

## Система турнірних балів iMafia Points

Version 3.0.1 (16.08.2025)

	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	0.2 - 2	0
Від'ємні бали	0.1 - 2	0.1 - 2	0.1 - 2
КХ один	0.2	0.2	0.2
КХ двійка	0.5	0.5	0.5
КХ трійка	0.8	0.8	0.8

### 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 – **0.2**.
- 1.3. Максимальна кількість гравців, яка може отримати додаткові бали не обмежена.
- 1.4. Максимальна сума додаткових балів, яку може поставити суддя в одній грі не обмежена.
- 1.5. Дод. бали **1.8** і **2** - ставляться за екстраординарні дії (як перемога в соло) і тільки з дозволу ГС турніру.
- 1.6. Бал за потрапляння у 1 чорного гравця у Кращий Хід становить – **+0.2** бала.
- 1.7. Бал за потрапляння в 2 чорних гравців у Кращий Хід становить – **+0.5** бала.
- 1.8. Бал за потрапляння в 3 чорних гравців у Кращий Хід становить – **+0.8** бала.
- 1.9. Якщо в результаті гри настала нічия, отримання додаткових балів у грі неможливе. Усі негативні додаткові бали, отримані до настання нічиї, зберігаються.
- 1.10. Оцінювання Першого Вбитого гравця додатковими балами. Суддя оцінює дію ПВ незалежно від кількості записаних чорних гравців у Кращий Хід. Обмеження в сумі Кращий Хід + дод. бал від Судді становить 1.6 бала. Отримання бала 1.8 і 2 можливі тільки за рішенням Головного Судді або Члена ВСУ.
- 1.11. У разі Нічийного результату 0.5 бала за гру отримують лише ті гравці, які перебувають за ігровим столом на момент настання Нічиєї. Гравці, які покинули гру раніше, отримують 1 бал за гру (за аналогією з балом за Поразку).

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

2.1. У разі дистанції 10+ ігор:

2.1.1. ПУ 1-2 рази **+0.2** за кожний програш при відстрілі,

2.1.2. ПУ 3-4 рази **+0.3** за кожний програш при відстрілі,

2.1.3. ПУ 5+ разів **+0.4** за кожний програш при відстрілі.

2.2. У разі фінальної частини турніру (4 гри):

2.2.1. ПУ 1 раз **+0.3** за програш при відстрілі,

2.2.2. ПУ 2 разів **+0.4** за кожний програш при відстрілі,

2.2.3. ПУ 3+ разів **+0.5** за кожний програш при відстрілі.

2.3. У разі серійної дистанції 8-9 ігор:

2.3.1. ПУ 1 раз **+0.2** за програш при відстрілі,

2.3.2. ПУ 2-3 рази **+0.3** за кожний програш при відстрілі,

2.3.3. 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 строгоперерахованих 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. Вивідне голосування в червоного гравця на ЗвЗ:

4.1.1. 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.

4.1.2. 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**).

4.1.3. Червоному гравцеві, який голосує на ЗвЗ за можливого голосування в баланс та упевненого заповіту вбитих гравців **-1**.

4.1.4. 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.

#### 4.2. Злам столу:

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

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

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

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

#### 4.3. Підйом гравців на колах за 6-ох і за 4-ох:

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

#### 4.4. Голосування на угадайці:

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

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

#### 4.5. Критично помилкове голосування:

4.5.1. Голосування у вскритого Шерифа на колі при 9 або 10 гравцях у разі промаху може каратися необов'язковим мінусом за рішенням Судді від **-0.2** до **-0.6**.

*Суддя може оцінити, залежно від ігрової ситуації, чи ставити мінус гравцю, який голосує у Шерифа гри на колі при 9 або 10 гравцях. Це може бути мінус як за вивідне голосування, так і за невивідне голосування, але активний збір рук у Шерифа; або ж відсутність мінуса за вивідне/невивідне голосування.*

4.5.2. 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).

4.5.3. 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**.

#### 4.6. Ігрові ситуації, які призвели до поразки міста:

- 4.6.1. Шериф не прокинувся 1 раз і не зробив перевірку **-0.5** (у разі, коли всі кольори знайдені мінус не ставиться).
- 4.6.2. Шериф не прокинувся 2 рази і більше і не робив перевірки **-1.2** (у разі, коли всі кольори знайдені мінус не ставиться).
- 4.6.3. 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).
- 4.6.4. Шерифу гри, який залишив за столом невірні перевірки (у разі якщо конкретно ця дія призвела до поразки міста) **-1.5**.
- 4.6.5. Червоному гравцеві, який розкрився шерифом і не відкотив проти справжнього **-1.6**.
- 4.6.6. Шерифу, який забув свою роль **-2**.
- 4.6.7. 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.
- 4.6.8. Червоному гравцеві, який вписався у версію дона і на критичному колі готовий піти замість дона **-1 балл** (червоні гравці, які голосують за нього, мінуса не отримують).

#### 4.7. Заповіти:

- 4.7.1. Червоному гравцеві, який залишив жорсткий неправильний заповіт на некритичному колі (за умови, що місто зіграло за цим заповітом і прогало) **-0.4**.
- 4.7.2. Червоному гравцеві, який залишив жорсткий неправильний заповіт перед критичним колом (незалежно від результату гри) **-0.6**.
- 4.7.3. 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) и **-0.6** (у разі програшу).

#### 4.8. Інші ситуації:

- 4.8.1. 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).
- 4.8.2. 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).
- 4.8.3. Видалення шерифа, чорного або дона на фазі залишення кращого ходу **-1**.
- 4.8.4. У разі видалення шерифа на нульовому колі або на фазі залишення кращого ходу Червоні гравці мінуса за голосування на ЗвЗ не отримують.
- 4.8.5. 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 – **-0.6** (у разі програшу).

\* Ініціатором може вважатися будь-який гравець, якому розкрився шериф і який керує столом у той момент і наполягає на попилі 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 статички **-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** (чорному гравцеві) и **-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.

**Відділ Судійського Управління:**

**пан Тоні (Максим Шовковий)**

**пані Vegas (Анна Зуйкова)**

**пан Vadimskii (Вадим Безкоровайний)**

**пані Kamille (Камілла Сарваровская)**

**пан Товен (Андрій Волошин)**

**пані Midori (Олександра Сегеда)**

**пані Космічна (Марія Білогуб)**