

Hoe de berekening werkt

1. **Verzamelen:** Alle behaalde scores op een specifiek spel worden op een rij gezet voor Noord/Zuid (NZ).
2. **Datumscore bepalen:** De hoogste en laagste uitersten (extremen) worden weggelaten. Van de resterende scores wordt het gemiddelde berekend. Dit is de **datumscore**.
3. **Vergelijken:** Jouw behaalde score wordt van de datumscore afgehaald.
4. **Omzetten in IMP's:** Het puntverschil wordt via de officiële IMP-tabel omgezet in plus- of min-IMP's

De berekening voor **Oost/West (OW)** volgt automatisch uit de score van Noord/Zuid (NZ).

Bij een Butlertelling krijgt OW exact de **tegengestelde IMP-score** van hun NZ-tegenstanders aan tafel.

Om de **eindstand van de avond** te bepalen, worden alle behaalde IMP's per paar simpelweg bij elkaar opgeteld. Het paar met de hoogste positieve score wint de avond.

De Officiële IMP-Omrekeningtabel

Verschil in punten IMP's		Verschil in punten IMP's	
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 of meer	24
600 – 740	12		

Rekenvoorbeeld 1

Stel, een spel wordt door 6 paren gespeeld op de Noord/Zuid-lijn:

- Paar 1: +1430 (6 Schoppen gemaakt)
- Paar 2: +680 (4 Schoppen +2)
- Paar 3: +650 (4 Schoppen +1)
- Paar 4: +650 (4 Schoppen +1)
- Paar 5: +650 (4 Schoppen +1)
- Paar 6: -100 (4 Schoppen -1, down)

Stap 1: De datumscore bepalen

- We strepen de extreme uitschieters weg: de hoogste (+1430) en de laagste (-100).
- De overgebleven scores zijn: +680, +650, +650, +650.
- De som is 2630. Gedeeld door 4 geeft dit 657,5.
- Afgerond naar het dichtstbijzijnde tiental is de datumscore = +660.

Stap 2: Verschil omrekenen naar IMP's

Nu vergelijken we de score van elk paar met de datumscore van +660. Via de officiële IMP-tabel (waarin bijvoorbeeld een verschil van 20-40 punten = 1 IMP, en 750-890 punten = 13 IMP) geeft dit de volgende uitslag:

- Paar 1 (+1430): Heeft +770 punten ten opzichte van de datum. Dit levert **+13 IMP** op (grote beloning voor het bieden van slem).
- Paar 2 (+680): Heeft +20 punten ten opzichte van de datum. Dit levert **+1 IMP** op.
- Paar 3, 4 en 5 (+650): Hebben -10 punten ten opzichte van de datum. Dit verschil is te klein en levert **0 IMP** op.
- Paar 6 (-100): Heeft -760 punten ten opzichte van de datum. Dit levert **-13 IMP** op (een zware straf voor het downgaan in een manche die overal koud bleek te zijn).

Rekenvoorbeeld 2

Hier is een ander rekenvoorbeeld, dit keer met een **minderheidscontract** waarbij één tafel down gaat en de rest een verschillende hoeveelheid overslagen maakt.

Stel, een spel wordt door 6 paren gespeeld als Noord/Zuid (NZ):

- Paar 1: +170 (3 Schoppen +1)
- Paar 2: +140 (3 Schoppen =)
- Paar 3: +140 (3 Schoppen =)
- Paar 4: +140 (3 Schoppen =)
- Paar 5: +110 (2 Schoppen =)
- Paar 6: -50 (3 Schoppen -1)

Stap 1: Bepaal de datumscore

- We strepen de uiterste scores weg: de hoogste (+170) en de laagste (-50).
- De overblijvende scores zijn: +140, +140, +140 en +110.
- De som is: $140 + 140 + 140 + 110 = 530$.
- Het gemiddelde is: $530 / 4 = 132,5$.
- Afgerond naar het dichtstbijzijnde bridge-tiental is de **datumscore = +130**.

Stap 2: Bereken de IMP's per paar

We vergelijken de score van elk paar met de datumscore van +130 via de officiële IMP-tabel:

- Paar 1 (**+170**): Scoort +40 ten opzichte van de datumscore (170 - 130). Dit verschil van 40 punten levert **+1 IMP** op.
- Paar 2, 3 en 4 (**+140**): Scoren +10 ten opzichte van de datumscore (140 - 130). Dit kleine verschil levert **0 IMP** op.
- Paar 5 (**+110**): Scoort -20 ten opzichte van de datumscore (110 - 130). Dit verschil levert **-1 IMP** op.
- Paar 6 (**-50**): Scoort -180 ten opzichte van de datumscore (-50 - 130). Een verschil van 180 punten levert **-5 IMP** op.

Voor de OW paren geeft dit:

Tafel	Score vanuit NZ	NZ Resultaat vs Datum (+130)	NZ IMP-score	OW IMP-score
Tafel 1	+170	+40 (beter dan datum)	+1 IMP	-1 IMP
Tafel 2	+140	+10 (gelijk aan datum)	0 IMP	0 IMP
Tafel 3	+140	+10 (gelijk aan datum)	0 IMP	0 IMP
Tafel 4	+140	+10 (gelijk aan datum)	0 IMP	0 IMP
Tafel 5	+110	-20 (slechter dan datum)	-1 IMP	+1 IMP
Tafel 6	-50	-180 (veel slechter)	-5 IMP	+5 IMP

Belangrijkste inzicht bij Butler

Zoals je in dit voorbeeld ziet, word je bij Butler hard gestraft (-5 IMP) als je down gaat in een contract dat de rest van de zaal wel maakt. Het maken van een extra overslag (+170) levert daarentegen wel een plusje op (+1 IMP), maar brengt veel minder teweeg dan veilig je contract uitspelen.

Tactiek bij het Bieden

- **Bied kwetsbare manches heel agressief:**
Een kwetsbare manche die gemaakt wordt levert +10 of +11 IMP op, terwijl down gaan slechts -5 of -6 IMP kost. Zelfs als je de manche maar met **40% kans** maakt, moet je hem bieden. De wiskundige winst op lange termijn is enorm.
 - **Bied niet-kwetsbare manches voorzichtiger:**
Als je niet kwetsbaar bent, is de winst van een manche ongeveer +6 IMP, terwijl down gaan -3 IMP kost. Bied deze alleen als je minimaal **50% kans** (een normale kanskaart) hebt.
 - **Wees terughoudend met deelscores:**
Vechten in de bieding om van 2 Harten naar 3 Harten te gaan voor 30 punten extra heeft bij Butler bijna geen zin. Het verschil tussen +110 en +140 levert je **1 IMP** op. Het risico om down te gaan (en -50 of -100 te scoren) kost je daarentegen direct een paar IMP's.
 - **Slem moet veilig zijn:**
Bied een slem alleen als je minimaal **50% kans** hebt (bij niet-kwetsbaar) of **57% kans** (bij kwetsbaar). Down gaan in een slem terwijl de rest van de zaal rustig in een manche blijft, veroorzaakt een enorme IMP-feest voor de tegenstanders.
-

Tactiek bij het Spelen (Als Leider)

- **Veiligheid staat op één (Safety Plays):**
Je belangrijkste doel is het binnenhalen van je contract (bijvoorbeeld de 9e of 10e slag). Als je een extra risico moet nemen voor een overslag, doe dat dan **niet** als daarmee je contract in gevaar komt. Het verlies van je contract kost je zo 6 tot 10 IMP, terwijl een overslag je vaak 0 of hooguit 1 IMP oplevert.
 - **Neem de veiligste speelwijze:**
Zelfs als een bepaalde speelwijze (zoals een dubbele snit) een grotere kans heeft op overslagen, kies je bij Butler altijd de lijn die 100% garantie geeft op het maken van het contract.
-

Tactiek bij het Tegenspelen (Defensie)

- **Neem risico om het contract down te spelen:**
Als de tegenstander in een manche zit, moet je er alles aan doen om die down te krijgen. Als je daarvoor een risico moet nemen waardoor ze (als je plannetje mislukt) een overslag extra maken, dan is dat maar zo. Die overslag kost je bijna niets, maar dat ene downstootje levert je direct een vrucht IMP's op.
 - **Start agressief tegen troefcontracten:**
Kies vaker voor een agressieve start (zoals onder een Prentje vandaan starten) om snel slagen te ontwikkelen voordat de leider de controle overneemt.
-