

INSTITUTO TECNOLÓGICO AUTÓNOMO DE MÉXICO



**EGOBETS, UN SISTEMA COMPUTACIONAL DE
ASESORÍA DE APUESTAS DE FUTBOL**

TESIS

QUE PARA OBTENER LOS TÍTULOS DE

INGENIERO EN COMPUTACIÓN Y LICENCIADO EN MATEMÁTICAS
APLICADAS

PRESENTA

BRUNO MEDINA BOLAÑOS CACHO

ASESORES:

DR. OSVALDO CAIRÓ BATTISTUTI

DR. ADOLFO J. DE UNÁNUE TISCAREÑO

MÉXICO, D.F.

2014

“Con fundamento en los artículos 21 y 27 de la Ley Federal del Derecho de Autor y como titular de los derechos moral y patrimonial de la obra titulada “**EGOBETS, UN SISTEMA COMPUTACIONAL DE ASESORÍA DE APUESTAS DE FUTBOL**”, otorgo de manera gratuita y permanente al Instituto Tecnológico Autónomo de México y a la Biblioteca Raúl Baillères Jr., la autorización para que fijen la obra en cualquier medio, incluido el electrónico, y la divulguen entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras personas, sin que pueda percibir por tal divulgación una contraprestación”.

BRUNO MEDINA BOLAÑOS CACHO

FECHA

FIRMA

A mis padres

Agradecimientos

A mis amigos por todo el apoyo que me han dado para terminar este arduo proyecto. Sin ustedes, no sería quien soy hoy en día, gracias por todas sus enseñanzas y correcciones.

Índice general

Lista de figuras	IX
1. Introducción	1
2. Marco teórico	5
2.1. La Industria de las Apuestas	5
2.1.1. La fascinación por los juegos de azar	5
2.1.2. La casa siempre gana	7
2.1.3. Apuestas deportivas	10
2.1.4. La gran ventaja sobre los juegos de azar	10
2.1.5. Bookies y momios	12
2.1.6. Ligas europeas de futbol	17
2.2. Ingeniería de Software	17
2.2.1. Contribuyendo al Internet con un granito de arena	17
2.2.2. Computación en la Nube	18
3. Tejiendo la teoría Matemática	21
3.1. Decidir a favor de quien apuestas	21
3.2. Decidir la cantidad de dinero a apostar	25
3.3. Ahorro precaucional	30
3.4. Evolución de la cantidad a Apostar	35

4. Back Office	39
4.1. Descripción General	39
4.2. Sistema de recopilación de información y estadísticas de los partidos	41
4.2.1. Diseño de la solución	41
4.2.2. Recuperación de fechas de partidos próximos. . .	42
4.2.3. Recuperación de información de partidos jugados. .	42
4.2.4. Generación de archivos con resultados.	42
4.2.5. Sistema de estimación de probabilidades	42
4.3. Portal administrativo	42
4.3.1. Inicio de Sesión	42
4.3.2. Ingesta	43
4.3.3. Usuarios	46
4.3.4. Pagos	48
4.3.5. Estadísticas	49
4.3.6. Correos	51
5. Portal público	53
5.1. Perfil de usuario	53
5.2. Encuesta de adversidad al riesgo	53
5.3. Ahorro precaucional	53
5.4. Sugerencia de apuestas	53
5.5. Pagos en línea	53
5.6. Power ranking	53
6. Conclusiones	55
A. Ligas europeas de fútbol	57
A.1. Bundesliga (Alemania)	57
A.1.1. Equipos Alemanes	59
A.2. Liga BBVA (España)	60
A.2.1. Equipos Españoles	62
A.3. Ligue 1 (Francia)	63

A.3.1. Equipos Franceses	63
A.4. Premier (Inglaterra)	64
A.4.1. Equipos Ingleses	64
A.5. Serie A (Italia)	65
A.5.1. Equipos Italianos	65

B. Formatos de archivos para la ingesta en el Portal de Ad-	
ministrativo	67
B.1. Formato de archivo para Partidos	67
B.2. Formato de archivo para Equipos	68

Índice de figuras

2.1. Astrágalos, los predecesores de los dados	5
2.2. Miles de millones de dólares en apuestas	6
3.1. Decidir por quién apostar	22
3.2. Decidir si apostar o no apostar	23
3.3. Decidir si apostar en función de una utilidad	23
3.4. Árbol de probabilidad 4	25
4.1. Diagrama de sistemas y usuarios	39
4.2. Diagrama de flujo de información	40
4.3. Ejemplo de equipos de la liga española	41
4.4. Recuperación de próximos partidos	42
4.5. Recuperación de resultados de partidos ya jugados	42
4.6. Login	43
4.7. Ingreso de datos	43
4.8. Cerrar Sesión	43
4.9. Subir y procesar archivos	44
4.10. Partidos procesados por el sistema	44
4.11. Actualizando datos de los equipos	45
4.12. Actualizar resultados Anteriores	46
4.13. Listado de Usuarios	46
4.14. Vista del detalle de usuario	46
4.15. Confirmar la eliminación de un usuario	48

4.16. Listado con los últimos pagos realizados	48
4.17. Ganancias y pérdidas de los usuarios	49
4.18. Usuarios recién inscritos	49
4.19. Datos estadísticos de los usuarios	50
4.20. Pagos más recientes	50
4.21. Partidos acertados	50
4.22. Comunicación con los usuarios	51

Capítulo 1

Introducción

Desde sus orígenes, las apuestas en los partidos de futbol han sido un controversial tema de interés. Vencer a las casas de apuestas se ha vuelto una fascinación Hollywoodense. Muchos supuestos “oráculos” han utilizado los métodos menos ortodoxos para la obtención de los marcadores, e incluso se han llevado a cabo acciones fraudulentas para asegurar que se cumplan sus predicciones. Sin embargo, en la actualidad, las matemáticas y la computación ofrecen un paradigma menos esotérico pero igual de fascinante: la predicción de resultados de partidos de futbol a través de modelos matemáticos.

En este trabajo se describe cómo funciona Egobets, una aplicación computacional de las matemáticas al estudio de las apuestas de futbol. Egobets provee asesoría de apuestas personalizadas para partidos de futbol de las siguientes ligas europeas: alemana, española, francesa, inglesa e italiana. Su objetivo es, dado un perfil de riesgo, indicar al usuario la cantidad de dinero y las apuestas que debe realizar para buscar tener ganancias al final de la temporada. Para tal fin, se combinan un conjunto de modelos matemáticos en un sistema robusto computacional.

El sistema Egobets es interesante e innovador ya que no sólo predice el resultado de un partido de futbol, sino que además utiliza la información de todas las ligas europeas para ofrecer una estrategia que

maximice la cantidad de dinero a ganar del usuario tomando en cuenta su perfil de riesgo. Adicionalmente, el sistema le sugiere al usuario conservar un porcentaje de su dinero para apostar más agresivamente en caso de perder todas la apuestas de la jornada; garantizando así una mayor cantidad de apuestas durante la temporada y con esto, asegurar una mayor probabilidad de obtener ganancias.

Sólo las Matemáticas son tan arriesgadas como para concebir modelos de fenómenos tan particulares como los partidos de futbol. Y su labor no termina ahí, también proveen las herramientas necesarias para encontrar el conjunto de apuestas a realizar en la jornada, con el fin de maximizar la cantidad de dinero a ganar. Por otro lado, gracias a los sistemas computacionales y las nuevas tecnologías, se pueden crear las piezas de software de este sistema para ofrecer resultados reales de estas abstracciones matemáticas. Este ecosistema de modelos, aplicaciones y programas funcionan de manera armoniosa presentando resultados al usuario en una interfaz elegante, funcional, simple y fácil de usar.

El alcance de este trabajo es el de describir el sistema desarrollado para asesoría de apuestas Egobets. Se explicarán los distintos programas y sistemas que conforman el desarrollo, así como las teorías matemáticas que dan sustento al mismo. El documento cuenta con un capítulo para el marco teórico más tres capítulos que describen el proyecto realizado.

En el siguiente capítulo, se dan a conocer datos generales de las apuestas que ayudan al lector a comprender la relevancia del sistema a nivel mundial; también, se marca la pauta de las teorías y estudios que buscan cubrir el tema desde un punto de vista más teórico. Finalmente, se dan a conocer las ligas que se estarán analizando y los motivos por lo que fueron elegidas.

Bajo los supuestos de que en función a su adversidad al riesgo, el jugador promedio busca obtener mayores ganancias de sus apuestas y, que apostar siempre es mejor a no hacerlo; en la primera parte del presente trabajo se describe cómo encontrar la mejor apuesta para cada partido. Sin embargo, durante una jornada se juegan múltiples partidos, por lo que posteriormente se resuelve la siguiente pregunta: ¿a qué partidos y

a qué equipos el usuario le debería de apostar? Para complicar más las cosas y debido a que una temporada tiene más de una jornada, la persona necesita garantizar la posibilidad de apuesta en cada una de ellas. En virtud de lo anterior, se expone la evolución de su dinero buscando maximizar las ganancias al final de la temporada.

En el segundo apartado del estudio, se habla del conjunto de módulos que conforman el Back Office: sistema de recopilación de información y estadísticas de los partidos, sistema de estimación de probabilidades de los partidos y portal administrativo. Se describe cómo el sistema de recolección de información descarga los datos de las ligas, partidos por jugar y estadísticas de los ya jugados. Se comienza detallando el funcionamiento del sistema recolector de datos, desde la ingestión de los equipos participantes en la temporada vigente, hasta la recolección de los tiros realizados en cada partido por cada jugador. Después, con toda la información obtenida de los desempeños de los equipos en los últimos partidos, se describen las simulaciones Montecarlo. Éstas utilizan miles de variables para estimar los resultados de los partidos de fútbol, obteniendo con estos datos las probabilidades de ganar, perder o empatar de cada partido. Posteriormente, se exhibe cómo en el portal administrativo se ingresan estas probabilidades junto con los datos de los próximos partidos a jugar. También se detalla cómo este portal, a través de su interfaz gráfica, permite gestionar usuarios, partidos y probabilidades.

En la tercer sección de este estudio, se describirá exhaustivamente cómo se adaptaron las ideas del primer apartado y la información generada por el Back Office (descrito en el segundo apartado de este estudio) para el diseño y desarrollo del portal público. Se describe cómo este portal también ofrece al usuario revisar y actualizar su perfil, retomar la encuesta de riesgo, revisar los últimos resultados de los partidos, ver la tabla de “Power Ranking”, que presenta los equipos listados en lo que se considera el orden al final de la temporada, y la función de pago de suscripciones a este sistema a través de una plataforma de pagos.

En el último capítulo, se concluye que se puede llevar un apuesta simple a un portafolio de inversión. De igual manera se observa que

aunque un jugador tuviera en su poder las probabilidades verdaderas de los resultados de los partidos no podría hacer nada con ellas, por lo que es necesario un enfoque de un problema de optimización. Y finalmente que teniendo un sistema metódico que decida las apuestas, remueve la emoción de la apuesta y lo convierte en un riesgo calculado. Al igual, se enumeran los distintos campos al que este sistema se podría extender: mayores ligas, diferentes deportes, elecciones y cualquier otro fenómeno probabilístico de varianza moderada.

Capítulo 2

Marco teórico

2.1. La Industria de las Apuestas

2.1.1. La fascinación por los juegos de azar

Nadie conoce el origen de las apuestas, algunos dicen que todo comenzó con un anónimo paleolítico que rodó unos cuantos huesos para decidir hacia que dirección ir a cazar. Más adelante, los antiguos griegos y etruscos examinarían la forma y las características del hígado de una oveja para tomar las mejores decisiones para su futuro¹. Siglos después, los romanos usarían los huesos astrágales de animales como precursores a los dados. [17]

Figura 2.1: Astrágales, los predecesores de los dados

Hoy en día, las apuestas representan uno de los negocios más redituables del mundo. En 2013 se estima que las ganancias brutas de la industria sumaron cuatrocientos cuarenta mil millones de dólares² (Ver

¹Los adivinos llamados “Arúspices” eran los encargados de llevar la tarea de predecir el futuro en función de la examinación de las entrañas de varias bestias.

²Acorde a la empresa de Inteligencia de Mercado “H2 Gambling Capital” [2]

figura 2.2) Estados Unidos encabeza la lista como el país que más gasta en apuestas, seguido por China. En la gráfica también se puede observar que los residentes de Australia y Singapur apuestan mucho más agresivamente que cualquier otro. Finalmente, la predicción de que ofrece la firma, propone un gran crecimiento en los casinos y un estimado de más de quinientos mil millones de dólares gastados en apuestas para el 2018.

Figura 2.2: Miles de millones de dólares en apuestas

Con estos datos, la importancia de la industria de las apuestas en el mundo se vuelve evidente. De la misma forma, en el ámbito de apuestas en línea, la firma KPMG [9] presenta datos más focalizados; a pesar de la falta de regulación y las leyes en contra de los casinos en línea, el mercado global de apuestas en línea creció un cuarenta y dos por ciento de 2008 (Veintún mil doscientos millones de dólares) a 2012 (Treinta mil millones de dólares), este crecimiento es notablemente superior al quince por ciento que se propuso para el crecimiento del total de la industria de apuestas para el mismo periodo.

Específicamente en Estados Unidos, Goldman Sachs valoró en 2009 que el mercado de apuestas en línea en caso de ser legalizado³ podría valer hasta doce mil millones de dólares [15]. En este mismo documento de KPMG [9], México se propone como un mercado potencialmente lucrativo. Una de las principales razones es la legislación que permite el juego en línea⁴. La otra razón, el valor del mercado mexicano del juego en línea se estima en cuatro mil seiscientos millones de dólares [20].

³Actualmente se les prohíbe procesar cargos relacionados a casinos en línea a los bancos y a las compañías de tarjetas de crédito. Gracias al “Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006” (UIGEA)

⁴En 2004, la Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos permitió y reguló los Juegos en Línea

2.1.2. La casa siempre gana

“No hay proposición más cierta en matemáticas que la siguiente: Entre más boletos [de lotería] compre, más probabilidades tiene de ser un perdedor. Compre todos los boletos de la lotería y pierda con certeza; cuanto más boletos compre, más cerca estará de esta certeza”

– Adam Smith, *Filósofo*

El principio básico detrás de un casino es muy sencillo: *la ventaja de la casa*. Cada uno de los juegos que ofrece el casino tiene detrás un robusto sustento matemático que, a pesar de hacerlos aparentar como juegos justos, le confiere a la casa una ventaja porcentual sobre el conjunto de jugadores. Al final del día, esta ventaja y la ley de los grandes números, le garantizan a los casinos que a largo plazo tendrán suficientes ganancias para subsistir, mantener su operación y gozar de utilidades sorprendentes. Sin embargo, no hay que olvidar que los fenómenos estudiados siguen siendo producto del azar, por lo que una buena racha de algunos “Grandes Apostadores” podría llegar a asustar aun a los dueños más racionales de casinos [6].

Según Hannum [6] hay dos grandes razones por las que la gente apuesta:

1. **Entretenimiento.** Un individuo podría utilizar mil pesos para ir a un casino o a un concierto. Si la ventaja de la casa es muy grande y la persona pierde su dinero rápidamente, entonces la experiencia del entretenimiento del casino no sería apreciada por el jugador. Por el otro lado, si el casino logra entretener a la persona por una tarde mientras le regala bebidas y comida, entonces puede que este individuo repita la experiencia y nunca más asista a un concierto.
2. **Cambio de Vida.** Si una persona ahorrara cien pesos semanalmente, al final del un año tendría cinco mil doscientos pesos. Pero si ese dinero lo gastara para comprar boletos de lotería, tendría la

posibilidad de ganarse cuarenta millones de pesos. Claramente la probabilidad es muy cercana a cero; sin embargo, este gasto podría ser visto por esta persona como una única oportunidad para cambiar su vida.

La ventaja de la casa, se puede entender mejor analizando cada uno de los juegos que ofrece el casino y las probabilidades de ganar que tienen los jugadores. Tómese el juego de la ruleta americana⁵: Al tener 38 casillas, si un jugador apuesta sobre el color negro (i.e. que la pelotita caiga sobre alguna de las casillas negras) entonces tenemos que la probabilidad de que el jugador gane la apuesta es de:

$$p\{\text{La pelotita caiga en casilla negra}\} = \frac{\# \text{ casillas negras}}{\# \text{ casillas totales}} = \frac{18}{38}$$

Afortunadamente para la casa, hay 2 casillas que no son color negro ni rojo, por lo que de las 38 sólo 36 casillas tienen estos colores. Entonces, la probabilidad de que la pelotita evite estos colores es la siguiente:

$$\begin{aligned} p\{\text{La pelotita no caiga ni en casillas rojas ni en negra}\} &= \\ \frac{\# \text{ casillas totales} - (\# \text{ casillas rojas} + \# \text{ casillas negras})}{\# \text{ casillas totales}} &= \\ \frac{38 - 18 - 18}{38} &= \frac{2}{38} \end{aligned}$$

Estos $\frac{2}{38}$ son la ventaja de la casa, ya que cuando un jugador apuesta al color negro en la ruleta y acierta, recibe la misma cantidad de dinero que podría perder. Sin embargo, apostó a ganar con una probabilidad

⁵El juego de la ruleta americana consiste en 18 casillas rojas, 18 casillas negras y 2 casillas sin color sobre las cuales, al girar de manera aleatoria, cae una pelotita. Los jugadores apuestan sobre la posición final de la pelotita.

de $\frac{18}{38}$, pero la probabilidad de perder la apuesta es igual a $1 - \frac{18}{38} = \frac{20}{38}$. Este detalle hace importante ver el valor esperado que tiene esta apuesta para el jugador:

$$E[\text{Apostar } k \text{ pesos al color negro}] = k \cdot p\{\text{La pelotita caiga en casilla negras}\}$$

$$-k \cdot p\{\text{La pelotita no caiga en casilla negra}\} = k \cdot \frac{18 - 20}{38} = -k \cdot \frac{2}{38}$$

Dado que siempre que se apuesta $k > 0$, esto implica que:

$$E[\text{Apostar } k \text{ pesos al color negro}] = -k \cdot \frac{2}{38} < 0; \forall k \in \mathbb{N}$$

Este resultado quiere decir que a la larga el jugador **siempre** va a terminar perdiendo dinero. En un principio, $\frac{2}{38}$ de probabilidad pareciera poco, pero al multiplicarlo por la gran cantidad de jugadores y apuestas que se realizan en los casinos el monto final se vuelve exorbitante.

Este sencillo ejercicio ejemplifica como todos los juegos que se tienen en los casinos ofrecen una ventaja para la casa. Es interesante mencionar, que aparte de los juegos de azar como la ruleta, hay juegos que obligan al jugador a tener cierta habilidad para no perder su dinero tan rápidamente, este es el caso de juegos como el Blackjack que le dan a la casa ventajas más pequeñas al enfrentarse a jugadores expertos. La ventaja de la casa sustenta las ganancias del casino, sin embargo calcular esta ventaja puede llegar a ser complicado y requerir un análisis matemático mucho más sofisticado e incluso se puede llegar a necesitar programar el juego para correr simulaciones y estimar estas probabilidades.

Finalmente, aun sin la ventaja de la casa se deber recordar que existe un famoso problema y su corolario que garantizan que la casa siempre gane: *La ruina del Jugador* [14, p. 95-99]. Este problema enfrentado por varios famosos matemáticos⁶ deja la siguiente lección: La probabilidad

⁶Se dice que Blaise Pascal se lo planteó a Pierre Fermat en 1656. Después fue replanteado a Christian Huygens y finalmente James Bernoulli resolvió en su forma general como el problema de la “Duración de Juego”

Juego	Ventaja de la Casa
Ruleta (con doble cero)	5.3 %
Dados (pass/come)	1.4 %
Dados (pass/come con momios dobles)	0.6 %
Blackjack - jugador promedio	2.0 %
Blackjack - 6 barajas, estrategia básica	0.5 %
Blackjack - una baraja, estrategia básica	0.0 %
Baccarat (sin apuestas de empate)	1.2 %
Caribbean Stud	5.2 %
Let It Ride	3.5 %
Poker de tres cartas	3.4 %
Pai Gow Poker (ante/play)	2.5 %
Tragamonedas	5 % - 10 %
Video Poker	0.5 % - 3 %
Keno (promedio)	27.0 %

Tabla 2.1: Ventajas de la casa para juegos populares de casino [6]

de un jugador perder todo su dinero es igual a $p_1 = \frac{n_2}{n_1+n_2}$ donde p_1 es la probabilidad de ganar del jugador 1 y n_i es la cantidad de dinero que va a apostar el jugador i . Desafortunadamente, usualmente la casa tendrá más dinero para apostar que cualquier jugador.

2.1.3. Apuestas deportivas

2.1.4. La gran ventaja sobre los juegos de azar

A diferencia de las máquinas tragamonedas y los juegos de mesa de los casinos, las apuestas deportivas tienen una gran ventaja: **los resultados no son completamente aleatorios**. Hannum menciona en su libro [6] : “La ventaja de la casa existe para casi todas las apuestas en un casino (ignorando las salas de Poker y las apuestas deportivas donde

algunos pocos profesionales pueden vivir de de las apuestas)”

Existen dos grandes mercados en esta rama de las apuestas [1]:

- *Bookies*.⁷ El corredor de apuestas publica los momios que tiene cada apuesta y cobra una comisión por cada operación recibida. A los jugadores se les promete un pago fijo que va en función de los momios publicados al momentos de hacer sus apuestas.
- *Sistema parimutual*. En este mercado no existen los corredores, ni los momios. El pago que reciben los jugadores depende de la cantidad de dinero recopilada por todas las apuestas recibidas. Por lo tanto, las ganancias de los jugadores no están determinadas hasta que todas las apuestas se reciben.

El mercado de estudio de este trabajo es el de los “bookies” o corredores de apuestas. Sin embargo, bajo las condiciones adecuadas la asesoría de apuestas podría fácilmente ser aplicada al mercado parimutual⁸.

Los momios de los bookies han sido cuestionados en eficiencia⁹ e incluso se han realizado varios estudios proponiendo un nuevo mercado de tipo “doble subasta”¹⁰

Sin importar el mercado, es importante que se recuerde el hecho de que nadie conoce las probabilidades reales que tienen los distintos resultados de los partidos. Este hecho hace que los “bookies” tengan que confiar en sus propios libros e investigaciones para proponer los momios de los partidos. Este punto es básico en la creación de Egobets,

⁷“Bookie” proviene de la palabra en inglés “bookmakers” que en español significa: corredor de apuestas

⁸Por ejemplo en una quiniela los otros participantes poseen menos información o son más inexpertos que el jugador usando Egobets

⁹La eficiencia de mercado no es un tema que se profundize en este documento sin embargo se pueden revisar a Sauer [16] y Williams [19] donde se explica más de anomalías como el “sesgo favorite-longshot” que implica que las apuestas a los favoritos generan un mayor retorno que las “apuestas a longshots” (apuestas arriesgadas).

¹⁰Consiste en tener compradores y vendedores fijando los precios, cuando dos de ellos coinciden, se lleva acabo la transacción. Referirse a Ozgit[12]

ya que el hecho de que las probabilidades sean desconocidas da lugar a que Egobets busque estimar probabilidades mucho más cercanas a las reales, consiguiendo con esto valiosos puntos porcentuales que se podrían traducir en ganancias¹¹. Es decir, entre mayor sea el error de estimación de la probabilidad del resultado de un partido, mayor podría ser el valor esperado de la apuesta a realizar.

Finalmente, la gran diferencia contra las apuestas de casino, es que si los bookies establecen mal sus momios, ciertos jugadores podrían llegar a tener valores esperados positivos en sus apuestas y con esto la casa podría llegar a perder mucho dinero incluso a largo plazo.

2.1.5. Bookies y momios

El tema central de esta tesis toma lugar en el deporte del fútbol; en un partido de fútbol la pregunta más recurrente siempre es la misma: *¿Qué equipo va a ganar este partido?*

La respuesta tiene 3 posibilidades:

1. El partido lo gana el equipo de casa.
2. Es un empate.
3. El partido lo gana el equipo visitante.

En un principio se pudiera pensar que los tres eventos son equiprobables, pero como se mencionó en la sección anterior esto resulta imposible por muchísimas razones, como por ejemplo: ser el equipo visitante conlleva una desventaja importante en el desempeño del partido (Ver [13]), o la desventaja de tener a los jugadores estrella lesionados. Bueno, incluso las condiciones climáticas (altitud, tipo de pasto, lluvia) durante el

¹¹La idea detrás de este argumento es el de minimizar el error de estimación que tienen los bookies e utilizar esta información para generar las predicciones de los partidos

partido pueden ser determinantes para el resultado final¹². Sin embargo, estas razones no son (tampoco) suficientes para calcular los resultados de los partidos de manera determinística. Gracias a estas particularidades es que el estudio de este mercado de apuestas se vuelve tan interesante.

Bookies y el mercado

Todo comienza cuando el bookie publica sus momios para los tres posibles resultados del partido.¹³ Nótese que, si los corredores de apuestas llegaran a fijar un momio muy alejado del precio de equilibrio del mercado, entonces el riesgo al que se exponen sería enorme¹⁴. Si los jugadores pudieran reconocer estos errores y explotarlos, los bookies podrían llegar a sufrir grandes pérdidas.

Para generar los momios, las casas de apuesta pasan por estudios minuciosos de mercado y de los deportes en si mismos. Sin embargo, Levitt [10] menciona tres escenarios que permitirían a los bookies generar ganancias:

1. **Encontrar el precio de equilibrio.** Los bookies buscan predecir los momios que sean el precio de equilibrio del mercado de apuestas. Es decir, los momios que equilibran la cantidad de dinero en cada lado de la apuesta. Esto implica que la diferencia de dinero entre todas las apuestas es igual a cero. Por lo que sin importar quien gane el partido, el bookie cobrará su comisión de las apuestas intacta y no tendrá deudas en ninguna de las apuestas.
2. **Predecir los resultados del partido.** Si el bookie fuera sistemáticamente mejor en predecir los resultados de los partidos,

¹²Piénsese incluso el escenario donde ambos equipos fueran igual de buenos en todos los aspectos. En este escenario, la probabilidad de empate sería mayor que cualquiera de las otras dos posibilidades

¹³Antes del partido estos momios pueden llegar a tener ajustes típicamente pequeños y relativamente infrecuentes

¹⁴Levitt [10] cuenta el ejemplo del Epson Derby de 1946, donde los momios fueron errados y la mitad de todas las casas de apuestas británicas se fueron a bancarrota

entonces podría publicar el momio “correcto” del partido (i.e. el momio que equilibra la probabilidad de que una apuesta en cualquiera de los resultados gane). Aunque la cantidad de dinero no estaría equilibrada, en promedio el bookie ganaría la comisión cobrada a los jugadores. A diferencia del primer escenario, la casa puede llegar a perder dinero si los jugadores son mejores en determinar los resultados.

3. Predecir los resultados y encontrar el precio de equilibrio.

Si el bookie es mejor que los jugadores prediciendo el resultado de los partidos y también puede encontrar el precio de equilibrio, entonces podría con esta información mejorar sus ganancias esperadas al publicar un momio “equivocado” de tal manera que el momio (precio) de equilibrio quede posicionado donde sus ganancias se incrementen. Ahora, hay ciertas restricciones en cuanto a la distancia a la que puede quedar posicionado el momio “equivocado”, ya que pueden existir jugadores que conozcan momio “correcto” por lo que entre mayor sea esta distancia podría generar mayores ganancias para estos jugadores.

De estos tres escenarios, Levitt [10] examina de un bookie en línea, veinte mil apuestas de doscientos ochenta y cinco jugadores para los partidos de la NFL¹⁵. Esto fue lo que encontró:

- A pesar de ser un estudio para una sola casa de apuestas, sugiere que se pueden generalizar ya que casi todas las casas ofrecieron casi los mismos momios para los mismos partidos
- El bookie no parece buscar el precio de equilibrio del mercado. Acorde a los resultados en casi la mitad de todos los juegos al menos dos tercios de las operaciones caen en un solo lado de la apuesta.

¹⁵La liga de fútbol americano más popular: National Football League

- El bookie parece colocar precios estratégicamente para explotar los sesgos de los apostadores. Es decir, los jugadores parecen tener un sesgo sistemático hacia los equipos favoritos y, en menor medida, hacia los equipos visitantes. En consecuencia, el bookie logró atraer mayor atención a partidos donde estos equipos no tuvieron buenas actuaciones; estos precios lograron elevar las ganancias hasta un veinte por más que con lo que hubieran obtenido en el primer escenario.
- Hay poca evidencia de que existan jugadores que hayan sido capaces de vencer a los bookies sistemáticamente.

Estas conclusiones indican que, al menos en el deporte del fútbol americano, las casas de apuestas buscan siempre tener mayores ganancias y que podrían estar usando el tercer escenario descrito previamente.

Momios y ventaja de la casa

Sea m_i el momio que propone el bookie para que los jugadores apuesten a que se cumpla el evento i . Entonces, se define el momio de la siguiente manera:

$$m_i = \frac{1}{\hat{p}_i}$$

Donde \hat{p}_i es la probabilidad estimada que tiene el bookie de que suceda el evento i ¹⁶

Ahora, tómese de ejemplo el siguiente partido con los siguientes momios:

- **Cagliari Vs Juventus.**
 - **9.290** Gana local (Cagliari)
 - **1.423** Empate.

¹⁶Otros deportes tienen diferentes tipos de momios y su definición varía dependiendo del tipo de apuesta, se puede leer más de ellos en: [8]

• **4.760** Gana visitante (Juventus)

Con esto podemos calcular las probabilidades estimadas por el bookie:

$$\hat{p}_L = 1 - \frac{1}{9.290} \approx 0.107643...$$

$$\hat{p}_E = 1 - \frac{1}{1.423} \approx 0.702741...$$

$$\hat{p}_V = 1 - \frac{1}{4.760} \approx 0.210084...$$

Estas probabilidades estimadas proponen que el escenario más probable es un empate, después la victoria del Juventus y finalmente la victoria del Cagliari. Curiosamente en este ejemplo, se puede ver que aunque el equipo Cagliari es local, se enfrenta a un adversario que puede contra la desventaja de ser visitante.

Uno de los teoremas básicos de la probabilidad, dicen que la suma de las probabilidades de todos los resultados del evento debe sumar uno [14]. Sin embargo, en el caso de los bookies, las probabilidades estimadas suman más. Este sobrante, es la conocida “Ventaja de la Casa”.

Sea \mathcal{O} el conjunto de todas las opciones sobre las que un jugador puede apostar para cierto evento¹⁷.

$$\text{Ventaja de la casa} = \sum_{i \in \mathcal{O}} \frac{1}{\text{Momio de la opción } i} - 1$$

Siguiendo con el ejemplo, se tiene que la ventaja de la casa de este bookie para esta apuesta en particular es:

$$\text{Ventaja de la casa} = \hat{p}_L + \hat{p}_E + \hat{p}_V - 1 \approx 0.020467$$

Este 2.046 % es el punto de partida que la casa quiere obtener en ganancias. Sin embargo, si la casa conociera las probabilidades reales de

¹⁷Para el caso de las apuestas sobre los resultados de los partidos, se tiene que: $\mathcal{O} = \{\text{Apostar a que gane local, Apostar al empate, Apostar a que gane visitante}\}$

los resultados del partido, entonces podría (por ejemplo) presentar para ese partido al equipo visitante (Juventus) como la mejor opción para la apuesta, cuando en realidad no lo es. Este tipo de técnicas aplicadas sistemáticamente pueden ayudar al bookie a obtener ingresos mayores a largo plazo.

La información obtenida en esta sección aumenta las esperanzas de que sistemas como Egobets, que funcionan al aprovecharse de los mermos “equivocados” propuestos por las casas de apuestas, pudieran llegar funcionar satisfactoriamente.

2.1.6. Ligas europeas de fútbol

El nivel de juego de los clubes europeos es sorprendente, tanto en la cancha como fuera de ella los Clubes de fútbol de las ligas europeas hacen las cosas mejor que ningún otro. Ofrecen partidos de alta calidad, con jugadas complejas y rápidas que proveen de un espectáculo como ningún otro. Además de que la infraestructura, administración y los recursos financieros con los que cuentan son envidiables. Y es por estos motivos que sus niveles de audiencia y la cantidad de sus fanáticos han llegado a niveles impresionantes. Las ligas europeas son en el mundo del fútbol: *El modelo a seguir*.

Además de todas las cualidades con las que cuentan estas ligas, se tiene una premisa muy interesante incita el enfoque en ellas: La consistencia que tienen los equipos más populares de cada liga para conseguir victorias sobre los equipos más modestos y su habilidad para siempre permanecer en los mejores lugares de la tabla de posiciones.

2.2. Ingeniería de Software

2.2.1. Contribuyendo al Internet con un granito de arena

La era de la información nos golpeo tan fuerte, que ahora es imposible la vida sin nuestros sistemas de información y nuestros dispositivos

de conexión. Gracias a las computadoras y las redes, hemos redefinido nuestra imaginación, hemos creado un espacio que expande nuestra mente y nuestra capacidad, nuestras barreras se han alejado más y ahora nuestra conciencia como especie humana, crece en tasas inimaginables. Los monopolios de la información se han ido disolviendo, permitiendo a la sociedad una mayor participación y voz.

Internet es un organismo vivo y hambriento, con el que convivimos de manera simbiótica y nos une como especie. Es un espacio de comunicación y entendimiento. Nunca pudo haber existido algo más majestuoso y poderoso. La verdadera trascendencia del ser, vendrá con la evolución de la conciencia de la sociedad.

Con esta idea en mente fue diseñado y desarrollado Egobets, un sistema que aporta a la comunidad en internet información útil para la toma de mejores decisiones. Y a su vez, esta información, proviene del procesamiento de varias fuentes de información que otros aportan al internet. El ideal detrás: un conjunto de círculos virtuosos que pongan al alcance de cualquier persona la información más precisa y útil acerca de cualquier tema que se pueda pensar.

2.2.2. Computación en la Nube

El sistema usa la nube para ofrecer sus servicio a los usuarios, se puede decir que el software corre en un esquema tipo “SaaS”¹⁸, esto implica que el usuario simplemente ingresa a su cuenta en un navegador de internet y puede ver las asesorías para sus apuestas. Del artículo “Cómputo en Nube: Ventajas y Desventajas” de Martínez y Gutiérrez [11] se retoman las siguientes ventajas de este paradigma:

¹⁸Software as a Service. “Es el más conocido de los niveles de cómputo en la nube. El SaaS es un modelo de distribución de software que proporciona a los clientes el acceso a éste a través de la red (generalmente Internet). De esta forma, ellos no tienen que preocuparse de la configuración, implementación o mantenimiento de las aplicaciones, ya que todas estas labores se vuelven responsabilidad del proveedor. Las aplicaciones distribuidas a través de un modelo de Software como Servicio pueden llegar a cualquier empresa sin importar su tamaño o ubicación geográfica.” [11]

- **Costos.** Podría ser la ventaja más atractiva que presenta el cómputo en la nube, y si no lo es, al menos es la más evidente de todas las que ofrece esta tecnología. Al dejar la responsabilidad de la implementación de la infraestructura al proveedor, el cliente no tiene que preocuparse por comprar equipos de cómputo, capacitar personal para la configuración y mantenimiento de éstos, y en algunos casos, por el desarrollo del software. Además el usuario de estos servicios únicamente paga por los recursos que utiliza, permitiéndole diseñar un plan de pago normalmente a partir del tiempo en que éste se utiliza (memoria, procesamiento, almacenamiento).
- **Competitividad.** Al no tener que adquirir equipos costosos, las pequeñas empresas pueden tener acceso a las más nuevas tecnologías a precios a su alcance pagando únicamente por consumo. De este modo las organizaciones de cualquier tipo podrían competir en igualdad de condiciones en áreas de TI con empresas de cualquier tamaño. La ventaja competitiva no está en aquel que tiene los recursos de cómputo sino en quien los emplea mejor.
- **Disponibilidad.** El proveedor está obligado a garantizar que el servicio siempre esté disponible para el cliente. En este sentido, la virtualización juega un papel fundamental, ya que el proveedor puede hacer uso de esta tecnología para diseñar una infraestructura redundante que le permita ofrecer un servicio constante de acuerdo a las especificaciones del cliente.
- **Abstracción de la parte técnica.** Como se mencionó al hablar de costos, el cómputo en la nube permite al cliente la posibilidad de olvidarse de la implementación, configuración y mantenimiento de equipos; transfiriendo esta responsabilidad al proveedor del servicio.
- **Acceso desde cualquier punto geográfico.** El uso de las aplicaciones diseñadas sobre el paradigma del cómputo en la nube

puede ser accesible desde cualquier equipo de cómputo en el mundo que esté conectado a Internet. El acceso normalmente se hace desde un navegador web, lo que permite a la aplicación ser utilizada no únicamente desde una computadora de escritorio o una computadora portátil, sino que va más allá, permitiendo al usuario hacer uso de la aplicación incluso desde dispositivos móviles como smartphones.

- **Escalabilidad.** El cliente no tiene que preocuparse por actualizar el equipo de cómputo sobre el que se está corriendo la aplicación que utiliza, ni tampoco por la actualización de sistemas operativos o instalación de parches de seguridad, ya que es obligación del proveedor del servicio realizar este tipo de actualizaciones. Además, éstas son transparentes para el cliente, por lo que la aplicación debe de continuar disponible para el usuario en todo momento aún cuando se esté realizando el proceso de actualización del lado del proveedor. Las actualizaciones y nuevas funcionalidades son instaladas prácticamente de manera inmediata.
- **Disponibilidad.** El proveedor está obligado a garantizar que el servicio siempre esté disponible para el cliente. En este sentido, la virtualización juega un papel fundamental, ya que el proveedor puede hacer uso de esta tecnología para diseñar una infraestructura redundante que le permita ofrecer un servicio constante de acuerdo a las especificaciones del cliente.

Estas ventajas fueron más que suficientes para realizar el desarrollo en la nube. Además de que la realización de un nuevo proyecto utilizando nuevas tecnologías siempre aporta mayor emoción y reto al desarrollo de software.

Patrones de diseño

Bases de Datos no Relacionales

Lenguajes: PHP js fortran

Capítulo 3

Tejiendo la teoría Matemática

3.1. Decidir a favor de quien apuestas

- (a) Sean p_L , p_z , p_v las probabilidades de que gane local, empaten o gane visitante, respectivamente. Sean μ_L , μ_z y μ_v los momios respectivos. El problema de decisión de apostar \$1 en esta situación es:

$$E_p[U(\delta_i)] = p_i \mu_i; \quad i = L, Z, V$$

Sol: Se escoge $\rho_i \cdot \ni \cdot E_p[U(\delta_i)] = \max\{p_L \mu_L, p_z \mu_z, p_v \mu_v, 1\}$

- (b) Se quiere decidir si apostar o no en la ocurrencia de un evento: Sea $p = p(E)$ y f_p densidad de p . Sea μ el momio en el caso de ocurrencia. El problema de decisión asociado es el siguiente:

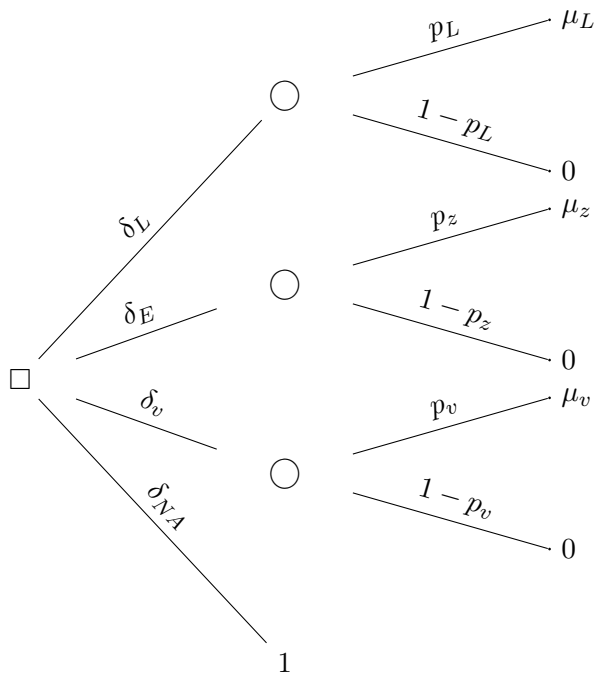


Figura 3.1: Decidir por quién apostar

$$\begin{aligned}
 &\rightarrow E_p[U(\delta_A)] = E_{f_p}[p(\mu - 1) - (1 - p)] \\
 &= E_{f_p}[p(\mu) - 1] \\
 &= E_{f_p}(p)\mu - 1
 \end{aligned}$$

Apuestas si $E_{f_p}(P) \cdot \mu \geq 1$

- (c) Mismo problema que el caso anterior, sólo que la utilidad depende de p y μ : $U : \mathfrak{R} \times [0, 1] \rightarrow \mathfrak{R}$
 $(U(0, p) = 0 \quad \forall p).$

Se apuesta si:

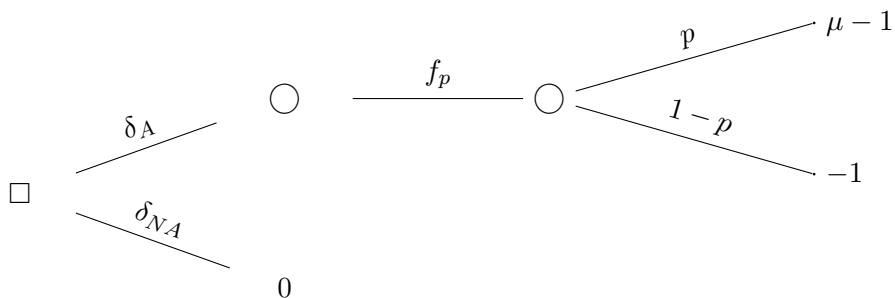


Figura 3.2: Decidir si apostar o no apostar

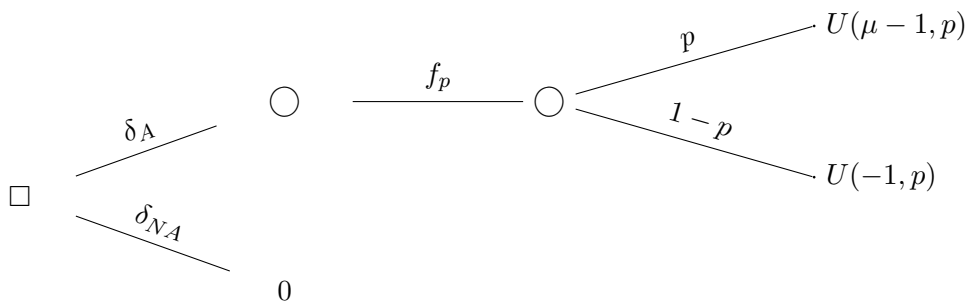


Figura 3.3: Decidir si apostar en función de una utilidad

$$E_p(U(\delta_A)) = E_p[pU(\mu - 1, p) + (1 - p)U(-1, p)] \geq 0$$

Algunas funciones de utilidad posibles:

- $U_\mu(x, p) = x(\frac{1}{\mu} - p)^2$

Notese que: $pU_\mu(\mu - 1, p) + (1 - p)U_\mu(-1, p)$

$$(\hat{p} = \frac{1}{\mu}) = (\hat{p} - p)^2(p\mu - 1)$$

Me duele más mientras más alejado esté de un trato beneficioso y me produce mayor placer mientras mayor sea el beneficio del trato.

$$\blacksquare U_{\mu,a}(x,p) = \begin{cases} ax(\hat{p} - p)^2 & \text{si } p \leq \hat{p} \\ x(\hat{p} - p)^2 & \text{si } p > \hat{p} \end{cases}$$

Notese que:

$$U_{\mu} = U_{\mu,1}$$

$$p U_{\mu,a}(\mu-1,p) + (1-p)U_{\mu}(-1,p) = \begin{cases} a(\hat{p} - p)^2(p\mu - 1) & \text{si } p \leq \hat{p} \\ (\hat{p} - p)^2(p\mu - 1) & \text{si } p > \hat{p} \end{cases}$$

Me duele “a” veces más un trato perjudicial que un trato beneficioso si me encuentro a la misma distancia que \hat{p} .

$$\blacksquare U_{\mu,a,b} = U_{\frac{\mu}{1+\mu b},a}$$

y considerar el problema de decisión con $\mu' = \frac{\mu}{1+\mu b}$.

$$\text{Si } \mu' = \frac{\mu}{1+\mu b} \rightarrow \hat{p}' = \hat{p} + b.$$

Los tratos empiezan a ser beneficiosos hasta que el menos sea $b\%$ más probable que ocurra el evento de lo que sería justo.

Nota: En un problema de decisión sin aversión a la distribución de probabilidades (o con probabilidades fijas) si se desea apostar en apuestas con un mínimo de ganancias esperadas igual a $b\%$ se debe comparar μ_p con $1 + b$ (i.e. apostar $\leftrightarrow \mu_p \geq 1 + b$).

3.2. Decidir la cantidad de dinero a apostar

Supongamos que $\mu_p \geq 1$ y que existen 2 funciones de utilidad:

$$U_1 : \mathbb{R}^+ \rightarrow \mathbb{R}^+$$

$$U_2 : \mathbb{R}^+ \rightarrow \mathbb{R}^+$$

La primera es la función de utilidad del dinero para las ganancias y la segunda es la utilidad del dinero para las pérdidas monetarias.

Se harán las siguientes supuestos:

- (I) $U_1(0) = U_2(0) = 0$. U_1, U_2 no decrecientes, una vez cont. dif.
- (II) $U'_1(0) > U'_2(0)$ (por lo tanto convendrá apostar).
- (III) $\forall M > 0$ fija $\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{U_1(\mu x)}{U_2(x)} = 0$.
(Perder duele muchísimo más que ganar).

El problema de decisión asociado a determinar la cantidad óptima a apostar es: (con $0 < p < 1$ fija y μ momio)

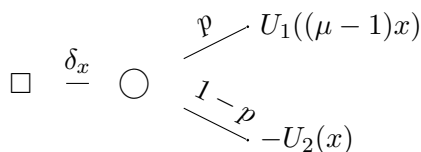


Figura 3.4: Árbol de probabilidad 4

$$\rightarrow E_p[U(\delta x)] = pU_1((\mu - 1)x) - (1 - p)U_2(x)$$

Sea $f(x) = E_p[U(\delta x)]$

Encontrar el óptimo es encontrar $x \geq 0$ que resuelva el problema:
 $\max_{x \geq 0} f(x)$

$$f'(x) = p(\mu - 1)U_1'((\mu - 1)x) - (1 - p)U_2'(x) = 0$$

$$\frac{p(\mu - 1)}{(1 - p)} = \frac{U_2'(x)}{U_1'((\mu - 1)x)}$$

P.d.

$$\exists x^* \cdot \exists \cdot \frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \frac{U_2'(x)}{U_1'(\mu x)}$$

$$(I) f'(0) = p(\mu - 1)U_1'(0) - (1 - p)U_2'(0) > p(\mu - 1)U_2'(0) - (1 - p)U_2'(0)$$

$$= U_2'(0)(p\mu - 1) \geq 0$$

Con $U_2'(0) \geq 0$ y $p\mu \geq 0$

Por tanto $f'(0) > 0$

$$(II) f(0) = 0$$

$$(III) \frac{f(x)}{U_2(x)} = p \frac{U_1((\mu - 1)x)}{U_2(x)} - (1 - p)$$

$$\rightarrow \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{f(x)}{U_2(x)} = -(1 - p)$$

$$\rightarrow \exists x \cdot \exists \cdot \frac{f(x)}{U_2(x)} = -(1 + p) + \varepsilon < 0$$

$$\rightarrow \exists x \cdot \exists \cdot f(x) < 0$$

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ Por T.V.M. } \exists x' \in (0, x) \cdot \exists \cdot x f'(x') &= f(x) - f(0) = \\ f(x) &< 0 \\ \rightarrow f'(x') &< 0 \end{aligned}$$

$$\blacksquare \text{ T.V.I. } \exists x^* \in (0, x') \cdot \ni \cdot f'(x^*) = 0. \text{ i.e. } \frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \frac{U'_2(x)}{U'_1(\mu x)}$$

Como f es primero creciente y en algún punto decreciente:
 $\rightarrow x \cdot \ni \cdot f'(x) = 0$ es un maximizador.

Algunas funciones a considerar:

$$\blacksquare \begin{aligned} U_{1,\alpha}(x) &= x^\alpha & 0 < \alpha < 1 \\ U_2(x) &= x \end{aligned}$$

Comprobemos los supuestos:

- (I) $U_{1,\alpha}(0) = 0 = U_2(0)$, son crecientes y una vez dif.
- (II) $U'_{1,\alpha}(0) = +\infty$, $U'_2(0) = 1 \quad \therefore U'_{1,\alpha}(0) > U'_2(0)$
- (III) $\forall \mu > 0$

$$\lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{U_{1,\alpha}(\mu x)}{U_2(x)} = \mu^\alpha \lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{x^\alpha}{x} = \mu^\alpha \lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{1}{x^{1-\alpha}} = 0$$

Para una apuesta con probabilidad p y momio μ el óptimo se da en:

$$\frac{p(\mu - 1)}{(1 - p)} = \frac{U'_2(x)}{U'_{1,\alpha}((\mu - 1)x)} = \frac{1}{\alpha((\mu - 1)x)^{\alpha-1}} = \frac{1}{\alpha}(\mu - 1)^{1-\alpha} x^{1-\alpha}$$

$$\rightarrow \left(\frac{\alpha p}{(1 - p)} \right) (\mu - 1)^\alpha = x^{1-\alpha} \rightarrow x^* = \left(\frac{\alpha p}{1 - p} \right)^{\frac{1}{1-\alpha}} (\mu - 1)^{\alpha/1-\alpha}$$

$$\blacksquare \begin{aligned} U_{1,\alpha}(x) &= x^\alpha & 0 < \alpha < 1 \\ U_{2,\beta}(x) &= x^\beta & \beta \leq 1 \end{aligned}$$

Es fácil revisar los supuestos. Para una apuesta con probabilidad p y momio μ el óptimo se da en:

$$\frac{p(\mu - 1)}{(1 - p)} = \frac{\beta x^{\beta-1}}{\alpha(\mu - 1)^{\alpha-1} x^{\alpha-1}} = \frac{\beta}{\alpha} (\mu - 1)^{1-\alpha} x^{\beta-\alpha}$$

$$\rightarrow \left(\frac{\alpha p}{\beta(1 - p)} \right) (\mu - 1)^{\alpha} = x^{\beta-\alpha} \rightarrow x^* = \left(\frac{\alpha p}{\beta(1 - p)} \right)^{1/\beta-\alpha} (\mu - 1)^{\alpha/\beta-\alpha}$$

- $U_1(x) = \ln(x)$
 $U_2(x) = x$

Es fácil revisar los supuestos. Para una apuesta con probabilidad p y momio μ el óptimo se da en:

$$\frac{p(\mu - 1)}{(1 - p)} = \frac{1}{(\frac{1}{(\mu-1)x})} = (\mu - 1)x \rightarrow x^* = \frac{p}{1 - p}$$

- $U_{1,\alpha}(x) = 1 - e^{-\alpha x} \quad \alpha \geq 1$
 $U_2(x) = x$

Es fácil revisar los supuestos. Para una apuesta con probabilidad p y momio μ el óptimo se da en:

$$\frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \frac{1}{\alpha e^{-\alpha(\mu-1)x}} \rightarrow \ln \left(\frac{\alpha p(\mu - 1)}{(1 - p)} \right) = \alpha(\mu - 1)x$$

$$\rightarrow x^* = \frac{1}{\alpha(\mu - 1)} \ln \left(\frac{\alpha p(\mu - 1)}{(1 - p)} \right)$$

Otras tres funciones de utilidad a considerar:

$$\blacksquare \begin{aligned} U_{1,\alpha}(x) &= \alpha x & \alpha &\geq 1 \\ U_{2,\alpha}(x) &= e^x - 1 \end{aligned}$$

$$\rightarrow \frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \frac{e^x}{\alpha}$$

$$\rightarrow x^* = \ln\left(\frac{p(\mu - 1)}{1 - p}\right) + \ln(\alpha)$$

$$\blacksquare \begin{aligned} U_1(x) &= \ln(x) & \alpha &\geq 1 \\ U_{2,\alpha}(x) &= x^\alpha \end{aligned}$$

$$\rightarrow \frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \frac{\alpha x^{\alpha-1}}{\frac{1}{(\mu-1)x}} = \alpha(\mu - 1)x^\alpha$$

$$\rightarrow x^* = \left(\frac{p}{\alpha(1 - p)}\right)^{1/\alpha}$$

$$\blacksquare \begin{aligned} U_{1,\alpha}(x) &= \tan^{-1}(x) \\ U_{2,\alpha}(x) &= \alpha x & 0 < \alpha &\leq 1 \end{aligned}$$

$$\rightarrow \frac{p(\mu - 1)}{1 - p} = \alpha(1 + (\mu - 1)^2 x^2)$$

$$\rightarrow \frac{p\mu - p - \alpha(1 - p)}{1 - p} = \alpha(\mu - 1)^2 x^2$$

$$\rightarrow \frac{p\mu - (1 - \alpha)p - \alpha}{1 - p} = \alpha(\mu - 1)^2 x^2$$

$$\rightarrow x^* = \frac{1}{\sqrt{\alpha}(\mu - 1)} \left(\frac{p\mu - (1 - \alpha)p - \alpha}{1 - p}\right)^{1/2}$$

$$\text{equivalentemente: } x^* = \frac{1}{\mu - 1} \left(\frac{p\mu - (1 - \alpha)p - \alpha}{1 - p}\right)^{1/2}$$

Basta probar que $p\mu - (1 - \alpha)p - \alpha \geq 0$

$$p\mu - (1 - \alpha)p - \alpha \geq p\mu - (1 - \alpha) - \alpha = p\mu - 1 > 0$$

x^* está bien definido.

3.3. Ahorro precaucional

Supongamos F_1, \dots, F_n distribuciones y la siguiente sucesión de Variables aleatorias $(x_1^t)_{t=1}^\infty, \dots, (x_n^t)_{t=n}^\infty$ independientes $x_j^t \sim F_j \forall t \in \mathbb{N}$.

Sean $\alpha_1, \dots, \alpha_n \in \mathbb{R}^+ \cdot \ni \cdot \sum_{j=1}^n \alpha_j = 1$, definimos:

$$\begin{aligned} \blacksquare \quad z_1 &= \sum_{j=1}^n \alpha_j x_j' \\ \blacksquare \quad z_{t+1} &= \sum_{j=1}^n \alpha_j x_j^{t+1} + z_t \end{aligned}$$

Supongamos que $E[x_j^t] > 1 \forall t \in \mathbb{N} \rightarrow E[z_t] = tE[z_1] = t\mu > 1$

Problema:

Encontrar $y \cdot \ni \cdot (1 - ty) + yz_t \geq y \forall t \in \mathbb{N}$ con probabilidad $(1 - \alpha) \times 100\%$. ($y \in [0, 1]$).

$$\rightarrow yz_t \geq (t+1)y - 1 \quad \rightarrow \quad z_t \geq (t+1) - \frac{1}{y}$$

$$\rightarrow z_t \geq t + k (\text{con } k = 1 - \frac{1}{y})$$

equivalentemente: Encontrar $k \leq 0 \cdot \ni \cdot z_t \geq t + k \forall t \in \mathbb{N}$ con probabilidad $(1 - \alpha) \times 100 \%$.

Sol:

Sea $\mu = E[z_1]$, $\sigma^2 = Var[z_1]$

$$\rightarrow (1-\alpha) = p(z_t \geq t+k \forall t \in \mathbb{N})$$

$$= p(z_1 \geq 1+k) \cdot p(z_2 \geq 2+k | z_1 \geq 1+k) \cdots$$

$$= p(z_1 \geq 1+k) \cdot \prod_{t=1}^{\infty} p(z_{t+1} \geq (t+1) + k | z_t \geq t+k)$$

Usando el T.C.L.: $z_t \rightarrow N(t\mu, t\sigma^2) \forall t \in \mathbb{N}$

$$(I) \quad p(z_1 \geq 1+k) = p\left(\frac{z_1 - \mu}{\sigma} \geq \frac{(1+k) - \mu}{\sigma}\right) = 1 - \Phi\left(\frac{k - (\mu - 1)}{\sqrt{t}\sigma}\right)$$

$$(II) \quad p(z_{t+1} \geq (t+1) + k | z_t \geq t+k) = \frac{p(z_{t+1} \geq (t+1) + k, z_t \geq t+k)}{p(z_t \geq t+k)}$$

$$\begin{aligned} \blacksquare \quad p(z_t \geq t+k) &= p\left(\frac{z_t - t\mu}{\sqrt{t}\sigma} \geq \frac{k - t(\mu - 1)}{\sqrt{t}\sigma}\right) \\ &= 1 - \Phi\left(\frac{k - t(\mu - 1)}{\sqrt{t}\sigma}\right) \end{aligned}$$

$$\blacksquare \quad \begin{aligned} z_{t+1} &= y_t + z_t \text{ con } y_t \sim (\mu, \sigma^2), \quad y_t, z_t \text{ independientes} \\ z_t &\sim (t\mu, t\sigma^2) \end{aligned}$$

$$\rightarrow f(y_t, z_t) \simeq \frac{1}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2} \exp\left\{-\frac{1}{2\sigma^2}[(y_t - \mu)^2 + \frac{1}{t}(z_t - t\mu)^2]\right\}$$

Sea

$$\omega_t = y_t + z_t \qquad y_t = \omega_t - v_t$$

$$v_t = z_t \qquad z_t = v_t$$

$$\rightarrow J = \begin{pmatrix} 1 & -1 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \rightarrow |det(J)| = 1$$

$$f(z_{t+1}z_t)=\frac{1}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2}\exp\{-\frac{1}{2\sigma^2}[(z_{t+1}-z_t-\mu)^2+\frac{1}{t}(z_t-t\mu)^2]\}$$

$$\rightarrow p(z_{t+1}) \geq (t+1)+k, \, z_t \geq t+k$$

$$=\int_{t+k}^{\infty}\int_{t+1+k}^{\infty}\frac{1}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2}\exp\{-\frac{1}{2\sigma^2}[(z_{t+1}-z_t-\mu)^2+\frac{1}{t}(z_t-t\mu)^2]\}dz_{t+1}dz_t$$

$$=\frac{1}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2}\int_{t+k}^{\infty}\exp\{-\frac{1}{2\sigma^2t}(z_t-t\mu)^2\}\int_{t+1+k}^{\infty}\frac{1}{\sqrt{2\pi}\sigma}\exp\{-\frac{1}{2\sigma^2}[(z_{t+1}-z_t-\mu)^2]\}dz_t.$$

$$^1 = \frac{1}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2} \int_{t+k}^{\infty} \exp\left\{-\frac{1}{2\sigma^2 t}(z_t - t\mu)^2\right\} \left[1 - \Phi\left(\frac{k+t-z_t-(\mu-1)}{\sigma}\right)\right]$$

$$\bar{z}_t = \frac{1}{t}z_t, \quad d\bar{z}_t = \frac{1}{t}dz_t, \quad (\bar{z}_t)_0 = 1 + \frac{k}{t}, \quad (\bar{z}_t)_1 = \infty$$

$$= \frac{\sqrt{t}}{2\pi\sqrt{t}\sigma^2} \int_{1+k/t}^{\infty} \exp\left\{-\frac{t}{2\sigma^2}(\bar{z}_t - \mu)^2\right\} \left[1 - \Phi\left(\frac{k+t(1-\bar{z}_t)-(\mu-1)}{\sigma}\right)\right] d\bar{z}_t$$

Por tanto:

$$p(z_{t+1}) \geq (t+1) + k, \quad z_t \geq t+k$$

$$\simeq \frac{\sqrt{t} \int_{1+k/t}^{\infty} \exp\left\{-\frac{t}{2\sigma^2}(\bar{z}_t - \mu)^2\right\} \left[1 - \Phi\left(\frac{k+t(1-\bar{z}_t)-(\mu-1)}{\sigma}\right)\right] d\bar{z}_t}{\sqrt{2\pi}\sigma \left(1 - \Phi\left(\frac{k-t(\mu-1)}{\sqrt{t}\sigma}\right)\right)}$$

Para calcular k se resuelve la siguiente ecuación:

$$\log(1-\alpha) = \log(p|z_1 \geq 1+k) + \sum_{t=1}^{\infty} \log(p(z_{t+1}) \geq (t+1) + k, \quad z_t \geq t+k)$$

$$y = \frac{1}{1-k}$$

Se realizó una muestra y_1, \dots, y_n , donde:

$$y_1 = CA(p_i, \mu_i, \sigma_i)$$

Donde:

¹Ver Apéndice A

- p_i : Un valor de probabilidad deseado.
- M_i : Un valor de $E[z_1]$ dado.
- δ_i : Un valor de $Var(z_i)^{1/2}$.
- CA : La función que se define implícitamente de resolver las ecuaciones para calcular la cantidad de apostar.

A tales datos se les ajustó el siguiente modelo lineal:

$$y_i = \beta_0 + \beta_1 p_i + \beta_2 \mu_i + \beta_3 \sigma_i + \varepsilon_i$$

El ajuste es el siguiente:

- $\beta_0 = 0.2925$
- $\beta_1 = -0.9975$
- $\beta_2 = 1.3772$
- $\beta_3 = -1.1127$

Con $R^2 = 0.95$.

En adelante, se tomará como aproximación lo siguiente:

$$CA(p, \mu, \sigma) \simeq 0.2925 - 0.9975p + 1.3772\mu - 1.1127\sigma$$

3.4. Evolución de la cantidad a Apostar

Problema: Decidir p de manera óptima.

Sea x la cantidad de ingresos restantes ($0 \leq x \leq 1$, en porcentaje), y μ, σ la media y la desviación estandar de apostar en un periodo dados.

Supongamos $U_1, U_2 : \mathbb{R}^+ \rightarrow \mathbb{R}^+$ funciones de utilidad del dinero. (U_1 ganancias, $-U_2$ pérdidas) $\cdot \ni \cdot$ son no decrecientes y una vez continuamente diferenciables. Considerese la siguiente función:

$$f(p; x, \mu, \sigma) = [\text{beneficio}] - [\text{costo}]$$

$$f(p; x, \mu, \sigma) = [pU_1(y(p, \mu, \sigma)\mu x)] - [(1 - p)U_2(x)]$$

Suponiendo $y(p, \mu, \sigma) = a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma$ se obtiene:

$$a_i \geq 0, \quad i = 0, \dots, 3$$

$$f = pU_1((a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma)\mu x) - (1 - p)U_2(x)$$

El problema es:

$$\max f$$

Sol:

$$\begin{aligned} f'(p) &= -pU_1'((a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma)\mu x)a_1\mu x \\ &\quad + U_1((a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma)\mu x) + U_2(x) = 0 \end{aligned}$$

Si U_1 es cóncava $\rightarrow p^*$ es un maximizador.

Forma aproximada de obtener p :

$$y = a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma$$

\rightarrow Sea $b = a_1\mu x$, p_0 una aproximación de p . Definimos:

$$\omega = y\mu x, \quad \omega_0 = y(p_0, \mu, \sigma)\mu x$$

$$\begin{aligned} \rightarrow U_1(\omega) &= U_1(\omega_0) + U_1'(\omega_0)(\omega - \omega_0) + O((\omega - \omega_0)) \\ &= U_1(\omega_0) + bU_1'(\omega_0)(\omega_0)(p - p_0) + O((\omega - \omega_0)) \end{aligned}$$

Podemos aproximar f por:

$$f(p) \simeq p[U_1(\omega_0) + bU_1'(\omega_0)(\omega_0)(p - p_0)] - (1 - p)U_2(x)$$

$$\Rightarrow f'(p) \simeq U_1(\omega_0) - 2bU_1'(\omega_0)p + bU_1'(\omega_0)p_0 + U_2(x) = 0$$

$$\Rightarrow p \simeq \frac{1}{2bU_1'(\omega_0)}[U_1(\omega_0) + U_2(x)] + \frac{1}{2}p_0$$

Supongamos $U_1 : \mathbb{R}^+ \rightarrow \mathbb{R}^+$ dada por $U(\omega) = \omega^\alpha$ ($0 < \alpha \leq 1$) y $U_2(x) = \beta x$

Notese que:

$$\begin{aligned} \blacksquare \quad & \frac{U_1(\omega_0)}{U_1'(\omega_0)} = \frac{\omega_0}{\alpha} \\ \blacksquare \quad & \frac{\omega_0}{b} = \frac{a_0 - a_1p + a_2\mu - a_3\sigma}{a_1} \end{aligned}$$

$$\Rightarrow p \simeq \frac{1}{2\alpha a_1}[a_0 + a_2\mu - a_3\sigma + \frac{\beta}{\mu}[(a_0 - a_1p_0 + a_2\mu - a_3\sigma)\mu x]^{1-\alpha}] + \frac{1}{2}(1 - \frac{1}{\alpha})p_0$$

Supongamos ahora que f es de la siguiente forma:

$$f(p) = pU_1(y(p, \mu, \sigma) \cdot \mu x) - (1 - p)U_2(x) - pU_3(\theta(k\sigma - \mu))$$

i.e. Hay pérdidas potenciales por el riesgo de la inversión considerar

$$U_3(\theta(k\sigma - \mu))U_2(\theta(k\sigma - \mu)x)I(\theta(k\sigma - \mu) \geq 0)$$

\Rightarrow De manera análoga se obtiene:

$$p \simeq \frac{1}{2bU'(\omega_0)}[U_1(\omega_0) + U_2(x) + U_2(\theta(k\sigma - \mu)x)I_{\{m \geq 0\}}] + \frac{1}{2}p_0$$

$$\text{Si tomamos } U_1(\omega)0\omega^\alpha, \; U_2(x)=\beta x$$

$$p \simeq \frac{1}{2\alpha a_1}\{ (a_0+a_2\mu-a_3\sigma) \\ +\frac{\beta_1}{\mu}[1+(\beta_2\sigma-\beta_3\mu)I_{\{m\geq 0\}}][(a_0-a_1p+a_2\mu-a_3\sigma)\mu x]^{1-\alpha}\}+\frac{1}{2}(1-\frac{1}{\alpha})p_0$$

Capítulo 4

Back Office

4.1. Descripción General

El ecosistema de Egobets consiste principalmente de cuatro piezas de software. Ver la figura 4.1. En este capítulo se describirán las tres piezas que el usuario administrativo debe usar para poder echar a andar toda la maquinaria detrás del sistema. A todo este conjunto de herramientas y programas que el usuario necesita para esta tarea se le conocerá como *Back Office*.

Figura 4.1: Diagrama de sistemas y usuarios

El Sistema de recopilación de información y estadísticas de los partidos (*Sistema de recopilación*), el *Portal administrativo* y el *Portal público* corren bajo una arquitectura cliente servidor; mientras que el Sistema de estimación de probabilidades (*Sistema de estimación*) corre en un ordenador personal.

Grosso modo el proceso que se lleva a cabo en el *Back Office* para alimentar el *Portal público* (Ver la figura 4.2), se puede describir de la siguiente manera:

1. A través del *Sistema de recopilación* los administradores descargan de la página de Internet de ESPN los resultados de todos los partidos de la temporada junto con la información de los próximos partidos por jugar de cada una de las ligas Europeas.
2. Los datos recopilados permiten a los administradores generar un conjunto de archivos de texto con toda la información de los resultados de los últimos partidos y las fechas de los próximos partidos.
3. Los administradores usan estos archivos para alimentar el *Sistema de estimación* y calcular los pronósticos de los próximos partidos y las probabilidades de los resultados.
4. Se obtienen los archivos que contienen la información de los próximos partidos así como la información de los equipos por liga y su desempeño en la temporada en curso.
5. En el *Portal administrativo* se ingestan los archivos obtenidos con la información de los próximos partidos, resultados de partidos anteriores y las estadísticas de los equipos en la temporada en curso.
6. Finalmente, con la nueva información ingresada, los usuarios podrán disfrutar en el *Portal público* sus recomendaciones personalizadas de apuestas.

Figura 4.2: Diagrama de flujo de información

4.2. Sistema de recopilación de información y estadísticas de los partidos

A grandes rasgos el sistema de recopilación recupera todos los partidos que se juegan por temporada en cada una de las ligas¹. Para esto se dividirá este Sistema en los siguientes módulos:

1. Recuperación de fechas de partidos próximos.
2. Recuperación de información de partidos jugados.
3. Generación de archivos con resultados.

Adicionalmente en esta sección se describirá el funcionamiento del Sistema de Estimación. Sin embargo, al ser un conjunto de programas en *Fortran* que son ajenos al autor, no se profundizará en los detalles del desarrollo del mismo.

Para poder comenzar la recuperación de información, es importante contar con los equipos que estén jugando esta temporada. Dependiendo de los resultados de la temporada anterior, los equipos que hayan quedado hasta abajo en la tabla de posición descienden a ligas menores y a su vez suben los mejores de estas ligas. Ver figura 4.3

Al ingresar al *Sistema de recopilación* se tienen

4.2.1. Diseño de la solución

[18]

.

Figura 4.3: Ejemplo de equipos de la liga española²

¹Egobets se enfoca en las ligas: alemana, española, francesa, inglesa e italiana

²Es importante mencionar que se usan aproximadamente los últimos quinientos partidos para la generación de los archivos, esto implica que se deben tener en base de

4.2.2. Recuperación de fechas de partidos próximos.

Figura 4.4: Recuperación de próximos partidos

4.2.3. Recuperación de información de partidos jugados.

Figura 4.5: Recuperación de resultados de partidos ya jugados

4.2.4. Generación de archivos con resultados.

4.2.5. Sistema de estimación de probabilidades

4.3. Portal administrativo

4.3.1. Inicio de Sesión

Se ingresa al sistema a través la dirección de internet:

<https://admin.egobets.com>

Se presenta la pantalla de inicio de sesión donde se introcua el nombre de usuario y contraseña. Véase las figuras 4.6 y 4.7

datos los equipos que participaron en las pasadas dos temporadas de juegos. Por este motivo de pueden encontrar equipos que se encuentran en el sistema con la bandera de inactivos.

Figura 4.6: Login

Figura 4.7: Ingreso de datos

Al dar click en el botón de Entrar, se habrá iniciado sesión, y se está habilitado para comenzar a trabajar.

Una vez que se haya terminado de usar el sistema, se debe cerrar la sesión, lo cual se puede hacer dando click sobre el botón de Salir. Véase figura 4.8

Figura 4.8: Cerrar Sesión

Al hacerlo, se terminará de manera segura la sesión .

4.3.2. Ingesta

A través de este módulo se alimenta el sistema con la información necesaria para que la aplicación trabaje correctamente.

Lo elementos que se ingresan en este módulo son:

- Próximos partidos
- Resultados de partidos anteriores
- Estadísticas de los equipos en la temporada

Al entrar a esta sección, se encuentra un campo para seleccionar el tipo de ingesta que se quiere realizar, en este caso hay dos opciones:

- Partidos
- Equipos

Véase figura 4.9

³Toda la información referente a los archivos que se deben subir se encuentra en el appendix B

Figura 4.9: Subir archivos y procesarlos³

Partidos

Figura 4.10: Partidos procesados por el sistema

Para subir la información de los partidos de la jornada que comienza, se selecciona del menú la opción de **Partidos**, y se presiona el botón Seleccionar archivo donde se elige el archivo correspondiente. Una vez seleccionado el archivo a ingestar y el tipo de datos que contiene, se oprime el botón de Procesar, lo cual comienza el proceso de ingesta.⁴

Con el archivo ya procesado, se puede verificar la interpretación que el sistema realizó del archivo. Se pueden observar en pantalla los siguientes datos:

- Identificador único y nombre del equipo local
- Identificador único y nombre del equipo visitante
- Marcadores de equipo local y visitante
- Probabilidades de local, empate y visitante
- Fecha en la que se llevará a cabo el partido

Si hay algún error en la información se puede presionar Cancelar e intentarlo nuevamente, si la información es la correcta se oprime el botón de Aceptar.

Figura 4.11: Actualizando datos de los equipos

Equipos

Para la ingesta de datos de los equipos se selecciona la pestaña de Equipos en la pestaña y luego se presiona el botón **Seleccionar archivo**. Una vez que se seleccione el archivo a ingestar y el tipo de datos que contiene, se oprime el botón de Procesar, para comenzar el proceso de ingesta. Cuando el archivo termina de ser procesado el sistema presentará la interpretación del archivo, donde se podrán verificar los siguientes datos:

- Nombre del equipo
- Indicadores de ataque y promedio de ataques:
 - Medio Centro
 - Delanteros
 - Definición
- Indicadores de defensa y promedio de defensas:
 - Medio centro,
 - Defensa
 - Portero
 - Posesión

Si hay algún error en la información se puede presionar Cancelar e intentarlo nuevamente, si la información es la correcta se oprime el botón de Aceptar.

⁴Una vez que comenzado el proceso de ingesta (ya sea de equipos ó partidos), se tienen sólo 10 minutos para verificar que los datos sean correctos. De no hacerlo, el sistema no procesará el archivo hasta que se suba nuevamente

Resultados Anteriores

Al dar clic en el botón de Resultados Anteriores se pueden ver y modificar los resultados de los partidos de la semana pasada. En esta pantalla se actualizan los marcadores, al terminar se da click en Guardar Resultados.

Figura 4.12: Actualizando marcadores de la liga italiana

Si el marcador de un partido que ya tenía resultado se deja en blanco no será modificado al guardar y se mostrará el resultado que tenía previamente.

4.3.3. Usuarios

Se muestran de quince en quince todos los usuarios inscritos a Ego-bets, para ver los siguientes quince usuarios se da click en el botón Siguiente. Cada usuario tiene un botón de Detalles y Eliminar.

Figura 4.13: Listado de Usuarios

Detalles de Usuario

El botón Detalles en el listado presenta la información más detallada del usuario. Aquí se puede ver su información y preferencias:

Figura 4.14: Vista del detalle de usuario

- **Historial.** Indica las últimas ganancias y pérdidas por jornada

- **Perfil de riesgo.** Despendiendo de la encuesta realizada por usuario se tiene su adversidad al riesgo.
- **Casas de apuesta.** En el sistema se tienen varias Casas que proporcionan distintos momios para los partidos.
- **Favoritos.** Los equipos favoritos del usuario
- **Transacciones realizadas.** Los últimos pagos realizados.
- **Usuario desde.** Tiempo que lleva como usuario de Egobets.
- **Estatus de actividad.** Al ser un sistema de paga los usuarios pagan por jornada para recibir la asesoría de apuestas.
 - Activo: el usuarios está recibiendo recomendaciones.
 - Inactivo: el usuario no está recibiendo recomendaciones.
- **Jornadas restantes.** La cantidad de Jornadas que el usuario va seguir recibiendo asesorías.
- **Idioma.** En que lenguaje lee el portal el usuario (Inglés o Español)

Acciones Administrativas

- **Aumentar/Restar una Jornada.** Una jornada le permite al usuario recibir la asesoría de los siguientes partidos. Los administradores del sistema le pueden otorgar o quitar a los usuarios jornadas con tan solo click en el botón.
- **Contactar.** Permite al administrador enviar un correo desde su progama predeterminado de correo al usuario.
- **Eliminar.** Todos los datos del usuario son eliminados del sistema.

⁵La información de los usuarios eliminados no podrá ser rescatada.

Figura 4.15: Confirmar la eliminación de un usuario⁵

4.3.4. Pagos

Los pagos de los usuarios se cambian por la sugerencia de apuestas de una jornada. En esta sección se muestra un listado de las transacciones monetarias más recientes y su información general.

Figura 4.16: Listado con los últimos pagos realizados

Los detalles de las transacciones son:

- Fecha en la que la transacción se inicio.
- Número de transacción en la cuenta de PayPal de Egobets.
- Nombre y el correo del usuario que realiza la transacción, al dar clic sobre su nombre seremos dirigidos a la información detallada de dicho usuario
- Cantidad de jornadas por las que se realiza la transacción
- Cantidad monetaria por la que se realiza la transacción
- Estatus de la transacción:
 - Pendiente: se ha iniciado la transacción para la compra de jornadas, sin embargo aun no ha concluido.
 - Pagada: se realizó exitosamente y las jornadas han sido agregadas al usuario.

4.3.5. Estadísticas

Esta sección muestra las estadísticas y gráficas a los usuarios administrativos con información relevante de: ganancias y pérdidas de los usuarios, resultados de las predicciones, preferencias de los usuarios, pagos y partidos.

Resultados Netos

Indica el promedio de las ganancias y pérdidas de todos los usuarios en las últimas cinco jornadas, esta información se puede ver de manera porcentual o en cantidad neta. Véase figura 4.17

Figura 4.17: Ganancias y pérdidas de los usuarios

Mayor Pérdida. Indica la mayor pérdida porcentual que se ha dado en la última jornada y al dar click presenta el perfil de dicho usuario.

Mayor Ganancia. Indica la ganancia porcentual mayor que se ha dado en la última jornada y al dar click presenta el perfil de dicho usuario.

Usuarios y sus Datos

Total. Número total de usuarios registrados y al dar click presenta la sección de Usuarios.

Nuevos. Número de usuarios registrados recientemente y al dar click presenta la sección de Usuarios.

Véase figura 4.18

Figura 4.18: Usuarios recién inscritos

Además, el sistema muestra la siguiente información general, porcentaje de usuarios que:

- Usan Facebook para conectarse a Egobets
- Usan apuestas dobles
- Usan reserva
- Ven Egobets en inglés
- Se encuentran activos.

Véase figura 4.19

.

Figura 4.19: Datos estadísticos de los usuarios

Pagos Recibidos

.

Figura 4.20: Pagos más recientes

Última Semana. Se representan las ganancias monetarias que obtenidas durante la última semana. Al dar click se muestra la sección de **Pagos**.

Transacciones en total. Indica el número de transacciones que se han realizado durante todo el tiempo del sistema.

Partidos y Predicciones

.

Figura 4.21: Partidos acertados

Aciertos Presenta la cantidad de partidos de esta semana y al dar clic nos lleva a la sección de Ingesta.

Aciertos Representan con una gráfica la cantidad de aciertos obtenidos en las predicciones hechas en partidos pasados. Al presionarla se dirige el navegador a los Resultados Anteriores dentro de la sección de Ingesta.

4.3.6. Correos

En esta sección se puede enviar correos a un subconjunto de usuarios registrados en Egobets. Los mensajes deberán ser escritos en Español y en Inglés para que el correo recibido dependa del lenguaje elegido por el usuario al crear su cuenta. Los grupos de usuarios con los que nos se puede comunicar son:

- Todos los usuarios
- Usuarios activos: aquellos que tienen jornadas pagadas
- Usuarios inactivos: aquellos que ya no tienen jornadas pagadas
- Usuarios registrados: aquellos que se registraron pero no han confirmado su correo

Véase figura 4.22

Figura 4.22: Comunicación con los usuarios

Para redactar los textos, se debe usar la sintaxis de Markdown⁶. Se pueden usar textos de reemplazo cuándo se quieran personalizar los mensajes, para esto basta con utilizar las palabras clave: {nombre}, {correo} y {id}, las cuales el sistema sustituirá, al momento de mandar el correo, por los valores correspondientes para cada usuario.

⁶El hipervínculo de Markdown redirige a una página dónde se puede aprender sobre el uso de esta sintaxis.

Capítulo 5

Portal público

- 5.1. Perfil de usuario
- 5.2. Encuesta de adversidad al riesgo
- 5.3. Ahorro precaucional
- 5.4. Sugerencia de apuestas
- 5.5. Pagos en línea
- 5.6. Power ranking

Capítulo 6

Conclusiones

Apéndice A

Ligas europeas de futbol

En esta sección se presenta información relevante de cada una de las ligas europeas de futbol. Esta información hace más comprensible los procesos de calificación y eliminación de los equipos. También se da un listado de los equipos participantes de las ligas.

A.1. Bundesliga (Alemania)

Fundada el 28 de Julio de 1962 en la convención anual de la *DFL Deutsche Fußball Liga GmbH*, la primer temporada se jugó en 1963. La liga evolucionó en función de la reunificación de Alemania y la integración de la liga del Este [7] Hoy en día la *Bundesliga* es conocida como una de las ligas con mayor afluencia en sus partidos, en la temporada 2011/12 hubo un promedio de 44,293 espectadores por partido. Se vendieron 18.8 millones de entradas en total.

“El fútbol es un deporte que inventaron los ingleses, que lo saben jugar los brasileños y en el que siempre ganan los alemanes.”

– Gary Lineker, *ex-futbolista inglés*.

La *DFL* se encarga de la operación de las ligas de fútbol: *Bundesliga* y *2. Bundesliga*; que son las más importantes de Alemania. Cuenta con treinta y seis clubs de fútbol los cuales juegan se dividen en ambas divisiones (Ver appendix A.1.1) Todos miembros de la Asociación de la Liga cuentan con una licencia¹ para poder jugar y deben seguir los sistemas de entrenamiento y procedimientos disciplinarios.

Dieciocho equipos juegan en cada división, cada equipo juega una vez de local y otra de visitante contra cada uno de los otros diecisiete equipos de la liga. Esto significa que al ser $n = 18$ equipos se tienen $\sum_{i=1}^{n-1} i = \sum_{i=1}^{17} i = 153$ partidos en una temporada. Al término de estos partidos se calculan los puntos que cada equipo tiene y se hace la tabla de posiciones, los dos peores equipos de la *Bundesliga* son intercambiados con los dos mejores de la *2. Bundesliga*. Mientras que el tercer mejor equipo de la *2. Bundesliga* disputa un partido con el tercer peor equipo de la *Bundesliga* para decidir quien se queda en la primera división. Análogamente, el equipo con más puntos se vuelve el campeón de la liga.

Los puntos de la tabla son dados por las victorias de cada equipo, una victoria suma tres puntos a la tabla; las derrotas o empates no suman nada. Si en la tabla hay equipos con la misma cantidad de puntos, para el desempate se deben considerar criterios como: diferencias de goles, cantidad de goles anotados en la temporada, diferencia de goles que resulten de los partidos jugados entre ellos y la cantidad de goles como visitantes. Si todos estos criterios no deciden el desempate, se deberá jugar un partido en una cancha neutral para decidir su posición en la tabla.

La regulación de la cantidad de jugadores extranjeros en los equi-

¹Cada temporada todos los clubs deben cumplir los criterios deportivos, legales, administrativos, financieros y de infraestructura del Lizenzierungsordnung (LO) y sus respectivos apéndices

pos sigue la regulación de la UEFA desde el 21 de Diciembre del 2005. Actualmente hay 977 jugadores con un contrato profesional, 503 en la *Bundesliga* y 474 en la *2. Bundesliga*. El cuarenta y siete por ciento de la primera división son extranjeros (234 jugadores) y el treinta y seis por ciento en la segunda liga (171 jugadores)

En total, 43 clubs han ganado la Bundesliga desde su fundación. Los tres equipos con más campeonatos son: *FC Bayern Munich* con 23 títulos, *BFC Dynamo Berlin* con 10 y *1. FC Nürnberg* con 9. Los tres máximos goleadores de la liga son: *Ger Müller* (1965-1979) con 365 goles, *Klaus Fischer* (1968-1988) con 268 y *Jupp Heynckes* con 220. [5]

A.1.1. Equipos Alemanes

- | | |
|--|--|
| ■ 1. FC Kaiserslautern | ■ FC Energie Cottbus |
| ■ 1. FC Köln GmbH & Co.KGaA | ■ FC Erzgebirge Aue |
| ■ 1. FC Nürnberg | ■ FC Hansa Rostock |
| ■ 1. FSV Mainz 05 | ■ FC Schalke 04 |
| ■ Bayer 04 Leverkusen Fußball GmbH | ■ FC St. Pauli |
| ■ Borussia Dortmund GmbH & Co. KGaA | ■ Hamburger SV |
| ■ Borussia VfL 1900 Mönchengladbach GmbH | ■ Hannover 96 GmbH & Co. KGaA |
| ■ DSC Arminia Bielefeld GmbH & Co. KGaA | ■ Hertha BSC Berlin KGmbH aA |
| ■ Eintracht Frankfurt Fußball AG | ■ Karlsruher SC |
| ■ FC Augsburg 07 | ■ MSV Duisburg GmbH & Co.KGaA |
| ■ FC Bayern München AG | ■ Offenbacher Fußballclubs Kickers 1901 e.V. |
| ■ FC Carl Zeiss Jena e.V. | ■ SC Freiburg |
| | ■ SC Paderborn 07 e.V. |
| | ■ SpVgg. Greuther Fürth |

- | | |
|--|---------------------------------|
| GmbH & Co. KG | ■ VfB Stuttgart 1893 e.V. |
| ■ SV Wehen 1926 Wiesbaden | ■ VfL Bochum |
| ■ TSG Hoffenheim | ■ VfL Osnabrück |
| ■ TSV Alemannia Aachen | ■ VfL Wolfsburg-Fußball GmbH |
| ■ TSV München von 1860 GmbH & Co. KGaA | ■ Werder Bremen GmbH & Co. KGaA |
| ■ TuS Koblenz 1911 e.V. | |

A.2. Liga BBVA (España)

La Primera División de España comenzó a disputarse en la temporada 1928-29, siendo el FC. Barcelona el primer equipo que se proclamó Campeón. Hasta ese momento, el fútbol español se organizaba en torno al Campeonato de España. Las primeras temporadas se disputaron con los primeros campeones y subcampeones del Campeonato de España. Conocida hoy en día como la *Liga BBVA*² (por motivos de patrocinio, es considerada hoy en día como la liga de más fuerte del mundo y de mayor importancia. [3]

La Liga de Fútbol Profesional (LFP) se fundó el 26 de julio de 1984. Es una asociación deportiva integrada por todas las sociedades anónimas deportivas y clubes de fútbol de Primera y Segunda División que participan en competiciones oficiales profesionales de España. La LFP forma parte de la Real Federación Española de Fútbol pero tiene autonomía jurídica en su organización y funcionamiento.

En la actualidad, la Liga de Fútbol Profesional está formada por un total de 42 equipos: 20 en Primera División y 22 en Segunda División (Ver appendix A.2.1). Igual que la liga Alemana, cada equipo juega una

²Nombre proveniente del patrocinio del Banco Bilbao Vizcaya Argentaria. Segunda División ahora se conoce como la *Liga Adelante*. Curiosamente la Segunda División solía tener el nombre de *Liga BBVA*

vez de local y otra de visitante contra cada uno de los otros diecinueve equipos de la liga. Esto significa que al ser $n = 19$ equipos se tienen 190 partidos en una temporada. Con estas 38 jornadas los equipos suman puntos en la tabla de posiciones, los primeros 3 entran a la fase de grupos de la *Liga de Campeones de la UEFA*. Los últimos tres equipos en la tabla de posiciones descienden a la *Liga Adelante*, mientras que los mejores 2 de la Segunda División suben a Primera. El tercer ascenso a Liga BBVA es el ganador de un mini torneo entre el tercer vs quinto y cuarto vs sexto mejor clasificados.

Cada victoria suma tres puntos al Club vencedor, en caso de empate ambos equipos se llevan un punto. Las reglas de desempate son las siguientes:

- El que tenga una mayor diferencia entre goles a favor y en contra según el resultado de los partidos jugados entre ellos.
- El que tenga la mayor diferencia de goles a favor teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición.
- El club que haya marcado más goles.

En caso de que haya tres equipos o más empatados se siguen los siguientes criterios para el desempate:

- La mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados de los partidos jugados entre sí por los clubes implicados.
- La mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los clubes implicados.
- La mayor diferencia de goles a favor y en contra teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.
- El mayor número de goles a favor teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.

- El club mejor clasificado con arreglo a los baremos de fair play.

Se inscriben 25 jugadores cada temporada a cada Club, de los que 3 pueden ser ajenos a la Unión Europea. Sin embargo, todos aquellos que se puedan nacionalizar por sus lazos familiares pueden jugar en el equipo sin ocupar una plaza de extracomunitaria.

59 equipos han jugado en esta ligas desde su comienzo. Los únicos 3 que nunca han descendido son: Athletic Club, FC Barcelona y Real Madrid CF. Los campeones máximos son *Real Madrid CF* con 32 títulos, *FC Barcelona* con 22 y *Club Atlético Madrid* con 10. Los goleadores más prolíficos son: *Telmo Zarra* (1921-2006) con 251 goles, *Lionel Messi* (1987) con 250 y *Hugo Sánchez* (1958) con 234. [4]

A.2.1. Equipos Españoles

- | | |
|------------------|----------------|
| ■ Alavés | ■ Granada |
| ■ Albacete | ■ Las Palmas |
| ■ Alcorcón | ■ Leganés |
| ■ Almería | ■ Levante |
| ■ Athletic | ■ Llagostera |
| ■ Atlético | ■ Lugo |
| ■ Celta | ■ Málaga |
| ■ Córdoba | ■ Mallorca |
| ■ Deportivo | ■ Mirandés |
| ■ Eibar | ■ Numancia |
| ■ Elche | ■ Osasuna |
| ■ Espanyol | ■ Ponferradina |
| ■ FC Barcelona | ■ R. Betis |
| ■ FC Barcelona B | ■ R. Madrid |
| ■ Getafe | ■ R. Sociedad |
| ■ Girona | ■ Racing |

- Rayo
- Recreativo
- Sabadell
- Sevilla
- Sporting
- Tenerife
- Valencia
- Valladolid
- Villarreal
- Zaragoza

A.3. Ligue 1 (Francia)

Fundada el 11 de septiembre de 1932 bajo el nombre de *National* que después cambió a *Division 1*

A.3.1. Equipos Franceses

- AC Ajaccio
- AC Arles Avignon
- AJ Auxerre
- Amiens SC
- Angers SCO
- AS Beauvais
- AS Cannes
- AS Monaco
- AS Nancy-Lorraine
- AS Red Star 93
- AS Saint-Etienne
- ASOA Valence
- Besançon RC
- CA Bastia
- Chamois Niortais
- Châteauroux
- Clermont Foot
- CS Louhans-Cuiseaux
- CS Sedan
- Dijon FCO
- EA Guingamp
- ES Wasquehal
- ESTAC Troyes
- Evian TG FC
- FC Gueugnon
- FC Libourne Saint Seurin
- FC Lorient
- FC Martigues
- FC Metz
- FC Mulhouse

- FC Nantes
- FC Rouen 1899
- FC Sète 34
- FC Sochaux-Montbéliard
- GF38
- GFC Ajaccio
- Girondins de Bordeaux
- Havre AC
- Le Mans FC
- LOSC Lille
- Montpellier Hérault SC
- Nîmes Olympique
- OGC Nice
- Olympique d'Alès
- Olympique de Charleville
- Olympique de Marseille
- Olympique Lyonnais
- Paris Saint-Germain
- Perpignan FC
- RC Lens
- RC Strasbourg
- SA Epinal
- SC Toulon
- SM Caen
- Stade Brestois 29
- Stade Briochin
- Stade de Reims
- Stade Lavallois
- Stade Poitevin
- Stade Rennais FC
- Toulouse FC
- Tours FC
- US Boulogne CO
- US Créteil-Lusitanos
- US Dunkerque
- US Orléans
- Valenciennes FC
- Vannes OC

A.4. Premier (Inglaterra)

La *DFL Deutsche Fußball Liga GmbH* se encarga de la operación de la *Bundesliga* y *2. Bundesliga*, las más importantes ligas de fútbol de Alemania. Cuenta con treinta y seis clubs

A.4.1. Equipos Ingleses

- Arsenal
- Aston Villa
- Barnsley
- Birmingham City
- Blackburn Rovers
- Blackpool
- Bolton Wanderers
- Bradford City
- Burnley
- Cardiff City
- Charlton Athletic
- Chelsea
- Coventry City
- Crystal Palace
- Derby County
- Everton
- Fulham
- Hull City
- Ipswich Town
- Leeds United
- Leicester City
- Liverpool
- Manchester City
- Manchester United
- Middlesbrough
- Newcastle United
- Norwich City
- Nottingham Forest
- Oldham Athletic
- Portsmouth
- Queens Park Rangers
- Reading
- Sheffield United
- Sheffield Wednesday
- Southampton

A.5. Serie A (Italia)

La *DFL Deutsche Fußball Liga GmbH* se encarga de la operación de la *Bundesliga* y *2. Bundesliga*, las más importantes ligas de fútbol de alemania. Cuenta con treinta y seis clubs

A.5.1. Equipos Italianos

- AC Milan
- AS Roma
- Atalanta
- Cagliari
- Cesena
- Chievo Verona

- Empoli
- Fiorentina
- Genoa
- Verona
- Inter Milan
- Juventus
- Lazio

- Napoli
- Palermo
- Parma
- Sampdoria
- Sassuolo
- Torino
- Udinese

Apéndice B

Formatos de archivos para la ingesta en el Portal de Administrativo

Los tipos de archivos que el sistema procesa son archivos de texto plano, en codificación UTF-8 con ó sin BOM, en formato CSV, en el que la separación de valores se logra mediante tabulaciones, ó el caracter “\t”, y cada línea se termina con el caracter de nueva línea de Unix, es decir “\n”; el archivo debe contener todos los campos y estar en el orden indicado.

Con esto en mente, todas las variables presentadas aquí deberán ser escritas en el mismo renglón separadas por comas. Se ordenan en dos columnas únicamente para el ahorro de espacio.

B.1. Formato de archivo para Partidos

- | | |
|--|--|
| 1. Identificador único del equipo local, | 2. Identificador único del equipo visitante, |
| 3. Marcador local, | 4. Marcador visitante, |

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| 5. Probabilidad local, | 8. Fecha del partido, expresada |
| 6. Probabilidad empate, | en segundos desde la época |
| 7. Probabilidad visitante, | Unix (1 de enero de 1970) en |
| | UTC. |

B.2. Formato de archivo para Equipos

- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| 1. Identificador único del equipo, | 24. Variable de ataque 2-4, |
| 2. Variable local 1, | 25. Variable de ataque 2-5, |
| 3. Variable local 2, | 26. Variable de ataque 2-6, |
| 4. Variable local 3, | 27. Variable de ataque 3-1, |
| 5. Variable local 4, | 28. Variable de ataque 3-2, |
| 6. Variable local 5, | 29. Variable de ataque 3-3, |
| 7. Variable local 6, | 30. Variable de ataque 3-4, |
| 8. Variable local 7, | 31. Variable de ataque 3-5, |
| 9. Variable de ataque 1-1, | 32. Variable de ataque 3-6, |
| 10. Variable de ataque 1-2, | 33. Variable de defensa 1-1, |
| 11. Variable de ataque 1-3, | 34. Variable de defensa 1-2, |
| 12. Variable de ataque 1-4, | 35. Variable de defensa 1-3, |
| 13. Variable de ataque 1-5, | 36. Variable de defensa 1-4, |
| 14. Variable de ataque 1-6, | 37. Variable de defensa 1-5, |
| 15. Variable de ataque 1-1, | 38. Variable de defensa 1-6, |
| 16. Variable de ataque 1-2, | 39. Variable de defensa 1-1, |
| 17. Variable de ataque 1-3, | 40. Variable de defensa 1-2, |
| 18. Variable de ataque 1-4, | 41. Variable de defensa 1-3, |
| 19. Variable de ataque 1-5, | 42. Variable de defensa 1-4, |
| 20. Variable de ataque 1-6, | 43. Variable de defensa 1-5, |
| 21. Variable de ataque 2-1, | 44. Variable de defensa 1-6, |
| 22. Variable de ataque 2-2, | 45. Variable de defensa 2-1, |
| 23. Variable de ataque 2-3, | 46. Variable de defensa 2-2, |
| | 47. Variable de defensa 2-3, |

48. Variable de defensa 2-4,
49. Variable de defensa 2-5,
50. Variable de defensa 2-6,
51. Variable de defensa 3-1,
52. Variable de defensa 3-2,

53. Variable de defensa 3-3,
54. Variable de defensa 3-4,
55. Variable de defensa 3-5,
56. Variable de defensa 3-6,
57. Variable de posesión

Bibliografía

- [1] Jaiho Chung y Joon Ho Hwang. “An Empirical Examination of the Parimutuel Sports Lottery Market versus the Bookmaker Market”. En: *Southern Economic Journal* 76.4 (2010), págs. 884-905.
- [2] The Economist. *The house wins*. <http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2014/02/daily-chart-0>. [eGaming Review]. 2014.
- [3] International Federation of Football History y Statistics. *La liga más fuerte del mundo*. <http://www.iffhs.de/the-strongest-national-league-of-the-world/>. [En línea; visto el 30 de Octubre del 2014]. 2014.
- [4] Liga de Fútbol Profesional. *Página oficial de la Liga BBVA*. <http://www.ligabbva.com/>. [En línea; visto el 30 de Octubre del 2014]. 2014.
- [5] Deutsche Fußball Liga GmbH. *Página oficial de la Bundesliga*. <http://www.bundesliga.com/>. [En línea; visto el 30 de Octubre del 2014]. 2014.
- [6] Robert C Hannum y Anthony N Cabot. *Practical casino math*. Institute for the study of gambling y commercial gaming, College of business administration, University of Nevada, 2005.
- [7] Ulrich Hesse-Lichtenberger. *Tor!: The Story of German Football*. WSC Books Limited, 2003.

- [8] George Ignatin. "Sports betting". En: *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* (1984), págs. 168-177.
- [9] KPMG International. *Online Gaming A Gamble or a Sure Bet?* <http://www.kpmg.com/EU/en/Documents/Online-Gaming.pdf>. [En línea; visto el 12 de Diciembre del 2014]. 2010.
- [10] Steven D Levitt. "Why are gambling markets organised so differently from financial markets?*". En: *The Economic Journal* 114.495 (2004), págs. 223-246.
- [11] Francisco Carlos Martínez Godínez y Beatriz Verónica Gutiérrez Galán. "Cómputo en Nube: Ventajas y Desventajas". En: *Revista .Seguridad, Defensa Digita. UNAM* 08 (2010). [En línea; visto el 12 de Diciembre del 2014].
- [12] Alper Ozgit. "Posted-Offer vs. Double Auctions Revisited: An Investigation into Online Sports Betting". En: *Unpublished master's thesis, Department of Economics, UCLA* (2005).
- [13] Marcelo Roffé y col. "Las crisis durante el juego. El gol psicológico en el fútbol". En: *Revista de psicología del deporte* 16.2 (2007), págs. 227-240.
- [14] Sheldon Ross. *A First Course in Probability 7th Edition*. Pearson, 2006.
- [15] Goldman Sachs. *PartyGaming, 888, Playtech, bwin to Surve on Legal U.S. eGaming*. [En línea; visto el 12 de Diciembre del 2014]. 2009.
- [16] Raymond D Sauer. "The economics of wagering markets". En: *Journal of economic Literature* (1998), págs. 2021-2064.
- [17] David G Schwartz. "Roll the bones: The history of gambling". En: (2013).
- [18] Alfredo Weitzenfeld. *Ingeniería de software orientada a objetos con UML, JAVA e INTERNET*. Thomson Editors SA, 2005.

- [19] Leighton Vaughan Williams. “Information efficiency in betting markets: A survey”. En: *Bulletin of Economic Research* 51.1 (1999), págs. 1-39.
- [20] Yogonet. *Online Gambling in Mexico: A Safe Bet*. 2007.