

**ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ММТ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «МАФИЯ»**
редакция от 12.08.2024

**Минск
2024 год**

Интеллектуально-спортивная игра «Мафия»	командная интеллектуально-спортивная пошаговая ролевая игра (далее- Игра) с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством.
Правила Игры	настоящий документ, регулирующий организацию и проведение Игры, единый стандарт взаимоотношений при организации и проведении Игры, который организаторы, Игроки и Судьи Игры, должны признавать, понимать и принимать к сведению. В Правила Игры входят интерпретации и разъяснения правил, а также рекомендации Судьям Игры, относящиеся к технике и методике судейства.
Игрок	участник Игры, который получив игровую роль посредством жеребьевки, стремится к достижению победы в Игре своей команды, демонстрируя логику, навыки математического счета, формирования игровых аргументов, коммуникаций и убеждения.
Организатор Игры	физическое или юридическое лицо, принимающее участие в создании и/или проведении Игры, официально анонсированное, как лицо, ответственное за какую-либо часть подготовки или проведения Игры.
Протокол Игры	официальный документ установленной формы, составленный Судьей Игры, фиксирующий количественно-качественные характеристики, особые замечания, ход и результат Игры, подписанный Судьей Игры.
Судья Игры	официальное лицо, назначенное Организатором Игры для обеспечения хода Игры, контроля нарушений со стороны Игроков, оценки действий Игроков, фиксации статистики Игры и заполнения Протокола Игры.
Линейный судья	официальное лицо, назначенное Организатором Игры для всестороннего содействия Судье Игры в обеспечении судейства Игры.
Игровая локация	помещение для проведения Игры, соответствующее Правилам Игры.
Соревновательный стол	стол для проведения Игры.
Игровая атрибутика	Игровая маска и Номерок.

Игровая маска	тканевая маска для глаз (подобие маски для сна) стандартной формы, обеспечивающая отсутствие у Игрока возможности получать неигровую информацию во время определенных отрезков Игры.
Именная маска	Игровая маска, на которой указан Игровой псевдоним Игрока.

Номерок	предмет с порядковым номером от 1 до 10, который указывает номер Соревновательного сектора Игрока.
Соревновательный сектор	специально отведенный сектор для одного Игрока за Соревновательным столом.
Судейский сектор	специально отведенный сектор для размещения Судьи за Соревновательным столом.
Игровой стул	стул, предназначенный для размещения Игрока за Соревновательным столом. Каждый Соревновательный сектор включает в себя Игровой стул.
Информационные карточки	специальные карты с указанием Игровых ролей Игроков.
Игровая роль	принадлежность Игрока к Команде «красных» или Команде «черных» в Игре.
Распределение Игровых ролей	случайное распределение Игровых ролей в начале Игры с помощью Информационных карточек.
Жеребьевка	случайное распределение Соревновательных секторов среди Игроков перед началом Игры.
Команда «красных»	семь Игроков, посредством Распределения Игровых ролей, определенных в команду, в которой каждый из Игроков в начале Игры знает только свою Игровую роль.
Шериф (Капитан команды «красных»)	один из участников команды «красных», которому, посредством Распределения Игровых ролей, предоставляется дополнительное право определять Игровые роли остальных Игроков путем коммуникаций с Судьей Игры на определенных отрезках Игры.
Команда «черных»	три Игрока, посредством Распределения Игровых ролей, определенных в команду, в которой каждый из Игроков во время первой ночной фазы узнает Игровые роли Игроков своей команды.
Дон (Капитан команды «черных»)	один из участников команды «черных», которому, посредством Распределения Игровых ролей, предоставляется дополнительное право выявлять шерифа путем коммуникаций с Судьей Игры на определенных отрезках Игры.

Правильная Игровая посадка	специальная посадка, обеспечивающая отсутствие у Игрока возможности предоставлять и получать неигровую информацию во время определенных отрезков Игры. Игрок надевает Игровую маску, скрещивает руки на груди, кладет ладони на плечи и наклоняет голову на 45° относительно линии тела, не издает звуков и не двигается. Спина Игрока прижата к спинке стула, либо находится перпендикулярно полу.
Свободная посадка	удобная для Игрока посадка, обеспечивающая отсутствие у Игрока возможности предоставлять и получать неигровую информацию.

Ночная фаза Игры	отрезок Игры, во время которого Игроки, по требованию Судьи Игры, находятся в Правильной Игровой посадке, Дон и Шериф имеют право осуществлять проверки Игроков, команда «черных» игроков выводит одного из Игроков.
Дневная фаза Игры	отрезок Игры, во время которого Игроки находятся в Свободной посадке и имеют определенное время на высказывание, выставление и голосование кандидатур других Игроков.
Победа команды «красных»	игровая ситуация, наступающая в момент, когда из Игры выведены все представители команды «черных».
Победа команды «черных»	игровая ситуация, наступающая в момент, когда в Игре остаётся равное количество Игроков двух команд или количество Игроков команды «черных» больше, чем Игроков команды «красных». Моментом вывода Игрока является момент голосования в Дневной фазе или вывода из Игры в Ночной фазе.
Предупреждение	уведомление Игрока о незначительном нарушении им Правил Игры без последствий для Игрока.
Фол	дисциплинарное наказание за незначительное Нарушение Правил игры.
Желтая дисциплинарная карточка	дисциплинарное наказание за отдельные значительные нарушения Правил игры.

Красная дисциплинарная карточка	дисциплинарное наказание за повторное значительное нарушение Правил игры (вторая Желтая дисциплинарная карточка за одну Игру). При получении Красной карточки Игрок немедленно покидает Игровую локацию и считается выведенным из Игры путем голосования.
Фиолетовая дисциплинарная карточка	дисциплинарное наказание за отдельные значительные нарушения Правил поведения на локации проведения игры
Дисквалифицирующий фол (Удаление)	нарушение Правил Игры, при котором Игрок немедленно покидает Игровую локацию и считается выведенным из Игры путем голосования.
Находиться в «версии»	Быть объявленным проверенным игроком команды «черных» у капитана команды «красных» или быть объявленным проверенным игроком команды «черных» у капитана команды «черных».
Победа противоположной команды (ППК)	грубое Нарушение Правил Игры, при котором команде соперников незамедлительно присуждается победа.
Тайм-аут	перерыв, предназначенный для решения срочных вопросов, которые возникли во время Игры, касательно
	Нарушения Правил Игры, технических проблем оборудования, здоровья Игроков и/или Судей и т.п.
Переигровка	особая ситуация, при которой текущий результат Игры аннулируется, Игра проводится заново с учетом исходной Жеребьевки.
Игровой псевдоним	вымышленное имя (ник) Игрока, по которому к нему во время Игры могут обращаться другие Игроки и Судья Игры.
Турнир	серия последовательно проведенных Игр, победителем которой становится Игрок, набравший наибольшую сумму очков по итогам всех Игр.
Организатор Турнира	физическое или юридическое лицо, принимающее участие в создании и/или проведении Турнира, официально анонсированное, как лицо, ответственное за какую-либо часть подготовки или проведения Турнира.
Главный судья Турнира	официальное лицо, назначенное Организатором Турнира для общего руководства судейством Турнира.

Администратор	представитель Клуба NEFT, контролирующий оплату игроков за участие в Турнирах и Фановых вечерах, ответственный за обеспечение порядка в Клубе.
Клуб	клуб игры в мафию NEFT.
ДК NEFT	дисциплинарный комитет Клуба игры в мафию NEFT.
Оргкомитет ММТ	главный комитет Клуба игры в мафию NEFT. Отвечает за организацию турниров в линейке ММТ (Minsk Mafia Tour)

РАЗДЕЛ 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ГЛАВА 1. ПРИНЦИПЫ ИГРЫ, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК, ИГРОВАЯ ЛОКАЦИЯ, ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ

Статья 1. Основные принципы Игры

Основными принципами Игры являются:

- **единство** (Правила Игры являются основой для понимания Игры и ключевым инструментом для каждого Участника Игры: Игрока, Судьи, Организатора, Зрителя для понимания, объяснения происходящего в Игре и решения любой игровой ситуации, развития игровых навыков. Правила Игры созданы для того, чтобы сделать Игру справедливой для каждого Участника Игры).
- **порядочность** («Мафия» – командная игра. Независимо от того, насколько велик отдельный Игрок, огромную роль в успехе играют его «коллеги» по команде. Это делает Игру по настоящему уникальной. Помимо индивидуальных качеств Игра учит таким ценностям и навыкам, как лидерство и уважение, коммуникации и умение бороться до конца. Правила Игры начинаются с уважения к самой Игре. Это означает непрекословное соблюдение всеми участниками принципов честной игры и уважения друг к другу).
- **дисциплина и уважение** (каждый Игрок имеет право участвовать в Игре в безопасной и комфортной обстановке, независимо от уровня его квалификации, габаритов, формы, расы, пола, убеждений, места проживания или социального статуса. Игра – это сочетание командной работы, индивидуальных способностей игрока, возможностей и совместного решения сложных задач. Обязанность каждого Игрока – быть дисциплинированным и делать все возможное для того, чтобы Игра оставалась безопасной и честной).
- **поддержка Судей** (ни одна Игра не может быть проведена без Судей (Главных и Линейных). Судьи должны пользоваться уважением со стороны Игроков, организаторов, зрителей и болельщиков. Вовлеченность в Игру и желание стать Игроком высокого уровня начинаются с проявления уважения к Судьям, которые обслуживают Игру. Они потратили годы на развитие своих навыков как Игроки, постоянно совершенствовали понимание Игры, согласились взять на себя ответственность за дальнейшее развитие и популяризацию Игры. Кроме того, Судьям пришлось приобрести определенный набор навыков – быстроту мышления, трактовку и интерпретацию игровых ситуаций,

умение применять Правила Игры должным образом, под давлением и в любой момент Игры).

- **во благо Игры** (любая спорная ситуация в Игре должна трактоваться Судьями Игры в интересах Игрока, во благо спортивной составляющей Игры, в целях популяризации и развития Игры).

Статья 2. Игровая локация

2.1. Игра проводится в Игровой локации, оснащенной следующим оборудованием:

- Соревновательным столом для размещения Игроков и Судьи Игры;
- стульями для Игроков, Судей Игры и Линейных судей;
- номерками с указанием Соревновательных секторов;
- игровыми масками;
- информационными карточками с указанием Игровых ролей для проведения Распределения Игровых ролей;
- акустикой или иным музыкальным оборудованием для проведения Ночной фазы Игры;
- Желтой дисциплинарной карточкой, Красной дисциплинарной карточкой и Фиолетовой дисциплинарной карточкой;
- секундомером или иным устройством для контроля времени Судьей;
- протоколом Игры для работы Судьи; - ручкой для заполнения Протокола Игры.

Статья 3. Соревновательный стол

3.1. До начала Игры Игроки размещаются за Соревновательным столом. Соревновательный стол должен быть круглой, овальной или прямоугольной формы и иметь размеры, обеспечивающие комфортное размещение десяти Игроков. Судья Игры может размещаться за Соревновательным столом или рядом с ним так, чтобы иметь возможность видеть и слышать всё, что происходит за Соревновательным столом.

3.2. На Соревновательном столе возле каждого Игрока размещаются Номерок и Игровая маска.

3.3. Круглый Соревновательный стол обязан соответствовать следующим характеристикам:

- диаметр стола не менее 2,70 м.;
- площадь каждого Соревновательного Сектора не менее 0,52 кв. м.

3.4 Прямоугольный Соревновательный стол обязан соответствовать следующим характеристикам:

- длина стола не менее 2 м.; - ширина стола не менее 1 м.

3.5 Овальный Соревновательный стол обязан соответствовать следующим характеристикам:

- закругленность углов не менее 0,15 м.;
- длина большей диагонали не менее 1,5 м.;
- длина меньшей диагонали не менее 0,75 м.

Статья 4. Официальный язык Игры

4.1. Официальным языком Игры является русский язык.

Статья 5. Требования к Игрокам

5.1. Игроки находятся на Игровой локации за Соревновательным столом до тех пор, пока принимают участие в Игре.

5.2. Игроки могут использовать собственную экипировку, которая не создаёт опасность для других Игроков, не оскорбляет Игроков, Судей или зрителей.

5.3. Не допускается участие в Игре с часами, браслетами и иными аксессуарами со светоотражающей поверхностью, в одежде, имеющей элементы со светоотражающей поверхностью, в солнцезащитных очках и головных уборах. По требованию Судьи Игрок обязан снять любые аксессуары и бижутерию со светоотражающей поверхностью, либо издающую звуки. При отсутствии возможности снять указанные предметы, Игрок обязан следовать рекомендациям Судьи, направленным на минимизацию возможности использования указанных предметов для получения или предоставления неигрового преимущества Игроку и другим Игрокам.

5.4. Запрещается использование во время Игры электронных приборов и их компонентов (мобильных телефонов, мини-компьютеров, электронных книг, наушников, микронаушников и т.д.);

5.4.1. В случае использования во время Игры электронных аксессуаров, приборов и их компонентов объявляется ППК.

5.5. Использование Именных масок во время Игры допускается только с разрешения Судьи Игры.

РАЗДЕЛ 2. ХОД ИГРЫ

ГЛАВА 2. ФАЗЫ ИГРЫ, ГОЛОСОВАНИЕ И ВЫВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ ИЗ ИГРЫ

Статья 6. Начало Игры

6.1. За Соревновательный стол приглашаются десять Игроков. Соревновательный сектор каждого Игрока за Соревновательным столом определяется путем Жеребьевки перед началом Игры.

6.2. Судья Игры объявляет начало Игры фразой «В городе ночь». Все Игроки надевают Игровые маски и принимают Правильную Игровую посадку.

6.3. Игроки, по очереди участвуют в Распределении Игровых ролей на предстоящую Игру: по команде Судьи, в Игровой маске выбирают Информационную Карточку с подноса, снимают Игровую маску, беззвучно, без жестов и какой-либо реакции знакомятся с Игровой ролью, надевают Игровую маску, принимают Правильную Игровую посадку. При отсутствии подноса, по команде Судьи, Игрок жестом указывает порядковый номер Информационной карточки, снимает маску и так же беззвучно и без жестов знакомится со своей Игровой Ролью, надевает Игровую маску и принимает Правильную Игровую посадку.

6.4. Судья Игры обязан убедиться, что каждый Игрок принял Правильную Игровую посадку. Если Игрок после неоднократного повторения команды Судьи Игры не принял Правильную Игровую посадку, Судья Игры вправе дисквалифицировать Игрока из Игры.

6.5. Если Игрок удален до получения Информационной карточки со своей Игровой ролью, то Игровая роль этого игрока является оставшейся Информационной карточкой, не разыгранной ранее. Если до получения своей Игровой роли удалились два и более Игрока, то Судья по очереди достает Информационные карточки, и присуждает их покинувшим Игру Игрокам в порядке рассадки за Соревновательным столом, начиная с первого Игрового Сектора.

6.6. В случае наличия медицинских противопоказаний и отсутствия возможности принять Правильную Игровую посадку, Игрок обязан уведомить Судью Игры об этом, чтобы избежать возможной дисквалификации из Игры.

Статья 7. Первая Ночная фаза Игры

7.1. По команде Судьи Игроки Команды «черных», снимают Игровые маски, знакомятся друг с другом. Это единственная Ночная фаза Игры, когда Игроки Команды «черных» взаимодействуют, снимая Игровые маски. Дон (Капитан команды «черных») жестом показывает, что он является капитаном, и, с помощью жестикуляции, вместе с членами команды, на протяжении 75 секунд составляет план на игру. После завершения 75 секунд, по команде Судьи Игры, Игроки Команды «черных» надевают Игровые маски и принимают Правильную Игровую посадку.

7.2. После завершения действий, указанных в пункте 7.1. Судья Игры, с помощью фразы «Свободная посадка», позволяет Игрокам ожидать окончания Ночной фазы Игры в течение 60 секунд. При этом Игроки держат руки не ниже уровня Соревновательного стола.

Статья 8. Дневная фаза Игры

8.1. Судья Игры объявляет Дневную фазу Игры. Игроки снимают Игровые маски и располагают их в своем Соревновательном секторе. В Дневную фазу Игры происходит обсуждение. В каждую Дневную фазу Игры каждому Игроку предоставляется 1 минута для высказывания и выставления кандидатур Игроков на голосование.

8.2. Игроки высказываются по очереди в порядке рассадки за Соревновательным столом. Обсуждение во время Первой Дневной фазы Игры начинает Игрок под номером 1. Обсуждение во время каждой последующей Дневной фазы Игры начинается со следующего, после говорившего первым на предыдущем круге Игрока.

8.3. Игрок имеет право обращаться к другим Игрокам по имени, Игровым псевдонимам или по порядковому номеру Игроков.

8.4. Игрок имеет право обращаться к Судье Игры фразой «Господин (-жа) Судья» или «Господин (-жа) Ведущий (-ая), либо г-н «Игровой ник»».

8.5. Игроки заканчивают свое выступление словом «Пас», словом «Спасибо» или словами «Спасибо, пас».

8.6. Игроки не имеют права надевать Игровую маску во время Дневной фазы Игры, и обязаны обеспечить для Судей Игры свободный обзор своих

глаз на протяжении всей Игры (не закрывать глаза, не класть голову на руки лицом вниз и т.п.). Если Игрок игнорирует указания Судьи Игры относительно прямой видимости своих глаз, Игрок получает фол.

Статья 9. Голосование

9.1. По окончании обсуждения во время Дневной фазы Игры происходит голосование. Голосование проводится только среди Игроков, выставленных на голосование во время обсуждения.

9.2. Во время своей минуты Игрок имеет право выставить любого Игрока на голосование. Выставление Игрока на голосование производится фразой в настоящем времени: «Яставляю на голосование игрока № ...» либо «Вставляю № (порядковый номер игрока) ...». В ответ Судья Игры, если данная кандидатура принимается, произносит фразу: «Принято». Если данная кандидатура была выставлена ранее, Судья Игры произносит фразу: «Поддерживается» или «Был выставлен».

9.3. Игрок должен убедиться, что Судья Игры отреагировал на выставление кандидатуры фразой «Принято» или «Поддерживается». В противном случае, даже при наличии видеозаписи с подтверждением того, что кандидатура была выставлена Игроком, а Судья Игры не отреагировал на это какой-либо из вышеупомянутых фраз, переигровка Игры не производится.

9.4. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру в каждую Дневную фазу Игры. Судья принимает на голосование только первую выставленную Игроком кандидатуру, не принятую ранее.

9.5. Игроки голосуются в том порядке, в котором они были выставлены на голосование во время обсуждения на Дневной фазе Игры.

9.6. Для того, чтобы проголосовать против того или иного Игрока, Игрок обязан после озвучивания кандидатуры незамедлительно поставить сложенную в кулак ладонь в вертикальном положении с вытянутым большим пальцем вверх на Соревновательный стол, пока Судья Игры не скажет: «Спасибо». Время на голосование составляет около 1 секунды. После того, как Судья Игры объявляет завершение голосования по кандидатуре Игрока словом «Спасибо», голоса за данного Игрока не принимаются. Игрок имеет право проголосовать в момент произнесения Судьей слова «Спасибо».

9.7. Игрок обязан держать руку на Соревновательном столе до тех пор, пока Судья Игры не объявит количество проголосовавших Игроков.

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

9.9. Если Игрок не проголосовал, его голос отходит против Игрока, выставленного на голосование последним, при этом игрок обязан поставить руку на Соревновательный стол.

9.10. Если Игрок отдернул руку при голосовании, его голос засчитывается, и он получает фол (за исключением ситуации, когда Игрок уже имеет три фола).

9.11. Если в первую Дневную фазу Игры на голосование выставлена только одна кандидатура, то голосование не проводится. В течение следующих Дневных фаз Игры голосуется любое количество выставленных на голосование Игроков.

9.11.1. Если в первую Дневную фазу Игры голоса поделились поровну между тремя и более Игроками, то дальнейшее голосование не проводится, Игроки не получают дополнительные 30 секунд на высказывание, и Судья объявляет о наступлении «Ночной фазы Игры».

9.12. Игрок, набравший большинство голосов на голосовании, считается выведенным из Игры.

9.13. Два или более Игроков, набравших одинаковое количество голосов на голосовании, получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди этих Игроков проводится повторное голосование, кроме

9.14. Высказывание Игроков и повторное голосование проходят в порядке их выставления.

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

9.16. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, Судьёй Игры ставится на голосование вопрос: «Кто за то, чтобы все голосуемые Игроки покинули Игру?». Если большинство Игроков голосует за то, чтобы Игроки покинули Игру, указанные Игроки покидают Игру.

9.17. Роль покинувшего Игру Игрока не раскрывается. Покинувший Игру Игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

Статья 10. Вторая и последующие Ночные фазы Игры

10.1. По окончании первой Дневной фазы Игры Судья Игры объявляет: «В городе ночь». Все Игроки незамедлительно надевают Игровые маски и принимают Правильную Игровую посадку. В случае жестикуляции и/или выкрика после объявления слова «Ночь» Судья Игры обязан удалить Игрока из Игры.

10.2. В течение второй и последующих Ночных фаз Игроки Команды «черных» имеют возможность вывести из Игры одного из Игроков Команды «красных» или одного игрока Команды «черных».

10.3. Судья Игры объявляет: «Команда «черных» проходит мимо игроков под номерами». Далее Судья Игры с одинаковым во времени интервалом (примерно 1 секунда) объявляет номера Игроков от 1 до 10. Игроки Команды «черных» указывают Игрока, выводимого из Игры, посредством сгибания пальцев (пальца) руки, полностью вытянутой перед собой, в тот момент, когда Судья Игры произнес требуемый для выведения порядковый номер Игрока.

10.3.1. Если в процессе выведения Игроки Команды «черных» нарушают Пункт 10.3 Правил игры, судья вправе зафиксировать промах.

10.4. Если все Игроки Команды «черных» указывают одного и того же Игрока, то этот Игрок по истечении Ночной фазы Игры покидает Игру. Роль покинувшего Игру Игрока не раскрывается. Покинувший Игру Игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

10.5. Если кто-то из членов Команды «черных» указывает другого Игрока, нескольких Игроков или не указывает ни одного из Игроков, Судья Игры фиксирует промах, и по итогам Ночной фазы Игру никто не покидает. Далее Судья Игры объявляет: «Команда «черных» засыпает».

10.6. Далее Судья Игры объявляет: «Просыпается Дон (Капитан команды «черных») и ищет Шерифа (Капитана команды «красных»)). Дон (Капитан Команды «черных») снимает Игровую маску и показывает пальцами рук Судье Игры порядковый номер Игрока, которого он считает Шерифом (Капитаном Команды «красных»). Судья Игры явным кивком головы и знаком «Шериф» подтверждает его версию либо явным движением головы

и знаком «не шериф» отрицает его версию. Судья Игры объявляет: «Дон (Капитан команды «черных») засыпает». Дон (Капитан Команды «черных») надевает Игровую маску и принимает Правильную Игровую посадку.

10.7. Далее Судья Игры объявляет: «Просыпается Шериф (Капитан команды «красных»). Шериф (Капитан Команды «красных») снимает Игровую маску и показывает пальцами рук Судье Игры порядковый номер Игрока, которого он хочет проверить на принадлежность к той или иной команде. В случае нахождения Игрока Команды «красных», Судья Игры характерным поворотом головы и вытянутым вверх большим пальцем руки показывает Игроку результат проверки. В случае нахождения Игрока Команды «черных», Судья Игры показывает результат проверки характерным кивком головы и вытянутым вниз большим пальцем руки. Судья Игры объявляет: «Шериф (Капитан команды «красных») засыпает». Шериф (Капитан Команды «красных») надевает Игровую маску и принимает Правильную Игровую посадку.

10.8. Игрок, осуществляющий проверку во время Ночной фазы Игры, не имеет права на какие-либо действия, кроме жеста проверки. Игрок, проявивший любую реакцию на полученную информацию, которая потенциально может быть услышана другими Игроками (шепот, взмахи руками, движение стулом, громкое снятие и/или надевание Игровой маски), удаляется из Игры.

10.9. Шериф (Капитан Команды «красных») и Дон (Капитан Команды «черных») имеют право на одну проверку каждую Ночную фазу Игры. В случаях, когда Капитаны команды показывают два разных порядковых номера Игроков, Судья дублирует первую увиденную цифру Игрока, и указывает характерным Жестом на принадлежность его к той или иной Команде.

10.10. Игрок, выведенный из Игры во вторую Ночную фазу Игры имеет право во время завершения второй Ночной фазы Игры оставить «лучший ход». Судья Игры объявляет: «Ночь продолжается, игрок № ..., Вы выведены из игры. У вас есть 20 секунд на лучший ход, не снимая маски». Игрок, к которому обратился Судья Игры, не снимая Игровую маску, озвучивает вслух номера трёх Игроков, которых он считает Игроками Команды «черных». После завершения «лучшего хода» Судья Игры объявляет: «Принято», повторяет названные Игроком числа «лучшего хода». После этого Судья Игры объявляет: «утро» и предоставляет выведенному из Игры Игроку заключительную минуту.

10.10.1. При оставлении «лучшего хода» допускается использовать формулировки: «Примите лучший ход», «Примите полный лучший ход»,

«Примите лучший ход под протокол», «Лучший ход» и другие подобные производные этих формулировок. После чего Игрок должен озвучить три порядковых Номера Игроков, которых он хочет записать в «лучший ход».

10.10.2. Если Игрок не успевает назвать три номера в «лучший ход» по истечении 20 секунд, то «лучший ход» считается непринятым. Если игрок успевает назвать только один или два порядковых номера Игроков, Судья принимает только названные номера.

10.10.3. Если Игрок нарушает процедуру оставления «лучшего хода», указанную в Пунктах 10.10, 10.10.1, 10.10.2. Правил Игры, то «лучший ход» считается непринятым.

10.10.4. Если Игрок повторно называет номер Игрока при оставлении «лучшего хода», то Судья обязан принять его повторно. При подсчете количества Игроков черной команды, оставленных в «лучший ход», повторно названная цифра не учитывается.

10.10.5. Если при оставлении «лучшего хода» Игрок записывает свой собственный номер, то Судья обязан принять его.

10.10.6. В момент озвучивания «лучшего хода» за первым выведенным из Игры Игроком обязан находится линейный судья или Судья Игры, с целью не допустить возможности обмена информацией между рядом сидящими Игроками. Судья Игры обязан следить за соблюдением правил ночного поведения на протяжении всех Ночных фаз Игры, включая отрезок озвучивания «лучшего хода».

10.11. Во время Ночной фазы Игры Игровые маски должны плотно закрывать глаза, не создавая при этом просвета по периметру вокруг глаз. Не допускается использование Игровой маски, не подходящей по размеру. Касаться маски руками во время Ночной фазы Игры запрещено.

Статья 11. Дальнейший ход Игры

11.1. В последующие Дневные и Ночные фазы Игры ход Игры не меняется, фазы Игры чередуются до победы той или иной команды.

11.2. Победа Команды «красных» наступает в тот момент, когда из Игры выведены все представители «чёрной» Команды. Победа «чёрной» Команды наступает в случае, когда за Соревновательным столом остаётся равное количество Игроков обеих команд или количество Игроков Команды «черных» больше, чем Игроков Команды «красных». Моментом вывода игрока является:

- момент голосования, при котором результат голосования определен, а именно, когда Судья фразой «Спасибо» принимает большинство голосов в одну из выставленных кандидатур на голосовании; - вывод Командой «черных» Игрока в Ночную Фазу игры.

11.2.1. В случае дисквалификации любого игрока после событий, указанных в Пункте 11.2, результат игры не меняется, а дисквалифицированный игрок получает штраф в соответствии с правилами. При нарушении игроком правил, соответствующим статье 17 (Победа Противоположной Команды), после событий, указанных в пункте 11.2, игрок получает штраф в размере минус 1 балл к результату игры, однако Победа Противоположной Команды не наступает.

РАЗДЕЛ 3. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО ИГРЫ

ГЛАВА 3. НАРУШЕНИЯ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИГРОКОВ

Статья 12. Нарушения Правил Игры

Нарушениями Правил Игры считаются:

12.1. использование клятвы и/или попытка пари в любой форме;

12.2. использование Игроком шантажа, угроз и/или подкупа;

12.3. доказывание Игроком, своей роли с помощью уникальной «ночной» информации (действия Игроков или события, которые можно было увидеть во время Ночной фазы Игры, за исключением информации о проверках капитанов команд);

12.4. произвольное и непроизвольное подглядывание для получения информации; иные неигровые способы получения информации;

12.5. нанесение оскорблений другим Игрокам, Судьям Игры или зрителям, в том числе жестикуляция («Вращательные движения плотно прислоненным к виску пальцем», «Средний палец», «Имитация или стуки кулаком по голове» и т.д.). Судья имеет право самостоятельно давать оценку фразе или жесту Игрока и определять, носят ли фраза или жест Игрока оскорбительный характер по отношению к другим Игрокам, Судьям или Зрителям. В случае сложности в определении контекста фразы Игрока, Судьям рекомендуется принимать решения в интересах Игрока;

12.6. «ночные» подсказки знаками шерифу и дону (капитанам «красной» или «черной» команд);

12.7. прикосновения к другим Игрокам, разговоры или выкрики, иные нарушения правил Правильной Игровой посадки во время Ночной фазы Игры;

12.8. покидание соревновательного стола без указания Судьи Игры, кроме покидания стола во время своей заключительной минуты без завершения речи фразой «Пас» либо «Спасибо»;

12.9. Устное апеллирование к неигровым этическим/религиозным ценностям, жестикуляция (сложенные ладони перед собой), с целью доказывания своей игровой роли или влияния на исход голосования. Пример: «Умоляю, проголосуй со мной», «Видит Бог, я красный в этой игре» и т.д. Исключением является использование устойчивых выражений, таких как: «Слава Богу», «Ей Богу», «Не дай бог», «На доверии», «По-братски», «По-любви» и др.;

12.10. стуки по поверхности Соревновательного стола;

12.11. прикосновения к другим Игрокам и использование излишней или агрессивной жестикуляции во время Дневной фазы Игры;

12.12. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шёпот и понятная Судье Игры артикуляция;

12.13. одёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи Игры «Спасибо»);

12.14. жестикуляция и акцентированные движения головой во время фазы голосования;

12.15. слёзы за соревновательным столом, (за исключением слез, вызванных реакции зрачков глаз на яркий свет, зеванием, чиханием, смехом, и др. физиологическими особенностями, не связанными с ходом игры);

12.16. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем, двумя руками одновременно, другими частями тела);

12.17. использование нецензурной лексики;

12.18. прикосновение к Игровой маске во время Ночной фазы Игры и 60-ти секунд Свободной посадки, за исключением случаев, указанных в Правилах;

12.19. намеренная демонстрация значительного видимого изменения стандартного эмоционального состояния Игрока с целью оказания психологического давления на других Игроков;

12.20. использование фраз, описывающих или оценивающих действия Судьи Игры в данной или предыдущей игре, кроме следующих ситуаций: - судья дает речь Игроку не в его минуту; - судья озвучивает не правильную последовательность выставленных кандидатур; - судья неверно посчитал голоса;

12.21. намеренное удаление (покидание) Соревновательного стола, и провокация игрока противоположной команды поступить аналогичным образом для получения игрового преимущества;

12.22. ярко выраженный агрессивный эмоционал, громкий выкрик, излишнее повышение голоса на своей речи;

12.23. жестикуляция за спинами Игроков, и ниже уровня Соревновательного стола;

12.24. получение информации из Протоколов Судей путем подглядывания;

12.25. выражения и жестикуляция, имеющие откровенно сексуальный характер;

12.26. нарушение установленного порядка голосования. Голосования в разные кандидатуры во время одного голосования. Не доставление рук в последнюю кандидатуру по просьбе Судьи.

Статья 13. Ответственность Игроков и действия Судей Игры

13.1. Нарушения Правил Игры фиксируются Судьёй Игры.

13.2. Игроки, нарушившие Правила Игры, наказываются Судьёй Игры или Главным Судьёй Турнира в соответствии с Правилами Игры или Регламентом проведения Турнира.

13.3. Игрок может получить устное Предупреждение, Фол, Желтую дисциплинарную карточку, Красную дисциплинарную карточку, Фиолетовую дисциплинарную карточку, Дисквалифицирующий фол (Удаление), а также команде Игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение (объявление ППК).

13.4. При получении трёх Фолов Игрок лишается права слова в свою ближайшую минуту. У Игрока остаётся право выставить кандидатуру на голосование.

13.5. При получении четвёртого Фола или Дисквалифицирующего фола Игрок немедленно покидает Игру без права на последнее слово.

13.6. При получении Красной дисциплинарной карточки Игрок немедленно покидает Игру без права на последнее слово.

Статья 14. Фол

Игроки во время Игры получают Фол за следующие нарушения:

14.1. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шёпот и понятная Судье Игры артикуляция;

14.2. использование излишней жестикуляции, а также жестикуляцию за пределами своего Соревновательного Сектора (Судья Игры обязан устно предупредить Игрока о таковой);

14.3. физический контакт (без угрозы здоровью и безопасности) с Игроками и Судьёй над или на уровне Соревновательного стола в Дневную фазу Игры;

14.4. споры с Судьёй Игры;

14.5. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи Игры «Спасибо»), постановка руки на соревновательный стол до голосования. Четвертый, дисквалифицирующий фол в данной ситуации не ставится;

14.6. стуки по Соревновательному столу;

14.7. жестикуляцию во время фазы голосования, любые движения телом и акцентированные движения головы, кроме вытянутой руки над столом и непосредственно голосования;

14.8. нарушение установленного порядка голосования. Голосования в разные кандидатуры во время одного голосования. Недоставление рук в последнюю кандидатуру по просьбе Судьи;

14.9. жестикуляция за спинами Игроков, и ниже уровня Соревновательного стола

Статья 15. Желтая, Красная, Фиолетовая дисциплинарная карточка

15.1. Игроки во время Игры получают Желтую дисциплинарную карточку за следующие нарушения:

15.1.1. неэтичное поведение по отношению к другим Игрокам, Судьям Игры, зрителям;

15.1.2. намеренную демонстрацию значительного видимого изменения стандартного эмоционального состояния с целью оказания психологического давления на других Игроков;

15.1.3. чрезмерную агрессивную жестикуляцию в адрес Игрока, Игроков или Судьи Игры;

15.1.4. чрезмерно громкие звуки или выкрики;

15.1.5. получение информации из Протоколов Судей путем подглядывания.

15.1.6. выражения и жестикуляцию, с угрозой ППК при выведении игрока.

15.2. Судья Игры имеет право показать Игроку Желтую дисциплинарную карточку, если посчитает, что необходимо принять меры для того, чтобы вернуть Игрока в спокойное эмоциональное состояние, взять Игру под контроль, обеспечить проведение Игры в соответствии с ее основными Принципами, указанными в Статье 1 Правил Игры;

15.3. Судья Игры имеет право показать Игроку Желтую дисциплинарную карточку, если посчитает, что при определении контекста игровой

ситуации или высказывания Игрока возможны двойные толкования или трактовки и нет полной уверенности в том, что к Игроку следует применять наказания в виде удаления или ППК. При этом Судья Игры обязан предупредить игрока, что в случае повторения подобных действий Игроку будет показана вторая Желтая дисциплинарная карточка и Красная дисциплинарная карточка.

15.4. Судья игры имеет право показать Игроку Желтую дисциплинарную карточку за пение, стихи и приветы.

15.5. за использование устойчивых выражений, связанных с этическими/религиозными ценностями, такими как «Слава Богу», «О Господи», «Не дай Бог», «Ей Богу», «На доверии», «По-братски», «По-любви» и т.д.

15.6. использование фраз, описывающих или оценивающих действия Судьи Игры в данной или предыдущей игре, кроме следующих ситуаций:

- судья дает речь Игроку не в его минуту;
- судья озвучивает не правильную последовательность выставленных кандидатур;
- судья неверно посчитал голоса;

15.7. Штраф за получение Желтых дисциплинарных карточек:

15.7.1 Штраф за получение Желтых дисциплинарных карточек (если продолжительность Турнира/этапа Турнира составляет 8 игр и более): 1-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,2 балла;

2-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,4 балла;

3-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,6 балла;

4-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,8 балла;

5-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 1 балл;

15.6.2 Штраф за получение Желтых дисциплинарных карточек (если продолжительность Турнира/этапа Турнира составляет 7 игр и менее): 1-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0 балла;

2-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,2 балла;

3-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,4 балла;

4-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,6 балла;

5-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 0,8 балла;

6-я Желтая дисциплинарная карточка за Турнир/этап Турнира – 1 балл.

15.8. Красная дисциплинарная карточка присуждается при дисциплинарном за повторное значительное нарушение (вторая Желтая дисциплинарная карточка за Игру). При получении Красной карточки

Игрок немедленно покидает Игровую локацию и считается выведенным из игры.

15.9. Фиолетовая дисциплинарная карточка. Фиолетовая карточка присуждается Игроку при ярко выраженном неуважительном отношении Игроков к друг другу, Судьям, Представителям Клуба, порчи имущества Клуба, швырянии предметов в другого Игрока или Сотрудника Клуба, Ведущего, Судью после того, как игрок покинул Игру, или в перерывах между Играми (при этом ситуация происходит на территории Клуба в игровом зале, коридоре, комнате отдыха). Фиолетовую карточку вправе присудить Игроку Судья, Ведущий, Администратор клуба, который заметил происходящий конфликт.

15.9.1. если после того, как Игроки покинули игру, либо в перерыве между Играми происходит конфликт между Участниками Игры, который сопровождается любыми криками (содержащими или не содержащими нецензурные выражения) любой из Ведущих, Судьей, Администраторов, ставших свидетелем конфликта обязан предупредить игроков, о неподобающем поведении. Если предупреждение было проигнорировано, Ведущий или Судья, обязан присудить игрокам Фиолетовую карточку.

15.9.2. если у Игрока возникают претензии к Судье или Ведущему из-за результата игры, каких-то спорных моментов на его взгляд и Игрок при этом в некорректной, грубой форме выражает свои претензии, следует предупреждение Игрока. Если предупреждение было проигнорировано, Ведущий или Судья, обязан присудить игроку Фиолетовую карточку.

15.9.3. при порче имущества Клуба Фиолетовая карточка предъявляется сразу и без предупреждения, и сопровождается минусом -0.4.

15.9.4. при кидании предметов (в том числе игровых масок и номерков) в другого Игрока, Судью, Администратора, Ведущего, Линейного судью, Организатора, Главного судью, Инспектора турнира Фиолетовая карточка предъявляется сразу и без предупреждения, и сопровождается минусом - 0.4.

15.10. если в течении одного Турнира Игрок получает две Фиолетовые карточки, то он получает 1 штрафной балл, который будет отнят от набранных баллов Игроком за турнир. За каждую следующую Фиолетовую карточку игрок получает 1 штрафной балл.

15.11. любой инцидент, где была выдана Фиолетовая карта автоматически передается с ДК NEFT, не зависимо от поступления жалоб по данной ситуации от Игроков.

15.12. после получения Фиолетовой карты Игрок отстраняется на 3 ближайших календарных дня от всех мероприятий клуба до рассмотрения инцидента ДК NEFT.

Статья 16. Дисквалифицирующие фолы. Удаление из Игры

Игрок удаляется из Игры за:

16.1. покидание соревновательного стола без указания Судьи Игры, кроме покидания стола во время своей заключительной минуты без завершения речи фразой «Пас» либо «Спасибо»;

16.2. нарушение Правильной Игровой посадки во время Ночной фазы Игры, в том числе «ночные» прикосновения к другим Игрокам и «ночные» подсказки знаками дону и шерифу;

16.3. нанесение оскорблений другим Игрокам, Судьям Игры или зрителям, в том числе жестикуляция («Вращательные движения плотно прислоненным к виску пальцем», «Средний палец», «Имитация или стуки кулаком по голове» и т.д.). Судья имеет право самостоятельно давать оценку фразе или жесту Игрока и определять, носят ли фраза или жест Игрока оскорбительный характер по отношению к другим Игрокам, Судьям или Зрителям. В случае сложности в определении контекста фразы Игрока, Судьям рекомендуется принимать решения в интересах Игрока;

16.4. произвольное и непроизвольное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации;

16.5. разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночной посадки во время Ночной фазы Игры;

16.6. слёзы за соревновательным столом, за исключением слез, вызванных реакции зрачков глаз на яркий свет, зеванием, чиханием, смехом, и др. физиологическими особенностями, не связанными с ходом игры.

16.7. устное апеллирование к неигровым этическим/религиозным ценностям, жестикуляция (сложенные ладони перед собой), с целью доказывания своей игровой роли или влияния на исход голосования. *Пример: «Умоляю, проголосуй со мной», «Видит Бог, я красный в этой игре», «Если я черный в этой игре, пусть мои родители умрут от рака» и т.д. Исключения пункт 15.5.*

16.8. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем, двумя руками одновременно, другими частями тела);

16.9. сокрытие речевой информации путём её озвучивания на иностранном языке (недоступном пониманию Судьи Игры и Игроков);

16.10. прикосновение к Игровой маске во время Ночной фазы игры и 60-ти секунд Свободной посадки, за исключением случаев, указанных в Правилах;

16.11. выражения и жестикуюляцию, имеющие сексуальный характер.

Статья 17. Победа противоположной команды

Игрок удаляется из Игры, а его команде присуждается поражение за следующие нарушения:

17.1. использование клятвы и/или попытка пари в любой форме;

17.2. использование шантажа, угроз и/или подкупа;

17.3. доказывание Игроком, своей роли с помощью уникальной «ночной» информации;

17.4. устное апеллирование к неигровым этическим/религиозным ценностям, жестикуюляция (сложенные ладони перед собой), с целью доказывания своей игровой роли или влияния на исход голосования, если игрок находится в версии. *Пример: «Умоляю, проголосуй со мной», «Клянусь, я красный в этой игре» и т.д.* Исключением является пункт 15.5.

17.5. если Игрок выведен из Игры путем голосования и позволяет себе во время уходящей речи чересчур излишний эмоционал, оскорбления Игроков и/или при подъёме со стола намеренно наносит ущерб игровому пространству (перевёрнутый стул, хлопок дверью, брошенный номерок и т.д.);

17.6. умышленное или неумышленное вмешательство в Игру, оскорбления Игроков после покидания Игроком Игровой локации, если данные действия зафиксированы Судьями Игры;

17.7. намеренное удаление (покидание) Соревновательного стола, и провокация игрока противоположной команды поступить аналогичным образом для получения игрового преимущества.

17.8. слёзы за соревновательным столом, за исключением слез, вызванных реакции зрачков глаз на яркий свет, зеванием, чиханием, смехом, и др. физиологическими особенностями, не связанными с ходом игры (если игрок находится в «версии»).

Статья 18. Особые ситуации

18.1. если Игрок покидает Игру, получая 4-й или дисквалифицирующий фол, то ближайшее или текущее голосование не проводится, кроме случаев, когда этот Игрок был выведен из Игры во время Ночной фазы Игры или является покинувшим Игру по результату голосования.

18.2. если Игрок покидает Игру, получая 4-й или дисквалифицирующий фол после того, как стал известен результат голосования текущей Дневной фазы Игры, и он не является покидающим Игру в результате этого голосования, то голосование на следующий день не проводится.

18.3. если несколько Игроков покидают Игру, получая 4-й или дисквалифицирующий фол после того, как стал известен результат голосования текущей Дневной фазы Игры, и они не являются покидающими Игру в результате этого голосования, то голосование не проводится только в следующую Дневную фазу Игры.

18.4. за сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации, а также за оскорбление Судьи Игры или Главного Судьи Турнира Игрок удаляется из Игры, а Организаторы вправе удалить Игрока из Турнира.

18.5. Игрок не имеет права запрашивать и получать у Судьи Игры информацию о выставленных на голосование Игроках.

18.6. Игрок имеет право запрашивать и получать у Судьи Игры информацию о своих фолах с помощью жеста «галочка». Если Судья Игры ошибся с количеством (например, показал 1 фол вместо имеющихся 2), и в это же время Игрок сделал выкрик, то Судья Игры не имеет права ставить ему 3-й или дисквалифицирующий фол. Если у Игрока был 1 фол, а Судья игры ошибся, и показал, что у Игрока нет фолов, то Судья не имеет права поставить Игроку второй фол.

18.7. если Игрок получил 3-й фол и попал в ситуацию переголосования, то он имеет 30 секунд для высказывания.

18.8. если Игрок набрал 3 фолы, и к моменту его ближайшей речи до голосования за соревновательным столом осталось 3 или 4 Игрока, то он на своей речи имеет 30 секунд для высказывания.

18.9. если в Игре прошло три Ночных фазы Игры (не считая первой Ночной фазы Игры) подряд и за этот период количество Игроков осталось неизменным, то после третьей Ночной фазы Игры (не считая первой Ночной фазы Игры) присуждается ничья.

18.10. не допускается голосование за подъем всех Игроков, находящихся за Соревновательным столом.

18.11. при наступлении победы одной из команд в результате решающего голосования или выведения Игрока во время Ночной фазы Игры, уходящий Игрок всегда имеет право на последнее слово продолжительностью в одну минуту.

18.12. если в Игру каким-либо образом вмешивается человек, не принимавший участие в Игре, то Судья вправе остановить Игру и назначить Переигровку. Совершивший Нарушение человек удаляется из Игровой локации.

18.13. если Игрок отказывается принимать Правильную Игровую посадку после того, как Судья Игры объявляет Ночную фазу Игры фразой «в городе ночь», он получает Дисквалифицирующий фол и немедленно покидает Игровую локацию (при этом голосование во время следующей Дневной фазы не проводится, если этот Игрок не был выведен Командой «черных» в эту же Ночную фазу Игры).

18.14. если Дон (Капитан Команды «черных») и/или Шериф (Капитан Команды «красных») отказываются принимать Правильную Игровую посадку после объявления Судьи Игры: «Дон засыпает» или «Шериф засыпает», то они получают Дисквалифицирующий фол, немедленно покидают Игровую локацию (при этом голосование во время следующей Дневной фазы не проводится, если этот Игрок не был выведен Командой «черных» в эту же Ночную фазу Игры).

18.15. если Дон (Капитан Команды «черных») или Шериф (Капитан Команды «красных») при проверке в Ночной фазе Игры показывают Судье Игры два или более номера, то Судья Игры дублирует первый показанный номер и показывает результат проверки.

18.16. если Шериф (Капитан Команды «черных») или Дон (Капитан Команды «красных») после получения информации о проверке, повторно показывают Судье Игры номер Игрока, которого хотят проверить, то Судья Игры дублирует номер первой проверки и показывает результат проверки.

18.17. если во время первой Ночной фазы Игры, из строя вышло звуковое оборудование Игровой локации, Судья Игры вправе назначить Переигровку, если по его мнению это оказало влияние на игру.

18.18. если в любой момент Игры Судья Игры предполагает, что могло произойти Нарушение Правил Игры, то он имеет право объявить Тайм-аут и обдумать, какое решение нужно вынести. При этом Судья имеет право использовать записанные видеоматериалы, на которых могло быть зафиксировано Нарушения Правил, совещаться с другими Судьями, Организатором, а также использовать иные разумные ресурсы, необходимые для принятия верного решения по игровой ситуации.

18.19. если Судья Игры полагает, что здоровье и/или безопасность участников Игры находится под угрозой, он обязан немедленно остановить Игру.

18.20. если Игрок не может продолжить Игру по какой-либо причине, то назначается Переигровка, а вместо данного Игрока в Игре принимает участие Игрок на замену либо Линейный Судья (в случае отсутствия Игрока на замену). Дальнейшее участие Игрока в Турнире рассматривается организаторами индивидуально, в зависимости от причин.

18.21. если Игрок не может продолжить участие в Турнире по какой-либо причине, то вместо данного Игрока в Турнире принимает участие Игрок на замену либо Линейный Судья (в случае отсутствия Игрока на замену).

18.22. если Игрок намеренно повреждает оборудование Игровой локации (Соревновательный стол, Игровой стул, звуковое оборудование и т.п.), Судья Игры обязан немедленно остановить Игру и объявить ППК в случае, если Игра еще не закончена. В случае, если Игрок намеренно повреждает оборудование Игровой локации до начала или после завершения Игры, Судья обязан сообщить об этом Организатору, который может дисквалифицировать Игрока с Турнира.

18.23. если во время Игры у Игрока повреждается Игровая маска, Судья объявляет Тайм-аут и выдает Игроку другую Игровую маску до окончания Турнира/этапа Турнира. Если, по мнению Судьи игры это оказывает влияние на игру, и игрок тем самым получает игровое преимущество, назначается переигровка.

18.24. если в промежутке между завершением прощальной речи Игрока и фразой Судьи «В городе ночь», игрок любой из команд решает сделать выкрик, то Судья обязан дождаться завершения выкрика игрока, поставить фол, и только после этого объявить о начале Ночной Фазы Игры фразой «В городе ночь».

18.24. Ситуации, при которых назначается переигровка:

- не было проведено голосование за подъем игроков, кроме ситуаций, где вопрос стоит о поднятии всех игроков;
- Судья принял 2 кандидатуры от одного Игрока;
- Судья неверно посчитал голоса, что повлияло на окончательный результат голосования;
- Судья принял голос от одного Игрока в две и более кандидатуры;
- Судья дал неверную информацию одному из Капитанов Команд (Дону или Шерифу) во время проверок;
- Судья озвучил неправильный номер выведенного игрока во время Ночной Фазы Игры, и дал ему заключительную минуту;
- Судья во время Ночной Фазы Игры озвучит порядковый номер игрока вслух, во время проверок Капитанов Команд (Дону или Шерифу);
- Судья не дал игроку возможность озвучить лучший ход;
- во время раздачи Информационных Карточек, Игрок увидит не только свою Игровую Роль, но и Игровую Роль на оставшейся Игровой Карточке (либо оставшихся Игровых Карточках, если их 2 и более);
- во время получения Игровых Карточек, обнаружено неверное количество оставшихся Игровых Карточек и Игроков за Соревновательным Столом;
- после Игры, в результате рассмотрения протеста, Главный судья или Судья Игры (в случае отсутствия Главного судьи) принимают решение о переигровке.

18.25. Если несколько Игроков покидает Игру, получая 4-й или дисквалифицирующий фол до результатов голосования во вторую Дневную фазу Игры, то не проводится не только ближайшее голосование, но и голосование на последующий круг. Если несколько Игроков покидает Игру, получая 4-й или дисквалифицирующий фол до результатов голосования в первую Дневную фазу Игры, то не проводится только ближайшее голосование.

Статья 19. Судейство и система оценки действия Игроков

19.1. на турнире применяется балловая система оценок.

19.2. по результатам каждой Игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:

19.2.1. за победу каждый Игрок Команды «красных» получает 1 балл;

19.2.2. за победу каждый Игрок Команды «чёрных» получает 1 балл;

19.2.3. за поражение или ничью Игроки не получают рейтинговых баллов.

19.2.4. при дисквалификации с игрового стола Игрок получает штраф минус 0,5 баллов в свой итоговый рейтинг.

19.2.5. Игрок, допустивший нарушение пункта правил 17, приводящее к победе противоположной команды, получает штраф – минус 1 балл, при этом баллы считаются дополнительными.

19.2.6. В случае принятия решения о присуждении ППК, после завершения Игры дополнительные баллы расставляются Игрокам за действия, совершенные до игрового момента, за который была назначена ППК.

19.2.7. при удалении и последующем совершении ППК игрок получает наказание в виде отрицательных дополнительных баллов по обоим пунктам правил

19.3. Игрок, выведенный во вторую игровую ночь (первую ночь после «договорки»), имеет право во время ночи сделать Лучший ход - назвать номера трёх Игроков, которых он считает командой «черных».

19.3.1. за трёх названных Игроков Команды «чёрных» Игрок Команда «красный» Игрок или «Шериф» получает плюс 0,5 дополнительных баллов; за двух названных Игроков Команды «чёрных» Игрок Команды «красной» или «Шериф» получают плюс 0,25 дополнительных баллов.

19.3.2. Игрок не имеет права на «Лучший ход», если по результату голосования в первый игровой день игру покинули двое Игроков.

19.4. По окончании игры Судья или Судьи игры имеют право распределить дополнительные баллы между лучшими Игроками игры.

19.4.1. Судья может вознаградить дополнительными баллами до пяти Игроков, при этом вознаграждение более четырёх Игроков допускается только по согласованию с Главным Судьей.

19.4.2. общая сумма дополнительных баллов от Судьи не должна превышать 1,2 балла;

19.4.3. Игрок из Победившей Команды может получить от Судьи плюс 0,1; 0,2; 0,3; 0,4; 0,5; 0,6 или 0,7 балла, при этом получение Игроком

дополнительных баллов величиной 0,6 или 0,7 за одну Игру допускается только по согласованию с Главным Судьей;

19.4.4. Игрок из Проигравшей Команды может получить от Судьи плюс 0,1; 0,2; 0,3 или 0,4 балла;

19.4.5. Судья не обязан давать игрокам максимальное количество дополнительных баллов. Дополнительные баллы распределяются между игроками независимо от победы той или иной Команды.

19.4.6. дополнительные баллы от Судьи и баллы, полученные Игроком за двух или трёх названных Игроков Команды «чёрных» в «Лучшем ходе», являются взаимоисключающими величинами. При наличии и того, и другого Игрок получает в итоговый рейтинг наибольшую из этих двух величин, при этом в случае, если этой величиной являются дополнительные баллы от Судьи, то они не учитываются в общем лимите дополнительных баллов.

19.4.7. в случае присуждения ничьей Игроки не получают дополнительные баллы от Судьи.

19.5. по окончании игры Судья или Судьи игры должны присудить Игрокам штрафные баллы в размере минус 0,4 балла за действия, негативно повлиявшие на ход игры, при этом эти баллы считаются дополнительными, а баллы за разные действия суммируются:

19.5.1. Игроку Команды «красной», «сломавшему» в другого Игрока Команды «красной» или в самого себя на голосовании в первый игровой день, после чего их Команда проиграла;

19.5.2. Игроку Команды «красной», «сломавшему» в Игрока Команды «красной» на голосовании при 4 игроках;

19.5.3. Игроку Команды «красных», который вскрылся «Шерифом» и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего Команда «красных» проиграла;

19.5.4. «Шерифу», который не вскрылся, и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего Команда «красных» проиграла;

19.5.5. «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 Команда «красная» проиграла, в следующих случаях:

19.5.5.1. Игрок проверенный «красный», чья проверка не была названа, или была оставлена среди нескольких Игроков, был выведен из игры путём голосования;

19.5.5.2. проверенный Игрок команды «чёрный», чья проверка не была названа, или была оставлена среди нескольких Игроков, не покинул игру;

19.5.5.3. Игрок Команды «чёрных», попавший в число Игроков, среди которых была оставлена «красная» проверка, не покинул игру;

19.5.5.4. оставленная в качестве действительной информация о проверках, частично или полностью не соответствующая сделанным проверкам, привела к поражению «красной» Команды;

19.5.5.5. «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.

19.5.6. 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, а именно:

19.5.7. Игроку Команды «черных», который не проснулся на «договорке»; «Дону», который не проснулся на «договорке»;

19.5.8. «Шерифу», который не совершал проверки в течение 2-х или более «ночей» за игру;

19.5.9. «Шерифу», который не совершил проверку, в ситуации, когда любая проверка гарантировала победу «красной» Команде (т.е. приводила к «математической победе»);

19.5.10. Игроку Команды «черных», который не «стрелял» в течение 2-х или более ночей за Игру; *Примечание:* если Игрок хочет совершить тактический промах, он должен просто выстрелить в два и более разных номера.

19.5.11. Игроку Команды «черных», который совершил «промах» в ситуации, когда Игрок для «отстрела» был явно и чётко обозначен, и сразу после «отстрела» игра должна была закончиться победой «чёрной» Команды;

Статья 20. Компенсация Игроку, выведенному из Игры

20.1. Игрок, «выведенный» в первую ночь, получает компенсационные баллы C_i в случае поражения Команды «красных» .

20.2. Величина компенсации C_i определяется по формуле:

$$\begin{cases} C_i = \frac{i * 0,4}{B}, \text{ при } i \leq B \\ C_i = 0,4, \text{ при } i > B \end{cases}$$

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.

20.3. величина компенсации для игрока равна C_i , если он был i раз за дистанцию «выведен» в первую «ночь», играя за роль «красного» Игрока или «Шерифа».

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

20.5. Игрок получает компенсационные баллы в размере C_i , если «красная» Команда проиграла;

20.6. Игрок получает компенсационные баллы в размере 50% от C_i , если «красная» Команда выиграла;

20.7. Игрок не получает компенсационные баллы, если он не оставил в Лучшем ходе ни одного «чёрного» Игрока;

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.

Статья 21. Определение итоговых мест в Турнире при равном количестве баллов рейтинга

21.1. При равенстве баллов рейтинга у двух или более Игроков, преимущество получает Игрок:

1. набравший наибольшее количество дополнительных баллов;
2. имеющий большее количество побед;
3. имеющий большее количество побед на активных ролях (Капитан команды «черных» /Капитан команды «красных»);
4. имеющий большее количество «выведений» во вторую Ночную фазу Игры за роль Игрока команды «красных» или Капитана команды «красных»;
5. имеющий меньшее количество поражений на активных ролях (Капитан команды «черных» /Капитан команды «красных»).

21.2. При равенстве всех вышеперечисленных показателей преимущество того или иного Игрока определяется жребием.

Статья 22. Протесты на результат Игры

22.1. для подачи протеста Игрок должен сделать запись в соответствующей графе Протокола Игры не позднее начала следующей Игры.

22.2. протест рассматривается Судьей Игры или Главным судьей Турнира.

22.3. в процессе принятия решения Судья Игры вправе использовать видеозапись Игры, а также привлекать к решению Оргкомитет ММТ.

22.4. решение Судьи Игры по протесту окончательное и обжалованию или дальнейшему рассмотрению в рамках Турнира не подлежит. Игрок имеет право подать протест на действия Судей в Оргкомитет ММТ.

22.5. в случае выявления нарушения, повлиявшего на Игру, Судья Игры может назначить переигровку.

Статья 23. Рекомендации для Судей Игры

23.1. если во время речи одного из Игроков другой Игрок получает фол, и этот фол не связан с чрезмерной жестикуляцией или иным чрезмерным проявлением эмоций, если этот фол не является третьим для Игрока, то рекомендуется дождаться окончания речи Игрока, а затем объявить какой Игрок и за что получил фол.

23.2. если Игрок совершает выкрик/высказывание вне своей минуты и это длится более 2 секунд, необходимо озвучить получение фола сразу же. Если после этого нарушитель не остановится, а продолжит выкрик/высказывание - необходимо поставить ему ещё один фол, и так далее до тех пор, пока нарушение не прекратится или Игрок не будет удалён из Игры.

23.3. если фол является третьим фолом Игрока, то фол и причина его постановки должны быть объявлены незамедлительно.

23.4. рекомендуется ограничивать вмешательства Судьи Игры в Игру, не допускать комментариев происходящего в форме оценок, избегать любых форм реакций на обсуждение Игроков, кроме как для удержания контроля за Игрой.

23.5. если Судья Игры имеет намерение сделать Игрокам предупреждение или обратиться к ним с просьбой (говорить громче, называть друг друга на

Вы и т.д.), необходимо делать это в паузе между речами Игроков, дабы не сбивать их с мысли и тем самым не влиять на игровой процесс.

23.6. при большом количестве Фолов Игроков настоятельно рекомендуется в паузе между речами Игроков или в начале Дневной фазы Игры объявить Игрокам о количестве Фолов. Необходимо напоминать про наличие третьего Фола Игрокам, которые их имеют.

Статья 24. Речевые команды Судей Игры

24.1. Судья Игры использует стандартный набор команд к каждому процессу и фазе в Игре. Судья Игры повторяет команды одинаково, соблюдая порядок в их последовательности.

24.2. Судья Игры может выбрать формат обращения к Игрокам: только по порядковым номерам Игроков за Соревновательным столом, только по Игровым псевдонимам, совмещая в обращении к Игрокам их порядковые номера и Игровые псевдонимы.

24.3. Команды Судьи Игры во время первой Ночной фазы Игры: «В городе ночь».

(Распределение Игровых ролей происходит с равным интервалом примерно в 7 секунд):

«игрок №1 ник...»,

«игрок №2 ник...»,

«игрок №3 ник...»,

и т.д.

«Просыпается команда «черных», у вас время (75 секунд) на Договорку»,

«Команда «черных» засыпает»,

«60 секунд свободной посадки»,

«В городе утро».

24.4. Команды Судьи Игры во время Дневной фазы Игры:

«игрок №1, Ваша минута»,

«игрок №3, (игровой ник), Ваша минута» и т.д.

24.5. Команды Судьи Игры во время второй Ночной фазы Игры:

«В городе ночь. Команда «черных» проходит мимо игроков под номерами»:

«номер 1, номер 2, номер 3...» и т.д.,

«Просыпается дон и делает проверку»,

«Дон засыпает»,

«Просыпается Шериф и делает проверку»

«Шериф засыпает»

В городе продолжается ночь. Игрок номер, (Игровой ник) ..., у вас есть 20 секунд на лучший ход, не снимая маски».

24.6. при озвучивании «лучшего хода» Судья Игры подтверждает принятие тройки предполагаемых Игроков Команды «черных» фразой: «№ № принято».

24.7. Команды Судьи Игры во время второй и последующей Дневных фаз Игры:

«В городе утро. Прощальная минута игрока №.»

«Убираем руки, локти с Соревновательного стола, убираем всю жестикуляцию»,

«На голосование были выставлены следующие кандидатуры: (перечисление по порядку выставления)»

«Повторяю порядок голосования: (повторное перечисление по порядку)»,

«Голосование: №..., за игрока №..., спасибо»

«Поставьте на стол руки все, кто не проголосовал».

«Игрок №, вы набрали большинство голосов. Ваша заключительная минута».

«Стоп игра, победа мафии/мирного города, мафией были Игроки No... No..., Дон игры Игрок No..., шериф Игрок No...»

24.8. Команды Судьи Игры во время равного количество голосов у двух или более Игроков во время Дневных фаз Игры:

«Переголосование между игроками: № и №. Игрок №, ваши 30 секунд».

Если Игрок начинает свою речь на переголосовании, перепутав последовательность, его речь останавливается, не наказывается фолом, Судья даёт 30 секунд тому, кто первый в очереди.

«Итак, повторное голосование между игроками № и №». Повторное равное распределение голосов между игроками.

«Кто за то, чтобы все игроки (оба игрока) покинули игру?»

24.9. Команды Судьи Игры во время нарушения Игроками Правил Игры:

«Фол»,

«Предупреждение/фол за чрезмерную жестикуляцию»,

«Игрок №, Третий фол за...».

«Игрок №, Вы удалены из Игры. Вы покидаете Игру без права речи».

«Игрок № - Желтая карточка».

«Я объявляю стоп-игру. Победа противоположной команды».

Статья 25. Работа Судей Игры с Протоколом Игры

25.1. Во всех Играх используется только официальный протокол Игры. Протокол Игры заполняет Судья Игры.

25.2. До начала Игры Судья Игры готовит Протокол Игры, указывая: название Турнира, стадию Турнира, порядковый номер Игры; дату проведения Игры; Игровой ник Судьи Игры.

25.3. После определения Соревновательных секторов Судья Игры вписывает Игровые псевдонимы Игроков в соответствующие графы Протокола Игры.

25.4. После окончания Игры Судья Игры заполняет графу Протокола «Роль». В Протокол Игры вносятся только активные роли и обозначаются следующими буквами: М – Игрок команды «черных», Ш – Капитан команды «красных», Д – Капитан Команды «черных».

25.5. По ходу Игры Судья Игры фиксирует игровые действия в соответствующих графах Протокола Игры: Фолы, выставление на голосование, количество голосов.

25.6. В графе «Выведение» Судья Игры фиксирует результаты выведения Игроков из Игры во время Ночной фазы Игры. Промах фиксируется крестиком или прочерком.

25.7. В графе «Результат» таблицы голосования фиксируются номера Игроков, покинувших Игру в результате голосования. Если никто не покинул Игру, ставится прочерк.

25.8. В графе «Лучший ход» Судья Игры фиксирует номер Игрока, выведенного из Игры во вторую Ночную фазу Игры, и его вариант трёх игроков Команды «черных». В случае «промаха» во вторую Ночную фазу Игры, Судья Игры ставит в этой графе прочерк.

25.9. После завершения Игры Судья Игры заполняет графу «Победившая команда» значениями «красные» или «чёрные».

25.10. Судья Игры, в соответствии с результатом Игры, заполняет столбец «Баллы», внося туда для каждого Игрока баллы, полученные им за победу

или поражение его команды.

25.11. Судья Игры также заполняет столбец «Доп. Баллы», внося туда количество дополнительных баллов, присуждённых Игрокам по решению Судьи/Судей Игры, а также баллы за «лучший ход», за вычетом штрафных баллов за Удаление из Игры или негативные игровые действия.

25.12. В случае подачи протеста Игрок, подавший протест, фиксирует в графе «Протест» свой Игровой псевдоним. .

25.13. В графе «Судья» Судья Игры вносит свою фамилию и расписывается после внесения всех данных в Протокол Игры.

Статья 26. Критерии присуждения дополнительных баллов

26.1. Рекомендуются снижать баллы Игрокам, использующим в процессе Игры излишне эмоциональное поведение (крики и прочее).

26.2. Рекомендации для поощрения Игроков Команды «черных» и Капитана Команды «черных»:

- Игрок в процессе Игры объявил себя Капитаном Команды «красных» с четкой аргументацией, с отсутствием или небольшим количеством логических ошибок в предлагаемой им версии и эта версия была признана Игроками приоритетной;
- Игрок выиграл решающее голосование, при этом принимал активное участие в игровом процессе и оказал на него значительное влияние;
- Игрок сделал в процессе Игры сильный, нестандартный ход, приведший команду к победе (например, голосование в Капитана Команды «красных», черная проверка Игрока Команды «черных» в нужной ситуации, рискованные голосования, подъем двух Игроков Команды «красных» в нужной ситуации и т.д.);
- Игрок оказывал в процессе Игры значительное влияние на ключевые игровые события (голосования, выбор версии Игры, проверки Капитана Команды «красных» и т.д.).

26.3. Если Игрок Команды «черных» или Капитан Команды «черных» в процессе Игры имел возможность с высокой вероятностью выиграть Игру в критической ситуации, но не сделал этого, то в большинстве случаев он не получает дополнительные баллы.

26.4. Рекомендации для поощрения Игроков Команды «красных» и Капитана Команды «красных»:

- Игрок сплотил вокруг себя большую команду из красных Игроков и обеспечил правильную последовательность вывода Игроков Команды «черных» из Игры;
- Игрок правильно разобрался в командах, предлагал нетривиальные ходы и комбинации, приведшие к победе;
- Игрок по ходу Игры совершал правильные игровые действия с высоким КПД: правильно выставлял, правильно голосовал, правильно строил команды, играл против Игроков Команды «черных», вовремя предлагал правильные деления стола;
- Игрок правильно проголосовал на решающем голосовании и при этом принимал активное участие в игровом процессе, оказал на него значительное влияние;
- Игрок сделал в процессе Игры сильный, нестандартный ход, приведший команду к победе (слом в Игрока Команды «черных» и последующая сухая победа, грамотное прикрытие Капитана Команды «красных», подъем двух Игроков Команды «черных» в первую Дневную фазу Игры и т.д.);
- Капитан Команды «красных» сыграл так, что его игровая версия была значительно сильнее версии лжекапитана (или версия лжекапитана отсутствовала по причине правильных действий Капитана Команды «красных»);
- Игрок оставил верные и очень жесткие игровые инструкции оставшимся в Игре Игрокам после выведения из Игры в Ночную фазу Игры, по которому правильно проголосовали на решающем голосовании.