



't Robbertje

Het 2e exemplaar

Het is al weer ruim een maand geleden dat het eerste exemplaar van 't Robbertje verscheen. De afgelopen maand is voorbij gevlogen, dus blijkbaar hebben we een hoop lol gehad.

In dit tweede nummer een vervolg op de scoreberekening, we gaan nu wat dieper in op de scoreberekening volgens de butlertelling.

Uit ervaring weet ik dat deze berekening in eerste instantie wat ondoorzichtig overkomt (met andere woorden: ik begreep er geen snars van). Pas na de CLA-cursus werd het allemaal wat duidelijker. Niet omdat het moeilijk is maar meer omdat het onbekend is en als je met een butlertelling wordt geconfronteerd zonder een goede uitleg dan komt het wat wazig over. Hopelijk laat het artikel in deze nieuwsbrief wat licht schijnen.

Binnenkort zullen we van dezelfde avond zowel een parenberekening als een butlertelling publiceren zodat het duidelijk wordt wat de gevolgen voor de uitslag zijn.

Ook gaan we weer in op het onderwerp spelregels en met name op het uitkomen door de verkeerde speler.

In de rubriek Hoe heurt 't gaan we in op het gewenste gedrag bij en tijdens de constatering van een onregelmatigheid en de bijbehorende arbitrage.

Zoals al aangegeven is de afgelopen maand voorbij gevlogen dus een nieuwe puzzelrubriek laat nog even op zich wachten. Wel een anekdote over de Baron van Münchhausen.

Weer veel leesplezier toegewenst!

Vragen, opmerkingen, verbeteringen en/of ideeën zijn natuurlijk van harte welkom. Neem hiervoor contact op met René Vielvoije (rene.vielvoije@mare-bv.nl of persoonlijk op een clubavond).



IN DIT NUMMER

Het 2e exemplaar.....	1
Scoreberekening Butler telling.....	2
Spelregels	4
De Baron van Münchhausen hand.....	5
Hoe heurt 't.....	6
Oplossing oefening....	7

Programma komende periode

- 15, 22 mei paren
- 29 mei slotdrive (apart opgeven)
- 5 juni t/m 28 augustus zomerdrive muv 14 augustus
- 14 augustus kroegendrive (apart opgeven)
- 4 september start nieuwe seizoen
- 18 november Herfsttoernooi (apart opgeven, zet dit vast in je agenda)

Bijdragen aan dit nummer

- René Vielvoije



Scoreberekening butlertelling

Ook bij de butlertelling wordt er een score per lijn opgesteld. De score wordt echter niet uitgedrukt in een percentage maar in IMP-en (in fatsoenlijk bridgenederlands International Match Points). IMP-en moeten niet verward worden met Meesterpunten. Meesterpunten krijg je als waardering voor de plaats waarop je eind in je lijn. IMP-en krijg je als score voor het resultaat van een spel.

Om een vergelijk te kunnen maken met de parentelling gebruiken we hetzelfde voorbeeld als in de eerste Nieuwsbrief.

Hoe komt de Butler-score tot stand?

Bij de parentelling was de eerste stap om de resultaten aflopend te sorteren voor de NZ-lijn, bij de butlertelling hoeft dit niet, maar het kan het geheel wat inzichtelijker maken. Dus we gaan verder met dezelfde tabel:

Contract	Door	Resultaat	NZ-score	OW-score
4♠	Noord	C	+420	-420
3♠	Noord	+1	+170	-170
3♠	Noord	C	+140	-140
2♠	Noord	C	+110	-110
4♥	Oost	-1	+100	-100
4♦	West	C	-130	+130

Nu wordt er een gemiddeld van de scores berekend, dit gemiddelde heet de **datumscore** en om statistische redenen wordt de hoogste en laagste score niet meegenomen in de berekening. In dit geval tellen de scores in rood dus niet mee in de berekening van de datumscore.

De datumscore voor deze uitslagen is dan: $+170+140+110+100 = 520 / 4 = 130$
 Hier komt de berekening mooi uit, in de praktijk is dat vaak anders en wordt de datumscore afgerond op een veelvoud van 10 (dus 131-134 wordt 130 en 135-139 wordt 140).

De volgende stap is het bepalen van het aantal IMP-en per score: het verschil tussen de datumscore en de behaalde score wordt gebruikt om in een tabel te bepalen wat de score wordt.

Tabel om aantal IMP-en te bepalen aan de hand van verschil tussen behaalde score en datumscore:

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

Dit resulteert in ons voorbeeld in het volgende resultaat:

Datumscore = 130

Contract	Door	Resultaat	NZ-score	Vershil	IMP-en NZ
4♠	Noord	C	+420	+290	+7
3♠	Noord	+1	+170	+40	+1
3♠	Noord	C	+140	+10	0
2♠	Noord	C	+110	-20	-1
4♥	Oost	-1	+100	-30	-1
4♦	West	C	-130	-260	-6

De IMP-en in de OW-richting zijn uiteraard precies tegenovergesteld aan die van de NZ-richting. Ook de datumscore wordt het tegenovergestelde dus voor OW is de datumscore = -130. Hier is de tabel.

Contract	Door	Resultaat	NZ-score	Vershil	IMP-en NZ	IMP-en OW
4♠	Noord	C	+420	+290	+7	-7
3♠	Noord	+1	+170	+40	+1	-1
3♠	Noord	C	+140	+10	0	0
2♠	Noord	C	+110	-20	-1	+1
4♥	Oost	-1	+100	-30	-1	+1
4♦	West	C	-130	-260	-6	+6

Spelregels

Het komt weleens voor dat de verkeerde speler uitkomt. Dus in plaats van de speler links van de leider komt de speler rechts van de leider uit. Dit is reden om de arbiter te roepen omdat er sprake is van een aantal regels die toegepast moeten worden. Allereerst kan de leider de uitkomst accepteren (uitkomst blijft liggen). Er zijn dan 2 mogelijkheden: 1. de leider wil zelf leider blijven: in dat geval legt de blinde zijn kaarten op tafel, de leider speelt bij en dan de volgende speler. 2. De leider wordt dummy en legt zijn kaarten open op tafel. De beoogde dummy wordt dan de leider van het spel.

Als de leider de uitkomst niet accepteert dan wordt de uitkomstkaart een grote strafkaart en moet de linker tegenstander uitkomen. Een volgende keer meer over grote en kleine strafkaarten.

Wat extra regels en/of aandachtspunten:

- Officieel moet de datumscore en bijbehorende IPM-en in beide richtingen onafhankelijk van elkaar uitrekenen. Als je dat doet heb je een check of je het goed hebt gedaan omdat het totaal van alle IMP-en nul behoort te zijn.
- Afhankelijk van het aantal paren in een lijn worden er een aantal hoogste en laagste scores niet meegenomen in de berekening van de datumscore. Er worden 10% van de hoogste scores en 10% van de laagste scores niet meegenomen. Ook hier vindt natuurlijk afronding plaats. Dus bij
 - 11-20 scores, 2 + 2 scores weglaten
 - 21-30 scores, 3 + 3 scores weglaten
 - 31-40 scores, 4 + 4 scores weglaten
- Als de hoogste/laagste score meer dan éénmaal voorkomt en er moet 1 score worden verwijderd dan tellen de andere hoogste scores gewoon mee.
- Als er een manche in zit, dan moet die eigenlijk geboden worden. Bij twijfel 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 al snel 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.

Hieronder een kleine oefening om een en ander zelf te oefenen (oplossing aan het eind van de nieuwsbrief).

Niemand is kwetsbaar. Vul de tabel verder in.

Contract	Door	Resultaat	NZ-score	IMP-en NZ	IMP-en OW
3 ♠	Noord	-1	-50		
3 ♠	Noord	+1	+170		
3 ♠	Noord	-1	-50		
3 ♦ x	West	-5	+1100		
3 ♠	Noord	-1	-50		
3 ♦	West	-4	+200		
2 ♠	Zuid	C	+110		

De Baron van Münchhausen hand

Baron von Münchhausen claimt deze zuidhand gehad te hebben.

O/Allen	♠ -- ♥ 10 9 8 7 6 4 2 ♦ 10 9 8 7 6 5 ♣ --	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		♠ A H V B 10 9 8 7 6 5 4 3 ♥ -- ♦ -- ♣ A
	N											
W		O										
	Z											
♠ -- ♥ B 5 ♦ B 3 ♣ B 10 9 8 7 6 5 4 3	♠ 2 ♥ A H V 3 ♦ A H V 4 2 ♣ H V 2											



Hij hoorde zijn rechtertegenstander 7♠ openen. Hij wist dat oost een erg degelijke bieder was dus taxeerde hij Oost, op basis van zijn eigen kaart, op een dichte twaalfkaart schoppen en ♣A.

Hij redeneerde dat West dus geen schoppen had en niet zou weten met welke kleur uit te komen. Met zijn gebruikelijke bravoure bood hij daarom 7SA. West en Noord passen, Oost doubleert, waarna er verder wordt gepast.

Alles hing nu af van de uitkomst van West. Zonder schoppen om te starten moest West een kleur kiezen. Normaal gesproken zou dat klaveren zijn maar het doublet van Oost vroeg om een andere start dan schoppen, dus hij had een aas. Welke aas kon West met geen mogelijkheid weten. Na heel lang denken legde west ♦B op tafel. Dat had verregaande gevolgen zoals we kunnen zien. Münchhausen kreeg de dummy die hij nodig had en maakte vlot dertien slagen. Een start met klaveren zou echter dertien slagen in OW hebben opgeleverd!

‘Dit is nieuw voor mij’, merkte de Baron op, ‘het is groot slem voor beide richtingen afhankelijk van de uitkomst

Hoe heurt 't

Een arbitrage wordt door veel spelers gezien als iets wat je niet doet, eng is, een belediging van je tegenpartij etc. etc. Vaak begint dat al door de wijze waarop de arbiter wordt geroepen.

Stel er vindt een onregelmatigheid plaats (of één van de spelers denkt dat). Vaak begint er dan al een discussie aan de tafel of het wel/niet een onregelmatigheid is en zijn er ook al meningen, over en weer, hoe het opgelost dient te worden. Kortom de emoties beginnen al op te lopen.

Als je daarna hard door de zaal om de arbiter roept met een geagiteerde stem dan is er al een bepaalde stemming gekweekt die de sfeer meestal niet ten goede komt.

Ook al is iedereen het eens dat er iets niet goed is gegaan en is men er ook over eens wat de consequenties zijn dan nog is het verstandig om de arbiter uit te nodigen aan tafel en dan ook nog het liefst voordat men het eens is over de onregelmatigheid en/of de rechtzetting.

Stel er wordt verzaakt door de leider in de derde slag en hij maakt zijn contract+1. De normale rechtzetting zal dan meestal zijn dat er twee slagen moeten worden overgedragen door de leider, dus het resultaat wordt contract-1. Maar stel nu dat als de leider niet verzaakt had het resultaat contract -3 was geweest. Dan is de onregelmatigheid dus niet op een juiste manier rechtgezet. Het is aan de arbiter om de situatie te beoordelen en te beslissen over een juiste rechtzetting.

Terug naar de hoffelijkheid. Het begint dus in alle gevallen om niet zelf te gaan discussiëren, maar op een vriendelijke toon een arbiter aan tafel uit te nodigen. Meestal is het zo dat diegene die de arbiter aan tafel heeft uitgenodigd als eerste vertelt wat er aan de hand is. De anderen aan tafel houden dan hun mond. In de 2e stap zal de arbiter aan de tegenpartij vragen of de vertelde versie overeen stemt met hun beleving. Één van de spelers van die partij geeft daar antwoord op zonder dat deze speler geïnterrupteerd wordt. en vervolgens kunnen ook de anderen aan tafel nog hun aanvullingen geven. Ook dan houden de anderen hun mond. Het kan zijn dat de arbiter één of meerdere spelers uitnodigt om buiten gehoorafstand een toelichting te geven. Ook dan wordt er door de anderen niet gediscussieerd.

Na het besluit van de arbiter en een eventuele toelichting over verdere mogelijkheden tijdens het spel (bijv voorspeelbeperkingen) gaat de arbiter weg en wordt het spel op vriendelijke wijze verder gespeeld. Mocht je als speler het niet eens zijn met een beslissing door de arbiter dan kan je altijd protest aantekenen. Een en ander nog steeds op vriendelijke en hoffelijke wijze. Onvriendelijk of onhoffelijk gedrag kan leiden tot een straf (arbitrale score).

Uiteraard geldt het vriendelijke en hoffelijke gedrag ook voor de arbiter, die zich ook nog eens moet beperken in zijn mening of hij/zij in zo'n situatie een andere spel- of biedkeuze had gemaakt. Het gaat om het op juiste wijze toepassen van de spelregels.

Als de arbiter wordt geroepen dienen de kaarten in de juiste volgorde te blijven liggen. Veranderen van de volgorde of de kaarten al oppakken is het begin van het ongelijk...

Daarom is het verstandig om, nadat de laatste kaart is gespeeld, met elkaar het resultaat vast te stellen, dit in te vullen, te controleren en pas daarna de kaarten op te ruimen.

Oplossing oefening scoreberekening

Datumscore : $+170-50-50+200+110 = 380/5 = 76 \implies 80$ (rode scores tellen niet mee)

Contract	Door	Resultaat	NZ-score	Verschil	IMP-en NZ	IMP-en OW
3 ♠	Noord	-1	-50	-130	-4	+4
3 ♠	Noord	+1	+170	+90	+3	-3
3 ♠	Noord	-1	-50	-130	-4	+4
3 ♦ x	West	-5	+1100	+1020	+14	-14
3 ♠	Noord	-1	-50	-130	-4	+4
3 ♦	West	-4	+200	+120	+3	-3
2 ♠	Zuid	C	+110	+30	+1	-1

ZUCHT.....

Contract gemaakt, geredoubleerd, de kaarten gingen dicht.
Ik kijk mijn partner aan en zie kritiek op zijn gezicht.
Ik ben verbaasd, geïrriteerd 't bloed stijgt me naar de kaken.
Hij schudt zijn hoofd en zucht: "Och man, je had een overslag kunnen maken"

