

EL JUEGO DE LA LIGA (versión Mundial 2022)

1 INTRODUCCIÓN

La principal motivación para preparar este juego, es simplemente, el interés por mantener un divertimento extra durante el periodo que dura el Mundial 2022.

El ámbito en el que originalmente se pretende difundir el juego es local, es decir, que en él participen familiares, amigos, compañeros de trabajo, conocidos, etc...

El concurso será seguido desde Internet, accediendo a través de la dirección www.juegodelaliga.es.

2 CARACTERÍSTICAS GENERALES

En este apartado se explicará a groso modo el funcionamiento general del concurso.

El Mundial 2022 será dividido en dos secciones independientes, compuestas cada una de ellas por cierto número de jornadas. Los nombres de sección y jornadas que las componen se describen a continuación:

- **Fase de grupos.** Constará de 13 jornadas, una por día, con un número de partidos variable en cada una, serán los encuentros que disputen las selecciones de los grupos A, B, C, D, E, F, G, H previos a la clasificación de la fase final.
- **Fase final.** Constará de 9 jornadas: las cuatro primeras contendrán los encuentros de octavos de final (ocho partidos, dos por jornada); las dos siguientes los partidos de cuartos de final (cuatro partidos, dos por jornada); la séptima jornada los partidos de semifinales (dos partidos), la penúltima la semifinal (un partido); y la última la final del campeonato (un partido).

La dinámica del concurso consistirá en ir prediciendo los resultados de todos los partidos. Y en elegir al jugador que creas que va a ser el más anotador en cada jornada.

Según el sistema de puntuación que describo en el siguiente apartado, en cada apuesta se irán acumulando puntos que serán los que determinen que apuestas son las mejores. Siendo éstas a las que se les asignen los premios.

Realizar una apuesta, permitirá predecir el resultado de los partidos incluidos en todas las jornadas de una sección. **El apuesta alcanza los 0,3 chinos**, que se fragmentarán y destinarán según se muestra a continuación:

- La cantidad de 0,2 chinos por sección.
- La cantidad de 0,07 chinos para el final.
- La cantidad de 0,03 chinos que los usa la organización.

De manera que el **premio por sección** ascenderá la cantidad de 0,2 por el número total de apuestas en cada sección. El **premio final** ascenderá a 0,07 por el número total de apuestas, las de todas las secciones. Esta última cantidad solo podrá ser percibida por los concursantes que hayan participado en, al menos, tres apuestas durante todo el mundial.

3 SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación no es tan complejo como en un principio os pueda parecer, leedlo con atención y mirad el ejemplo del final para aclararos.

3.1 Conceptos

Antes de continuar, aclarar unos conceptos.

- Acertar un encuentro **en modo quiniela** es determinar con éxito cual de los dos equipos gana el partido, o en su defecto, atinar en el empate; basándose en el resultado pronosticado para tal encuentro.
- Acertar un encuentro **en modo resultado** es determinar con éxito los goles que cada equipo va a marcar.
- **Tener el mejor acercamiento** es acertar en modo quiniela y además aproximarse más que nadie al resultado real. Ese acercamiento se mide con la **distancia**, a distancia más corta (cerca de cero), mejor acercamiento. La distancia es un valor que se calcula con la siguiente fórmula:

$$d = |(golesA_{real} - golesA_{pro})| + |(golesB_{real} - golesB_{pro})| \quad \text{donde;}$$

- d es la distancia,
- A se refiere al equipo local,
- B se refiere al equipo visitante,
- $real$ hace referencia a los goles reales,
- pro hace referencia a los goles pronosticados.

3.2 Puntuaciones

Una vez conocidos los modos de acierto voy a explicar como se pueden recibir puntos.

(a) Por cada jornada.

- Por fallar todos los partidos de la jornada en modo quiniela restará un punto (-1).
- Por acertar todos los partidos en modo quiniela, se recibirán x puntos (+ x). Donde x es igual al número de partidos disputados en la jornada.
- Por acertar él, o alguno, del o de los jugadores más goleadores de la jornada, de entre los propuestos por la organización, sumarás cuatro puntos (+4).

(b) Por cada partido.

- Por acertar en modo quiniela, sin mejor acercamiento, se recibirá un punto (+1).
- Por acertar en modo quiniela, con mejor acercamiento, se recibirán dos puntos (+2).

- Por acertar en modo resultado (+5). En este caso no se reciben puntos por el modo quiniela.

Así que los **puntos totales de una jornada** (los llamaremos **totalJornada**) son la suma de los obtenidos por los casos (a) y (b).

La suma de todos los puntos **totalJornada** de una sección serán los **puntos totales de una apuesta** (los llamaremos **totalApuesta**).

Como ya se comento en otra parte del documento existe un premio que se otorga a los mejores participantes de todo el concurso. Pues para calcular los puntos en este caso se hará lo siguiente:

- Para cada participante, se sumarán el número de partidos de todas las secciones en las que ha participado. Se sumarán los puntos recibidos por partido (sin contar los puntos por jornada) de todas sus apuestas válidas. Con estos valores se calculará la media. Con la siguiente fórmula se especifica mejor el cálculo:

$$med = \frac{\sum totalApuesta_{participante}}{(n^{\circ}Par_{SecA} \cdot n^{\circ}Apu_{SecA}) + (n^{\circ}Par_{SecB} \cdot n^{\circ}Apu_{SecB})} \text{ donde;}$$

- $N^{\circ}Apu$ hace referencia al número de apuestas por sección del concursante.
- $N^{\circ}Par$ hace referencia al número de partidos disputados por sección.
- med es la media de puntos obtenida por participante.

Los participantes con mayor media ganarán el premio final, según se explicará al final de este documento.

3.3 Ejemplos

3.3.1 Mejor acercamiento. Cálculo de la distancia.

Si suponemos que se juega el partido Alemania - Portugal y el resultado es de 2 a 0, el cálculo de las distancias para cuatro resultados diferentes se muestra en esta tabla.

Alemania	Portugal	Fórmula distancia		d
2	1	$d = (2-2) + (0-1) $	$d = (0) + (-1) $	1
1	1	No se calcula distancia porque no se acierta en modo quiniela		
4	0	$d = (2-4) + (0-0) $	$d = (-2) + (0) $	2
3	1	$d = (2-3) + (0-1) $	$d = (-1) + (-1) $	2

De los cuatro resultados vemos que el que tiene menor distancia y por lo tanto es el mejor acercamiento es el del 2 a 1. Si hiciésemos el cálculo para el resultado de 1 a 0, veríamos que también tendría distancia 1, y empataría con el de 2 a 1.

3.3.2 Cálculo de los puntos finales de una jornada.

Supongamos estos resultados reales que pertenecen a la jornada número dos del campeonato:

EL JUEGO DE LA LIGA (versión Mundial 2022)

- Inglaterra (3) - Irán (0)
- Senegal (0) - Holanda (0)
- Estados Unidos (1) - Gales (2)

Los máximos goleadores de la jornada han sido *Harry Kane* y *Gareth Bale* con 2 goles cada uno.

Cuatro participantes han realizado las siguientes predicciones:

Participante	Inglaterra	Irán	Puntos por partido
1	0	1	0 (fallo modo quiniela)
2	1	1	0 (fallo modo quiniela)
3	2	0	2 (mejor acercamiento)
4	0	1	0 (fallo modo quiniela)

Participante	Senegal	Holanda	Puntos por partido
1	0	0	5 (modo resultado)
2	1	1	2 (mejor acercamiento)
3	3	3	1 (modo quiniela)
4	1	0	0 (fallo modo quiniela)

Participante	Estados Unidos	Gales	Puntos por partido
1	2	4	2 (mejor acercamiento)
2	1	1	0 (fallo modo quiniela)
3	1	5	2 (mejor acercamiento)
4	0	0	0 (fallo modo quiniela)

Participante	Máximo goleador elegido
1	Sadio Mané
2	Harry Kane
3	Memphis Depay
4	Gareth Bale

Puntuación final de la jornada:

Participante	Puntos por partido	Puntos por jornada (base+jugador)	Puntos al final
1	$0+5+2 = 7$	$0+0 = 0$	$7+0 = 7$
2	$0+2+0 = 2$	$0+4 = 4$	$2+4 = 6$
3	$2+1+2 = 5$	$3+0 = 3$	$5+3 = 8$
4	$0+0+0 = 0$	$-1+4 = 3$	$0+3 = 3$

El mejor parado de la jornada sería el participante 3 con 8 puntos, que acertó todos los resultados de la jornada. Le sigue el participante 1, que tuvo la suerte de acertar uno de los resultados exactos. Los participantes 2 y 4 acertaron al máximo goleador de la jornada, pero el participante 4 lo falló todo, obteniendo la peor puntuación de todas.

3.3.3 Cálculo de la media.

Calcularemos la media para dos participantes, será más que suficiente.

- Participante 1.

Sección	Número Apuestas	Partidos	Puntos Apuesta
Fase de grupos	3	24	28 22 24
Fase Final	2	7	8 5

$$med = \frac{28+22+24+8+5}{(24 \cdot 3)+(7 \cdot 2)} = \frac{87}{86} = 1,0116$$

- Participante 2.

Sección	Número Apuestas	Partidos	Puntos Apuesta
Fase de grupos	0	24	0
Fase final	1	7	10

$$med = \frac{0+10}{(24 \cdot 0)+(7 \cdot 1)} = \frac{10}{7} = 1,4285$$

El participante 2 tiene una media más alta y estaría por encima del participante 1. Pero no podría optar al premio porque solo ha hecho una apuesta. Se necesitan al menos tres apuestas por concursante.

4 CONSIDERACIONES VARIAS

- Se podrán **hacer predicciones hasta una hora antes del comienzo del primer encuentro de cada jornada**. Desde ese momento en adelante, las predicciones del resto de apuestas serán de dominio público.
- **Si un encuentro** no se disputa en las fechas previstas, es decir, si **se aplaza o suspende** por algún motivo, **dejará de considerarse válido** a efectos del concurso.
- El **resultado** que se considerará **válido** al término de un partido será el que se dé **incluyendo** el tiempo extra de **la prórroga**, si es el caso.
- La organización se reserva el derecho a modificar, o incluir alguna regla por motivos de fuerza mayor.

5 GANADORES

El ganador o ganadores de cada sección serán los creadores (concursantes) de las apuestas que acumulen más puntos al término de la misma.

El **premio por sección** se dividirá de la siguiente forma:

- **Si sólo hay una apuesta en la 1ª posición y una en la 2ª posición.**

Entonces de los chinos dedicados a la sección; el 70% se lo llevará el concursante propietario de la apuesta ganadora, y el 30% se lo llevará el concursante propietario de la apuesta que ha quedado en segundo lugar.

- **Si sólo hay una apuesta en la 1ª posición y varias en la 2ª posición.**

Entonces de los chinos dedicados a la sección; el 70% se lo llevará el concursante propietario de la apuesta ganadora, y el 30% se lo repartirán equitativamente los concursantes propietarios de la apuestas que han quedado en segundo lugar.

- **Si hay varias apuestas en la 1ª posición.**

Entonces todos los chinos dedicados a la sección; se lo repartirán equitativamente los concursantes propietarios de las apuestas que han quedado en primer lugar.

Los ganadores del **premio final**, serán los concursantes que obtengan la mejor media, tal y como se ha descrito en la sección 3.2. de este documento.

El **premio final** se dividirá de la siguiente forma:

- **Si sólo hay un concursante en la 1ª posición y uno en la 2ª posición.**

Entonces, del premio final; el 75% se lo llevará el concursante que ha terminado en 1ª posición, y el 25% se lo llevará el concursante que ha quedado en segundo lugar.

- **Si sólo hay un concursante en la 1ª posición y varios en la 2ª posición.**

Entonces, del premio final; el 75% se lo llevará el concursante que ha terminado en 1ª posición, y el 25% se lo repartirán equitativamente los concursantes que han quedado en segundo lugar.

- **Si hay varios concursantes en la 1ª posición.**

Entonces el premio final, se lo repartirán equitativamente los concursantes que han quedado en primer lugar.

Recordar que esta última cantidad, **solo podrá ser percibida, por los participantes que hayan participado en, al menos, tres apuestas durante toda la temporada.**