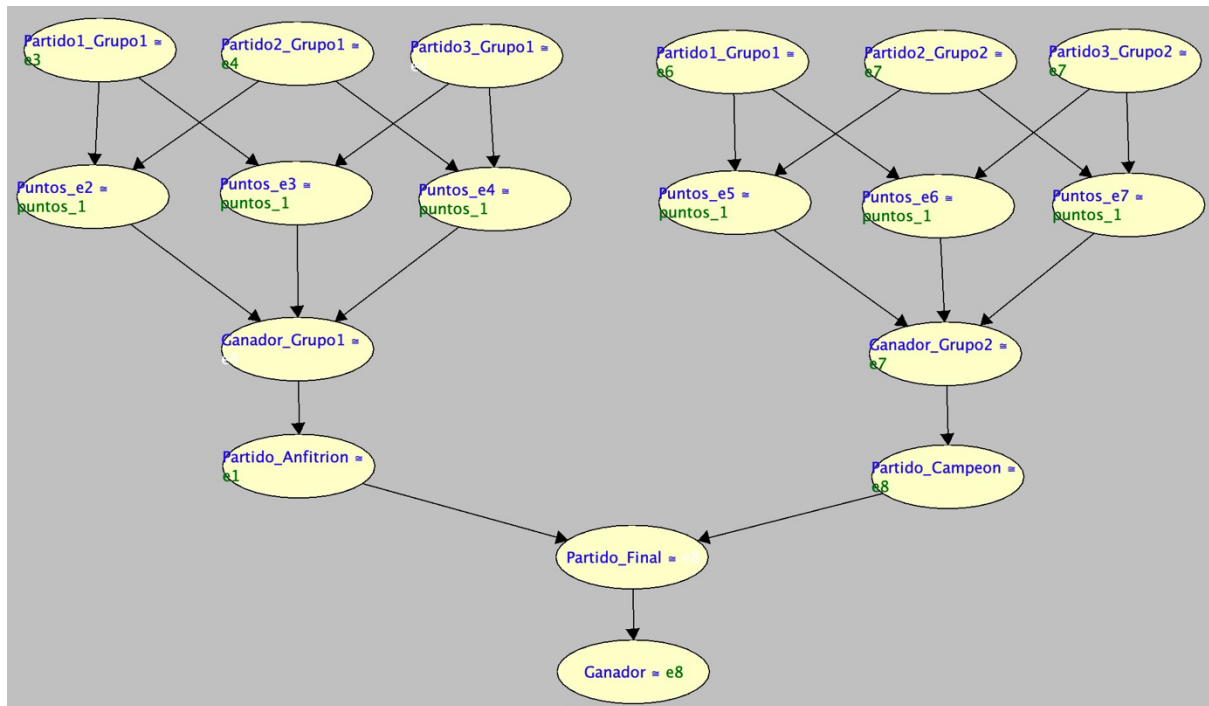


1. Imagen de la Red



2. Explicación del Significado de las Variables

Para cada nodo, se incluirá lo siguiente:

- **Nodos de partidos (PartidoX_GrupoY, Partido_Anfitrión, etc.):**
 - **Significado:** Representan el ganador del partido.
 - **Dominio:**
 - Liguilla grupo 1: dominio de {e2, e3, e4}.
 - Liguilla grupo 2: dominio de {e5, e6, e7}.
 - Partido anfitrión: {e1, e2, e3, e4}.
 - Partido Campeón: {e5, e6, e7, e8}.
 - Partido final: {e1, e2, e3, e4, e5, e6, e7, e8}.
- **Nodos de puntuaciones (Puntos_eX):**
 - **Significado:** Representan los puntos acumulados por un equipo tras cada jornada.
 - **Dominio:** {0, 1, 2}.
- **Nodos de ganadores de grupo (Ganador_GrupoX):**
 - **Significado:** Representan el equipo que gana la liguilla del grupo.
 - **Dominio:** {equipos del grupo}.
- **Nodo Ganador:**
 - **Significado:** Representa al ganador final de la competición.
 - **Dominio:** {e1, e2, e3, e4, e5, e6, e7, e8}.

4. Explicación del Uso del Ranking

Usando $(8 > 4 > 6 > 1 > 3 > 2 > 5 > 7)$ para calcular probabilidades de los nodos de partidos. La probabilidad de que un equipo gane un partido contra otro se basa en su posición en el ranking, utilizando la fórmula:

$$P(\text{Ganador} = A \mid \text{Equipos} = (A, B)) = \frac{\text{Ranking}(B)}{\text{Ranking}(B) + \text{Ranking}(A)}$$

Por ejemplo, si e1 (ranking 4) juega contra e6 (ranking 6), la probabilidad sería:

$$P(e1 \text{ gana a } e6) = \frac{6}{6 + 4} = 0.6$$

5. Imagen del Monitor de la Variable Ganador

Ganador	
<div><div></div></div>	10.90% - e1
<div><div></div></div>	1.68% - e2
<div><div></div></div>	3.65% - e3
<div><div></div></div>	14.27% - e4
<div><div></div></div>	1.10% - e5
<div><div></div></div>	4.39% - e6
<div><div></div></div>	1.15% - e7
<div><div></div></div>	62.84% - e8