

Турнирные Правила

Язык: русский



Редакция от 27 февраля 2023

1. Общие положения

1.1. В Игре участвуют десять игроков. **Игра проводится за столом достаточного размера, чтобы комфортно разместить всех участников. Места игроков пронумерованы от 1 до 10.**

Также за столом должно быть место для Ведущего (или Судьи), который контролирует ход игры и регулирует ее этапы. У Ведущего могут быть ассистенты или боковые судьи, которые также помогают вести и направлять игру.

1.2. Игра проводится на языке полностью понятном всем участникам игрового процесса, включая ассистентов Ведущего. Использование слов и выражений на других языках не одобряется и может наказываться замечаниями на усмотрение Ведущего.

1.3. До того, как расположиться за столом, каждый игрок должен вытянуть бочонок или карту, где указан номер его места. **Игроки не имеют права обмениваться местами за игровым столом с другими игроками.**

В турнирах может использоваться автоматическая рассадка игроков для того, чтобы игроки гарантированно сидели на разных местах за столом в разных играх. В случае использования автоматической рассадки, место игрока predetermined до начала игры. Не существует каких-либо преимуществ или недостатков, связанных с номером места.

1.4. Во время Игры к игрокам традиционно принято обращаться по номерам их мест. Например, игрока, сидящего на 2-м месте, называют «игроком номер 2».

1.5. До начала игры Ведущий обязан убедиться, что у каждого игрока есть личная маска, которую тот будет использовать во время фазы «Ночи».

1.6. Как только все игроки заняли свои места за столом и поприветствовали друг друга, игра начинается.

2. Игровой процесс

2.1. Раздача ролей

2.1.1. Игра разделена на две фазы: «День» и «Ночь». Фазы игры объявляет Ведущий.

2.1.2. Игра начинается с фазы «Ночь». После того, как Ведущий объявляет «Ночь», каждый игрок **обязан надеть маску, сесть прямо по отношению к столу, сложить руки крест накрест на груди (см. изображение) и низко наклонить голову вперед. Это положение игрока называется «ночной посадкой».** На это отводится не более 3-х секунд.



2.1.2.1 Организаторы турнира также могут назначить другую универсальную ночную посадку для игроков в случае необходимости при согласовании с Судейским Комитетом.

2.1.2.2 В случае измененной ночной посадки, все игроки обязаны соблюдать одну и ту же ночную посадку, за исключением отдельных случаев

2.1.3. Во время фазы «Ночь» игрокам запрещено руками дотрагиваться до маски. Исключение составляют специальные активные фазы «Ночи» для Дона, Мафии и Шерифа.

2.1.4. Во время фазы «Ночь» игроки должны находиться в "Ночной позе", описанной в пункте [2.1.2](#). Запрещено говорить, петь, танцевать, барабанить по столу, пить и есть, приближаться к другим игрокам и совершать любые действия, выходящие за рамки «ночного» поведения. За любые из этих нарушений игрок может получить предупреждение или удаление.

2.1.5. Как только все игроки приняли правильное «ночное» положение, Ведущий или ассистент Ведущего приглашает игроков выбрать свою ролевую карту. Карты

располагаются на подносе перед игроком. Игрок делает выбор, затем снимает маску, чтобы ознакомиться со своей ролью на эту игру. Игрок, сидящий под номером 1, выбирает первым из колоды с 10-ю картами. После того, как карта выбрана игроком, она убирается из колоды. Таким образом, следующий второй игрок выбирает карту в колоде из 9 карт, третий - из 8 карт, четвёртый - из 7 и так далее. После выбора карты каждый игрок снова надевает маску, таким образом ни один игрок не знает, какие карты были выбраны другими игроками.

2.1.6. Категорически запрещено преднамеренно смотреть более одной карты из колоды. За подобное нарушение игрок автоматически получает «Желтую» карточку, штрафные баллы в итоговый рейтинг, и происходит перерасдача ролей.

2.1.7. В колоде находятся 7 красных («граждане» или «мирные») и 3 черные («мафия») карты. Одна из 7 красных карт отличается от других - это карта «Шериф» - он является лидером «красных». Одна из трех чёрных карт также отличается - это карта «Дон» - лидер «черных».

2.1.8. Таким образом, после раздачи карт все игроки разделяются на две команды: “красные” и “черные”.

2.1.9. Цель игры для “красных” заключается в том, чтобы разоблачить и ликвидировать «черных», а для «черных» - запутать других игроков и «подставить» и устранить «красных». “Красные” имеют численное превосходство, однако «Черные» знают, кто есть кто в этой игре.

2.1.10. Ведущий/Судья обязан вести игру, но не помогать игрокам. Судья должен давать игровому процессу протекать максимально естественно и с минимальным внешним воздействием.

2.2. Фаза “Договорка”

2.2.1. После раздачи ролей Ведущий объявляет: «просыпается Мафия». После этой команды игроки, выбравшие черные карты, включая Дона, снимают маски и знакомятся друг с другом. Это - единственная ночь, когда члены мафии открывают глаза в одно и то же время и вне обозрения других игроков.

2.2.2. Во время «договорки» черные игроки могут разработать свой план устранения красных игроков, сделав это максимально бесшумно, чтобы «красные» игроки не могли ничего услышать или почувствовать. На «договорку» у «черных» игроков ровно 1 минута.

По истечении отведенного времени Ведущий объявляет: «**Мафия засыпает**». После этих слов «черные» игроки снова надевают свои маски и низко наклоняют головы.

2.2.3. Далее Ведущий объявляет: «Просыпается Дон». Дон жестом обозначает себя и имеет право снять маску и осмотреть других игроков. В последующие «ночи» Дон будет просыпаться и искать шерифа. На это отводится 15 секунд. Ведущий объявляет: «Дон засыпает», и Дон возвращается в ночную позу.

2.2.4. Далее Ведущий объявляет: «Просыпается Шериф». Шериф жестом обозначает себя и имеет право снять маску и осмотреть других игроков. В последующие ночи шериф будет просыпаться и искать «черных» игроков. На это отводится 15 секунд. Ведущий объявляет: «Шериф засыпает», и шериф возвращается в ночную позу.

2.2.5. После этого Ведущий объявляет “В городе утро. Все просыпаются”.

2.3. Фаза “День”

2.3.1. После объявления фазы “День” все игроки обязаны снять маски. Нахождение в маске во время “Дня” наказывается устным предупреждением или предупреждением.

2.3.2. Каждому игроку дается ровно одна минута, чтобы выразить свои идеи, мысли и подозрения. Ведущий засекает время для каждого высказывания. Игрок, сидящий на 1-м месте начинает обсуждение в первый «День», затем по порядку высказываются все остальные игроки.

2.3.3. Игрок имеет право закончить свою речь до истечения времени словом «пас», «спасибо» или обратившись к Ведущему. Использование данных слов в другом контексте не влечет за собой окончание речи.

Комментарий: Ведущий не прерывает речь игрока, если слова “пас”, “спасибо” и т.д. использованы в косвенной речи. Например, “Я мог бы сказать “пас”...” или “Спасибо, господин ведущий... за прекрасную музыку”.

2.3.4. Обращение игроков к Ведущему во время своей речи не наказываются предупреждениями, однако Ведущие не имеют право реагировать на подобные обращения.

2.3.4.1 Единственным исключением является возможность спросить у Ведущего “Сколько у меня предупреждений?” и получить ответ устно или на жестах таким образом, чтобы ответ ведущего не мешал речи другого игрока ([см. пункт 4.6](#)).

2.3.5. Каждый игрок имеет право во время своей минутной речи выставить кандидатуру одного присутствующего за столом игрока, включая свою, на голосование за исключение из игры.

2.3.6. Выставление кандидатуры должно производиться в утвердительной форме в настоящем времени: **«Я выставляю [кандидатуру] игрока номер...»** или **«Примите [кандидатуру] игрока номер...»**. Также принимаются выставления по номерам: **"Выставляю 5 (пять)"**, однако ведущий имеет право не принимать выставления в формате **"Примите шестёрку."**

Комментарий: Выставление кандидатуры в сослагательной или условной форме, к примеру «Я бы выставил кандидатуру игрока номер...» или «Я хочу выставить кандидатуру игрока номер...» или «Я думаю выставить кандидатуру игрока номер...» или «Выставьте кандидатуру игрока номер...», является неправильным и не принимается Ведущим.

2.3.7. Правильно выставленные кандидатуры принимаются Ведущим фразой «Принято». Если кандидатура выставляемого игрока уже была ранее выставлена, то Ведущий не обязан ни объявлять **«Принято»**, ни сообщать, что кандидатура уже была выставлена.

2.3.8. При выставлении кандидатуры игрок НЕ обязан ставить кулак на игровой стол.

2.3.9. Каждый игрок, выставив кандидатуру, также имеет право во время своей минутной речи эту кандидатуру отозвать. Отзывание кандидатуры должно производиться в утвердительной форме в настоящем времени: **«Я отзываю [кандидатуру] игрока номер...»** или **«Отзовите/Снимите [кандидатуру] игрока номер...»**. Как и при выставлении кандидатур, принимаются короткие обращения «Отзываю (номер)».

Комментарий: отзывание кандидатуры в сослагательной или условной форме, например, «Я бы отозвал кандидатуру игрока номер...» или «Я хочу отозвать кандидатуру игрока номер...» или «Я думаю отозвать кандидатуру игрока номер...» является неправильным и не принимается Ведущим.

2.3.10. Игрок может отозвать только кандидатуру, выставленную им во время текущей речи.

2.3.11. Если кандидатура отозвана правильно, в ответ Ведущий объявляет «Отозвано» или «Снято».

2.3.12. Каждый игрок имеет право поменять своё мнение во время своей минутной речи и, отозвав выставленную ранее кандидатуру, выставить кандидатуру другого игрока. При

этом, в целях экономии времени на свою речь, игрок не обязан официально отозвать выставленную ранее кандидатуру.

Комментарий: Например, речь « Яставляю [кандидатуру] игрока номер 5... Яставляю [кандидатуру] игрока номер 6 » означает, что игрок отозвал кандидатуру игрока номер 5 и затем выставил кандидатуру игрока номер 6. В ответ Ведущий объявляет « Принята кандидатура 6 ». Однако, если кандидатура игрока номер 5 выставляется впервые во время дневного обсуждения, а кандидатура игрока номер 6 уже была ранее выставлена другим игроком, то Ведущий объявляет « Принята кандидатура 5 ». Фактически, если игрок в своей речи выставляет несколько кандидатур из которых только одна не была выставлена ранее, то принимается именно эта ранее не выставленная кандидатура. Если игрок выставляет много кандидатур, из которых несколько ещё не были выставлены ранее, то из всех ранее не выставленных кандидатур принимается последняя кандидатура, озвученная игроком. К примеру, уже выставлены кандидатуры 3 и 6. Игрок в своей речи говорит « Яставляю [кандидатуру] игрока номер 5... Яставляю [кандидатуру] игрока номер 3... Яставляю [кандидатуру] игрока номер 7... Яставляю [кандидатуру] игрока номер 6 ». Это означает, что игрок выставил кандидатуру игрока номер 7. В ответ Ведущий объявляет « Принята кандидатура 7 ». После объявления Ведущим принятой кандидатуры, игрок имеет право официально ОТОЗВАТЬ эту кандидатуру.

2.3.13. Во время фазы “День” Ведущий имеет право объявить паузу для разрешения спорных ситуаций, во время которой игроки надевают маски и принимают ночную позу, после чего вступают в силу правила “Ночи”, когда игроки не имеют права разговаривать или касаться других игроков. Пауза заканчивается в тот момент, когда Ведущий объявляет “Все просыпаются” и игровая фаза “День” продолжается с того места, когда была объявлена пауза.

2.4. Фаза “Голосование”

2.4.1. После того, как все сидящие за столом игроки выступили со своими речами, Ведущий объявляет фазу “Голосование”. После объявления Голосования, все жестикуляции должны прекратиться. **За любую жестикуляцию после объявления Голосования до определения Исхода согласно пункту 2.4.3, выдается замечание.**

Комментарий: Если результат голосования математически определен (например кандидатура набирает абсолютное большинство голосов), то пока

проходит дальнейшее голосование по оставшимся кандидатурам, замечания за жестикуляцию не выдаются.

2.4.2. “Голосование” должно проводиться от начала до конца. Фазой “Голосование” считается весь промежуток времени от объявления ведущим начала голосования до того момента, как было проведено голосование по всем выставленным кандидатурам.

2.4.3. Исходом голосования считается ситуация, когда какой-либо игрок набирает абсолютное большинство голосов, или большинство игроков проголосовало за поднятие нескольких игроков из-за стола.

***Комментарий:** Например, голосование при 9 игроках за столом в порядке выставления - 1,2,3,4. Если игрок номер 1 набирает 4 голоса, голосование продолжается, так как возможно различное распределение оставшихся пяти голосов. Однако, если затем игрок номер 2 также набирает 4 голоса, голосование считается завершенным, так как оставшийся голос, кому бы он ни был отдан, не изменит Исход голосования.*

2.4.4. Для голосования в течение первого «Дня» необходимо определить минимум два кандидата. Если в первый «День» для голосования предлагается только один кандидат, голосование не проводится, и игрок остается в игре. Это правило применяется только к первому игровому «Дню». Если в течение последующих «Дней» для голосования предлагается всего один кандидат, голосование не проводится, и игрок автоматически исключается из игры.

2.4.5. Ведущий перед голосованием напоминает правильно выставленные кандидатуры в порядке поступления. В таком же порядке проходит голосование. К примеру, если кандидатура игрока номер 8 была выставлена до кандидатуры игрока номер 5, то сначала голосуют за игрока номер 8, а потом – за игрока номер 5.

2.4.6. Сразу после объявления Голосования каждый игрок обязан поставить на игровой стол один локоть с поднятой вверх рукой. Каждый игрок обязан голосовать только рукой, чей локоть стоит на столе. **Вторая рука не должна касаться стола до окончания Голосования.**

2.4.7. Голосование за каждую выставленную кандидатуру начинается после слов Ведущего “Кто голосует против игрока номер ...”. Голосование за кандидатуру длится около 1.5 секунды и завершается со словом Ведущего “Спасибо”. Со словом «Спасибо» и после него голос не засчитывается.

2.4.8. Голос принимается только тогда, когда рука, сжатая в кулак с поднятым вверх большим пальцем, правильным образом выставлена на стол **в вертикальном положении**. Каждый игрок, проголосовав, обязан держать руку на столе до тех пор пока Ведущий не объявит количество принятых голосов. После этого игрок может убрать руку со стола.

2.4.9. Игрок, чья кандидатура набирает наибольшее количество голосов, исключается из игры. Этот игрок имеет право на последнее слово (не более 1 минуты) и должен покинуть стол молча и без жестикуляции. Роль игрока, покидающего стол, не раскрывается.

2.4.10. Если игрок голосует за кандидатуру **но потом отрывает руку от стола до или вместе со словом «Спасибо», он получает предупреждение**. В этом случае его голос засчитывается.

2.4.11. Игроки не имеют право выставлять руку на стол до того, как Ведущий/Судья объявляет выставленные кандидатуры. **За это нарушение игрок наказывается замечанием**.

2.4.12. Если **во время голосования игрок, поставив один локоть на стол, голосует другой рукой, или не полностью ставит руку на стол, а просто дотрагивается до стола своим мизинцем, или голосует ладонью, или нарушает форму голосования другим способом, то Ведущий удаляет этого игрока со стола и голос не засчитывается**.

2.4.13. Каждому игроку разрешено голосовать только за одну выставленную кандидатуру. **Игрок, проголосовавший больше одного раза, получает предупреждение, и засчитывается только первое голосование этого игрока**.

2.4.14. Если игрок не голосует, то его голос засчитывается за последнюю выставленную кандидатуру. Однако Ведущий имеет право потребовать не проголосовавших игроков доставить свои руки в пользу последней кандидатуры. Неисполнение просьбы ведущего может наказываться предупреждением.

2.4.15. Когда два (или три, или четыре, или даже пять, если до этого дойдёт) игрока набирают равное количество большинства голосов, проводится дальнейшее обсуждение. В этом случае каждому игроку, чья кандидатура набрала наибольшее количество голосов, предоставляется возможность произнести дополнительную 30-секундную речь. Затем проходит второй раунд голосования, в котором голоса отдаются только за оставшихся кандидатов с наибольшим количеством голосов. Если голоса вновь разделились, то ведущий объявляет голосование за то, чтобы **все игроки, набравшие большинство голосов, удалились** или за то, чтобы **все игроки, набравшие большинство голосов, остались в игре**. В мафиозном лексиконе это называется "автокатастрофой". Игроки

удаляются только в том случае, если большинство игроков проголосовало за удаление. В случае равных голосов, игроки остаются в игре.

Комментарий: "Автокатастрофа" допускается только в том случае, если одинаковое количество игроков получает одинаковое количество голосов при повторном голосовании. К примеру, если во время первого голосования четыре игрока набирают равное количество большинства голосов (2 голоса каждый), им даётся право на дополнительные 30-секундные речи. Если после повторного голосования только два игрока из этих четырёх набирают большинство голосов (4 голоса каждый), то обсуждение продолжается и этим двоим игрокам даётся право на очередные дополнительные 30-секундные речи. После этих речей проводится очередное голосование.

2.4.16. Ведущий имеет право объявить паузу во время фазы "Голосование". В этом случае игроки принимают «ночную позу», вступают в силу правила фазы "Ночь", и игроки соблюдают ночную посадку до конца паузы.

2.5. Фаза “Ночь”

2.5.1. После окончания фазы “Голосование”, Ведущий объявляет «Ночь», и все игроки принимают «ночную позу».

Комментарий: Ведущий не должен начинать активную фазу “Ночи” до того, как все игроки примут правильную ночную посадку. Если нужно поправить одного из игроков, нельзя обращаться к нему лично, чтобы случайно не открыть его роль. Вместо этого нужно еще раз настоятельно и громко повторить “Игроки, пожалуйста, примите правильную посадку - обе руки на груди, голова низко опущена.”

2.5.2. Во время этой и последующих ночей «черные» имеют возможность ликвидировать игроков, «стреляя» в них. «Выстрел» происходит следующим образом: после объявления Ведущего «Мафия выходит на охоту» «черные» игроки, оставаясь в масках, поднимают одну руку с одним или двумя пальцами, направленными вверх. Затем Ведущий объявляет по очереди номера оставшихся за столом игроков от меньшего к большему. Когда Ведущий произносит номер игрока, в которого мафия хочет выстрелить, все члены мафии должны «выстрелить», сжимая пальцы, указывающие вверх, имитируя жест выстрела. Если члены мафии «стреляют» в разных игроков, фиксируется промах, и никто не исключается из игры. Промах также фиксируется, если любой член мафии «не стреляет» или «стреляет» в более чем одного игрока. Затем Ведущий объявляет: «Мафия засыпает».

2.5.3. Затем Ведущий объявляет: «Дон просыпается и ищет Шерифа». Дон снимает маску - ему разрешается «проверить» одного игрока в течении ночи. «Дон» на пальцах показывает номер игрока для проверки. Ведущий дублирует номер игрока на которого показывает Дон, чтобы убедиться в правильном понимании знака, потом молча кивком головы указывает «ДА» (если игрок является «Шерифом»), или «НЕТ» (если игрок НЕ является «Шерифом»). Затем Ведущий объявляет: «Дон засыпает», и Дон снова надевает маску. На проверку Дону выделяется не более 15 секунд.

2.5.4. Затем Ведущий объявляет: «Шериф просыпается». Шериф снимает маску - ему разрешается «проверить» одного игрока в течении ночи. «Шериф» на пальцах показывает номер игрока для проверки. Ведущий дублирует номер игрока на которого показывает Шериф, чтобы убедиться в правильном понимании знака, потом молча кивком головы указывает «ДА» (если игрок - «черный») или «НЕТ» (если игрок НЕ является «черным»). Затем Ведущий объявляет: «Шериф засыпает», и Шериф снова надевает маску. На проверку Шерифу выделяется не более 15 секунд.

2.5.5. Фазы проверок Дона и Шерифа объявляются во время всех последующих «Ночей», даже когда Дон или Шериф уже покинули игру.

2.5.6. После окончания «Ночи» Ведущий объявляет: «Утро. Все просыпаются». Все игроки снимают маски. Ведущий объявляет результаты «стрельбы». Либо «Мафия промахнулась», либо объявляется номер игрока, которого/которую «Мафия убила».

2.5.7. «Убитый» игрок имеет право на последнее слово (не более 1 минуты), а затем должен покинуть стол.

2.5.8. После покидания стола убитым ночью игроком начинается новый игровой «день». Обсуждение этого и каждого последующего игрового дня начинается со следующего после говорившего первым на предыдущем кругу игрока. Однако, для того, чтобы не давать преимущество **одному и тому же игроку завершать обсуждение в течении двух «Дней» подряд**, открытие игрового дня может быть смещено дальше по возрастанию номеров игроков. Например, если игрок под номером 1 уже не присутствует в игре на момент начала второго «дня», то обсуждение начинается с игрока под номером 3, а не 2. В таком случае завершать обсуждение будет игрок 2, а не игрок 10 два круга подряд.

2.5.9. Ведущий имеет право объявить паузу во время фазы "Ночь". В этом случае игроки все правила фазы "Ночь" сохраняются и игроки соблюдают ночную посадку до конца паузы.

2.6. Prima Nota

2.6.1. Игрок, убиенный в первую ночь (первоубиенный игрок, ПУ), имеет право озвучить трёх чёрных игроков под протокол, **независимо от роли**. Это называется **Prima Nota** (“**Прима Нота**”) и разрешается только в том случае, если все остальные 9 игроков остались за столом.

2.6.2. Для озвучивания Прима Ноты, Ведущий будит первоубиенного игрока во время “Ночи” **после** того как Шериф удалился, вслух объявляя номер ПУ. ПУ снимает маску и у него есть до 15-20 секунд на то, чтобы озвучить Прима Ноту под протокол **без дополнительной информации** или показать Ведущему на жестах. Затем Ведущий объявляет: «Принято», и ПУ **снова надевает маску и занимает ночную позицию**. После этого Ведущий объявляет: «Утро. Все просыпаются». Все игроки просыпаются, и первоубиенный игрок имеет право на прощальную минуту.

2.6.2.1. Если при озвучивании Прима Ноты во время фазы “Ночь” игрок отвлекается на дополнительные рассуждения по игре или начинает давать игровую информацию, Ведущий имеет право удалить ПУ за нарушение правил ночного поведения.

2.6.3. **В случае озвучивания, Прима Нота должна быть произнесена** в утвердительной форме в настоящем времени. Например, “Примите тройку черных” или “Моя Прима Нота - это...”. При правильной формулировке Прима Ноты Ведущий обязан принять это обращение со словом «Принято».

Комментарий: оставление Прима Ноты в сослагательной или условной форме, например, «Я бы оставил игроков...», является неправильным и не принимается Ведущим. Также, если во время озвучивания тройки «чёрных», игрок отвлекается на дополнительные рассуждения по игре или начинает давать игровую информацию.

Комментарий: если игрок произносит фразу “примите лучший ход ...” с целью оставить Prima Nota, Ведущий просит сделать это корректно и объясняет, что Лучший ход и Prima Nota это разные понятия.

2.6.4. Ведущий принимает правильно озвученную Прима Ноту у любого игрока вне зависимости от его роли. Однако, право на дополнительные баллы за правильно названную двойку или тройку “черных” имеют только “красные” игроки или “Шериф”. Если в первую ночь были убиты Дон или Мафия, они также имеют право оставить Прима Ноту под протокол, но не получают за нее дополнительных баллов.

Красный игрок получает 1 дополнительный балл, если правильно называет всех трёх чёрных игроков за столом в своей Прима Ноте, и 0.5 балла, если называет двух из трёх. Шериф получает 0.5 балла в случае, если правильно назвал 2 или 3 черных игрока.

2.6.5. Первый убиенный игрок не имеет право поменять свою Прима Ноту после принятия ее Ведущим.

2.7. Окончание и результат игры

2.7.1. Фазы «дня» и «ночи» чередуются до наступления победы одной из команд.

Победа «красных» объявляется, когда все члены команды «Мафия» выведены из игры.

Победа «Мафии» объявляется, когда за игровым столом остается одинаковое количество «красных» и «чёрных» игроков.

Комментарий: Черная команда имеет право сдать. Признание поражения команды возможно только если все оставшиеся игроки команды произнесли "Я сдаюсь" или визуальнo с этим соглашаются. В случае, если только один игрок из этой команды говорит "Я сдаюсь", Ведущий не должен реагировать. Возможно, это оборот речи или провокация.

2.7.2. В игре также возможна ничья. Ничья объявляется в следующих ситуациях:

2.7.2.1. Если в течение трех ночей и трех дней подряд, начиная с ночи, никто не покидает игру.

2.7.2.2. Если в последний день в «угадайке» все игроки голосуют по одному, создавая «автокатастрофу», а затем голосуют за то, чтобы все игроки покинули игру. В этом случае чёрный игрок может получить жёлтую карточку за недоставление своего голоса и "слив" игры.

2.7.3. Победа одной из команд по условиям пункта [2.7.1](#) наступает в решающий игровой момент: после определения результатов решающего голосования, успешной ночной «стрельбы» «черных» или удаления игрока.

Комментарий: Исход игры не может быть изменен после определения. Например, если после определения решающего исхода голосования и наступления победы одной из команд, какой-либо игрок удаляется из-за игрового стола, это удаление не влияет на наступивший исход игры.

2.7.4. Игра считается завершённой только после того, как Ведущий объявляет «Стоп игра. Победа [красной или черной] команды/Ничья».

2.7.5. До объявления Ведущим завершения игры, несмотря на то, что исход игры уже определен, игрок, покидающий игровой стол имеет право на заключительную речь продолжительностью до **1 минуты на усмотрение ведущего**.

Комментарий: Ведущий имеет право не предоставлять заключительную речь, либо прервать эту речь в любой момент и объявить результат игры. Если ведущий предоставил уходящему игроку право на заключительную речь после определения исхода игры, во время этой речи не раздаются замечания и удаления, за исключением использования мата и неэтичного поведения по отношению к игрокам или ведущему.

3. Система Баллов

3.1. В зависимости от роли и Исхода игры, игроки получают следующие баллы:

	Победа	Поражение	Ничья
Мирный	+4	+1	0
Мафия	+4	+1	0
Шериф	+4	+1	0
Дон	+4	+1	0

3.2. Игроки также могут заработать дополнительные баллы за исключительные действия в игре:

Мирный, Prima Nota (названо 2 “черных”)	+0.5
Мирный, Prima Nota (названо 3 “черных”)	+1
Шериф, Prima Nota (названо 2 или 3 “черных”)	+0.5
Лучший Ход (Best Move)	+0.5 / +1
Лучшая Игра (Best Play)	+1.5 / +2

Важный комментарий: присуждение дополнительных баллов **Best Move** и **Best Play** является субъективной оценкой Ведущего игры и каждая конкретная ситуация трактуется отдельно. Судейский комитет постоянно проводит образовательную работу с судьями системы **maf club** для того, чтобы максимально объективно оценивать игровые ходы, однако в игровом процессе всегда присутствуют различные нюансы и отдельные случаи, которые на месте трактуются Ведущим и его ассистентами. Поэтому,

окончательное решение по присуждению дополнительных баллов остается за Ведущим. Нижеперечисленные действия являются примерами лучшей игры, однако сами по себе не гарантируют дополнительные баллы, важен контекст игры и результат от них.

3.3. Дополнительные баллы могут присуждаться максимум четырем игрокам за одну игру.

3.3.1 В отдельных играх этот максимум можно увеличить до пяти игроков за одну игру, но только **по соглашению с Главным Судьей турнира и/или Судейским комитетом** после подробного обоснования от Судьи.

3.4. Максимальная сумма дополнительных баллов, присуждаемых за одну игру, составляет 5 баллов.

3.4.1 В особенных случаях, как описано в пункте 3.3.1, максимальная сумма дополнительных баллов может увеличиться до 6 баллов.

3.5. Ведущий может присудить +0.5, +1, +1.5, и +2 балла в зависимости от индивидуального положительного вклада каждого игрока.

3.6. Баллы за Лучшую Игру (Best Play) может получить только игрок победившей команды. Всего один игрок может быть номинирован за одну игру.

Примеры Лучшей Игры:

- *Город уверен в шерифстве одного из игроков и не поверил лже-шерифу. Черная проверка настоящего шерифа вывела голосованием лже-шерифа, затем сняла настоящего шерифа, затем убедила город в альтернативной версии игры и победила.*
- *Красный игрок "нашел" шерифа на "нулевом" круге, вскрылся за Шерифа на круге при 9-х, убедил город в правильном шерифстве, снял черного игрока, показал на стол правильные проверки, после отстрела шерифа нашёл остальных черных игроков, собрал в них голоса и победил.*
- *Черный игрок "нашел" шерифа, вскрылся за шерифа, снял своего черного игрока, отстрелил шерифа, управлял столом на правах "самого красного" и выиграл игру черным.*

- Шериф с только красными проверками убедил весь город в своей красноте, снял черного при 9-х, затем вскрылся на критике и убрал еще одного черного игрока на голосовании. Даже если такой игрок затем отстрелился, он оставляет после себя 4 красных (минимум 2 проверенных) и 1 черного.
- В предыдущей ситуации, черный игрок, который смог выиграть игру несмотря на жесткие завещания и игру против него.
- Дон, вскрывшийся при 9-х и убедивший стол снять настоящего Шерифа на этом кругу. Затем совершивший самострел и оставивший своих черными красными, что привело к победе черных.

3.7. Лучшая Игра не может быть определена в случае ничьей, так как нет победившей команды.

3.8. Лучший Ход может быть номинирован как от победившей, так и от проигравшей команды. Не больше четырех номинаций за лучший ход (трех в случае параллельной номинации на Лучшую Игру) может быть за одну игру. Best Moves могут присуждены игрокам любой команды в любом количестве, если это не противоречит остальным критериям присвоения дополнительных баллов.

Примеры Лучшегохода:

- Две черные проверки Шерифа на начальных раундах. Для Шерифа особенную сложность представляет сделать выбор между игроками, которых подозревает стол, поскольку красные игроки склонны ошибаться в цветах.
- Открытие лже-шерифом, если сохранило шансы "черной команды" на победу и внесло неопределенность в "красный город".
- Прикрытие Шерифа красным игроком так, что "черная команда" отстреливает красного игрока, думая что он шериф, и это дает шерифу

дополнительную ночь.

- Прикрытие Шерифа черным игроком так, что Шериф оставляет этого игрока красным.
- Самострел, в который поверил стол и сыграл в эту версию хотя бы один раунд.
- Слом красным игроком в черного игрока, в результате чего красные выиграли.

3.9. Один и тот же игрок НЕ может получить за одну игру номинации и за лучший ход и за лучшего игрока.

3.10. Компенсационные дополнительные баллы даются игрокам красной команды (Мирным и Шерифу), которые были убиты в первую игровую ночь (самая первая стрельба мафии в игре) и проиграли более одного раза на отдельной дистанции турнира. В случае второго отстрела с последующим проигрышем красной команды, игрок получает дополнительно +1 балл. В случае третьего отстрела с последующим проигрышем, игрок получает дополнительно +2 балла. В случае четвертого и последующих отстрелов с последующим проигрышем, игрок получает дополнительно +3 балла (максимальное количество компенсационных баллов за одну игру составляет +3).

3.10.1. Отстрелы в первую ночь с последующей победой красных в расчет не берутся.

3.10.2. В случае командного турнира, данное правило не распространяется на всю команду, а только на баллы конкретного игрока.

3.10.3. В случае, если турнир разделен на несколько стадий с измененным количеством участников, компенсационные баллы считаются для каждой стадии отдельно. В случае наличия коэффициента на какой-либо стадии события, компенсационные баллы умножаются на коэффициент.

3.11. Баллы за Лучший Ход и Прима Ноту добавляются даже в случае ничьей.

3.11.1. В случае автоматической переигровки согласно пункту [4.13](#), баллы за Прима Ноту и за те Лучшие Ходы, которые были заслужены до назначения переигровки

(например слом черного игрока в шерифа, удачное прикрытие шерифа красным игроком), добавляются к баллам за переигровку.

3.11.2. В случае ничьей, назначенной за повторную переигровку согласно пункту [4.16](#), игрокам добавляются баллы за Прима Ноту и за Лучшие Ходы, которые были заслужены до повторного назначения переигровки как во время первоначальной игры, так и во время первой переигровки.

3.12. Игроки также могут быть оштрафованы за действия, оказавшие негативное влияние на ход игры ([пояснительная записка для судей](#)):

Худший Ход (Worst Move)	- 0.5, -1
Худшая Игра (Worst Play)	-1.5
Удаление	- 1.5
"Желтая" карточка	- 2
"Красная" карточка	Удаление с турнира и -2 в итоговый рейтинг

3.13. Штрафы суммируются. Например, если игрок, получивший удаление, во время выхода из игрового зала совершит некорректное действие в отношении других игроков или ведущего, наказываемые “желтой” карточкой, то в итоговый рейтинг будет внесена сумма штрафов и за удаление (-1.5) и за карточку (-2), то есть всего -3.5 балла.

3.14. Ведущий может присудить -0.5, -1, и -1.5 балла в зависимости от индивидуального отрицательного вклада каждого игрока.

3.15. Баллы за Худшую Игру (Worst Play) может получить только игрок проигравшей команды, оказавший крайне негативное влияние на результат игры его команды. Всего один игрок может быть номинирован за одну игру.

Примеры Худшей игры:

- **Намеренный или случайный слом игроком в игрока своей команды при четком и понятном “попиле” стола, в результате чего команда проиграла.**

- Красный игрок, который вскрывается лже-шерифом и не “откатывает”, в результате чего красная команда проигрывает
- Шериф озвучивает неправильные проверки, в результате чего красная команда проигрывает
- Красный игрок, который голосует (пилит) в себя или достоверно известно красного игрока в угадке при троих, что приводит к тому, что черный ловит его голос и выигрывает
- Черный игрок/Дон, который промахивается при четко назначенном отстреле, в случае которого должна была наступить черная победа
- Черный игрок, который не проснулся на договорке и черная команда проиграла

3.16. Худшая Игра не может быть определена в случае ничьей, так как нет проигравшей команды.

3.17. Худший ход (Worst Move) может быть номинирован как от победившей, так и от проигравшей команды. Worst Move баллы могут быть присуждены игрокам любой команды в любом количестве, если это не противоречит остальным критериям присвоения дополнительных баллов.

Примеры Худшегохода:

- Красный игрок, который голосует на 3 в 3 в ситуации, когда можно сыграть в баланс и продолжить игру
- Красный игрок, который голосует во вскрывшегося шерифа на некритическом кругу выводящим голосованием с дальнейшим проигрышем красных
- Красный игрок, который голосует на 3 в 3/2 в 2/1 в 1 против одного жесткого или нескольких правильных завещаний от других красных

- Красный игрок, который оставил жесткое неверное завещание, на которое опиралась и сыграла красная команда в критической ситуации и проиграла
- Красный игрок или игроки, которые жестко встали друг другу в противовес, в который сыграла красная команда и проиграла (тот кто более категоричен и бескомпромиссен среди них в своих призывах снять другого, тому больше минусов)
- Шериф, который забыл проснуться и сделать проверку
- Красный игрок/шериф, который жестко инициировал подъем трех красных игроков в девятке (четверых в восьмерке, двух в шестерке или четверке)
- Черный игрок/Дон, который промахивается более одного раза при четко назначенной "динамике", либо повторно назначает непонятную динамику
- Дон, который не проснулся ночью, когда еще неизвестно, кто шериф
- Черный игрок/Дон, который промахивается в ключевой момент отстрела шерифа при четко назначенной "динамике" и отсутствии контрверсии от черной команды

3.18. Один и тот же игрок НЕ может получить за одну игру номинации и за худший ход и за худшего игрока.

3.19. Положительные и отрицательные дополнительные баллы, описанные в пунктах [3.2](#) и [3.12](#), суммируются. Например, если один и тот же игрок сделал как негативные действия (на -0.5), так и выдающиеся ходы (на + 1 балл) в одной игре, то он получает итоговую сумму дополнительных баллов после игры ($1-0.5=0.5$ дополнительных балла в сумме).

3.20. Правила определения позиции игроков в турнирной таблице:

3.20.1. При равенстве рейтинговых баллов преимущество получает игрок с большей суммой дополнительных баллов.

3.20.2. При равенстве сумм дополнительных баллов преимущество получает игрок, одержавший наибольшее количество побед ролевыми картами.

3.20.3. При равенстве количества побед ролевыми картами преимущество получает игрок, одержавший наибольшее количество побед.

3.20.4. При равенстве количества побед преимущество получает игрок с большим количеством смертей в первую игровую ночь.

3.20.5. При равенстве всех вышеперечисленных показателей преимущество того или иного игрока определяется жребием.

3.21. На турнире могут быть присуждены дополнительные номинации:

3.21.1. **“MVP Турнира”** - это игрок с максимальной суммой дополнительных баллов, куда включаются дополнительные баллы и штрафы за игру и баллы за Prima Nota. В сумму не включаются компенсационные баллы за отстрел в первую игровую ночь.

3.21.2. **“Fair Play”** - который показал высокий уровень игры (сыграл максимальное количество игр на турнире) и максимально соблюдал правила игры и этикета на протяжении турнира (минимальное количество замечаний, отсутствие излишней эмоциональности и "грязной" игры, уважительное отношение к игрокам и оргкомитету). Судейская коллегия имеет право отказать в получении приза игроку, если тот совершил поступок, не соответствующий системе ценностей и этике Maf Club.

3.21.3. **“Лучший Шериф”** - игрок с максимальным количеством побед за карту “Шериф”.

3.22.4. **“Лучший Дон”** - игрок с максимальным количеством побед за карту “Дон”.

3.22.5. **“Лучшая Мафия”** - игрок с максимальным количеством побед за черную карту любой ролью.

3.22.6. **“Лучший Мирный”** - игрок с максимальным количеством побед за красную карту любой ролью.

4. Этикет и санкции

4.1. **Maf Club** придерживается строгих правил этикета. Любое неэтичное поведение до, во время или после игры может караться предупреждением, удалением из игры, исключением

из клуба или удалением с турнира. Такие нарушения могут быть в форме поведения, разговора или даже непристойного гардероба.

4.2. Во время игры игроки не имеют права апеллировать религиозными или другими этическими (и этническими) ценностями с целью доказывания своей роли. В зависимости от контекста неразрешенных выражений игроки могут получить предупреждение или быть удалены с игры.

4.3. **Предупреждения** (замечания или фолы) выдаются за следующие нарушения:

4.3.1. Речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия и шепот.

4.3.2. Прикосновение к соседнему игроку (рукой или ногой) в течении дня.

4.3.3. Излишнюю жестикуляцию, отвлекающую других игроков.

4.3.4. Любую жестикуляцию и призывы во время фазы голосования до определения исхода голосования (см. 2.4.1).

4.3.5. Любую жестикуляцию с указанием стрельбы после объявления фазы «Ночь» пока все игроки занимают ночную посадку до начала активной фазы «Ночи».

4.3.6. Стуки по игровому столу, или иные звуки, отвлекающие других игроков.

4.3.7. Во время голосования - голосование согласно пункту [2.4.8](#) до того, как Ведущий объявляет выставленные кандидатуры.

4.3.8. Неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Ведущим, споры с Ведущим.

4.3.9. Неголосование в случае, когда Ведущий требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры.

4.3.10. Задержку в надевании маски после объявления «Ночь».

4.3.11. Отдергивание руки от стола при голосовании до слова «Спасибо» и подведения итогов.

4.3.12. **Попытка скрыть какую-то информацию от других игроков во время фазы «дня». Например, попытка показать что-то за спинами других игроков.**

4.3.13. **Нарушение правил ночного поведения до получения игровой роли во время раздачи карт другим игрокам.**

4.3.14. Нарушения описанные в предыдущих пунктах.

4.3.15. Другие нарушения, определяемые Ведущим.

4.4. Игрок, получивший 3-е предупреждение, лишается права следующей речи на один круг и имеет только право на выставление кандидатуры. Если игрок получает 3-е предупреждение во время своей речи, то он имеет право закончить текущую речь.

4.4.1. Игрок, получивший 3-е предупреждение, лишается слова, даже если в этот «День» выставлена только его кандидатура. Однако в критических ситуациях (если игрок попал в автокатастрофу или если был убит), даже при наличии 3-х замечаний игроку дается право на 30-секундную речь при автокатастрофе и 1 минуту на последнюю речь. В критической ситуации в последний «День», когда за столом 3 или 4 игрока, этот игрок имеет право также на 30 секундную речь.

4.5. Игрок, получивший 4-е предупреждение исключается из игры без права на последнее слово.

4.6. Игрок может во время своей речи спросить у Ведущего/Судьи «Сколько у меня предупреждений?» и Судья ответит словами или жестами. Игрок также имеет право аккуратно на жестах (не отвлекая других игроков) спросить количество предупреждений у Ведущего/Судьи вне своей речи и получить ответ на жестах.

4.6.1. В случае злоупотребления правилом [4.6](#) (повторяющиеся вопросы судье касательно предупреждений, жестикуляция отвлекающая других игроков), Ведущий имеет право проигнорировать вопрос и поставить дополнительное предупреждение.

4.7. При выставлении предупреждений, **Ведущий обязан объявлять какое по счёту предупреждение выдаётся игроку.**

4.8. **Удаления** назначаются за следующие серьезные нарушения:

4.8.1. Голосование не той рукой, чей локоть стоял на столе до начала голосования.

4.8.2. Непреднамеренное подсматривание во время фазы «ночи».

4.8.3. Покидание игрового стола без разрешения Ведущего. Игрок имеет право привстать со стула, чтобы поправить то, на чём сидит, и снова сесть. Однако если игрок встал со стула и отошёл от него даже на один шаг, тогда фиксируется покидание игрового стола.

4.8.4. Использование мата на любом языке.

4.8.5. Слезы за игровым столом.

4.8.6. Любой выкрик или речь после объявления фазы «Ночь».

- 4.8.7. Прикосновение к другому игроку (рукой или ногой) в течение ночи.
- 4.8.8. Если игрок в течении ночи показывает Шерифу или Дону, кого проверять.
- 4.8.9. Если красный игрок в течении ночи поднимает руку во время стрельбы черных игроков, имитируя выстрел.
- 4.8.10. Апеллирование к религиозным, этническим или этическим ценностям в форме, напрямую определяющую роль игрока. Примером таких изречений могут быть: «честное слово, я красный», «если ходите в церковь, то должны меня красным считать», «мы с тобой одной нации, нельзя в меня голосовать»
- 4.8.11. Мольба. Игрок удаляется из игры за мольбу в процессе убеждения. Примером такого изречения может быть: «умоляю Вас, проголосуйте со мной». Это также запрещено в форме жестикуляции, когда игрок, сложив ладони вместе, демонстрирует жест молитвы. За такое нарушение игрок также удаляется из игры.
- 4.8.12. Пари в любой форме и их аналоги
- 4.8.13. Объявление протеста до окончания игры.
- 4.8.14. Другие грубейшие нарушения, определяемые Ведущим.

4.9. Игрок удаляется из игры **за использование психологического давления**, которое **неигровым способом** неизбежно **влияет** на дальнейшие игровые решения и действия других игроков. Факт неигрового психологического давления во время игры определяется Ведущим и оспариванию со стороны игроков не подлежит.

Примерами такого давления могут быть: *манипулятивные высказывания* (“Неужели игрок номер 5 думает мы настолько тупые, чтобы поверить в его шерифство”, “Я же не дегенерат, чтобы голосовать в своего черного”), *завуалированные оскорбления* (“Кто посмеет проголосовать в меня, тот ...”, “Такое ощущение, что некоторые игроки как будто контуженные приехали”), *переход на личности* (“Просто доверься мне и проголосуй со мной”, “Я бы тебя, брат, не стрелял/не обманывал”), *использование излишней эмоциональности* в процессе убеждения (Крик на конкретного игрока/игроков, агрессивное или вызывающее поведение, завуалированные угрозы).

Ведущий имеет право констатировать неигровое давление на свое усмотрение, даже если ситуация не указана в вышеперечисленных примерах. В то же время, вышеназванные примеры сами по себе необязательно приводят к удалению, **важен игровой контекст и констатирование ситуации неигрового психологического давления Ведущим.**

4.10. Игрок, удаленный из игры, обязан немедленно покинуть игровой стол без единого слова или жеста. В случае нарушения данного правила игрок наказывается “Желтой” карточкой.

4.11. В случае удаления игрока во время ночной фазы, Ведущий удаляет игрока только после фазы проверки Шерифа (после слов «Шериф засыпает»), и игрок должен покинуть игровой стол до объявления "утра". При этом, любые игровые действия игрока после нарушения, приведшего к удалению, в расчет Ведущим не берутся. Сразу после объявления утра, Ведущий объявляет, что игрок был удален за нарушение правил ночного поведения и не дает дополнительных объяснений причины удаления остальным игрокам.

4.12. В случае удаления игрока со стола, происходит отмена ближайшего голосования, за исключением случаев, если игрок удалился **после** того как (А) был убит ночью или (Б) был заголосован днем. При этом, Ведущий принимает правильные выставления кандидатур, даже если голосование не состоится.

4.12.1. Если игрок удаляется во время голосования, когда результаты голосования не определены, то текущее голосование отменяется и стол молча покидает только удаленный игрок.

4.12.2. Если игрок удаляется во время голосования, после того как результаты голосования определены (большинство голосов набирает другой игрок), то сперва стол молча покидает удаленный игрок, затем заголосованный игрок с правом на прощальную речь, после чего голосование на следующий круг отменяется.

4.12.3. В случае удаления игрока на “нулевой круг” (первый игровой “День”), когда за столом 10 человек и на голосовании выставлена только одна кандидатура, отменяется голосование именно “нулевого круга” (первого игрового “Дня”), даже если вторая кандидатура впоследствии не была выставлена и формально голосование не проводится согласно пункту правил [2.4.4](#).

4.12.4. В случае удаления двух (или более) игроков, то два (или более) последующих отдельных голосования не проводятся.

4.13. **Моментальная (автоматическая) переигровка** назначается за следующие грубейшие нарушения:

4.13.1. Клятва. Моментальная переигровка назначается за любую форму клятвы от игрока с целью влияния на результат игры. Примером таких изречений могут быть: «клянусь, я красный игрок», «Бог видит, я красный», «поставив руку на Библию, обещаю, я шериф», или «зуб даю, я шериф».

4.13.2. Подкуп, шантаж или угроза. Моментальная переигровка назначается за подкуп в финансовой или любой другой форме. Примером таких изречений могут быть: «проголосуй за игрока номер 5, и я дам тебе \$20» или «проголосуй со мной, и я пересплю с тобой». Также запрещено доставать и показывать деньги другим игрокам, подразумевая подкуп.

4.13.2.1. За использование шантажа и прямых угроз на усмотрение судьи и других организаторов игроки могут получить прямую красную карточку.

4.13.3. Использование Шерифом уникальной (только ему доступной) ночной информации с целью доказывания своей роли.

4.13.4. Подсказки (возгласы или другие виды передачи информации, влияющие или потенциально влияющие на игру), поступившие от людей, находящихся вне игрового стола/помещения.

4.14. Моментальная переигровка назначается следующим образом:

- Ведущий объявляет “Стоп игра, переигровка”;
- Игроки остаются на тех же игровых местах, где сидели;
- Выбывшие игроки возвращаются на свои места,
- Ведущий кратко объясняет нарушение, за которое наступает переигровка;
- Игроки приветствуют друг друга и начинается переигровка с новой раздачей карт.

Ведущие при этом могут взять тайм-аут в любой момент вышеобозначенного процесса и проконсультироваться с Оргкомитетом турнира или Судейским Комитетом Maf Club касательно своего решения.

4.15. Провинившийся игрок, который совершил нарушение приведшее к переигровке, получает -3.5 балла (удаление + желтая карточка) в итоговый рейтинг после переигровки, поэтому даже если команда провинившегося игрока одержит победу во время переигровки, он все равно получит 0.5 балла за эту победу.

4.15.1. Если один и тот же игрок на одном турнире вызывает автоматическую переигровку более одного раза, этот игрок получает Красную Карточку (-2 балла) в дополнение к вышеобозначенным -3.5 балла и выбывает из турнира, а его дело направляется на рассмотрение в Дисциплинарный Комитет.

Комментарий: Таким образом, игрок помимо удаления с турнира может получить -9 баллов (-3.5 за первую переигровку, -3.5 и -2 за вторую)

в итоговый рейтинг, что сильно навредит его команде в случае командного турнира и его итоговому рейтингу года.

4.16. В исключительном случае, если грубое нарушение описанное в пункте [4.13](#) произойдет еще раз во время автоматической переигровки, Оргкомитет турнира имеет право объявить ничью.

4.17. “Желтая” карточка выдается за следующие грубые нарушения:

4.17.1. Попытка передачи дополнительной игровой информации, сделанная игроком после/во время покидания игрового стола в случае удаления.

4.17.2. Попытка посмотреть более одной карты из колоды во время раздачи ролей.

4.17.3. Если убиенный Шериф, уходя, не открывается и не объявляет о проведённых проверках или озвучивает их преднамеренно неправильно, в результате чего “красная” команда потерпела поражение.

4.17.4. Неэтичное поведение или употребление ненормативной лексики как во время игры, так и между играми во время турнира или клубного игрового вечера.

4.17.5. Неоднократные удаления из игры.

4.18. “Красная” карточка выдается при следующих критических нарушениях:

4.18.1. Сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации.

4.18.2. Грубейшее неэтичное поведение, неуважение к игрокам, Ведущему или Оргкомитету.

4.18.3. Умышленный слив игры.

4.19. Все инциденты, которые приводят к выдаче жёлтых и красных карточек, могут рассматриваться Дисциплинарным Комитетом Maf Club, который может утвердить закономерность штрафа или рекомендовать другие санкции.

4.20. Игроки имеют право на подачу апелляции исключительно в случае грубого нарушения правил Ведущим. Апелляция должна быть подана **в течении 15 минут** с момента объявления судьей окончания игры. Руководство клуба или Оргкомитет турнира обязан выслушать апелляцию и ознакомиться с ситуацией от игроков и Ведущего, и, в случае подтверждения грубого нарушения, назначить переигровку.

4.20.1 Примеры грубых нарушений Ведущих:

- Удаление двух игроков в случае «автокатастрофы» при равном количестве голосов за и против удаления.
- Преждевременное объявление победы, когда в игре остаётся математический шанс на другой результат. Таким примером может быть ситуация, когда из 7 оставшихся за столом игроков трое черных, и Ведущий, не дожидаясь результатов отстрела ночью, объявляет победу «черных».
- Неправильная проверка ночью/неверное объявление отстрела, которые имели последствия и повлияли на исход игры
- Другие грубые нарушения Ведущим, которые устанавливают Руководство клуба или Оргкомитет турнира

Комментарий: Ошибки Ведущего, которые не являются грубыми и не приведут к переигровке: неправильный подсчет голосов в спорных или неявных ситуациях (ведущий не смог разглядеть, не успел правильно сосчитать до слова "Спасибо"), когда ведущий не услышал и не принял правильно выставленную в спорных или неявных ситуациях (игрок не озвучил достаточно четко). Многолетний опыт судейства показывает, что подобные ситуации практически всегда происходят тогда, когда нету четкого выставления или четкого голосования по выставленной кандидатуре от самих игроков. Если судья забыл и предоставил речь игроку с 3 фолами, когда игрок имел право только выставить кандидатуру, то это тоже не является грубым нарушением, если судья вслух предупредил игрока о том, что у него 3 замечания, когда выдавал 3 фол.

4.20.2 При наличии ошибки Ведущего, которую подтверждают непредвзятые источники информации (видеозапись, боковой судья), и в случае исправления ошибки моментально определен исход игры согласно пункту 2.7.3, оргкомитет турнира (Главный судья вместе с судейской коллегией) имеет право изменить результат игры без переигровки на свое усмотрение. Дальнейшие игровые события после подобной ошибки в расчет не берутся.

Комментарий: Например, если видеозапись четко показывает, что на критическом кругу красный игрок получил большинство голосов, после которого должна была наступить победа черных, но Ведущий неверно сосчитал голоса, Главный судья может изменить результат игры засчитав победу мафии. Присуждение дополнительных баллов будет изменено соответственно. Если подобная ошибка происходит на некритическом кругу и в случае ее исправления результат игры неопределен математически,

результат не может быть изменен без переигровки. Другим примером может быть жестикация черного игрока на угадке, указывающая на мольбу, которую судьи не заметили, но подтвердила видеозапись. В этом случае может быть присуждена победа красных, если черный игрок выиграл и его дополнительные баллы от этой победы обнуляются .

Именно Руководство клуба или Оргкомитет турнира (Главный судья вместе с судьейской коллегией) устанавливает было ли грубое нарушение и принимает решение касательно переигровки без присутствия Ведущего, боковых судей и игроков, принимавших участие в игре. Руководство клуба или Оргкомитет турнира всегда могут связаться с членами Судейского Комитета Maf Club в случае необходимости.

4.21. Дисциплинарные санкции описанные в пунктах 4.1-4.3 и 4.8-4.9 (Предупреждения и Удаления) применяются для того, чтобы соблюдать правила этикета и исключить получение игрового преимущества неигровыми способами (нарушая правила). В редких случаях, когда нарушения, описанные в пунктах 4.3 и 4.8, на усмотрение судьи не дают игрового преимущества, не влияют на течение игры и не нарушают правила этикета, судья имеет право не применять карательные санкции в виде фолов и удалений.

Комментарий: Задача судей нашей системы состоит в том, чтобы осуществлять игровой процесс и давать ему протекать максимально естественно и с минимальным внешним воздействием со стороны судей и организаторов . Под терминами "влияние на игру/получение игрового преимущества" мы имеем в виду получение или передачу игровой информации с помощью нарушения правил. Например, если игрок случайно снял маску до наступления утра после того, как шериф удалился, ничего при этом не изменив в игре (не получив и не передав игровую информацию), нету смысла его удалять и тем самым ломать игровой процесс .

5. Онлайн игры

5.1. **Maf Club** использует онлайн платформы для проведения игр, в которых поведение игроков и игровой процесс должен следовать общим правилам системы. Все основные правила, описанные в пунктах 1-4, применяются и в онлайн играх системы (если это применимо).

Комментарий: Все правила касательно этикета и санкций (предупреждения, удаления, переигровки), описанные в пункте 4, применяются и в онлайн

Играх.

5.2 Пункты правил 5.3-5.10 применимы только в онлайн играх.

5.3. Во время игры лица игроков должны быть видны другим игрокам и Ведущему на камеру в реальном времени. Запрещается играть без лица или пропадать из экрана более чем на 10-15 секунд без разрешения Ведущего согласно пункту 5.9.

5.4. Во время игры игроки должны играть сидя или стоя на месте и находится в тихом пространстве без присутствия других людей в камере. Запрещается играть в шумном публичном месте (например кафе, кальянная), играть лежа в горизонтальном положении, находится в постоянном движении, а также за рулем автомобиля во время вождения.

5.5 Во время игры запрещено пользоваться телефонами и другими средствами связи. Игрокам запрещена любая коммуникация друг с другом выходящая за рамки игрового онлайн-стола (смс, чаты, звонки и тд).

5.6 Во время игры запрещено играть без верхней одежды (с голым торсом или в нижнем белье).

5.7 **Технические фолы** (технические замечания или предупреждения) используются только в онлайн играх и выдаются за следующие нарушения.

5.7.1 Игрок исчез из работающей камеры более чем на 10-15 секунд

5.7.2 Речь на иностранном языке (если судья не понимает)

5.7.3 Демонстрация запрещенного (взрослого, оскорбительного) контента в камере (откровенное раздевание или демонстрация половых органов наказывается прямым удалением)

5.7.4 Использование телефона во время игры

5.7.5 Демонстрация любого текста в камеру (на бумаге, в телефоне и тд)

5.7.6 Косвенное оскорбление игроков или Ведущего

5.7.7 Излишняя эмоциональность без психологического давления

5.7.8 Другие технические нарушения, определяемые Ведущим

5.8 Игрок, получивший 2-й технический фол исключается из игры без права на последнее слово.

5.9 При острой необходимости игроки могут попросить техническую паузу на речи или жестах (тайм-аут). В случае уважительной причины Ведущий объявляет паузу, во время

которой игрокам запрещено общаться между собой и жестикулировать.

5.10 В случае закрытого голосования (голосование не в реальном времени и скрыто от других игроков), предупреждения за жестикуляцию во время фазы голосования согласно пункту 4.3.4 не ставятся.

Председатель СК Maf Club

Антон Мартынчук

Председатель Орг Комитета

Павел Лагутин