

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ "МАФИЯ"

### 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 и регламентирует её этапы Судья. Ведению игры может помогать боковой Судья.
- 1.3. Игра имеет две фазы: фаза “день” и фаза “ночь”.
- 1.4. Победа команды “красных” наступает в том случае, 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”.

### 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. Использование другого языка возможно только при наличии за игровым столом всех игроков, разговаривающих на этом языке.

### 3. Игроки

- 3.1. Игрок находится на игровой площадке до тех пор, пока принимает участие в игровом процессе.
- 3.2. Игрок имеет право использовать любую экипировку, кроме той, которая создаёт опасность для других игроков, оскорбляет других игроков или любыми способами даёт незаслуженное преимущество над другими игроками.

### 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.
- 4.1.2. Судья представляет игроков и объявляет начало игры фразой *"наступает ночь"*. Все игроки надевают игровые маски.
- 4.1.3. Игроки по очереди с закрытыми глазами выбирают игровую карту, снимают маску, знакомятся с игровой ролью и надевают маску, низко наклоняют головы и, при необходимости, по команде судьи, закрывают уши руками.

#### 4.2. Первая игровая "ночь"

- 4.2.1. Судья объявляет: *"Просыпается Дон"*. Дон снимает маску и показывает ведущему, что он Дон. В последующие ночи Дон будет "просыпаться", чтобы найти Шерифа игры. На проверку Дон имеет не более 10-ти секунд.
- 4.2.2. Судья объявляет: *"Просыпается мафия"*. 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.
- 4.2.3. Судья объявляет: *"Мафия засыпает"*. После этих слов "чёрные" игроки надевают маски.

- 4.2.4. Судья объявляет: *"Шериф может проснуться и осмотреть город"*. Шериф может снять маску и осмотреть игроков, на это он имеет не более 20-ти секунд. 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.
- 4.2.5. Судья объявляет: *"День. Все просыпаются"*.

#### 4.3. Игровой "день"

- 4.3.1. Игроки снимают маски. В фазу дня происходит обсуждение. В каждый игровой день игроку даётся 1 минута.
- 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. 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"*.

#### 4.4. 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 своей минуты 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. Во время своей минуты игрок имеет право отозвать выставленную им кандидатуру с голосования. Отзывание игрока с голосования производится фразой в настоящем времени: *"Я отзываю игрока № ..."*. В ответ Судья, если данная кандидатура отзывается, произносит фразу: *"Отозвано"*. (Географическое правило\*)
- 4.4.4. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру в каждый игровой "день".

- 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 на игровой стол до того момента, пока Судья не скажет: *"Стоп"* или *"Спасибо"*. Время на голосование — около 2ух секунд.
  - 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 одного кандидата 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. Игроки говорят в порядке выставления на голосование. По истечении дополнительных 30-ти секунд происходит повторное голосование только между этими игроками и в том же порядке. Если эти же игроки вновь набрали равное количество голосов, 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.
  - 4.4.14. 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" более одного раза 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 кивком 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. В игровую ночь игроки должны вести себя в рамках "ночного" поведения: голова должна быть прижата к груди, запрещено петь, танцевать, говорить, прикасаться к другим игрокам и совершать иные действия, выходящие за рамки "ночного" поведения.
- 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.

## 5. Нарушения

5.1. Нарушениями правил считаются:

- 5.1.1. клятва или пари в любой форме и их аналоги;
- 5.1.2. шантаж, угрозы и подкуп
- 5.1.3. сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации;
- 5.1.4. подсказки из зрительного зала;
- 5.1.5. нанесение оскорблений другим игрокам или Судьям, использование мата;
- 5.1.6. “ночные” подсказки знаками Дону и Шерифу;
- 5.1.7. произвольное подглядывание “ночью”;
- 5.1.8. “ночные” прикосновения;
- 5.1.9. “ночные” разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;
- 5.1.10. покидание игрового стола;
- 5.1.11. апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям с целью доказывания своей роли или влияния на исход голосования или "неигровые апелляции" ("честное слово, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф" и т.д.)
- 5.1.12. стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям, споры с Судьёй;
- 5.1.13. “дневные” прикосновения, использование излишней жестикуляции, отвлекающей других игроков;
- 5.1.14. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия и шёпот;
- 5.1.15. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи “Стоп” или "Спасибо");
- 5.1.16. жестикуляция и призывы во время фазы голосования;
- 5.1.17. слёзы за игровым столом;
- 5.1.18. нарушение установленного порядка голосования (голосование против нескольких кандидатур, неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры);

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

## **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.
- 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.
- 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 и шёпот;
  - 6.6.2. “дневные” прикосновения, использование излишней жестикуляции, отвлекающей других игроков;
  - 6.6.3. стуки по игровому столу,
  - 6.6.4. 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).
- 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;
  - 6.7.3. “ночные” подсказки знаками Дону и Шерифу;
  - 6.7.4. нанесение оскорблений другим игрокам или Судьям, использование мата;
  - 6.7.5. произвольное подглядывание “ночью”;
  - 6.7.6. “ночные” разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;
  - 6.7.7. слёзы за игровым столом;
  - 6.7.8. апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям с целью доказывания своей роли или влияния на исход голосования или "неигровые апелляции" ("честное слово, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф" и т.д.);
  - 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;
- 6.8. Присуждение поражения команде. Команде, игрок которой допустил данные нарушения, присуждается поражение за следующие нарушения:
- 6.8.1. клятва или пари в любой форме и их аналоги;
  - 6.8.2. шантаж, угрозы и подкуп;
  - 6.8.3. получение подсказки из зрительного зала.

## **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, во время голосования, после того, как был определён результат голосования, и он не является покинувшим игру по результату этого голосования, то следующее голосование не проводится.



- 7.3. За сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации игрок удаляется с турнира.
- 7.4. Игрок не имеет права получать у Судьи информацию о выставленных на голосование игроках. (Географическое правило\*)
- 7.5. Если игрок получил 3-й фол и попал в ситуацию переголосования, то он имеет право слова.
- 7.6. Если за игровым столом находится четыре или три игрока, и два или три игрока дважды набирают одинаковое количество голосов, дальнейшее голосование не проводится. Судья объявляет: *“Наступает ночь”*. (Географическое правило\*)
- 7.7. Если игрок набрал 3 фолы, и к моменту его ближайшей речи за столом осталось 3 или 4 человека, то он имеет 30 секунд.
- 7.8. Если в течение 3 “ночей” и “дней”, следующих подряд друг за другом, начиная с “ночи”, никто из игроков не покидает игру, присуждается ничья.
- 7.9. Голосование за подъем всех игроков, находящихся за столом, не проводится.
- 7.10. Географическое правило – правило, применение или неприменение которого возможно по решению главного судьи турнира. Об этом участники турнира уведомляются до его начала.

## **8. Регламент проведения турниров**

- 8.1. На турнире применяется балловая система оценок.
- 8.2. По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:
  - 8.2.1. за победу каждый игрок “красной” команды получает 2 балла;
  - 8.2.2. за победу каждый игрок “чёрной” команды получает 2 балла;
  - 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 в свой итоговый рейтинг, при этом эти баллы считаются дополнительными.

- 8.3. *Игрок, “убитый” в первую ночь, имеет право во время своей последней минуты сделать “лучший ход” — назвать трёх игроков, которых он считает “чёрными”.*
- 8.3.1. За трёх названных “чёрных” игроков “красный” игрок или “шериф” получает +0,5 балла; за двух названных “чёрных” игроков “красный” игрок или “шериф” получает +0.25 балла.
- 8.4. *По окончании игры Судья или Судьи игры имеют право распределить дополнительные баллы лучшим игрокам игры.*
- 8.4.1. Судья может распределять дополнительные баллы между тремя игроками.
- 8.4.2. Игрок из победившей команды может получить ЛИ +1
- 8.4.3. Игрок из победившей команды может получить ЛИ2 +0.5
- 8.4.4. Игрок из проигравшей команды может получить +0.5
- 8.4.5. В случае ничьей игроки не получают дополнительные баллы
- 8.5. *К баллам за победу применяется коэффициент сложности К.*
- 8.5.1. Коэффициент применяется к "тяжелым" играм. "Тяжелыми" играми считаются игры с меньшим количеством побед одной из сторон.
- 8.5.2. Формула расчета коэффициента сложности К:  $K = 1 + (N:2 - n) / (N:2)$ , где N – количество сыгранных игр, n – количество тяжелых игр.
- 8.5.3. Коэффициент К применяется только к основным баллам, полученным за победу
- 8.6. *При равенстве рейтинговых баллов позиции игроков в рейтинге определяются по следующим правилам:*
- 8.6.1. При равенстве рейтинговых баллов преимущество получает игрок с большим количеством дополнительных баллов, набранных в соответствии с пунктами 8.2.4, 8.3 и 8.4.
- 8.6.2. При равенстве дополнительных баллов преимущество получает игрок с большим количеством побед.
- 8.6.3. При равенстве количества побед преимущество получает игрок, одержавший большее количество побед Доном или Шерифом.

- 8.6.4. При равенстве количества побед Доном или Шерифом преимущество получает игрок с большим количеством смертей в первую игровую ночь.
- 8.6.5. При равенстве всех вышеперечисленных показателей преимущество того или иного игрока определяется жребием.
- 8.7. *Игрок имеет право подать протест на результат игры.*
  - 8.7.1. Для подачи протеста игрок должен по окончании игры сделать запись в соответствующей графе протокола игры не позднее, чем через 10 минут после окончания игры.
  - 8.7.2. Протест рассматривается Главным Судьёй турнира или апелляционной комиссией турнира.
  - 8.7.3. В процессе принятия решения Главный Судья или Апелляционная Комиссия вправе использовать видеозаписи игр, а также привлекать к решению Судейский комитет ФИИМ.
  - 8.7.4. 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 ФИИМ.

## **9. Протокол игры**

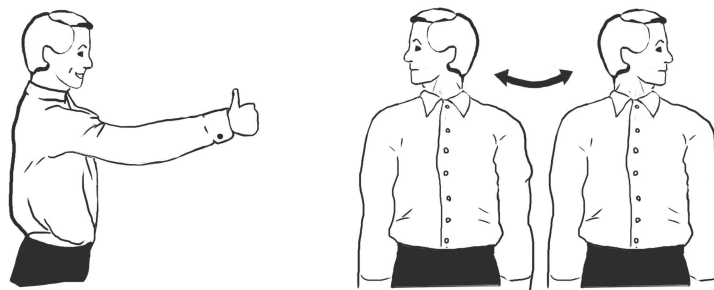
- 9.1. На всех турнирах используется только официальный протокол соревнований. Протокол заполняет Судья игры.
- 9.2. До начала игры Судья должен подготовить Протокол и заранее записать:
  - 9.2.1. Название турнира, стадию турнира, порядковый номер игры;
  - 9.2.2. Номер игрового стола, дату проведения турнира,
  - 9.2.3. Фамилию Судьи, обслуживающего игру.
- 9.3. После определения игровых мест Судья вписывает никнеймы игроков в соответствующие графы.

- 9.4. После раздачи ролей Судья при возможности заполняет графу протокола "роль", вписывая в неё роль каждого игрока в данной игре. Если Судья сидит непосредственно перед игроками, то это следует сделать после окончания игры.
  - 9.4.1. Каждая игровая роль обозначается соответствующей буквой: К — “красный” игрок, Ч — “чёрный” игрок, Ш — Шериф, Д — Дон.
- 9.5. По ходу игры Судья фиксирует игровые действия в соответствующих графах протокола: фолы, выставление на голосование, количество голосов.
- 9.6. В графе “Лучший ход” Судья фиксирует номер игрока, “убитого” в первую игровую “ночь”, и его вариант трёх “чёрных” игроков. В случае “промаха” в первую игровую “ночь” Судья ставит в этой графе прочерк.
- 9.7. По окончании игры Судья заполняет графу “Победившая команда” значениями “красные” или “чёрные”.
- 9.8. Судья в соответствии с результатом игры заполняет столбец “Баллы”, внося туда для каждого игрока сумму баллов, полученных им за победу или поражение его команды, и штрафных баллов за дисквалификацию.
- 9.9. Судья заполняет столбец “Доп. баллы”, внося туда количество дополнительных баллов, присуждённых игрокам по решению Судьи, а также баллы за “лучший ход”.
- 9.10. В графе “Судья” Судья игры вносит свою фамилию и расписывается после внесения всех данных в протокол игры.
- 9.11. Форма официального протокола:

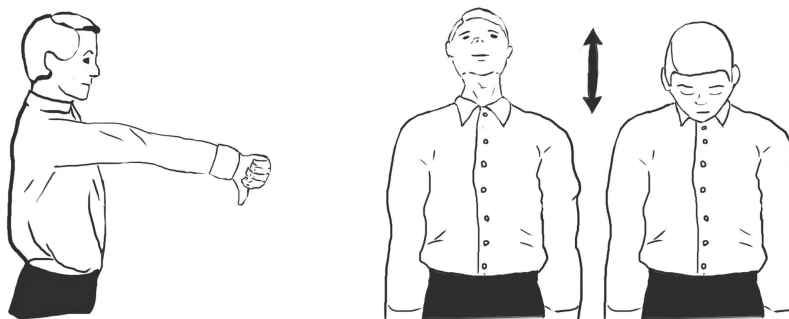


## 10. Жесты Судьи игры

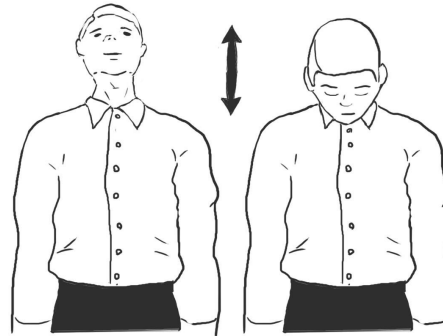
- 10.1. Жесты, приведенные в этих Правилах, являются единственными официальными жестами.  
10.2. Если Шериф при проверке находит “красного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:



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



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



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

