

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУ «МДЦ «Восход»

С.В. Герасимов



« 4 » октября 2019 г.

Положение о проведении турнира по психологическо-ролевой игре «Мафия»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Турнир по психологической игре «Мафия» (далее Турнир) проводится силами МАУ «Молодёжно-досуговый центр «Восход» среди жителей Киришского района.

1.2. Участвовать в игре может любой человек, достигший 18 лет.

1.3. Мероприятие проводится 28 ноября 2019 года в 18:30 ч.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- пропаганда психологических ролевых игр, как один из видов здорового досуга молодёжи;
- выработка командного духа и развития умения работать в команде;
- развитие дружественных связей среди молодёжи
- привитие соревновательного начала;
- развития таких качеств, как
 - логическое мышление;
 - эффекты ведения переговоров;
 - лидерские качества;
 - стрессоустойчивость;
 - интуиция;
 - память;
 - навыки невербального влияния.

3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

3.1. Игры проводятся в Молодёжно-досуговом центре «Восход».

3.2. Все этапы проводятся в один игровой день.

3.3. Соревнования командные. Игра будет проводиться в два этапа, до выявления победителей. В первом этапе участвуют три команды по 11 человек в каждой. В результате первого этапа выявляются финалисты, которые будут играть в последней игре, где определится победитель. В случае недобора среди победителей команда добирается в финал методом жеребьевки среди выбывших игроков.

3.4. Каждая команда самостоятельно отбирает себе игроков для Турнира и представляет свой город, который ей выпадет при жеребьевке оргкомитетом. Приветствуется особый антураж во внешнем облике игроков, соответствующий тематическому городу, который команда представляет.

3.5. На каждый игровой стол выделяется один Судья, наблюдающий за соблюдением правил. Тасует колоду и производит раздачу Судья.

3.6. В ходе Турнира участники обязаны не допускать некорректного поведения по отношению к организаторам и соперникам.

4. ПРАВИЛА ИГРЫ

4.1. Правила игр Турнира представлены в приложении №2.

5. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ

5.1. Для участия в Игре необходимо до **5 ноября 2019 г.** подать **заявку установленного образца (Приложение №1)** по электронной почте: mdc-voshod@mail.ru с пометкой «Турнир по игре «Мафия»». Контактные телефоны: 8(81368)549-91, 89215707092. Участник, заполнивший заявку, автоматически дает согласие на обработку персональных данных всех членов команды.

5.2. В случае, если количество заявок на участие в Турнире будет превышать указанные пределы, преимущественное право имеют игроки, зарегистрировавшиеся раньше.

5.3. Зарегистрировавшись в Турнире, каждый участник соглашается со всеми правилами, обозначенными в настоящем положении.

5.4. Нарушение какого-либо из перечисленных в данном документе правил приведет к дисквалификации по усмотрению оргкомитета.

6. ОРГАНИЗАТОРЫ

6.1. Организатором Турнира является (МАУ «Молодёжно-досуговый центр «Восход»).

6.2. Организация и контроль за проведением соревнований возлагается на Оргкомитет по проведению Турнира.

6.4. Оргкомитет:

- утверждает порядок игры;
- утверждает порядок отбора участников финала;
- утверждает место и время проведения игр;
- утверждает состав судей, ведущего;
- готовит все необходимые материалы для проведения игр;
- принимает решения по спорным вопросам в соответствии со сложившейся ситуацией.

7. СУДЕЙСТВО

7.1. Главным судьей является ведущий турнира.

7.2. Главный судья оставляет за собой право отменить или изменить правила Турнира в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, находящихся вне контроля, которые могут поставить под сомнение объективность проведения игр.

7.2. За некорректное поведение по отношению к другим игрокам и неподчинение решениям судьи игрок получает предупреждение. За повторное нарушение присуждается техническое поражение в игре.

7.3. Все конфликтные ситуации разрешаются судьями игр с привлечением ведущего на основании настоящего положения.

8. ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ.

8.2. Игроки должны вести себя подобающим образом, выражая дружеское и вежливое отношение к ведущему и судьям игр, оргкомитету Турнира и другим игрокам.

8.3. Все участники Турнира должны следовать указаниям ведущего игр, а также указаниям судьи игр на протяжении всего Турнира.

8.4. Игроки должны быть доступными для общения с репортерами, фотосъемки/видеосъемки.

8.5. Игроки несут материальную и иную ответственность за ущерб, нанесенный имуществу организаторов Турнира.

8.6. Победители будут отмечены дипломами и призами.

**Заявка на участие
в психологической игре «Мафия»**

Организация, от которой выдвигается команда

Контактное лицо (куратор) _____

Состав команды:

№	ФИО
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

Контактный телефон куратора _____

Приложение 2.

Участники делятся на две команды, между которыми и происходит борьба.

1) Мирные жители, к которым относятся:

-рядовые граждане города;

-комиссар или шериф;

-путана

-врач.

2) Мафия:

- главарь мафии, Дон/Якудза;

- подчиненные, приспешники Дона/Якудзы.

3) Маньяк

Рассчитана игра на 11 человек, из которых 3 члена Мафии (включая Дона), 4 Мирных жителя, 1 Маньяк, 1 Комиссар, 1 Путана и 1 Врач.

Игра мафия предполагает две фазы:

1. Дневная.

2. Ночная.

Днем Мафия спит, бодрствуют Мирные жители, ночью – наоборот. Мирные жители спят, они не должны знать, кто есть кто в этой игре, но просыпается Мафия и Дон, а так же Комиссар, Маньяк и Врач (доктор). Задача Мафии – устранить мирных граждан, тем самым получив численное преимущество. Устранить жителей можно либо ночью, «убивая» их, либо днем, методом голосования.

Игра заканчивается :

1) Победой Мафии, если мирных граждан остается столько же, сколько и членов Мафии;

2) Победой Мирных граждан – если все мафиози до одного уничтожены.

С чего начинается игра мафия:

Начинается игра с ознакомления с игроками.

Судья по очереди каждому из участников раздает карты лицевой стороной вниз, чтобы ознакомить с ролью. Карту также можно выбрать самостоятельно.

Когда карты розданы, все закрывают лица. Ведущий произносит фразу: «Мафия просыпается!», после чего должны «проснуться» Дон и его приспешники. Далее Ведущий просит, чтобы Дон обозначил себя – после этой фразы Дон должен исключительно знаками показать себя своим «подчиненным».

После мафия засыпает и приходит очередь Шерифа (Ведущий говорит стандартную фразу: «Просыпается Шериф»), затем наступает очередь Маньяка.

Маньяк тоже может выбрать любого участника в качестве жертвы и «измываться» над ним ночью.

После Маньяка просыпается Путана. Путана играет за команду мирных жителей. Задача Путаны – помочь команде Мирных жителей путем ночных блокировок команды Мафии и Маньяка. Каждую ночь имеет право выбрать одного игрока, с которым она проведет ночь. Последним просыпается Врач.

На этом первая «ночь» закончилась. Ее цель – распределение ведущих ролей между участниками игры и знакомство с ними Ведущего. Всем, кому не досталась одна из вышеописанных ролей – это Мирные граждане, которые продолжают спать.

День. Ведущий «будит» город со словами: «Доброе утро! Город просыпается!», после чего все персонажи снимают свои маски. Далее все должны представиться. Представление начинается с фразы Ведущего: «Обсуждаем игрока под номером 1», указывая на участника. При этом задача Маньяка и всех мафиози замаскироваться, то есть, не выдавать, что они «черные», в особенности не должны догадаться о реальных «раскладах» положительные участники – Комиссар, Врач и Маньяк, если он выбрал сторону мирных жителей. Они же, в свою очередь, не должны «засветиться» перед Мафией, иначе их быстро «уберут».

Представление занимает не более минуты, и каждый игрок может сочинить о себе любую историю, например, кем он работает в городе.

После дневной фазы представления и знакомства снова наступает ночь, о чем объявляет Ведущий, произнеся фразу: «Город засыпает!»

Игровая ночь.

Прежде всех просыпается Путана. В эту ночь на игрока, которого выбрала Путана, накладываются следующие ограничения: Мафия - не «убивает». Просыпается, ночью выбирает жертву, но ведущий фиксирует промах. Шериф - не проверяет. Просыпается ночью, но судья показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может сделать проверку. Доктор - не лечит. Просыпается ночью, но судья показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может лечить. Маньяк - не «измывается». Просыпается ночью, но судья показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может совершить свое «действие». На следующий день, игрок, у которого была Путана, имеет «алиби», то есть если кандидатура этого игрока будет выставлена на дневное голосование и наберёт большинство голосов, то этот игрок не покинет игру, судья объявит «Игрок №... не покидает игровой стол, у игрока №... «алиби». «Алиби» имеют все игроки, которых посетила, Путана, вне зависимости от роли в игре.

Путана, не может выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

Ведущий будит мафиози. Проснувшаяся мафия приступает к выбору жертвы, пальцами указывая на нее ведущему или показывая номер игрока, который стал мишенью.

Мафия и Дон спят, просыпается Комиссар, который должен найти мафиози. У игрока-шерифа есть право одного «выстрела» или он может проверить участника, которого подозревает в причастности к мафиозному клану, указав на него Ведущему. Ведущий, в зависимости от реального положения вещей, должен либо положительно, либо отрицательно кивнуть или покачать головой. Если Комиссар решился на «выстрел», он должен показать согнутый указательный палец так, будто он нажимает на курок, а потом пальцами показывает номер игрока-жертвы.

ВНИМАНИЕ! Как играть в мафию шерифом.

!Без проверки стрелять не следует, так как подозреваемый может оказаться рядовым гражданином, поэтому лучше в первую ночь проверить, а стрелять – уже на следующую;

Шериф заснул. Время пробуждения Маньяка. Он должен по правилам выбрать любого участника, показав его судье. Участник, которого выбрал Маньяк, после пробуждения не может разговаривать 1 утро. Но может использовать жестикуляцию.

Маньяк засыпает, все снова спят. Просыпается Врач. Его функция – лечить раненых участников, которых максимум может быть двое (если ночью стрелял мафиози и Комиссар). Врачу на раненых (если их больше одного) указывает судья, а доктор, так как он за мирных обывателей, согласно своим подозрениям, выбирает из раненых того, кого он будет спасать. За ночь таким счастливым может стать только один из раненых, если в него выстрелят во второй раз за игру, шансов выжить у него больше нет. Это касается и Врача.

Игровой день.

Ведущий будит город. Игроки «просыпаются» и снимают свои маски. Затем Ведущий сообщает о погибших ночью. Названные Ведущим номера участников должны покинуть игровой стол. Если погибший – врач или мирный житель он произносит прощальную речь, в которой могут быть подозрения, касающиеся других участников, обличение мафиози и предложения по поводу проведения голосования против самого подозрительного из игроков. Если «убитый» - Комиссар или мафиози, он не имеет права на прощальную речь.

Обсуждение.

Во время дневной фазы участники высказывают свои подозрения, чтобы скорее выявить Мафию и выносят на голосование имена самых подозрительных членов команды-соперника. Мафия, в свою очередь, прикидываясь обычными горожанами, пытается выставить на голосование и очернить мирного жителя. Пока идет основной круг, каждый из участников имеет право на дополнительное слово, озвучить которое можно после прохождения основного круга.

После обсуждения горожане приступают к голосованию, так как для мирных граждан это единственный способ победить мафиози. Голосование проходит так:

Судья говорит номер участника, за которого вы голосуете, вы же, до момента, когда судья скажет «спасибо», должны поставить на стол руку с поднятым вверх большим пальцем, если вы не успели, голос не засчитывается и вам придется голосовать за другого участника;

участник, у которого большее количество голосов, имеет право на оправдательную речь (занимает не более минуты), после чего возможно повторное голосование, если голосование снова не в пользу этого участника, он вынужден покинуть игру, вскрыв при этом свою карту.

Если этот участник горожанин или Врач, он произносит прощальную речь (как и в случае «убийства»), члены мафиозного клана и Комиссар покидают игру молча.

Если по результатам голосования у обоих участников одинаковое количество голосов, они имеют право на оправдание, после чего снова проводится голосование. Уходит тот, против кого больше голосов. Если снова оба тех же участников набирают одинаковое количество голосов, это «Автокатастрофа», за которой следует третье голосование, чтобы оба игрока либо покинули игру, либо остались. Они в голосовании участия не принимают.

Воздерживаться от голосования нельзя, а свой голос вы имеете право отдать только один раз и против одного из игроков. Если вы не успели или забыли проголосовать, вам делают замечание, о которых мы расскажем дальше.

Снова наступает ночь, и все засыпают. Действия повторяются сначала (см. раздел «Ночь вторая» п.1). Так происходит до тех пор, пока одна из команд не победит: мирные выигрывают, если из игры выбывает последний участник Мафии, «черные» побеждают, если число горожан уравнивается с числом Мафии.