

Система турнирных баллов iMafia Points

Version 3.0.1 (16.08.2025)

	победа	проигрыш	ничья
мирный	2	1	0.5
шериф	2	1	0.5
мафия	2	1	0.5
дон	2	1	0.5
Доп баллы	0.2 - 2	0.2 - 2	0
Отриц. допы	0.1 - 2	0.1 - 2	0.1 - 2
ЛХ один	0.2	0.2	0.2
ЛХ двойка	0.5	0.5	0.5
ЛХ тройка	0.8	0.8	0.8

1. Пояснение по расставлению положительных доп. баллов:

- 1.1. Шаг расстановки доп. баллов для команды победителей – **0.2**.
- 1.2. Шаг доп. балла из проигравшей команды – **0.2**.
- 1.3. Максимальное количество игроков, которое может получить доп. баллы, не ограничено.
- 1.4. Максимальная сумма доп. баллов, которую может поставить судья в одной игре, не ограничена.
- 1.5. Доп. баллы 1.8 и 2 – ставится за экстраординарные действия (как победа в соло) и только с разрешения ГС турнира.
- 1.6. Балл за попадание в 1 черного игрока в Лучший Ход составляет – **+0.2** балла.
- 1.7. Балл за попадание в 2 черных игроков в Лучший Ход составляет – **+0.5** балла.
- 1.8. Балл за попадание в 3 черных игроков в Лучший Ход составляет – **+0.8** балла.
- 1.9. Если в результате игры наступила ничья получение доп. баллов в игре невозможно. Все отрицательные доп. баллы, полученные до наступления ничьи, сохраняются.
- 1.10. Оценивание Первого Убиенного игрока доп. баллами. Судья оценивает действие ПУ вне зависимости от кол-ва записанных черных игроков в Лучший Ход. Ограничение в сумме Лучший Ход + доп. балл от Судьи составляет **1.6** балла. Получение балла 1.8 и 2 возможны только по решению Главного Судьи либо Члена ОСУ.
- 1.11. В случае Ничьи 0.5 балла за игру получают только Игроки, находящиеся за игровым столом на момент наступления Ничьи. Игроки, покинувшие игру ранее, получают 1 балл за игру (по аналогии с баллом за Проигрыш).

2. Пояснение по расставлению компенсационных баллов за ПУ (на турнире с дистанцией минимум 10+ отборочных игр):

2.1. В случае дистанции 10+ игр:

- а) ПУ 1-2 раза +0.2 за каждое поражение при отстреле,
- б) ПУ 3-4 раза +0.3 за каждое поражение при отстреле,
- в) ПУ 5+ раз +0.4 за каждое поражение при отстреле.

2.2. В случае финальной части турнира (4 игры):

- а) ПУ 1 раз +0.3 за поражение при отстреле,
- б) ПУ 2 раз +0.4 за каждое поражение при отстреле,
- в) ПУ 3+ раз +0.5 за каждое поражение при отстреле.

2.3. В случае серийной дистанции 8-9 игр:

- а) ПУ 1 раз +0.2 за поражение при отстреле,
- б) ПУ 2-3 раза +0.3 за каждое поражение при отстреле,
- в) ПУ 4+ раз +0.4 за каждое поражение при отстреле.

2.4. В случае убийства и выигрыше предыдущие баллы за убийство и проигрыш увеличиваются по описанной выше схеме.

3. Пояснение по расставлению отрицательных баллов:

3.1. Судья обязан поставить отрицательный балл в игре, только в строго перечисленных ситуациях.

3.2. Шаг расстановки отрицательных доп.баллов – 0.1.

3.3. Все отрицательные доп.баллы суммируются.

3.4. Сумма отрицательных доп. баллов одному игроку за 1 игру не более -2 баллов, за исключением минусов за дисциплинарные нарушения.

3.5. В случае, когда за столом произошло игровое действие, которое по мнению Судьи привело к поражению и не подпадает ни под один пункт, прописанный в данном документе, разрешить поставить минус игроку с разрешения Главного Судьи (категория не ниже Gold), либо с разрешения представителя ОСУ.

3.6. В случае, когда за столом произошло игровое действие, которое подпадает под пункт, прописанный в данном документе, но по мнению Судьи минус ставить игроку не заслужено, разрешить не ставить минус игроку с разрешения Главного Судьи (категория не ниже Gold), либо с разрешения представителя ОСУ.

4. Список игровых ситуаций, за которые ставятся отрицательные доп.баллы красным игрокам:

4.1. Выводящее голосование в красного игрока на ЗвЗ:

- 4.1.1. Красному игроку, голосующему на ЗвЗ без дополнительной информации от **-0.1** до **-0.4**. Минус не является обязательным. Судья имеет право ставить данный минус игрокам на свое усмотрение в зависимости от сложившейся игры.
- 4.1.2. Красному игроку, голосующему на ЗвЗ при возможном голосовании в баланс (продление игры и получение доп.информации) – **-0.6** (в ситуации, когда на критике, красные игроки голосуют в красного, который тянет версию дона и не откатывает, красные игроки минус не получают, а игрок, не откативший на критике получает **-1.4**)
- 4.1.3. Красному игроку, голосующему на ЗвЗ при возможном голосовании в баланс и уверенном завещании убитых игроков – **-1**.
- 4.1.4. В случае, когда один красный игрок собирает руки в другого игрока на ЗвЗ, но руку в этого игрока не ставит он также получает минус, как и другие игроки, которые проголосовали на ЗвЗ.

4.2. Слом стола:

- 4.2.1. Слом в красного игрока в нуле – **-0.5** (если красные выиграли) и **-1** (если красные проиграли)
- 4.2.2. Слом в красного игрока на критическом кругу (при 8-ых, при 6-ых, при 4-ых) – **-1.2**
- 4.2.3. Слом в шерифа в нуле – **-0.7** (если красные выиграли) и **-1.2** (если красные проиграли), остальные красные минус не получают.
- 4.2.4. В случае проигрыша при сломе одного мирного в другого, оставшаяся команда мирных минус не получает.

4.3. Подъем игроков на кругах при 6-ых и при 4-ых:

- 4.3.1. Красному игроку, который не поставил за подъем 2/3 игроков, при условии, что в результате подъема наступила бы точная победа города **-1**.

4.4. Подъем игроков на кругах при 6-ых и при 4-ых:

- 4.4.1. Красному игроку, который голосует\пилит в себя на угадке, что приводит к моментальному поражению города (черный игрок словил руку) **-1**.

4.4.2. Красному игроку, который голосует\пилит в проверенного красного игрока на угадывке, что приводит к моментальному поражению города (черный игрок словил руку) **-2**.

4.5. Критически ошибочное голосование:

4.5.1. Голосование в вскрывшегося шерифа на круге при 9-ых или при 10-ых в случае промаха может наказываться необязательным минусом по решению Судьи от **-0.2** до **-0.6**.

Судья может оценить, в зависимости от игровой ситуации, ставить ли минус игроку, который голосует в Шерифа игры на круге при 9-ых или при 10-ых. Это может быть минус, как за выводящее голосование, так и за не выводящее голосование, но активный сбор рук в Шерифа, либо же отсутствие минуса за выводящее/не выводящее голосование.

4.5.2. Голосование против совокупности 1-2 жестких завещаний точно красных игроков по игровой логике на критическом круге, которое привело к поражению (при условии, что все оставленные завещания в одних и тех же игроках) – **-0.6** (при 1 завещании) и **-1** (при 2 завещаниях).

4.5.3. Голосование против совокупности 3 и более жестких завещаний точно красных игроков по игровой логике на критическом круге, которое привело к поражению (при условии, что все оставленные завещания в одних и тех же игроках) – **-1.6**.

4.6. Игровые ситуации, которые привели к поражению города:

4.6.1. Шериф не проснулся 1 раз и не сделал проверку – **-0.5** (В случае, когда все цвета найдены минус не ставится).

4.6.2. Шериф не проснулся 2 раза и более и не делал проверки – **-1.2** (В случае, когда все цвета найдены минус не ставится).

4.6.3. Красному игроку, который вскрылся с черной проверкой красного игрока, тем самым забрав право на ошибку, а после откатил – **-0.8** (В случае, если по игровой логике это действие было спровоцировано черным игроком, минус не ставится).

4.6.4. Шерифу игры, который оставил за столом неверные проверки (В случае если конкретно это действие привело к поражению города) – **-1.5**.

4.6.5. Красному игроку, который вскрылся шерифом и не откатил против настоящего – **-1.6**.

4.6.6. Шерифу который забыл свою роль – **-2**.

4.6.7. При попиле 4 красных игроков при 8 игроках за столом, 3 красных игроков при 6 игроках за столом минуса ставятся таким же образом, как и при попиле 3 красных игроков при 9 игроках за столом.

4.6.8. Красному игроку, который вписался в версию дона и на критическом круге готов уйти вместо дона – **-1** (красные игроки, голосующие в него минуса не получают).

4.7. Завещания:

- 4.7.1. Красному игроку, оставившему жесткое неправильное завещание на некритическом кругу (при условии, что город сыграл по этому завещанию и проиграл) – **-0.4**.
- 4.7.2. Красному игроку, оставившему жесткое неправильное завещание перед критическим кругом (вне зависимости от исхода игры) – **-0.6**.
- 4.7.3. Первоубиенному Красному Игроку оставившему жесткое неправильное завещание в Шерифа игры, после чего Шериф был заголосован на кругу при 9ых, – **-0.4** (в случае выигрыша) и **-0.6** (в случае проигрыша).

4.8. Другие ситуации:

- 4.8.1. Красному игроку или Шерифу, который сломал попил, где было 1-3 черных игрока в любого игрока **-0.7** в случае поражения (не относится к ситуации, если ты сломал в проверенного черного игрока).
- 4.8.2. Красному игроку, который при единственной версии игры за столом не соглашается на попил 3 игроков либо ломает попил 3 игроков при условии, что в попиле был хотя бы 1 игрок черный **-1** (при условии, что он в попиле).
- 4.8.3. Удаление шерифа, чёрного либо дона на фазе оставление лучшего хода **-1**.
- 4.8.4. В случае удаления шерифа на нулевом кругу либо на фазе оставления лучшего хода Красные игроки минуса за голосование на 3в3 не получают.
- 4.8.5. Красному игроку, который на кругу при 6 либо на кругу при 5 (в случае если круг критический) не голосует с достоверно красным игроком по игровой логике **-0.6** (при проигрыше).

*Инициатором может считаться, любой игрок, которому вскрылся шериф и который управляет столом в тот момент и настаивает на попиле 3 красных игроков.

5. Список игровых ситуаций, за которые ставятся отрицательные доп.баллы черным игрокам:

5.1. Промахи:

- 5.1.1. Черному игроку, который совершил промах в одну ночь при назначенной динамике **-0.3** (в случае проигрыша), **-0.2** (в случае выигрыша).
- 5.1.2. Черному игроку, который совершил промах при назначенной статике **-0.6** (в случае проигрыша), **-0.5** (в случае выигрыша).
- 5.1.3. Черному игроку, который совершил промах при четко назначенном отстреле на 3в3\2в2\1в1 **-2**.
- 5.1.4. Дон который назначил динамику непонятную 1-2 черным игрокам, при условии что он/и это явно обозначили на договорке - минусы получает дон по п. 5.1.1.
- 5.1.5. Дону который не назначил динамику в случае своего ухода и произошел промах **-0.4**.

5.1.6. Черным игрокам которые сделали промах в результате п.5.1.5 **-0.3**.

5.1.7. Tактический промах **-0.5** (В случае поражения команды).

5.2. Голосование:

5.2.1. Черному игроку, сломавшему в черного игрока в нуле **-0.8**.

5.2.2. Черному игроку, сломавшему в Дона в нуле **-1.2**.

5.2.3. Черному игроку, который не поставил руку за подъем 3\2 красных, что привело бы к точной победе мафии **-2**.

5.3. Другие ситуации:

5.3.1. Дону, который забыл проснуться 1 ночь **-0.5** (не относится к ситуации, когда шериф уже был проверен или убит).

5.3.2. Черному игроку, который дал такую контрверсию, которая в любом случае приводит к математической победе красных **-1**.

5.3.3. Черному игроку, который вскрылся шерифом с настоящим шерифом проверенным красным убив тем самым состоятельность контр-версии **-1** (черному игроку) и **-1.5** (дону).

5.3.4. Черному игроку, который не проснулся на договорке **-2** (В случае, если Дон провел договорку не снимая маски и его команда выиграла – минус не ставится).

5.3.5. Не сдавшемуся Черному игроку, который на критическом круге не выставил любого другого красного и ушел на голосовании всеми руками **-1** (при проигрыше).

6. Дисциплинарные ситуации в которых игроки получают отрицательные баллы:

6.1. Игрок получивший 4-й фол\удаление на некритическом кругу **-0.5**.

6.2. Мат (не оскорбляющий никого) **-0.5**.

6.3. Игрок получивший 4-й фол\удаление на крит кругу **-1**.

6.4. Прямое оскорбление игрока(ов)\судьи **-1.5**.

6.5. Игрок сделавший ППК **-2**.

6.6. Прямое оскорбление игрока(ов)\судьи с использованием ненормативной лексики **-2**.

6.7. Конфликтная ситуация вне игрового стола на территории проведения турнира, выходящая за рамки этических норм **от -0.5 до -2** на усмотрение Главного Судьи турнира.

6.8. Озвучивание игры в таблицу **-4** (Принимает решение ГС на основе рекомендации ОСУ).

6.9. В случае, если судья подозревает, что игрок совершил действие в игре, которое привело к тому, что его команда лишилась шансов на выигрыш, с целью слива игры, Главный Судья турнира (категория не ниже Gold) либо член ОСУ имеет право поставить минус игроку в размере **-4** и обязан передать данную ситуацию в ОДР.

Отдел Судейского Управления:

г-н Тони (Максим Шелковый)

г-жа Vegas (Анна Зуйкова)

г-н Vadimskii (Вадим Безкоровайный)

г-жа Kamille (Камилла Сарваровская)

г-н Товен (Андрей Волошин)

г-жа Midori (Александра Сегеда)

г-жа Космічна (Мария Билогуб)

Two handwritten signatures in black ink. The top signature is for Maxim Shelkovy and the bottom one is for Anna Zuykova.Two handwritten signatures in black ink. The top signature is for Vadim Bezkorovaynyy and the bottom one is for Kamilla Sarvarovskaya.A handwritten signature in black ink for Andrey Voloshin.A handwritten signature in black ink for Alexandra Segeda.A handwritten signature in black ink for Maria Bilogub.