**Contexto:**

La forma en que se simulará cada parte del juego será en distribuir los mapas (de cada enfrentamiento) tomando la probabilidad de victoria de cada equipo en dicho mapa. Por ejemplo, puede ser que en un enfrentamiento del equipo A, los primeros 3 mapas favorecían más al equipo B, por lo que vemos como cambiarían los braquets cambiando la generación de mapas elegidos.

Por cada enfrentamiento se elige un mapa por cada tipo de modo de juego. Los tipos en como se distribuyen el mejor de 5, se da de la siguiente forma:

1. Control (6)
2. Hybrid (7)
3. Push (3)
4. Escort (8)
5. Control (5)

**Distribución probabilística.** Se selecciona una distribución normal relacionando el equipo con el tipo de mapa y cuál es su rendimiento en este mapa.Para cada equipo y cada tipo de mapa, se tiene un porcentaje de victorias. Se normaliza estos porcentajes para que sumen 1 en cada tipo de mapa. Por ejemplo, si un equipo tiene 60% de victorias en el tipo de mapa A, se convierte esto en una probabilidad de 0.6.

**Generación aleatoria:** Utilizamos una distribución multinomial para generar resultados aleatorios para cada tipo de mapa en cada enfrentamiento. Esto utilizando un generador de números aleatorios que acepte distribuciones personalizadas, o simplemente simular el proceso manualmente utilizando números aleatorios uniformemente distribuidos y las probabilidades normalizadas.

**Condiciones de Marco/Contorno:**

* No hay empates en las rondas, uno de los dos equipos tiene que ganar.
* No hay cambios de jugadores a medio tiempo.
* Las composiciones de personajes no importan, solo su rendimiento en los mapas
* Se utilizará un sistema de puntos para llevar registro de en qué situaciones gana cada equipo
* Se irán modificando las probabilidades de cada mapa de salir de acuerdo con los mejores resultados del equipo

**Simular ganador:** Se piensa utilizar una simulación de Montecarlo para decidir quién gana en cada partida