

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ "МАФИЯ"

Редакция от 13.02.2018 г.

1. Основные понятия

- 1.1. В игре принимают участие десять человек. Игроки случайным образом делятся на две команды: “красные” (мирные жители) и “чёрные” (мафия). В игре разыгрываются 7 “красных” карт, одна из которых — Шериф, и 3 “чёрные”, одна из которых — Дон.
- 1.2. Ведёт игру, регламентирует её начало, конец и все игровые фазы Судья. Ведению игры могут помогать боковые Судьи.
- 1.3. Игра имеет две фазы: фаза “день” и фаза “ночь”.
- 1.4. Победа команды “красных” наступает в тот момент, когда из игры выведены все представители “чёрной” команды. Победа “чёрной” команды наступает в случае, когда за игровым столом остаётся равное количество игроков обеих команд или количество “чёрных” игроков больше, чем “красных”. Моментом вывода игрока является момент голосования или ночного “убийства”.

2. Игровая площадка, инвентарь и официальный язык игры

- 2.1. Игровой стол должен быть таким, чтобы за ним комфортно разместились 10 игроков. Судья имеет право разместиться за игровым столом или рядом с игровым столом так, чтобы иметь возможность видеть и слышать всё, что происходит за игровым столом.
- 2.2. У каждого игрового бокса должна быть табличка с номером и игровая маска для игрока.
- 2.3. Игровая площадка должна быть обеспечена акустикой или иным музыкальным оборудованием для проведения игровой “ночи”.
- 2.4. Официальным языком игры является русский язык. Использование другого языка возможно только при наличии за игровым столом всех игроков, разговаривающих на этом языке.

3. Игроки

- 3.1. Игрок находится на игровой площадке до тех пор, пока принимает участие в игровом процессе.
- 3.2. Игрок может использовать экипировку, которая не создаёт опасность для других игроков, не оскорбляет игроков, судей или зрителей и не может создать незаслуженное преимущество над другими игроками.
- 3.3. Игроки должны сдавать или выключать перед игрой все мобильные устройства связи и аудиовещания. По требованию Судьи эти устройства должны быть переведены на беззвучный режим или выключены.
- 3.4. Использование собственных масок на турнире допускается только с разрешения Главного Судьи.

4. Игровые положения

4.1. Начало игры

- 4.1.1. За игровой стол приглашаются десять игроков. Место за игровым столом разыгрывается случайным образом судьёй стола непосредственно перед началом игры, либо указано в расписании.
- 4.1.2. Судья представляет игроков и объявляет начало игры фразой *"наступает ночь"*. Все игроки надевают игровые маски.
- 4.1.3. Игроки по очереди с закрытыми глазами выбирают игровую карту, снимают маску, знакомятся с игровой ролью и надевают маску, низко наклоняют головы и, при необходимости, по команде судьи, закрывают уши руками.

4.2. Первая игровая "ночь"

- 4.2.1. По объявлению Судьи игроки, получившие "чёрные" карты, снимают маски, знакомятся друг с другом. Это единственная ночь, когда "чёрные" игроки открывают глаза вместе. Дон жестом показывает, что он является Доном, и назначает порядок "отстрела" на последующие "ночи". На это у "чёрной" команды есть ровно 1 минута. После этого по объявлению Судьи "чёрные" игроки надевают маски и "засыпают".
- 4.2.2. В последующие ночи Дон будет "просыпаться", чтобы найти Шерифа игры. На проверку Дон имеет не более 10-ти секунд.

4.2.3. По объявлению Судьи Шериф может снять маску и осмотреть игроков, на это он имеет не более 20-ти секунд. В последующие ночи Шериф будет “просыпаться” ночью и проверять игроков на принадлежность к той или иной команде. На проверку Шериф имеет не более 10-ти секунд.

4.3. Игровой “день”

4.3.1. Судья объявляет: *"День"*. Игроки снимают маски. В фазу дня происходит обсуждение. В каждый игровой день игроку даётся 1 минута.

4.3.2. Игроки высказываются по очереди в порядке рассадки за игровым столом. Обсуждение первого игрового дня начинается игрок под номером 1. Обсуждение каждого последующего игрового дня начинается со следующего после говорившего первым на предыдущем кругу игрока.

4.3.3. Игрок имеет право обращаться к другим игрокам по игровому никнейму или порядковому номеру игрока.

4.3.4. Игрок имеет право обращаться к Судье фразой *"Господин (-жа) Судья"* или *"Господин (-жа) Ведущий (-ая)"*.

4.3.5. Игроки заканчивают свое выступление словом *"ПАС"* или словом *"СПАСИБО"*.

4.4. Голосование

4.4.1. По окончании “дневного” обсуждения происходит голосование. Голосование проводится только среди игроков, выставленных на голосование во время “дневного” обсуждения.

4.4.2. Во время своей минуты игрок имеет право выставить любого игрока на голосование. Выставление игрока на голосование производится фразой в настоящем времени: *"Я выставляю игрока № ..."*. В ответ Судья, если данная кандидатура принимается, произносит фразу: *"Принято"*.

4.4.3. Во время своей минуты игрок имеет право отозвать выставленную им кандидатуру с голосования. Отзывание игрока с голосования производится фразой в настоящем времени: *"Я отзываю игрока № ..."*. В ответ Судья, если данная кандидатура отзывается, произносит фразу: *"Отозвано"*. (Географическое правило*)

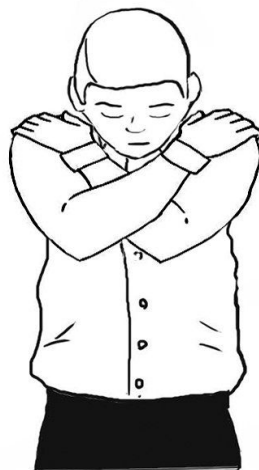
4.4.4. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру в каждый игровой “день”.

- 4.4.5. Игроки голосуются в том порядке, в котором они были выставлены на голосование во время “дневного” обсуждения.
- 4.4.6. Для того, чтобы проголосовать против того или иного игрока, игрок обязан после озвучивания кандидатуры незамедлительно поставить кулак в вертикальном положении на игровой стол до того момента, пока Судья не скажет: "*Стоп*" или "*Спасибо*". Время на голосование — около 2ух секунд.
- 4.4.7. Игрок обязан держать руку на поверхности игрового стола до тех пор, пока Судья не объявит количество проголосовавших.
- 4.4.8. Игрок имеет право голосовать только против одного кандидата во время голосования.
- 4.4.9. Если игрок не проголосовал, то его голос отходит против игрока, выставленного на голосование последним.
- 4.4.10. Если игрок отдёрнул руку при голосовании, то его голос засчитывается.
- 4.4.11. Если в первый игровой “день” выставлена только одна кандидатура, то голосование не проводится. В течение следующих “дней” голосуется любое количество выставленных на голосование игроков.
- 4.4.12. Игрок, набравший большинство голосов на дневном голосовании, покидает игру.
- 4.4.13. Если два или более игроков набирают одинаковое количество голосов на голосовании, то эти игроки получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование.
 - 4.4.13.1. Высказывание игроков и повторное голосование проходят в порядке их выставления.
 - 4.4.13.2. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну, но среди меньшего количества кандидатур, то игроки, поделившие между собой спорные голоса, снова получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование.
 - 4.4.13.3. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, то Судьёй ставится на голосование вопрос: "*Кто за то, чтоб все голосуемые игроки покинули игровой стол?*". Если большинство голосует за выбывание, игроки покидают игру. Если большинство игроков голосует против, либо голоса делятся поровну, то игроки остаются в игре.
- 4.4.14. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

4.5. Вторая и последующие “ночи”

- 4.5.1. По окончании первого игрового “дня” Судья объявляет: *"Наступает ночь"*. Все игроки незамедлительно надевают игровые маски.
- 4.5.2. В течение этой и следующих “ночей” мафия имеет возможность “стрелять”.
- 4.5.3. Судья объявляет: *"Мафия выходит на охоту"*. Далее Судья каждую ночь объявляет номера игроков от 1 до 10. Игроки “чёрной” команды “стреляют” с закрытыми глазами посредством имитации выстрела пальцами высоко поднятой руки.
- 4.5.4. Если игроки “чёрной” команды “стреляют” в одного и того же игрока, то этот игрок по истечении “ночи” покидает игровой стол. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.
- 4.5.5. Если кто-то из членов “чёрной” команды “стреляет” в другого игрока, “стреляет” в нескольких игроков или не “стреляет”, то Судья фиксирует промах, и по итогам “ночи” игровой стол никто не покидает. Далее Судья объявляет: *"Мафия удаляется"*.
- 4.5.6. Судья объявляет: *"Просыпается Дон и ищет Шерифа"*. Дон снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он считает Шерифом. Судья характерным кивком головы подтверждает его версию, либо отрицает. Судья объявляет: *"Дон засыпает"*. Дон надевает игровую маску.
- 4.5.7. Судья объявляет: *"Просыпается Шериф"*. Шериф снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он хочет проверить на принадлежность к той или иной команде. В случае нахождения “красного” игрока, судья характерным кивком головы и вытянутым вверх большим пальцем руки показывает игроку результат проверки. В случае нахождения “чёрного” игрока, судья показывает результат проверки характерным кивком головы и вытянутым вниз большим пальцем руки. Судья объявляет: *"Шериф засыпает"*. Шериф надевает игровую маску.
- 4.5.8. Дон и Шериф имеют право на одну проверку каждую игровую “ночь”.

- 4.5.9. В игровую “ночь” игроки должны вести себя в рамках “ночного” поведения и сидеть в соответствующей “ночной” позе — спина ровная, руки перекрещены и лежат на плечах, голова слегка наклонена вперед примерно на 45 градусов от вертикального положения:



- 4.5.9.1. Во время “ночи” запрещено петь, танцевать, говорить, прикасаться к другим игрокам, есть или пить, курить, совершать иные действия, выходящие за рамки “ночного” поведения;
- 4.5.9.2. Игровая маска должна быть надета на резинку и плотно закрывать глаза, не создавая при этом просвета по периметру вокруг глаз. Не допускается использование маски, не подходящей по размеру. Держать маску руками или дополнительно прижимать её к лицу запрещено;
- 4.5.9.3. Перед наступлением “ночи” игроки должны снять в себя любые головные уборы (шляпы, кепки, капюшоны и т.п.), очки в случае их наличия, светоотражающие предметы (часы, браслеты и т.п.).

4.6. Дальнейший ход игры

- 4.6.1. В последующие “дни” и “ночи” ход игры не меняется, фазы игры чередуются до победы той или иной команды.

5. Нарушения

5.1. Нарушениями правил считаются:

- 5.1.1. использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на результат голосования;
- 5.1.2. использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на результат голосования;
- 5.1.3. доказывание шерифом игры своей роли с помощью уникальной “ночной” информации (действия игроков или события, которые мог видеть только шериф во время фазы “ночь”);
- 5.1.4. сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации;
- 5.1.5. подсказки из зрительного зала;
- 5.1.6. нанесение оскорблений другим игрокам или Судьям, использование мата;
- 5.1.7. “ночные” подсказки знаками Дону и Шерифу;
- 5.1.8. произвольное подглядывание “ночью”;
- 5.1.9. “ночные” прикосновения;
- 5.1.10. “ночные” разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;
- 5.1.11. покидание игрового стола;
- 5.1.12. апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям с целью доказывания своей роли или влияния на исход голосования или "неигровые апелляции" ("честное слово, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф" и т.д.);
- 5.1.13. стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям, споры с Судьёй;
- 5.1.14. “дневные” прикосновения, использование излишней жестикуляции;
- 5.1.15. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия и шёпот;

- 5.1.16. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи “Стоп” или "Спасибо");
- 5.1.17. жестикация и призывы во время фазы голосования;
- 5.1.18. слёзы за игровым столом;
- 5.1.19. нарушение установленного порядка голосования (голосование против нескольких кандидатур, неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.);
- 5.1.20. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п.);
- 5.1.21. жестикация во время крайней минуты игрока, “убитого” в первую игровую “ночь”.

6. Дисциплинарный регламент

- 6.1. Нарушения правил фиксируются Судьёй.
- 6.2. Игроки, нарушившие правила, наказываются Судьёй игры или Главным Судьёй в соответствии с регламентом.
- 6.3. Игрок может быть устно предупреждён, наказан фолом, дисквалифицирован с игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение.
- 6.4. При получении трёх фолов игрок лишается права слова в свою ближайшую минуту, при этом у игрока остаётся право выставить кандидатуру на голосование.
- 6.5. При получении четвёртого фола или дисквалифицирующего фола игрок немедленно покидает игру без последнего слова.
- 6.6. Фолы. Игроки во время игры получают фол за следующие нарушения:
 - 6.6.1. речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия и шёпот;
 - 6.6.2. использование излишней жестикации;
 - 6.6.3. “дневные” прикосновения;
 - 6.6.4. стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям;
 - 6.6.5. споры с Судьёй;
 - 6.6.6. отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи “Стоп” или "Спасибо"), постановка руки на стол до голосования;
 - 6.6.7. жестикация и призывы во время фазы голосования;

- 6.6.8. нарушение установленного порядка голосования (голосование против нескольких кандидатур, неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.);
 - 6.6.9. жестикация во время крайней минуты игрока, “убитого” в первую игровую “ночь”.
- 6.7. Дисквалифицирующий фол (удаление игрока). Игрок дисквалифицируется с игрового стола за следующие нарушения:
- 6.7.1. покидание игрового стола;
 - 6.7.2. “ночные” прикосновения;
 - 6.7.3. “ночные” подсказки знаками Дону и Шерифу;
 - 6.7.4. нанесение оскорблений другим игрокам или Судьям, использование мата;
 - 6.7.5. произвольное подглядывание “ночью”;
 - 6.7.6. “ночные” разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения;
 - 6.7.7. слёзы за игровым столом;
 - 6.7.8. апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям с целью доказывания своей роли или влияния на исход голосования или "неигровые апелляции" ("честное слово, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф" и т.д.);
 - 6.7.9. нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п.);
 - 6.7.10. сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации;
- 6.8. Присуждение поражения команде. Игрок дисквалифицируется и его команде присуждается поражение за следующие нарушения:
- 6.8.1. использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на результат голосования;
 - 6.8.2. использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на результат голосования;
 - 6.8.3. получение подсказки из зрительного зала;
 - 6.8.4. доказывание шерифом игры своей роли с помощью уникальной “ночной” информации (действия игроков или события, которые мог видеть только шериф во время фазы “ночь”).

7. Особые ситуации

- 7.1. Если игрок покидает игровой стол, получая 4-й или дисквалифицирующий фол, то ближайшее или текущее голосование не проводится, кроме случаев, когда этот игрок был убит ночью или является покинувшим игру по результату голосования.
- 7.2. Если игрок покидает игровой стол, получая 4-й или дисквалифицирующий фол после того, как был определён результат текущего голосования, либо была выставлена единственная кандидатура на речи последнего говорящего во второй или последующие дни, и он не является покинувшим игру по результату этого голосования или единственным выставленным, то голосование на следующий день не проводится.
- 7.3. За сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации, а также за оскорбление Судьи или Главного Судьи игрок удаляется с турнира.
- 7.4. Игрок не имеет права получать у Судьи информацию о выставленных на голосование игроках. (Географическое правило*)
- 7.5. Если игрок получил 3-й фол и попал в ситуацию переголосования, то он имеет право слова.
- 7.6. Если за игровым столом находится четыре игрока, и два игрока дважды набирают одинаковое количество голосов, дальнейшее голосование не проводится. Судья объявляет: *“Наступает ночь”*. При этом, если три “ночи” подряд игрок чёрной команды допускает промах, то победа присуждается “красной” команде. (Географическое правило*)
- 7.7. Если игрок набрал 3 фола, и к моменту его ближайшей речи до голосования за столом осталось 3 или 4 игрока, то он имеет 30 секунд.
- 7.8. Если в течение 3 “ночей” и “дней”, следующих подряд друг за другом, начиная с “ночи”, никто из игроков не покидает игру, присуждается ничья.
- 7.9. Голосование за подъем всех игроков, находящихся за столом, не проводится.
- 7.10. При совершении последнего голосования или "убийства" выведенный игрок всегда имеет право на последнее слово продолжительностью в одну минуту, при этом, если происходит дисквалификация, то результат игры определяется последним голосованием или "убийством", а удалённый игрок получает штраф в соответствии с пунктом 8.2.4.

- 7.11. Географическое правило – правило, применение или неприменение которого возможно по решению главного судьи турнира. Об этом участники турнира уведомляются до его начала.

8. Регламент проведения турниров

- 8.1. На турнире применяется балловая система оценок.

- 8.2. *По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:*

- 8.2.1. за победу каждый игрок “красной” команды получает 1 балл;
- 8.2.2. за победу каждый игрок “чёрной” команды получает 1 балл;
- 8.2.3. за поражение или ничью игроки не получают рейтинговых баллов или штрафов.
- 8.2.4. при дисквалификации с игрового стола игрок получает штраф -0,5 баллов в свой итоговый рейтинг, при этом эти баллы считаются дополнительными.

- 8.3. *Игрок, “убитый” в первую ночь, имеет право во время своей последней минуты сделать “лучший ход” — назвать трёх игроков, которых он считает “чёрными”.*

- 8.3.1. За трёх названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получает +0,4 дополнительных баллов; за двух названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получают +0,25 дополнительных баллов.

- 8.4. *По окончании игры Судья или Судьи игры имеют право распределить дополнительные баллы между лучшими игроками игры.*

- 8.4.1. Судья может распределять дополнительные баллы между тремя игроками.
- 8.4.2. Общая сумма дополнительных баллов от Судьи не должна превышать 1 балл;

- 8.4.3. Игрок из победившей команды может максимально получить от Судьи +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;
 - 8.4.4. Игрок из проигравшей команды может максимально получить от Судьи +0,4 балла;
 - 8.4.5. Судья не обязан давать игрокам максимальное кол-во дополнительных баллов. Дополнительные баллы распределяются между игроками независимо от победы той или иной команды.
 - 8.4.6. В случае присуждения ничьей игроки не получают дополнительные баллы от Судьи.
- 8.5. *По окончании игры Судья или Судьи игры должны присудить игрокам штрафные баллы в размере -0.4 балла за действия, негативно повлиявшие на ход игры, при этом эти баллы считаются дополнительными:*
- 8.5.1. “Красному” игроку или “шерифу”, намеренно “сломавшему” в “красного” игрока или “шерифа” на 10 человек, после чего “красная” команда проиграла;
 - 8.5.2. “Красному” игроку, намеренно “сломавшему” в “красного” игрока или “шерифа” на 4 человека в ситуации, когда с помощью голосования при подъёме двоих игроков “красная” команда должна гарантированно побеждать;
 - 8.5.3. “Красному” игроку или “шерифу”, который вскрылся с заведомо ложной проверкой и оставил эту информацию в качестве действительной, в результате чего “красная” команда проиграла;
 - 8.5.4. “Чёрному” игроку или “дону”, который вскрылся “шерифом” с “красной” проверкой настоящего “шерифа” в альтернативной версии игры, в результате чего версия “чёрных” оказалась нежизнеспособной и “чёрная” команда проиграла.
- 8.6. *На стадии отборов и полуфинала игроки, которых часто “стреляют” в первую ночь, получают компенсационные баллы C_i .*

- 8.6.1. Величина компенсации C_i определяется по формуле: $C_i = i * 0,4/B$ при $i \leq B$; $C_i = 0,4$ при $i > B$. Где i — количество “отстрелов” игрока в первую ночь за роль “красного” игрока или “шерифа” на дистанции стадии отборов и полуфинала; B — 40% от количества игр, которые должен сыграть один игрок до стадии финала, с округлением до целого значения.
- 8.6.2. Игрок получает компенсационные баллы величиной C_i , если он был i раз за дистанцию “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”.
- 8.6.3. Компенсационные баллы начисляются в качестве основных баллов в тех играх, где игрок был “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”, и при этом “красная” команда проиграла.
- 8.7. *На турнирах с количеством участников, не превышающем 20 человек, применяется коэффициент сложности K (Географическое правило*).*
- 8.7.1. Коэффициент применяется к "тяжелым" играм. "Тяжелыми" играми считаются игры с меньшим количеством побед одной из сторон.
- 8.7.2. Формула расчета коэффициента сложности K : $K = 1 + (N:2 - n)/(N:2)$, где N — количество сыгранных игр, n — количество тяжелых игр.
- 8.7.3. Коэффициент K применяется только к основным баллам, полученным за победу.
- 8.8. *Итоговый рейтинг игрока определяется суммой основных и дополнительных баллов, набранных в соответствии с пунктами 8.2 – 8.7. При равенстве рейтинговых баллов позиции игроков в рейтинге определяются по следующим правилам:*
- 8.8.1. При равенстве рейтинговых баллов преимущество получает игрок с большей суммой дополнительных баллов, набранных в соответствии с пунктами 8.2.4, 8.3, 8.4 и 8.5.

- 8.8.2. При равенстве дополнительных баллов преимущество получает игрок с большим количеством побед.
 - 8.8.3. При равенстве количества побед преимущество получает игрок, одержавший большее количество побед Доном или Шерифом.
 - 8.8.4. При равенстве количества побед Доном или Шерифом преимущество получает игрок с большим количеством смертей в первую игровую ночь.
 - 8.8.5. При равенстве всех вышеперечисленных показателей преимущество того или иного игрока определяется жребием.
- 8.9. *Игрок имеет право подать протест на результат игры.*
- 8.9.1. Для подачи протеста игрок должен по окончании игры сделать запись в соответствующей графе протокола игры не позднее, чем через 10 минут после окончания игры.
 - 8.9.2. Протест рассматривается Главным Судьёй турнира или апелляционной комиссией турнира.
 - 8.9.3. В процессе принятия решения Главный Судья или Апелляционная Комиссия вправе использовать видеозаписи игр, а также привлекать к решению Судейский комитет ФИИМ.
 - 8.9.4. Решение Главного Судьи или Апелляционной комиссии по протесту окончательное и обжалованию или дальнейшему рассмотрению в рамках данного турнира не подлежит. Игрок имеет право подать протест на действия судей в Судейский комитет ФИИМ.

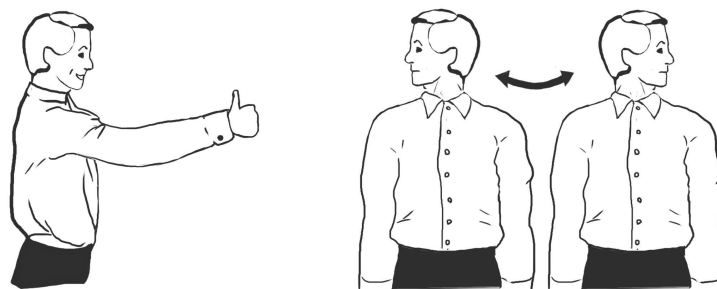
9. Протокол игры

- 9.1. На всех турнирах используется только официальный протокол соревнований. Протокол заполняет Судья игры.
- 9.2. До начала игры Судья должен подготовить Протокол и заранее записать:
 - 9.2.1. Название турнира, стадию турнира, порядковый номер игры;
 - 9.2.2. Номер игрового стола, дату проведения турнира,
 - 9.2.3. Фамилию Судьи, обслуживающего игру.

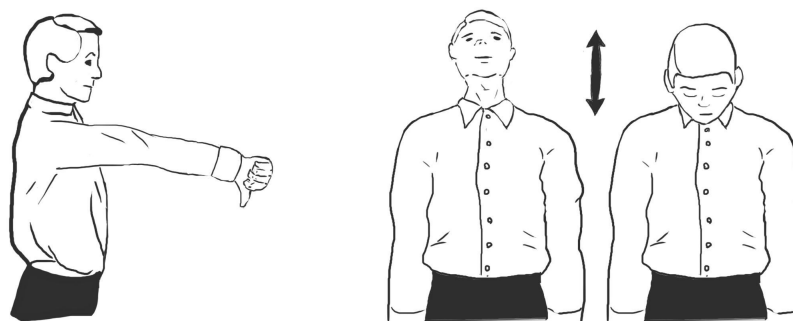
- 9.3. После определения игровых мест Судья вписывает никнеймы игроков в соответствующие графы.
- 9.4. После раздачи ролей Судья при возможности заполняет графу протокола "роль", вписывая в неё роль каждого игрока в данной игре. Если Судья сидит непосредственно перед игроками, то это следует сделать после окончания игры.
 - 9.4.1. Каждая игровая роль обозначается соответствующей буквой: К — “красный” игрок, Ч — “чёрный” игрок, Ш — Шериф, Д — Дон.
- 9.5. По ходу игры Судья фиксирует игровые действия в соответствующих графах протокола: фолы, выставление на голосование, количество голосов.
- 9.6. В графе “Лучший ход” Судья фиксирует номер игрока, “убитого” в первую игровую “ночь”, и его вариант трёх “чёрных” игроков. В случае “промаха” в первую игровую “ночь” Судья ставит в этой графе прочерк.
- 9.7. По окончании игры Судья заполняет графу “Победившая команда” значениями “красные” или “чёрные”.
- 9.8. Судья в соответствии с результатом игры заполняет столбец “Баллы”, внося туда для каждого игрока баллы, полученные им за победу или поражение его команды.
- 9.9. Судья заполняет столбец “Доп. баллы”, внося туда количество дополнительных баллов, присуждённых игрокам по решению Судьи, а также баллы за “лучший ход”, за вычетом штрафных баллов за дисквалификацию или негативные игровые действия.
- 9.10. На обратной стороне Протокола Судья указывает развёрнутые пояснения по критериям присуждения дополнительных баллов и штрафов, пояснения по вынесенному решению в случае подачи протеста.
- 9.11. В графе “Судья” Судья игры вносит свою фамилию и расписывается после внесения всех данных в протокол игры.
- 9.12. Форма официального протокола доступна по ссылке <https://goo.gl/FNXVJ7>

10. Жесты Судьи игры

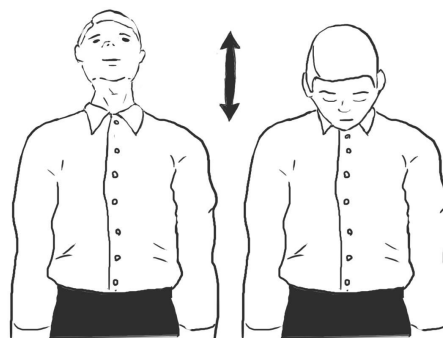
- 10.1. Жесты, приведенные в этих Правилах, являются единственными официальными жестами.
10.2. Если Шериф при проверке находит “красного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:



- 10.3. Если Шериф при проверке находит “чёрного” игрока, Судья обязан одновременно показать следующие жесты:



10.4. Если Дон при проверке находит Шерифа, то Судья обязан показать следующий жест:



10.5. Если Дон при проверке не находит Шерифа, то Судья обязан показать следующий жест:

