

Butler, hoe werkt dat en hoe moet ik daar mee omgaan?

Butler is een unieke combinatie van paren en viertallen: er wordt een viertallen telling gehanteerd, terwijl je gewoon een schema speelt van een parenwedstrijd. Bij viertallen wordt de score van het paar aan de ene tafel vergeleken met de score van het nevenpaar aan de andere tafel; bij Butler worden de scores van alle paren vergeleken met het berekend gemiddelde.

Bij Paren krijg je voor elk spel een score die varieert tussen de 0 en (bij 16 paren in de lijn) 14 matchpunten (het loopt per 2 punten op). Degene met het beste resultaat krijgt er 14 en degene met het slechtste resultaat krijgt er 0. Als spelers een gelijk resultaat halen, delen ze de punten (twee slechtste scores krijgen allebei 1 punt). Als je op één spel een top haalt en op een ander een 0, scoor je 50%.

Elk spel is dus gelijk. Als je 2 Schoppen plus 1 haalt (en je bent de enige met die upslag, dus 30 punten beter dan de rest) dan krijg je dus die 14 matchpunten. Als een ander op een ander spel als enige 6 Sans biedt en maakt (de rest biedt 3SA en haalt plus 3, in dit geval dus 750 punten beter dan de rest), dan krijgt die ander daar ook 14 matchpunten voor.

Bij score volgens de Butler methode wordt het verschil in punten omgezet in IMP's (International Match Point). Het is dan logisch dat de 750 punten verschil stukken beter scoort dan de 30 punten verschil. Dat houdt tevens in, dat bij het spelen volgens een Butler telling je van de eerste tot en met de laatste slag moet spelen voor wat je waard bent.

Stel je zit in het verkeerde contract en wordt gedoubleerd. Ieder ander haalt 3SA en jij gaat down op 4 Schoppen. Bij een score volgens de Paren methode kan je laconiek zeggen: "Ach, een nul is een nul". Het maakt niet uit of je -100 of -1100 scoort, je hebt de slechtste score en dus een 0. Bij Butler wordt die -1100 omgerekend naar IMP's en dat kan betekenen dat je de volgende 10 spellen de sterren van de hemel moet spelen om die klap weer enigszins te boven te komen.

Bij paren wordt vaak gegokt. Als je een overslag kan halen, heb je snel een top. Als je door het gokken op de overslag down gaat, zijn er meer geweest, dus heb je een gedeelde 0. Bij Butler wordt dat zwaarder afgerekend: een overslag levert 30 punten beter resultaat op dan de rest (is 1 IMP) terwijl down gaan al snel zo'n 10 IMP's kost.

Butler is niet per sé beter, moeilijker of eerlijker. Butler is een andere manier om competitie te laten plaatsvinden en vraagt om een andere strategie van spelen en bieden.

Butler en viertallen hebben de strategie gemeen:

- 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 10 IMP's 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. Als je de kaart ervoor hebt is het vrijwel altijd beter een 4♠ of 4♥ contract bij een kwetsbare tegenstander uit te nemen met een niet kwetsbare 5♣ of 5♦. De kans dat de tegenstander op 5♠ of 5♥ 1 down gaat is dan helemaal kassa.

- Down gaan kost punten. Het is dus niet verstandig om snel een deelscore uit te nemen. Tegen 2♥ uitnemen met 2♠ 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♣. Als er een risico is dat 3SA down gaat, heeft 5♣ de voorkeur. Uiteindelijk is er nauwelijks verschil tussen 5♣ contract en 3SA plus 1 en is er een gigantisch verschil tussen 5♣ contract en 3SA – 1.
- Een strafdoulet kan erg kostbaar zijn als je een deelscore doubleert en de tegenstander haalt het. Hij krijgt dan de manche bonus. 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 levert 10 IMP's op.
- Als er slem in zit, mag dat onder geen voorwaarde worden gemist. 3SA plus vier (kwetsbaar) kost u zo maar 12 IMP's als anderen 6SA contract maken, ondanks dat u meer slagen haalde.