预计分为3组24队，每组8队，超凡以上为传奇组，下三段为挑战组，其余为中坚组

未选中的选手进入替补池，队长优先自愿报名，不满则按分数排名进行指定

┌─────────────────────────────────┐

│ 【阶段一：赛前准备】 │

└─────────────────────────────────┘

│

├─ 1. 确定名单：所有报名者（含8位队长）

├─ 2. 提取可拍选手：剔除队长，共 M 人

├─ 3. 获取评分：每个组最低到最高

├─ 4. 排序：按评分从高到低

├─ 5. 起拍价 = floor((评分 – 本组最低分) / 10)

├─ 6. 设定参数：

│ • 每队目标人数：5人（含队长）→ 需拍4人

│ • 每队预算：400点

│ • 加价单位：5点（推荐）

│ • 流拍处理规则：剩余预算最多优先分配

│

↓

┌─────────────────────────────────┐

│ 【阶段二：正式拍卖】 │

│ 按排序逐一轮流拍卖选手 │

└─────────────────────────────────┘

│

├─ FOR 每位选手 in 排序列表：

│

│ ① 宣布信息：姓名 + 评分 + 起拍价

│ ② 开放出价：

│ - 仅限：未满员 且 预算 ≥ 起拍价 的队伍

│ - 出价 ≥ 当前价 + 加价单位

│ ③ 竞价流程：

│ - 主持人引导加价

│ - 倒数确认成交

│ ④ 成交处理：

│ - 最高出价者获得

│ - 扣除预算，人数+1

│ ⑤ 流拍判定：

│ - 无人出价 → 加入“流拍池”

│

│ END FOR

│

↓

┌─────────────────────────────────┐

│ 【阶段三：流拍处理】 │

│ 分配未成交选手，确保队伍完整 │

└─────────────────────────────────┘

│

├─ 1. 流拍选手按原评分降序排列

├─ 2. 依次分配：

│ • 条件：未满员 且 预算 ≥ 起拍价

│ • 优先：剩余预算最多的队伍

│ • 平局：随机抽签

├─ 3. 若无队满足条件：

│ • 方案A：强制分配给预算最多队（扣当前预算）

│ • 方案B：起拍价 ×0.8 后重新分配

├─ 4. 扣除起拍价，更新队伍信息

│

↓

┌─────────────────────────────────┐

│ 【阶段四：结果公布】 │

│ 公示名单，确认分队结果 │

└─────────────────────────────────┘

│

├─ 1. 生成最终队伍名单：

│ • 每队5人（队长 + 4成员）

│ • 列出：成员、评分、成交价

├─ 2. 公布各队数据：

│ • 总花费、剩余预算

│ • 可设趣味奖项（如“最省队”“最强阵容”）

├─ 3. 可选规则：

│ • 24小时内允许1次成员互换

│ • 需双方队长同意 + 组委会批准

│

↓

┌─────────────────────────────────┐

│ 【流程结束】 │

│ 分队完成，进入比赛/训练阶段 │

└─────────────────────────────────┘