



# (12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 111318027 A

(43)申请公布日 2020.06.23

(21)申请号 201811540046.7

(22)申请日 2018.12.17

(71)申请人 绍兴大洋塑料有限公司

地址 312300 浙江省绍兴市上虞区上浦工业园区

(72)发明人 上西一永

(74)专利代理机构 上海麦其知识产权代理事务所(普通合伙) 31257

代理人 董红曼

(51) Int. Cl.

A63F 13/798(2014.01)

权利要求书2页 说明书3页 附图3页

## (54)发明名称

一种麻将排名管理方法及管理系统

## (57)摘要

本发明公开了一种麻将排名管理方法,包括:系统服务器获取参赛者的身份信息;并在所述参赛者比赛后,获取比赛成绩信息;基于所述比赛成绩信息对与所述身份信息对应的参赛者进行排名,得到比赛排名信息;将所述比赛排名信息发送至排名管理端展示。本发明提出的麻将排名管理方法及管理系统是将麻将游戏结果数字化及排名化的系统,游戏结果由加盟店收集、参赛者个人段位的认定、成绩高低顺序进行排名,不是以一次麻将游戏的结果为衡量标准,而是通过连续性持有的成绩,给参赛者提供一种新的价值观。



1. 一种麻将排名管理方法,其特征在于,包括:  
系统服务器获取参赛者的身份信息;并在所述参赛者比赛后,获取比赛成绩信息;  
基于所述比赛成绩信息对与所述身份信息对应的参赛者进行排名,得到比赛排名信息;  
将所述比赛排名信息发送至排名管理端展示。
2. 如权利要求1所述的麻将排名管理方法,其特征在于,通过店铺会员卡存储参赛者的身份信息。
3. 如权利要求2所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述店铺会员卡由参赛者通过网络或线下向店铺获取。
4. 如权利要求3所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述店铺会员卡的网络获取包括以下步骤:  
参赛者通过网络向系统服务器提供身份资料;  
所述系统服务器向所述参赛者发送登记号码;  
所述参赛者选择店铺,并向该店铺提供所述登记号码;  
所述店铺根据登记号码在所述系统服务器内检索到参赛者的身份资料后,在所述系统服务器绑定身份资料和店铺会员卡卡号;  
所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。
5. 如权利要求3所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述店铺会员卡的线下获取包括以下步骤:  
参赛者在店铺内向所述店铺提供身份资料;  
所述店铺将所述身份资料和店铺会员卡卡号在系统服务器绑定;  
所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。
6. 如权利要求1所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述比赛成绩信息包括:参赛者的店铺会员卡卡号和比赛成绩。
7. 如权利要求1所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述参赛者的比赛成绩信息根据本局游戏的排位名次进行排位分数增减;增减值计算公式如下:  
$$\text{增减值} = \text{排位计算基础值} * \text{补正值};$$
其中,所述补正值包括参赛者补正、店铺补正和段位补正;  
所述参赛者补正包括:参赛者的段位补正、保有值补正及游戏次数补正;  
所述保有值补正中,参赛者保有值越高,获得的分值和损失的分值越低;  
所述段位补正中,参赛者段位越高,第一名、第二名所获得的分数值变得越少,第三名、第四名的损失会变大;所述段位补正及保有值补正不定期修正;  
在参赛者的保有值和游戏次数达到预定以上时,会升段;从十级到初段没有降段,二段以上的话,若成绩降低到预定的评价值以下,会产生降段;  
所述店铺补正为指定的用户段位、保有值、用户数、游戏规则进行综合判断后的补正值;所述店铺补正不定期修正。
8. 如权利要求1所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述比赛排名信息包括:店铺内排名、区域排名、综合成绩排名。
9. 如权利要求8所述的麻将排名管理方法,其特征在于,所述比赛排名信息进一步包

括：个人成绩分析信息，所述个人成绩分析信息包括：  
以场所和游戏日为首，以游戏为单位的成绩记录；  
段位和称号的认定；  
分数的记录与管理；  
历史成绩分析。

10. 一种麻将排名管理系统，其特征在于，采用如权利要求1-9之任意一项所述的麻将排名管理方法，包括：

游戏端，用于参赛者比赛；  
系统服务器，用于计算参赛者游戏排名；  
排名管理端，用于显示参赛者的游戏排名。

## 一种麻将排名管理方法及管理系统

### 技术领域

[0001] 本发明涉及游戏排名统计技术领域,尤其涉及一种麻将排名管理方法及管理系统。

### 背景技术

[0002] 现有技术中,麻将的管理方案和系统是将分数通过纸媒体记入以后输入到PC中,但这样操作有时候会出现录入错误。

[0003] 但是,只要使用服务器,无论用户在何处,都能瞬间就可以反映排名信息。同时也可以对段位进行认定。

### 发明内容

[0004] 本发明为克服上述缺陷,提出了一种麻将排名管理方法,包括:系统服务器获取参赛者的身份信息;并在所述参赛者比赛后,获取比赛成绩信息;基于所述比赛成绩信息对与所述身份信息对应的参赛者进行排名,得到比赛排名信息;将所述比赛排名信息发送至排名管理端展示。

[0005] 本发明中,通过店铺会员卡存储参赛者的身份信息,所述店铺会员卡由参赛者通过网络或线下向店铺获取。

[0006] 其中,所述店铺会员卡的网络获取包括以下步骤:参赛者通过网络向系统服务器提供身份资料;所述系统服务器向所述参赛者发送登记号码;所述参赛者选择店铺,并向该店铺提供所述登记号码;所述店铺根据登记号码在所述系统服务器内检索到参赛者的身份资料后,在所述系统服务器绑定身份资料和店铺会员卡卡号;所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。

[0007] 其中,所述店铺会员卡的线下获取包括以下步骤:参赛者在店铺内向所述店铺提供身份资料;所述店铺将所述身份资料和店铺会员卡卡号在系统服务器绑定;所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。

[0008] 本发明中,所述比赛成绩信息包括:参赛者的店铺会员卡卡号和比赛成绩。

[0009] 本发明中,所述参赛者的比赛成绩信息根据本局游戏的排位名次进行排位分数增减;增减值计算公式如下:

[0010]  $\text{增减值} = \text{排位计算基础值} * \text{补正值}$ ;

[0011] 其中,所述补正值包括参赛者补正、店铺补正和段位补正;

[0012] 所述参赛者补正包括:参赛者的段位、保有值及游戏次数补正;所述保有值补正中,参赛者保有值越高,获得的分值和损失的分值越低;

[0013] 在参赛者的保有值和游戏次数达到预定以上时,会升段;从十级到初段没有降段,二段以上的话,若成绩降低到一定的评价值以下的话,会产生降段;所述段位补正中,参赛者段位越高,第一名、第二名所获得的分数值变得越少;第三名、第四名的损失会变大;所述段位补正及保有值补正不定期修正;

[0014] 所述店铺补正为指定的用户段位、保有值、用户数、采用游戏规则进行综合判断后的补正值;所述店铺补正不定期修正。

[0015] 本发明中,所述比赛排名信息包括:店铺内排名、区域排名、综合成绩排名、个人成绩分析信息;

[0016] 其中,所述个人成绩分析信息包括:以场所和游戏日为首,以游戏为单位的成绩记录;段位和称号的认定;分数的记录与管理;历史成绩分析。

[0017] 基于以上提出的麻将排名管理方法,本发明还提出了一种麻将排名管理系统,包括:

[0018] 游戏端,用于参赛者比赛;系统服务器,用于计算参赛者游戏排名;排名管理端,用于显示参赛者的游戏排名。

[0019] 本发明提出的麻将排名管理方法及管理系统是将麻将游戏结果数字化及排名化的系统,游戏结果由加盟店收集、参赛者个人段位的认定、成绩高低顺序进行排名,不是以一次麻将游戏的结果为衡量标准,而是通过连续性持有的成绩,给参赛者提供一种新的价值观。

## 附图说明

[0020] 图1是本发明麻将排名管理方法的流程图。

[0021] 图2是本发明麻将排名管理方法中通过网络获取店铺会员卡的流程示意图。

[0022] 图3是本发明麻将排名管理方法中通过线下获取店铺会员卡的流程示意图。

[0023] 图4是本发明麻将排名管理方法中比赛排名信息显示的流程示意图。

## 具体实施方式

[0024] 结合以下具体实施例和附图,对发明作进一步的详细说明。实施本发明的过程、条件、实验方法等,除以下专门提及的内容之外,均为本领域的普遍知识和公知常识,本发明没有特别限制内容。

[0025] 本实施例中的麻将排名管理方法,包括:

[0026] 通过店铺会员卡存储参赛者的身份信息,所述店铺会员卡由参赛者通过网络或线下向店铺获取。

[0027] 其中,所述店铺会员卡的网络获取包括以下步骤:参赛者通过网络向系统服务器提供身份资料;所述系统服务器向所述参赛者发送登记号码;所述参赛者选择店铺,并向该店铺提供所述登记号码;所述店铺根据登记号码在所述系统服务器内检索到参赛者的身份资料后,在所述系统服务器绑定身份资料和店铺会员卡卡号;所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。

[0028] 其中,所述店铺会员卡的线下获取包括以下步骤:参赛者在店铺内向所述店铺提供身份资料;所述店铺将所述身份资料和店铺会员卡卡号在系统服务器绑定;所述店铺向所述参赛者提供店铺会员卡。

[0029] 系统服务器获取参赛者的身份信息,并在所述参赛者比赛后,获取比赛成绩信息;所述比赛成绩信息包括:参赛者的店铺会员卡卡号和比赛成绩。

[0030] 参赛者根据本局游戏的排位名次进行排位分数增减;增减值计算如下:

- [0031] 增减值=排位计算基础值\*补正值；
- [0032] 其中,基础值为第一名:50分,第二名:10分,第三名:-10分,第四名:-30分。
- [0033] 补正值包括用户补正、店铺补正和段位补正。
- [0034] 用户补正包括:参赛者的段位、保有值及游戏次数补正。
- [0035] 本发明中的保有值是指每一次游戏(比赛)的基本值都要采纳,然后得出平均值。为避免产生过度的段位而决定数值的增加和减少。
- [0036] 段位补正中,参赛者段位越高,第一名、第二名所获得的分数值变得越少;第三名、第四名的损失会变大。
- [0037] 保有值补正中,参赛者保有值越高,获得的分值和损失的分值都会因此而变化。
- [0038] 在参赛者的保有值和游戏次数达到预定以上后,会产生升段;从十级到初段没有降段,二段以上的话,若成绩降低到一定的评价值以下的话,会产生降段。段位补正及保有值补正不定期修正。
- [0039] 店铺补正为网页指定的用户段位、保有值、用户数、采用规则等进行综合判断后的补正值。店铺补正不定期修正。
- [0040] 基于所述比赛成绩信息对与所述身份信息对应的参赛者进行排名,得到比赛排名信息;将所述比赛排名信息发送至排名管理端展示。所述比赛排名信息包括:店铺内排名、区域排名、综合成绩排名、个人成绩分析信息;
- [0041] 其中,所述个人成绩分析信息包括:以场所和游戏日为首,以游戏为单位的业绩记录;段位和称号的认定;分数的记录与管理;历史成绩分析。通过显示设备显示参赛者的总排名及成绩。总排名及成绩即全用户之间的成绩进行比较以后的相对评价,以获得的业绩为基础被评价后,具有代表性的按照下列依次排名:段位、平均排名、第一名率、连对率、役满数、役满率。
- [0042] 本发明中,游戏端可以为PC或者平板电脑,也可以是麻将店铺里麻将终端,所述麻将终端设有自动记分模块及通讯模块,用于将比赛成绩。
- [0043] 本发明的保护内容不局限于以上实施例。在不背离发明构思的精神和范围下,本领域技术人员能够想到的变化和优点都被包括在本发明中,并且以所附的权利要求书为保护范围。

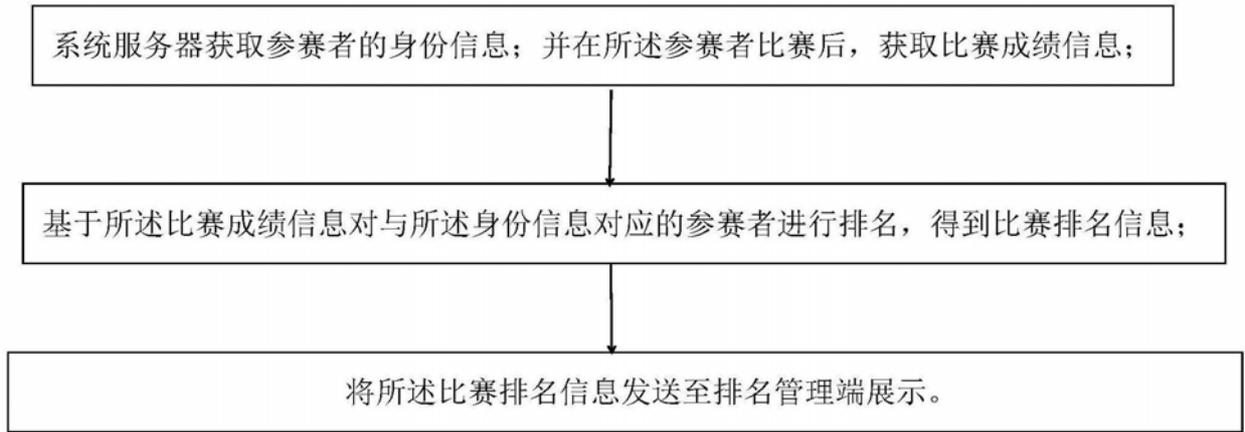


图1

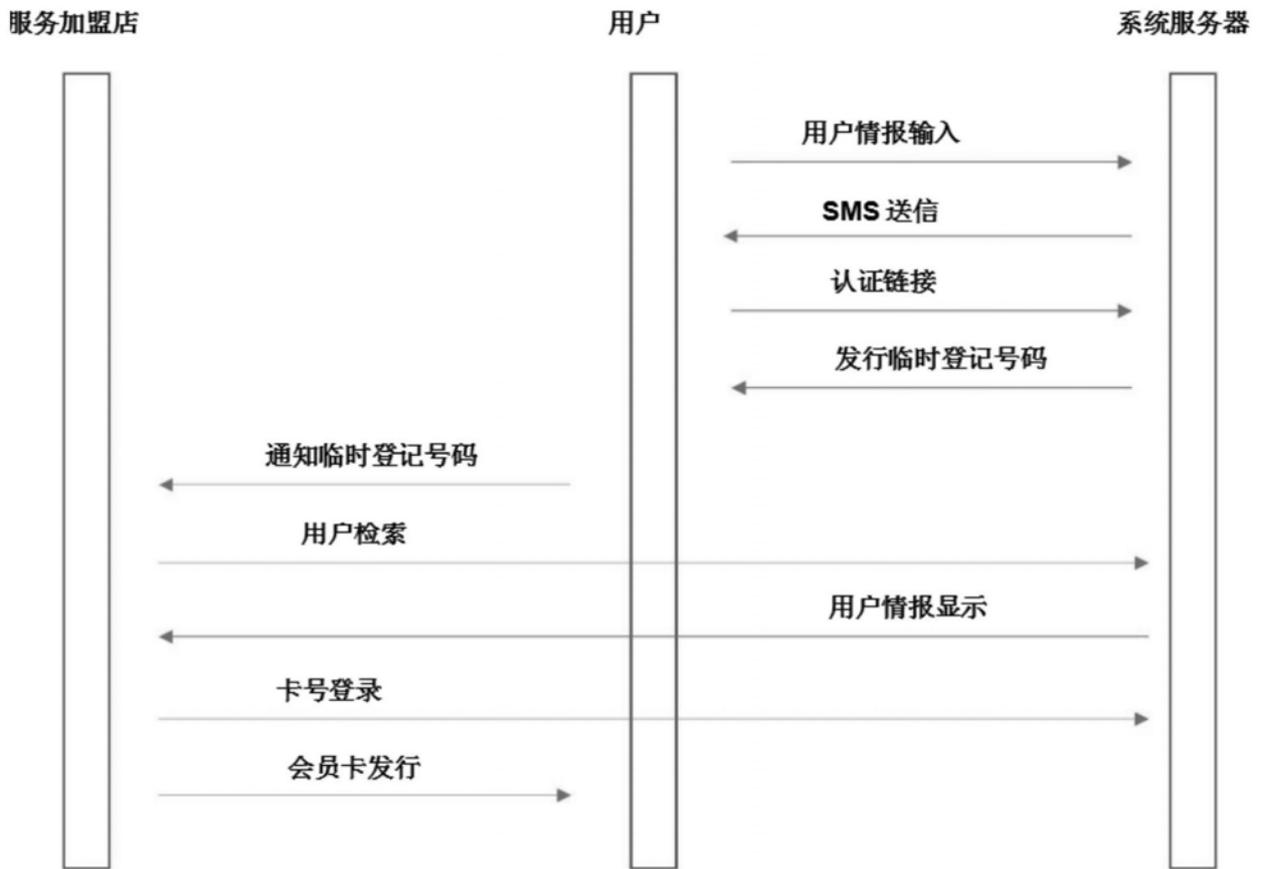


图2

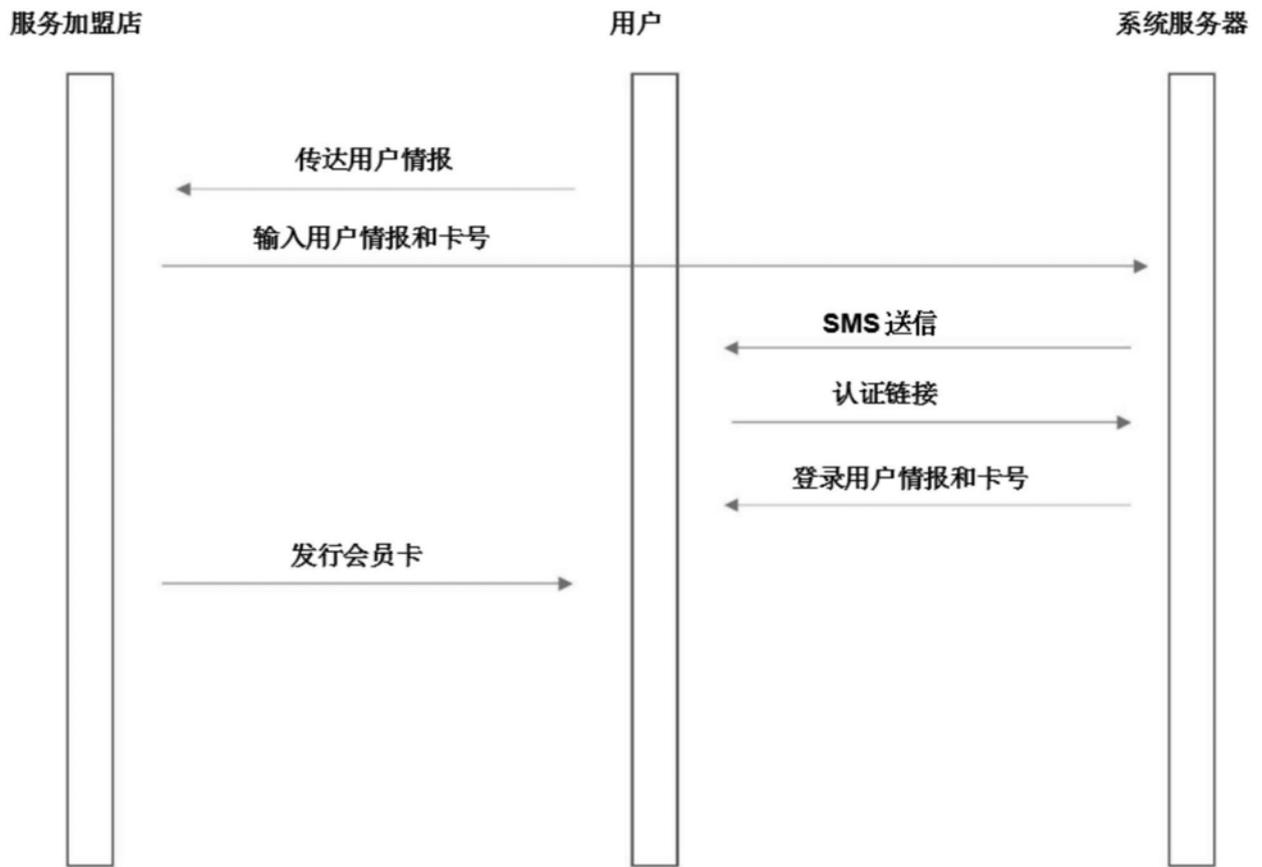


图3

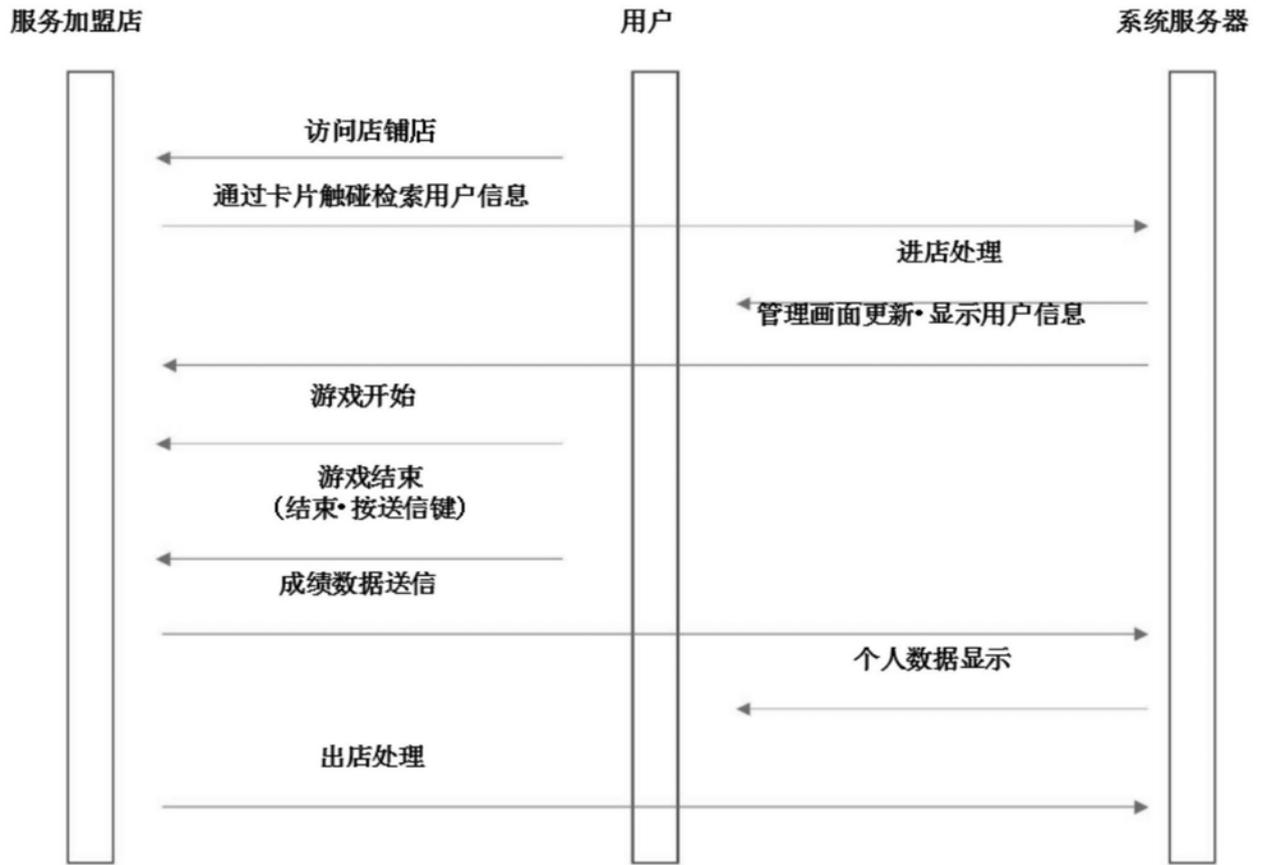


图4