ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ «МАФИЯ»

Редакция от 1 февраля 2026 г.

1. Основные понятия

1.1. В игре принимают участие десять человек. Игроки случайным образом делятся на две команды: “красные” (мирные жители) и “чёрные” (мафия). В игре разыгрываются 7 “красных” карт, одна из которых — Шериф, и 3 “чёрные”, одна из которых — Дон.

1.2. Ведёт игру, регламентирует её начало, конец и все игровые фазы Судья. Ведению игры могут помогать боковые Судьи.

1.3. Игра имеет две фазы: фаза “день” и фаза “ночь”.

1.4. Победа команды “красных” наступает в тот момент, когда из игры выведены все представители “чёрной” команды. Победа “чёрной” команды наступает в случае, когда за игровым столом остаётся равное количество игроков обеих команд или количество “черных” игроков больше, чем “красных”. Моментом вывода игрока является момент определения результатов голосования или ночного “убийства”.

2. Игровая площадка, инвентарь и официальный язык игры

2.1. Игровой стол должен быть таким, чтобы за ним комфортно разместились 10 игроков. Судья имеет право разместиться за игровым столом или рядом с игровым столом так, чтобы иметь возможность видеть и слышать всё, что происходит за игровым столом.

2.2. У каждого игрового бокса должна быть табличка с номером и игровая маска для игрока.

2.3. Игровая площадка должна быть обеспечена акустикой или иным музыкальным оборудованием для проведения игровой “ночи”.

2.4. Официальным языком игры является русский язык и региональный язык турнира. Региональный язык определяется Регламентом турнира и подлежит согласованию уполномоченным органом ФИИМ.

3. Игроки

3.1. Игрок находится на игровой площадке до тех пор, пока принимает участие в игровом процессе.

3.2. Игрок может использовать экипировку, которая не создаёт опасность для других игроков, не оскорбляет игроков, судей или зрителей и не может создать незаслуженное преимущество над другими игроками.

3.3. По требованию Судьи игроки должны сдать перед игрой все мобильные устройства, переведя их перед этим в беззвучный режим или выключив.

3.4. Использование собственных масок во время игры допускается только с разрешения Судьи стола.

4. Игровые положения

4.1. Начало игры

4.1.1. За игровой стол приглашаются десять игроков. Место за игровым столом разыгрывается случайным образом судьёй стола непосредственно перед началом игры, либо указано в расписании. [Комментарий СК ФИИМ]

4.1.2. Судья представляет игроков и объявляет начало игры фразой *"наступает ночь"*. Все игроки надевают игровые маски.

4.1.3. Раздача ролей происходит следующим образом: Судья по очереди просит снять маску и открыть глаза каждого из игроков, после чего игрок жестами показывает судье, какую по порядку карту из колоды он хочет открыть. Судья отсчитывает нужную карту и показывает её игроку, после чего игрок снова надевает маску.

4.2. Первая игровая “ночь”

4.2.1. По объявлению Судьи игроки, получившие “чёрные” карты, снимают маски, знакомятся друг с другом. Это единственная ночь, когда “чёрные” игроки открывают глаза вместе. Дон жестом показывает, что он является Доном, и назначает порядок “отстрела” на последующие “ночи”. На это у “чёрной” команды есть ровно 1 минута. После этого по объявлению Судьи “чёрные” игроки надевают маски и “засыпают”.

4.2.2. В последующие ночи Дон будет “просыпаться”, чтобы найти Шерифа игры. На проверку Дон имеет не более 10-ти секунд.

4.2.3. По объявлению Судьи Шериф жестом обозначает себя. В последующие ночи Шериф будет “просыпаться” ночью и проверять игроков на принадлежность к той или иной команде. На проверку Шериф имеет не более 10-ти секунд.

4.2.4. После того, как Судья попросит Шерифа обозначить себя жестом, судья ожидает ещё 30 секунд, в течении которых Игроки находятся в “свободной посадке” (игроки продолжают соблюдать правила ночного поведения, руки должны находится над уровнем игрового стола).

4.3. Игровой “день”

4.3.1. Судья объявляет игровую фазу Дня. Игроки снимают маски. В эту фазу происходит обсуждение. В каждый игровой день игроку предоставляется 1 минута для высказывания и выставления кандидатур на голосование.

4.3.2. Игроки высказываются по очереди в порядке рассадки за игровым столом. Обсуждение первого игрового дня начинает игрок под номером 1. Обсуждение каждого последующего игрового дня начинается со следующего после говорившего первым на предыдущем кругу игрока.

4.3.3. Игрок имеет право обращаться к другим игрокам по игровому никнейму или порядковому номеру игрока.

4.3.4. Игрок имеет право обращаться к Судье фразой *"Господин (-жа) Судья"* или *"Господин (-жа) Ведущий (-ая)"*.

4.3.5. Игроки заканчивают свое выступление словом *"ПАС"* или словом *“СПАСИБО”*.

4.3.6. Игроки не имеют права надевать маску на лицо в фазе игрового дня.

4.4. Голосование

4.4.1. По окончании “дневного” обсуждения происходит голосование. Голосование проводится только среди игроков, выставленных на голосование во время “дневного” обсуждения.

4.4.2. Во время своего выступления на круге обсуждения игрок имеет право выставить любого игрока на голосование. Выставление игрока на голосование производится фразой в настоящем времени: *"Я выставляю игрока № ..."*. В ответ Судья, если данная кандидатура принимается, произносит фразу: *"Принято"*.

4.4.3. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру в каждый игровой “день”.

4.4.4. Игроки голосуются в том порядке, в котором они были выставлены на голосование во время “дневного” обсуждения.

4.4.5. Для того, чтобы проголосовать против того или иного игрока, игрок обязан после озвучивания кандидатуры незамедлительно поставить кулак в вертикальном положении на игровой стол до того момента, пока Судья не скажет: *"Стоп"* или *"Спасибо"*. Время на голосование — около 1,5 секунды.

4.4.6. Игрок обязан держать руку на поверхности игрового стола до тех пор, пока Судья не объявит количество проголосовавших.

4.4.7. Игрок имеет право голосовать только против одного кандидата во время голосования.

4.4.8. Если игрок не проголосовал, то его голос отходит против игрока, выставленного на голосование последним.

4.4.9. Если игрок отдернул руку при голосовании, то его голос засчитывается.

4.4.10. Если в первый игровой “день” выставлена только одна кандидатура, то голосование не проводится. В течение следующих “дней” голосуется любое количество выставленных на голосование игроков.

4.4.11. Игрок, набравший большинство голосов на дневном голосовании, покидает игру.

4.4.12. Если два или более игроков набирают одинаковое количество голосов на голосовании, то эти игроки получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование.

4.4.12.1. Высказывание игроков и повторное голосование проходят в порядке их выставления.

4.4.12.2. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну, но среди меньшего количества кандидатур, то игроки, поделившие между собой спорные голоса, снова получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование.

4.4.12.3. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, то Судьёй ставится на голосование вопрос: "*Кто за то, чтоб все голосуемые игроки покинули игровой стол?*". Если большинство голосует за выбывание, игроки покидают игру. Если большинство игроков голосует против, либо голоса делятся поровну, то игроки остаются в игре.

4.4.12.4. Голосование за подъём троих игроков при наличии за столом девяти игроков, а также за подъём всех игроков, находящихся за столом, не происходит. Вместо этого, в случае если голоса повторно разделились между теми же игроками, считается, что было принято решение оставить всех этих игроков за игровым столом и судья объявляет о наступлении ночи.

4.4.13. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

4.5. Вторая и последующие “ночи”

4.5.1. По окончании первого игрового “дня” Судья объявляет: *"Наступает ночь"*. Все игроки незамедлительно надевают игровые маски.

4.5.2. В течение этой и следующих “ночей” мафия имеет возможность “стрелять”.

4.5.3. Судья объявляет: *"Мафия выходит на охоту"*. Далее Судья каждую ночь объявляет номера игроков от 1 до 10. Игроки “чёрной” команды “стреляют” с закрытыми глазами посредством имитации выстрела пальцами высоко поднятой руки.

4.5.4. Если игроки “чёрной” команды “стреляют” в одного и того же игрока, то этот игрок по истечении “ночи” покидает игровой стол. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

4.5.5. Если кто-то из членов “чёрной” команды “стреляет” в другого игрока, “стреляет” в нескольких игроков или не “стреляет”, то Судья фиксирует промах, и по итогам “ночи” игровой стол никто не покидает. Далее Судья объявляет: *"Мафия удаляется"*.

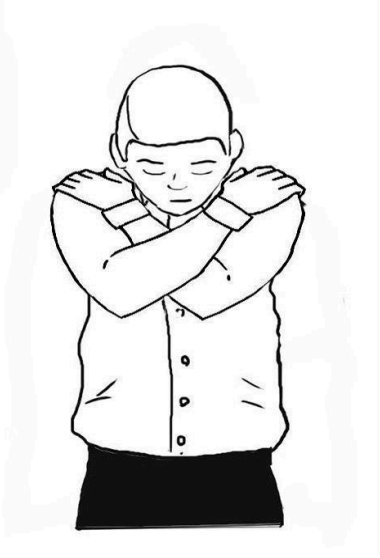
4.5.6. Судья объявляет: *"Просыпается Дон и ищет Шерифа"*. Дон снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он считает Шерифом. Судья характерным кивком головы подтверждает его версию, либо отрицает. Судья объявляет: *"Дон засыпает"*. Дон надевает игровую маску.

4.5.7. Судья объявляет: *"Просыпается Шериф"*. Шериф снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он хочет проверить на принадлежность к той или иной команде. В случае нахождения “красного” игрока, судья характерным поворотом головы и вытянутым вверх большим пальцем руки показывает игроку результат проверки. В случае нахождения “чёрного” игрока, судья показывает результат проверки характерным кивком головы и вытянутым вниз большим пальцем руки. Судья объявляет: *"Шериф засыпает"*. Шериф надевает игровую маску.

4.5.8. Дон и Шериф имеют право на одну проверку каждую игровую “ночь”.

4.5.9. Игрок, “убитый” во вторую игровую “ночь” (первую ночь после "договорки"), имеет право во время “ночи” сделать “лучший ход”, если иное не предусмотрено Правилами. Судья объявляет: "*Игрок №, вас убили. Проснитесь*". Игрок, к которому обратился Судья, снимает маску и озвучивает вслух номера трёх игроков, которых он считает “чёрными”. На раздумья игрок имеет не более 20-ти секунд. После завершения “*лучшего хода*” судья объявляет *«Принято»* и игрок снова засыпает. После чего Судья объявляет “утро” и предоставляет “убитому” игроку заключительную минуту. [комментарий СК ФИИМ]

4.5.10. В игровую “ночь” игроки должны вести себя в рамках “ночного” поведения и сидеть в соответствующей “ночной” позе — спина ровная, руки перекрещены и лежат на плечах, голова слегка наклонена вперёд примерно на 45 градусов от вертикального положения:



4.5.10.1. Во время “ночи” запрещено петь, танцевать, говорить, прикасаться к другим игрокам, есть или пить, курить, совершать иные действия, выходящие за рамки “ночного” поведения;

4.5.10.2. Игровая маска должна быть надета на резинку и плотно закрывать глаза, не создавая при этом просвета по периметру вокруг глаз. Не допускается использование маски, не подходящей по размеру. Держать маску руками или дополнительно прижимать её к лицу запрещено;

4.5.10.3. Перед наступлением "ночи" игроки должны снять в себя любые головные уборы (шляпы, кепки, капюшоны и т.п.), очки в случае их наличия, светоотражающие предметы (часы, браслеты и т.п.).

4.6. Дальнейший ход игры

4.6.1. В последующие “дни” и “ночи” ход игры не меняется, фазы игры чередуются до победы той или иной команды.

4.6.2. В любой момент фазы дня судья может объявить техническую паузу: все игроки одевают маски, принимают “свободную посадку” и включается музыка. Во время технической паузы действуют правила и наказания фазы ночи.

5. Дополнительные правила

ИСКЛЮЧЁН

6. Дисциплинарный регламент

6.1. Нарушения правил фиксируются Судьёй.

6.2. Игроки, нарушившие правила, наказываются Судьёй игры или Главным Судьёй в соответствии с регламентом.

6.3. Игрок может быть устно предупреждён, наказан фолом, дисквалифицирован с игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение. [комментарий СК ФИИ]

6.3.1. при нарушении по разным пунктам правил - санкции суммируются.

6.3.2. при одновременном нарушении нескольких пунктов правил, которые караются фолом - количество фолов суммируется.

6.3.3. при удалении и последующем совершении ППК - игрок получает наказание в виде отрицательных дополнительных баллов по обоим пунктам правил.

6.4. При получении трёх фолов игрок лишается права слова в свою ближайшую минуту, при этом у игрока остаётся право выставить кандидатуру на голосование.

6.5. При получении четвёртого фола или дисквалифицирующего фола игрок немедленно покидает игру без последнего слова. [комментарий СК ФИИМ]

6.6. Фолы. Игроки во время игры получают фол за следующие нарушения:

6.6.1. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шёпот и понятная артикуляция; [комментарий СК ФИИМ]

6.6.2. использование излишней жестикуляции; [комментарий СК ФИИМ]

6.6.3. “дневные” прикосновения;

6.6.4. стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям;

6.6.5. споры с Судьёй;

6.6.6. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи “Стоп” или "Спасибо"), постановка руки на стол до голосования;

6.6.7. жестикуляция и призывы во время фазы голосования;

6.6.8. нарушение установленного порядка голосования (голосование против нескольких кандидатур, неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.). [комментарий СК ФИИМ]

6.6.9. игрок отказался снять маску с лица по просьбе судьи.

6.7. Дисквалифицирующий фол (удаление игрока). Игрок дисквалифицируется с игрового стола за следующие нарушения:

6.7.1. покидание игрового стола;

6.7.2. “ночные” прикосновения; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.3. “ночные” подсказки знаками Дону и Шерифу; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.4. нанесение оскорблений другим игрокам, Судьям или зрителям; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.5. непроизвольное подглядывание “ночью”; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.6. “ночные” разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.7. слёзы за игровым столом; [комментарий СК ФИИМ]

6.7.8. апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям или иные "неигровые апелляции" с целью доказывания своей роли прямым или косвенным образом или влияния на исход голосования ("честное слово, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф" и т.д.); [комментарий СК ФИИМ]

6.7.9. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п.);

6.7.10. сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации;

~~6.7.11. просьба назвать или не называть кого-либо в “лучший ход”, выраженная вслух или с помощью жестикуляции; [комментарий СК ФИИМ]~~

~~6.7.12. апеллирование к влиянию на “лучший ход” с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий; [комментарий СК ФИИМ]~~

6.7.13. попытка передачи уникальной дневной информации с помощью шёпота, явно скрываемого от судей и большинства игроков (т.е. совершаемого строго на ухо сидящему рядом игроку, чтобы никто не услышал); [комментарий СК ФИИМ]

6.7.14. сокрытие речевой информации путём её озвучивания на иностранном языке;

6.7.15. использование мата, нецензурной лексики либо использование слова “суицид” в любой форме;

6.7.16. Попытка получить неигровое преимущество с целью доказывания своей роли или влияния на голосование

6.8. Присуждение поражения команде. Игрок получает штрафные баллы и его команде присуждается поражение за следующие нарушения:

6.8.1. использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на ход игры; [комментарий СК ФИИМ]

6.8.2. использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на ход игры; [комментарий СК ФИИМ]

6.8.3. подсказки из зрительного зала;

6.8.4. доказывание игроком, "вскрывшимся" шерифом, своей роли с помощью уникальной “ночной” информации (действия игроков или события, которые можно было увидеть во время "проверки");

6.8.5. совершение нарушения по любому из пунктов 6.7.4, 6.7.7, 6.7.8, 6.7.13, 6.7.14, 6.7.16 игроком после того, как судья озвучил информацию об убийстве игрока или после того, как он стал покидающим игру по результату голосования. [комментарий СК ФИИМ]

6.9. После того, как в игре состоялось решающее “убийство” или “голосование”, по результату которого был определён результат игры, наказания по пунктам 6.7.2 – 6.7.3, 6.7.5 – 6.7.10, 6.7.13-6.7.14, 6.7.16, 6.8.1. – 6.8.5 не применяются, а 4 фол ставится исключительно за очевидную попытку сорвать прощальную речь уходящего игрока и только после предупреждения. [комментарий СК ФИИМ]

7. Особые ситуации

7.1. Если игрок покидает игровой стол, получая 4-й или дисквалифицирующий фол, то ближайшее или текущее голосование не проводится, кроме случаев, когда этот игрок был убит ночью или является покинувшим игру по результату голосования. [комментарий СК ФИИМ]

7.2. Если игрок покидает игровой стол, получая 4-й или дисквалифицирующий фол после того, как стал известен результат голосования текущего дня, и он не является покидающим игру в результате этого голосования, то голосование на следующий день не проводится. Если голосование в этот день не проводится, то моментом определения его результата является объявление “ночи”. [комментарий СК ФИИМ]

7.3. За сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации, а также за оскорбление Судьи или Главного Судьи игрок удаляется с турнира.

7.4. Игрок не имеет права получать у Судьи информацию о выставленных на голосование игроках.

7.5. Если игрок получил 3-й фол и попал в ситуацию переголосования, то он имеет право слова.

7.6. Если игрок набрал 3 фола, и к моменту его ближайшей речи до голосования за столом осталось 3 или 4 игрока, то он имеет 30 секунд.

7.7. Если в игре прошло три “ночи” подряд и за этот период количество участников игры осталось неизменным, то после третьей “ночи” присуждается ничья.

7.8. Голосование за подъем всех игроков, находящихся за столом, а также трёх игроков при 9 игроках за столом, не проводится. [комментарий СК ФИИМ]

7.9. При наступлении победы одной из команд в результате решающего голосования или “убийства”, уходящий игрок всегда имеет право на последнее слово продолжительностью в одну минуту. В случае дисквалификации любого игрока результат игры не меняется, а дисквалифицированный игрок получает штраф за удаление. [комментарий СК ФИИМ]

7.10. Игрок, “убитый” в первую ночь, не имеет права на “лучший ход”, если по результату голосования в первый день игру покинули 2 или большее количество игроков. [комментарий СК ФИИМ]

8. Регламент проведения турниров

8.1. На турнире применяется балльная система оценок. По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:

8.1.1. за победу игрок получает 1,3 балл;

8.1.2. за поражение игрок получает 0,3 балл;

8.1.3. в случае ничьи все игроки получают 0,3 балла, при этом все игроки, которые находились за столом в момент объявления ничьи получают малый штраф.

8.1.4. Игроки могут получить следующие штрафы:

1) Малый штраф 0,3 балла
2) Большой штраф 0,5 балла
3) Штраф за удаление 0,8 балла
4) Штраф за действия, которые привели к ППК 1 балл
5) Дисциплинарный штраф

8.1.5 Все штрафы и дополнительные баллы, полученные за игру, суммируются и не зависят друг от друга. Дисциплинарные штрафы назначаются за действия, совершённые между играми (опоздания, нарушения регламента турнира и т.п.)

8.1.6 По согласованию с СК организатор турнира может провести турнир с альтернативной системой оценивания, о чём должно быть явным образом указано в информации о Турнире. Организатор обязан указать в Регламенте турнира полные правила оценивания. Использование альтернативной системы оценивания не отменяет и не изменяет остальные Правила.

Информация об использовании альтернативной системы оценивания должна быть доведена до игроков до их регистрации на турнире. Изменение системы оценивания после начала регистрации допускается исключительно с согласия игроков, которые уже подали заявку на участие.

8.2. *Игрок, “убитый” во вторую игровую ночь (первую ночь после "договорки"), имеет право во время “ночи” сделать “лучший ход” — назвать номера трёх игроков, которых он считает “чёрными”.* [Комментарий СК ФИИМ] [Комментарий СК ФИИМ]

8.2.1. Совершение "лучшего хода" может сопровождаться дополнительным устным объявлением (например, фразой "Запишите тройку чёрных"), после чего игрок должен назвать три номера друг за другом, которые должны быть внесены в Протокол игры. В ответ Судья озвучивает принятые им кандидатуры и произносит фразу: "Принято".

8.2.2. В случаях, если игрок озвучил какую-либо игровую информацию, обратился к кому-либо из игроков или допустил высказывания, провоцирующие других игроков на реакцию, это засчитывается как завершение "лучшего хода". Судья принимает только то количество номеров, которые игрок успел назвать к этому моменту.

8.2.3. Изменение названных номеров в “лучшем ходе”, а также добавление неназванных номеров не принимается.

8.2.4. За трёх названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получает +0,7 дополнительных баллов; за двух названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получают +0,5 дополнительных баллов. [комментарий СК ФИИМ]

8.2.5. Игрок не имеет права на “лучший ход”, если по результату голосования в первый игровой день игру покинули 2 или большее количество игроков.

8.3. *По окончании игры Судья или Судьи игры имеют право распределить дополнительные баллы между лучшими игроками игры.*

8.3.1. Судья может вознаградить дополнительными баллами любое число игроков.

8.3.2. Общая сумма дополнительных баллов от Судьи не должна превышать 2.8 балла или 3,5 балла по согласованию с Главным Судьей. Судья может поставить дополнительные баллы в сумме, превышающей 3,5 балла по согласованию с дежурным членом СК.

8.3.3. Игрок из победившей или проигравшей команды может получить от Судьи от 0.1 до 1 балла. Игрок может получить дополнительный балл от 1 до 1,3 по согласованию с Главным Судьей турнира, а до 1.5 балла только по согласованию с Судейским Комитетом. Присуждённые баллы должны быть кратны 0.1 балла.[комментарий СК ФИИМ]

8.3.4. Судья не обязан давать игрокам максимальное кол-во дополнительных баллов. Дополнительные баллы распределяются между игроками независимо от победы той или иной команды.

8.3.5. Игрок не может получить дополнительные баллы от судьи в случаях, если:

8.3.5.1 игрок был убит ночью и оставил завещание, следование которому привело или должно было бы привести его команду к поражению.
8.3.5.2 игрок голосовал на поражение своей команды (кроме голосования на согласованном «попиле» или по указанию достоверно красного игрока).

Игрок может получить дополнительные баллы от судьи в вышеуказанных случаях по согласованию с дежурным членом СК.

8.3.6. В случае присуждения ничьей игроки, находившиеся за столом в момент объявления ничьи, не получают дополнительные баллы от Судьи.

8.3.8 Судья не имеет право изменять распределение дополнительных баллов после того, как заполнил протокол и передал его Главному судье (или ввёл его в электронную систему) без согласования с Главным судьёй

8.4 Малые штрафы.

8.4.1 По окончанию игры Судья должен присудить игроку малые штрафы за деструктивные действия, которые существенно усложнили победу его команды, перечисленные в пункте 8.4.4 настоящих Правил. При этом если игрок совершил несколько деструктивных действия - он получает штрафы за каждое такое действие.

8.4.2 По согласованию с дежурным членом СК судья может присудить игроку малый штраф за действие, не перечисленное в пункте 8.4.4, но примерно равное по уровню деструктивности с уже перечисленными. При этом малый штраф не присуждается за простую ошибку в цветах игроков или выборе версии игры.

8.4.3 По согласованию с Главным Судьей турнира судья может не присуждать малый штраф в случае, если действия игрока были продиктованы тактическими соображениями и привели к положительным последствиям для команды этого игрока.

8.4.4 Список деструктивных действий, за которые присуждается малый штраф:

1. Игроку красной команды (красному игроку или шерифу) который:

1.1 Озвучил, показал жестами или сделал очевидный намёк на то, что слышал ночью другого игрока «красной» команды – *если это негативно повлияло на игру.*

1.2 Исключен

1.3 Прикрывал черного и не откатил до момента наступления ночи перед наступлением круга при семерых (восьмерых)

1.4 Был убит во вторую игровую ночь и жестко оставил неверную версию приоритетной.

1.5 Исключён

1.6 На круге при «четверых» игроках не поставил руку за то, что бы два игрока среди которых был «чёрный» игрок покинули стол – *в случае победы его команды.*

1.7 Во время очевидного «попила» стола на «критическом» кругу «подстраховал» чёрного игрока – *если в результате стол покинул «красный» игрок.*

1.8 Сломал в другого «красного» игрока или в себя во время согласованного «попила» стола.

1.9 Забыл выставить оппонента на круге при 4ых или 3их игроках за столом – *если чёрный игрок оказался не выставлен.*

1.10 Проголосовал на 3 в 3 (оставил жёсткое завещание голосовать на 3 в 3) не разыграв баланс между черными проверками двух шерифов - при условии, что 3 в 3 не наступило.

2. Игроку чёрной команды или дону который:

2.1 Промахнулся в ситуации, когда отстрел был назначен понятным образом.

2.2 Которому было поручено назначать отстрел, но он его не назначил или назначил не понятным образом - *если это привело к промаху*

2.3 На круге при 9ых игроках проголосовал в не проверенного «чёрного» игрока решающим голосом в результате чего этот чёрный игрок покинул игру.

2.4 Не проголосовал против красного игрока на «критическом» кругу в ситуации, когда для вывода красного игрока не хватило одного голоса (кроме голосования «на попиле») – *если «чёрная» команда выиграла.*

2.5 Не «сломал» попил на критическом кругу в ситуации, когда игрок мог «доставить» руку – *если «чёрная» команда выиграла*

2.6 Пытался «сломать» попил в «красного» игрока на круге при 10ых, но не смог – *если в результате стал «чёрным» для стола и покинул игру*

2.7 Проголосовал «решающей» рукой в себя или «чёрного игрока» на круге при 10ых игроках – *если он сам или «чёрный» игрок покинули игровой стол*

2.8 Исключён

2.9 «Сломал» попил в себя или «чёрного» игрока.

2.10 Пытался «страховать» красного игрока при «попиле» стола на круге при 10ых игроках, в результате чего покинул стол сам или стол покинул «чёрный» игрок.

2.12 Вскрылся чёрным игроком, сдался и назначил отстрел не в шерифа.

2.13 Исключён

2.14 Покинул стол в результате голосования на круге при 9ых игроках будучи не проверенным игроком – *если в дальнейшем его*

	красноту не рассматривали. 2.15 Забыл выставить оппонента на круге при 4ых или 3их игроках. 2.16 Вскрылся с красной проверкой настоящего шерифа. *2.17* Вскрылся шерифом на речи игрока, убитого во вторую ночь (первого убитого) – *если этот игрок оказался шерифом.*
3. Дону который: 3.1 Не назначил порядок отстрелов во время первой игровой ночи и не назначил отстрел понятным образом во время фазы дня – *в результате чего был допущен промах* 3.2 Не проснулся на проверку шерифа, не сделал проверку или проверил одного и того же игрока дважды – *если шериф ещё не был найден.*	**4. Шерифу который:** 4.1 Вскрылся «черному игроку» в первый игровой день, в результате чего был убит следующей ночью. 4.2 Во вторую игровую ночь проверил красного, в которого был явно назначали отстрел – *в случае поражения «красной» команды.* 4.3 Во вторую игровую ночь проверил игрока, который открыто сообщил столу, что является шерифом – *в случае поражения «красной» команды.* 4.4 Не проснулся для проверки, не сделал проверку, проверил игрока, которого проверял ранее или проверил игрока, который уже покинул игру (кроме случая, когда «чёрная команда» уже была собрана).

5. Любому игроку который:

5.1 Своим голосованием привёл к тому, что сам случайно покинул игровой стол.

5.2 Находился за игровым столом в момент объявления ничьей.

Примечание: «критический» круг – это круг, при котором вывод «красного» игрока приведёт либо к немедленной победе «чёрных» либо к победе «чёрных» сразу же после следующего отстрела.

«Попил» - ситуация, когда игроки за столом согласовали голосование для того, чтобы два или более игроков набрали равное и наибольшее число голосов.

Вторая игровая ночь – первая ночь, во время которой совершаются отстрелы и проверки.

8.5 Большие штрафы

8.5.1 По окончанию игры судья обязан присудить игроку Большой штраф за совершение действий, предусмотренных пунктом 8.5.4. Если игрок совершил действия, предусмотренные разными подпунктами пункта 8.5.4 - он получает большой штраф за каждое такое действие.

8.5.2 По согласованию с дежурным членом СК судья имеет право не применять большой штраф в случае, если его применение будет очевидно не справедливым в свете игровой ситуации.

8.5.3 По согласованию с дежурным членом СК судья имеет право применить один большой штраф в случае, не предусмотренном Правилами при условии, что действия игрока были заведомо деструктивными и привели к поражению его команды. Такой штраф не присуждается за игровые ошибки (неверно выбрана команда, «плохая» проверка, тактически не удачный отстрел, ошибки в речах, неверно выбранная тактика и т.п.)

8.5.4 Список действий, за которые присуждается Большой штраф:

1. Игроку красной команды (красному игроку или шерифу):

1.1 “сломавшему” в другого игрока “красной” команды или в самого себя на голосовании в первый игровой день, после чего их команда проиграла; [комментарий СК ФИИМ]

1.2 “сломавшему” в игрока “красной” команды на голосовании при 4 игроках; [комментарий СК ФИИМ]

1.3 проголосовавшему против трех и более завещаний в красного

1.4 проголосовавшему (оставившему жесткое завещание) на 3в3, не разыграв баланс между черными проверками у двух шерифов - если 3 в 3 наступило.

1.5 который дважды поделил голоса в ситуации, когда за столом находятся три игрока (кроме случая, когда этот игрок голосовал в чёрного).

1.6 который проголосовал на 2в2 или 3в3, когда точно красный игрок собирал руки в черного.

1.7 который вскрылся “шерифом” и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего “красная” команда проиграла [Комментарий СК ФИИМ];

1.8 который сообщил, что является «чёрным» игроком и не откатил до голосования, после чего на этом же кругу был выведен из игры на голосовании.

1.9 который, будучи выведенным из игры по результатам голосования, оставил информацию о том, что он – чёрный игрок в качестве действительной или который будучи выведенным из игры по результатам голосования оставил отстрел который состоялся.

2. Шерифу который:

2.1 Не вскрылся, и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего “красная” команда проиграла; [Комментарий СК ФИИМ]

2.2 Не оставил точной информации о сделанных проверках и/или оставил в качестве действительной информацию, частично или полностью не соответствующую сделанным проверкам, *после чего “красная”* команда проиграла, в следующих случаях:

2.2.1 проверенный “красный” игрок, чья проверка не была названа, или была оставлена среди нескольких игроков, был выведен из игры путём голосования;

2.2.2 проверенный “чёрный” игрок, чья проверка не была названа, или была оставлена среди нескольких игроков, не покинул игру;

2.2.3 “чёрный” игрок, попавший в число игроков, среди которых была оставлена “красная” проверка, не покинул игру;

2.2.4 оставленная в качестве действительной информация о проверках, частично или полностью не соответствующая сделанным проверкам, привела к поражению “красной” команды; [Комментарий СК ФИИМ]

2.3 Не совершал проверки в течение 2-х или более “ночей” за игру;

2.4 Не совершил проверку, в ситуации, когда любая проверка гарантировала победу “красных” (т.е. приводила к “математической победе”);

1.10 Точно красному игроку, который «собрал руки» против другого красного игрока несмотря на то, что за столом находился точно чёрный игрок, если «красная» команда проиграла. 1.11 Вписался в неправильную версию (если явно сказал, что он в версии с черным, может уйти за него, что у шерифа с ним собрана команда и т.п. и не передумал до начала голосования. Пункт применяется также если после того, как игрока «заголосовали» он жестко вписался в версию черного) - *если это негативно повлияло на ход игры.* *1.12 Не поделил при 6 в ситуации математической победы (три проверенных красных по одной версии) - в случае поражения его команды.* *1.13 На круге при «четверых» игроках не поставил руку за то, чтобы два игрока среди которых был «чёрный» игрок покинули стол – в случае поражения его команды*	
3 Игроку чёрной команды или дону который: 3.1 На круге при четверых или троих игроках признался, что он – чёрный игрок, после чего проиграл. 3.2 Не проснулся на “договорке” (пункт не касается дона) 3.3 Не “стрелял” в течение 2-х или более ночей за игру (именно не стрелял, а не промахнулся). 3.4 Совершил “промах” в ситуации, когда игрок для “отстрела” был явно и чётко обозначен, и сразу после “отстрела” игра должна была закончиться победой “чёрных”. 3.5 Дал проверки или отстрелы на математическое поражение чёрных. 3.6 Поставил третью руку за подъём двоих игроков при 4ых игроках за столом – если в результате он покинул игру	**4 Дону который:** 4.1 Не проснулся на «договорке» И не назначил отстрелы.

3.7 Не проголосовал против красного игрока на «критическом» кругу в ситуации, когда для вывода красного игрока не хватило одного голоса (кроме голосования «на попиле») – *если «чёрная» команда проиграла* *3.8 Не «сломал» попил на критическом кругу в ситуации, когда игрок мог «доставить» руку – если «чёрная» команда проиграла»*	
5 Любому игроку 5.1 Который своим голосованием случайно привёл к тому, что сам покинул игровой стол – если сделал это на критическом кругу или будучи последним чёрным игроком	

8.6 Штрафы за удаление и штрафы за действия, которые привели к ППК

8.6.1 По окончанию игры судья обязан присудить игроку, который был удалён из-за игрового стола штраф в размере 0,8 балла.

8.6.2 По окончанию игры судья обязан присудить игроку, чьи действия привели к присуждению победы противоположной команды, штраф в размере 1 балл.

8.6.3 Игрок, получивший штраф за действия, которые привели к ППК, не может получить дополнительные баллы от Судьи.

8.6.4 В случае назначения переигровки Главный судья имеет право принять решение о переносе штрафа за удаление в следующую игру, если такое удаление связано с использованием мата или оскорблениями.

8.7 *Компенсационные баллы*.

8.7.1 Игрок, “убитый” в первую ночь, получает компенсационные баллы C_i в случае поражения “красной” команды или объявления ничьей.

[комментарий СК ФИИМ]

8.7.2 Величина компенсации C_i определяется по формуле: $C_i = i * 0,5/B$ при $i \leq B$; $C_i = 0,5$ при $i > B$. Где i — количество “отстрелов” игрока в первую ночь за роль “красного” игрока или “шерифа” на дистанции накопления турнирного рейтинга при неизменном составе участников; B — 40% с округлением до целого значения от количества игр на этой дистанции, сыгранных игроком. Если число игр на дистанции менее 4 компенсационный балл Ci=0. Дистанция считается продолжающейся, если общее число игроков уменьшилось при неизменном числе игровых столов.

8.7.3 Игрок получает компенсационные баллы величиной C_i, если он был i раз за дистанцию “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”.

8.7.4 Компенсационные баллы начисляются в качестве основных баллов в тех играх, где игрок был “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”, и при этом “красная” команда проиграла.

8.7.5 При изменении количества участников на какой-либо стадии турнира, компенсационные баллы на каждой такой стадии вычисляются только от дистанции и “отстрелов” игрока в первую ночь на этой стадии, без учёта всех остальных игр.

8.8 Итоговый рейтинг игрока определяется суммой основных и дополнительных баллов, набранных в соответствии с пунктами 8.2 – 8.7. При равенстве рейтинговых баллов позиции игроков в рейтинге определяются по следующим правилам:

8.8.1 При равенстве рейтинговых баллов преимущество получает игрок с большей суммой дополнительных баллов, набранных в соответствии с пунктами 8.2.4, 8.3, 8.4 и 8.5.

8.8.2 При равенстве дополнительных баллов преимущество получает игрок с большим количеством побед.

8.8.3 При равенстве количества побед преимущество получает игрок, одержавший большее количество побед Доном или Шерифом.

8.8.4 При равенстве количества побед Доном или Шерифом преимущество получает игрок с большим количеством смертей в первую игровую ночь.

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

8.9 В случае выявления факта влияния на ход игры весомого неигрового преимущества или ошибки судьи, которая прямо повлияла на определение результатов Главный Судья турнира может изменить результат игры или назначить переигровку по согласованию с дежурным представителем

Судейского Комитета ФИИМ по данному турниру. Одновременно с этим может быть принято решение об изменении распределения баллов, полученных за игру или присуждении штрафных баллов. [комментарий СК ФИИМ]

8.10 Игрок имеет право подать апелляцию на результат игры. [комментарий СК ФИИМ]

8.10.1 Для подачи апелляции игрок должен сделать запись в соответствующей графе Протокола игры или подать протест в письменном виде не позднее, чем в течение 10 минут после окончания игры.

8.10.2 Апелляция рассматривается Главным Судьёй турнира. Апелляция на результаты игры, которую вёл Главный Судья турнира рассматривается дежурным членом СК.

8.10.3 В процессе принятия решения Главный Судья вправе использовать видеозаписи игр, опрашивать судей, боковых судей и игроков, а также привлекать к решению Судейский комитет ФИИМ.

8.10.4 По результатам рассмотрения апелляции может быть принято решение об отклонении апелляции, принятии апелляции без внесения изменений в результаты игры, отмене штрафных баллов, изменению начисленных баллов, назначении переигровки или изменении результата игры.

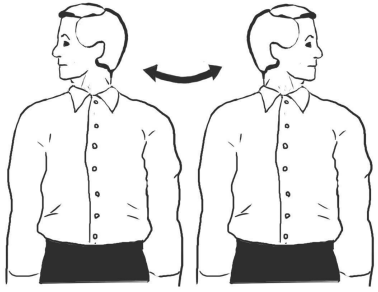
8.10.5 Решение Главного Судьи по протесту окончательное и обжалованию или дальнейшему рассмотрению в рамках данного турнира не подлежит. Игрок имеет право подать протест на действия судей в Судейский комитет ФИИМ.

9. Жесты Судьи игры

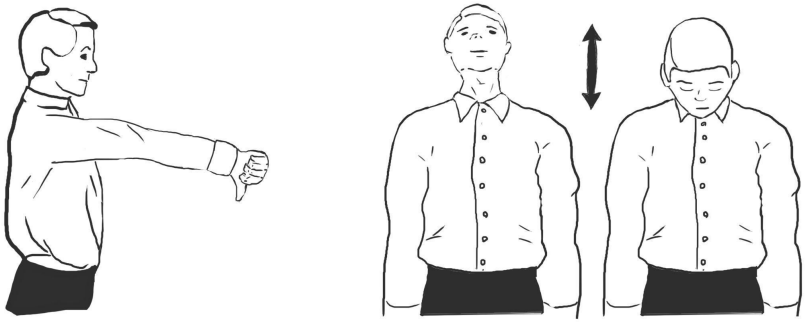
9.1. Жесты, приведенные в этих Правилах, являются единственными официальными жестами.

9.2. Если Шериф при проверке находит “красного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:

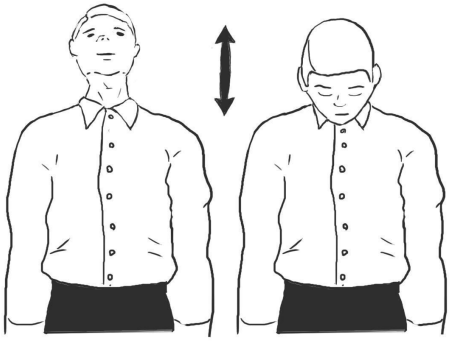




9.3. Если Шериф при проверке находит “чёрного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:



9.4. Если Дон при проверке находит Шерифа, то Судья обязан показать следующий жест:



9.5. Если Дон при проверке не находит Шерифа, то Судья обязан показать следующий жест:

