corrie - Andries |
| 6♠+1     | N    | +1460    | Jo - Wil        | Irene - Josette  |

- ① Eerst wordt de hoogste en laagste score eraf gehaald.

Er blijven 10 scores over: +230; +650; +680; +680; +680; +710; +1430; +1430; +1430; +1460;

- ② Van de overgebleven scores nemen we het gemiddelde. Dit is de datumscore.

Datumscore: +930 (dit is het gemiddelde van de 10 scores afgerond op tiental)

- ③ Vergelijk de NZ-score met de datumscore. Dit is de verschilscore.

Versilsscore voor 6♠c (NZ-score +1430) heb je tegenover de datumscore  $1430 - 930 = +500$

Versilsscore voor 4♠+2 (NZ-score +680) heb je tegenover de datumscore  $680 - 930 = -250$

- ④ Zoek je verschilscore op in de IMP-tabel

Voor 6♠c verschilscore = +500 levert op: +11 IMPS

Voor 4♠+2 verschilscore = -250 levert op: -6 IMPS

| Contract | Door | NZ-score | IMP NZ | IMP OW |
|----------|------|----------|--------|--------|
| 7♠-1     | N    | -100     | -14    | +14    |
| 2♠+4     | N    | +230     | -12    | +12    |
| 4♠+1     | N    | +650     | -7     | +7     |
| 4♠+2     | N    | +680     | -6     | +6     |
| 4♠+2     | N    | +680     | -6     | +6     |
| 4♠+2     | N    | +680     | -6     | +6     |
| 4♠+3     | N    | +710     | -6     | +6     |
| 6♠c      | N    | +1430    | +11    | -11    |
| 6♠c      | N    | +1430    | +11    | -11    |
| 6♠c      | N    | +1430    | +11    | -11    |
| 6♠+1     | N    | +1460    | +11    | -11    |
| 6♠+1     | N    | +1460    | +11    | -11    |

IMP-tabel

| Vershil  | IMP |
|----------|-----|
| 20-40    | 1   |
| 50-80    | 2   |
| 90-120   | 3   |
| 130-160  | 4   |
| 170-210  | 5   |
| 220-260  | 6   |
| 270-310  | 7   |
| 320-360  | 8   |
| 370-420  | 9   |
| 430-490  | 10  |
| 500-590  | 11  |
| 600-740  | 12  |
| 750-890  | 13  |
| 900-1090 | 14  |

IMP = International Match Point



## Gebruik de volgende strategie voor de Butlertelling:

Bij het zelf bieden en spelen:

- Bied agressief: een manche of slem die een maakkans heeft wil je niet missen.
- Speel veilig: maak je contract, overslagen tellen nauwelijks.

Bij het tegenspelen:

- Een overslag weggeven is niet erg, zoek naar een manier om een contract down te spelen
- Een strafdoulet bij een deelscore kost veel als het contract wordt gemaakt
- Een strafdoulet als een contract van de tegenpartij veel down gaat levert ook veel op

Strategie terug zien voorbeeld op pagina 1:

- Bied agressief: een manche of slem die een maakkans heeft wil je niet missen.  
Wanneer je niet in de manche zit (2♠+4) verlies je 12 IMP's  
Wanneer je in de manche zit, maar niet in slem verlies je 6 IMP's  
Wanneer je in slem zit, win je 11 IMP's
- Speel veilig: maak je contract, overslagen tellen nauwelijks.  
Of je nu 6♠ maakt, of 6♠+1 maakt, het maakt niet uit in IMP's (beide +11)  
Alleen als je down gaat kost het veel. Bij 7♠-1 kost het je 14 IMP's.