

Регламент расстановки баллов

в редакции 3.0 от 01 августа 2026 г.

1. Общие принципы

1.1. Турнирные правила учитывают личный вклад игрока в результат игры. Награждаются действия которые приносят пользу команде («плюсовые») и штрафуются которые приносят вред («минусовые»). Дополнительными баллами награждаются как игроки из победившей так и из проигравшей команды.

1.2. Баллы за игру складываются из следующих составляющих:

- а) основных баллов, которые присваиваются игрокам команды победителей
- б) дополнительных баллов игрокам за личные действия (ходы) в игре
- в) баллов лучшего хода
- г) компенсационных баллов за попадание в первый отстрел

2. Основные баллы

2.1. Каждый игрок из победившей команды получает 1,00 балл за победу.

2.2. Ничья и поражение оцениваются в ноль баллов.

3. Дополнительные баллы

3.1. Игрок как победившей, так и проигравшей команды может получить доп. балл в интервале $-2,50 \dots +2,50$ в зависимости от его реального вклада в игру.

3.2. Судья не обязан делить баллы равномерно и вправе не давать дополнительные баллы игроку из победившей команды, если действия игрока не имели влияния на ход игры.

3.3. Шаг начисления дополнительных баллов — 0,25 балла.

4. Баллы лучшего хода

4.1. Право оставить «лучший ход» (ЛХ) и получить за него баллы имеют игроки, убитые в первую ночь и игрок, ушедший с путаной в первую ночь.

4.2. В случае ухода игроков на первом дневном голосовании право на лучший ход теряют как игроки, ушедшие в первую ночь, так и заголосованные на первом дневном голосовании игроки.

4.3. В зависимости от числа игроков на момент начала игры в лучший ход игрок может записать либо три числа (при 9 и 10 игроках), четыре (при 11 и 12 игроках) или пять (13 и более игроков).

4.4. За лучший ход баллы начисляются в соответствии с таблицей:

команда	угадал	13-14 игроков	11-12 игроков	9-10 игроков
мирных	2 стрелка	—	—	0,25
	3 стрелка	0,25	0,25	0,5
	4 стрелка	0,5	0,5	—
	5 стрелков	0,75	—	—
маньяка	2 мафии	—	0,25	0,75
	3 мафии	0,5	0,75	—
	4 мафии	0,75	—	—

4.5. Маньяк записывающий себя в ЛХ этим действием обнуляет себе возможные баллы ЛХ и получает желтую карточку.

4.6. Игроки команды мафии не получают баллы ЛХ, но не лишаются права его озвучивать.

5. Компенсационные баллы

5.1. Компенсация за «первый отстрел» начисляется в случае если никто ранее не покинул игру: 0,5 балла за каждый отстрел (начисляется игрокам любой команды). Компенсация не зависит от итога игры (победа, ничья, поражение).

6. Этическое поведение

6.1. Если регламентом турнира не оговорено иное, то действуют следующие штрафные баллы за опоздания (добавляются к доп. баллам первой игры):

- а. игрок не появился в клубе за 15 минут до начала первой игры: -0,5 балла
- б. игрок не появился в клубе на первую игру: -1 балл и пропуск первой игры

6.2. Для поддержания дисциплины за игровым столом вводятся:

- а. Желтая дисциплинарная карточка (за неэтичное поведение по отношению к другим игрокам, судьям, намеренную демонстрацию значительного видимого изменения стандартного эмоционального состояния с целью оказания психологического давления на других игроков; чрезмерно громкие звуки или выкрики)
- б. Красная дисциплинарная карточка (дисциплинарное наказание за повторное значительное нарушение, вторая желтая дисциплинарная карточка за одну игру). При получении красной карточки игрок немедленно покидает игровой стол молча.

6.3. Каждая желтая дисциплинарная карточка за Турнир это -0,5 балла в допбаллы текущей игры. В случае получения жёлтой карточки между играми — в закончившуюся игру.

7. Допбаллы игрокам любой команды

7.1. Намеренный слив игры, подыгрывание конкретному игроку -2,5 балла.

7.2. Намеренное ППК -2,5 балла.

7.3. Нарушение правил озвучивания лучшего хода с целью подсказки (жесты, шёпот, касания, маяки, снятие маски и т. д.) -2,5 балла.

7.4. Ссылка/намёки на ночные действия игроков («я не/слышал...») -1,5 балла.

7.5. Получение трёх фолов за игровой день, которое привело к снятию этого игрока на этот/следующий круг -0,5 балла. Потеря права голосования (в случае четырёх фолов), когда голос этого игрока был решающим ещё -0,5 балла.

7.6. Проигрыш/победа угадки в зависимости от её сложности -1,5...+1,5 балла.

7.7. Полностью пассивная игра — ноль допбаллов за игру.

8. Общие допы команды мирных

8.1. Игрок вне версии, не/намеренно покинувший игру получает -0,75 балла. Если игрок был в версии то -1,0 балл. В случае если уход приводит к автоматическому поражению команды -1,5 балла.

8.2. Любой игрок команды мирных за действия на первом дневном голосовании получает следующие баллы:

8.2.1. Выводящее голосование в единственное вскрытие ролью и иные действия приведшие к уходу роли (например, вскрытие ролью ей не являясь) -1 балл.

8.2.2. Спасение от слома во вскрывшегося ролью игрока +0,75 балла.

8.2.3. Ролевой игрок команды мирных не объявивший «не голосуюсь» перед голосованием в случае своего ухода получает -0,75 балла.

8.3. Голосование на критике в красного игрока -1,25 балла, в чёрного +1,25 балла.

8.4. Пробитие мафии на вскрытие или невскрытие +0,25 балла.

8.5. Голосование в шерифа на некритике -0,5 балла (в случае если шериф покинул игру).

8.6. Прикрытие ложной версии без отката в этот же день при появлении второй версии -0,5 балла.

8.7. Жёсткое завещание на поражение –0,5 балла.

9. Общие допы команды мафии

9.1. Игрок вне версии, не/намеренно покинувший игру получает –1,25 балла. Если игрок был в версии то –1,5 балла.

9.2. Любой игрок команды мафии пустивший в себя путану в первый игровой день получает –0,75 балла. (Не применяется в случае если закрывающий перенаправил путану в другого игрока)

9.3. «Бесплатный» уход в первую игровую ночь от выстрела маньяка (отсутствие вскрытия шерифом/доктором если таких не было в первый день) –0,75 балла.

9.4. Голосование на критике в чёрного –1,25 балла (кроме случаев когда явно не хватит голосов)

9.5. Вскрытие с красной проверкой контрвскрытия –1,25 балла.

10. Допы Мирному жителю

10.1. Направление путаны в маньяка игры +1,5 балла.

10.2. Вскрыл направлением путаны мафию +0,5 балла за каждого игрока.

10.3. Действия по прикрытию шерифа игры: –1,5...+1,5 балла.

10.4. Действия по прикрытию путаны игры: –1,5...+1,5 балла.

11. Допы Путане

11.1. Не/намеренное скрывание своей игровой роли, отсутствие/искажение информации о проверках на прощальной речи: до –1,5 баллов.

11.2. Личные действия по нахождению и блокировке маньяка игры: до +1,5 балла.

11.3. Личные действия по нахождению и блокировке мафии: до +1,0 балла за каждого игрока.

12. Допы Шерифу

12.1. Не/намеренное скрывание своей игровой роли, отсутствие/искажение информации о проверках на прощальной речи: до –1,5 баллов.

12.2. Личные действия, которые привели к проигрышу/выигрышу версии шерифа: –1,5...+1,5 балла.

12.3. Трата проверки на вскрывшегося лжешерифа –1,5 балла.

12.4. Трата проверки на вскрывшегося доктора, путаны в отсутствие контрвскрытия –1,5 балла.

13. Допы Доктору

13.1. Не/намеренное скрывание своей игровой роли, отсутствие/искажение информации о лечении на прощальной речи: до –1,5 баллов.

13.2. Личные действия, которые привели к проигрышу/выигрышу версии доктора: –1,0...+1,0 балла.

13.3. Вылечил мирного игрока в отсутствие путаны и маньяка +0,75 за каждое лечение. В случае если это действие привело к победе команды +1,50

14. Допы Мафии

14.1. В случае убийства маньяком в первую ночь записал шерифа в ЛХ и вскрывшись шерифом дал настоящего шерифа чёрной проверкой +1 балл. (Не применяется если шериф до этого уже был вскрыт на стол)

14.2. Помощь дону в нахождению шерифа в первую ночь до +0,5 балла.

15. Допы Дону

15.1. В случае убийства маньяком в первую ночь записал шерифа в ЛХ и вскрывшись шерифом дал настоящего шерифа чёрной проверкой +0,75 балла. (Не применяется если шериф до этого уже был вскрыт на стол)

15.2. Отстрелил шерифа в первую ночь +1 балл.

15.3. Личные действия, которые привели к проигрышу/выигрышу версии шерифа в случае игры в две версии: –1,5...+1,5 балла.

16. Допы Маньяку

16.1. Действия, которые привели к значительному усилению команды мирных (неотстрел красных проверок путаны и т. п.) до –1,5 балла.