

Система турнірних балів
iMafia Points
Version 2.0.0 (16.01.2024)

| | перемога | програв | нічия |
|---------------|----------|---------|---------|
| мирний | 2 | 1 | 0.5 |
| шериф | 2 | 1 | 0.5 |
| мафія | 2 | 1 | 0.5 |
| дон | 2 | 1 | 0.5 |
| Дод.бали | 0.2 - 2 | 0.1 - 1 | 0 |
| Від'ємні бали | 0.1 - 2 | 0.1 - 2 | 0.1 - 2 |
| КХ один | 0.2 | 0.2 | 0.2 |
| КХ двійка | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| КХ трійка | 0.7 | 0.7 | 0.7 |

1. Пояснення щодо розставлення позитивних додаткових балів:

- 1.1 Крок розставлення дод.балів для команди переможців 0.2
- 1.2 Крок дод.бала з команди, що програла 0.1
- 1.3 Максимальна кількість гравців, яка може отримати додаткові бали - **7** гравців. Не більше 3 гравців з команди, що програла.
- 1.4 Максимальна сума додаткових балів, яку може поставити суддя в одній грі – **5** балів.
- 1.5 Дод.бали **1.8** і **2** - ставляться за екстраординарні дії (як перемога в соло) і тільки з дозволу ГС турніру. Якщо в грі гравець отримує екстраординарний дод.бал - ніхто з команди-переможниці дод.бал отримати не може.
- 1.6 Бал за потраплення у 1 чорного гравця у Кращий Хід становить **+0.2** бала.
- 1.7 Бал за потраплення у 2 чорних гравців у Кращий Хід становить **+0.4** бала.
- 1.8 Бал за потраплення в 3 чорних гравців у Кращий Хід становить **+0.7** бала.
- 1.9 Якщо в результаті гри настала нічия, отримання додаткових балів у грі неможливе. Усі негативні додаткові бали, отримані до настання нічиї, зберігаються.

2. Пояснення щодо розставлення компенсаційних балів за ПУ (на турнірі з дистанцією мінімум 10+ відбіркових ігор):

2.1 У разі дистанції 10+ ігор:

- a. ПУ 1-2 рази +0.2 за кожний програш при відстрілі,
- b. ПУ 3-4 рази +0.3 за кожний програш при відстрілі,
- c. ПУ 5+ разів +0.4 за кожний програш при відстрілі.

2.2 У разі фінальної частини турніру (4 гри):

- a. ПУ 1 раз +0.3 за програш при відстрілі,
- b. ПУ 2 разів +0.4 за кожний програш при відстрілі,
- c. ПУ 3+ разів +0.5 за кожний програш при відстрілі.

2.3 У разі серійної дистанції 8-9 ігор:

- a. ПУ 1 раз +0.2 за програш при відстрілі,
- b. ПУ 2-3 рази +0.3 за кожний програш при відстрілі,
- c. ПУ 4+ разів +0.4 за кожний програш при відстрілі.

2.4 У разі вбивства і виграшу попередні бали за вбивство і програш збільшуються за описаною вище схемою.

3. Пояснення щодо розставлення від'ємних балів:

3.1 Суддя зобов'язаний поставити від'ємний бал у грі, тільки в строго перерахованих ситуаціях.

3.2 Крок розставлення від'ємних дод.балів 0.1

3.3 Усі від'ємні дод.бали підсумовуються

3.4 Сума від'ємних додаткових балів одному гравцеві за 1 гру не більше -2 балів (за винятком мінусів за дисциплінарні порушення).

3.5 У разі, коли за столом відбулася ігрова дія, яка, на думку Судді, призвела до поразки і не підпадає під жоден пункт, прописаний у цьому документі, дозволити поставити мінус гравцеві з дозволу Головного Судді (категорія не нижче Gold), або з дозволу представника ОСУ.

3.6 У разі, коли за столом відбулася ігрова дія, яка підпадає під пункт, прописаний у цьому документі, але, на думку Судді, гравець не заслуговує на мінус, дозволити не ставити мінус гравцеві з дозволу Головного Судді (категорія не нижче Gold), або з дозволу представника ОСУ.

4. Список ігрових ситуацій, за які ставляться від'ємні додаткові бали червоним гравцям:

4.1 Підйом 3 червоних гравців на колі за 9-их при живому шерифі:

4.1.1 Кожний червоний гравець, який проголосував за підйом **-0.3**. Суддя має право ставити цей мінус гравцям на свій розсуд залежно від гри, що склалася.

4.1.2 Шериф і/або Ініціатор* отримують **-0.8**

4.1.3. Якщо за столом є два червоних, які встали на протипагу один одному й агітують за свій підйом, то отримують по **-0.5**

4.2 Підйом 3 червоних гравців на колі за 9-их при вбитому шерифі та червоній перевірці:

4.2.1 Кожний червоний гравець, який проголосував за підйом **-0.2**. Суддя має право ставити цей мінус гравцям на свій розсуд залежно від гри, що склалася.

4.2.2 Червона перевірка **-0.6**

4.2.3 Якщо за столом є два червоних, які встали на протипагу один одному й агітують за свій підйом, то отримують **-0.6** (У разі, коли є така ситуація, ніхто з червоних гравців мінус не отримує)

4.3 Вивідне голосування в червоного гравця на ЗвЗ:

4.3.1 Червоному гравцеві, який голосує на ЗвЗ без додаткової інформації від **-0.1** до **-0.4**. Мінус не є обов'язковим. Суддя має право ставити цей мінус гравцям на свій розсуд залежно від гри, що склалася.

4.3.2 Червоному гравцеві, який голосує на ЗвЗ при можливому голосуванні на баланс (продовження гри й отримання додаткової інформації) - **0.6** (У ситуації, коли на критиці червоні гравці голосують за червоного, який тягне версію дона і не відкочує, червоні гравці мінуса не отримують, а гравець, який не відкотив на критиці, отримує **-1.4**)

4.3.3 Червоному гравцеві, який голосує на ЗвЗ за можливого голосування в баланс + упевненого заповіту вбитих гравців **-1**

4.3.4 У разі, коли один червоний гравець збирає руки в іншого гравця на ЗвЗ, але руку в цього гравця не ставить він також отримує мінус, як і інші гравці, які проголосували на ЗвЗ.

4.4 Злам столу:

4.4.1 Злам у червоного гравця в нулі **-0.5** (якщо червоні виграли) і **-1** (якщо червоні програли)

4.4.2 Злам у червоного гравця на критичному колі (за 8-ми, за 6-ти, за 4-х) **-1.2**

4.4.3 Злам у шерифа в нулі **-0.7** (якщо червоні виграли) і **-1.2** (якщо червоні програли) - (інші червоні мінус не отримують)

4.4.4. У разі програшу під час зламу одного мирного в іншого, команда мирних, що залишилася, мінус не отримує.

4.5 Підйом гравців на колах за 6-ох і за 4-ох:

4.5.1 Червоному гравцеві, який не поставив за підйом 2\3 гравців, за умови, що в результаті підйому настала б точна перемога міста **-1**

4.6 Голосування на угадайці:

4.6.1 Червоному гравцеві, який голосує\піляє в себе на угадайці, що призводить до моментальної поразки міста (чорний гравець спіймав руку) **-1**

4.6.2 Червоному гравцеві, який голосує\пілить у перевіреного червоного гравця на угадайці, що призводить до моментальної поразки міста (чорний гравець спіймав руку) **-2**

4.7 Критично помилкове голосування:

4.7.1 Голосування за шерифа, який розкрився на колі за 9-их (за 10-их у разі промаху) **-0.2** (у разі не вивідного голосування), **-0.4** (у разі вивідного голосування) і **-0.6** (у разі вивідного голосування і програшу)

4.7.2 Голосування проти сукупності 1-2 жорстких заповітів точно червоних гравців за ігровою логікою на критичному колі, що призвело до поразки (за умови, що всі залишені заповіти в одних і тих самих гравців) **-0.6** (при 1 заповіті) і **-1** (при 2 заповітах)

4.7.3 Голосування проти сукупності 3 і більше жорстких заповітів точно червоних гравців за ігровою логікою на критичному колі, яке призвело до поразки (за умови, що всі залишені заповіти в одних і тих самих гравців) **-1.6**

4.7.4 У випадку, коли Червона перевірка у Шерифа збирає руки у Шерифа на колі при 9-х, Червона перевірка отримує мінус у повному розмірі згідно з пунктами iMafia Points, інші червоні гравці отримують зменшений мінус на 50%.

4.8 Ігрові ситуації, які призвели до поразки міста:

4.8.1 Шериф не прокинувся 1 раз і не зробив перевірку **-0.5** (У разі, коли всі кольори знайдені мінус не ставиться)

4.8.2 Шериф не прокинувся 2 рази і більше і не робив перевірки **-1.2** (У разі, коли всі кольори знайдені мінус не ставиться)

4.8.3 Червоному гравцеві, який розкрився з чорною перевіркою червоного гравця, тим самим забравши право на помилку, а після відкотив **-0.8** (У разі, якщо за ігровою логікою ця дія була спровокована чорним гравцем, мінус не ставиться)

4.8.4 Шерифу гри, який залишив за столом невірні перевірки (У разі якщо конкретно ця дія призвела до поразки міста) **-1.5**

4.8.5 Червоному гравцеві, який розкрився шерифом і не відкотив проти справжнього **-1.6**

4.8.6 Шерифу, який забув свою роль **-2**

4.8.7 У разі попилу 4 червоних гравців за 8 гравців за столом, 3 червоних гравців за 6 гравців за столом мінуси ставляться так само, як і в разі попилу 3 червоних гравців за 9 гравців за столом.

4.8.8 Червоному гравцеві, який вписався у версію дона і на критичному колі готовий піти замість дона **-1**. (Червоні гравці, які голосують за нього, мінуса не отримують)

4.9 Заповіти:

4.9.1 Червоному гравцеві, який залишив жорсткий неправильний заповіт на некритичному колі (за умови, що місто зіграло за цим заповітом і прогало) **-0.4**

4.9.2 Червоному гравцеві, який залишив жорсткий неправильний заповіт перед критичним колом (незалежно від результату гри) **-0.6**

4.9.3 Першовбитому Червоному Гравцеві, який залишив жорсткий неправильний заповіт в Шерифа гри, після чого Шерифа було заголосовано на колі за 9ох, **-0.4** (у разі виграшу) і **-0.6** (у разі програшу).

4.10 Інші ситуації:

4.10.1. Червоному гравцеві або Шерифу, який зламав попіл, де було 1-3 чорних гравця в будь-якого гравця **-0.7** у разі поразки (Не стосується ситуації, якщо ти зламав у перевіреного чорного гравця).

4.10.2. Червоному гравцеві, який за єдиної версії гри за столом не погоджується на попіл 3 гравців або ламає попіл 3 гравців за умови, що в попілі був хоча б 1 гравець чорний **-1** (за умови, що він у попілі)

4.10.3. Видалення шерифа, чорного або дона на фазі залишення кращого ходу **-1**

4.10.4. У разі видалення шерифа на нульовому колі або на фазі залишення кращого ходу Червоні гравці мінуса за голосування на ЗвЗ не отримують.

4.10.5 - Червоному гравцеві, який на колі за 6 або на колі за 5 (у разі, якщо коло критичне) не голосує з достовірно червоним гравцем за ігровою логікою, **-0.4** (у разі програшу)

*Ініціатором може вважатися будь-який гравець, якому розкрився шериф і який керує столом у той момент і наполягає на попілі 3 червоних гравців.

5. Список ігрових ситуацій, за які ставляться від'ємні додаткові бали чорним гравцям:

5.1 Промахи:

5.1.1 Чорному гравцеві, який здійснив промах в одну ніч за призначеної динаміки **-0.3** (у разі програшу), **-0.2** (у разі виграшу)

5.1.2 Чорному гравцеві, який зробив промах за призначеної статистики **-0.6** (у разі програшу), **-0.5** (у разі виграшу)

5.1.3 Чорному гравцеві, який зробив промах при чітко назначеному відстрілі на 3в3\2в2\1в1 **-2**

5.1.4 Дон, який призначив динаміку незрозумілу 1-2 чорним гравцям, за умови, що він/вони це явно позначили на договорці - мінуси отримує дон за п. 5.1.1.

5.1.5 Дону який не призначив динаміку в разі свого відходу з гри і стався промах **-0.4**

5.1.6 Чорним гравцям, які зробили промах у результаті п.5.1.5 **-0.3**

5.1.7 Тактичний промах **-0.5** (У випадку поразки команди)

5.2 Голосування:

5.2.1 Чорному гравцеві, який зламав у чорного гравця в нулі **-0.8**

5.2.2 Чорному гравцеві, який зламав у Дона в нулі **-1.2**

5.2.3 Чорному гравцеві, який не поставив руку за підйом 3\2 червоних, що призвело б до точної перемоги мафії **-2**

5.3 Інші ситуації:

5.3.1 Дону, який забув прокинутися 1 ніч **-0.5** (не стосується ситуації, коли шериф уже був перевірений або вбитий)

5.3.2 Чорному гравцеві, який дав таку контрверсію, яка в будь-якому разі призводить до математичної перемоги червоних **-1**

5.3.3 Чорному гравцеві, який розкрився шерифом зі справжнім шерифом, перевіреним червоним, вбивши тим самим спроможність контр-версії **-1** (чорноиу гравцеві) і **-1.5** (дону)

5.3.4 Чорному гравцеві, який не прокинувся на договорці **-2** (У разі, якщо Дон провів договорку, не знімаючи маски, і його команда виграла - мінус не ставиться)

5.3.5 - Чорному гравцеві, який не здався і який на критичному колі не виставив будь-якого іншого червоного і пішов на голосуванні всіма руками **-1 бал** (у разі програшу)

6. Дисциплінарні ситуації в яких гравці отримують від'ємні бали:

- 6.1 Гравець, який отримав 4-й фол\видалення на некритичному колі **-0.5**
- 6.2 Матюк (який не ображає нікого) **-0.5**
- 6.3 Гравець, який отримав 4-й фол\видалення на крит.колі **-1**
- 6.4 Пряма образа гравця(ів)\судді **-1.5**
- 6.5 Гравець, який зробив ППК **-2**
- 6.6 Пряма образа гравця(ів)\судді з використанням ненормативної лексики **-2**
- 6.7 Конфліктна ситуація поза ігровим столом на території проведення турніру, що виходить за рамки етичних норм **від -0.5 до -2** на розсуд Головного Судді турніру.
- 6.8 Озвучення гри в таблицю **-4** (Приймає рішення ГС на основі рекомендації ВСУ)
- 6.9 У разі, якщо суддя підозрює, що гравець вчинив дію в грі, яка призвела до того, що його команда втратила шанси на виграш, з метою зливу гри, Головний Суддя турніру (категорія не нижче Gold) або член ГСУ має право поставити мінус гравцеві в розмірі **-4** і зобов'язаний передати дану ситуацію в ОДР.

iMafia

Відділ Судійського Управління:

Пан Тоні (Максим Шовковий)

Пан Rumi (Дільшод Агішев)

Пані Vegas (Ганна Зуйкова)

