



2025 《林間盃》 日麻赛事规章

## 規章目錄

比賽簡介 .....	5
報名規則 .....	6
1.1 選手別名/遊戲內昵稱 .....	6
1.2 隊伍規則 .....	6
1.2.1 隊伍名稱與簡稱 .....	6
1.2.2 隊伍選手名單規劃 .....	6
1.2.3 重複報名 .....	6
行為規定 .....	7
2.1 雀魂麻將服務條款 .....	7
2.2 全力以赴 .....	7
2.3 共謀和賽果操控 .....	7
2.4 賭博行為 .....	7
2.5 賄賂行為 .....	7
2.6 使用漏洞或駭客行為 .....	7
2.7 作弊行為 .....	7
2.8 代打行為 .....	7
2.9 故意斷綫行為 .....	7
2.10 不當言詞和仇恨言論 .....	8
2.11 破壞觀感和濫用行為 .....	8
2.12 騷擾和性騷擾行為 .....	8
2.13 歧視和詆毀行為 .....	8
2.14 犯罪行為 .....	8
2.15 保密條款 .....	8
2.16 規則衝突 .....	8
違規行為與處罰 .....	9
3.1 發佈於公告權利 .....	9
3.2 處罰細則 .....	9
錄製與直播規定 .....	9
4.1 直播平臺規定 .....	9
4.2 錄製與直播相關 .....	9
比賽規定 .....	10
5.1 開賽前 .....	10
5.1.1 硬體與軟體 .....	10

5.1.2	報到與測試時間.....	10
5.2	比賽開始.....	10
5.2.1	單人斷綫處理方案.....	10
5.2.2	同桌兩人或以上斷綫處理方案.....	10
5.2.3	大規模斷綫處理方案.....	10
5.3	比賽結束.....	10
<b>三麻個人賽賽事架構.....</b>		<b>12</b>
<b>三麻個人賽賽事制度.....</b>		<b>13</b>
7.1	例行積分賽.....	13
7.1.1	賽事時辰.....	13
7.1.2	參賽者數量.....	13
7.1.3	爐主下車制.....	13
7.1.4	桌子排列.....	14
7.1.5	上下車規定.....	14
7.1.6	雀魂麻將標準規則.....	15
7.1.7	計分方式.....	16
7.1.8	同分判斷.....	16
7.2	季後個人邀請賽.....	17
7.2.2	參賽者數量.....	17
7.2.3	桌子排列.....	17
7.2.4	雀魂麻將標準規則.....	19
<b>三麻團體賽賽事架構.....</b>		<b>20</b>
<b>三麻團體賽賽事制度.....</b>		<b>21</b>
9.1	團體賽.....	21
9.1.1	隊伍配置.....	21
9.1.2	桌子排列.....	21
9.1.3	職位交替機制.....	21
9.1.4	雀魂麻將標準規則.....	22
9.1.5	計分方式.....	23
9.1.6	同分判斷.....	23
9.1.7	決賽特殊規則.....	23
<b>四麻個人賽賽事架構.....</b>		<b>24</b>
<b>四麻個人賽賽事制度.....</b>		<b>25</b>
11.1	例行積分賽.....	25

11.1.1	賽事時辰 .....	25
11.1.2	參賽者數量 .....	25
11.1.3	爐主下車制 .....	25
11.1.4	桌子排列 .....	26
11.1.5	上下車規定 .....	26
11.1.6	雀魂麻將標準規則 .....	27
11.1.7	計分方式 .....	28
11.1.8	同分判斷 .....	28
11.2	季後個人邀請賽 .....	29
11.2.2	參賽者數量 .....	29
11.2.3	桌子排列 .....	29
11.2.4	雀魂麻將標準規則 .....	31
11.2.5	計分方式 .....	32
11.2.6	同分判斷 .....	32
<b>規章修訂記錄 .....</b>		<b>33</b>

## 比賽簡介

林間盃日麻積分賽是一個為期一年的日麻競技比賽，其中含有下列三種組別賽事：

1. 三麻單人積分戰
2. 三麻團體戰
3. 四麻單人積分戰

比賽期間將會直播至 Twitch 平臺，之後剪輯成節目形式複播到 YouTube 平臺。

- Twitch 平臺：<https://www.twitch.tv/eaglepb2>
- YouTube 平臺：<https://www.youtube.com/@forestwork>

這份賽事規章將分成四個部分，分別為：

1. 綜合賽事規章（什麼組別都適用）
2. 三麻單人積分戰
3. 三麻團體戰
4. 四麻單人積分戰

期間選手可參與任意組別的賽事，主辦方所安排的賽程將不會發生多組別撞期的情況。

本活動所有公告與執行時間均以 UTC+8 時區為準。

## 報名規則

### 1.1 選手別名/遊戲內昵稱

- ❖ 參賽者別名依據該參賽者在林間小鎮 Discord 伺服器的昵稱為準。
- ❖ 參賽者別名與遊戲內昵稱必須遵守以下規則，并且嚴格禁止使用其他拼寫方式來規避下列規則：
  1. 參賽者別名須符合 Discord 和雀魂麻將命名規則。
  2. 參賽者別名不可包含贊助商名稱。
  3. 參賽者別名不可包含任何產品名稱或描述。
  4. 參賽者別名不可包含任何純商業用語。
  5. 參賽者別名不可包含粗俗或淫穢用語。
  6. 參賽者別名必須遵守行為準則。

賽事方不鼓勵參賽者進行任何遊戲內昵稱的修改，除非違反上列規則或確保遊戲內昵稱可以適合任何遊戲內顯示的範圍才會要求修改昵稱。

### 1.2 隊伍規則

下列規則僅適用於林間團體賽。個人積分賽以及季後邀請賽不適用此規則。

#### 1.2.1 隊伍名稱與簡稱

隊伍名稱與簡稱需經賽事方同意，并且遵守行為準則。賽事方將保留拒絕使用隊伍簡稱的權利，并可處於任何原因要求修改。

#### 1.2.2 隊伍選手名單規劃

- ❖ 參賽者名單需為**至少 3 人、至多 4 人**，并明確列出**前鋒，中堅，大將**與**候補**選手。
- ❖ 隊伍必須與指定時間內繳交隊伍名單，並依規定繳交完整資料，截止前皆能修正，若超過截止時間資料錯誤或不齊全者，賽事方得以判定棄權。
- ❖ 隊伍晉級時，隊伍名單**必須維持相同，但可更換位置**。
- ❖ **名單經截止后即不可更動**。若遇緊急狀況，賽事方將保有變更名單之許可權。

#### 1.2.3 重複報名

參賽者不得同時為不同隊伍之成員。

## 行為規定

參賽者在本賽事中必須全程謹遵以下之行為規範。參賽者如參加本聯賽將視同同意謹遵此規則及任何賽事方之解釋和裁決，同時規範自身保持正向和運動家精神。

### 2.1 雀魂麻將服務條款

參賽者應遵守雀魂麻將服務條款。完整鏈接在此：[https://www.maj-soul.com/#/service\\_bar](https://www.maj-soul.com/#/service_bar)

### 2.2 全力以赴

參賽者參與任何比賽時必須全力以赴競爭名次並全心投入賽事，同時避免任何違反運動家精神、誠實、廉正及公平競爭之行為。

### 2.3 共謀和賽果操控

參賽者不得參加任何共謀或賽果操控之行為。共謀係指任何兩名參賽者（或以上）私下協議作弊、詐欺或任何不利於其他參賽者之行為。共謀包含但不限於以下之情形：

1. 同意任何官方規則外之規則。
2. 放水、輸掉比賽或是鼓勵其他參賽者為之。
3. 因任何原因故意輸掉比賽或鼓勵其他參賽者為之。
4. 預先安排分配獎金或是得到任何等值之報酬。
5. 傳送或接收任何訊號或訊息給敵對之參賽者。

賽果操控係指利用**刻意喂牌**、**協定**、**合謀**或影響任何比賽賽果之違法或違反本規則方式。

### 2.4 賭博行為

參賽者不得參加任何博彩或賭博行為。賭博係指對於比賽賽果進行金錢上的對賭。參賽者不得下注、嘗試下注或鼓勵下注任何本聯賽之比賽賽果。參賽者不能直接或間接參與賭博任何本聯賽結果。

### 2.5 賄賂行為

參賽者不得參加任何賄賂行為。賄賂係指任何提供金錢或有價報酬以影響他人之判斷或行為。參賽者不得提供或收受其他參賽者任何形式之有價報酬以獲得本聯賽中不公平之優勢。

### 2.6 使用漏洞或駭客行為

參賽者不得參加任何使用漏洞或駭客行為。使用漏洞係指使用遊戲內 BUG 或非遊戲設計者初衷之漏洞以獲得不公平之優勢。駭客行為意旨任何非法修改硬體、軟體、遊戲客戶端或網路連接之行為。

### 2.7 作弊行為

參賽者不得利用任何裝置、程式或其他方法作弊。

### 2.8 代打行為

參賽者不得參加任何代打行為。代打係指使用其他參賽者帳號進行遊玩。

### 2.9 故意斷綫行為

參賽者不得在比賽中實行故意斷綫行為（離開遊戲、關閉電腦、拔除網路線等）。不論意圖為何，任何參賽者行為導致斷綫將視為故意為之。

## 2.10 不當言詞和仇恨言論

參賽者不得使用任何淫穢、骯髒、庸俗、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、妨害名譽或其他令人反感的言語。參賽者亦不得有煽動仇恨或歧視行為。

## 2.11 破壞觀感和濫用行為

參賽者不得有任何侮辱、嘲諷、破壞觀感或有敵意的行為或手勢。

## 2.12 騷擾和性騷擾行為

參賽者不得參與任何騷擾行為。騷擾行為係指以系統性、敵視和重複行為意圖孤立或排斥他人和 / 或影響他人之尊嚴。任何形式之不受歡迎的性騷擾行為亦嚴格禁止。

## 2.13 歧視和詆毀行為

參賽者不得基於種族、道德、國籍、社會出身、性別、語言、宗教、政治立場、財務狀況、出生狀況、性傾向或其他任何理由透過輕視或歧視之言語或行為來冒犯特定國家、個人或團體之尊嚴或廉潔。

## 2.14 犯罪行為

參賽者不得參與任何違反一般法律、法條、條款和導致或合理地認為可能導致任何當地管轄權法院定罪之活動。

## 2.15 保密條款

參賽者不得透過任何方法包括所有社群管道泄露任何保密資訊。所有與賽事方之關係資訊將嚴格保密。未經明確同意，嚴禁發佈上述相關資訊。

## 2.16 規則衝突

為確保每位參賽者都有公平的比賽環境，賽事方可能會依據情況，可能會做粗與賽事規章不符，甚至會互相衝突的判斷。此規章也會隨時更新，並且不會每時每刻通知所有人，唯獨會在《規章修訂記錄》注明所修改的事項。

## 違規行為與處罰

玩家如有違反官方規則或行為規範，賽事方將視情況採取必要且適當的懲罰、禁賽或停權。賽事方保留可能違規時所有證物的調查權利。玩家在調查期間不得有隱瞞任何訊息；且在調查期間玩家必須遵照賽事方的指示並提供完整且正確之資訊。參賽者不得妨礙任何調查行為。

### 3.1 發佈於公告權利

- ❖ 賽事方保留發佈所有關於違反官方規則或行為規範資訊的權力。
- ❖ 參加本聯賽將視同參賽者放棄關於發佈和公告處罰時，對於賽事方或其相關公司或其他參賽者採取法律行動之權利。

### 3.2 處罰細則

賽事方保留根據違規行為的嚴重程度進行斟酌判罰。在發現任何違規行為時，賽事方依據此賽事規則以及當時的狀況來自主判斷發佈處罰的方式和結果。處罰行動包含但不限於：

- 口頭警告
- 禁賽一（或多）場
- 取消參賽資格
- 永久封禁或停權（ban）

不同的違規行為不會以累積方式懲處，以依照情節給與對應的懲罰；相同的違規行為則會迎來更嚴重之判決。

## 錄製與直播規定

### 4.1 直播平臺規定

參賽者須遵守直播平台 [Twitch](#) 及 [Youtube](#) 相關政策。

### 4.2 錄製與直播相關

- ❖ 參賽者可選用自己的風格來開臺，唯獨是否需要擋牌還是開延遲全由直播主決定。
- ❖ 賽事方不會受理因無延遲/無擋牌導致賽果輸贏的異議。

## 比賽規定

### 5.1 開賽前

#### 5.1.1 硬體與軟體

- ❖ 參賽者需自備設備，並為自己的設備、網路、安全負責。
- ❖ 參賽者需要自備一個雀魂麻將（Mahjong Soul）的賬號，並依照遊戲官方線上最新版本為準。
- ❖ 可接受的遊戲啟動器為：

瀏覽器	電腦以及移動設備
<a href="https://mahjongsoul.yo-star.com">https://mahjongsoul.yo-star.com</a>	Steam / 國際服桌面版
<a href="https://www.maj-soul.com">https://www.maj-soul.com</a>	iOS Store
<a href="https://mahjongsoul.com">https://mahjongsoul.com</a>	Play Store

- ❖ 參賽者需自備“仅限自己唯一使用”之 Discord 賬號，且加入“林間小鎮” Discord 伺服器，未被系統或管理員判定為黑名單當中。
- ❖ 參賽者若經過賽事方確認使用複數 Discord/雀魂帳號進行參賽而未事先告知賽事方，則全部的帳號皆失去參賽資格。

#### 5.1.2 報到與測試時間

參賽者需於每週開賽前半小時確認是否參與第一場比賽，並進行遊戲和連線測試。

### 5.2 比賽開始

賽事方與晚上 8 點準時提供賽事房號，積分賽採取公開參與制。比賽中嚴禁故意斷掉雀魂麻將或伺服器之連線，若故意為之將受到懲罰。

#### 5.2.1 單人斷線處理方案

- ❖ 若有特定參賽者斷線，該選手必須立刻與日麻討論聊天室告知賽事主辦方。賽事主辦方可以協助暫停該賽事。
- ❖ 因其他參賽者時間寶貴，每人只有一次斷線的機遇，並且最長 2 分鐘。
- ❖ 若暫停後同位參賽者再次斷線，就不再處理該場次暫停問題。
- ❖ 若當日連續兩次都無法連線成功，那更大概率是參賽者本身的網路問題，建議先嘗試跟機器人打牌。若跟機器人打牌也遇到連線問題，建議當日別打。

#### 5.2.2 同桌兩人或以上斷線處理方案

該桌會強制停止，並且檢查受影響參賽者的網路是否為同一家網路公司。當受影響的參賽者網路恢復正常後繼續該桌賽事。

#### 5.2.3 大規模斷線處理方案

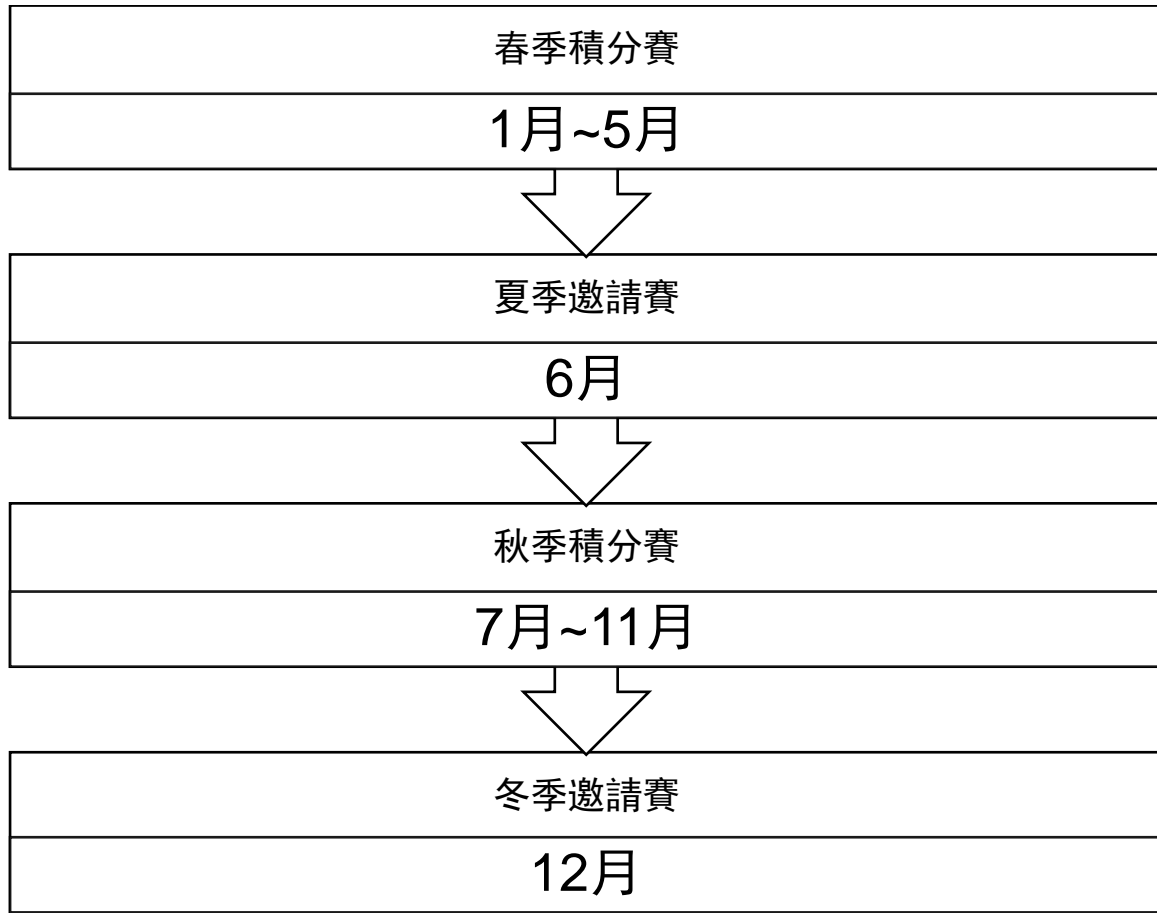
- ❖ 應用範圍包括但不限於：伺服器大延遲與崩潰、天災、大規模斷電等。
- ❖ 當日比賽將會強制終止，並從兩種解決方案取其一：
  1. 若比賽月份有 5 個星期三，那麼第 3 個星期三自動成為補場賽。
  2. 若超過兩次大規模斷線、或比賽月份只有 4 個星期三、或發生在第三/四階段，那麼當周的星期六晚上 8 點自動成為補場賽。
- ❖ 若補償賽仍然無法解決問題，將會逐步降低參與場次次數的門檻。

### 5.3 比賽結束

- ❖ 比賽將會採取“比賽場”模式，因此參賽者不再需要提供截圖以及剪輯精華用的牌譜。

- ❖ 賽事方在統計完當局分數后，會提供 3~5 分鐘的上車時間給參賽者決定是否上車。
- ❖ 為避免打擾到其他日麻居民，每周第一場之後都不會 tag 身分組，還請參賽者留意。

### 三麻個人賽賽事架構



## 三麻個人賽賽事制度

### 7.1 例行積分賽

#### 7.1.1 賽事時辰

- ❖ 2024 林間盃三人日麻積分賽與每年的 1 月~5 月，7 月~11 月舉行，并以每個月為一個賽季，共 5+5 個賽季。
- ❖ 每個賽季在當月每個星期三晚上 8~10 點舉行。
- ❖ 每周進行 4 場自由報名，每個月共計 16 場。
- ❖ 參賽者只需參與其中的 8 場或以上即可擁有當月排名資格。
- ❖ 以 2023 年 8 月為例子：

星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
30	31	1	2 (第一階段)	3	4	5
6	7	8	9 (第二階段)	10	11	12
13	14	15	16* (活動周)	17	18	19
20	21	22	23 (第三階段)	24	25	26
27	28	29	30 (第四階段)	31	1	2

\* 因 8 月有 5 個星期三，因此第三個星期三將會是活動周。

#### 7.1.2 參賽者數量

參賽者數量不限、并且根據以下情況進行補位：

- ❖ 如果參賽者人數剛好是 3 的倍數，桌子將會正常排列；
- ❖ 如果參賽者人數多出兩位，老鷹（賽事主持人）會自動上車；
- ❖ 如果參賽者人數多出一位，將會啟動**爐主下車制**。

#### 7.1.3 爐主下車制

為了解決機器人所造成的賽事上任何不公平的因素，因此從 2024 年 7 月開始，將轉由“爐主下車制”來取代機器人。爐主下車制的名單和條件如下：

- ❖ 首次參賽的參賽者不加入爐主下車制名單內。
- ❖ 若該玩家非首次參賽，根據上個月的分數（包含未完賽）進行排名。
  - 若上個月也沒數據，將會追溯至最早 6 個月的成績。若該參賽者半年內都未參賽，將以首次參賽的參賽者處理。
- ❖ 爐主下車制每個月只會影響相對應的玩家一次。
- ❖ 若當月連續出現多出一位的局，將會開始往上抓玩家下車。
  - 若當前所有玩家都輪過一遍，將會重新開啓第二輪下車機制。
- ❖ 主辦方應告知被下車的選手關於自己是被選擇為爐主而被迫下車的選手，若發現自己還沒上車而主辦方沒通知，可以詢問主辦方。
- ❖ 被爐主下車制下車的參賽者**不記**參賽次數上。
  - 若該參賽者因爐主下車制導致無法打滿 8 場，該月仍為“未完賽”。

#### 7.1.4 桌子排列

- ❖ 本賽事使用賽事場的“賽季制度”。
- ❖ 每場的排名和得分不影響下一次的排桌遇到的對手。
- ❖ 從 2024 年 5 月開始，排桌將會以隨機+頻率量表來隨機分配，以確保所有長期參賽的參賽者的對戰次數幾乎相同。
- ❖ 該機制下，若連續四場都遇到同樣的對手，那就是天命，因而不受理手動換位請求。

#### 7.1.5 上下車規定

- ❖ 選手需要點選參與或準備按鈕以確保參賽。
- ❖ 選手只有在比賽開始時才知道對手是誰。
- ❖ 每局結束的時候，想繼續上車的選手請點擊同樣的參與或準備按鈕，確保參與下一場。

## 7.1.6 雀魂麻將標準規則

<b>賽制</b>	比賽類型	立直麻將（默認規則）
	場次	三人半莊
	思考時間	5+20 秒
	伺服器支援	中文，日文，國際
	段位限制	無
	便捷提示	X
	負分繼行	X
	連莊	0
	All Last 無限連莊	X
	西入	0
<b>點數</b>	起始點數	35000
	一位必要點數	40000
	立直棒點數	1000
	場棒點數	200
	馬點	15, 0, -15
<b>寶牌</b>	寶牌	0
	裏寶牌	0
	杠上寶牌	0, 棄牌后才開指示牌
	杠上裏寶牌	0
	紅寶牌	2（5 餅和 5 條）
<b>流局</b>	不聽罰符	一位聽牌：1000； 兩位聽牌：2000
	四杠散了	0
	九種九牌	0
	流局滿貫	0
<b>役種</b>	番縛	1
	副露斷幺九	0
	自摸損	0
	切上滿貫	X
	一發	0
	頭跳	X
	多重役滿	0
	累積役滿	0
	天井機制	X

### 7.1.7 計分方式

#### 7.1.7.1 馬點計分

從 2024 年 1 月開始，每場計分不再有四捨五入機制。

#### 7.1.7.2 排名資格

參賽者在當月 16 場內，參與 8 場或以上即可有排名資格。

參賽者可自由決定是否多參與剩下的場次、唯獨分數風險自行承擔。

#### 7.1.7.3 比賽積分

參賽者每月比賽積分為該 16 場內有參與的場數的分數之總和，並符合上述排名資格者。

### 7.1.8 同分判斷

如發生 2 名（或以上）參賽者在 16 場賽事後獲得相同的總積分時，將依序照下列規則進行同分判別名次高低：

- i. 參與次數較多的參賽者，獲得更高的總排名。
- ii. 若 i. 仍相同，則以平均順位進行排名。
- iii. 若 ii. 仍相同，則以一位數量進行排名。
- iv. 若 iii. 仍相同，則以四位數量倒敘進行排名。

## 7.2 季後個人邀請賽

### 7.2.1 賽事時辰

- ❖ 2024 林間盃三人日麻季後賽與每年的 6 月和 12 月舉行，并且分成兩種賽事：個人邀請賽和團體賽。
- ❖ 個人邀請賽將在 6 月和 12 月的首兩個星期三，晚上 8~10 點舉行。
- ❖ 個人邀請賽第一階段 4 場，取前三后第二階段單次循環，共計 7 場。
- ❖ 參賽者需先從半年 5 個積分賽季中取前 9 才得以受邀參賽。
- ❖ 以 2024 年 12 月為例子：

星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
1	2	3	4 (邀請賽第一天)	5	6	7
8	9	10	11 (邀請賽第二天)	12	13	14
15	16	17	18 (團隊賽)	19	20	21
22	23	24	25 (聖誕節)	26	27	28

### 7.2.2 參賽者數量

- ❖ 邀請賽參賽者數量為 5 月份和 11 月份比賽結束後積分前 9 位。
- ❖ 每月的最終排名以及對應的積分如下：

排名	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月
1	100	200	300	400	500	夏季賽	100	200	300	400	500
2	70	155	210	250	290		70	155	210	250	290
3	55	130	185	225	240		55	130	185	225	240
4	50	105	160	190	210		50	105	160	190	210
5	45	70	135	170	185		45	70	135	170	185
6	40	55	110	150	160		40	55	110	150	160
7	35	50	100	120	130		35	50	100	120	130
8	30	45	90	110	115		30	45	90	110	115
9	25	40	80	100	110		25	40	80	100	110
10	20	35	70	90	105		20	35	70	90	105
11	15	30	60	80	100		15	30	60	80	100
12	10	25	50	70	95		10	25	50	70	95

\* 13 名往後的積分統一 0 分

- ❖ 若獲得邀請賽資格的參賽者無法出席，將會由總積分第十名的參賽者往前替補，以此類推。

### 7.2.3 桌子排列

邀請賽的桌子排列共分成兩個階段，分別是第一~第四場為第一階段，第五~第七場為第二階段。

#### 7.2.3.1 第一階段

第一場采用該 9 位的積分進行蛇形排列：

	東	南	西
第一桌	積分一位	積分六位	積分七位
第二桌	積分二位	積分五位	積分八位
第三桌	積分三位	積分四位	積分九位

其餘三場將根據剩下的組合來排列並抽籤，以確保參賽者不會在當日遇到相同的對手。

所有選手將在比賽開始前三天通過直播等方式得知第一階段的四場名單。

第一階段結束後，排名前三的選手將晉級到第二階段。

#### 7.2.3.2 第二階段

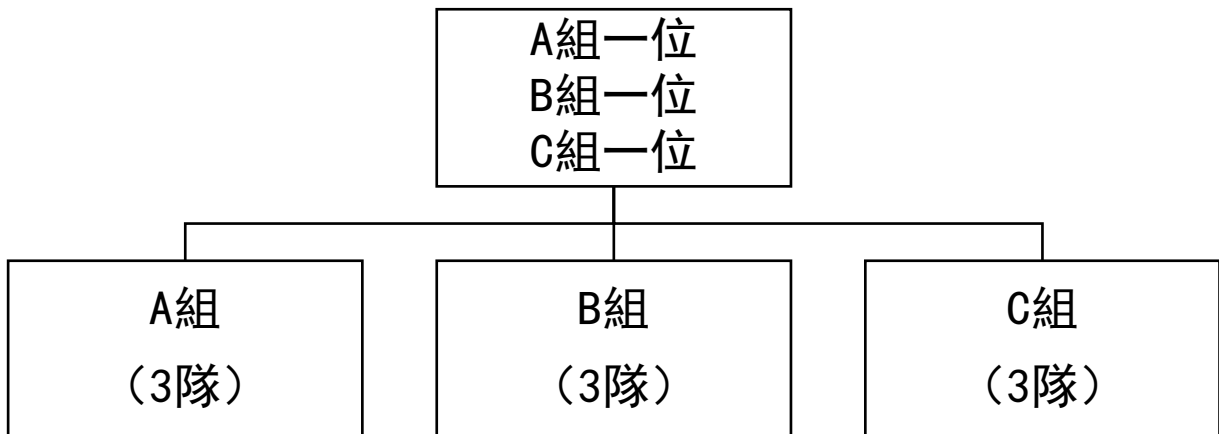
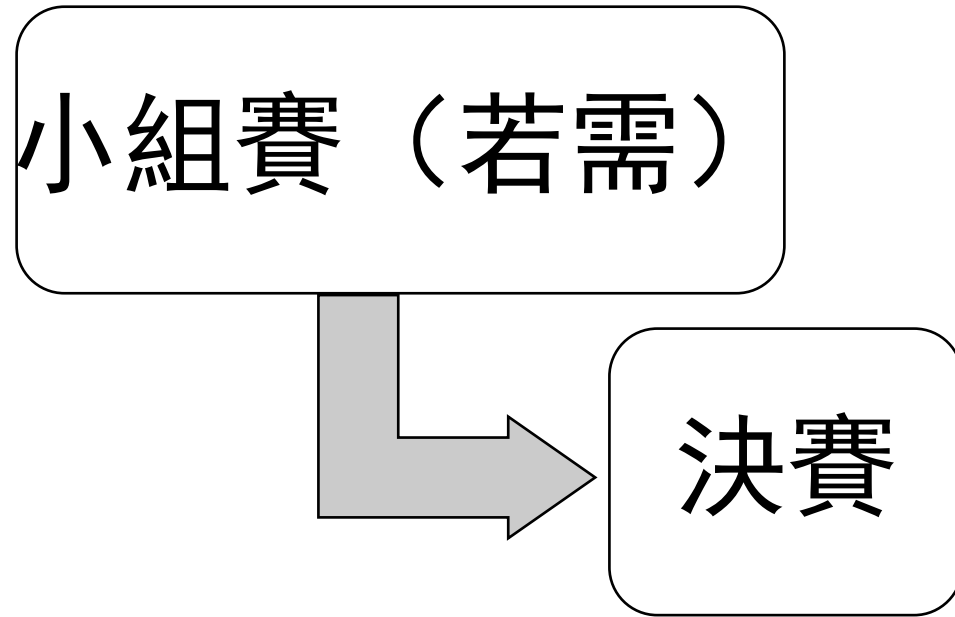
根據第一階段的名次來決定第五場次的風位，第一名可以率先選擇，第二名則從剩下的位子選一個。

其餘兩場將會以逆時針的方式來交換起莊玩家的位置，循環結束後積分最高者獲得年度冠軍。

## 7.2.4 雀魂麻將標準規則

<b>賽制</b>	比賽模式	立直麻將 (M 聯賽 · 改)
	場次	三人半莊
	思考時間	5+20 秒
	伺服器支援	中文, 日文, 國際
	段位限制	無
	便捷提示	X
	負分繼行	0
	連莊	0
	All Last 無限連莊	0
	西入	0
<b>點數</b>	起始點數	35000
	一位必要點數	40000
	立直棒點數	1000
	場棒點數	200
	馬點	15, 0, -15
<b>寶牌</b>	寶牌	0
	裏寶牌	0
	杠上寶牌	0, 棄牌后才開指示牌
	杠上裏寶牌	0
	紅寶牌	2 (5 餅和 5 條)
<b>流局</b>	不聽罰符	一位聽牌: 1000; 兩位聽牌: 2000
	四杠散了	0
	九種九牌	0
	流局滿貫	0
<b>役種</b>	番縛	1
	副露斷幺九	0
	自摸損	0
	切上滿貫	X
	一發	0
	頭跳	X
	多重役滿	0
	累積役滿	0
	天井機制	X

### 三麻團體賽賽事架構



## 三麻團體賽賽事制度

### 9.1 團體賽

#### 9.1.1 隊伍配置

- ❖ 每位隊伍都由 3 人一隊組成，並且可另選一位為后補。
- ❖ 每位隊伍都會有一位“先鋒”、“中堅”以及“大將”。
- ❖ 隊伍上限為 9 隊，9 隊之後的隊伍都成為“替補隊伍”。

#### 9.1.2 桌子排列

- ❖ 若報名團隊數量是 3 的倍數（意指 3、6、9 隊，小組賽階段將會採取抽籤制。）
  - 3 隊：直接進行決賽；
  - 6 隊：每個小組取一位，最後一位晉級者將依據兩個小組的二位分數取最高晉級決賽。
  - 9 隊：每個小組取一位，進行決賽。
- ❖ 若報名團隊為 4 或 7 隊：
  - 若上季冠軍隊伍有報名，並至少兩名玩家還在該隊，將會直接成為種子隊伍晉級決賽；
    - 4 隊：剩下的三隊進行小組賽，淘汰三位。
    - 7 隊：分別進行小組賽，並且取前一與上季冠軍隊伍進行比賽。
  - 若上季冠軍隊伍沒報名，或已經拆成不同隊伍，最後一隊報名的為候補隊伍，剩下的隊伍進行比賽。
- ❖ 若報名團隊為 5 或 8 隊：
  - 額外尋找一個隊伍來湊倍數，若無法找到新隊伍的話：
    - 5 隊：上屆冠軍隊伍以及平均段位最高的隊伍為種子隊伍；若上屆冠軍隊伍不存在，將有平均段位第二高的隊伍補上種子隊伍。若相同最高平均段位隊伍存在，將以取最高段位為第二標準。
      - 最後的三組進行小組賽，取前一晉級決賽。
    - 8 隊：最後一隊報名，且不是冠軍隊伍為候補隊伍，之後以 7 隊的機制來運行。

#### 9.1.3 職位交替機制

先鋒一位會給予中堅東風位；先鋒三位會給予中堅西風位。大將也是比照辦理。

## 9.1.4 雀魂麻將標準規則

<b>賽制</b>	比賽模式	立直麻將（標準日本麻將）
	場次	三人半莊
	思考時間	5+20 秒
	伺服器支援	中文，日文，國際
	段位限制	無
	便捷提示	0
	負分繼行	0
	連莊	0
	All Last 無限連莊	0
	西入	X
<b>點數</b>	起始點數	100000
	<b>點數繼承</b>	0
	立直棒點數	1000
	場棒點數	200
<b>賣牌</b>	賣牌	0
	裏賣牌	0
	杠上賣牌	0，棄牌后才開指示牌
	杠上裏賣牌	0
	紅賣牌	2（5 餅和 5 條）
<b>流局</b>	不聽罰符	一位聽牌：1000；兩位聽牌：2000
	四杠散了	0
	九種九牌	0
	流局滿貫	0
<b>役種</b>	番縛	1
	副露斷幺九	0
	自摸損	0
	切上滿貫	X
	一發	0
	頭跳	X
	多重役滿	0
	累積役滿	0
	天井機制	X

#### 9.1.5 計分方式

大將賽事完成後所剩餘的積分即為團隊積分。排名為積分排序。

#### 9.1.6 同分判斷

若發生 2 隊（或以上）在賽事後擁有相同的總積分時，將依照下列規則進行同分判別名次高低：

- i. 大將獲得的分數
- ii. 若 i. 仍相同，將依照中堅所獲得的分數
- iii. 若 ii. 仍相同，那大概率有貓膩。

#### 9.1.7 決賽特殊規則

團隊可以選擇提交一份新的名單，唯獨玩家名單必須相同，只能以前鋒、中堅、大將以及後補之間的玩家交換位置。

## 四麻個人賽賽事架構



## 四麻個人賽賽事制度

### 11.1 例行積分賽

#### 11.1.1 賽事時辰

- ❖ 2024 林間盃四人日麻積分賽與每年的 1 月~5 月，7 月~11 月舉行，并以每個月為一個賽季，共 5+5 個賽季。
- ❖ 每個賽季在當月每個星期日晚上 8~10 點舉行。
- ❖ 每周進行 3 場自由報名，每個月共計 12 場。
- ❖ 參賽者只需參與其中的 6 場或以上即可擁有當月排名資格。
- ❖ 以 2023 年 8 月為例子：

星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
30	31	1	2	3	4	5
6 (第一階段)	7	8	9	10	11	12
13 (第二階段)	14	15	16	17	18	19
20 (第三階段)	21	22	23	24	25	26
27 (第四階段)	28	29	30	31	1	2

#### 11.1.2 參賽者數量

參賽者數量不限、并且根據以下情況進行補位：

- ❖ 如果參賽者人數剛好是 4 的倍數，桌子將會正常排列；
- ❖ 如果參賽者人數多出三位，老鷹（賽事主持人）會自動上車；
- ❖ 如果參賽者人數多出一~二位，將會啟動**爐主下車制**。

#### 11.1.3 爐主下車制

為了解決機器人所造成的賽事上任何不公平的因素，因此從 2024 年 7 月開始，將轉由“爐主下車制”來取代機器人。爐主下車制的名單和條件如下：

- ❖ 首次參賽的參賽者不加入爐主下車制名單內。
- ❖ 若該玩家非首次參賽，根據上個月的分數（包含未完賽）進行排名。
  - 若上個月也沒數據，將會追溯至最早 6 個月的成績。若該參賽者半年內都未參賽，將以首次參賽的參賽者處理。
- ❖ 爐主下車制每個月只會影響相對應的玩家一次。
- ❖ 若當月連續出現多出一位的局，將會開始往上抓玩家下車。
  - 若當前所有玩家都輪過一遍，將會重新開啓第二輪下車機制。
- ❖ 主辦方應告知被下車的選手關於自己是被選擇為爐主而被迫下車的選手，若發現自己還沒上車而主辦方沒通知，可以詢問主辦方。
- ❖ 被爐主下車制下車的參賽者**不記**參賽次數上。
  - 若該參賽者因爐主下車制導致無法打滿 6 場，該月仍為“未完賽”。

#### 11.1.4 桌子排列

- ❖ 本賽事使用賽事場的“賽季制度”。
- ❖ 每場的排名和得分不影響下一次的排桌遇到的對手。
- ❖ 從 2024 年 5 月開始，排桌將會以隨機+頻率量表來隨機分配，以確保所有長期參賽的參賽者的對戰次數幾乎相同。
- ❖ 該機制下，若連續四場都遇到同樣的對手，那就是天命，因而不受理手動換位請求。

#### 11.1.5 上下車規定

- ❖ 選手需要點選參與或準備按鈕以確保參賽。
- ❖ 選手只有在比賽開始時才知道對手是誰。
- ❖ 每局結束的時候，想繼續上車的選手請點擊同樣的參與或準備按鈕，確保參與下一場。

## 11. 1. 6雀魂麻將標準規則

<b>賽制</b>	比賽類型	立直麻將（默認規則）
	場次	四人半莊
	思考時間	5+20 秒
	伺服器支援	中文，日文，國際
	段位限制	無
	便捷提示	X
	負分繼行	X
	連莊	0
	All Last 無限連莊	X
	西入	0
<b>點數</b>	起始點數	25000
	一位必要點數	30000
	立直棒點數	1000
	場棒點數	300
	馬點	20, 10, -10, -20
<b>寶牌</b>	寶牌	0
	裏寶牌	0
	杠上寶牌	0, 棄牌后才開指示牌
	杠上裏寶牌	0
	紅寶牌	3 (5 萬, 5 餅和 5 條)
<b>流局</b>	不聽罰符	一位聽牌: 1000; 兩位聽牌: 1500; 三位聽牌: 3000
	四杠散了	0
	九種九牌	0
	流局滿貫	0
	四風連打	0
	三家和了	X
	四家立直	0
<b>役種</b>	番縛	1
	副露斷幺九	0
	自摸損	0
	切上滿貫	X
	一發	0
	頭跳	X
	多重役滿	0
	累積役滿	0
	天井機制	X
	人和	X
	古役	X

## 11. 1. 7 計分方式

### 11. 1. 7. 1 馬點計分

從 2024 年 1 月開始，每場計分不再有四捨五入機制。

### 11. 1. 7. 2 排名資格

參賽者在當月 16 場內，參與 8 場或以上即可有排名資格。

參賽者可自由決定是否多參與剩下的場次、唯獨分數風險自行承擔。

### 11. 1. 7. 3 比賽積分

參賽者每月比賽積分為該 16 場內有參與的場數的分數之總和，並符合上述排名資格者。

## 11. 1. 8 同分判斷

如發生 2 名（或以上）參賽者在 16 場賽事後獲得相同的總積分時，將依序照下列規則進行同分判別名次高低：

- v. 參與次數較多的參賽者，獲得更高的總排名。
- vi. 若 i. 仍相同，將進行決勝局：
  - a. 若 2 名參賽者相同分數，將會另加一個神秘替補，一局三人半莊定勝負；
  - b. 若 3 名參賽者相同分數，該三名參賽者將進行一局三人半莊定勝負；
  - c. 若 4 名參賽者或以上相同分數，本月比賽大概率有貓膩。

## 11.2 季後個人邀請賽

### 11.2.1 賽事時辰

- ❖ 2025 林間盃四人日麻季後賽與每年的 6 月和 12 月舉行。
- ❖ 個人邀請賽將在 6 月和 12 月的后兩個星期日，晚上 8~10 點舉行。
- ❖ 個人邀請賽第一階段 2 場，各組取前二后第二階段單次循環，共計 6 場。
- ❖ 參賽者需先從半年 5 個積分賽季中取前 8 才得以受邀參賽。
- ❖ 以 2024 年 12 月為例子：

星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15 (邀請賽第一天)	16	17	18	19	20	21
22 (邀請賽第二天)	23	24	25	26	27	28

### 11.2.2 參賽者數量

- ❖ 邀請賽參賽者數量為 5 月份和 11 月份比賽結束後積分前 9 位。
- ❖ 每月的最終排名以及對應的積分如下：

排名	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月
1	100	200	300	400	500	夏季賽	100	200	300	400	500
2	70	155	210	250	290		70	155	210	250	290
3	55	130	185	225	240		55	130	185	225	240
4	50	105	160	190	210		50	105	160	190	210
5	45	70	135	170	185		45	70	135	170	185
6	40	55	110	150	160		40	55	110	150	160
7	35	50	100	120	130		35	50	100	120	130
8	30	45	90	110	115		30	45	90	110	115
9	25	40	80	100	110		25	40	80	100	110
10	20	35	70	90	105		20	35	70	90	105
11	15	30	60	80	100		15	30	60	80	100
12	10	25	50	70	95		10	25	50	70	95

\* 13 名往後的積分統一 0 分

- ❖ 若獲得邀請賽資格的參賽者無克出席，將會由總積分第十名的參賽者往前替補，以此類推。

### 11.2.3 桌子排列

邀請賽的桌子排列共分成兩個階段，第一階段為小組賽，第二階段為單場循環賽。

#### 11.2.3.1 第一階段

分組方式：積分前兩名選手將會在不同桌子，之後一、二名玩家之間輪流選擇同桌玩家。

第一場：每組積分排名靠前的玩家優先選擇風位

第二場：第一場四位優先選擇風位

第一階段結束後，每個小組前 2 玩家晉級第二階段。

#### 11.2.3.2 第二階段

第一階段分數最高的玩家優先選擇風位，之後的三場將依據逆時針的方式來進行一輪循環賽。

循環賽后積分最高玩家将成爲本季冠軍。

## 11. 2. 4 雀魂麻將標準規則（之後細則再設定）

<b>賽制</b>	比賽類型	立直麻將（M 聯賽）
	場次	四人半莊
	思考時間	5+20 秒
	伺服器支援	中文，日文，國際
	段位限制	無
	便捷提示	X
	負分繼行	X
	連莊	0
	All Last 無限連莊	0
	西入	X
<b>點數</b>	起始點數	25000
	一位必要點數	30000
	立直棒點數	1000
	場棒點數	300
	馬點	20, 10, -10, -20
<b>寶牌</b>	寶牌	0
	裏寶牌	0
	杠上寶牌	0, 棄牌后才開指示牌
	杠上裏寶牌	0
	紅寶牌	3（5 萬, 5 餅和 5 條）
<b>流局</b>	不聽罰符	一位聽牌：1000； 兩位聽牌：1500； 三位聽牌：3000
	四杠散了	0
	九種九牌	0
	流局滿貫	0
	四風連打	0
	三家和了	X
	四家立直	0
<b>役種</b>	番縛	1
	副露斷幺九	0
	自摸損	0
	切上滿貫	X
	一發	0
	頭跳	X
	多重役滿	0
	累積役滿	0
	天井機制	X
	人和	X
	古役	X

## 11.2.5 計分方式

### 11.2.5.1 馬點計分

從 2024 年 1 月開始，每場計分不再有四捨五入機制。

### 11.2.5.2 排名資格

參賽者在當月 12 場內，參與 6 場或以上即可有排名資格。

參賽者可自由決定是否多參與剩下的場次、唯獨分數風險自行承擔。

### 11.2.5.3 比賽積分

參賽者每月比賽積分為該 12 場內有參與的場數的分數之總和，並符合上述排名資格者。

## 11.2.6 同分判斷

如發生 2 名（或以上）參賽者在 12 場賽事後獲得相同的總積分時，將依序照下列規則進行同分判別名次高低：

- i. 參與次數較多的參賽者，獲得更高的總排名。
- ii. 若 i. 仍相同，將進行決勝局：
  - a. 若 2 名參賽者相同分數，將會另加兩位神秘替補，一局四人半莊定勝負；
  - b. 若 3 名參賽者相同分數，本月比賽大概率有貓膩。

## 規章修訂記錄

本規章的任何重大更改將在此列出並直接通過適當的聯絡管道提供給參賽者。

版本	更新日期	備注
1.0	2022/01/05	規章草圖擬定
1.1	2023/01/04	更新斷綫處理方案
1.2	2023/09/02	規章發佈
2.0	2024/01/01	2024 新賽制發佈
2.1	2024/01/14	更換 banner 的 QR code
2.2	2024/05/11	團體賽合并, 并且修改順序排列, 以及新增隊伍規則
2.3	2024/05/29	邀請賽第二場排列方案
2.4	2024/07/21	修改桌子排列, 轉而使用另類的頻率分配機制。 新增“爐主下車制”, 取代機器人替補。
2.5	2024/07/26	新增 3.1 雀魂麻將服務條款, 3.16 規則衝突處理, 違規行為與處罰。 修改“錄製與直播規定”。
3.0	2024/12/25	新增“四麻個人戰”規則 新增“確三/四手”方案 將時辰搬遷到不同的賽事細節上 修改邀請賽尾裝續行, 啓動無提示模式