文山麻将比赛场规则

1. 比赛场房间
2. 每一场比赛为一个比赛房间，每一个比赛房间的流程根据设置的规则而定。
3. 房间内的打牌规则不变，只能用文山麻将的打牌规则进行比赛。
4. 每个比赛房间内可容纳一定数量的玩家，根据比赛要求每一局按每4人/桌安排位置进行打牌，每一局每张桌子必须同时进行打牌，先打完的需要等待后打完的。
5. 比赛房间内以每一小局为单位，每进行一小局后根据比赛规则对房间内的所有玩家进行一次积分累计、晋级或淘汰的操作；晋级的玩家可以继续参加比赛，淘汰的玩家不能继续参加比赛强制移出比赛房间。
6. 每一位玩家同时只能进入到一个比赛房间或普通房间。
7. 比赛场房间自创建时间起，有效期为168个小时，有效期内没开始比赛则自动解散。
8. 比赛类型
9. 积分赛，指定局数内对所有玩家累积的积分进行排名，不对玩家作出淘汰操作。每一局开始前对所有玩家进行一次随机安排作为的操作，每一局待所有人都打完后，把每个人的分数进行累计，累积的分数参照就是小局结算中4个人的分数，正数累积，负数不加不减。
10. 积分淘汰赛，比赛开始前随机分配位置。每一局对所有玩家累积的积分进行排名，根据规则淘汰排名末尾的几位玩家。下一局将晋级的玩家随机分配进行比赛，直到剩余的玩家人数等于小于每局淘汰基数时，进行最后一局比赛并决出最终排名。已淘汰的玩家也算入本次比赛排行榜。

2-1.每局淘汰基数根据参赛的人数而定

|  |  |
| --- | --- |
| 参赛人数（无视上限人数） | 每局淘汰人数 |
| 8—32 | 末尾4人 |
| 33—64 | 末尾8人 |

1. 单桌淘汰赛，比赛开始前随机分配位置。根据每一桌中4名玩家的在一局中的成绩排名，排名前两名的玩家晋级，后两名淘汰，房间的所有玩家不作排名。晋级的玩家随机分配位置进行下一局比赛，直到剩下的玩家只有4人时进行最后一局比赛并决出最终4个排名。

3-1.最后一局出现流局时，则继续加赛直到决出4个最终排名。

1. 房间类型（触发比赛的条件）

1.人满即开，创建房间时设定一个人数上限值（由客户端返回）。报名的人数等于这个值时自动将报名队列中的玩家加入比赛房间内并开始游戏。已经报名人满即开类型比赛的玩家不允许加入任何普通房间。

1. 指定时间，创建房间时指定一个时间点自动开始比赛。设定一个人数上限值（由客户端返回），服务器时间与所创建的比赛时间一致时，如果报名的人数等于大于最低报名人数时，报名的人数无论达到上限值将报名队列内的玩家加入到比赛房间进行比赛。

2-1.已经报名指定时间开赛类型的玩家，比赛开始前30分钟不允许加入任何普通房间。

2-2.达到比赛开始时间时，报名人数未到达到最低开赛人数时，则房间自动解散。

2-3.满足比赛开始条件时，需要将队列中的人数修正为4的整倍数，根据队列中报名的 先后顺序自动将最晚报名的玩家移出队列修正至4的整倍数。

例：报名人数为15人，到达比赛时间时将报名队列前12名玩家加入到比赛房间，末尾 的3名玩家作房间解散处理。

2-4.指定时间最低开赛报名人数对照

|  |  |
| --- | --- |
| 人数上限 | 最低开赛人数要求 |
| 16 | 8 |
| 32 | 16 |
| 48 | 24 |
| 64 | 32 |

1. 创建比赛房间
2. 创建个人比赛，由玩家通过客户操作创建比赛。

参数字段（由客户端返回）：

1-1.房间名称，自定义。

1-2.是否为公开状态，选项。

1-3.比赛类型，选项。

1-4.参赛人数上限，选项+自定义。

1-5.房间类型，选项。

1-6.报名费用，选项。

1-7.说明信息，自定义。

1-8.消耗，固定20张房卡。

执行创建操作时扣除房卡，生成比赛房间。

1. 创建官方比赛，由官方人员在后台进行操作创建比赛。

参数字段（由后台返回）：

1-1.房间名称，自定义。

1-2.是否为公开状态，选项。

1-3.比赛类型，选项。

1-4.参赛人数上限，选项+自定义。

1-5.房间类型，选项。

1-6.报名费用，选项+自定义。

1-7.说明信息，自定义。

1-8.渠道ID，自定义。用于区分是属于哪个麻将的比赛。

1-9.排名奖励设置，选项+自定义。

执行创建操作时，生成比赛房间。

1. 加入比赛房间
2. 报名队列，创建一个比赛房间后，玩家通过报名加入到报名队列，扣除对应的报名费用。
3. 加入房间，满足比赛开始的条件时（人满即开和指定时间），自动将报名队列中的玩家加入到比赛房间中。
4. 房间解散
5. 比赛房间有效期过后，系统自动作出解散操作。
6. 指定时间开始比赛的房间，到了比赛时间没达到最低开赛人数要求时，自动解散房间。
7. 由系统作出的解散房间操作需要退换创建者和报名者的费用。
8. 特殊情况处理
9. 比赛场中玩家出现离线时，自动由系统出牌，跳过所有判定。
10. 已报名指定时间开始比赛的玩家，比赛开始时已经在一个普通房间里打牌，则从本场比赛的报名队列中移除，退换相应的报名费用。
11. 排行榜
12. 用于比赛房间内统计所有玩家的分数和排名。
13. 积分赛和积分淘汰赛，累积每一局所有玩家打牌中产生的分数由高到低进行排名。
14. 单桌淘汰赛，比赛过程中没有积分累积和排名，只统计最后一局中4名玩家的积分和排名。
15. 排行榜分为当前排行和总排行，当前排行每一局累积一次，只能在比赛过程中查看；总排行统计本场比赛中的最终排行数据，允许比赛结束之后查看，跟随房间信息一起记录。

排行榜参数：

4-1.头像

4-2.昵称

4-3.分数

4-4.排名

4-5.排行榜中同分数的玩家，上一局完成打牌用时最短的排名靠前，相同时间的情况下有胡牌的人排名靠前。

1. 后台支持
2. 显示每一场比赛的信息

1-1.房间名称。

1-2.是否为公开状态。

1-3.比赛类型。

1-4.参赛人数上限。

1-5.房间类型。

1-6.报名费用。

1-7.渠道ID。

1-8.房间ID。

1-9.创建者ID。官方创建者则显示渠道ID。

1-10.总排行榜信息。