IMP tournament Galai Shmuel

IMP

תחרות IMP שונה בתכלית מתחרות TOP/BOTTOM, עד כדי כך שניתן לאמר שיש "שני סוגי BRIDGE "

נא להתבונן בטבלה – בשמונת השולחנות שוחקו החוזים הבאים והתוצאות היחסיות שלהם מופיעות לפי משחקים ב T/B וכן ב IMP לצורך השוואה

חוזה	מבצע	תוצאה	T/B(%)	IMP
4♠+2	N	680	64	0
4♠+2	N	680	64	0
4♠+1	N	650	21	-1
6♦+1	S	1390	100	12
3♠+3	N	230	0	-10
4♠+1	N	650	21	-1
4♠+2	N	680	64	0
4♠+2	N	680	64	0
		Av=670		

קודם כל נתייחס לתחרות T/B

בתחרות של 24 ידיים, כל יד תיתן **100/24= 4.5%** מהתוצאה, כך שאפילו יהיה בבורד מסוים TOP או BOTTOM מוחלט, זה מירב התרומה האפשרית, נאמר שזוג "נכשל" בבורד וקיבל 0%, עדיין יש "בקופה" עוד 96% ....

(מי שמעוניין לקבל הסבר על צורת החשוב של TOP/BOT כפי שמופיע בטבלה למעלה –אשמח להסביר בנפרד)

נעבור להסבר על תחרות IMP

תחרות IMP היא כאמור שונה מהסיבות הבאות

1. חשיבות לקיחה נוספת שולית לעומת TOP /BOT

נא להתבונן שוב בטבלה בעמודת התוצאות, לצורך חישוב הממוצע תוצאות הקיצון "נזרקות" (ה-1390 וה- 230) מתקבל **4020/6=670**

IMP tournament Galai Shmuel

כל תוצאה מושווית כנגד טבלת המרה ל IMP

International Match Point Scoring (IMPs)

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

לדוגמא זוג אשר ביצע 2+♠4 (680) ישווה לממוצע -670

לכן יקבל **0 IMP** (10=670-680) היות ו-10 לפי טבלת ההמרה ערכו 0

2. חשיבות SLAM לעומת TOP /BOT

לפי אותו הכלל 1+♦6 1390 יזכה את הזוג ב **12 IMP**

1390-670=630 לפי טבלת ההמרה

3. חשיבות משחק מלא לעומת TOP/BOT

לפי אותו הכלל 3+♠3 (230) ישווה לממוצע -670

לכן יקבל **-10 IMP** (-430 =230-670) לפי טבלת ההמרה.

4. חשיבות הדאבל

לאור האמור בסעיפים הקודמים הדאבל יספק IMP נוספים

5. חשיבות לבצע את החוזה –יבטיח לפחות "שלא נפסיד IMP לעומת שאר השדה"

IMP tournament Galai Shmuel

6. להגיע לחוזה "בטוח" כגון ♠4 – לעומת 3NT כי כאמור לקיחה נוספת לא חשובה ב IMP, חבל לסכן חוזה למען הלקיחה הנוספת או ה TOP אשר היה מתקבל לו שיחקנו 3NT+1
7. הכרזות "הקרבה" –חוק ה 500 "עובד טוב " במצב לא פגיע לעומת פגיע, אם "נשלם" 500 במקום 620 – "נרוויח" 3 IMP לעומת השדה
8. גם חוזה חלקי יכול לספק IMP – לא תמיד נפסיד אם לא נגיע לחוזה מלא משום שבכל זאת יש לקחת בחשבון כמות נקודות בשתי הידיים, התערבות יריבים, מבנה היד וכו',
9. ככל החוזה גבוה יותר (SLAM) התגמול גדול יותר, אך אם לא עומדים בו "משלמים ועוד איך משלמים"
10. בתחרות IMP התוצאות מכל תחרות, מצטברות לכן תוצאה גרועה (IMP-) עלולה להשפיע על כל התחרות (לעומת TOP/BOT שבדרך כלל תוצאות תחרות אחת -התוצאה הגרועה, לא נלקחת בחשבון)
11. לא "להתרשם" מתוצאה אחת טובה במיוחד אשר עשויה לספק (לדוגמא מעל 10 IMP) ו"לזלזל" בתוצאות של IMP – "קטנים" משום שהם מקזזים את התוצאה הטובה בקלות
12. אחרון חביב – אצל השחקנים נהוג להניח שמבחינת המאמץ בתחרות IMP משקיעים רבע מהמאמץ של תחרות TOP/BOT היות ומגיעים לחוזה "בטוח" וכן בגלל שלקיחה עודפת לא חשובה.