

舞萌机台排队通用管理办法（试行）

目 录

- 第一章 总 则
- 第二章 术 语
- 第三章 排队资格与游玩资格
- 第四章 共同记忆排队
- 第五章 登记排队
- 第六章 单人游玩与共同游玩
- 第七章 游玩完成、顺序变化与登记调整
- 第八章 排队方式启用与转换
- 第九章 多机台与跨机台排队
- 第十章 争议处理
- 第十一章 附 则

第一章 总 则

第一条 为规范舞萌机台排队秩序，明确玩家取得、保持、行使和消灭排队资格、游玩资格的规则，保障玩家公平、有序使用舞萌机台，减少排队及游玩过程中的争议，制定本办法。

第二条 本办法适用于舞萌机台使用过程中发生的共同记忆排队、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。

第三条 现场明示规则已经对具体事项作出明确安排的，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；现场明示规则未规定或者规定不明确的，适用本办法。

第四条 排队应当以具体机台为对象。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。玩家取得某一机台的排队资格，不当然取得其他机台的排队资格或者游玩资格。

第五条 舞萌机台存在两个以上可供玩家参与同一次游戏的游玩位置时，各游玩位置原则上共同构成同一机台的一次游玩容量。除现场明示规则另有明确安排外，不得将同一机台内可以共同参与同一次游戏的游玩位置分别设置为互不相关的排队对象。对于仅存在单一游玩位置，或者因设备结构、现场安排等原因仅允许单人使用的特殊情况，应当按照实际游玩容量确定游玩方式。

第六条 舞萌机台排队及游玩过程中，应当遵守下列基本原则：

（一）按照排队顺序取得游玩资格。玩家取得排队资格后，应当按照已经形成并能够确认的排队顺序取得游玩资格；除退

出排队、放弃本次游玩机会、共同游玩或者其他导致顺序变化的情形外，不得否定已经形成的排队顺序。

（二）不得因个人需求延后他人。玩家可以提出单人游玩、共同游玩、等待指定玩家或者其他游玩需求，但不得因此使其他玩家晚于其按照当时可确认排队顺序本应取得游玩资格的时间取得游玩资格。

（三）实际参与即消耗游玩资格。玩家是否消耗游玩资格，以其是否实际参与当前游戏为判断依据；账号、游戏卡片、登记信息、支付方式或者名义身份，仅作为识别玩家及排队状态的工具。

（四）登记信息优先确认。登记排队中，能够明确对应特定玩家，并能够反映排队顺序或者排队状态的有效登记，应当优先作为判断依据。

（五）排队状态应当可识别。玩家加入排队、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队、提出共同游玩请求或者调整登记信息时，应当使现场相关玩家能够合理判断其状态；因本人未说明、未登记、状态不明确或者擅自离开导致的不利后果，由本人承担。

（六）排队状态识别依据应当与排队方式相适应。共同记忆排队以现场相关玩家能够持续识别排队状态为基础，玩家原则上应当停留在所排机台附近；登记排队以有效登记信息为基础，玩家不以持续停留在所排机台附近为必要条件。

（七）完成游玩后进入顺序末端。玩家完成一次游戏并释放游玩位置后，应当按照本办法规定进入后续排队顺序末端；实物登记尚未移动、信息技术登记尚未更新或者玩家尚未离开机台附近的，不影响已经形成的顺序变化。

（八）友好协商与适度谦让。玩家参与排队、登记、游玩和争议处理，应当保持友好、克制和诚信；在不违反本办法、不延后他人取得游玩资格、不损害未参与协商玩家利益的前提下，可以通过主动说明情况、适度谦让或者临时便利安排处理实际困难。友好协商、适度谦让或者便利安排，不当然改变排队顺序，也不得作为要求其他玩家让步的依据。

第七条 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。协商应当以事实清楚、意思明确、不损害未参与协商玩家利益为前提；协商无法达成一致，且排队顺序无法通过登记信息、现场共同确认或者其他可靠方式确定的，可以采用抽签、随机数或者其他公平方式处理无法确定的部分。随机处理仅用于解决无法确认的部分，不影响已经确认的排队顺序。

第二章 术 语

第八条 本办法所称术语，含义如下：

（一）玩家，是指实际参与或者准备参与舞萌机台游玩的自然人。玩家是否持有游戏账号、是否使用本人账号、是否持

有游戏卡片、是否本人支付费用，不影响其作为玩家进行排队规则判断。

（二）机台，除本办法另有说明外，是指能够完成舞萌游戏流程的设备整体。本办法涉及同一场所内其他非舞萌游乐设备的，称为其他非舞萌机台或者其他游乐设备。

（三）游玩位置，是指玩家在一次游戏中实际操作、参与或者占用的机台位置。玩家实际参与当前游戏的，即视为占用游玩位置；通过代为操作、协助操作、轮流操作或者其他方式实际参与当前游戏的，也视为占用游玩位置。

（四）游玩容量，是指同一机台在一次游戏中通常能够同时提供操作、站位或者占用的游玩位置数量。现场没有相反说明或者特殊安排的，机台按照舞萌官方标准机台处理，其游玩容量为二；存在单侧可用、设备结构差异、维护状态、现场安排或者其他特殊情形的，按照实际可用游玩位置确定。共同游玩人数不以游玩容量为当然上限；多人谱面、轮流操作、共同操作或者其他经实际参与玩家同意的共同游玩，应当按照实际参与玩家人数判断游玩资格消耗。

（五）排队资格，是指玩家进入某一机台排队顺序，并继续参与后续游玩资格轮换的资格。

（六）游玩资格，是指玩家按照排队顺序取得的一次参与游戏机会。游玩资格以一次游戏为单位计算。

（七）单人游玩，是指一名玩家单独取得并消耗一次游玩资格的行为。旁观、教学说明、提醒选曲、协助确认设置等未实际参与游戏操作的行为，不属于共同游玩。

（八）共同游玩，是指两名以上玩家共同参与同一次游戏并共同取得、共同消耗本次游玩资格的行为。共同游玩包括分别使用不同账号或者不同游戏卡片参与同一次游戏、共同使用同一账号或者同一游戏卡片参与同一次游戏、代为实际操作、轮流操作、共同操作以及其他虽名义上属于协助、教学、体验或者代打，但实际参与当前游戏的情况。

（九）共同记忆排队，是指玩家不依靠登记信息，而通过现场玩家根据到达顺序、等待状态、游玩情况以及相互确认结果共同维持排队顺序的排队方式，通称“自然排队”或“面排”。共同记忆排队不要求玩家必须站成固定队列，但玩家原则上应当处于所排机台附近或者其他能够被现场相关玩家识别为仍在该机台排队的位置。

（十）登记排队，是指玩家通过登记信息确定排队顺序的排队方式。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。

（十一）实物登记，是指玩家使用游戏卡片、号码牌、纸片、代用物或者其他实体标识，在排队登记设施上表示排队顺序的方式，通称“排卡”。

（十二）信息技术登记，是指玩家通过电子排队系统、应用程序、自助终端、线上表单、电子屏幕或者其他信息技术方式记录排队顺序的方式。

（十三）登记信息，是指用于表达排队顺序、游玩方式、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信息，包括实物登记物品的位置、相邻关系、空位、间隔、方向、颜色、文字、符号、电子状态、系统记录、时间记录、按钮记录、备注信息以及现场约定的信息。

（十四）有效登记，是指能够明确对应特定玩家，并能够使现场相关玩家识别其排队顺序或者排队状态的登记信息。

（十五）排队顺序，是指同一机台中，已经取得排队资格的玩家按照规则取得游玩资格的先后排列。

（十六）顺序起点，是指当前排队顺序中最先取得游玩资格的位置。

（十七）顺序末端，是指当前排队顺序中最后一个具有排队资格的位置。

（十八）释放游玩位置，是指正在游玩的玩家完成本次游戏，并不再继续占用机台当前可操作位置的状态。玩家完成游戏流程后离开操作位置、明确表示结束游戏并让出位置、离开机台附近且游戏因系统流程或者超时结束，或者出现其他足以表明玩家不再占用游玩位置的情况时，可以认定为释放游玩位置。

（十九）暂时离开，是指玩家在不表示退出排队的情况下，暂时离开所排机台附近或者排队识别范围，并希望继续保留排队资格的状态。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，属于暂时离开；是否保留排队资格，按照本办法关于共同记忆排队、登记排队以及放弃本次游玩机会的规定处理。

（二十）放弃本次游玩机会，是指玩家在已经取得或者应当取得本次游玩资格时，不实际参与本次游戏的状态。放弃本次游玩机会仅表示玩家放弃当前一次游玩机会，不当然表示玩家继续保留排队资格，也不当然表示玩家退出排队。

（二十一）退出排队，是指玩家明确表示不再参与某一机台排队，或者按照本办法规定被认定为不再具有该机台排队资格的状态。

（二十二）现场相关玩家，是指正在该机台游玩、已经取得该机台排队资格、正在等待该机台游玩，或者其排队资格、游玩资格、登记信息将直接受到相关事项影响的玩家。

（二十三）不得延后他人，是指玩家不得因个人需求、共同游玩请求、等待指定玩家、暂时离开、登记调整或者其他本人原因，使其他玩家晚于其按照当时可确认排队顺序本应取得游玩资格的时间取得游玩资格。

（二十四）现场明示规则，是指机厅、店铺、活动主办方或者现场相关玩家通过张贴、说明、登记系统设置、现场约定

或者其他可识别方式明确形成的具体排队、登记、收费或者游玩安排。仅由个别玩家事后单方主张，且无法由现场相关玩家确认的，不属于现场明示规则。

第三章 排队资格与游玩资格

第九条 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。玩家到达现场后，应当自行确认该机台当前采用共同记忆排队还是登记排队；该机台已经采用登记排队，玩家因未注意登记设施、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。

第十条 排队资格原则上应当由玩家本人到场取得。玩家不得为尚未到场、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；确需代为登记或者代为调整登记信息的，应当能够明确对应特定玩家，并不得损害已经形成的排队顺序。

第十一条 玩家取得排队资格后，应当按照排队顺序等待取得游玩资格。排队资格不得转让、出租、出售或者赠与他人；玩家退出排队的，其原有位置不得由他人继受。

第十二条 同一玩家不得在同一机台中重复取得多个排队资格。玩家使用多个实物登记、多个电子账号、多个登记信息

或者他人名义重复取得排队资格的，除能够明确证明对应不同玩家外，重复部分无效；现场能够确认其恶意重复取得排队资格的，可以要求其重新进入顺序末端。

第十三条 玩家取得游玩资格后，应当按照当前可以实现的游玩方式及时行使。玩家因个人原因要求单人游玩、共同游玩、等待特定玩家或者选择其他游玩方式的，不得延后其他玩家取得游玩资格；因个人需求无法立即游玩的，应当自行等待。

第十四条 玩家因他人退出排队、放弃本次游玩机会、共同游玩安排变化或者释放游玩位置而提前取得游玩资格的，应当及时决定是否游玩。无正当理由拒绝当前可行游玩方式，又要求维持原位置不变的，不予支持。

第十五条 玩家取得游玩资格后，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。合理时间应当结合机台通常操作流程、现场人数、支付方式和现场明示规则判断。无正当理由拖延开始游戏，或者以等待特定玩家、反复协商游玩方式、整理无关事项等方式影响排队顺序正常变化的，可以按照放弃本次游玩机会处理。

第十六条 玩家应当在取得游玩资格之后、开始游戏之前支付本次游玩费用；现场明示规则另有规定的，从其规定。玩家提前支付费用的，不因此取得优先游玩资格；因提前支付费用导致无法游玩的风险，原则上由支付者自行承担。玩家可以

与机厅、店铺、活动主办方或者即将取得游玩资格且尚未支付费用的玩家协商退还费用，但费用处理不影响排队顺序。

第十七条 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。玩家完成一次游戏并释放游玩位置后，不再继续占有本次游玩资格，并应当按照本办法规定进入后续排队顺序。

第十八条 玩家虽未取得本次游玩资格，但实际参与当前游戏的，视为不当占用游玩资格。现场相关玩家可以要求其停止参与；已经影响排队顺序或者其他玩家游玩机会的，应当根据实际影响调整后续排队顺序。

第十九条 玩家已经取得或者应当取得本次游玩资格，但未实际参与本次游戏的，应当先判断其是否继续保留排队资格。能够确认其仍有继续排队意思的，视为放弃本次游玩机会，并继续参加后续游玩资格轮换；能够确认其不再继续排队，或者无法确认其继续排队意思的，按照退出排队处理。

第二十条 玩家暂时离开不当然消灭排队资格，但应当承担离开期间排队顺序继续变化的后果。其离开期间因其他玩家退出、完成游玩、放弃本次游玩机会、新玩家加入或者共同游玩安排变化导致其游玩资格提前到来的，不得要求恢复至离开时的顺序状态。

第二十一条 玩家在取得本次游玩资格时不在现场的，无论此前是否说明暂时离开、设置登记状态或者保留其他排队表

示，均不得保留本次游玩机会。按照放弃本次游玩机会处理后，该玩家下一次取得游玩资格时仍不在现场，或者已经无法确认其继续排队意思的，按照退出排队处理。

第二十二条 玩家退出排队后，其排队资格消灭。登记排队中，玩家退出排队的，应当移除或者取消本人登记信息；登记信息未及时移除，但现场能够确认玩家已经退出排队的，该登记信息不再作为有效登记。

第二十三条 排队资格和游玩资格的判断，应当以实际玩家为单位。账号、卡片、登记信息、昵称或者电子记录仅作为识别玩家和排队状态的工具；不得以账号、卡片或者登记信息的形式否认实际参与者已经消耗游玩资格。

第四章 共同记忆排队

第二十四条 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。

第二十五条 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。

第二十六条 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，不应擅自离开。玩家已经向现场相关玩家说

明暂时离开，或者离开时间极短且不影响排队状态识别的，可以继续保留排队资格；但是，其离开期间排队顺序继续变化，取得游玩资格时不在现场的，不得保留本次游玩机会。

第二十七条 玩家加入共同记忆排队时，原则上应当向正在游玩或者正在等待游玩的玩家说明。玩家未主动说明，但其等待游玩的意思已经被现场相关玩家合理识别的，可以认定其取得排队资格；未主动说明且现场相关玩家无法合理判断其排队意思的，不得事后主张其已经取得排队资格。

第二十八条 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的，除其明确表示不排队，或者现场情况足以表明其仅为旁观外，可以认定其具有加入排队的意思。

第二十九条 共同记忆排队中，排队顺序按照玩家取得排队资格的先后形成，并随玩家游玩、加入排队、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队以及共同游玩等情况变化。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。

第三十条 共同记忆排队中，除现场已经明确约定共同游玩外，确定基础排队顺序时，应当以玩家单人游玩作为默认状态。该默认状态仅用于判断基础顺序，不限制玩家按照本办法提出共同游玩请求。

第三十一条 共同记忆排队中，顺序起点玩家取得游玩资格并准备单人游玩时，后位玩家可以向其提出共同游玩请求。提出共同游玩请求不得延后处于双方之间的其他玩家。顺序起点玩家同意共同游玩的，按照本办法关于共同游玩的规定处理；顺序起点玩家不同意共同游玩的，不得被强迫参与共同游玩，且后位玩家不得因此取得本次单人游玩的资格。

第三十二条 共同记忆排队中，玩家完成游戏并释放游玩位置后，应当进入顺序末端。共同游玩的玩家完成游戏后，应当按照参与共同游玩前的相对顺序进入顺序末端。

第三十三条 玩家已经完成游戏并释放游玩位置后，即使尚未实际离开机台前方、尚未告知其他玩家或者尚未调整任何登记信息，也不得继续主张其仍处于本次游玩资格位置。其他玩家在其释放游玩位置后加入排队的，应当排在该完成游玩玩家或者玩家组合之后。

第三十四条 正在游玩的玩家尚未释放游玩位置时，新玩家加入共同记忆排队的，新玩家应当排在当时已经等待的玩家之后；正在游玩的玩家释放游玩位置后，应当再归入届时顺序末端。正在游玩的玩家释放游玩位置后但下一名玩家尚未开始游戏前，新玩家加入排队的，应当排在已经完成游玩的玩家或者玩家组合之后。

第三十五条 共同记忆排队中，玩家确需暂时离开的，应当提前或者及时向现场相关玩家说明。玩家未经说明离开所排

机台附近，或者虽未离开较远但已经导致现场相关玩家无法判断其是否继续排队的，可以按照退出排队处理；玩家已经说明暂时离开，或者离开时间极短且未影响排队状态识别的，可以继续保留排队资格。玩家暂时离开期间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，不影响其作为暂时离开的性质。

第三十六条 共同记忆排队中，暂时离开的玩家在取得游玩资格时不在现场的，按照放弃本次游玩机会处理。该玩家仍能被确认具有继续排队意思的，进入后续游玩资格轮换；下一次取得游玩资格时仍不在现场，或者已经无法确认其继续排队意思的，可以按照退出排队处理。

第三十七条 共同记忆排队发生顺序争议时，应当优先根据玩家加入排队的先后、是否明确表示加入排队、是否曾暂时离开、是否曾放弃本次游玩机会、是否已经退出排队、正在游玩的玩家释放游玩位置的时间以及现场相关玩家能够共同确认的其他事实处理。能够确认部分顺序的，应当保留已经确认的部分，仅对无法确认的部分协商处理；协商无法达成一致的，可以采用随机方式处理。

第五章 登记排队

第三十八条 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。登记排队启用后，同一机台的排队顺序原则上以有效登记为准。

第三十九条 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。

第四十条 登记排队中，玩家完成有效登记时取得排队资格。有效登记应当至少能够识别下列内容：

- （一）该登记对应的实际玩家；
- （二）该登记所在的排队顺序位置；
- （三）该登记是否仍然有效；
- （四）该登记是否具有单人游玩、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。

第四十一条 登记排队中，玩家已经完成有效登记的，原则上不要求其持续停留在所排机台附近。玩家可以在登记信息有效、排队状态能够被现场相关玩家识别的情况下暂时离开，但应当关注排队顺序变化，并在取得游玩资格时及时到场；未及时到场的，按照本办法关于放弃本次游玩机会或者退出排队的规定处理。

第四十二条 玩家加入登记排队时，应当按照当前排队顺序将登记信息置于顺序末端。正在游玩的玩家尚未释放游玩位置时，新加入玩家应当进入等待顺序末端；正在游玩的玩家已

经释放游玩位置但登记信息尚未调整的，应当先按照完成游玩后的顺序判断，再确定新加入玩家的位置。

第四十三条 同一玩家在同一机台中只能保有一个有效登记。玩家使用多个登记信息、多个电子账号或者他人名义重复登记的，除能够明确证明对应不同玩家外，重复登记无效；现场能够确认其恶意重复登记的，可以要求其重新进入顺序末端。

第四十四条 两名以上玩家共同游玩的，应当分别具有排队资格。除现场明示规则明确允许使用共同登记方式外，不得以一个登记信息代表多个未明确登记的玩家。玩家是否使用同一账号、同一游戏卡片或者同一支付方式，不影响对实际参与玩家数量以及游玩资格消耗的判断。

第四十五条 登记排队中，位于排队顺序起点且符合当前游玩方式要求的一名或者多名玩家取得本次游玩资格。实物登记中，顺序起点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，顺序起点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。

第四十六条 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。能够从登记信息中合理判断玩家意图的，不得仅因未使用固定格式而否认其效力。

第四十七条 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。登记信息存在空位、间隔、标记、备注或者其他能够明确表示单人游玩的情况时，应当按照单人游玩处理。

登记信息未明确表示单人游玩，玩家未通过空位、间隔、标记、备注或者其他可识别方式提前表示单人游玩，而在按照前款规则已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。

第四十八条 因前位玩家单人游玩、放弃本次游玩机会、退出排队或者其他原因导致顺序起点变化的，应当按照变化后的顺序起点重新划分共同游玩关系。超出当前机台游玩容量的共同游玩，应当以相关玩家明确同意为准。

第四十九条 玩家不得擅自移动、删除、遮挡、替换、翻转、修改或者取消其他玩家的登记信息。经登记对应玩家明确同意的，可以由他人代为调整登记信息；代为调整登记信息的，

应当按照本人真实意思准确调整，并使调整结果能够被现场相关玩家识别，不得改变原有排队顺序或者玩家真实意思。

第五十条 登记信息因误放、误移、遗失、遮挡、系统错误、重复登记或者他人擅自调整发生争议时，应当优先恢复至能够确认的最近状态。无法恢复的，应当结合现场确认情况、系统记录、实物登记物品状态、登记状态、相关玩家说明和其他可验证事实处理；仍无法确定的，按照本办法争议处理规则处理。

第五十一条 登记排队中，玩家退出排队的，应当及时移除或者取消本人登记信息。玩家未移除登记信息但现场确认其已经退出排队的，该登记信息不再有效；其他玩家明知其已经退出排队而仍利用该登记信息占据顺序的，该行为无效。

第五十二条 现场明示规则设置专用登记设施、排队板、电子系统或者临时登记规则的，玩家应当按照该设施或者规则进行登记。登记设施、登记系统或者临时登记规则不足以处理具体情形的，按照本办法关于登记排队、共同游玩、暂时离开和争议处理的规定补充解释。

第六章 单人游玩与共同游玩

第五十三条 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。

第五十四条 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。

第五十五条 共同游玩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。除前述情形外，任何玩家不得强迫他人与其共同游玩，不得以他人未明确拒绝为由认定共同游玩成立，不得擅自将不在场玩家、未取得排队资格的玩家或者未同意共同游玩的玩家列为共同游玩对象。

第五十六条 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。

第五十七条 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。后位玩家拒绝共同游玩的，顺序起点玩家可以选择单人游玩，也可以按照本办法关于跨越共同游玩的规定处理。

第五十八条 非顺序起点玩家在单人游玩状态下尚不应取得本次游玩资格，但可以通过与顺序起点玩家共同游玩而同时取得本次游玩资格的，不得主张单人游玩优先；其不同意共同游玩的，不得被强迫参与，也不得因此取得立即单人游玩的资格。

第五十九条 顺序起点玩家提出与后位玩家共同游玩，若直接共同游玩会延后处于二者之间的玩家，不得直接共同游玩。处于二者之间的玩家可以先行单人游玩；其本人另有共同游玩需求且相应玩家同意的，也可以先行共同游玩。

第六十条 因后位玩家不愿共同游玩，导致顺序起点玩家无法立即实现共同游玩需求的，经拒绝共同游玩的玩家同意，顺序起点玩家可以跨越该玩家，与下一名可以共同取得游玩资格的玩家共同游玩；共同游玩结束后，拒绝共同游玩的玩家再按照当时排队顺序单人游玩，或者与可以共同取得游玩资格的玩家共同游玩。登记排队中，现场相关玩家也可以通过协商调整登记顺序的方式实现上述安排。

第六十一条 被提前参与共同游玩的玩家，必须本人同意。其同意提前共同游玩并实际参与当前游戏的，视为已经取得并消耗本次游玩资格；其不同意提前共同游玩的，不得因他人共同游玩需求被强行提前参与，也不得因此被视为放弃本次游玩机会。

第六十二条 玩家已经同意共同游玩，但在实际开始游戏前撤回同意的，原则上应当允许撤回；撤回行为已经明显影响其他玩家正常取得游玩资格的，应当根据实际影响处理。共同游玩安排撤回后，应当按照撤回时能够确认的排队顺序继续处理，不得因此延后未参与该安排的其他玩家。

第六十三条 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。任何参与玩家不得以陪同、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。

第六十四条 共同游玩完成后，实际参与玩家应当按照参与共同游玩前的相对顺序进入顺序末端。共同游玩不得用于改变参与玩家之间原有顺序，不得替他人保留排队位置，不得使未参与玩家继受排队资格。

第七章 游玩完成、顺序变化与登记调整

第六十五条 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。

第六十六条 玩家释放游玩位置后，应当进入顺序末端。玩家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。

第六十七条 共同游玩的玩家释放游玩位置后，应当按照参与共同游玩前的相对顺序进入顺序末端。共同游玩中的前位玩家和后位玩家，不得因共同游玩而交换内部顺序。

第六十八条 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；共同游玩的

玩家，应当按照参与共同游玩前的相对顺序调整登记信息。现场实际移动登记信息的，按照移动后的有效顺序确认；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。

第六十九条 信息技术登记中，系统可以通过自动移动、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，但系统规则或者现场明示规则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。

第七十条 玩家放弃本次游玩机会但继续保留排队资格的，应当进入后续游玩资格轮换。登记排队中，可以通过调整登记信息、设置状态、作出备注或者其他可识别方式表示；共同记忆排队中，应当能够由现场相关玩家确认其继续排队状态。

第七十一条 玩家退出排队的，其位置消灭，后续玩家依次递进。退出排队的玩家重新加入排队的，应当按照新加入玩家处理。

第七十二条 因机台故障、断电、系统错误、维护处理或者其他非玩家本人原因导致本次游戏无法正常完成的，不当然视为玩家已经完成本次游玩，也不当然改变已经发生的实际参与事实。能重新开始同一次游戏的，原则上不改变其本次游玩资格；无法重新开始或者继续游玩会明显影响后续排队秩序的，可以结合故障原因、已游玩程度、费用处理情况、现场秩序和

现场管理意见酌情处理。费用退还、补偿或者重新投币安排，不当然决定排队顺序。

第八章 排队方式启用与转换

第七十三条 同一机台同一时段内，原则上仅适用一种主要排队方式。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。

第七十四条 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。启用登记排队时，应当尽可能通知已经取得该机台排队资格的玩家，并按照转换时能够确认的排队顺序进行登记。

第七十五条 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。转换时已经能够确认的玩家顺序，应当继续有效；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。

第七十六条 转换时有玩家正在游玩的，应当先确定其他等待玩家的当前顺序；正在游玩的玩家尚未释放游玩位置的，应当在其释放游玩位置后归入届时登记顺序末端；已经释放游玩位置的，应当先按照其已经归入末端后的状态登记。转换不

得使已经消耗游玩资格的玩家因登记信息尚未调整而保留原有前位。

第七十七条 转换时有玩家暂时离开的，应当根据其离开前是否已经说明、现场是否能够确认其继续排队、是否有登记或者其他可识别状态判断是否保留其排队资格。能够确认其仍在排队的，应当按照其原有顺序登记；无法确认其仍在排队的，可以暂不登记，待其返回后按照现场确认结果处理。

第七十八条 登记排队转换为共同记忆排队时，应当谨慎进行。除登记设施无法继续使用、现场明示规则要求取消登记，或者现场相关玩家一致同意外，不宜转换。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。

第七十九条 排队方式转换过程中存在正在游玩、暂时离开、放弃本次游玩机会、退出排队或者登记状态异常等情况的，应当按照本办法关于排队资格、游玩资格、登记信息和争议处理的规定确定顺序。排队方式转换不得使已经消耗游玩资格的玩家重新取得原有顺序位置。

第九章 多机台与跨机台排队

第八十条 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。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；因位置不明确、未说明排队对象或者其他原因导致无法判断对应机台的，不得主张因此产生的顺序利益。

第八十一条 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。原机台的排队资格、顺序位置以及登记信息，不得带入其他机台。

第八十二条 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。玩家同时在多个机台排队且未按照要求选择其中一个排队位置的，现场相关玩家可以要求其选择；拒绝选择或者无法确认选择结果的，可以认定其中一个排队资格无效。

第八十三条 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，但不得因此影响其已登记机台的排队顺序。其在已登记机台取得游玩资格时仍在其他机台游玩的，按照放弃本次游玩机会处理；能够确认其不再参与已登记机台排队的，按照退出排队处理。

第八十四条 玩家已经在某一舞萌机台排队，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。其在所排机台取得游玩资格时未及时返回的，按照放弃本次游玩机会或者退出排队处理。

第八十五条 玩家可以根据机台版本、状态、屏幕、按键、音量、维护情况或者其他因素选择具体机台排队。玩家选择具

体机台后，应当遵守该机台的排队顺序，不得因其他机台人数变化、故障、恢复运行或者空闲状态要求合并或者继受排队顺序。

第八十六条 现场明示规则设置统一排队后分配机台制度的，应当按照统一排队规则确定玩家取得游玩资格的先后。玩家拒绝当前可使用机台而要求等待指定机台的，不得延后其他愿意使用当前可用机台的玩家。

第十章 争议处理

第八十七条 排队争议发生后，现场相关玩家应当优先认定事实并减少对无争议玩家的影响。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。

第八十八条 处理排队争议时，应当优先确认下列事实：

- （一）当前采用共同记忆排队还是登记排队；
- （二）争议玩家取得排队资格的时间或者登记顺序；
- （三）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；
- （四）是否存在共同游玩请求、同意、撤回或者实际参与；
- （五）正在游玩的玩家是否已经释放游玩位置；
- （六）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。

第八十九条 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。登记信息存在明显错误、无法对应特定玩家、被擅自修改或者与现场已经确认事实不一致的，应当结合实际情况修正。

第九十条 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。

第九十一条 排队争议中，能够确认部分顺序的，应当保留已经确认的部分，仅处理无法确认的部分。不得因局部争议否定整个排队顺序。

第九十二条 玩家因自身未说明加入排队、暂时离开、退出排队、共同游玩诉求、登记状态或者其他重要事项而引发争议的，应当承担较高说明责任。无法说明清楚且影响他人正常判断的，不利后果由该玩家承担。

第九十三条 因他人擅自移动、删除、修改、遮挡、替换、翻转或者取消登记信息导致顺序争议的，应当尽量恢复原登记状态。无法恢复的，不得使擅自行为人或者明知擅自行为而受益的人获得优先利益。

第九十四条 排队顺序无法通过登记信息、现场确认、系统记录或者其他可靠方式确定的，可以采用抽签、随机数、硬

币或者其他公平方式处理。随机处理仅解决无法确认的争议部分，不影响其他已经确定的排队顺序。

第九十五条 玩家恶意利用规则反复提出共同游玩请求并撤回、故意暂时离开、重复登记、阻碍登记信息调整、隐瞒退出排队状态，或者实施其他扰乱排队秩序行为的，现场相关玩家可以要求其重新进入顺序末端；情节严重的，可以请求工作人员、活动主办方或者现场管理人员处理。

第九十六条 排队争议涉及工作人员、活动主办方或者现场管理人员处理意见的，在不违反本办法基本规则和基本公平秩序的情况下，可以按照其处理意见执行。处理意见未覆盖的事项，仍可以按照本办法补充处理。

第十一章 附 则

第九十七条 本办法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。

第九十八条 本办法所称“原则上”，表示通常情况下应当按照该规则处理；存在设备结构、现场安排、活动规则或者现场特殊情况的，可以在不违反本办法基本规则和基本公平秩序的情况下作相应调整。

第九十九条 本办法所称“以上”“以下”“以内”，除特别说明外，均包括本数。

第一百条 本办法所称“明确设置”“明确约定”“明确同意”“现场明示”，应当以能够被现场相关玩家识别为标准。通过文字、登记状态、现场说明、电子记录或者其他稳定方式表达的，可以认定为明确；仅由个别玩家事后单方陈述，且无法被现场相关玩家确认的，不当然认定为明确。

第一百零一条 本办法所称进入顺序末端、调整至顺序末端或者置于顺序末端，在共同记忆排队中，是指玩家在现场共同确认的排队顺序中处于末端；在实物登记中，是指登记信息应当按照规则调整至末端；在信息技术登记中，是指电子记录或者系统状态应当按照规则显示或者解释为处于末端。

第一百零二条 本办法中的排队顺序判断，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。

第一百零三条 玩家之间基于友善、谦让或者便利作出的临时安排，应当以明确、真实、自愿为前提。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。

第一百零四条 本办法未尽事项，应当按照以下顺序补充判断：

- （一）是否存在现场明示规则；
- （二）是否存在有效登记信息；
- （三）是否存在现场相关玩家能够一致确认的共同记忆；
- （四）是否符合先来后到和不延后他人的基本要求；
- （五）是否能够通过协商在不损害无关玩家利益的情况下解决；
- （六）是否需要将无法确认部分采用随机方式处理。

第一百零五条 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。

第一百零六条 本办法可以根据舞萌机台实际使用情况、机厅、店铺、活动主办方管理需要以及玩家反馈进行修订。

第一百零七条 本办法自公布之日起施行。