

# ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ «МАФИЯ» Лига Азии

Редакция от 18.07.2026

## 1. Общие положения.

1.1. Игра проводится с участием десяти (10) игроков, случайным образом распределенных на две команды:

- Красная команда (мирные жители) — семь (7) карт, включая одну карту Шерифа;
- Черная команда (мафия) — три (3) карты, включая одну карту Дона.

1.2. Игровой процесс состоит из чередующихся фаз: «день» и «ночь».

1.3. Победа красной команды наступает при полном исключении всех представителей черной команды из игры. Победа черной команды наступает, если численность игроков обеих команд становится равной или численность черной команды превышает численность красной команды.

1.4. Игрок считается выбывшим из игры по результатам голосования или в результате ночного «убийства».

1.5. За организацию и проведение игры отвечает Судья, контролирующий начало, завершение и все игровые фазы. В случае необходимости Судье могут помогать боковые Судьи.

1.6. Присутствие бокового Судьи:

- рекомендуется на предварительных турнирах и отборочных играх;
- обязательно на финальных этапах и итоговых турнирах.

## 2. Игровая зона, оборудование и язык проведения.

2.1. Стол для игры должен обеспечивать комфортное размещение всех десяти участников. Судья имеет право находиться за столом или рядом с ним для наблюдения за игровым процессом. Допускается использование круглых столов диаметром не менее 180 см (рекомендуется 200 см и более) или прямоугольных столов без строгих требований по размерам.

2.2. В каждом игровом блоке должна быть табличка с номером и маска для каждого игрока.

2.3. Игровая маска должна плотно прилегать к глазам, быть изготовлена из непроницаемого материала и закрывать пространство от виска до виска по длине и от кончика носа до середины лба по ширине. Стандартный размер маски — 210 мм × 125 мм.

2.4. В игровой зоне должно быть оборудование для воспроизведения музыки во время ночных фаз.

2.5. Официальным языком игры является русский. Использование иного языка допускается при условии согласия всех участников и одобрения Главного Судьи турнира, а также при свободном владении этим языком всеми игроками.

### **3. Игроки.**

3.1. Игрок находится на игровой площадке до момента исключения из игры. На турнирных играх выбывший игрок обязан покинуть игровую комнату. На внутриклубных играх допускается оставаться в зоне игры при условии отсутствия любого взаимодействия с активными игроками и недопустимости намёков на роли, эмоциональных реакций и попыток повлиять на ход игры.

3.2. Разрешается использовать экипировку, не представляющую опасности для окружающих, не оскорбляющую игроков, судей или зрителей и не создающую незаслуженного преимущества.

3.3. На турнирных играх игроки обязаны перед началом сдать мобильные устройства, предварительно переведя их в беззвучный режим или выключив.

3.4. Использование собственных масок допускается только с разрешения Главного Судьи.

3.5. Запрещено использование часов, кулонов и любых других зеркальных или отражающих предметов во время игры.

### **4. Игровые положения.**

#### **4.1. Начало игры.**

4.1.1. За игровой стол приглашаются десять игроков. Место за игровым столом разыгрывается случайным образом судьей стола непосредственно перед началом игры, либо указано в расписании.

4.1.2. Судья объявляет начало игры фразой "наступает ночь". Все игроки надевают игровые маски и садятся в "турнирную посадку". Все время после фразы "наступает ночь" игроки обязаны находиться в данной посадке.

4.1.3. Игроки с надетыми масками по очереди просыпаются и пальцами показывают Судье, какую карту по счету хотят выбрать, снимают маску, знакомятся с игровой ролью, надевают маску и принимают позу, утвержденную для фазы «ночь».

#### **4.2. Первая игровая «ночь».**

4.2.1. По объявлению Судьи игроки, получившие «черные» карты, снимают маски и проводят знакомство друг с другом. Это единственная ночь, когда «чёрные» игроки видят друг друга. 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 "черные" игроки надевают маски и "засыпают".

4.2.2. По объявлению Судьи сначала Дон, не снимая маску, жестом показывает, что является Доном, а затем Шериф, не снимая маску, жестом показывает, что является Шерифом. В последующие ночи Дон будет «просыпаться», чтобы найти Шерифа игры, а Шериф будет «просыпаться», чтобы проверять игроков на принадлежность к той или иной команде. На проверку Дон и Шериф имеют не более 10-ти секунд.

4.2.3. В первую игровую ночь после обозначения Шерифа Судья объявляет фазу свободной посадки. Во время свободной посадки руки игроков должны быть в зоне видимости судьи, головы игроков должны сохранять угол наклона примерно 45 градусов. Во время свободной посадки маску трогать запрещено. Продолжительность фазы свободной посадки составляет 40

секунд. Фаза «Свободной Посадки» является одной из Фаз Ночи и все Ночные правила, кроме Правильной Ночной Посадки полностью распространяются на Игроков.

### **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 начинается игрок под номером 1. Обсуждение каждого последующего игрового дня начинается со следующего после говорившего первым на предыдущем кругу игрока.

4.3.3. В случае высказывания не в свою игровую минуту игрок получает “фол”. В случае, когда Игрок получает 3-й фол в игре до своей речи он лишается речи на этот круг. Если же Игрок получил 3-й фол вовремя или после своей речи, он лишается речи на следующий круг (исключение: На кругу при 4-ых либо при 3-их игроках за столом, вместо лишения Игрока речи полностью, ему даётся 30 секунд).

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

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

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

4.3.7. Игроки не имеют права надевать маску на глаза в фазе игрового дня. Игрокам запрещается использовать аксессуары одежды, которые закрывают лицо, либо глаза.

### **4.4. Голосование.**

4.4.1. Во время своей минуты игрок имеет право выставить любого игрока на голосование. Выставление игрока на голосование производится фразой в настоящем времени: «Яставляю игрока № ...». В ответ Судья, если данная кандидатура принимается, произносит фразу: «Принято». Если судья не произнес фразу “принято”, значит, кандидатура на голосование не принята, и игрок может повторно выставить ту же или иную кандидатуру.

4.4.2. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру в каждый игровой «день».

4.4.3. Игрок с 3-мя фоллами, не имеющий речи, имеет право сделать выставление кандидатуры на голосование жестом или речью, фразой “ Выставляю игрока №...” без дополнительной информации и жестикуляции.

4.4.4. По окончании «дневного» обсуждения происходит голосование. Голосование проводится только среди игроков, выставленных на голосование во время «дневного» обсуждения.

4.4.5. Игроки голосуются в том порядке, в котором они были выставлены на голосование во время «дневного» обсуждения.

4.4.6. Для того, чтобы проголосовать против того или иного игрока, игрок обязан после озвучивания кандидатуры незамедлительно поставить кулак в вертикальном положении (с вытянутым большим пальцем или без него) на игровой стол до того момента, пока Судья не скажет: «Стоп» или «Спасибо». Голоса, поставленные одновременно со словом «Спасибо» не засчитываются Судьей; Время на голосование — около 1,5 секунды.

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

4.4.8. Игрок имеет право голосовать только против одной кандидатуры во время голосования.

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

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

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

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

4.4.13. 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.

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

4.4.13.2. 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.

4.4.13.3. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, то Судьей ставится на голосование вопрос: «Кто за то, чтоб все голосуемые игроки покинули игровой стол?». Если большинство голосует за выбывание, игроки покидают игру. Если голосов половина, либо меньше половины, то игроки остаются за столом.

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

4.4.15. В случае Дисквалификации Игрока с игрового стола до наступления результатов голосования, Игрок покидает игру в счет голосования, которое должно было происходить на этом кругу и голосование не проводится.

4.4.16. В случае Дисквалификации 2 и более Игроков с игрового стола до наступления результатов голосования на одном и том же кругу, голосование не проводится в этот день.

4.4.17. На нулевом кругу игроки могут проголосовать “За Подъем” не более 2 игроков с игрового стола. В случае, если повторно голоса разделились между 5 игроками, голосование “За подъем” не проводится и Судья объявляет переход в следующую Фазу Ночи. Подъем более 2 кандидатур на кругу при 10-ых игроках за столом разрешен после Нулевого круга.

4.4.18. На кругу при 9-х игроках за столом подъем 3-х игроков запрещен. В случае, если повторно голоса разделились между 3 игроками, голосование “За подъем” не проводится и Судья объявляет переход в следующую Фазу Ночи.

4.4.19. Голосование за подъем более половины игроков с игрового стола не проводится.

4.4.20. В случае, если игру не покинул игрок в течении 3-х ночей (ночь-день-ночь-день-ночь) и 3-х дней подряд(день-ночь-день-ночь-день-ночь), после окончания Ночи, в которую произошел 3-й промах, Судья останавливает игру и объявляет Ничью.

#### **4.5. Вторая и последующие “ночи”.**

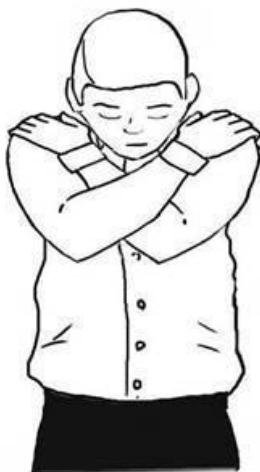
4.5.1. По окончании первого игрового “дня” Судья объявляет: “Наступает ночь”. Все игроки незамедлительно надевают игровые маски.

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

4.5.3. Игровая маска должна быть надета на голову и плотно закрывала 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.

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

4.5.5. 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 вперед примерно на 45 градусов от вертикального положения:



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

4.5.7. 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.

4.5.8. 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.

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

4.5.10. Судья объявляет: “Просыпается Дон, 10 секунд у Дона”. 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.

4.5.11. Судья объявляет: “Просыпается Шериф, 10 секунд у Шерифа”. 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.

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

4.5.13. 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. не снимая маски, назовите три числа”. Игрок, к которому обратился Судья, озвучивает вслух номера трёх игроков, которых он считает “чёрными”. На раздумья игрок имеет не более 20-ти секунд. После завершения “лучшего хода” судья дублирует лучший ход и говорит «Принято». После чего Судья объявляет “утро” и предоставляет “убитому” игроку заключительную минуту.

## **5. Дальнейший ход игры.**

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

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

## **6. Дисциплинарный регламент.**

6.1. Нарушения правил фиксируются Судьей.

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

6.3. Игрок может быть устно предупрежден, наказан фолом, техническим фолом, дисквалифицирован с игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение.

6.4. При нарушении по разным пунктам правил - санкции суммируются.

6.5. При одновременном нарушении нескольких пунктов правил, которые караются фолом - количество фолов суммируется.

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

6.7. При получении четвёртого фола или дисквалифицирующего фола игрок немедленно покидает игру без последнего слова.

### **6.8. Фолы. Игроки во время игры получают фол за следующие нарушения:**

6.8.1. Речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шепот и понятная артикуляция;

6.8.2. использование излишней жестикуляции;

6.8.3. "дневные" прикосновения;

6.8.4. неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям;

6.8.5. споры с Судьей;

6.8.6. отдергивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи "Стоп" или "Спасибо"), постановка руки на стол до голосования;

6.8.7. жестикуляция и призывы во время фазы голосования;

6.8.8. игрок отказался снять маску с глаз по просьбе судьи.

### **6.9. Дисквалификация (удаление игрока). Игрок дисквалифицируется с игрового стола за следующие нарушения:**

6.9.1. Покидание игрового стола;

6.9.2. "ночные" прикосновения;

6.9.3. "ночные" подсказки знаками Дону и Шерифу;

6.9.4. нанесение оскорблений другим игрокам, Судьям или зрителям;

6.9.5. непроизвольное подглядывание "ночью";

6.9.6. "ночные" разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;

6.9.7. слёзы за игровым столом;

6.9.8. 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.);

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

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

6.9.11. 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);

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

6.9.13. использование мата, нецензурной лексики либо использование слова "суицид";

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

6.9.15. апеллирование к влиянию на «лучший ход» с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий;

6.9.16. просьба назвать или не называть кого-либо в «лучший ход», выраженная вслух или с помощью жестикуляции;

6.9.17. упоминание ночных событий, с целью доказывания роли другого игрока ("Я слышал игрока №..");

6.9.18. неигровые отсылки к ПУ:

- этот игрок понимает мой цвет, поэтому я его всегда стреляю;
- это сильный игрок, поэтому я его всегда стреляю;
- этот игрок оставляет в меня завещания, поэтому я никогда его не стреляю;
- я не убил бы этого игрока, чтобы не дарить лучший ход и компенсацию,
- это мой прямой конкурент по таблице, я его не стреляю первым.

6.9.19. голосование против нескольких кандидатур.

**6.10. Присуждение поражения команде. Игрок получает штрафные баллы и его команде присуждается поражение (ППК) за следующие нарушения:**



6.10.1. Использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на ход игры;

6.10.2. использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на ход игры;

6.10.3. подсказки из зрительного зала;

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

6.10.5. совершение нарушения по любому из пунктов 6.9.4, 6.9.7, 6.9.8, 6.9.11, 6.9.12, 6.9.14, 6.9.15, 6.9.18, игроком после того, как судья озвучил информацию об убийстве игрока или после того, как он стал покидающим игру по результату голосования. (Либо является игроком, который представляет одну из версий игры)

6.10.6. при угрозе ППК.

6.10.7. После того, как в игре состоялось решающее "убийство" или "голосование", по результату которого был определён результат игры, наказания по пунктам 6.9.2, 6.9.7, 6.9.8, 6.9.14, 6.9.15, 6.9.16, 6.9.17, 6.10.1, 6.10.4, 6.10.6 не применяются, а 4 фол ставится исключительно за очевидную попытку сорвать прощальную речь уходящего игрока и только после предупреждения.

## **6.11. Особые ситуации.**

6.11.1. За сознательное подглядывание с целью получения информации, использование иных неигровых способов получения информации, а также за оскорбление Судьи или Главного Судьи игрок подлежит удалению с турнира. Информация о нарушении передается в **Дисциплинарный Комитет** для дальнейшего рассмотрения и принятия мер.

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

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

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

6.11.5. 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.

6.11.6. Игрок, "убитый" в первую ночь, не имеет права на "лучший ход", если в первый день игру покинули 2 или большее количество игроков. Так же если в первую ночь случился промах, ЛХ не предоставляется.

6.11.7. Игрок не получает штрафных санкций за слезы, в ситуации когда он проверенный мирный при двух или единственной версии, кроме случая если слезы являются фактором давление на игроков ( заплакал “проголосуй со мной...”).

6.11.8. Вскрытие для технического проигрыша противоположной команды не “является появлением второй версии” ( Если проверенный красный по единственной версии заплакал, а Дон решил вскрыться с его черной проверкой, чтобы присудили ППК ).

6.11.9. При самостреле черного игрока в первую игровую ночь, не получает дополнительные баллы за лучший ход и компенсацию.

## **7. Регламент проведения турниров.**

7.1. На турнире применяется балльная система оценок.

7.2. По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:

7.2.1. за победу каждый игрок «красной» команды получает 1 балл;

7.2.2. за победу каждый игрок «чёрной» команды получает 1 балл;

7.2.3. за поражение или ничью игроки не получают рейтинговых баллов.

7.3. В случаях, если игрок озвучил какую-либо игровую информацию, обратился к кому-либо из игроков или допустил высказывания, провоцирующие других игроков на реакцию, игрок удаляется со стола за нарушение правил ночного поведения, «лучший ход» завершается. Судья принимает только то количество номеров, которые игрок успел назвать к этому моменту.

7.3.1. Изменение названных номеров в «лучшем ходе», а также добавление неназванных номеров не производится.

7.3.4. Игроки могут получить следующие штрафы:

- Малый штраф - 0,2 балла.
- Средний штраф - 0,4 балла.
- Большой штраф - 0,6 балла.
- Повышенный штраф - 0,8 балла.
- Первый технический фол - 0,3 балла.
- Второй технический фол - 0,3 балла и удаление (суммируется с первым техническим фолом).
- Штраф за удаление - 1 балл.
- Штраф за ППК - 1,5 балла.
- Дисциплинарный штраф - 0,5 балла (Организатор турнира оставляет за собой право вносить изменения в размер штрафа).

7.3.5. 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, поведение и т.п.).

#### 7.4. Положение о дополнительных баллах:

7.4.1. Сумма положительных дополнительных баллов в игре не может превышать 4,6 балла, штрафные баллы не влияют на эту сумму. Количество игроков, которым судья имеет право поставить дополнительные баллы не может превышать 7 человек, включая первоубиенного игрока. Любые отклонения от вышеуказанных значений должны быть согласованы с главным судьей.

7.4.2. Дополнительные баллы при победе приравниваются к дополнительным баллам при поражении.

7.4.3. Дополнительные баллы: 0.2, 0.4, 0.6, 0.8, 1, по согласованию 1.2.

7.4.4. Дополнительные баллы первоубиенного игрока: от 0.2 до 0.8, по согласованию 1.

7.4.5. Дополнительные баллы первоубиенного игрока и ночной ЛХ суммируются.

- Двойка черных = 0.5;
- тройка черных = 0.8.

7.4.6. Игрок, в которого сломали стол, когда за столом было 10 игроков, имеет право на дневной лучший ход (в случае слома, судья обязывает надеть всех игроков маски и провести стандартную процедуру приема лучшего хода, после чего игрок получает заключительную минуту). Компенсацию ( $C_i$ ) такой игрок не получает.

7.4.7. Игрок сломавший в себя лишается дневного лучшего хода.

7.4.8. Игрок 3 раза за турнир может оспорить свой дополнительный балл, 2 раза штраф.

7.4.9. Игрок, удаленный из игры, не может претендовать на дополнительный балл.

7.4.10. Если в результате игры наступила ничья получение дополнительных баллов в игре невозможно. Штрафы, полученные в игре, которая закончилась ничьей сохраняются.

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

7.4.12 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.

#### 7.5. Технический фол (Приложение 1).

#### 7.6. Дополнительные баллы и штрафы (Приложение 2).

## **Приложение 1.**

### **Технические Фолы (штраф -0,3):**

1. Повышенный эмоционал, грубые высказывания, агрессивное поведение, чрезмерная жестикуляция, стуки по столу и другое.
2. Упоминания «вскрытия роли» (провокация либо угроза это сделать «Мне что покричать чтобы роль вскрыть..» «Он для меня вскрыл роль, считаю что он красный..»).
3. Нарушение процедуры голосования, игнорирование требований судьи на голосовании (исключение нулевой круг).
4. Любая просьба оставить завещание в свою пользу жестко словами или жестами, в том числе за круг до убийства. Например: если умрешь оставь в нашу пользу, меня решать, запечатай и тд. А так же просьба оставить “руль”.
5. Жестикуляция, выкрики между сломом в игрока на круг при 10 до фазы приема дневного лучшего хода.
6. Упоминание таблицы, намеки на таблицу и рассуждения с точки зрения поведения игрока в разрезе турнирной таблицы ( «Мне решает поставь со мной..»).
7. Озвучивания или демонстрация знака “кринж”

## Приложение 2.

### Дополнительные баллы и штрафы.

| Методичка к дополнительным и штрафным баллам Азиатской Лиги Мафии 2025                                                |                    |                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|
| Действия за Мирного                                                                                                   | Доп.балл           | Штраф.балл         |
| Был красным по столу, правильно проголосовал на критике при 7х,5х или 3х по завещанию                                 | 0,2-0,4            | 0,2-0,4            |
| Прикрывал шерифа при единственном вскрытии или умер за него                                                           | 0,4-0,6            | -                  |
| Вписался в версию шерифа на раннем этапе, но не совершал других действий/не находил цвета                             | 0,2-0,4            | 0,4                |
| Оставил правильное завещание перед критикой (не жестко)                                                               | 0,2-0,4            | 0,2-0,4            |
| Защитил красного от голосования/собирал руки в неочевидного черного (либо просил проверку на него)                    | 0,4-0,6            | 0,4-0,6            |
| Попросил векторную проверку, которая дает цвета и шериф ее сделал                                                     | 0,2-0,6            | -                  |
| Оставил в противовес черного, но его не разыграли                                                                     | 0,2-0,4            | 0,2-0,4            |
| Попросил проверку в неочевидного черного (и шериф ее сделал)                                                          | 0,4-0,6            | -                  |
| Ушел из версии шерифа будучи не проверенным черным от Дона                                                            | 0,4-0,6            | 0,6                |
| Вписался к шерифу (озвучил это), чтобы закрыть команду дона и снять его, в результате чего дон покинул игру в девятке | 0,6                | 0,8                |
| Вписался в версию шерифа на раннем этапе и играл минимум в одного черного                                             | 0,2-0,4            | 0,4-0,6            |
| Прикрывал шерифа при двух вскрытиях и не откатил перед наступлением ночи перед критикой                               | 0,4-0,6            | 0,6-0,8            |
| Играл против двойки черных и голосовал в них                                                                          | 0,2-0,6            | 0,4-0,6            |
| Попросил проверку на мат победу или в последнего черного (и шериф ее сделал)                                          | 0,6                | -                  |
| Оставил правильное жесткое завещание на победу                                                                        | 0,4-0,6            | 0,4-0,6            |
| Голосовал/выводил черного при девятих и оставил жесткое верное завещание перед кругом при /х                          | 0,4-0,6            | 0,4-0,6            |
| Был вписан к шерифу, играл в двойку и голосовал в черных                                                              | 0,4-0,6            | 0,6-0,8            |
| Оставил верное завещание после одного или нескольких неверных (или переубедил красного проголосовать верно)           | 0,6(рассм. повыш.) | 0,6(рассм. повыш.) |
| Играл в тройку черных, голосовал черных и просил их на проверку                                                       | 0,6(рассм. повыш.) | 0,6(рассм. повыш.) |

|                                                                                                      |                    |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|
| Выводил двух черных и оставил завещание на победу при 5х или 3х                                      | 0,6(рассм. повыш.) | 0,6(рассм. повыш.) |
| Голосовал в черного и оставил завещание на победу перед критикой                                     | 0,6                | 0,6                |
| Выиграл против трех и более неверных завещаний                                                       | 0,6(рассм. повыш.) | 0,6(рассм. повыш.) |
| Единственный разобрался в цветах, переубедил город, голосуя только в черных, и привел город к победе | 0,6(рассм. повыш.) | 0,6(рассм. повыш.) |

| Действия за Шерифа                                                                                                                            | Доп.балл | Штраф.балл |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|
| Проверял по городу и выиграл версию                                                                                                           | 0,2-0,4  |            |
| Сделал векторную проверку, которая дала несколько цветов (по наводке либо сам)                                                                | 0,2-0,4  |            |
| Приводил хорошие аргументы и объяснял свои проверки, чем выиграл версию                                                                       | 0,4      |            |
| Вскрылся одному или нескольким красным в ноль, хорошо спрятался                                                                               | 0,4-0,6  | 0,4-0,6    |
| Сделал проверки на мат победу (при этом не совершал других активных действий)                                                                 | 0,4      | 0,4-0,6    |
| Будучи ПУ сделал черную проверку и оставил верные цвета                                                                                       | 0,2-0,6  | 0,2-0,6    |
| Проверил неочевидного черного после круга при девятерых                                                                                       | 0,2-0,4  |            |
| Забайтил непроверенного черного вскрыться                                                                                                     | 0,4-0,6  | 0,4        |
| Сделал хорошие проверки и оставил завещание на победу                                                                                         | 0,4-0,6  | 0,4-0,6    |
| Быстро собрал команду, приводил хорошие аргументы и выиграл версию                                                                            | 0,4-0,6  | 0,4-0,6    |
| Проверил самого красного по столу, цвет которого ничего не дает, в нулевой круг, вследствие чего команда проиграла(при условии, что шер умер) |          | 0,2-0,4    |

| Действия за Мафию/Дона                                                                                     | Доп.балл | Штраф.балл |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|
| Оставил в противовес в красного и его разыграли (или собрал руки в красного, после чего ушел в противовес) | 0,2-0,4  | 0,4-0,8    |

|                                                                                                                                  |                                    |                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|
| Разжигал конфликты между красными и приводил хорошие аргументы                                                                   | <b>0,2-0,4</b>                     |                                |
| Защитил своего черного от атаки и он остался за столом                                                                           | <b>0,4</b>                         | <b>0,4</b>                     |
| Поставил решающую руку в своего черного на любой из кругов (штраф)                                                               |                                    |                                |
| Без активных действий доехал до угадки и выиграл                                                                                 | <b>0,2-0,4</b>                     |                                |
| Убить шерифа в динамику                                                                                                          | <b>0,4</b>                         |                                |
| Сломал в красного и крикнул стрельбу в шерифа (и наоборот)                                                                       | <b>0,4</b>                         | <b>0,4</b>                     |
| Вскрылся, снял красного и убил шерифа (либо выкрик, либо динамика)                                                               | <b>0,2-0,6</b>                     | <b>0,4-0,6</b>                 |
| Закрыл круг на 3в3, 2в2, обладая краснотой                                                                                       | <b>0,4</b>                         | <b>0,6</b>                     |
| Поддерживал версию дона хорошими аргументами и купил одного красного                                                             | <b>0,2-0,4</b>                     |                                |
| Собрал руки в шерифа и сдался, убив красного или красную проверку                                                                | <b>0,4-0,8</b>                     | <b>0,6</b>                     |
| Вскрылся, снял красную проверку шерифа и убил шерифа                                                                             | <b>0,4-0,8</b>                     |                                |
| Собрал руки в красных, защищал своих черных и приводил хорошие аргументы                                                         | <b>0,2-0,6</b>                     |                                |
| Вписался в версию дона, приводил хорошие аргументы и собирал руки в красных                                                      | <b>0,2-0,6</b>                     |                                |
| Переубедил красного проголосовать с ним против нескольких завещаний                                                              | <b>0,4-0,6</b>                     |                                |
| Собрал руки в шерифа и ушел самострелом, выиграв версию                                                                          | <b>0,2-0,6</b>                     |                                |
| Черные сыграли командно с замутом, запутав город и победив (самострелы, вскрытия друг против друга, разбег и другие действия)    | <b>0,6-0,8<br/>(рассм. повыш.)</b> |                                |
| Выиграл игру в соло, когда два его черных сдались/говорили плохо, или совершали промахи и мирные оказывали сильное сопротивление | <b>0,6</b>                         | <b>0,6<br/>(рассм. повыш.)</b> |
| Вскрылся, выиграл версию, приводил хорошие аргументы и купил красных                                                             | <b>0,4-0,6</b>                     |                                |
| Вскрылся, убил шерифа, но продолжил тянуть версию и выиграл ее                                                                   | <b>0,6</b>                         |                                |
| Промех (забыл стрелнуть, стрелнул не туда (при условии если второй маф стреляет с доном))                                        |                                    | <b>0,4</b>                     |
| Промех (при условии если оба мафа не стреляют с доном) штраф Дону                                                                |                                    | <b>0,4</b>                     |

