比赛构想：

1.欢乐场

入场券：

玩法：

2人一桌，每桌满2人即开局，活动期限内，结算时战绩前3名获奖励。

活动期限：

XXX年XX月XX日XX时XX分——XXX年XX月XX日XX时XX分

结算：

活动期结束后立即结算。

礼品设置：

虚拟房卡或者现金，实物等。

赛制说明：

桌数无上限，人数无上限，活动期限内，入桌人满即可开局，开局后按基础牌型分，鸡分结算战绩，理论上看，玩家参与的对局越多，

所胡牌型，鸡分越多，战绩分数越高。

2.急速场

入场券：

玩法：

报名的玩家底分均为0分，每场比赛限定人数，打立出局，10s出牌，如超过10s，进入托管状态，系统代替玩家出牌，玩家需自行退出托管模式，输家淘汰出局，可报名下一场次；赢家继续对局，决出最后3名玩家为获胜者。

（如对局黄庄，则按鸡分/杠分/叫牌/未叫牌判定），如无分数出入，则加赛直到决出胜负。

人数限制：

规定每场开赛人数，人满即开启比赛。

活动期限：

后台配置有效活动期限。

结算：

每桌对局后即结算，再按结算成绩排序。

礼品设置：

虚拟房卡或者现金，实物等。

赛制说明：

桌数、场数无上限，每场有人数上限，活动期限内，人满即可开局，开局后按基础牌型分，鸡分结算战绩，理论上看，玩家获胜场次越多，

所胡牌型越大，鸡分越多，获胜概率越高。

3.团体赛

入场券：

玩法：

由朋友圈圈主报名参赛，圈主获得圈子参赛资格后，向圈子全体成员发起参赛（可以在游戏参赛页面召唤圈子成员参赛，也可以生成链接，由圈主分享后，圈子成员自行选择加入团体赛），一旦朋友圈用户参赛便不可更改（防止一人加入多个朋友圈，频繁更改参赛团队的情况出现），用户进入赛事页面后，可以查看参赛人员。

人数限制：

无

活动期限：

XXX年XX月XX日XX时XX分——XXX年XX月XX日XX时XX分

结算：

礼品设置：

赛制说明：

每个团体参赛人数无上限，匹配时随机匹配其他团体玩家，输家被淘汰，赢家留下继续比赛，战至其他团体没有玩家即胜，比赛胜负根据团队总战绩决定，团队总战绩=圈子参赛用户对局总战绩

1. 自创比赛

入场券：创建比赛者一次性支付。

玩法：自行创建比赛，比赛场可选择自由场，有创建比赛，根据比赛人数收取房卡？，创建内容包括，名称，人数，规则（打立出局，淘汰赛，玩法：麻将/斗地主），创建比赛后可以对比赛场进行修改和删除，其他参与用户进入自创比赛场后，点击“参加”即可参加本场次比赛对战。

人数限制：

玩家根据自身需求设定。

活动期限：

玩家根据自身需求设定。

结算：

战绩结算，战绩高者胜。

礼品设置：

创建者线上/线下发放，发放方式由创建者和参赛者自行协商发放。

赛制说明：

赛制/玩法等由参赛者自行设定，需设定的内容大致包括玩法，人数，规则，公告（用于公布礼品发放及联系方式）等内容。

1. 全民赛

入场券：

玩法：提前报名，定时开赛，报名未参赛视为自动放弃，淘汰赛制，如报名人数上限60人，首轮淘汰30人，二轮淘汰15人，三轮淘汰8人，剩下6人争夺前3名，前6名获得奖励。

人数限制：

指定人数

场次限制：

无，人数满即可开场。

活动期限：

XXX年XX月XX日XX时XX分——XXX年XX月XX日XX时XX分

结算：

战绩排序，分低者被淘汰，末轮决胜，每轮分数累积，如遇平局或者战绩分相同的情况，进行加赛一局。

礼品设置：

赛制说明：

淘汰赛，全民可参与，参与后进入末轮者均可根据自身排名，获得相应奖励，未进入末轮的玩家，可观战，可返回报名参加其他比赛。

比赛总体涉及：

前端：比赛入口，比赛场选择界面，自创比赛界面，用户个人中心—我的比赛，团体赛圈子用户参赛情况查看界面。

后端：