



Hieronder wordt summier beschreven wat butler inhoudt en wat de belangrijke aspecten zijn bij het spelen en bieden. Omdat butler een combinatie is van parenbridge en viertallenbridge, wordt heel kort ingegaan op viertallen. De tactiek bij het spelen en bieden is gelijk.

Viertallen is een wedstrijdvorm waarbij twee teams die elk uit twee paren bestaan tegen elkaar spelen. Een volledige viertallenwedstrijd bestaat uit twee helften, waarbij beide paren van elk team tegen elkaar uitkomen. Omdat per helft aan beide tafels dezelfde spellen worden gespeeld is het mogelijk de resultaten van de twee teams met elkaar te vergelijken.

Wat de score op elk spel betreft ben je bij viertallen uitsluitend afhankelijk van wat de andere tafel (nevenpaar) op dat spel heeft gedaan. Dit in tegenstelling tot een parenwedstrijd, waar de score wordt beïnvloed door wat alle paren op dat spel hebben gepresteerd (wat voor het gevoel wel eens tot onrechtvaardige scores leidt).

Viertallen is daarom een eerlijker en zuiverder vorm van bridge en de meeste (ervaren, professionele) spelers geven daarom dan ook de voorkeur aan viertallenbridge boven parenbridge. Helaas is de viertallencompetitie om organisatorische redenen uit de wedstrijdkalender van BCG gehaald. Butler is de vorm van bridge die het meest aansluit bij viertallen. De Butlerwedstrijd is in feite een gewone parenwedstrijd, maar bij butler worden de scores op een spel omgerekend in imps, zoals dat bij viertallenwedstrijden gebeurt. Zie voorbeeld onderaan.

Bieden: Manches en slems leveren dik geld op bij viertallen (butler) en daarom bied je een krappe manche veel eerder dan bij paren, want 3Ha+1 is dik verlies als de tegenstanders de manche hebben geboden. (Bied scherpe manches). En de manchepunten op het spel zetten voor een krappe slem? Ook vaak doen, want iedereen doet het, dus maken of down-gaan met z'n allen.

Wat je beslist NIET doet bij het bieden:

- ▶ 3SA gokken als 4Ha of 4S veilig is, want de 10 punten winst tussen 430 en 420 levert nul IMPs op voor je risico.
- ▶ Zwakke volgbiedingen doen, want dat levert de tegenpartij vaak pluspunten aan beide tafels op en daar gaat het om.
- ▶ Voor straf een contract-onder-de-manche doubleren, tenzij je ZEKER weet dat het down gaat. Als het gemaakt wordt, geef je zomaar de manchepremie cadeau en dat tikt flink aan.

Spelen: speel een spel veilig uit, maak je contract, een overslag is van geen belang vergeleken met het risico van downgaan. Dat is lekker rustig spelen. Tegenspelen: Als tegenspeler kun je onverwachte acties bedenken om de leider down te krijgen, want een overslag weggeven doet nauwelijks pijn.

Een overslagje meer of minder telt niet echt door, het missen van een kwetsbare manche of

slem kan de wedstrijd daarentegen bepalen. Door deze benadering is het viertallen een andersoortige bridgewedstrijd. In viertallen bied je agressief, maar speel je veilig (overslagen tellen nauwelijks mee). In paren bied je safe, maar speel je agressief (een overslag kan de top zijn).

Enkele pointers:

- Als de manche er in 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. Gokken op een overslag en daardoor down gaan is kostbaar en kost al snel 10 IMP's.
- Down gaan betekent punten inleveren, behalve als je daarmee de tegenstander een zekere manche score ontnemt. Het is niet verstandig om snel een deelscore uit te nemen: levert niet veel op, zeker niet als je gedoubleerd down gaat.
- Als je de keuze hebt tussen verschillende manches, bied dan de manche die het meest zeker is. Velen hebben een voorkeur voor 3SA boven 5♣; geeft dit echter een extra risico doe het dan niet en speel gewoon 5♣.
- Een strafdoulet bij een deelscore kan heel kostbaar zijn als het contract gemaakt wordt, je geeft de manche bonus weg terwijl -1 meestal maar 2 IMP's oplevert.
- Als tegenspeler neem je wat meer risico om het contract down te spelen. Als je gokt op het behalen van een down slag met als consequentie dat bij het misgokken de leider een up slag heeft, moet je dit gewoon doen. Het kost je slechts 1 IMP maar het kan 10 IMP's opleveren.
- Als er slem in zit, mag dat absoluut niet worden gemist. Het contract 3SA + 4 kwetsbaar, kost zomaar 12 IMP's als andere een 6 SA contract maken, ondanks dat je 1 slag meer gemaakt hebt.

Telling:

De Butler-resultaatberekening is een telmethode, die is ontwikkeld om onevenwichtigheden in de uitslag van een parenwedstrijd te neutraliseren. Met name de vertekening die ontstaat als er extreme scores zijn. Stel 4♠ is dus het normale contract en 4 NZ-paren maken 4♠ + 1, behalve 1 paar dat 6♠ geboden heeft en -1 noteert. In paren krijgen de 4 NZ-paren 62,50% en OW-paren 37,50% (1 krijgt 0% en 100%). Een enorm verschil, zonder dat de paren die goed hebben geboden en gespeeld hier iets aan kunnen doen. In de Butlertelling wordt deze oneerlijkheid geneutraliseerd omdat men kijkt naar wat een redelijk gemiddelde score is en vervolgens wordt gekeken of paren hiervan positief of negatief afwijken. De meest extreme +score en de meest extreme -score worden eruit gehaald.

Vervolgens wordt het gemiddelde berekend van de andere scores. Dit gemiddelde noemt men de datumscore. Daarna worden alle scores vergeleken met deze datumscore en het verschil wordt omgezet in +IMP en -IMP. In butler krijgen de 4 NZ- en OW-paren 0 IMP. Het resultaat is dus dat de paren, die gelijk scoren gelijk beloond worden en de paren, die extreem positief of negatief scoren, navenant worden beloond of bestraft.