

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. непроизвольное 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.

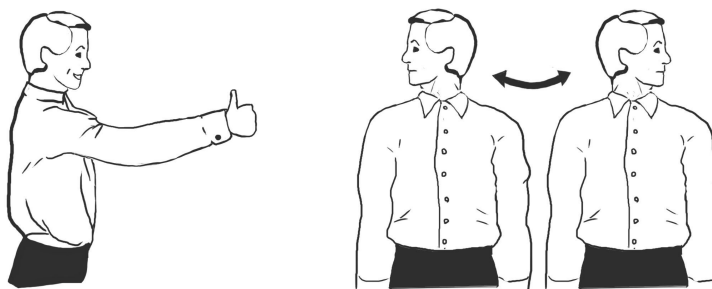
9. Протокол игры

- 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.

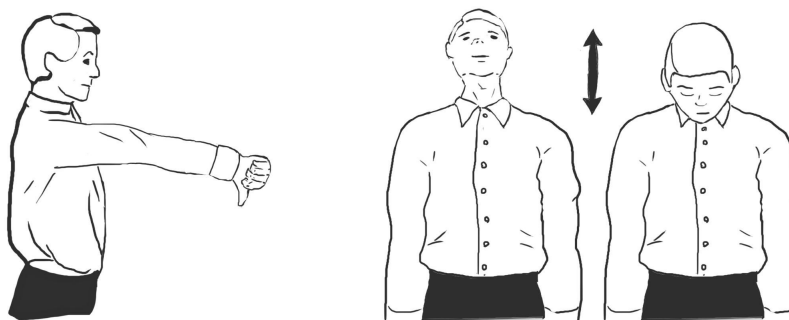
- 9.4. После раздачи ролей Судья при возможности заполняет графу протокола "роль", вписывая в неё роль каждого игрока в данной игре. Если Судья сидит непосредственно перед игроками, то это следует сделать после окончания игры.
 - 9.4.1. Каждая игровая роль обозначается соответствующей буквой: К — “красный” 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

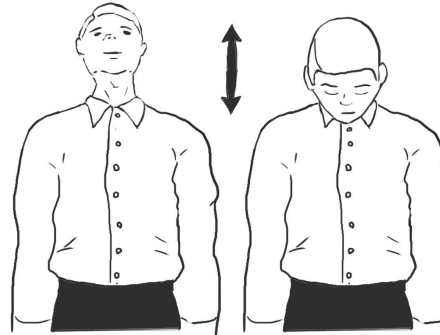
- 10.1. Жесты, приведенные в этих Правилах, являются единственными официальными жестами.
10.2. Если Шериф при проверке находит “красного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:



- 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:

