

## КОМЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ ММТ

### **Комментарии к Статье 19.**

#### **Судейство и система оценки действия Игроков.**

#### **Комментарий 1. Дополнительные баллы ПУ**

Пункты правил 19.3; 19.4.6.

##### Пояснение

Право Лучшегохода по своей сути является компенсацией, то есть альтернативной возможностью заработать дополнительные баллы для Игрока, который был убит в первую ночь и тем самым лишен возможности повлиять на Ход Игры и заработать дополнительные баллы с помощью самой игры.

В исключительных случаях, когда Игрок, убитый в первую ночь, совершил действия, существенно повлиявшие на Ход Игры, за счёт чего заслужил дополнительные баллы, он может получить их вне зависимости от того, какое количество Чёрных Игроков он оставил в Лучшемходе, но при этом дополнительные баллы, которыми Судья оценил его игровые действия не могут суммироваться с дополнительными баллами, которые игрок заработал за Лучшийход - в этом случае Игрок получит ту величину дополнительных баллов, которая окажется выше.

##### *Пример:*

*если Игрок назвал двух чёрных в Лучшемходе и тем самым заработал +0.25 доп. балла, но и совершил действия, которые Судья оценил на +0.3 доп. балла, то игрок получит +0.3 доп. балла за эту игру*

*если Игрок назвал трёх чёрных в Лучшемходе и тем самым заработал +0.5 доп. балла, но и совершил действия, которые Судья оценил на +0.3 доп. балла, то игрок получит +0.5 доп. балла за эту игру*

#### **Комментарий 2. Отмена ЛХ при подъёме в первый игровой день**

Пункты правил 19.3 (19.3.2)

##### Пояснение

Если на нулевом круге по результату голосования Игру покинули два Игрока, то убитый в первую ночь не имеет права на Лучшийход и должен зарабатывать дополнительные баллы по укороченному сценарию игры — то есть своим содействием или противодействием подъёму, а также уверенным жестким завещанием, которое определит дальнейший ход игры и может определить её исход.

### **Комментарий 3. Лучший ход “Шерифа”**

Пункты правил 19.3

#### **Пояснение**

Шериф должен получать за Лучший Ход ровно столько же баллов, сколько и простой красный игрок. Тому есть несколько причин.

Во-первых, возможности получения баллов на лучшем ходе не должны зависеть от карты Игрока. У всех Красных Игроков, включая Шерифа, должны быть равные возможности.

Во-вторых, Шериф совершает проверку в первую ночь по своим собственным соображениям, а значит информация от проверки является его собственной заслугой.

В-третьих, баллы за Лучший Ход для Шерифа соразмерны полезности сделанной проверки, т.е. её влиянию на дальнейший Ход Игры, за которое в том числе и вознаграждается Шериф. Если Шериф нашёл чёрного и это помогло ему назвать этого чёрного в Лучшем Ходе, то тем самым он ещё и оставил всему столу информацию о чёрной проверке и помог сделать игру легче. Таким образом данная заслуга справедливо вознаграждается для Шерифа более легкой возможностью угадать чёрных в Лучшем Ходе. Если Шериф сделал бесполезную проверку, которая никому за столом была не нужна, значит и ему самому эта проверка не увеличит шанс назвать чёрных в Лучшем Ходе.

### **Комментарий 4. Штрафы за слом на нулевом круге и при 4 игроках**

Пункты правил 19.5

#### **Пояснение**

- 1) Штраф не зависит от того, специально или случайно Игрок «слома»
- 2) Игрок не признаётся «сломавшим» и не штрафуются, если он пытался спасти голосование от «слома»
- 3) Нет штрафа, если между Игроками не было достигнуто договорённости о «делении стола»
- 4) Нет штрафа, если в результате голосования ушёл не тот Игрок, в которого пытались «ломать»

Игрок признаётся «ломающим» в Игрока, вместе с которым он должен был голосовать, если:

- 1) Он проголосовал против этого Игрока
- 2) Он проголосовал против кандидатуры, не входящей в число Игроков, среди которых осуществлялось «деление стола»
- 3) Он совершил движение рукой, явно имитирующее голосование против кандидатуры, не входящей в число Игроков, среди которых осуществлялось

«деление стола», чем спровоцировал других Игроков проголосовать против этой кандидатуры, но не проголосовал сам

Игрок признаётся «ломающим» в Игрока, против которого он должен был голосовать, если:

- 1) Он задержал свой голос в тот момент, когда должен был голосовать, чем спровоцировал других Игроков доставить дополнительный голос, после чего проголосовал сам
- 2) Он совершил движение рукой, явно имитирующее голосование, в тот момент, когда должна была голосовать другая половина Игроков, чем спровоцировал отсутствие необходимого количества голосов против этой кандидатуры, и при этом не проголосовал сам.

## **Комментарии к Статье 20.**

### **Комментарии 5. Компенсация Игроку, выведенному из Игры**

Пункты правил

20.1. Игрок, убитый в Первую Ночь, получает Компенсационные Баллы  $C_i$ .

20.2. Величина компенсации  $C_i$  определяется по формуле:  $C_i = i * 0,4/V$  при  $i \leq V$ ;  $C_i = 0,4$  при  $i > V$ . Где  $i$  — количество отстрелов Игрока в Первую Ночь за роль Красного Игрока или Шерифа на дистанции накопления турнирного рейтинга при неизменном составе участников;  $V$  — 40% с округлением до целого значения от количества Игр на этой дистанции, сыгранных Игроком.

20.3. Игрок получает Компенсационные Баллы величиной  $C_i$ , если он был  $i$  раз за дистанцию убит в Первую Ночь, играя за роль Красного Игрока или Шерифа, и оставил в Лучший Ход минимум одного Чёрного Игрока.

20.4. Компенсационные Баллы начисляются в качестве Основных Баллов в тех играх, в которых Красная Команда проиграла, Игрок был убит в Первую Ночь, играя за роль Красного Игрока или Шерифа.

20.6. Компенсационные Баллы начисляются в качестве Основных Баллов в размере 50% от  $C_i$  в тех Играх, где Игрок был убит в Первую Ночь, играя за роль Мирного игрока или Шериф, и он оставил в Лучший Ход минимум одного Черного, и при этом Красная Команда выиграла.

20.7. Компенсационные Баллы не начисляются в тех Играх, где Игрок, убитый в Первую Ночь, не оставил ни одного Чёрного Игрока в Лучший Ход.

## Пояснения

Компенсационные Баллы являются Основными Баллами Красного Игрока или Шерифа, поскольку компенсируют невозможность повлиять Игрока на победу его Команды.

Величина Компенсационных баллов вычисляется по всей дистанции, в течение которых состав Игроков не меняется, поэтому каждый новый отстрел Игрока в первую ночь приводит к увеличению компенсаций, которые Игрок получил за предыдущие игры.

Если состав Игроков изменился (обычно это происходит на стадии финала), то в этом случае новая дистанция турнира будет считаться отдельно от предыдущей — все компенсации за предыдущую дистанцию фиксируются в неизменном виде, а компенсации на новой дистанции начинают считаться с начала.

На дистанции менее 4 игр (например, слишком короткий финал) Компенсационные Баллы не начисляются.

## *Пример расчёта*

### *Исходные данные*

*Дистанция: 15 игр.*

*Игрока А убили в Первую Ночь 6 раз, и в этих Играх все 6 раз Красные проиграли.*

*Игрока В убили в Первую Ночь 4 раза, и в этих играх 2 раза Красные проиграли и 2 раза выиграли.*

*Игрока С убили в Первую Ночь 7 раз, и в этих играх 3 раза Красные проиграли и 4 раза выиграли.*

### *Расчёт величин компенсаций*

*Дистанция = 15. Величина В = 6 ~ 40% от 15 с округлением до целого.*

*Величины компенсаций будут следующими:*

$$C1 = 0.4 / 6 = 0.066666... \sim 0.07$$

$$C2 = 2 * 0.4 / 6 = 0.13333... \sim 0.13$$

$$C3 = 3 * 0.4 / 6 = 0.2$$

$$C4 = 4 * 0.4 / 6 = 0.266666... \sim 0.27$$

$$C5 = 5 * 0.4 / 6 = 0.33333... \sim 0.33$$

$$C6 = 6 * 0.4 / 6 = 0.4$$

$$\text{все последующие } C7 = C8 = \dots = 0.4$$

### *Какие компенсации получат Игроки*

*Игрока А убили 6 раз. Поэтому в каждой Игре, где он был убит в Первую Ночь и Красные проиграли он получит  $C6 = 0.4$  Компенсационных Балла.*

*Поскольку Красные проиграли во всех 6 Играх, суммарное количество Компенсационных Баллов за дистанцию составит  $0.4 * 6 = 2.4$  балла.*

*Игрока В убили 4 раза. Поэтому в каждой Игре, где он был убит в Первую Ночь и Красные проиграли он получит  $C4 = 0.27$  Компенсационных Балла. Поскольку Красные проиграли только в 2 Играх из этих четырёх, суммарное количество Компенсационных Баллов за дистанцию составит  $0.27 * 2 + 0.13 * 2 = 0.8$  балла.*

*Игрока С убили 7 раз. Поэтому в каждой игре, где он был убит в Первую Ночь и Красные проиграли он получит  $C7 = 0.4$  Компенсационных Балла. Поскольку Красные проиграли только в 3 играх из этих семи, суммарное количество Компенсационных Баллов за дистанцию составит  $0.4 * 3 + 0.2 * 4 = 1.8$  балла.*

## **Комментарий 6. Компенсационные баллы в финале**

Пункт правил

20.8. 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.

Пояснения

Данное правило распространяется на случаи:

- 1) стандартных Финалов Турниров ММТ, где остаётся 10 участников
- 2) любые другие случаи, когда количество Участников Турнира сокращается за счёт выбывания игроков с низкой рейтингом

Поскольку на турнирах ММТ не рекомендуется производить сокращение количества Участников на Стадии Полуфинала, далее речь будет идти именно о Финале Турнира.

*Как осуществляется подсчет:*

*Величина В вычисляется от дистанции финала*

*Все предыдущие отстрелы не учитываются, компенсации считается только по тем отстрелам Игрока в первую ночь, которые произошли именно в финале.*

*Для финалов с дистанцией менее 4 Игр компенсации не начисляются, поскольку такие дистанции не являются сами по себе обоснованными, а величина компенсации в этом случае не является адекватной.*

*Расчёт компенсаций для финала с дистанцией в 4 игры*

*Дистанция = 4. Величина В = 2 ~ 40% от 4 с округлением до целого.*

*Величины компенсаций будут следующими:*

*Если игрока 1 раз убили в финале в первую ночь:  $C1 = 0.4 / 2 = 0.2$*

*2 раза:  $C2 = 2 * 0.4 / 2 = 0.4$*

*3 раза:  $C3 = 0.4$*

*4 раза:  $C4 = 0.4$*