

关于修订 《舞萌机台排队通用管理办法（试行）》 的说明

为进一步完善舞萌机台排队规则体系，增强规则适用的准确性、稳定性和可操作性，在原《舞萌机台排队通用管理办法》基础上，对有关条文进行了修订。现将主要修订情况说明如下。

一、修订的总体情况

本次修订坚持原办法关于规范舞萌机台排队秩序、减少现场争议、维护公平有序游玩环境的基本思路，在保持原有十一章结构的基础上，对部分章节名称、术语表述、规则边界和适用情形进行了调整完善。

修订后的办法名称调整为《舞萌机台排队通用管理办法（试行）》，全文共十一章、一百零七条。与原办法相比，本次修订重点围绕共同记忆排队、登记排队、单人游玩与共同游玩、游玩完成后的顺序变化、多机台排队以及争议处理等内容作了系统完善。

二、主要修订内容

（一）完善总则和基本原则

对总则部分进行了调整，进一步明确本办法的适用范围、现场规则适用关系、机台独立排队原则和基本原则体系。

一是明确本办法适用于共同记忆排队、登记排队、单人游玩、共同游玩、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队、跨机台排队、排队方式转换以及排队争议处理等事项。

二是将有关“机厅、店铺、活动主办方明示规则”的表述统一调整为“现场明示规则”，并明确现场明示规则在不违反本办法基本规则和基本公平秩序的情况下可以优先适用。

三是完善基本原则条款，明确按照排队顺序取得游玩资格、不得因个人需求延后他人、实际参与即消耗游玩资格、登记信息优先确认、排队状态应当可识别、排队状态识别依据应当与排队方式相适应、完成游玩后进入顺序末端、友好协商与适度谦让等原则。

四是调整未尽事项处理规则，明确本办法未规定的具体情况，应当按照本办法第六条所述的基本原则，由现场相关玩家协商处理。

（二）完善术语体系

对术语部分进行了统一和补充，使相关概念之间的关系更加清晰。

一是新增或者细化“游玩容量”“顺序起点”“顺序末端”“释放游玩位置”“现场明示规则”等概念，明确其在排队顺序判断中的作用。

二是将原有相关登记排队表述统一为“登记排队”，并明确登记排队包括实物登记、信息技术登记以及其他能够使现场相关玩家识别排队顺序的方式。

三是规范“共同记忆排队”的定义，明确其通称可以为“自然排队”或者“面排”，并强调其以现场相关玩家能够持续识别排队状态为基础。

四是完善“暂时离开”的定义，明确玩家离开所排机台附近、前往同一场所其他区域、游玩其他非舞萌机台或者进行其他活动的，均属于暂时离开，并应按照相应规则判断是否保留排队资格。

五是明确账号、游戏卡片、登记信息、支付方式或者名义身份主要作为识别玩家及排队状态的工具，不影响以实际参与情况判断游玩资格消耗。

（三）完善排队资格与游玩资格规则

对排队资格、游玩资格的取得、保持、行使和消灭规则进行了补充。

一是明确玩家加入某一机台排队，应当以能够被现场相关玩家识别的方式取得排队资格。

二是明确玩家到达现场后，应当自行确认当前采用共同记忆排队还是登记排队；已经采用登记排队的，因未注意登记设施、登记信息或者现场明示规则而未及时完成登记，导致其延后取得游玩资格的，原则上不予调整；但是，因他人故意阻碍

登记、擅自改变登记状态或者其他非本人原因导致未能及时登记的除外。

三是明确排队资格原则上应当由玩家本人到场取得，不得为尚未到场、无法对应特定玩家或者无法被现场相关玩家识别的人占据排队位置。

四是补充取得游玩资格后的及时行使规则，明确玩家应当在合理时间内完成支付费用、登录账号、确认设置、选曲等开始游戏前的必要准备。

五是明确提前支付费用不产生优先游玩资格，费用退还、协商或者补偿处理不影响排队顺序。

六是完善实际参与即消耗游玩资格规则，明确玩家实际参与当前游戏的，即视为已经行使并消耗本次游玩资格。

（四）完善共同记忆排队规则

对共同记忆排队的适用条件、状态识别、暂时离开和顺序争议处理作了补充。

一是明确共同记忆排队适用于现场玩家数量较少、排队顺序能够由现场相关玩家稳定确认，且未采用登记排队的情况。

二是明确共同记忆排队中，玩家可以在机台附近等待、休息、观看其他玩家游玩或者进行其他不影响排队识别的活动，但应当使现场相关玩家能够合理判断其仍处于排队状态。

三是明确共同记忆排队中，玩家原则上应当停留在所排机台附近，或者处于其他能够被现场相关玩家识别为仍在该机台排队的位置。

四是补充玩家携带游戏卡片、手套、耳机、随身物品或者以其他通常能够表明准备游玩的方式停留在所排机台附近时，可以认定其具有加入排队意思的规则。

五是明确共同记忆排队的顺序解释，可以参照在相同顺序下采用实物登记时登记信息应当如何移动、调整或者归入末端的方式理解。

六是补充顺序起点玩家取得游玩资格并准备单人游玩时，后位玩家可以提出共同游玩请求的规则，并明确该请求不得延后处于双方之间的其他玩家。

（五）完善登记排队规则

对登记排队的适用条件、登记方式、有效登记、登记信息解释和共同游玩关系形成规则进行了重点完善。

一是明确登记排队适用于现场玩家数量较多、共同记忆难以稳定维持排队顺序，或者现场已经设置登记设施、登记系统、实体标识排列方式或者其他登记规则的情况。

二是明确登记排队包括实物登记和信息技术登记。实物登记可以使用游戏卡片、号码牌、纸片、代用物或者其他实体标识；信息技术登记可以使用电子排队系统、应用程序、自助终端、线上表单、电子屏幕或者其他电子记录方式。

三是明确有效登记应当至少能够识别实际玩家、排队顺序位置、是否仍然有效，以及是否具有单人游玩、共同游玩、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队或者其他特殊状态表示。

四是明确登记排队中，玩家已经完成有效登记的，原则上不要求持续停留在所排机台附近，但应当关注排队顺序变化，并在取得游玩资格时及时到场。

五是细化顺序起点判断规则。实物登记中，可以通过登记设施上最靠前的位置、预设方向、现场标记或者共同约定确定；信息技术登记中，可以通过系统显示顺序、叫号顺序、时间记录、时间戳顺序或者系统规则确定。

六是完善登记信息解释规则。登记信息已经明确表示单人游玩、共同游玩、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队或者其他排队状态的，按照明确表示处理；登记信息未明确表示的，应当结合登记信息本身、登记物品的相邻关系、空位、间隔、方向、颜色、文字、符号、备注、电子状态、系统记录、现场通常理解以及现场相关玩家能够确认的事实处理。

七是完善登记排队中共同游玩关系的自然形成规则。登记信息未明确表示单人游玩、共同游玩或者其他特殊安排的，原则上自当前顺序起点起，按照当前机台游玩容量依次划分共同游玩关系；现场没有相反说明或者特殊安排的，以游玩容量为二处理，连续相邻的两名有效登记玩家形成共同游玩关系。

八是明确登记信息未提前表示单人游玩，而在按照规则已经形成共同游玩关系后才主张单人游玩的，应当取得本应与其共同游玩的相邻玩家同意；相邻玩家不同意的，按照共同游玩处理。

九是完善登记信息调整和争议恢复规则，明确不得擅自移动、删除、遮挡、替换、翻转、修改或者取消其他玩家的登记信息；登记信息发生争议时，应当优先恢复至能够确认的最近状态。

（六）完善单人游玩与共同游玩规则

对单人游玩、共同游玩、拒绝共同游玩、跨越共同游玩和共同游玩资格消耗规则进行了完善。

一是明确玩家可以选择单人游玩或者共同游玩，但不得违反排队顺序，不得延后其他玩家取得游玩资格。

二是明确单人游玩由顺序起点玩家独立取得并消耗本次游玩资格。玩家选择单人游玩的，其他未取得本次游玩资格的玩家不得以协助、代打、共用账号、临时加入或者其他方式参与当前游戏。

三是明确共同游玩原则上应当经相关玩家同意；但是，依照本办法第四十七条规定，由有效登记和机台游玩容量自然形成共同游玩关系的，按照该条规定处理。

四是明确顺序起点玩家不愿与当前可以共同取得游玩资格的后位玩家共同游玩的，可以选择单人游玩，但不得邀请本不应取得本次游玩资格的其他玩家参与当前游戏。

五是明确后位玩家可以拒绝与顺序起点玩家共同游玩，但不得因此主张立即单人游玩。

六是完善跨越共同游玩规则，明确直接共同游玩会延后处于二者之间玩家的，不得直接共同游玩；被提前参与共同游玩的玩家必须本人同意。

七是明确共同游玩开始后，实际参与玩家均视为已经行使并消耗本次游玩资格，不得以陪同、教学、协助、体验、临时帮助或者其他理由主张不消耗游玩资格。

（七）完善游玩完成、顺序变化与登记调整规则

对游玩完成后的顺序变化、实物登记调整、信息技术登记调整和异常情况处理作了完善。

一是将相关章节名称调整为“游玩完成、顺序变化与登记调整”，使章节名称与条文内容更加一致。

二是明确排队顺序随玩家游玩完成、加入排队、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队、共同游玩以及登记调整等情况持续变化，玩家不得因主观上未预料顺序变化，要求恢复至变化发生前的状态。

三是明确玩家释放游玩位置后，应当进入顺序末端；已经释放游玩位置的，即使尚未离开机台附近、尚未告知其他玩家

或者尚未调整登记信息，也不得继续主张其仍处于本次游玩资格位置。

四是明确实物登记中完成游玩的玩家或者玩家组合原则上应当及时将本人登记信息调整至顺序末端；现场未实际移动登记信息的，应当按照本应移动后的结果解释排队顺序。

五是明确信息技术登记中，可以通过自动移动、手动确认、状态变更、叫号完成、重新排序或者其他方式表达完成游玩后的顺序变化；系统界面未实际显示移动效果，但能够确定完成游玩后应当归入末端的，应当按照归入末端后的结果解释。

六是补充机台故障、断电、系统错误、维护处理或者其他非玩家本人原因导致游戏无法正常完成时的处理规则。

（八）完善排队方式启用与转换规则

对共同记忆排队和登记排队之间的启用、转换以及转换期间的顺序处理进行了完善。

一是明确同一机台同一时段内，原则上仅适用一种主要排队方式。

二是明确已经采用共同记忆排队的，不得由个别玩家单方面改为登记排队；已经采用登记排队的，不得由个别玩家单方面改为共同记忆排队。

三是明确出现现场玩家数量增加、共同记忆难以稳定维持排队顺序、顺序争议频繁发生，或者现场明示规则要求使用登记设施、登记系统的情况时，可以启用登记排队。

四是明确共同记忆排队转换为登记排队时，不得因转换重新确定排队顺序，不得借转换机会重新排序、夹带新玩家、排除暂时离开但仍可确认具有排队资格的玩家，或者改变既有玩家之间能够确认的先后关系。

五是补充转换时正在游玩、已经释放游玩位置或者暂时离开等情形的处理规则。

六是明确登记排队转换为共同记忆排队应当谨慎进行，转换时应当以有效登记信息为基础确认顺序，不得凭个别玩家记忆推翻有效登记信息。

（九）完善多机台与跨机台排队规则

对多台舞萌机台同时存在时的排队关系进行了细化。

一是明确同一场所内存在多台舞萌机台的，除现场明示规则明确设置统一排队制度外，各机台排队顺序相互独立。

二是明确玩家参与某一机台排队时，应当使现场相关玩家能够识别其对应机台；无法判断对应机台的，不得主张因此产生的顺序利益。

三是明确玩家由一台舞萌机台改排另一台舞萌机台的，应当视为退出原机台排队，并按照新加入玩家处理。

四是明确玩家不得同时占有两台以上舞萌机台的有效排队位置，但现场明示规则另有明确允许的排队制度除外。

五是将临时使用空闲舞萌机台的规则限定于登记排队情形。登记排队中，玩家已经在某一舞萌机台完成有效登记，另一舞萌机台处于空闲状态且无人等待时，可以临时使用该空闲机台，但不得影响其已登记机台的排队顺序。

六是明确玩家离开所排机台附近并游玩同一场所内其他非舞萌机台或者其他游乐设备的，按照暂时离开处理。

（十）完善争议处理规则

对排队争议的事实确认、处理顺序、说明责任和不当行为后果进行了完善。

一是明确排队争议发生后，现场相关玩家应当优先确认事实并减少对无争议玩家的影响。

二是明确争议处理不得故意拖延机台使用，不得扩大影响范围，不得以争议为由影响无争议玩家正常取得游玩资格。

三是细化处理争议时应当优先确认的事实，包括当前采用共同记忆排队还是登记排队、争议玩家取得排队资格的时间或者登记顺序、是否存在暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队或者登记失效、是否存在共同游玩请求、同意、撤回或者实际参与、正在游玩的玩家是否已经释放游玩位置、是否存在擅自移动、删除、遮挡、替换、翻转或者修改登记信息的行为等。

四是明确登记排队中，有效登记能够明确反映排队顺序的，应当优先依据登记信息处理。

五是明确共同记忆排队中，多数现场相关玩家能够一致确认排队顺序的，应当优先依据该确认结果处理；仅旁观、未持续关注排队变化、争议发生后才到场或者无法说明事实经过的人员，其意见不作为确认顺序的主要依据。

六是完善局部争议处理、说明责任、擅自调整登记信息不得获益、随机处理和恶意扰乱秩序处理等规则。

（十一）完善附则内容

对附则部分作了补充完善。

一是明确本办法可以作为舞萌机台排队秩序的通用管理规则使用。机厅、店铺、活动主办方可以根据现场环境、机台数量、玩家人数和管理需要制定补充规则；补充规则应当明确、公开、可识别，并尽量避免与本办法第六条所述的基本原则相冲突。

二是补充“原则上”“以上”“以下”“以内”“明确设置”“明确约定”“明确同意”“现场明示”等用语解释。

三是补充进入顺序末端、调整至顺序末端或者置于顺序末端在共同记忆排队、实物登记、信息技术登记中的具体含义。

四是明确排队顺序判断应当以实际排队状态、有效登记信息和玩家真实意思为基础，不得仅以形式上的登记遗漏、登记

延迟、登记信息未调整或者表达方式不规范，否定已经能够确认的实际排队顺序。

五是补充玩家之间基于友善、谦让或者便利作出的临时安排的效力规则，明确该安排仅在参与协商的玩家之间发生效力；涉及未参与协商玩家的排队资格、游玩资格或者登记信息的，未经其同意，不得对其产生不利影响。

六是补充本办法未尽事项的判断顺序，并明确本办法用语为通用规范用语，不影响不同地区、不同玩家群体在日常交流中使用其他习惯称呼，现场执行和争议处理时应当以本办法定义的实际含义为准。

三、其他说明

本次修订在保留原办法基本框架和主要规则意图的基础上，对术语表述、制度层次、适用边界和具体争议处理规则进行了完善。修订后的文本更加突出共同记忆排队与登记排队的制度差异，强化了登记信息、游玩容量、实际参与、顺序变化和现场可识别状态在排队规则判断中的作用，有利于提高办法的规范性、可读性和实际适用性。