

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ «МАФИЯ»

Сводная редакция от 26 августа 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».

1.3.1. В рамках фаз «день» и «ночь» Правилами предусмотрены отдельные игровые процедуры, в том числе «Договорка», свободная посадка, обсуждение, голосование, «лучший ход», заключительная речь, оставление протокола и мнения. Указанные процедуры могут интерпретироваться в текущей редакции правил и иных материалах СК ФСМ как самостоятельные фазы игры.

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 «чёрных» игроков больше, чем «красных». Моментом вывода игрока является момент голосования или ночного «убийства».

1.5. Для целей настоящих Правил используются следующие сокращения: ПУ — первый убитый игрок (игрок, убитый в первую ночь после «договорки»); ЛХ — «лучший ход»; ГС — Главный Судья; ППК — присуждение поражения команде.

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. Каждый игрок, сидящий за игровым столом, должен иметь игровую маску размером, не менее стандартного. Стандартный размер игровой маски равен 210мм/125мм.

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

2.4. Официальным языком игры является русский язык.

2.5. Лицевая сторона игровых карт, используемых на турнирах Федеральной Спортивной Мафии, должна быть единой. Макет официальных карт Федеральной Спортивной Мафии, используемых на турнирах, размещён по адресу: https://disk.yandex.ru/i/CdBZ20_PW8mJHg

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, а также предоставить игровые маски для проверки в любую из фаз игры или до её начала.

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

3.5. Игроки, находящиеся между собой в отношениях либо состоящие в родственных связях, не могут играть за одним игровым столом, за исключением случаев, предусмотренных пунктами 3.5.1–3.5.2.

3.5.1. Допускается совместная игра таких игроков на турнире, входящем в серию, если данная серия является единственной серией турниров в городе проведения в течение всего игрового сезона.

3.5.2. Допускается совместная игра таких игроков в финальной стадии турнира, если оба игрока прошли в финальную стадию в качестве игроков.

3.6. Игрок и Судья, находящиеся между собой в отношениях либо состоящие в родственных связях, не могут находиться за одним игровым столом, за исключением случаев, когда Судья обладает первой квалификационной категорией или выше либо такое совместное нахождение согласовано с Судейским комитетом ФСМ.

4. Игровые положения

4.1. Начало игры

4.1.1. За игровой стол приглашаются десять игроков. Место за игровым столом указано в расписании игр на портале gotafia.pro.

4.1.2. Судья представляет игроков и объявляет начало игры фразой «Наступает ночь». Все игроки надевают игровые маски.

4.1.3. Игроки по очереди, в масках, выбирают игровую карту, снимают маску, знакомятся с игровой ролью и надевают маску, низко наклоняют головы и принимают «ночную посадку».

4.2. Первая игровая «ночь» («Договорка»)

4.2.1. По объявлению Судьи игроки, получившие «чёрные» карты, снимают маски и проводят знакомство друг с другом. Дон назначает порядок «отстрела» на последующие «ночи». На все вышеперечисленные действия у «чёрной» команды есть ровно 1 минута. После этого по объявлению Судьи «чёрные» 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 секунд.

4.3. Свободная посадка в первую игровую «ночь»

4.3.1. В первую игровую ночь после засыпания Шерифа Судья объявляет начало свободной посадки. Во время свободной посадки руки игроков должны быть в зоне видимости Судьи, головы игроков должны сохранять угол наклона примерно 45 градусов. Продолжительность свободной посадки составляет 40 секунд.

4.4. Игровой «день»

4.4.1. 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.

4.4.2. 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.

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

4.4.4. Игрок имеет право обращаться к Судье исключительно фразой «Господин (-жа) Судья».

4.4.5. Игроки заканчивают своё выступление словом «ПАС» или словом «СПАСИБО».

4.4.6. Игроки не имеют права надевать маску на глаза в фазе игрового дня.

4.5. Голосование

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

4.5.2. Во время своей минуты игрок имеет право выставить любого игрока на голосование. Выставление игрока на голосование производится фразой в настоящем времени: «Яставляю игрока № ...» или сокращенный вариант, например: «Выставляю три». В ответ Судья, если данная кандидатура принимается, произносит фразу: «Принято».

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

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

4.5.5. 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.

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

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

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

4.5.9. Если игрок отдернул руку при голосовании, то его голос засчитывается, а игрок получает фол, за исключением ситуации когда фол является «удаляющим», в таком случае игрок получает технический фол.

4.5.10. Если в первый игровой «день» выставлена только одна кандидатура, то голосование не проводится. Деление более двух кандидатур в первый игровой день не допускается, в случае случайного деления более двух кандидатур Судья объявляет старт «ночной» фазы игры. В течение следующих «дней» голосуется любое количество выставленных на голосование игроков.

4.5.11. Игрок, набравший большинство голосов на дневном голосовании, покидает игру; далее в отношении него применяется процедура заключительной речи, протокола и мнения в соответствии с пунктом 4.8.

4.5.12. Если два или более игроков набирают одинаковое количество голосов на голосовании, эти игроки получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование, за исключением случаев описанных в п. 4.5.10.

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

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

4.5.12.3. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, эти игроки остаются в игре. Голосование за одновременное выбывание всех игроков, поделивших голоса, не проводится, за исключением случаев предусмотренных пунктом 7.11.

4.5.13. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается.

4.5.14. Деление стола. Деление трёх игроков на круге при девяти игроках за столом и подъём трёх игроков на круге при девяти игроках за столом запрещены. Если стол поделился два раза и по итогам процедуры игроки остались за столом, все игроки «красной» команды, участвующие в игре, получают автоматический штраф -0,3 балла. Игрокам «чёрной» команды данный штраф не начисляется. Случаи, в которых деление разрешено, предусмотрены пунктом 7.11.

4.6. Игровая «ночь» (вторая и последующие)

4.6.1. По окончании первого игрового «дня» Судья объявляет: «Наступает ночь». Все игроки незамедлительно надевают игровые маски.

4.6.2. В течение этой и следующих «ночей» мафия имеет возможность «стрелять».

4.6.3. Судья объявляет: «Мафия выходит на охоту и показывает цифру». Игроки «чёрной» команды «стреляют» с закрытыми глазами посредством демонстрации пальцами одной или двух рук цифры игрока в которого совершается выстрел.

4.6.4. Если игроки «чёрной» команды показывают одну и ту же цифру, то этот игрок по истечении «ночи» покидает игровой стол. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается; далее в отношении него применяется процедура заключительной речи, протокола и завещания в соответствии с пунктом 4.8.

4.6.5. Если кто-либо из членов «чёрной» команды «стреляет» в другого игрока, «стреляет» в нескольких игроков или не «стреляет», Судья фиксирует промах, и по итогам «ночи» игровой стол никто не покидает. Далее Судья объявляет: «Мафия удаляется».

4.6.5.1. Для фиксации намеренного промаха игрок «чёрной» команды обязан показать установленную жестикуюляцию промаха.

4.6.6. 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.

4.6.7. 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.

4.6.8. Дон и Шериф имеют право на одну проверку каждую игровую «ночь».

4.6.9. В ночь первого «отстрела» Дону запрещено во время поиска Шерифа указывать Судье номер того же игрока, которого Дон указал в предшествующей процедуре «стрельбы» этой ночи. Таким образом, Дон не может получить информацию о том, является ли игрок, в которого он «стрелял» в первую ночь, Шерифом игры.

4.6.10. 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:



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

4.6.10.2. 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.

4.6.10.3. 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.).

4.7. Дальнейший ход игры

4.7.1. В последующие «дни» и «ночи» ход игры не меняется, фазы игры чередуются до победы той или иной команды.

4.8. Заключительная речь, протокол и мнение

4.8.1. Положения настоящего пункта применяются к игроку, выведенному из игры ночным «убийством» или по результату голосования. Покинувший игру игрок имеет право на заключительную минуту речи.

4.8.2. Игрок, «убитый» во вторую игровую «ночь» (первую ночь после «Договорки»), имеет право во время «ночи», не снимая маски, записать «лучший ход», если иное не предусмотрено Правилами. Судья объявляет: «Ночь продолжается, игрок № ..., вас убили. У вас есть 20 секунд на лучший ход, не снимая маски». Игрок озвучивает вслух номера трёх игроков, которых считает «чёрными». После завершения Судья объявляет: «Принято», повторяет названные номера, объявляет «утро» и предоставляет игроку заключительную минуту.

4.8.3. Вся заключительная речь покидающего игру игрока считается завещанием. Для целей индивидуальной оценки Судья вправе не оценивать заключительную речь как мнение, если считает, что она не содержит чётких игровых тезисов, способных повлиять на дальнейший вектор игры.

4.8.4. По завершении заключительной речи игрок, убитый ночью, а также игрок, покинувший игру по результату голосования, если к моменту голосования он получил достоверно «красный» цвет, имеет право оставить протокол.

4.8.5. Если игрок хочет воспользоваться правом на протокол до истечения законно отведённого времени заключительной речи, он должен сказать «Спасибо» или «Пас», после чего Судья объявляет: «Ваше право на протокол».

4.8.6. Если игрок оставляет протокол до завершения заключительной речи без предусмотренной пунктом 4.8.5 команды Судьи, такой протокол не засчитывается. При этом игроки за столом по-прежнему могут получить технические фолы за влияние на протокол.

4.8.7. В протокол игрок обязан записывать только цвета и роли. Если в протокол вносится иная информация, протокол с этого момента считается закрытым.

4.8.8. Порядок и величины оценки «лучшего хода», завещания, мнения и протокола установлены разделом 8 настоящих Правил.

5. Нарушения

5.1. Нарушениями правил считаются:

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

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

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

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

5.1.5. подсказки из зрительного зала;

5.1.6. нанесение оскорблений другим игрокам, Судьям или зрителям; [комментарий СК ФСМ]

5.1.7. «ночные» подсказки знаками Дону и Шерифу;

5.1.8. произвольное подглядывание «ночью»;

5.1.9. «ночные» прикосновения;

5.1.10. «ночные» разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;

5.1.11. покидание игрового стола;

- 5.1.12. 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», апелляция к важности игры: «игра мне решает, подними меня с тем, с кем я хочу», «мне важно выиграть эту игру, не поднимайте меня» и т.д.);
- 5.1.13. стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям, споры с Судьёй;
- 5.1.14. «дневные» прикосновения, использование излишней жестикуляции;
- 5.1.15. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шёпот и понятная артикуляция;
- 5.1.16. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи «Стоп» или «Спасибо»);
- 5.1.17. жестикуляция и призывы во время голосования;
- 5.1.18. слёзы за игровым столом;
- 5.1.19. нарушение установленного порядка голосования (неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.);
- 5.1.20. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п., голосование против нескольких кандидатур, голосование двумя руками);
- 5.1.21. просьба назвать или не называть кого-либо в «лучший ход», выраженная вслух или с помощью жестикуляции;
- 5.1.22. апеллирование к влиянию на «лучший ход» с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий;
- 5.1.23. 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);
- 5.1.24. использование мата, нецензурной лексики.
- 5.1.25. попытка передачи информации о своей игровой роли при помощи завуалированной информации, которую Судья в состоянии разобрать и воспринять как «вскрытие роли».

6. Дисциплинарный регламент

- 6.1. Нарушения правил фиксируются Судьёй.
- 6.2. Игроки, нарушившие правила, наказываются Судьёй игры или Главным Судьёй в соответствии с настоящим Регламентом.
- 6.3. Игрок может быть устно предупреждён, наказан фолом, малым или большим техническим фолом, дисквалифицирован из игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение.
- 6.4. При получении трёх фолов игрок лишается половины времени, выделенного на речь в свою ближайшую минуту.
- 6.5. При получении четвёртого фола или дисквалифицирующего фола игрок немедленно покидает игру без последнего слова.

6.6. Фолы

6.6.1. Речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия. Шёпот и понятная артикуляция регулируются пунктом 6.7.17.

6.6.2. Использование излишней жестикуляции.

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 голосования.

6.6.8. Нарушение установленного порядка голосования (неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.).

6.7. Технические фолы

6.7.1. Технические фолы учитываются как отрицательные дополнительные баллы. Обычный технический фол оценивается в -0,3 балла, большой технический фол — в -0,6 балла.

6.7.2. Второй технический фол в одной игре является удаляющим. Величина второго технического фолла равна удвоенной величине соответствующего технического фолла; итоговый штраф за игру равен сумме первого и второго технических фолов.

6.7.3. Дисциплинарные наказания могут быть перенесены из удалений в технические фолы.

6.7.4. Технический фол может быть назначен за повышенную эмоциональность, грубые высказывания, агрессивное поведение, чрезмерную жестикуляцию, стуки по столу и иные сопоставимые действия.

6.7.5. Технический фол назначается за попытку, в том числе завуалированную, очернить игрока на основании того, что нарушитель слышал его ночью.

6.7.6. Технический фол назначается за упоминание «вскрытия роли», включая провокацию такого вскрытия или угрозу вскрыться.

6.7.7. Технический фол назначается за неигровые отсылки к ПУ, в том числе тезисы вида: «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».

6.7.8. Технический фол назначается за угрозу ППК.

6.7.9. Технический фол назначается за попытку, в том числе завуалированную, окраснения или очернения игрока на основании состояния или реакции его зрачков, включая аргументы об их расширении, сужении или предполагаемой реакции на свет.

6.7.10. Технический фол назначается за использование жеста «Кто?» («Ктошка») и его аналогов с целью получить неигровое окраснение игрока, в том числе когда такой жест используется под видом динамического «отстрела» или для провоцирования реакции игрока.

6.7.11. Технический фол назначается за нарушение процедуры голосования и игнорирование требований Судьи во время голосования, если нарушение не относится к более тяжёлой категории.

- 6.7.12. Просьба оставить завещание в свою пользу «жёстко» или «под протокол» словами или жестами, в том числе за круг до убийства, наказывается большим техническим фолом (-0,6).
- 6.7.13. Передача «приветов» — обращений или приветствий, несущих игровой смысл, — квалифицируется как технический фол.
- 6.7.14. Жестикуляция или выкрики в промежутке между «словом» в игрока на круге при десяти игроках и процедурой приёма ЛХ наказываются большим техническим фолом (-0,6).
- 6.7.15. Заявления, использование информации или намёки на то, что игрок не совершает определённое действие «за обе роли», наказываются большим техническим фолом.
- 6.7.16. Активная жестикуляция игрока, имеющего три фолы, квалифицируется как технический фол.
- 6.7.17. Шёпот и понятная артикуляция квалифицируются как технический фол, если деяние не образует более тяжёлое нарушение по пункту 6.8.13.
- 6.7.18. Неумышленное повторное голосование и голосование двумя руками квалифицируются как технический фол.
- 6.7.19. Обсуждение судейства и дополнительных баллов непосредственно за игровым столом наказывается большим техническим фолом.
- 6.7.20. Обращение к Судье с целью повлиять на трактовку правил наказывается техническим фолом.
- 6.7.21. Формирование устойчивого роль-зависимого поведенческого маркера — систематическое совершение либо несовершение определённых игровых действий исключительно при конкретной роли, позволяющее другим игрокам идентифицировать карту такого игрока, — наказывается большим техническим фолом (-0,6). К таким действиям относится, в частности, устойчивый отказ от определённого игрового действия только при фактическом исполнении одной из ролей.
- 6.7.22. Вмешательство игрока в работу Судьи непосредственно во время игры квалифицируется как технический фол, если такое вмешательство не образует более тяжёлого нарушения.

6.8. Дисквалифицирующий фол (удаление игрока)

- 6.8.1. Покидание игрового стола.
- 6.8.2. «Ночные» прикосновения.
- 6.8.3. «Ночные» подсказки знаками Дону и Шерифу.
- 6.8.4. Нанесение оскорблений другим игрокам, Судьям или зрителям.
- 6.8.5. Непроизвольное подглядывание «ночью».
- 6.8.6. «Ночные» разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения.
- 6.8.7. Слезы за игровым столом.
- 6.8.8. Апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям или иные «неигровые апелляции» с целью доказывания своей роли прямым или косвенным образом, влияния на исход голосования или совершение нарушения описанного в пункте 5.1.25 в случае однозначной интерпретации тяжести нарушения Судьей.
- 6.8.9. Нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п., голосование против нескольких кандидатур), за исключением неумышленного повторного голосования и голосования двумя руками, регулируемых пунктом 6.7.18.

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

6.8.11. Просьба назвать или не называть кого-либо в «лучший ход», выраженная вслух или с помощью жестикуляции.

6.8.12. Апеллирование к влиянию на «лучший ход» с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий.

6.8.13. Попытка передачи уникальной дневной информации с помощью шёпота, явно скрываемого от Судей и большинства игроков, то есть совершаемого строго на ухо сидящему рядом игроку, чтобы никто не услышал.

6.8.14. Соккрытие речевой информации путём её озвучивания на иностранном языке, за исключением ситуаций, когда Судья может осуществить перевод высказывания и проанализировать его влияние на игровой процесс. Использование заимствованных слов и устойчивых общеизвестных выражений не наказывается.

6.8.15. Использование мата, нецензурной лексики.

6.9. Присуждение поражения команде

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

6.9.2. Использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на ход игры.

6.9.3. Подсказки из зрительного зала.

6.9.4. Доказывание игроком, «вскрывшимся» Шерифом, своей роли с помощью уникальной «ночной» информации — действий игроков или событий, которые можно было увидеть во время «проверки».

6.9.5. Совершение нарушения по любому из пунктов 6.8.4, 6.8.7, 6.8.8, 6.8.12, 6.8.13, 6.8.14 игроком во время его заключительной минуты или после того, как он стал покидающим игру по результату голосования.

6.9.6. После того как в игре состоялось решающее «убийство» или «голосование», по результату которого был определён результат игры, наказания по пунктам 6.8.2–6.8.3, 6.8.5–6.8.14, 6.9.1–6.9.5 не применяются.

6.10. Любые попытки повлиять на отрицательные баллы другого игрока либо подсказки, связанные с завещаниями, могут повлечь снятие игрока с турнира и дальнейшее разбирательство Судейского комитета ФСМ.

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.

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, моментом определения его результата является объявление «ночи».

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, он имеет право слова.
- 7.6. Если игрок набрал 3 фолы и к моменту его ближайшей речи до голосования за столом осталось 3 или 4 игрока, он имеет 30 секунд.
- 7.7. Если в игре прошло три «ночи» подряд и за этот период количество участников игры осталось неизменным, после третьей «ночи» присуждается ничья.
- 7.8. Голосование за подъём всех игроков, находящихся за столом, не проводится.
- 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 в соответствии с пунктом 8.2.4.
- 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.

7.11. Деление стола

- 7.11.1. По общему правилу деление трёх игроков на круге при девяти игроках за столом и подъём трёх игроков на круге при девяти игроках за столом запрещены в соответствии с пунктом 4.5.14.
- 7.11.2. «Деление» разрешается, если Шериф или игрок «чёрной» команды умерли в первую ночь и заявили о своём вскрытии.
- 7.11.3. Если «красный» игрок, убитый в первую ночь, заявил о своём вскрытии и не сделал откат, деление разрешается, а такой игрок получает штраф -1,5 балла.
- 7.11.4. Если стол поделился два раза и игроки остались за столом, штраф -0,3 балла применяется в порядке пункта 4.5.14: он начисляется игрокам «красной» команды и не начисляется игрокам «чёрной» команды.
- 7.11.5. Разрешается «деление» 5/10, 2/8, 4/8, 3/6, 2/4, голосование за подъём всех игроков попавших в «деление» – проводится.

7.12. Намеренное вскрытие Шерифа

- 7.12.1. Намеренное вскрытие Шерифом своей роли в стол на круге при десяти игроках, если в Шерифа нет жёсткой игры большого количества игроков либо его не пробивают на шерифство, расценивается как отрицательное игровое действие независимо от дальнейшего нахождения игрока за столом и результата игры.

7.13. «Слом» стола при десяти игроках

- 7.13.1. Игрок, в которого «сломали» стол, когда за столом находилось десять игроков, имеет право на ЛХ. В этом случае Судья обязывает всех игроков надеть маски, проводит стандартную процедуру приёма ЛХ, после чего предоставляет игроку заключительную минуту. Компенсационные баллы Si такому игроку не начисляются.

8. Регламент проведения турниров

- 8.1. На турнире применяется балловая система оценок.

- 8.1.1. Главный Судья турнира, обладающий судейской категорией ниже первой квалификационной категории, не вправе снять игрока с турнира без согласования с Судейским комитетом ФСМ.

8.2. Основные баллы

8.2.1. За победу каждый игрок «красной» команды получает 1 балл.

8.2.2. За победу каждый игрок «чёрной» команды получает 1 балл.

8.2.3. За поражение или ничью игроки не получают рейтинговых баллов или штрафов.

8.2.4. При дисквалификации с игрового стола игрок получает штраф -1 балл при удалении «на критике» и -0,6 балла при удалении не «на критике». Эти баллы считаются дополнительными.

8.2.5. Игрок, допустивший нарушение пункта 6.9, приводящее к присуждению поражения его команде (ППК), получает штраф -1,5 балла. Эти баллы считаются дополнительными.

8.3. «Лучший ход», завещание, мнение и протокол

8.3.1. 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».

8.3.2. Порядок совершения «лучшего хода» регламентируется пунктом 4.8.2. Совершение «лучшего хода» может сопровождаться дополнительным устным объявлением, например фразой «Запишите тройку чёрных», после чего игрок должен назвать три номера друг за другом, которые вносятся в Протокол игры. В ответ Судья озвучивает принятые кандидатуры и произносит фразу: «Принято».

8.3.3. Если во время «лучшего хода» игрок озвучил 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, а «лучший ход» завершается. Судья принимает только те номера, которые игрок успел назвать к этому моменту.

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

8.3.5. За одного верно названного «чёрного» игрока в ЛХ начисляется +0,1 балла; за двух — +0,3 балла; за трёх — +0,6 балла.

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

8.3.7. Дополнительный балл ПУ и балл за ЛХ суммируются.

8.3.8. Завещание, мнение, протокол

8.3.8.1. Вся заключительная речь покидающего игру игрока считается завещанием.

8.3.8.2. Для целей индивидуальной оценки мнением считается содержащаяся в завещании чёткая и однозначная игровая информация о цветах, ролях, порядке голосования либо иных обстоятельствах, способных повлиять на дальнейший вектор игры. Судья вправе не оценивать заключительную речь как мнение, если считает, что она не содержит таких тезисов.

8.3.8.3. Завещание и содержащееся в нём мнение, как правило, оцениваются в -0,2, 0 или +0,2 балла. При существенном влиянии на ход игры оценка может составлять -0,3, -0,4, +0,3 или +0,4 балла. Для игрока, не являющегося ПУ, положительная оценка +0,3 или +0,4 должна быть согласована с ГС.

8.3.8.4. Мнение должно содержать информацию как минимум по двум цветам, кроме ситуации угадки, ситуации, когда достоверно известен один «чёрный», ситуации двух вскрытий с чёрной проверкой, а также смерти Шерифа с чёрной проверкой и известным Доном. Для ПУ допускается мнение по одному «чёрному» цвету.

- 8.3.8.5. Игрок, убитый в первую ночь, не может оставить мнение менее чем по двум «красным» цветам, кроме специальных случаев, прямо предусмотренных пунктом 8.3.8.4.
- 8.3.8.6. Мнения формата «среди игроков № 9 и № 10 есть чёрный» не оцениваются. Любое мнение с неточными цветами для положительной оценки должно гарантировать вывод двух «чёрных» игроков.
- 8.3.8.7. В завещание нельзя включать достоверные цвета, полученные из вскрытий.
- 8.3.8.8. Чёрная проверка Шерифа не может быть включена в завещание.
- 8.3.8.9. Красную проверку потенциального Дона допускается включать в завещание.
- 8.3.8.10. Если при двух вскрытиях игрок хочет обозначить конкретного человека вторым «чёрным», формулировка должна быть однозначной: «Игрок № X — второй чёрный».
- 8.3.8.11. Если при применении процедуры, предусмотренной пунктом 4.8, содержание протокола и завещания совпадает, в итоговую индивидуальную оценку включается большая из двух соответствующих оценок; одинаковая информация повторно не суммируется.
- 8.3.8.12. Протокол не ПУ, как правило, оценивается в -0,4, 0 или +0,4 балла. При существенном влиянии на ход игры оценка может составлять -0,5, -0,6, +0,5 или +0,6 балла. Положительная оценка +0,5 или +0,6 должна быть согласована с ГС.

8.3.9. Дополнительные баллы ПУ и протокол ПУ

- 8.3.9.1. Судья может оценить игру ПУ дополнительным баллом от +0,2 до +0,8 с соблюдением общих ограничений пункта 8.4.
- 8.3.9.2. В протокол ПУ допускается записывать «красные» и «чёрные» цвета, а также приоритетную или неприоритетную версию. Баллы за записанные цвета и версию суммируются.
- 8.3.9.3. При записи «чёрных» цветов: первый верно записанный «чёрный» оценивается в +0,2; второй и третий верно записанные «чёрные» — в +0,3 каждый; первый неверно записанный «чёрный» — в -0,2; второй и третий неверно записанные «чёрные» — в -0,3 каждый.
- 8.3.9.4. При записи «красных» цветов: первый верно записанный «красный» оценивается в +0,1; каждый следующий верно записанный «красный» — в +0,2, но суммарно не более +0,8; одна ошибка в «красных» цветах оценивается в -0,2; две ошибки и более — в -0,4.
- 8.3.9.5. При оставлении версии на Шерифа правильная версия оценивается в +0,4, неправильная — в -0,4.
- 8.3.9.6. При оставлении протокола по версиям дополнительные баллы за цвета, которые уже достоверно следуют из оставленной версии, не начисляются.
- 8.3.9.7. За достоверные цвета (двусторонний «красный» / двусторонний «чёрный») положительные баллы не начисляются.
- 8.3.9.8. За околосточастные цвета, например «сломавший чёрный», Дон, вскрывшийся Шерифу-ПУ, и иные сопоставимые ситуации, начисляется 50% стандартной оценки. Следующий цвет в протоколе при этом оценивается как первый: +0,1 за верного «красного» и +0,2 за верного «чёрного».
- 8.3.9.9. Шериф не получает положительных дополнительных баллов за оставленные в протоколе проверенные «красные» цвета.
- 8.3.9.10. Протоколы по версиям оцениваются следующим образом:
- «Шериф / Дон» — +0,4 / -0,4;

- «Шериф, Дон / красный» — +0,4 / -0,4;
- «красный / красный» — +0,2 / -0,2;
- «чёрный / чёрный» — +0,2 / -0,2;
- если в момент ухода ПУ было одно вскрытие, а второе вскрытие появилось после его ухода, оставленная ПУ версия оценивается в +0,2 / -0,2;
- при наличии только одного вскрытия версия оценивается в 0;
- версия, в которой Шериф скрывает информацию, оценивается в +0,2 / -0,2;
- версия, основанная на недостоверной информации, сообщённой Шерифом, оценивается в 0.

8.3.9.11. В ситуации двух вскрытий с чёрными проверками и в иных сопоставимых ситуациях ПУ запрещено одновременно оставлять завешание и протокол по четырём и более цветам «в стороне».

8.3.9.12. При оставлении протокола в ситуациях пункта 8.3.9.11, если протокол оставляется в сторону от версий при наличии двух версий, каждый верно записанный «красный» цвет оценивается в +0,1, последний верно записанный «чёрный» вне версий — в +0,4, ошибка — в -0,2.

8.3.9.13. В ситуациях пункта 8.3.9.11 завешание ПУ может содержать минимум три «красных» цвета либо один «чёрный» цвет. Верное завешание оценивается в +0,2; оценка может быть повышена до +0,3 в случае повышенной сложности нахождения последнего «чёрного»; ошибочное завешание оценивается в -0,2.

8.3.9.14. ПУ, вскрывший Шерифа, который до этого не был вскрыт в стол, и покинувший игру, не оставив ни завешания, ни протокола, получает штраф -0,2 балла. Штраф не начисляется, если вскрытый им игрок относился к версии «чёрных» игроков, фактически являлся игроком «чёрной» команды либо являлся «красным» игроком, представлявшим в игре версию Шерифа.

8.4. Дополнительные баллы

8.4.1. Сумма положительных дополнительных баллов в одной игре не может превышать 4 балла. Штрафные баллы не влияют на этот лимит. Количество игроков, которым Судья вправе поставить положительный дополнительный балл, не может превышать 7 человек, включая ПУ. Отклонения от этих ограничений допускаются только по согласованию с ГС.

8.4.2. Дополнительные баллы при победе и при поражении оцениваются по одинаковой шкале.

8.4.3. Положительный дополнительный балл может составлять от +0,2 до +1,0; значение +0,3 допускается. Значения +1,2 и +1,5 допускаются по согласованию с ГС.

8.4.4. Отрицательный дополнительный балл может составлять от -0,2 до -1,0; значение -0,3 допускается. Значения -1,2 и -1,5 допускаются по согласованию с ГС.

8.4.5. Судья не обязан выставлять игрокам максимальные дополнительные баллы. Дополнительные баллы распределяются с учётом качества игры независимо от победы или поражения команды.

8.4.6. Дополнительный балл ПУ и балл за ЛХ суммируются.

8.4.7. Игрок, удалённый из игры, не может претендовать на положительный дополнительный балл, кроме прямо предусмотренных особыми ситуациями случаев.

8.4.8. При ничьей положительные дополнительные баллы не начисляются. Штрафы, полученные до объявления ничьей, сохраняются.

8.4.9. Игрок вправе за турнир не более трёх раз оспорить свой положительный дополнительный балл и не более трёх раз — штрафной балл. Порядок оспаривания регулируется пунктом 8.9.

8.5. Штрафные баллы за игровые действия

8.5.1. По окончании игры Судья или Судьи игры должны присудить отрицательные дополнительные баллы за действия, негативно повлиявшие на ход игры. Если настоящими Правилами не установлен точный размер штрафа, применяется шкала пункта 8.4.4. Штрафы за разные действия суммируются.

8.5.2. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен игроку «красной» команды, «сломавшему» в другого игрока «красной» команды или в самого себя на голосовании в первый игровой день, после чего его команда проиграла.

8.5.3. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен игроку «красной» команды, «сломавшему» в игрока «красной» команды на голосовании при четырёх игроках.

8.5.4. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен «красному» игроку, который вскрылся Шерифом и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего «красная» команда проиграла.

8.5.5. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен Шерифу, который не вскрылся и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего «красная» команда проиграла.

8.5.6. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен Шерифу, который 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:

8.5.6.1. Проверенный «красный» игрок, чья проверка не была названа или была оставлена среди нескольких игроков, был выведен из игры путём голосования.

8.5.6.2. Проверенный «чёрный» игрок, чья проверка не была названа или была оставлена среди нескольких игроков, не покинул игру.

8.5.6.3. «Чёрный» игрок, попавший в число игроков, среди которых была оставлена «красная» проверка, не покинул игру.

8.5.6.4. Оставленная в качестве действительной информация о проверках, частично или полностью не соответствующая сделанным проверкам, привела к поражению «красной» команды.

8.5.6.5. Шериф не получает штраф за сделанную им проверку, оставленную среди нескольких игроков, если версия «второго Шерифа» появилась в игре после того, как он покинул игру.

8.5.7. Отрицательный дополнительный балл может быть назначен игрокам, которые в определённый момент игры забыли о своей игровой роли или чрезмерно отвлеклись от выполнения своих ролевых функций, в результате чего их команда проиграла, в том числе:

8.5.7.1. Игроку «чёрной» команды, который не проснулся на «Договорке»; Дону, который не проснулся на «Договорке» и не назначил порядок «убийств».

8.5.7.2. Шерифу, который не совершал проверки в течение двух или более «ночей» за игру.

8.5.7.3. Шерифу, который не совершил проверку в ситуации, когда любая проверка гарантировала победу «красных», то есть приводила к «математической победе».

8.5.7.4. Игроку «чёрной» команды, который не «стрелял» в течение двух или более ночей за игру.

8.5.7.5. Игроку «чёрной» команды, который совершил промах в ситуации, когда игрок для «отстрела» был явно и чётко обозначен и сразу после «отстрела» игра должна была закончиться победой «чёрных».

8.5.8. ППК оценивается штрафом -1,5; удаление «на критике» — -1; удаление не «на критике» — -0,6.

8.5.9. Любые случаи, связанные с «необыгрываемостью» игры, в том числе недостоверные проверки, «слом» «красного» игрока в «красного» игрока и иные сопоставимые ситуации, оцениваются штрафом -1.

8.5.10. Намеренное вскрытие Шерифом своей роли в стол на круге при десяти игроках в ситуации, описанной пунктом 7.12, является отрицательным игровым действием независимо от результата игры и дальнейшего нахождения Шерифа за столом.

8.6. Компенсационные баллы C_i

8.6.1. Игрок, «убитый» в первую ночь, получает компенсационные баллы C_i в случае поражения «красной» команды. [комментарий СК ФСМ]

8.6.2. Величина компенсации C_i определяется по формуле: $C_i = (i \times 0,4) / B$ при $i \leq B$; $C_i = 0,4$ 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 — величина, равная 40% от количества игр на этой дистанции, сыгранных игроком, округлённая до целого значения, но не менее 4.

8.6.3. Величина компенсации для игрока равна C_i , если он был i раз за дистанцию «убит» в первую «ночь», играя за роль «красного» игрока или Шерифа.

8.6.4. Игрок получает компенсационные баллы в качестве основных баллов в тех играх, где он был «убит» в первую «ночь», играя за роль «красного» игрока или Шерифа, и оставил в «лучшем ходе» хотя бы одного «чёрного».

8.6.4.1. Игрок получает компенсационные баллы в размере C_i , если «красная» команда проиграла.

8.6.4.2. Игрок получает компенсационные баллы в размере 50% от C_i , если «красная» команда выиграла.

8.6.4.3. Игрок не получает компенсационные баллы, если не оставил в «лучшем ходе» ни одного «чёрного».

8.6.5. 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.

8.6.6. Игрок, получивший право на ЛХ вследствие «слома» стола при десяти игроках по пункту 7.13, компенсационные баллы C_i за эту игру не получает.

8.7. Итоговый рейтинг

8.7.1. Итоговый рейтинг игрока определяется суммой основных и дополнительных баллов, набранных в соответствии с настоящим разделом. При равенстве рейтинговых баллов позиции игроков определяются по следующим правилам.

8.7.2. При равенстве рейтинговых баллов преимущество получает игрок с большей суммой дополнительных баллов, включая штрафы за дисквалификацию, ППК, ЛХ, технические фолы, дополнительные и штрафные игровые баллы.

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

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

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

8.7.6. При равенстве всех вышеперечисленных показателей преимущество определяется жребием.

8.8. Протест на результат игры

8.8.1. Игрок имеет право подать протест на результат игры.

8.8.2. Для подачи протеста игрок должен создать обращение об ошибке, используя для этого одноименный раздел (клик на жука/обезьяну на сайте, раздел «Сообщить об ошибке»).

8.8.3. Протест рассматривается Главным Судьёй турнира или апелляционной комиссией турнира в чате, созданном порталом.

8.8.4. В процессе принятия решения Главный Судья или Апелляционная комиссия вправе использовать видеозаписи игр, а также привлекать к решению Судейский комитет ФСМ.

8.8.5. Решение Главного Судьи или Апелляционной комиссии 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 ФСМ.

8.9. Апелляции на индивидуальную оценку

8.9.1. На подачу апелляции игроку отводится два тура с момента публикации Протокола игры на сайте Gomaſia либо с момента уточнения своего балла у Судьи стола при закрытых таблицах.

8.9.2. Баллы первого игрового дня должны быть оспорены до старта второго игрового дня. Баллы, полученные до закрытия таблиц, не оспариваются после закрытия таблиц. Все апелляции должны быть закрыты до старта последнего тура.

8.9.3. Чтобы начать оспаривание балла, игрок должен нажать соответствующую кнопку на сайте и удостовериться, что создан чат с Судьёй и ГС. Обсуждение оспариваемой оценки с Судьёй без подачи апелляции на сайте запрещено.

8.9.4. Общение по апелляции проходит в любой удобной для игрока и Судьи форме. При необходимости игрок должен привлечь к обсуждению Главного Судью.

8.9.5. Апелляции не принимаются по поводу разницы в 0,1 балла.

8.9.6. За турнир игрок может не более трёх раз оспорить свой положительный дополнительный балл и не более трёх раз — штрафной балл.

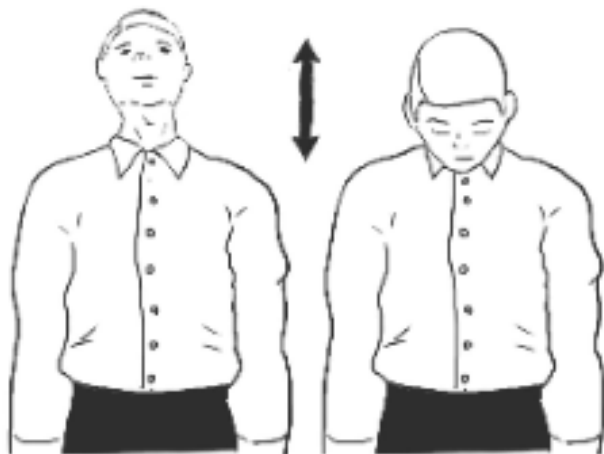
8.10. Весомое неигровое преимущество

8.10.1. В случае выявления факта влияния на ход игры весомого неигрового преимущества Главный Судья турнира может изменить результат игры или назначить переигровку по согласованию с дежурным представителем Судейского комитета ФСМ по данному турниру.

9. Жесты Судьи игры

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

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



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

