



Bienvenido

Gracias por comprar el Cuaderno de Predicción de la Copa del Mundo 2026 de TientoFC. De verdad agradezco tu apoyo y espero que esta guía te ayude a sacar el máximo partido al cuaderno desde la primera vez que lo abres.

Al desarrollar el cuaderno de ejercicios, el objetivo era crear algo más que una hoja de puntuación. La idea era crear un compañero completo de torneo que te permitiera seguir la estructura de la Copa del Mundo, probar tus propias predicciones, registrar cada resultado y ver al instante cómo cada puntuación afecta a la clasificación, las clasificatorias, el tercer puesto y la vía eliminatoria.

Ya sea que lo utilices para predecir el torneo antes del inicio, seguir los resultados reales partido a partido, comparar escenarios con amigos o crear debates y contenido sobre la Copa del Mundo, el cuaderno está diseñado para hacer que todo el torneo sea más fácil de entender, más interactivo y mucho más divertido.

Gracias de nuevo por formar parte de TientoFC. Disfruta del cuaderno de ejercicios, disfruta del torneo y que tu cuadro dure más tiempo que la mayoría de los nuestros.

Con gratitud,

Oscar Moreno
TientoFC



ÍNDICE

Haz clic en cualquier entrada para saltar directamente a esa sección.

Guía de configuración

S1. Visión general de la configuración y requisito de Excel de escritorio.....	6
S2. Opción 1: Desbloquear el cuaderno descargado.....	6
S3. Opción 2: Añadir una ubicación confiable en Excel	8
Temporada 4. Mueve/abre el libro de trabajo desde la carpeta de confianza.....	10
S5. Notas importantes de configuración	10
1. No uses banderas de fuentes online.....	11
2. Lenguaje	12
3. Icono de la página de configuración de impresión.....	12
4. Versión del cuaderno de ejercicios.....	12
5. Data de guardado.....	12
6. Exportar datos.....	12
7. Importar datos	12
8. Datos claros	13
9. Puntos por resultado / Idioma local / Sección de desempate.....	13
10. Escenario.....	14
11. Partido.....	15
12. Fecha	15
13. Hora (EST)	15
14. Hora (Local)	15
15. Enfrentamiento	15
16. Grupo	16
17. Sede	16
18. Ciudad.....	16
19. País	16
20. MD.....	16
21. Navegar al desplegable.....	16
22. Rango FIFA.....	18
23. Equipos	19
24. Código de país	19
25. Bandera	19

26. Juego reciente	19
27. Página de Wikipedia del equipo.....	20
28. Cabecera de la sección UEFA Path.....	21
29. Icono de captura de sección de ruta.....	21
30. Caja de ganadores.....	21
31. Icono de captura de diseño completo.....	22
32. Rango FIFA.....	22
33. Equipos	22
34. Código	22
35. Bandera	22
36. Juego reciente	22
37. Página de Wikipedia del equipo.....	22
38. Sección de resultados/partidos/recorridos.....	23
39. Match	23
40. Hogar.....	23
41. HG / AG.....	23
42. Fuera	23
43. Ganador de penales	24
44. Ganador.....	24
45. Decidido por	24
46. Notas.....	24
47. Cabecera de sección de ruta intercontinental.....	25
48. Icono de captura de sección de ruta.....	25
49. Caja de ganadores.....	25
50. Icono de captura de diseño completo.....	26
51. Rango FIFA.....	26
52. Equipos	26
53. Código	26
54. Bandera	26
55. Partido reciente.....	26
56. Página de Wikipedia del equipo.....	26
57. Sección de fijaciones/resultados del recorrido	27
58. Partido	27
59. Inicio	27

60. HG / AG.....	27
61. Fuera	27
62. Ganador por penalti.....	28
63. Ganador.....	28
64. Decidido por	28
65. Notas.....	28
66. Mensaje de advertencia/estado vinculado.....	28
67. Insignia de letra de grupo	29
68. Sección de partidos de grupo	29
69. Partido	29
70. MD.....	30
71. Fecha/Hora (ET)	30
72. Sección de entrada de resultados de partidos de grupos.....	30
73. HG / AG.....	30
74. Resultado	30
75. Jugado	30
76. Sección de clasificación	31
77. Rango	31
78. Equipos	31
79. PLD / W / D / L / GF / GA / GD / PTS.....	31
80. Decidido por	31
81. Leyendas de la clasificación	31
82. Sección de Juego Limpio.....	32
83. Equipos	32
84. YC / IR / DR / Y+DR.....	32
85. Puntuación FP.....	32
86. Rango FIFA.....	32
87. Leyendas del juego limpio.....	33
Paso 1 — Empieza con las puntuaciones reales del grupo.	35
Paso 2 — Los puntos crean el primer empate.	35
Paso 3 — La tabla automática de puntuación sigue dejando al grupo sin resolver.	35
Paso 4 — Lee detenidamente la columna Decidido por.	35
Paso 5 — Introduce los valores de Fair Play para el empate no resuelto.....	36
Paso 6 — FIFA Rank se convierte en el último recurso de respaldo.	36

Lectura final del Escenario 1.....	36
¿Qué cambió entre el Escenario 1 y el Escenario 2	37
Cómo cambia el flujo de trabajo en el Escenario 2.....	37
Por qué cambian las etiquetas de Decidido por.....	37
Gran conclusión de ambos escenarios	37
89. Sección de mejores equipos en tercer puesto.....	38
90. Grupo / Ranking FIFA / Equipo en tercer puesto.....	38
91. Pts / GD / GF	39
92. Rango del grupo	39
93. ¿Clasificar?.....	39
94. Top 8 Equipos clasificados en tercer lugar	39
95. Notas.....	39
96. Sección de octavos de final.....	40
97. Partido / Fecha (ET) / Hora (ET)	40
98. Lugar local / Equipo local.....	40
99. HG / AG.....	40
100. Equipo visitante / Espacio visitante	40
101. Ganador.....	41
102. Ganador de penales	41
103. Notas.....	41
104. Ejemplo de empate: República de Corea vs. Canadá.....	41
105. Resumen de la disposición de los cuadros	42
106. Títulos de ronda.....	43
107. Cartas de enfrentamiento de la ronda de 32.....	43
108. Cuadros de puntuación y etiquetas de referencia de ganadores	43
109. Líneas de progresión.....	43
110. Final / Exhibición de campeón.....	43
111. Box de 3º y 4º Lugar	44
112. Cuadro de clasificación final.....	44
113. Ejemplo de empate que se lleva al cuadro: República de Corea vs. Canadá	44

Guía de montaje del cuaderno de trabajo - Después de la descarga

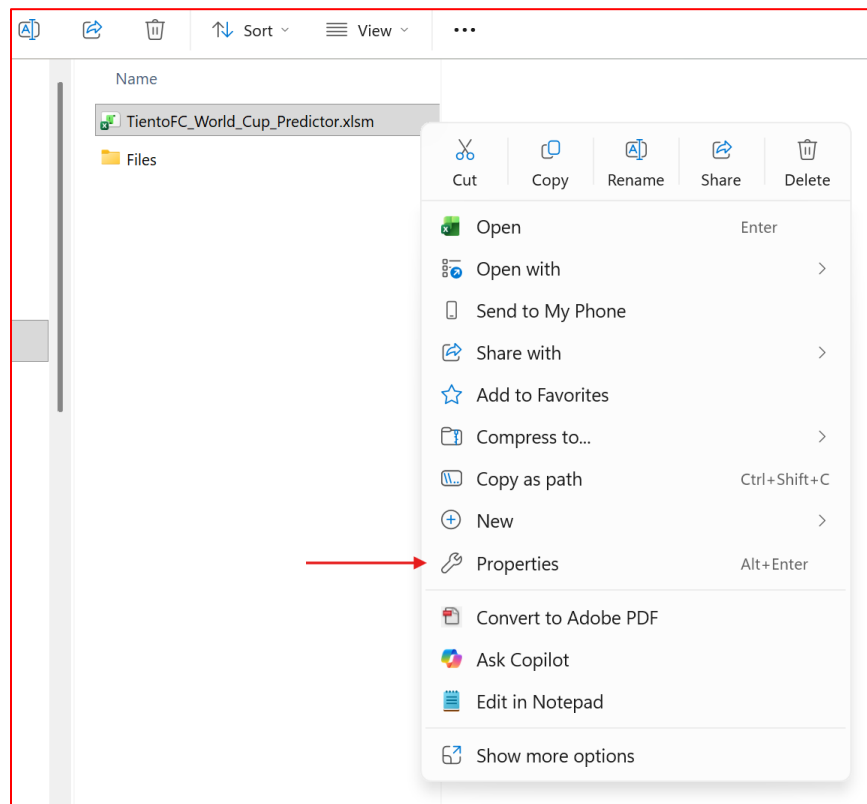
Antes de usar el Predictor de Copas del Mundo de TientoFC, configura el libro de trabajo descargado para que Excel pueda abrirlo correctamente y permitir que los macros del cuaderno funcionen. **Usa la versión de escritorio de Microsoft Excel para este libro de trabajo.** Excel para web/navegador no ejecuta las macros VBA usadas para navegación, exportación/importación, capturas de pantalla y automatización de libros de trabajo.

S1. Visión general de la configuración y requisito de Excel de escritorio

- **Qué soluciona esto:** Los archivos descargados de Excel con macros pueden ser bloqueados por Windows o por la configuración de seguridad de Excel. Si el libro de trabajo se abre pero los botones, traducción, captura de captura de pantalla o importación/exportación no funcionan, puede que el archivo aún no sea de fiar.
- **Flujo de trabajo recomendado:** Primero prueba el método de desbloqueo de una sola vez. Si planeas mantener el libro de trabajo en una carpeta dedicada, añade esa carpeta como una Ubicación de Confianza para que los futuros archivos de la libreta se abran más fluidamente.
- **Nota de seguridad importante:** Solo desbloquea o confía en los archivos y carpetas que hayas descargado intencionadamente de TientoFC y que controles personalmente.

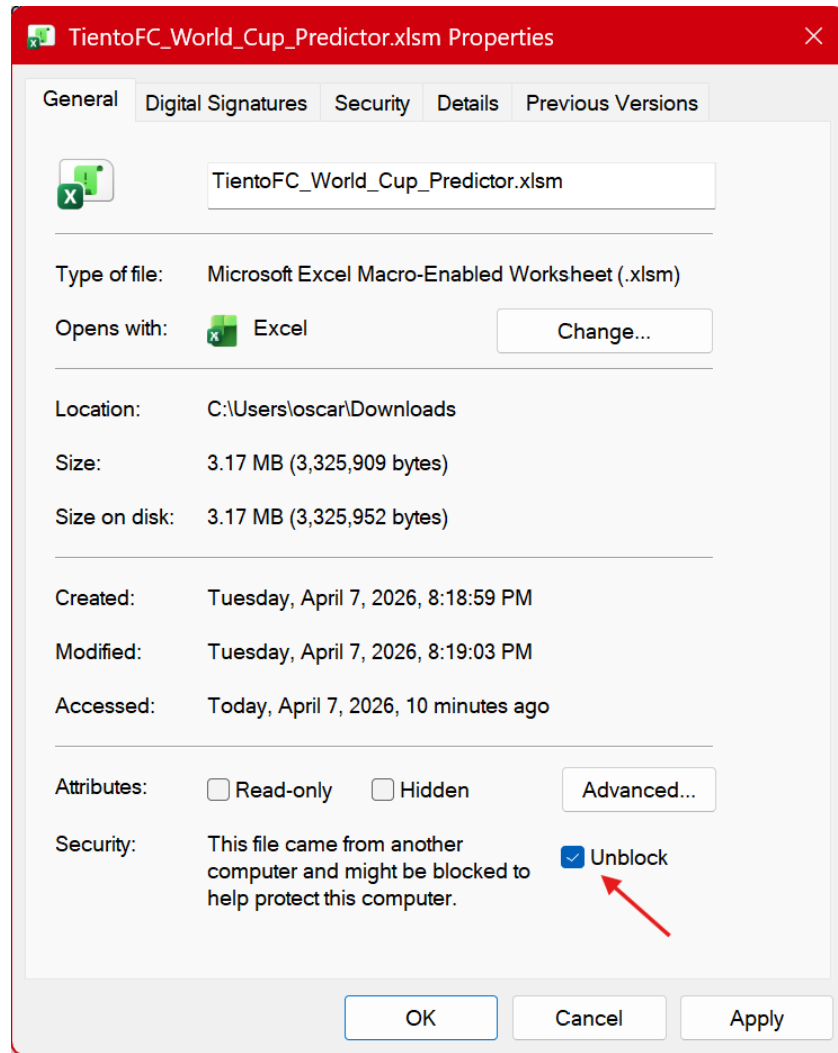
S2. Opción 1: Desbloquear el cuaderno descargado

- **Usa esto cuando:** Excel dice que las macros se bloquearon porque el archivo vino de internet, o cuando Windows muestra una casilla de Desbloquear en las propiedades del archivo.
- **Paso 1:** Cierra Excel si el libro de ejercicios ya está abierto. Luego abre el Explorador de archivos y busca el archivo descargado del libro de trabajo .xlsm.



Captura de pantalla de configuración 1. Haz clic derecho en el archivo del libro de trabajo y elige Propiedades.

- **Paso 2:** Haz clic derecho en el archivo del cuaderno de trabajo, elige Propiedades y quédate en la pestaña General.
- **Paso 3:** Cerca de la parte inferior de la ventana de Propiedades, marca Desbloquear y luego haz clic en Aplicar y OK.

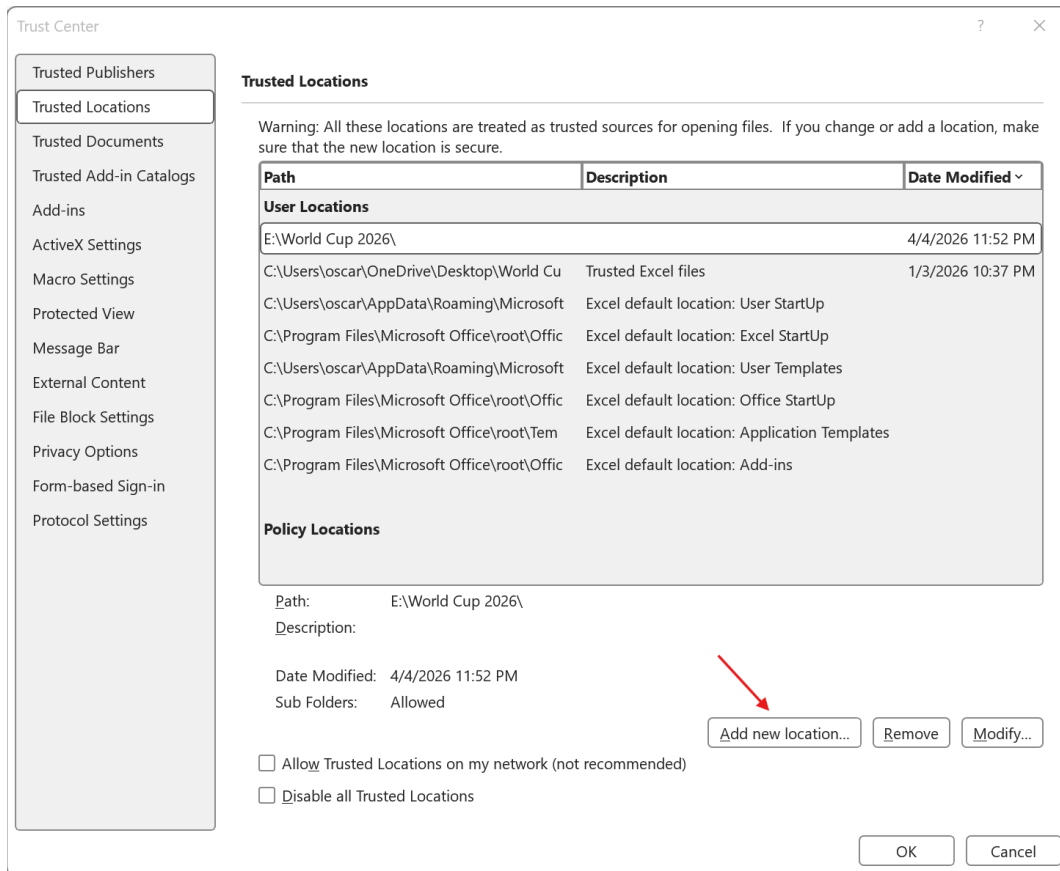


Captura de pantalla de configuración 2. Marca Desbloquear y luego aplica el cambio antes de volver a abrir el cuaderno.

- **Paso 4:** Abre el libro de trabajo de nuevo en la app de Excel de escritorio. Si Excel pregunta si activar el contenido, solo lo habilitas si confías en la fuente del libro de trabajo.

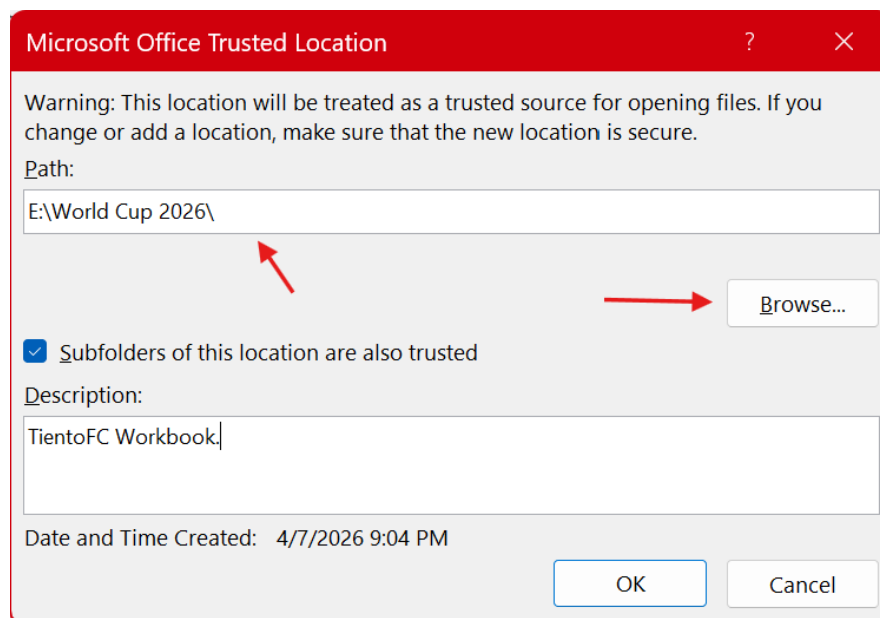
S3. Opción 2: Añadir una ubicación confiable en Excel

- **Usa esto cuando:** Quieres una carpeta dedicada donde se pueda almacenar y abrir el libro de trabajo de TientoFC sin tener que lidiar repetidamente con indicaciones que bloquean macros.
- **Paso 1:** Abre Excel y luego ve a Opciones de > Archivo > Centro de Confianza > Configuración del Centro > Ubicaciones de Confianza.
- **Paso 2:** En la pantalla de Ubicaciones Confiables, haz clic en Añadir nueva ubicación.



Captura de pantalla de configuración 3. En Excel Trust Center, abre Ubicaciones Confiables y haz clic en Añadir nueva ubicación.

- **Paso 3:** Navega hasta la carpeta donde quieres guardar el libro de trabajo, o escribe directamente la ruta de la carpeta. Por ejemplo, puedes crear una carpeta como E:\Copa Mundial 2026\ u otra carpeta que controles.



Captura de pantalla de configuración 4. Elige la carpeta de libro de trabajo de confianza, permite subcarpetas si es necesario y añade una descripción clara.

Temporada 4. Mueve/abre el libro de trabajo desde la carpeta de confianza

- **Paso 1:** Mueve el libro de trabajo TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm a la carpeta de confianza que acabas de crear o seleccionar.
- **Paso 2:** Abre el libro de trabajo desde esa carpeta de confianza usando la app de Excel de escritorio.
- **Paso 3:** Guarda archivos de cuadernos de trabajo relacionados, exportaciones y capturas de pantalla en la misma carpeta organizada si quieres que el flujo de trabajo del libro sea más fácil de gestionar.

S5. Notas importantes de configuración

- **Excel de escritorio es obligatorio:** La versión para navegador de Excel no ejecuta las macros del libro de trabajo.
- **Puede que haya que configurar nuevas descargas:** Si descargas una copia nueva más adelante, Windows puede marcar ese nuevo archivo como proveniente de internet, así que puede que tengas que desbloquear esa nueva copia también.
- **Los ordenadores gestionados pueden estar restringidos:** los ordenadores gestionados por escuelas, trabajos u organizaciones pueden hacer cumplir políticas que sigan bloqueando macros o ubicaciones confiables. Si eso ocurre, contacta con tu administrador de TI.
- **Las carpetas en la nube pueden comportarse de forma diferente:** OneDrive, SharePoint u otras carpetas sincronizadas pueden tener reglas de seguridad adicionales. Si las macros siguen bloqueándose, prueba con una carpeta local de confianza que controles.

Guía de usuario - Pestaña de Configuración

Los usuarios pueden alternar las fuentes de banderas entre online y local, seleccionar el idioma de visualización, imprimir la página de configuración, ver la versión y fecha de guardado del libro de trabajo, y gestionar los datos exportándolos, importándolos o borrándolos. La pestaña también incluye reglas de puntuación y referencias a desempates.

Workbook Global settings

Don't use flags from online source.	☐
Language	English
Workbook Version	2026 WC Predictor v1
Save Date	5/19/26 9:35 PM

Export Data Import Data Clear Data

Points per result

Local Language	English
Win	3
Draw	1
Loss	0

Tiebreaker (auto sort key used)

Pts, then Goal Difference, then Goals For.

Figura 1. Pestaña de Ajustes Anotados

1. No uses banderas de fuentes online

- **Qué hace:** Activa cómo se cargan las imágenes de bandera en todo el libro de trabajo. Cuando no se marca, el cuaderno extrae banderas de URLs online basándose en los códigos de país almacenados. Cuando se marca, deja de usar la fuente en línea y cambia a imágenes de bandera mapeadas localmente almacenadas en la configuración del ayudante del libro de trabajo.
- **Cómo usarlo:** Actívalo cuando las imágenes online no se carguen correctamente, cuando el contenido externo esté bloqueado por Excel o la política de red, o cuando quieras que el libro de trabajo se comporte más como un archivo offline. Déjalo apagado cuando quieras la tirada normal de la bandera online.

- Nota importante: Los códigos de país siguen siendo importantes porque siguen formando parte de la lógica de búsqueda de banderas en otras partes del cuaderno de ejercicios.

2. Lenguaje

- Qué hace: Cambia el lenguaje principal de visualización del cuaderno de trabajo para etiquetas, indicaciones, encabezados y texto traducido de la interfaz compatibles.
- Cómo usarlo: Abre el desplegable y elige el lenguaje que quieres que use el cuaderno de ejercicios. Después de seleccionarlo, deja que el cuaderno refresque el texto traducido entre las pestañas.
- Nota importante: Esto controla el lenguaje principal de la interfaz del libro de trabajo. La configuración separada de Idioma Local más abajo en la página puede ayudar a mantener el selector de idiomas legible en tu idioma preferido.

3. Icono de la página de configuración de impresión

- Lo que hace: ejecuta el macro de impresión del libro de trabajo para la hoja actual usando el diseño de impresión preestablecido para esa página.
- Cómo usarlo: Haz clic en el icono de la impresora cuando quieras una copia impresa o PDF de la página de Configuración tal y como está configurada actualmente.
- Nota importante: Dependiendo del comportamiento de Excel y de la impresora, esto puede abrir el diálogo de impresión, lanzar la vista previa de impresión o enviar la página a través de la rutina de impresión preestablecida del cuaderno de trabajo.

4. Versión del cuaderno de ejercicios

- Lo que hace: Muestra la build específica del cuaderno de ejercicios que estás usando, como "2026 WC Predictor v1."
- Cómo usarlo: Úsalo como referencia al seguir instrucciones, comparar archivos, informar de un problema o comprobar si un paso guía coincide con la versión de tu libro de ejercicios.
- Nota importante: Normalmente es un campo informativo, no algo que el usuario edite directamente.

5. Data de guardado

- Qué hace: Muestra la fecha y hora en que se guardó por última vez el cuaderno de ejercicios.
- Cómo usarlo: Comprueba esto antes de exportar, importar, compartir o volver a abrir una copia antigua para saber si estás trabajando en el archivo más reciente.
- Nota importante: Esto normalmente se actualiza mediante el proceso de libro de trabajo/guardado en lugar de mediante la entrada directa del usuario.

6. Exportar datos

- Qué hace: crea un archivo de datos externo que contiene las entradas predictoras mapeadas del cuaderno para que puedas respaldar tu progreso o moverlo a otra copia del cuaderno.
- Cómo usarlo: Haz clic en Exportar datos, elige la ubicación de guardado y el nombre del archivo cuando se lo pida, y luego espera a que termine el proceso de exportación antes de cerrar Excel o cambiar de archivo.
- Buenas prácticas: Úsalo antes de borrar datos, antes de probar cambios importantes y antes de importar otro archivo sobre las entradas actuales de tu libro de trabajo.

7. Importar datos

- Qué hace: Carga los datos predictores de un archivo previamente exportado de nuevo al libro de trabajo.

- **Cómo usarlo:** Haz clic en Importar Datos, navega hasta el archivo de exportación correcto, confirma cualquier indicación y espera a que el libro termine de restaurar las entradas mapeadas.
- **Nota importante:** Importar puede reemplazar los datos actuales introducidos en las áreas mapeadas, así que haz una exportación nueva primero si quieres conservar tu versión actual.

8. Datos claros

- **Lo que hace:** elimina las entradas de predictores introducidas y reinicia las áreas de entrada mapeadas del libro de trabajo para que vuelvan a un estado limpio.
- **Cómo usarlo:** Haz clic en Borrar datos solo cuando estés seguro de que quieres borrar las predicciones o resultados actuales. Lee atentamente la confirmación antes de aceptarla.
- **Buenas prácticas:** exporta primero tus datos para poder restaurarlos más adelante si es necesario.

9. Puntos por resultado / Idioma local / Sección de desempate

- **Qué hace:** Esta sección inferior combina tres controles y referencias relacionados: el selector de Lengua Local, las reglas de puntos por resultado y la nota de desempate de la primera pasada con autoordenación del cuaderno.
- Local Language te permite mantener la interfaz de selección de idioma legible en tu propio idioma preferido.
- Victoria / Empate / Derrota muestra el sistema de puntos que se está utilizando actualmente para la clasificación de grupos.
- La línea de desempate muestra el orden automático principal de clasificación del cuaderno de Puntos, luego Diferencia de Goles y finalmente Objetivos A favor.
- **Cómo usarlo:** Pone primero Lengua Local si quieres que los nombres de los idiomas en el selector se mantengan familiares incluso después de traducir el cuaderno, luego usa las líneas de puntuación y desempate como referencia rápida al revisar tablas de grupo.
- **Nota importante:** La línea de desempate que se muestra aquí es la clave de ordenación automática del cuaderno de trabajo, no la resolución completa de extremo a extremo para cada corba avanzada. En casos de empate más profundo, el cuaderno de trabajo puede continuar con la lógica de Juego Limpio, Enfrentamientos Directos o FIFA Ranking en otra parte de la guía.

Guía del usuario - Pestaña de listado de partidos

Muestra información detallada del calendario, incluyendo la fase del torneo, número único de partido, fecha, horarios de inicio en hora EST y local, equipos o marcadores de posiciones, grupo, sede (con enlaces de Google Maps), ciudad, país, agrupación del día del partido y un desplegable de navegación para facilitar el acceso a la hoja.

Utiliza la imagen numerada de abajo junto con las explicaciones numeradas correspondientes que sigue. **Los enfrentamientos que se muestran en esta captura de pantalla son filas de visualización prerellenas solo para demostración y no son partidos oficiales de torneo.** Los nombres de los recintos en la columna de Recintos son enlaces clicables que abren el estadio anfitrión en Google Maps.

Match Stage	Match Number	Date	Time (EST)	Time (Local)	Matchup	Group	Venue	City	Country	Match Number
Group Stage	1	2026-06-11	3:00 PM	1:00 PM	Mexico - South Africa	A	Estadio Azteca	Mexico City	Mexico	01
Group Stage	2	2026-06-11	10:00 PM	8:00 PM	Korea Republic - [UEFA Path D Winner]	A	Estadio Akron	Guadalajara	Mexico	01
Group Stage	3	2026-06-12	3:00 PM	3:00 PM	Canada - [UEFA Path A Winner]	B	BMO Field	Toronto	Canada	02
Group Stage	4	2026-06-12	9:00 PM	6:00 PM	United States - Paraguay	D	SoFi Stadium	Los Angeles	United States	02
Group Stage	6	2026-06-13	12:00 AM	9:00 PM	Australia - [UEFA Path C Winner]	D	BC Place	Vancouver	Canada	03
Group Stage	8	2026-06-13	3:00 PM	12:00 PM	Qatar - Switzerland	B	Levi's Stadium	San Francisco Bay Area	United States	03
Group Stage	7	2026-06-13	6:00 PM	6:00 PM	Brazil - Morocco	C	MetLife Stadium	New York/New Jersey	United States	03
Group Stage	5	2026-06-13	9:00 PM	9:00 PM	Haiti - Scotland	C	Gillette Stadium	Boston	United States	03
Group Stage	10	2026-06-14	1:00 PM	12:00 PM	Germany - Curaçao	E	NRG Stadium	Houston	United States	04
Group Stage	11	2026-06-14	4:00 PM	3:00 PM	Netherlands - Japan	F	AT&T Stadium	Dallas	United States	04
Group Stage	9	2026-06-14	7:00 PM	7:00 PM	Côte d'Ivoire - Ecuador	E	Lincoln Financial Field	Philadelphia	United States	04
Group Stage	12	2026-06-14	10:00 PM	8:00 PM	[UEFA Path B Winner] - Tunisia	F	Estadio BBVA	Monterrey	Mexico	04
Group Stage	14	2026-06-15	12:00 PM	12:00 PM	Spain - Cape Verde	H	Mercedes-Benz Stadium	Atlanta	United States	05
Group Stage	16	2026-06-15	3:00 PM	12:00 PM	Belgium - Egypt	G	Lumen Field	Seattle	United States	05
Group Stage	13	2026-06-15	6:00 PM	6:00 PM	Saudi Arabia - Uruguay	H	Hard Rock Stadium	Miami	United States	05
Group Stage	15	2026-06-15	9:00 PM	6:00 PM	IR Iran - New Zealand	G	SoFi Stadium	Los Angeles	United States	05
Group Stage	20	2026-06-16	12:00 AM	9:00 PM	Austria - Jordan	J	Levi's Stadium	San Francisco Bay Area	United States	06
Group Stage	17	2026-06-16	3:00 PM	3:00 PM	France - Senegal	I	MetLife Stadium	New York/New Jersey	United States	06
Group Stage	18	2026-06-16	6:00 PM	6:00 PM	[Intercontinental Path 2 Winner] - Norway	I	Gillette Stadium	Boston	United States	06
Group Stage	19	2026-06-16	9:00 PM	8:00 PM	Argentina - Algeria	J	Arrowhead Stadium	Kansas City	United States	06
Group Stage	23	2026-06-17	1:00 PM	12:00 PM	Portugal - [Intercontinental Path 1 Winner]	K	NRG Stadium	Houston	United States	07
Group Stage	22	2026-06-17	4:00 PM	3:00 PM	England - Croatia	L	AT&T Stadium	Dallas	United States	07
Group Stage	21	2026-06-17	7:00 PM	7:00 PM	Ghana - Panama	L	BMO Field	Toronto	Canada	07
Group Stage	24	2026-06-17	10:00 PM	8:00 PM	Uzbekistan - Colombia	K	Estadio Azteca	Mexico City	Mexico	07
Group Stage	25	2026-06-18	12:00 PM	12:00 PM	[UEFA Path D Winner] - South Africa	A	Mercedes-Benz Stadium	Atlanta	United States	08

Figura 3. Pestaña de Listado de combates

10. Escenario

- **Lo que muestra:** Identifica la fase del torneo para esa fila, como la fase de grupos o una ronda eliminatoria.
- **Cómo usarlo:** Úsalo primero para entender a qué parte de la competición pertenece el partido listado.
- **Comportamiento vinculado/de referencia:** Este campo ayuda a separar las filas de programación vinculadas a las pestañas del grupo de las filas vinculadas a las páginas de eliminación.

11. Partido

- **Lo que muestra:** El número único de partido asignado a un encuentro específico. Piensa en esto como el ID individual de juego de la fila.
- **Cómo usarlo:** Usa el número de Match siempre que necesites rastrear una partida exacta a través de fórmulas, notas, instrucciones, exportaciones, importaciones u otras hojas.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Este es uno de los principales campos de referencia cruzados porque una coincidencia específica puede emparejarse por número a lo largo del cuaderno de ejercicios.
- **Distinción importante:** Match identifica un partido exacto. A diferencia de MD, no agrupa varios juegos bajo la misma etiqueta de día.

12. Fecha

- **Lo que muestra:** La fecha del calendario del partido, mostrada en formato AAAA-MM-DD en esta captura de pantalla.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para revisar el orden cronológico del calendario y confirmar cuándo se supone que debe jugarse un partido.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** La fecha forma parte de los datos de referencia del calendario que pueden reutilizarse en cualquier lugar donde se muestren los detalles del inicio en otra parte del cuaderno.

13. Hora (EST)

- **Lo que muestra:** La hora de inicio convertida a hora del Este para referencia rápida.
- **Cómo utilizarlo:** Utiliza este horario como tu horario si estás viendo el horario desde la zona horaria del este de EE. UU.
- **Nota importante:** Compara este campo con el Horario (Local) cuando quieras ver tanto la hora local de visualización como la hora local de inicio del lugar anfitrión.

14. Hora (Local)

- **Lo que muestra:** La hora local de inicio en el lugar o ciudad anfitriona.
- **Cómo usarlo:** Úsalo al consultar el calendario local oficial, los horarios de viaje o la hora en que empieza el partido en el propio estadio.
- **Nota importante:** Esto es especialmente útil cuando la hora de la ciudad anfitriona difiere de la zona horaria de visualización del propio usuario.

15. Enfrentamiento

- **Lo que muestra:** Los dos bandos asignados a esa fila de coincidencia, incluyendo equipos confirmados y cualquier entrada provisional sin resolver.
- **Cómo usarla:** Lee esta columna para ver quién está programado para jugar en cada partido. A medida que los resultados se introducen en otra parte del cuaderno, los marcadores pueden cambiar automáticamente por nombres finales de equipo.
- **Por qué aparecen los marcadores de posición:** Aparecen marcadores de posición como [Ganador de la Ruta A de la UEFA] o [Ganador de la Ruta Intercontinental 1] cuando esa plaza depende de un ganador de la clasificación o de los playoffs que aún no se ha finalizado. El cuaderno de ejercicios mantiene el marcador para que la estructura del calendario se mantenga antes de que se conozca el equipo final.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Este es uno de los principales campos de tabulación cruzada. Puede extraer nombres de equipos o marcadores de posición no resueltos de países, clasificatorios de la UEFA,

Playoffs Intercontinentales y, posteriormente, de la lógica de progresión de grupos/eliminatorias según el partido.

- **Nota importante:** Esta captura de pantalla de la guía es una vista de demostración. Combina enfrentamientos precompletados de ejemplo con espacios de marcador sin resolver para que los usuarios puedan ver cómo el libro muestra tanto equipos confirmados como clasificados aún no decididos.

16. Grupo

- **Lo que muestra:** La letra del grupo asociada al emparejamiento, como A, B, C, etc.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para saber rápidamente a qué grupo pertenece el partido durante la fase de grupos.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Esto es un conector directo a las pestañas correspondientes del Grupo A-L y ayuda a vincular las filas de programación con el área correcta de posiciones/resultados.

17. Sede

- **Lo que muestra:** El nombre del estadio o del lugar donde se celebra el partido.
- **Cómo usarlo:** Los nombres de los locales son azules, con hipervínculos subrayados. Haz clic en el nombre de un recinto para abrir un enlace de Google Maps de ese estadio.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Esta columna contiene datos de referencia de programación más un enlace web externo. El hipervínculo lleva a Google Maps en lugar de a otra pestaña de libro de trabajo.

18. Ciudad

- **Lo que muestra:** La ciudad anfitriona o el área metropolitana del lugar listado.
- **Cómo usarlo:** Úsalo como referencia geográfica rápida al comparar los sitios anfitriones o verificar dónde se juega el partido.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** La ciudad suele trabajar junto con Lugar y País como parte de los datos de referencia de ubicación del cuaderno de trabajo.

19. País

- **Lo que muestra:** El país anfitrión donde se encuentra el recinto.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para distinguir si el sitio de coincidencia está en Estados Unidos, México o Canadá.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Este campo apoya la información de referencia de la ubicación del cuaderno de ejercicios y ayuda a confirmar el país del lugar de un vistazo.

20. MD

- **Lo que muestra:** El identificador de día de partido del bloque de calendario al que pertenece esa fila.
- **Cómo usarlo:** Usa MD para agrupar o comparar partidas que estén dentro del mismo bloque de día de partido.
- **Diferencia respecto a Match:** Match es el número único para un encuentro específico. MD agrupa varios partidos que pertenecen a la misma jornada. En otras palabras, muchos números de Match diferentes pueden compartir un valor MD.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** MD es útil para ordenar, revisar u organizar el horario por grupo diurno en lugar de por ID individual de la partida.

21. Navegar al desplegable

- **Lo que muestra:** Un control de navegación con cuaderno de trabajo que te permite saltar a otra hoja sin tener que hacer clic manualmente en las pestañas de la hoja.

- **Cómo usarlo:** Abre el desplegable, selecciona la hoja que quieras y el libro cambiará inmediatamente a esa pestaña.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Este control vincula tu ubicación actual con otras pestañas a lo largo del cuaderno y es especialmente útil cuando hay muchas hojas presentes.

Guía de usuario - Pestaña de países

Contiene listas maestras de equipos con clasificaciones FIFA, códigos de país para la recuperación de banderas, imágenes de banderas, hipervínculos a partidos recientes y páginas de Wikipedia. Los marcadores de posición permanecen para los clasificatorios no resueltos, y los rankings ayudan a ordenar y referenciar equipos en todo el cuaderno.

FIFA Rank	Teams	Country Code	Flag	Recent Game	Team's Wikipedia Page
16	Mexico	mx		https://www.youtube.com/watch?v=nQ9sE4ryR9U	https://en.wikipedia.org/wiki/Mexico_national_football_team
60	South Africa	za		https://www.youtube.com/watch?v=IM8XEudjPDg	https://en.wikipedia.org/wiki/South_Africa_national_soccer_team
22	Korea Republic	kr		https://www.youtube.com/watch?v=XMCFWzyuBRA	https://en.wikipedia.org/wiki/South_Korea_national_football_team
1000	[UEFA Path D Winner]				
29	Canada	ca		https://www.youtube.com/watch?v=6mqx2dOFHmQ	https://en.wikipedia.org/wiki/Canada_men%27s_national_soccer_team
56	Qatar	qa		https://www.youtube.com/watch?v=S3pBIUq0XHo	https://en.wikipedia.org/wiki/Qatar_national_football_team
18	Switzerland	ch		https://www.youtube.com/watch?v=ubq01rfhHTk	https://en.wikipedia.org/wiki/Switzerland_national_football_team
1000	[UEFA Path A Winner]				
5	Brazil	br		https://www.youtube.com/watch?v=ABe24gfBE8	https://en.wikipedia.org/wiki/Brazil_national_football_team
8	Morocco	ma		https://www.youtube.com/watch?v=arZEyRmZxk	https://en.wikipedia.org/wiki/Morocco_national_football_team
83	Haiti	ht		https://www.youtube.com/watch?v=VYPJc693eg	https://en.wikipedia.org/wiki/Haiti_national_football_team
38	Scotland	gb-sct		https://www.youtube.com/watch?v=73cVhK9qL1o	https://en.wikipedia.org/wiki/Scotland_national_football_team
15	United States	us		https://www.youtube.com/watch?v=nQ9sE4ryR9U	https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_men%27s_national_soccer_team
40	Paraguay	py		https://www.youtube.com/watch?v=u8fkKBQnogw	https://en.wikipedia.org/wiki/Paraguay_national_football_team
27	Australia	au		https://www.youtube.com/watch?v=oVDzleFlp7Y	https://en.wikipedia.org/wiki/Australia_men%27s_national_soccer_team
1000	[UEFA Path C Winner]				
10	Germany	de		https://www.youtube.com/watch?v=xlpR7eKQmOA	https://en.wikipedia.org/wiki/Germany_national_football_team
81	Curaçao	cw		https://www.youtube.com/watch?v=uvbGMSqTXs4	https://en.wikipedia.org/wiki/Curaçao_national_football_team
37	Côte d'Ivoire	ci		https://www.youtube.com/watch?v=oN11_OrCW7g	https://en.wikipedia.org/wiki/Ivory_Coast_national_football_team
23	Ecuador	ec		https://www.youtube.com/watch?v=NqOjKsmQ1Rw	https://en.wikipedia.org/wiki/Ecuador_national_football_team
7	Netherlands	nl		https://www.youtube.com/watch?v=QeQf_skPULU	https://en.wikipedia.org/wiki/Netherlands_national_football_team
19	Japan	jp		https://www.youtube.com/watch?v=87O0M_F7cb4	https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_national_football_team
47	Tunisia	tn		https://www.youtube.com/watch?v=LS92HUsm5R8	https://en.wikipedia.org/wiki/Tunisia_national_football_team
1000	[UEFA Path B Winner]				

Figura 4. Pestaña de Países Anotados

22. Rango FIFA

- **Lo que muestra:** Muestra la Clasificación Mundial actual de la FIFA para cada país/equipo confirmado listado en esta tabla de referencia.
- **Cómo usarlo:** Úsalo como un indicador rápido de fortalezas o referencia al revisar la lista del equipo o comparar países en el cuaderno de ejercicios.
- **Comportamiento provisional:** Algunas entradas provisionales no resueltas, como ganadores de clasificatorios o playoffs, muestran un valor de clasificación de 1000. Esto se hace solo para fines de clasificación/ordenación de cuadernos, así que el marcador de posición no resuelto permanece en la parte inferior hasta que se conozca el equipo real.
- **Nota importante:** Una vez que se conoce el ganador real y se reemplaza el marcador de posición, el equipo real y su clasificación real pueden reflejarse en lugar del valor temporal de 1000.

23. Equipos

- **Lo que muestra:** Lista los nombres de los equipos maestros usados a lo largo del cuaderno, incluyendo tanto países confirmados como marcadores no resueltos como [UEFA Path D Winner].
- **Cómo usarlo:** Trátalo como la lista central de referencia de nombres de equipo. Cuando los nombres de los equipos se actualizan aquí, esos nombres pueden trasladarse a otras áreas de cuadernos de trabajo que dependen de esta lista maestra.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Esta es una de las columnas de referencia cruzadas más importantes porque los horarios de grupos, clasificaciones, listados de partidos y referencias de eliminación pueden depender de los nombres almacenados aquí.
- **Por qué aparecen los marcadores de posición:** Los marcadores permanecen en esta lista hasta que se decida el ganador correspondiente del clasificado o del playoff. Eso permite que la estructura del cuaderno de ejercicios se mantenga completa incluso antes de que se conozca cada equipo final.

24. Código de país

- **Lo que muestra:** Almacena el código de país usado para extraer la bandera del equipo de fuentes online. En la captura de pantalla, ejemplos incluyen mx, za, kr, ca y nosotros.
- **Cómo usarlo:** Introduce o verifica el código correcto para cada equipo confirmado para que el libro de trabajo pueda recuperar la imagen correcta de la bandera.
- **Nota importante:** Si falta o es incorrecto el código, la bandera puede no cargarse correctamente. Las filas provisionales suelen estar en blanco aquí hasta que se conoce el equipo ganador real.
- **Buenas prácticas:** Mantén estos códigos consistentes y precisos porque soportan la visualización de banderas en esta pestaña y en otras áreas de calendario/clasificación que reutilizan los mismos datos de referencia del equipo.

25. Bandera

- **Lo que muestra:** Muestra la imagen de la bandera del país asociada al código en la columna de Código del País.
- **Cómo usarla:** Si una bandera no aparece correctamente, primero revisa la entrada del código de país para esa fila.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Las banderas que se muestran aquí forman parte de la referencia visual maestra del equipo del cuaderno de trabajo y pueden ayudar a alimentar o validar las reposiciones de banderas en otras partes del cuaderno.
- **Nota importante:** Las filas provisionales suelen permanecer en blanco en esta columna hasta que se determina el país real.

26. Juego reciente

- **Lo que muestra:** Contiene un hipervínculo a un partido reciente, un destacado u otra referencia externa asociada a ese equipo.
- **Cómo usarlo:** Haz clic en el enlace para abrir la página de referencia en tu navegador. En la captura de pantalla, parecen ser enlaces externos de vídeo/referencia.
- **Nota importante:** Este es un campo de comodidad/referencia para el usuario. No forma parte de la lógica de clasificación ni de puntuación del cuaderno de ejercicios.

27. Página de Wikipedia del equipo

- **Lo que muestra:** Contiene un hipervínculo directo a la página de Wikipedia del equipo para un acceso rápido de antecedentes y referencias.
- **Cómo usarlo:** Haz clic en el enlace para abrir la página de Wikipedia del equipo si quieres más información sobre la selección nacional de ese país.
- **Nota importante:** Este es solo un enlace de referencia externo. Ayuda con la investigación y el contexto, pero no impulsa los cálculos del cuaderno de ejercicios.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Al igual que en Juego Reciente, esta columna añade material de referencia externo opcional mientras el resto de la fila sigue sirviendo como datos de referencia internos de cuaderno de trabajo.

Guía de usuario – Pestaña de Clasificatorios de la UEFA

Organizado por rutas de playoffs (por ejemplo, Ruta A), mostrando listas de equipos con rangos FIFA, códigos, banderas, partidos recientes y enlaces a Wikipedia. Los partidos permiten la entrada de goles en casa y fuera, los penaltis ganadores si hay empate y la determinación automática de los ganadores de los caminos, con opciones para capturar caminos individuales o maquetas completas como imágenes.

Slot	FIFA rank	Teams	Code	Flag	Recent Game	Team's Wikipedia Page
T1	13	Italy	it		https://www.youtube.com/watch?v=o9vCjJVoG8	https://en.wikipedia.org/wiki/Italy_national_football_team
T2	69	Northern Ireland	GB-NIR		https://www.youtube.com/watch?v=8xg138GFEzo	https://en.wikipedia.org/wiki/Northern_Ireland_national_football_team
T3	35	Wales	gb		https://www.youtube.com/watch?v=IUrANfNb088	https://en.wikipedia.org/wiki/Wales_national_football_team
T4	71	Bosnia & Herzegovina	ba		https://www.youtube.com/watch?v=Uj8XwMu667Q&t=36s	https://en.wikipedia.org/wiki/Bosnia_and_Herzegovina_national_football_team

Figura 5. Listado anotado de equipos de la UEFA Qualifiers

28. Cabecera de la sección UEFA Path

- **Lo que muestra:** Identifica la ruta específica de los playoffs de la UEFA que estás viendo, como la Ruta A de la UEFA. La misma estructura general se repite para las otras rutas de UEFA en la misma pestaña.
- **Cómo usarlo:** Trabaja un camino a la vez. Cada camino tiene su propia lista de equipos, partidos, opciones de ganador y captura.
- **Similitud con la pestaña Países:** La lista de equipos que aparece a continuación funciona como una versión específica por ruta de la pestaña Países. Aquí es donde se definen y mantienen los equipos en ese camino.

29. Icono de captura de sección de ruta

- **Qué hace:** El pequeño icono de imagen junto a la caja Winner captura solo esa sección individual del camino y la guarda como imagen PNG.
- **Cómo usarlo:** Úsalo cuando quieras una exportación limpia de solo un camino, como UEFA Path A, sin capturar todo el diseño de los clasificatorios de UEFA.
- **Uso típico:** Útil para compartir un corchete de camino terminado o para publicar una imagen de resultado de un solo camino.

30. Caja de ganadores

- **Lo que muestra:** Muestra al actual ganador de esa ruta de la UEFA. Antes de resolver el camino, puede mostrar un marcador como [UEFA Path A Winner].

- **Comportamiento vinculado/referencia:** Una vez decidido el camino, este ganador se convierte en el equipo resuelto que puede alimentar otras áreas del cuaderno que hacen referencia a ese ganador del camino UEFA.
- **Nota importante:** Esta caja se actualiza en función de los resultados de los partidos introducidos en la sección de encuentros de ese camino.

31. Icono de captura de diseño completo

- **Qué hace:** El pequeño icono de imagen cerca de la esquina superior derecha del área de Clasificatorios de la UEFA captura todo el diseño de los partidos de los Clasificatorios de la UEFA y lo guarda como imagen PNG.
- **Cómo usarlo:** Úsalo cuando quieras una sola exportación mostrando la vista general de los Clasificatorios de la UEFA en lugar de una sola sección de camino.

32. Rango FIFA

- **Lo que muestra:** Muestra la clasificación mundial actual de FIFA para cada equipo listado en ese camino.
- **Cómo utilizarlo:** El ranking puede establecerse o actualizarse aquí para los equipos que siguen este camino.
- **Similitud con la pestaña Países:** Esto funciona igual que el campo de Clasificación FIFA en la pestaña de Países, pero aquí se gestiona específicamente para los equipos asignados a esta ruta de la UEFA.

33. Equipos

- **Lo que muestra:** Lista los equipos asignados a las ranuras de camino, como T1 a T4.
- **Cómo usarlo:** Edita los nombres de los equipos aquí cuando sea necesario. Estos nombres de equipos se utilizan en la sección de partidos que aparece a continuación.
- **Nota importante:** Como esta sección se comporta como una lista de referencia de equipos más pequeña y específica de ruta, mantener los nombres de los equipos precisos aquí es importante para el resto de la lógica de ruta.

34. Código

- **Lo que muestra:** Almacena el código de bandera usado para extraer la imagen de bandera del equipo.
- **Cómo usarlo:** Establece o actualiza el código de bandera del equipo aquí. Este es uno de los principales campos editables en la lista de equipos.
- **Nota importante:** El código debe coincidir con el equipo correcto para que se muestre la bandera correcta.

35. Bandera

- **Lo que muestra:** Muestra la bandera del equipo basada en el código introducido en la columna de código.
- **Cómo usarlo:** Esto es principalmente un campo de confirmación visual. Si aparece la bandera equivocada, revisa el campo de código de ese equipo.

36. Juego reciente

- **Qué hace:** Proporciona un hipervínculo a un partido reciente o a un vídeo de referencia de ese equipo.
- **Cómo usarlo:** Haz clic en el enlace para abrir una referencia externa y obtener una revisión rápida, búsqueda o contexto.

37. Página de Wikipedia del equipo

- **Qué hace:** Proporciona un hipervínculo a la página de Wikipedia de ese equipo.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para información rápida de contexto o referencia sobre el equipo.

Partidos / Entrada de resultados

UEFA Path A Fixtures (T: Goals if tied, changes PK Winner)									
39	38	40	41	AG	42	ay	PK	43	er
SF1		Italy	3	1	Northern Ireland		Italy		FT
SF2		Wales	0	1	Bosnia & Herzegovina		Bosnia & Herzegovina		FT
Final		Italy	2	1	Bosnia & Herzegovina		Italy		FT

Figura 6. Entrada anotada de partidos/resultados de las Clasificatorias de la UEFA

38. Sección de resultados/partidos/recorridos

- **Lo que muestra:** Esta es la zona de entrada al partido para la ruta seleccionada de la UEFA.
- **Cómo usarlo:** Introduce los objetivos a tiempo completo de cada partido. Si un partido está empatado al final, elige al ganador por penalti para resolverlo.
- **Estructura:** El camino está compuesto por la Semifinal 1, la Semifinal 2 y la Final. El ganador final se convierte en el ganador de esa ruta de la UEFA.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Los resultados introducidos aquí determinan a los ganadores del partido, al ganador del camino mostrado arriba y a cualquier cuaderno de trabajo vinculado a ese ganador del camino de la UEFA.

39. Match

- **Lo que muestra:** Identifica cada partido dentro del camino, como SF1, SF2 y Final.
- **Cómo usarlo:** Úsalo solo como etiqueta/referencia del accesorio.
- **Nota importante:** SF significa Semifinal.

40. Hogar

- **Lo que muestra:** Muestra el nombre y la bandera del equipo local.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Estos equipos surgen de la lista de equipos anterior.
- **Nota importante:** Si cambias el nombre de un equipo o el código de bandera en la lista de rutas, la pantalla del calendario puede reflejar esa actualización aquí.

41. HG / AG

- **Lo que se muestra:** HG es Goles en casa y AG es goles fuera de casa al final.
- **Cómo usarla:** Introduce la puntuación final al final del tiempo reglamentario o a tiempo completo en estos campos.
- **Nota importante:** Si el marcador está empatado, introduce aquí el marcador final empatado y luego usa el campo de Ganador por PK para desempatar.

42. Fuera

- **Lo que muestra:** Muestra el nombre y la bandera del equipo visitante.
- **Comportamiento vinculado/referencia:** Este campo también extrae de la lista de equipos y de ganadores anteriores a medida que avanza el cuadro de juegos.

43. Ganador de penales

- **Qué hace:** Registra qué equipo ganó el partido en los penaltis cuando el marcador final está empatado.
- **Cómo usarlo:** Déjalo en blanco cuando el partido tenga un ganador normal al final del partido. Solo selecciona un ganador por penalti cuando sea necesario.

44. Ganador

- **Lo que muestra:** Muestra el ganador resuelto de ese combate individual.
- **Cómo utilizarlo:** Este campo refleja el resultado del partido según el marcador final o el ganador seleccionado por penalti.
- **Nota importante:** Los ganadores de las semifinales avanzan a la final, y el ganador de la final se convierte en el ganador del camino mostrado arriba.

45. Decidido por

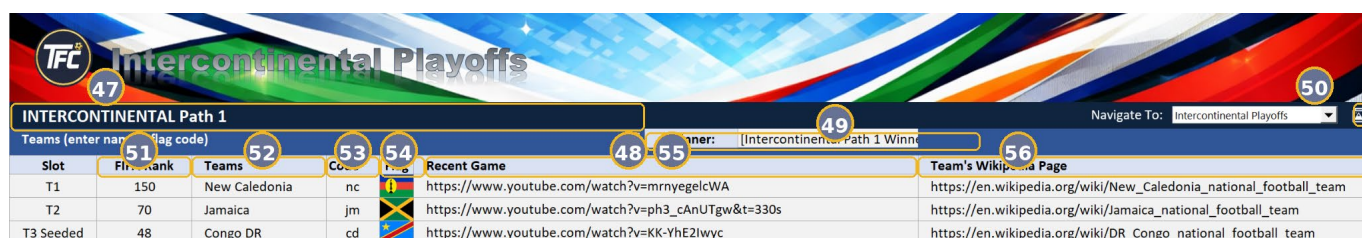
- **Lo que muestra:** Indica cómo se decidió el partido, como el tiro libre para el final o los penales penales.
- **Cómo usarla:** Úsala como un campo de auditoría/referencia rápida para confirmar cómo se resolvió el resultado.

46. Notas

- **Qué hace:** Proporciona un área de notas libre para ese resultado de la fijación o del camino.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para recordatorios, contexto, notas molestas o cualquier otro comentario que quieras mantener en el camino.

Guía de usuario - Pestaña de Playoffs Intercontinentales

Estructura similar a la de las Clasificatorias de la UEFA, con caminos que muestran equipos, banderas, clasificaciones, partidos recientes, enlaces a Wikipedia y encuentros con entradas de goles y penaltis. Se afirman si los partidos decisivos permanecen empatados sin resolución de penalizaciones. Los iconos de captura permiten exportar secciones de ruta o diseños completos.



The screenshot shows the 'Intercontinental Playoffs' section. At the top, there's a header with 'INTERCONTINENTAL Path 1' and a 'Navigate To' dropdown set to 'Intercontinental Playoffs'. Below this is a table with columns: Slot, Rank, Teams, Country, Recent Game, and Team's Wikipedia Page. The table lists three teams: T1 (New Caledonia), T2 (Jamaica), and T3 Seeded (Congo DR). Each team has a corresponding flag and a recent game link. There are also icons for capturing sections of the route (47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56).

Slot	Rank	Teams	Country	Recent Game	Team's Wikipedia Page
T1	150	New Caledonia	nc	https://www.youtube.com/watch?v=mrnyegclcWA	https://en.wikipedia.org/wiki/New_Caledonia_national_football_team
T2	70	Jamaica	jm	https://www.youtube.com/watch?v=ph3_cAnUTgw&t=330s	https://en.wikipedia.org/wiki/Jamaica_national_football_team
T3 Seeded	48	Congo DR	cd	https://www.youtube.com/watch?v=KK-YhE2lwyc	https://en.wikipedia.org/wiki/DR_Congo_national_football_team

Figura 7. Listado de equipos en los Playoffs Intercontinentales

47. Cabecera de sección de ruta intercontinental

- Lo que muestra: Identifica el camino específico de los Intercontinentales Playoffs que estás viendo, como el INTERCONTINENTAL Path 1. La misma estructura general se repite para los otros caminos intercontinentales en la misma pestaña.
- Cómo usarlo: Trabaja un camino a la vez. Cada camino tiene su propia lista de equipos, partidos, opciones de ganador y captura.
- Similitud con la pestaña Países: La lista de equipos que aparece a continuación funciona como una versión específica por ruta de la pestaña Países. Aquí es donde se definen y mantienen los equipos en ese camino.

48. Icono de captura de sección de ruta

- Qué hace: El pequeño icono de imagen junto a la caja de Winner captura solo esa sección individual del camino intercontinental y la guarda como imagen PNG.
- Cómo usarlo: Úsalo cuando quieras una exportación limpia de un solo camino, como el Intercontinental Path 1, sin capturar todo el diseño de los Intercontinental Playoffs.
- Uso típico: Útil para compartir un corchete de camino terminado o para publicar una imagen de resultado de un solo camino.

49. Caja de ganadores

- Lo que muestra: Muestra el ganador actual de esa ruta intercontinental. Antes de resolver el camino, puede mostrar un marcador como [Ganador del Camino Intercontinental 1].

- Comportamiento vinculado/referencia: Una vez decidido el camino, este ganador se convierte en el equipo resuelto que puede alimentar otras áreas de cuadernos que hacen referencia a ese ganador del camino intercontinental.
- Nota importante: Esta caja se actualiza en función de los resultados de los partidos introducidos en la sección de encuentros de ese camino.

50. Icono de captura de diseño completo

- Qué hace: El pequeño icono de imagen cerca de la esquina superior derecha del área de los Intercontinentales Playoffs captura todo el diseño de los partidos y lo guarda como imagen PNG.
- Cómo usarlo: Úsalo cuando quieras una exportación que muestre la vista más amplia de los Playoffs Intercontinentales en lugar de una sola sección de camino.

51. Rango FIFA

- Lo que muestra: Muestra la clasificación mundial actual de FIFA para cada equipo listado en ese camino.
- Cómo utilizarlo: El ranking puede establecerse o actualizarse aquí para los equipos que siguen este camino.
- Similitud con la pestaña Países: Esto funciona igual que el campo de Clasificación FIFA en la pestaña Países, pero aquí se gestiona específicamente para los equipos asignados a esta ruta intercontinental.

52. Equipos

- Lo que muestra: Lista los equipos asignados a las ranuras de camino, como T1, T2, y cualquier entrada sembrada como T3 Seeded.
- Cómo usarlo: Edita los nombres de los equipos aquí cuando sea necesario. Estos nombres de equipos se utilizan en la sección de partidos que aparece a continuación.
- Nota importante: Como esta sección se comporta como una lista de referencia de equipos más pequeña y específica de ruta, mantener los nombres de los equipos precisos aquí es importante para el resto de la lógica de ruta.

53. Código

- Lo que muestra: Almacena el código de bandera usado para extraer la imagen de bandera del equipo.
- Cómo usarlo: Establece o actualiza el código de bandera del equipo aquí. Este es uno de los principales campos editables en la lista de equipos.
- Nota importante: El código debe coincidir con el equipo correcto para que se muestre la bandera correcta.

54. Bandera

- Lo que muestra: Muestra la bandera del equipo basada en el código introducido en la columna de código.
- Cómo usarlo: Esto es principalmente un campo de confirmación visual. Si aparece la bandera equivocada, revisa el campo de código de ese equipo.

55. Partido reciente

- Qué hace: Proporciona un hipervínculo a un partido reciente o a un vídeo de referencia de ese equipo.
- Cómo usarlo: Haz clic en el enlace para abrir una referencia externa y obtener una revisión rápida, búsqueda o contexto.

56. Página de Wikipedia del equipo

- Qué hace: Proporciona un hipervínculo a la página de Wikipedia de ese equipo.
- Cómo usarlo: Úsalo para información rápida de contexto o referencia sobre el equipo.

Partidos / Entrada de resultados

58	57	59	60	61	62	63	64	65
SF1	New Caledonia	0 1	Jamaica	PK Winner	Jamaica	Decider	By:	Notes
Seeded Final	Congo DR	2 2	Jamaica				FT	test
Final tied — choose PK Winner								
		66						

Figura 8. Partidos/resultados de los Intercontinental Playoffs entrada

57. Sección de fijaciones/resultados del recorrido

- Lo que muestra: Esta es la zona de entrada de la coincidencia para la ruta intercontinental seleccionada.
- Cómo usarlo: Introduce los objetivos a tiempo completo de cada partido. Si un partido está empatado al final, elige al ganador por penalti para resolverlo.
- Estructura: Este ejemplo de camino contiene SF1 y una Final con cabezas de serie, lo que significa que un equipo cabeza de serie entra más adelante en el camino en lugar de empezar en la ronda semifinal.
- Comportamiento vinculado/referencia: Los resultados introducidos aquí determinan a los ganadores del partido, al ganador del camino mostrado arriba y a cualquier marcador de trabajo vinculado a ese ganador del camino intercontinental.

58. Partido

- Lo que muestra: Identifica cada partido dentro del camino, como SF1 y Final Cabeza de Serie.
- Cómo usarlo: Úsalo solo como etiqueta/referencia del accesorio.
- Nota importante: Final con cabezas de serie indica que un equipo cabeza de serie se une al camino en esa etapa final.

59. Inicio

- Lo que muestra: Muestra el nombre y la bandera del equipo local.
- Comportamiento vinculado/referencia: Estos equipos surgen de la lista de equipos anterior y de avanzar ganadores a medida que avanza el camino.
- Nota importante: Si cambias el nombre de un equipo o el código de bandera en la lista de rutas, la pantalla del calendario puede reflejar esa actualización aquí.

60. HG / AG

- Lo que se muestra: HG es Goles en casa y AG es goles fuera de casa al final.
- Cómo usarla: Introduce la puntuación final al final del tiempo reglamentario o a tiempo completo en estos campos.
- Nota importante: Si el marcador está empatado, introduce aquí el marcador final empatado y luego usa el campo de Ganador por PK para desempatar.

61. Fuera

- Lo que muestra: Muestra el nombre y la bandera del equipo visitante.

- Comportamiento vinculado/referencia: Este campo también extrae de la lista de equipos y de ganadores anteriores a medida que avanza el cuadro de juegos.

62. Ganador por penalti

- Qué hace: Registra qué equipo ganó el partido en los penaltis cuando el marcador final está empatado.
- Cómo usarlo: Déjalo en blanco cuando el partido tenga un ganador normal al final del partido. Solo selecciona un ganador por penalti cuando sea necesario.

63. Ganador

- Lo que muestra: Muestra el ganador resuelto de ese combate individual.
- Cómo utilizarlo: Este campo refleja el resultado del partido según el marcador final o el ganador seleccionado por penalti.
- Nota importante: El ganador del camino mostrado arriba está determinado por los ganadores resueltos en esta sección.

64. Decidido por

- Lo que muestra: Indica cómo se decidió el partido, como el tiro libre para el final o los penales penales.
- Cómo usarla: Úsala como un campo de auditoría/referencia rápida para confirmar cómo se resolvió el resultado.

65. Notas

- Qué hace: Proporciona un área de notas libre para ese resultado de la fijación o del camino.
- Cómo usarlo: Úsalo para recordatorios, contexto, notas molestas o cualquier otro comentario que quieras mantener en el camino.

66. Mensaje de advertencia/estado vinculado

- Lo que muestra: El mensaje en la parte inferior izquierda aparece cuando un partido decisivo sigue empatado y aún no se ha elegido el ganador del penalti.
- Cómo usarlo: Trata esto como un prompt para seleccionar al ganador por penalti para ese empate y así el camino se resuelva completamente.
- Nota importante: En el ejemplo mostrado, la advertencia señala que la Final está empatada y aún necesita un ganador de penalización antes de que se pueda finalizar el ganador del camino.

Guía de usuario – Pestañas de grupo (A-L)

Cada pestaña de grupo incluye una insignia con letra de grupo, partidos con números de partido, días de partido, fechas/horas y campos de entrada de marcadores. Las tablas de clasificación calculan automáticamente rangos, registros de equipos y puntos, con una columna "Decidido por" que explica las reglas de desempate aplicadas. Una sección de Fair Play permite introducir manualmente los registros disciplinarios para resolver empates, con los resultados y las clasificaciones FIFA como criterios adicionales de desempate. Las leyendas aclaran las abreviaturas usadas.

Partidos / Entrada de resultados

Match	Date/Time (ET)	Home	Away	Result	Played
1 - Estadio Azteca	2026-06-11 15:00	Mexico	South Africa	1-3	1
2 - Estadio Akron	2026-06-11 22:00	Korea Republic	Denmark	2-0	1
8 - Mercedes-Benz Stadium	2026-06-18 12:00	Denmark	South Africa	2-1	1
14 - Estadio Azteca	2026-06-24 21:00	Mexico	Korea Republic	2-2	1
14 - Estadio BBVA	2026-06-24 21:00	South Africa	Korea Republic	1-1	1

Figura 9. Partidos de grupo y entrada de resultados

67. Insignia de letra de grupo

- Lo que muestra: La letra grande en la esquina superior izquierda identifica la pestaña del grupo actual. En el ejemplo mostrado, A significa Grupo A.
- Cómo usarlo: Trátalo como una etiqueta visual rápida para saber siempre qué grupo estás editando o revisando.
- Nota importante: La misma disposición y orientación en esta sección se aplica a todas las pestañas de grupo desde el Grupo A hasta el Grupo L.

68. Sección de partidos de grupo

- Lo que muestra: Esta es la sección de referencia de partidos para el grupo actual. Muestra los partidos programados del grupo y la información de referencia relacionada con el día/hora del partido.
- Cómo usarlo: Utiliza esta sección como vista de tu calendario y luego introduce tus puntuaciones predichas o reales en la sección de entrada de puntuaciones a la derecha.
- Nota importante: En todas las pestañas de grupo, los campos de entrada de puntuación referenciados en esta sección son las celdas azules HG y AG en la tabla de entrada de resultados.

69. Partido

- Lo que muestra: La columna de Partido almacena el número de partido de cada grupo de cada grupo en toda la libreta.

- **Cómo usarlo:** Úsalo como referencia única de la partida al comprobar la pestaña de Listado de partidos o cualquier otra sección de cuaderno de ejercicios que indique un número específico de partido.

70. MD

- **Lo que muestra:** El director general identifica la jornada de ese encuentro. En este diseño, la celda también incluye el nombre del recinto después del número del día de partido.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para ver tanto en qué parte del calendario de grupos se sitúa ese partido como en qué estadio lo acoge.
- **Nota importante:** Esto es diferente de Match. Match es la identificación global del partido, mientras que MD es la referencia de la fase de grupos.

71. Fecha/Hora (ET)

- **Lo que muestra:** Muestra el inicio programado para ese encuentro en horario del Este.
- **Cómo usarlo:** Úsalo para planificar la agenda y como referencia rápida al comparar con la pestaña de Listado de Coincidencias.

72. Sección de entrada de resultados de partidos de grupos

- **Lo que muestra:** Esta es la tabla principal de entrada de puntuación para el grupo seleccionado. Muestra el equipo local, el equipo visitante, banderas, goles, texto de resultados y estado jugado.
- **Cómo usarlo:** Introduce tus puntuaciones previstas o reales en las celdas azules de entrada HG y AG para cada partido.
- **Comportamiento enlazado/referencia:** Los nombres de equipos y banderas que se muestran aquí están determinados por la configuración del grupo y los datos de referencia del cuaderno de trabajo, y las puntuaciones introducidas aquí alimentan la clasificación y el flujo de trabajo de Fair Play que aparecen a continuación.

73. HG / AG

- **Lo que muestra:** HG son Goles en casa y AG es Goles Fuera.
- **Cómo usarlo:** Introduce la puntuación a tiempo completo de cada partido en estos dos campos.
- **Nota importante:** Estas entradas de puntuación controlan la tabla de clasificación calculada automáticamente.

74. Resultado

- **Lo que muestra:** Muestra el marcador resuelto en un formato compacto, como 3-2 o 1-1.
- **Cómo usarlo:** Utiliza esto como un campo de verificación rápida para confirmar el resultado introducido.

75. Jugado

- **Lo que muestra:** Indica si ese encuentro ya ha sido inscrito y contado en la tabla de grupos.
- **Cómo usarlo:** Úsalo como comprobación de finalización para ver rápidamente qué partidas grupales ya están pobladas y cuáles aún necesitan entrada.

Clasificación (Calculado automáticamente)

Standings (auto-calculated from predictions)										
	Teams	Pld	W	D	L	GF	GA	GD	Pts	Decided By:
76	Denmark	3	2	1	0	7	3	4	7	80
77	Mexico	3	2	1	0	7	5	2	7	
3	Korea Republic	3	0	1	2	3	6	-3	1	
4	South Africa	3	0	1	2	3	6	-3	1	

81

- PLD = Games Played
- W = Wins
- D = Draws
- L = Loss
- GF = Goals in Favor
- GA = Goals Against
- GD = Goal Difference
- Pts = Total Points

Figura 10. Sección de clasificación de grupos

76. Sección de clasificación

- Lo que muestra: Esta tabla calcula automáticamente el orden actual de grupos en función de los resultados de los partidos introducidos arriba.
- Cómo usarlo: Úsalo para ver qué equipos lideran el grupo y cómo se posiciona cada equipo tras cada partido puntuado.
- Nota importante: Esta tabla se actualiza automáticamente desde la sección de entrada de resultados del grupo.

77. Rango

- Lo que muestra: Muestra la posición actual de cada equipo en el grupo, desde el primer puesto hacia abajo.
- Cómo usarlo: Úsalo para ver el orden de acabado actual.
- Nota importante: Si los equipos están empatados, el orden se resuelve mediante la lógica de desempate del cuaderno de ejercicios y la columna Decidido por explica qué regla se aplicó.

78. Equipos

- Lo que muestra: Muestra los equipos en su orden actual de clasificación, junto con sus banderas.
- Comportamiento vinculado/referencia: Los nombres y banderas de los equipos se extraen de los datos de configuración/referencia del grupo y se reordenan automáticamente a medida que cambian los resultados.

79. PLD / W / D / L / GF / GA / GD / PTS

- Lo que muestra: Estas columnas resumen el récord de cada grupo y los totales de rendimiento de cada equipo.
- Cómo usarlo: Lee a lo largo de la fila para ver el total de partidos jugados, victorias, empates, derrotas, goles a favor, goles en contra, diferencia de goles y puntos.
- Nota importante: Estos valores se calculan automáticamente a partir de las puntuaciones introducidas en la sección de partidos.

80. Decidido por

- Lo que muestra: Esta columna explica qué regla de desempate se usó para separar a los equipos empatados o confirmar su orden.
- Cómo usarlo: Úsalo como campo de auditoría siempre que aparezcan dos o más equipos en nivel en la tabla.
- Posibles notaciones: GD = Diferencia de goles; GF = Goles a favor; H2H = Enfrentamiento directo; FP = Juego limpio; CLASIFICACIÓN = Clasificación Mundial de la FIFA; EMPATE = los equipos permanecen empatados tras todos los desempates disponibles actualmente en el cuaderno de ejercicios.

81. Leyendas de la clasificación

- Lo que muestra: La casilla de leyenda a la derecha define las abreviaturas principales de la clasificación que se usan en la tabla.

- Cómo usarlo: Refírelo siempre que necesites un recordatorio rápido de lo que significa cada etiqueta de columna.
- Nota importante: Esta leyenda cubre las columnas de estadísticas, mientras que la columna Decidido por puede mostrar además notas de resolución de empate como H2H, FP, RANK o TIE.

Participación en Fair Play

Fair Play (manual entry — tie-breaker after Pts/GD/GF)						
Team	YC	IR	DR	Y+DR	FP Score	FIFA Rank
 Morocco						
 South Africa						
 Korea Republic					0	22
 Denmark					0	21

Figura 11. Sección de Juego Limpio

82. Sección de Juego Limpio

- Lo que muestra: Esta es la sección manual de desempate disciplinario para el grupo actual.
- Cómo usarlo: Utiliza esta sección cuando los equipos sigan igualados tras Puntos, Diferencia de Goles y Objetivos a favor, o siempre que quieras precompletar los totales disciplinarios por adelantado.
- Nota importante: La sección de Fair Play que se muestra aquí sigue la misma estructura en cada pestaña de grupo de la A a la L.

83. Equipos

- Lo que muestra: Lista los equipos del grupo actual junto a sus banderas.
- Cómo usarlo: Introduce los totales disciplinarios en la misma fila que el equipo correcto.

84. YC / IR / DR / Y+DR

- Lo que muestra: Estos son los campos de entrada manual para el historial disciplinario de cada equipo: tarjetas amarillas, rojos indirectos (segundo amarillo), rojos directos y amarillos más rojo directo.
- Cómo usarlo: Introduce los conteos finales de Fair Play para el grupo cuando este necesite un desempate de fair play, o introdúcelos progresivamente a medida que vas registrando cartas durante la fase de grupos.
- Nota importante: Estos valores son entradas manuales, a diferencia de las clasificaciones anteriores, que se calculan automáticamente a partir de los resultados de los partidos.

85. Puntuación FP

- Lo que muestra: Muestra la puntuación resultante de Fair Play calculada a partir de los totales disciplinarios introducidos para ese equipo.
- Cómo usarlo: Úsalo para comparar equipos empatados después de agotar ya los desempates de puntos/diferencia de goles/goles para los desempates.
- Nota importante: Una mejor disciplina produce un mejor resultado en el Fair Play.

86. Rango FIFA

- Lo que muestra: Muestra el ranking mundial FIFA del equipo, utilizado como desempate posterior si el Juego Limpio aún no separa a los equipos.
- Comportamiento vinculado/referencia: Esta clasificación se muestra como el siguiente separador disponible después de Juego Limpio.

87. Leyendas del juego limpio

- Lo que muestra: La caja de leyenda explica las abreviaturas de Fair Play y las notas especiales de desempate que pueden aparecer en o alrededor de esta sección.
- Cómo usarlo: Consulta este cuadro para el significado de YC, IR, DR, Y+DR, FP, RANK, EMPATE y H2H.

88. Análisis profundo de FIFA: La resolución final del flujo de trabajo en pie

Demuestra cómo la clasificación de grupos resuelve los empates a través de puntos, diferencia de goles, goles a favor, enfrentamientos directos, Fair Play y clasificaciones FIFA. Dos escenarios ilustran los empates resueltos en diferentes etapas según las entradas de Fair Play, mostrando cómo el cuaderno aplica la lógica de desempate en capas y muestra las etiquetas de "Decidido por" como pista de auditoría. Esta profundización utiliza un grupo hipotético empatado para viajar desde los marcadores de partidos, hasta la clasificación automática, la entrada de Fair Play y, finalmente, hasta el último respaldo si Fair Play aún no separa a los equipos restantes. Los ejemplos muestran dos resultados diferentes: uno en el que el empate tiene que llegar hasta FIFA Rank, y otro en el que un cambio en Fair Play detiene el proceso antes.

Escenario 1 — Entrada original de Fair Play: el empate alcanza rango FIFA

FIFA World Cup 2026							TientoFC.com	
Group B				Navigate To: Group B				
Home		HG	AG	Away	Result	Played		
Canada		2	2	Italy	2-2	1		
Qatar		1	1	Switzerland	1-1	1		
Switzerland		0	0	Italy	0-0	1		
Canada		0	0	Qatar	0-0	1		
Switzerland		1	1	Canada	1-1	1		
Italy		0	0	Qatar	0-0	1		

Figura 12. Puntuaciones de partidos del Grupo B utilizadas para el ejemplo de inmersión profunda

Standings (auto-calculated from predictions)											
	Rank	Teams	Pld	W	D	L	GF	GA	GD	Pts	Decided By:
	1	 Canada	3	0	3	0	3	3	0	3	H2H
	2	 Italy	3	0	3	0	2	2	0	3	RANK
	3	 Switzerland	3	0	3	0	2	2	0	3	RANK
	4	 Qatar	3	0	3	0	1	1	0	3	H2H
Fair Play (manual entry — tie-breaker after Pts/GD/GF)											
	Teams	YC	IR	DR	Y+DR	FP Score	FIFA Rank				
	Canada	4				-4	29				
	Qatar	1		1		-5	56				
	Switzerland	3				-3	18				
	Italy	0	1			-3	13				

Paso 1 — Empieza con las puntuaciones reales del grupo.

- La imagen del luminario es el punto de partida para todo. El cuaderno no comienza con la tabla de clasificación, sino con los seis partidos puntuados de grupo.
- Canadá empata 2–2 con Italia, 0–0 con Catar y 1–1 con Suiza. Eso da a Canadá 0 victorias, 3 empates, 0 derrotas, 3 goles a favor, 3 goles en contra y 3 puntos totales.
- Italia empata 2–2 con Canadá, 0–0 con Suiza y 0–0 con Catar. Eso da a Italia 0 victorias, 3 empates, 0 derrotas, 2 goles a favor, 2 goles en contra y 3 puntos totales.
- Suiza empata 1–1 con Catar, 0–0 con Italia y 1–1 con Canadá. Eso da a Suiza 0 victorias, 3 empates, 0 derrotas, 2 goles a favor, 2 goles en contra y 3 puntos totales.
- Catar empata 1–1 con Suiza, 0–0 con Canadá y 0–0 con Italia. Eso da a Catar 0 victorias, 3 empates, 0 derrotas, 1 gol a favor, 1 gol en contra y 3 puntos totales.

Paso 2 — Los puntos crean el primer empate.

- Los cuatro equipos terminan con exactamente 3 puntos porque todos empataron los tres partidos. Eso significa que la primera capa de clasificación no puede separar a nadie.
- Por eso la imagen de la clasificación muestra a los cuatro equipos empatados en Pts = 3, con W = 0, D = 3 y L = 0 para cada equipo.
- En esta etapa, el usuario ya debería esperar que el libro continúe hacia una lógica de desempate más profunda, porque los puntos por sí solos no producen un orden limpio del 1 al 4.

Paso 3 — La tabla automática de puntuación sigue dejando al grupo sin resolver.

- Los siguientes valores automáticos son los resultados basados en goles ya calculados a partir de los partidos puntuados: GF, GA y GD.
- Canadá termina en GF 3, GA 3, GD 0. Italia termina en la segunda final de final, segunda segunda y jornada 0. Suiza termina en GF 2, GA 2, GD 0. Catar termina en la Primera Clasificación, Segunda Liga 1, Empate 0.
- La diferencia de goles sigue siendo 0 para cada equipo, así que GD no separa al grupo en absoluto.
- Goals For sí crea cierta forma: Canadá tiene el mayor total de GF en el grupo empatado, Qatar el más bajo, e Italia y Suiza siguen empatadas con el mismo total de GF.
- Por eso la imagen de la clasificación final ya parece parcialmente resuelta pero no del todo: Canadá está por encima del par medio, Catar por debajo del par medio, e Italia y Suiza siguen empatados.

Paso 4 — Lee detenidamente la columna Decidido por.

- La columna Decidido por no es una sola etiqueta para todo el grupo. Informa de la regla que finalmente explica la colocación final de ese equipo una vez que el cuaderno de ejercicios ha terminado la cadena.
- En el Escenario 1, Canadá y Catar muestran H2H. Eso indica al usuario que esas colocaciones se resolvieron en la fase directa de la comparación de grupos empatados.
- Italia y Suiza muestran RANK. Eso le indica al usuario que su empate sobrevivió a todos los separadores anteriores con suficiente fuerza como para que el cuaderno de ejercicios tuviera que usar FIFA World Ranking para completar el orden.
- Esta es la lección clave del ejemplo: una tabla final puede contener más de una notación Decidido por la misma vez, porque diferentes mini-lazos dentro del mismo grupo pueden detenerse en distintas etapas.

Paso 5 — Introduce los valores de Fair Play para el empate no resuelto.

- La sección inferior de Fair Play es donde el usuario introduce manualmente los totales disciplinarios cuando las posiciones automáticas no son suficientes. En el Escenario 1, las puntuaciones FP mostradas son Canadá = -4, Catar = -5, Suiza = -3 e Italia = -3.
- Una puntuación en Fair Play más cercana a cero es mejor que una puntuación más negativa. Así que -3 es mejor que -4, y -4 es mejor que -5.
- El detalle importante es que Italia y Suiza siguen igualando el Juego Limpio en el Escenario 1 porque ambas tienen FP Score = -3.
- Eso significa que Fair Play sigue sin separar al par restante sin resolver. Por tanto, el cuaderno tiene que avanzar un paso más allá.

Paso 6 — FIFA Rank se convierte en el último recurso de respaldo.

- Una vez que Italia y Suiza siguen empatadas tras las capas anteriores, el cuaderno utiliza los valores de rango FIFA mostrados en el bloque Fair Play.
- Italia tiene el puesto 13 de la FIFA y Suiza el 18 de la FIFA. Como la posición 13 es la mejor posición en el ranking, Italia termina por encima de Suiza en la tabla final.
- Por eso mismo la columna Decidido por muestra el RANGO para Italia y Suiza en el Escenario 1.
- Fíjate en lo que no ocurre: el mejor Fair Play o FIFA Rank de Italia no supera a Canadá, porque Canadá ya había sido separado en primer lugar antes en la cadena. Las reglas de respaldo posteriores solo se usan cuando aún queda un empate real.

Lectura final del Escenario 1

- Canadá termina primero porque la comparación de grupos empatados ya le sitúa por encima de los demás antes de que se resuelva el asunto Italia-Suiza.
- Italia termina segunda porque el empate restante con Suiza sobrevive hasta el ranking FIFA, y el ranking 13 de Italia supera al 18 de Suiza.
- Suiza termina 3ª porque pierde ese último repliego de la FIFA Rank contra Italia.
- Catar termina 4º porque su posición ya está resuelta más abajo en el grupo empatado, por lo que el campo Decidido para Qatar muestra H2H en lugar de FP o RANK.

Escenario 2 — Cambio en la entrada de Fair Play: el empate termina ahora en Fair Play

Standings (auto-calculated from predictions)												
	Rank		Teams	Pld	W	D	L	GF	GA	GD	Pts	Decided By:
	1		Canada	3	0	3	0	3	3	0	3	H2H
	2		Italy	3	0	3	0	2	2	0	3	FP
	3		Switzerland	3	0	3	0	2	2	0	3	FP
	4		Qatar	3	0	3	0	1	1	0	3	H2H
Fair Play (manual entry — tie-breaker after Pts/GD/GF)												
	Teams			YC	IR	DR	Y+DR	FP Score		FIFA Rank		
	Canada			4				-4		29		
	Qatar			1		1		-5		56		
	Switzerland			3		1		-7		18		
	Italy				1			-3		13		

¿Qué cambió entre el Escenario 1 y el Escenario 2

- Los partidos puntuados no cambian en absoluto. Los resultados de los seis partidos siguen siendo exactamente los mismos que la imagen del encuentro anterior.
- Como los marcadores de los partidos no cambiaron, los valores automáticos de la clasificación tampoco cambian: cada equipo sigue teniendo 3 puntos, cada equipo sigue teniendo GD = 0, Canadá sigue teniendo GF 3, Italia y Suiza siguen teniendo GF 2, y Catar sigue teniendo GF 1.
- El único cambio está en la sección de Fair Play introducida manualmente. En el Escenario 2, Suiza cae a FP Score = -7 mientras Italia permanece en FP Score = -3.
- Ese único cambio de Fair Play es suficiente para romper el empate Italia-Suiza antes que antes.

Cómo cambia el flujo de trabajo en el Escenario 2

- En el Escenario 1, Italia y Suiza seguían empatadas tras Fair Play porque ambos equipos tenían FP Score = -3. Eso obligó al cuaderno a continuar con el rango FIFA.
- En el Escenario 2, los mismos dos equipos ya no están empatados en la fase de Fair Play porque Italia se mantiene en -3 mientras que Suiza cae en -7.
- Como -3 es mejor que -7, el cuaderno de ejercicios puede resolver ese par inmediatamente en el paso de Juego Limpio.
- Por eso la columna Decidido por cambia de RANK a FP tanto para Italia como para Suiza en la imagen de la segunda clasificación.

Por qué cambian las etiquetas de Decidido por

- Canadá sigue mostrando H2H y Catar sigue mostrando H2H porque sus posiciones ya estaban siendo explicadas por la comparación anterior de grupos empatados.
- Solo la pareja Italia-Suiza no resuelta cambia de comportamiento. En el Escenario 1, esa pareja tuvo que continuar hasta el rango FIFA; en el Escenario 2, se detiene en Juego Limpio.
- Por tanto, la columna Decidido actúa como una pista de auditoría. Indica al usuario qué regla realmente terminó el empate para esa colocación después de agotarse o cumplir todas las comprobaciones anteriores.

Gran conclusión de ambos escenarios

- El libro de trabajo siempre empieza con partidos puntuados, luego construye la clasificación automática, luego usa el Juego Limpio manual solo cuando la tabla automática sigue sin ser suficiente, y solo entonces vuelve a la Clasificación FIFA si el Juego Limpio sigue dejando empate.
- Cambiar la entrada de Fair Play no reescribe victorias, empates, goles ni puntos. Solo cambia si los equipos restantes no resueltos se separan en el paso de Juego Limpio o si deben continuar hasta el rango FIFA.
- Por eso las dos imágenes de la clasificación pueden tener resultados idénticos en partidos y totales de puntos idénticos, pero mostrar resultados diferentes de Decidido Por Italia y Suiza.
- Para los usuarios, la regla de lectura más sencilla es esta: si queda un empate, comprueba primero el bloque Fair Play; si los equipos empatados siguen igualados allí, el cuaderno necesitará FIFA Rank para completar el orden.

Guía de usuario - Fase de eliminación directa

Cubre la clasificación de los mejores equipos en tercer lugar entre grupos para seleccionar ocho clasificados, basándose en puntos, diferencia de goles, goles a favor y criterios de desempate, incluyendo Fair Play y ranking FIFA. El cuadro de la ronda de 32 coloca a los ganadores de grupo, subcampeones y terceros clasificados en los enfrentamientos, con campos para puntuaciones, ganadores de penaltis, ganadores resueltos y notas. Un ejemplo ilustra cómo se resuelven los partidos empatados por los ganadores de penaltis. Las rondas eliminatorias posteriores continúan con la misma idea de propagación de ganadores, pero esta guía solo cubre la lógica del mejor tercer puesto y la sección de octavos de final.

Mejores equipos en tercer lugar (los 8 mejores se clasifican)



Group	FIFA Ranking	Team	Pts	GD	GF	Group Rank	Quality?	Top 8 Qualified 3rd-place teams	Notes
Group A	12	Senegal	4	1	4	91			
Group B	31	Egypt	4	1	4	92			
Group C	40	Paraguay	4	1	4	93			
Group D	28	Algeria	4	0	3	94			
Group E	42	Sweden	4	0	3	95			
Group F	38	Scotland	4	-1	2	96			
Group G	37	Côte d'Ivoire	3	-1	3	97			
Group H	71	Bosnia & Herzegovina	3	-2	3	98			
Group I	43	Czech Republic	3	-2	2	99			
Group J	48	Congo DR	3	-3	2	100			
Group K	61	Saudi Arabia	3	-4	2	101			
Group L	77	Ghana	1	-4	1	102			

Figura 15. Mejor sección de clasificación para el tercer puesto

89. Sección de mejores equipos en tercer puesto

- Lo que muestra: Esta tabla compara a los terceros clasificados de los Grupos A a L y decide qué ocho avanzan a la ronda de 32.
- Cómo funciona: La hoja extrae a los terceros clasificados de cada grupo de las pestañas de la fase de grupos y luego compite los 12 terceros clasificados.
- Flujo de trabajo detallado: La comparación comienza con los Puntos, luego la Diferencia de Goles y después los Objetivos Para. Si los equipos siguen empatados tras esas columnas visibles, el cuaderno puede continuar entre bastidores hasta Fair Play y luego FIFA World Ranking para completar el orden.
- Nota importante: Si un grupo sigue teniendo un empate sin resolver en su pestaña de grupo, este bloque puede devolver una advertencia de empate no resuelto en lugar de un nombre limpio de tercer puesto.

90. Grupo / Ranking FIFA / Equipo en tercer puesto

- Lo que muestra: Estas columnas indican de qué grupo proviene el equipo, el ranking mundial FIFA del equipo y el nombre del actual tercer clasificado de ese grupo.
- Comportamiento vinculado/referencia: El equipo que queda en tercer lugar es extraído de la clasificación de la fase de grupos, mientras que la clasificación FIFA se extrae de los datos de referencia de países para ese equipo.
- Cómo utilizarlo: Lee primero estas columnas para verificar que el equipo correcto en tercer lugar de cada grupo está siendo comparado en esta carrera de clasificación.

91. Pts / GD / GF

- Lo que muestra: Estas son las estadísticas visibles de clasificación que se utilizan para comparar los 12 equipos que han quedado en tercer lugar — Puntos, Diferencia de Goles y Goles Por.
- Cómo funciona: Estos valores se extraen de las mismas tablas de clasificación de la fase de grupos que se construyeron a partir de las predicciones de puntuación de los usuarios.
- Nota importante: Esta es la parte visible del flujo de trabajo de clasificación. Si dos o más equipos en tercer puesto siguen igualados tras Pts, GD y GF, el cuaderno puede continuar con Fair Play y luego FIFA Ranking, aunque esos desempates posteriores no se muestren como columnas separadas en este bloque de resumen.

92. Rango del grupo

- Lo que muestra: Esta es la clasificación general de cada equipo que queda en tercer lugar entre los 12 grupos, del 1 al 12.
- Cómo usarlo: Utilízalo como la forma más rápida de ver quién está actualmente dentro del corte de clasificación y quién está fuera.
- Nota importante: Los ocho primeros clasificados se clasifican. Así que los rangos 1-8 avanzan y los puestos 9-12 no.

93. ¿Clasificar?

- Lo que muestra: Una Q aparece para cualquier equipo que ocupe el tercer puesto y que actualmente esté dentro del top ocho.
- Cómo usarlo: Esta es la columna de confirmación para la cualificación. Te indica inmediatamente si ese equipo ha llegado a la ronda de 32.
- Nota importante: Esta columna se actualiza automáticamente cada vez que cambian las puntuaciones de grupo o los valores de desempate.

94. Top 8 Equipos clasificados en tercer lugar

- Lo que muestra: Esta lista muestra solo los ocho equipos que clasifican en tercer lugar y que actualmente se clasifican.
- Cómo funciona: Una vez que un equipo es marcado como cualificado, se copia en esta lista y queda disponible para su colocación automática en su plaza asignada en la Ronda de 32.
- Nota importante: El cuaderno no se limita a listar los equipos. También utiliza este resultado de la clasificación para introducir los equipos correctos en tercer lugar en los enfrentamientos del cuadro que se muestran a continuación.

95. Notas

- Lo que muestra: Un área de notas abierta para cualquier comentario manual sobre la tabla de clasificación para el mejor tercer puesto.
- Cómo usarlo: Úsalo para documentar observaciones especiales, casos límite de calificación o cualquier nota personalizada que quieras mantener junto al bloque de clasificación.

Octavos de final

ROUND	Match	Date (ET)	Time (ET)	Home slot	Home team	HG	AG	Away team	Away slot	Winner	PK Winner	Penalty Kicks	Notes
96	73	2026-06-28	15:00	2A	Korea Republic	2	2	Canada	2B				
	74	2026-06-29	16:30	1F	Germany	2	0	Paraguay	3D				
	75	2026-06-29	21:00		Netherlands	2	2	Morocco	2C				
97	76	2026-06-29	13:00		Brazil	2	1	Japan	2F				
	77	2026-06-30	17:00	1I	France	2	0	Sweden	3F				
	78	2026-06-30	13:00	2E	Ecuador	1	2	Norway	3I				
	79	2026-06-30	21:00	1A	Mexico	2	0	Scotland	3C				
	80	2026-07-01	12:00	1L	England	2	1	Senegal	3I				
	81	2026-07-01	20:00	1D	United States	2	0	Bosnia & Herzegovina	3B				
	82	2026-07-01	16:00	1G	Belgium	2	0	Algeria	3I				
	83	2026-07-02	19:00	2K	Colombia	2	1	Croatia	2L				
	84	2026-07-02	15:00	1H	Spain	3	1	Austria	2J				
	85	2026-07-02	23:00	1B	Switzerland	1	0	Egypt	3G				
	86	2026-07-03	18:00	1J	Argentina	2	1	Uruguay	2H				
	87	2026-07-03	21:30	1K	Portugal	2	0	Côte d'Ivoire	3E				
	88	2026-07-03	14:00	2D	Turkey	2	1	IR Iran	3G				

Figura 16. Sección de octavos de final

96. Sección de octavos de final

- Lo que muestra: Esta es la primera ronda eliminatoria, donde los clasificados de la fase de grupos y los ocho equipos clasificados en tercer lugar se colocan en el cuadro de octavos.
- Cómo funciona: La hoja selecciona los equipos correctos según la clasificación final de grupos y el bloque de clasificación para el mejor tercer puesto que aparece arriba. Una vez introducidas las puntuaciones, la columna de Ganador decide quién avanza a la siguiente ronda.
- Nota importante: Esta guía solo explica la parte de los 32 de final que se muestra aquí, pero el mismo flujo básico de ganadores continúa en las rondas eliminatorias posteriores.

97. Partido / Fecha (ET) / Hora (ET)

- Lo que muestra: El número oficial del partido y la fecha y hora de inicio programadas en horario del Este para cada partido de la ronda de 32.
- Cómo usarlo: Utiliza estas columnas para identificar el partido y confirmar qué partido programado vas a editar.

98. Lugar local / Equipo local

- Lo que muestra: La plaza de origen para el equipo local y el equipo local que ocupa actualmente esa plaza.
- Significado de la ranura: Códigos como 1A, 2A o 3D identifican de dónde proviene el equipo. 1A significa ganador del Grupo A, 2A subcampeón del Grupo A, y 3D significa el equipo clasificado en tercer lugar procedente del Grupo D.
- Comportamiento vinculado/referencia: El nombre del equipo se llena automáticamente a partir de los resultados de la fase de grupos y del mapeo calificado de tercer puesto arriba. El usuario no escribe manualmente los participantes del knockout aquí.

99. HG / AG

- Lo que muestra: Los goles en casa y fuera de casa para ese partido eliminatorio.
- Cómo utilizarlo: Introduce aquí el marcador final en tiempo reglamentario o prórroga, dependiendo de cómo utilices el método de predicción del cuaderno para los resultados de las eliminatorias.
- Nota importante: Si HG y AG son diferentes, la columna Winner puede resolver el ganador inmediatamente a partir de la puntuación. Si HG y AG están igualados, el partido necesita una decisión en penalti.

100. Equipo visitante / Espacio visitante

- Lo que muestra: El equipo visitante y la fuente de la ranura que colocó a ese equipo en el enfrentamiento.
- Cómo usarlo: Lee esto junto con el equipo local para comprobar que la hoja ha tirado del parque correcto.

- Nota importante: Muchas plazas de visitantes de la ronda de 32 son clasificadas para el tercer puesto, por lo que este es uno de los principales lugares donde el tercer puesto entre los ocho primeros arriba entra directamente en el cuadro de eliminación directa.

101. Ganador

- Lo que muestra: El equipo que avanza desde el partido.
- Cómo funciona: Si un bando gana por puntuación, la celda de Ganador devuelve automáticamente ese equipo. Si el marcador está empatado, la celda de ganadores espera una decisión en penalti.
- Nota importante: Un empate en un empate no decide al ganador por sí solo. El campo Ganador necesita el campo Ganador por PK cuando HG y AG están igualados.

102. Ganador de penales

- Lo que muestra: La selección del lado de penaltis que se usa cuando un partido de eliminación directa termina empatado a anotación.
- Cómo utilizarla: Para un partido empatado, elige si gana la tanda de penaltis el equipo local o el visitante. Una vez seleccionado, el campo Ganador se resuelve automáticamente.
- Nota importante: Este campo solo es necesario cuando el partido está empatado. Si la puntuación no está empatada, el ganador puede determinarse directamente entre HG y AG.

103. Notas

- Lo que muestra: Un campo de notas para registrar más contexto sobre el resultado del partido, especialmente los detalles de la tanda de penales.
- Cómo usarlo: Úsalo para guardar texto, como el marcador del penalti o cualquier otra nota personalizada que quieras mantener con ese partido.

104. Ejemplo de empate: República de Corea vs. Canadá

- Lo que muestra el ejemplo: En el Partido 73, República de Corea y Canadá están empatados 2-2 en las columnas HG y AG. Eso significa que el ganador no puede determinarse solo con la puntuación.
- Cómo lo resuelve la ficha: La celda de Ganador de PK está configurada en PK Fuera, lo que indica al cuaderno que el equipo visitante ganó la tanda de penaltis. Como Canadá es el equipo visitante en este enfrentamiento, la columna de Ganador se decide para Canadá.
- Por qué importa la celda de Notas aquí: La columna de Notas recoge la explicación manual del desempate, que se muestra aquí como "Penaltis: Canadá 4:2 Corea." Esto proporciona al usuario una pista de auditoría legible de por qué Canadá avanzó aunque la coincidencia puntuada terminara igualada.
- Conclusión importante: En un empate de eliminación directa, el marcador crea el empate, el campo de ganador de penalti rompe el empate y el campo de ganador refleja el bando que avanza.

Guía de usuario – El diseño del cuadro

Proporciona un cuadro visual de eliminación directa desde la ronda de 32 hasta la final y el partido por el tercer puesto, extrayendo automáticamente equipos, puntuaciones y ganadores de la hoja de la fase eliminatoria. Los encabezados de ronda y las tarjetas de partido muestran equipos, banderas, puntuaciones y las ranuras de origen o referencias de ganadores. Las líneas de progresión muestran caminos de avance. Las cajas de campeón y clasificación final resumen las posiciones entre los cuatro primeros. Un ejemplo muestra cómo los partidos eliminatorios empatados resueltos por penaltis se reflejan en el avance por brackets.



Figura 17. La sección de Distribución de Brackets

105. Resumen de la disposición de los cuadros

- Lo que muestra: Esta hoja es la vista visual del cuadro del torneo de eliminación directa, que comienza en la ronda de 32 y se extiende por la final, el partido por el 3º y 4º puesto, y la clasificación final del top cuatro.
- Cómo funciona: La disposición de corchetes no es la hoja principal de entrada de datos. Extrae sus equipos, ganadores y gráficos de puntuación de los resultados de la fase eliminatoria que se resuelven en otras partes del cuaderno, y luego los presenta en un formato limpio de cuadro de torneo.
- Nota importante: piensa en esta página como la capa de presentación visual para las rondas eliminatorias. La lógica y la resolución de resultados ocurren en la hoja de la Fase de Eliminación Directa, y este corchete refleja automáticamente esos resultados resueltos.

106. Títulos de ronda

- Lo que muestra: Las etiquetas en la parte superior identifican cada fase de eliminación directa — Ronda de 32, Ronda de 16, Cuartos de final, Semifinales y Final — reflejadas desde los lados izquierdo y derecho hacia el centro.
- Cómo usarlo: Lee estos encabezados para orientarte dentro del cuadro y entender rápidamente a qué ronda pertenece cada casilla de enfrentamiento.
- Nota importante: La disposición es simétrica. La mitad izquierda y la mitad derecha se alimentan hacia el centro final.

107. Cartas de enfrentamiento de la ronda de 32

- Lo que muestra: Cada carta de la Ronda de 32 muestra los dos equipos participantes, sus banderas, la puntuación mostrada en ese enfrentamiento y los códigos de ranura fuente que indican de dónde proviene cada equipo.
- Significado de la ranura: Códigos como 1E, 3D, 2B o 1C significan aquí lo mismo que en la hoja de la Fase Eliminatoria. Un código que empieza por 1 es un ganador de grupo, 2 es un subcampeón de grupo y 3 es un equipo clasificado en tercer lugar de ese grupo.
- Comportamiento enlazado/referencia: Estos equipos no se escriben manualmente en la hoja de Distribución de Corchetes. Son seleccionados de los emparejamientos resueltos por eliminatorias, que a su vez dependen de la clasificación final de grupos y de la clasificación por el mejor tercer puesto.

108. Cuadros de puntuación y etiquetas de referencia de ganadores

- Lo que muestra: Las pequeñas casillas de puntuación muestran el resultado mostrado en cada enfrentamiento, mientras que las cartas de rondas posteriores usan etiquetas como W73, W75, W91 o W100 para indicar que un equipo alcanzó esa posición como ganador de un partido anterior.
- Lógica detallada: En la ronda de 32, las tarjetas muestran etiquetas originales de ranuras de origen como 1E o 3D. A partir de las rondas posteriores, esas etiquetas cambian a referencias de ganadores. Por ejemplo, W73 significa "Ganador de la Partida 73", de modo que la carta posterior espera al ganador resuelto de la Partida 73.
- Cómo usarlo: Sigue las referencias de los números W siempre que quieras rastrear exactamente qué partido eliminatorio anterior permitió al equipo pasar a la siguiente ronda.

109. Líneas de progresión

- Lo que muestra: Las líneas conectoras trazan visualmente cómo avanzan los ganadores de una ronda a otra.
- Cómo funciona: Una vez que se resuelve un ganador para un combate de eliminación directa, ese equipo se adelanta a la siguiente carta y el camino del cuadro se completa visualmente. Si una coincidencia anterior no se resuelve, la rama posterior puede permanecer incompleta o esperando ese resultado anterior.
- Conclusión importante: Las líneas no deciden nada por sí solas: simplemente muestran la progresión que el cuaderno ya ha determinado a partir de los resultados eliminatorios.

110. Final / Exhibición de campeón

- Lo que muestra: La zona central destaca el resultado del campeonato. Incluye la caja de la final para el primer y segundo puesto, la exhibición del campeón y el gran tratamiento del título que marca visualmente al ganador del torneo.
- Cómo funciona: El equipo que aparece como campeón es el ganador de la caja final. En esta captura, Francia aparece como campeona de 2026 porque Francia derrotó a Argentina en la final.

- Nota importante: Esta sección es el punto final visual del flujo de trabajo de knockout. Una vez resuelto el resultado final, el nombre del campeón, la bandera del campeón y la visualización del título se actualizan en consecuencia.

111. Box de 3º y 4º Lugar

- Lo que muestra: Esta caja muestra el desempate separado entre los dos semifinalistas perdedores para determinar quién termina tercero y quién cuarto.
- Cómo funciona: Los participantes en esta casilla se extraen automáticamente de los perdedores de semifinales. Su resultado se resuelve por separado de la Final y no afecta al 1º ni al 2º puesto.
- Nota importante: En el ejemplo mostrado, España derrota a Inglaterra, así que España aparece en 3ª y Inglaterra en 4ª.

112. Cuadro de clasificación final

- Lo que muestra: Este cuadro resumen muestra las posiciones finales en el top cuatro del torneo en orden: 1ª, 2ª, 3ª y 4ª.
- Cómo funciona: El cuaderno llena esta casilla automáticamente a partir de los dos resultados finales del centro. El campeón pasa a ser 1º, el perdedor final queda 2º, el ganador del tercer puesto queda en 3º y el perdedor en tercer lugar queda en cuarto.
- Cómo usarlo: Utiliza esta caja como el resumen final más rápido del resultado del torneo sin necesidad de escanear todo el cuadro.

113. Ejemplo de empate que se lleva al cuadro: República de Corea vs. Canadá

- Lo que muestra el ejemplo: En el lado izquierdo de los 32 de final, Corea y Canadá aparecen empatados 2-2. Por sí sola, esa puntuación no te dice quién avanzó.
- Cómo lo resuelve visualmente el corchete: En la siguiente ronda etiquetada con W73 y W75, Canadá aparece en la ranura W73. Eso significa que el cuaderno ya ha decidido que Canadá es el ganador del Partido 73 y ha impulsado a Canadá a la posición de octavos de final.
- Por qué esto importa: Esto demuestra que el Diseño del Cuadro refleja la lógica de decisión de eliminación directa de la hoja de la fase eliminatoria. El empate se deshizo allí por la selección del ganador de penalti, y el cuadro aquí simplemente muestra el resultado final del avance tras esa decisión.
- Conclusión importante: Cuando aparece un empate en el cuadro de clasificación, usa la siguiente ronda para confirmar quién avanzó. El Cuadro de Distribución muestra el camino resuelto, aunque la decisión real de penalización se introdujo en la hoja de la Fase de Eliminación Directa.