

Patton-telling

Doel

De **Patton-telling** is bedoeld voor viertallenwedstrijden met weinig spellen en is een mengvorm van paren- en viertallentelling met een uitslag in Victory Points (VP's).

Hoe werkt het?

Bij een viertallenwedstrijd over 4 spellen zijn er in de pattontelling totaal 16 VP's te verdelen, 8 op basis van viertallentelling en 8 op basis van parentelling.

Allereerst de VP's op basis van de parentelling; bij 4 spellen zijn er op elk spel 2 VP's te verdelen. Bij een verschil van 20 of meer punten, is de uitslag op dat spel 2-0 (bij 0-10 punten verschil is de uitslag op het spel 1-1). Een voorbeeld: Aan uw tafel biedt u 2♠ en maakt dat met een overslag voor 140 punten. Aan de andere tafel biedt de tegenpartij met uw kaarten ook 2♠ en maakt dat precies voor 110 punten. Per saldo 30 punten en dus wint u dat spel met 2-0. Op dezelfde wijze vergelijkt u de overige 3 spellen met elkaar, zodat er een uitslag voor het paren komt van 8-0, 7-1, 6-2, 5-3 of 4-4. En zo zijn er bij 3 spellen 6 punten te verdelen, en bij 2 spel 4 VP's.

Vervolgens slaat u dezelfde 4 spellen nogmaals uit met uw nevenpaar, maar dan op viertallenbasis (IMPS). Op het bovenstaande 2♠-spel wint u dus ook nog een IMP. Ook op de overige drie spellen bepaalt u de IMP-score m.b.v. onderstaande IMP-tabel. Met behulp van onderstaande VP-schaal wordt ook de totale IMP score omgerekend naar een uitslag van 8-0, 7-1, 6-2, 5-3 of 4-4 (bij een verschil van 0-3 IMPS is de uitslag 4-4 en bij 17+ IMPS is de uitslag 8-0). Stel u wint op basis van de parenscore met 6-2, en op basis van de viertallenscore met 5-3, dan is de einduitslag 11-5. Het lijkt ingewikkeld, maar in de praktijk valt het allemaal erg mee.

De IMP-tabel:

0 - 10 = 0	170 - 210 = 5	430 - 490 = 10	1100 - 1290 = 15	2250 - 2490 = 20
20 - 40 = 1	220 - 260 = 6	500 - 590 = 11	1300 - 1490 = 16	2500 - 2990 = 21
50 - 80 = 2	270 - 310 = 7	600 - 740 = 12	1500 - 1740 = 17	3000 - 3490 = 22
90 - 120 = 3	320 - 360 = 8	750 - 890 = 13	1750 - 1990 = 18	3500 - 3990 = 23
30 - 160 = 4	370 - 420 = 9	900 - 1090 = 14	2000 - 2240 = 19	4000+ = 24

Om van IMP tot VP's te komen wordt vervolgens deze tabel gebruikt:

IMP	VP
0 - 3	4 - 4
4 - 7	5 - 3
8 - 11	6 - 2
12 - 16	7 - 1
17+	8 - 0

Hierna telt u beide uitslagen (paren en viertallen) bij elkaar op en weet u of u met 8-8 gelijk heeft gespeeld, dan wel met het maximum 16-0 gewonnen of verloren, of ergens een score ergens daar tussenin heeft behaald.

PATTON-speltactiek

Tactiek Patton

De berekeningswijze heeft gevolgen voor de speltactiek.

Om een goed parenresultaat te halen moet men bij het spelen proberen een extra overslag te versieren en neemt men i.h.a. dat risico ook, ook als er een veilige speelwijze aanwezig is die men in viertallen zou toepassen. En bij het bieden kan doubleren voor 1 down een goede parentactiek zijn, maar in viertallen is dat eng.

Om een goed viertallenresultaat te behalen moet men manches en slems bieden en maken, maar bij het spelen geen contract in de waagschaal stellen, dus 'safety first'.

Het is de kunst om deze (strijdige) aspecten samen te voegen tot een winnende combinatie.

In elk geval moet je bij het afspelen jezelf de vraag stellen of je in een goed contract zit (zie hiervoor de uitleg bij het verschil in speelwijze bij [butlertelling](#)). En omdat hoge gemaakte contracten veel bonussen leveren, is de tactiek bij het bieden dus analoog viertallen.

De te volgen tactiek bij **Patton** komt dus neer op: bieden als bij viertallen en afspelen als bij paren. Nu kan het voor een afzonderlijk spel iets genuanceerder liggen, maar in het algemeen klopt deze tactiek.