



Bienvenue

Merci d'avoir acheté le cahier d'exercices prédictif de la Coupe du Monde TientoFC 2026. J'apprécie vraiment votre soutien et j'espère que ce guide vous aidera à tirer le meilleur parti du cahier dès votre première ouverture.

Lors de l'élaboration du cahier d'exercices, l'objectif était de créer plus qu'une simple feuille de score. L'idée était de construire un compagnon complet de tournoi qui vous permettrait de suivre la structure de la Coupe du Monde, de tester vos propres prédictions, de suivre chaque résultat et de voir instantanément comment chaque score influence le classement, les qualifications, le classement des troisièmes places et le parcours à élimination directe.

Que vous l'utilisiez pour prédire le tournoi avant le coup d'envoi, suivre les résultats réels match par match, comparer des scénarios avec des amis ou créer des discussions et du contenu autour de la Coupe du Monde, le cahier d'exercices est conçu pour rendre l'ensemble du tournoi plus compréhensible, plus interactif et bien plus amusant.

Merci encore de faire partie de TientoFC. Profitez du cahier d'exercices, profitez du tournoi, et que votre tableau survive plus longtemps que la plupart des nôtres.

Avec gratitude,

Oscar Moreno

TientoFC



SOMMAIRE

Cliquez sur n'importe quelle entrée pour aller directement à cette section.

Guide de configuration

S1. Aperçu de la configuration et exigence d'Excel sur le bureau	7
S2. Option 1 : Débloquer le cahier téléchargé	7
S3. Option 2 : Ajouter un emplacement de confiance dans Excel.....	9
S4. Déplacez/ouvrez le classeur depuis le dossier de confiance.....	11
S5. Notes importantes sur la configuration.....	11
1. N'utilisez pas de drapeaux issus d'une source en ligne.....	12
2. Langue.....	13
3. Icône de page Paramètres d'impression	13
4. Version cahier d'exercices	13
5. Date de sauvegarde.....	13
6. Exporter les données	13
7. Importation des données	14
8. Données claires	14
9. Points par résultat / Langue locale / Section Tie-breaker	14
10. Scène	15
11. Match	16
12. Date.....	16
13. Heure (EST)	16
14. Heure (Local)	16
15. Affrontement.....	16
16. Groupe	17
17. Lieu	17
18. Ville	17
19. Pays.....	17
20. MD.....	17
21. Naviguer vers le menu déroulant	17
22. Classement FIFA	19
23. Équipes.....	20
24. Code de pays	20
25. Drapeau.....	20

26. Partie récente.....	20
27. Page Wikipédia de l'équipe	20
28. En-tête de section UEFA Path.....	22
29. Icône de capture de section de chemin	22
30. Loge des gagnants.....	22
31. Icône de capture complète	23
32. Classement FIFA	23
33. Équipes.....	23
34. Code.....	23
35. Drapeau.....	23
36. Partie récente.....	23
37. Page Wikipédia de l'équipe	23
38. Section Calendrier/résultats du parcours	24
39. Match	24
40. Maison.....	24
41. HG / AG.....	24
42. À l'extérieur	24
43. Vainqueur au tir au but.....	25
44. Vainqueur	25
45. Décidé par	25
46. Notes.....	25
47. En-tête de section de trajet intercontinental	26
48. Icône de capture de section de chemin	26
49. Loge des gagnants	26
50. Icône de capture complète	27
51. Classement FIFA	27
52. Équipes.....	27
53. Code.....	27
54. Drapeau.....	27
55. Partie récente.....	27
56. Page Wikipédia de l'équipe	27
57. Section Calendrier/résultats du parcours	28
58. Match	28
59. Maison.....	28

60. HG / AG.....	28
61. À l'extérieur	28
62. Gagnant au titre de penalty	29
63. Vainqueur	29
64. Décidé par	29
65. Notes.....	29
66. Message d'avertissement/statut lié	29
67. Insigne de groupe	30
68. Section des matchs de groupe	30
69. Match	30
70. MD.....	31
71. Date/Heure (ET).....	31
72. Section d'entrée des résultats des matchs de groupe.....	31
73. HG / AG.....	31
74. Résultat	31
75. Joué.....	31
76. Section classement.....	32
77. Grade	32
78. Équipes.....	32
79. PLD / W / D / L / GF / GA / GD / PTS.....	32
80. Décidé par	32
81. Légendes du classement	32
82. Section Fair Play.....	33
83. Équipes.....	33
84. YC / IR / DR / Y+DR.....	33
85. Score FP	33
86. Classement FIFA	33
87. Légendes du fair-play	33
Étape 1 — Commencez par les scores de groupe réels.	35
Étape 2 — Les points créent la première égalité.....	35
Étape 3 — Le tableau de notation automatique laisse toujours le groupe non résolu.	35
Étape 4 — Lisez attentivement la rubrique Décidé Par.	35
Étape 5 — Entrez les valeurs de Fair Play pour l'égalité non résolue.	36
Étape 6 — FIFA Rank devient le dernier plan de secours.....	36

Lecture finale du scénario 1	36
Qu'est-ce qui a changé entre le Scénario 1 et le Scénario 2	37
Comment le flux de travail évolue dans le Scénario 2.....	37
Pourquoi les étiquettes de Décidé par changent.....	37
Gros message à retenir des deux scénarios.....	38
89. Section des meilleures équipes classées 3e	39
90. Groupe / Classement FIFA / Équipe classée 3e	39
91. Pts / GD / GF	40
92. Classement du groupe.....	40
93. Qualifier ?	40
94. Top 8 Équipes qualifiées 3e.....	40
95. Notes.....	40
96. Section des 32.....	41
97. Match / Date (ET) / Heure (ET).....	41
98. Emplacement domicile / Équipe locale.....	41
99. HG / AG.....	41
100. Équipe visiteuse / Emplacement extérieur	41
101. Vainqueur	41
102. Vainqueur de tirs au but	42
103. Notes	42
104. Exemple d'égalité : République de Corée contre Canada	42
105. Présentation des tableaux.....	43
106. En-tête ronde	44
107. Cartes de rencontre du tour des 32.....	44
108. Cases de score et libelles de référence des gagnants.....	44
109. Lignes de progression	44
110. Finale / Prestation de champion	44
111. Box pour les 3e et 4e places	45
112. Tableau du classement final	45
113. Exemple d'égalité retenu dans le tableau : République de Corée vs. Canada	45

Guide de mise en place du cahier d'exercices - Après téléchargement

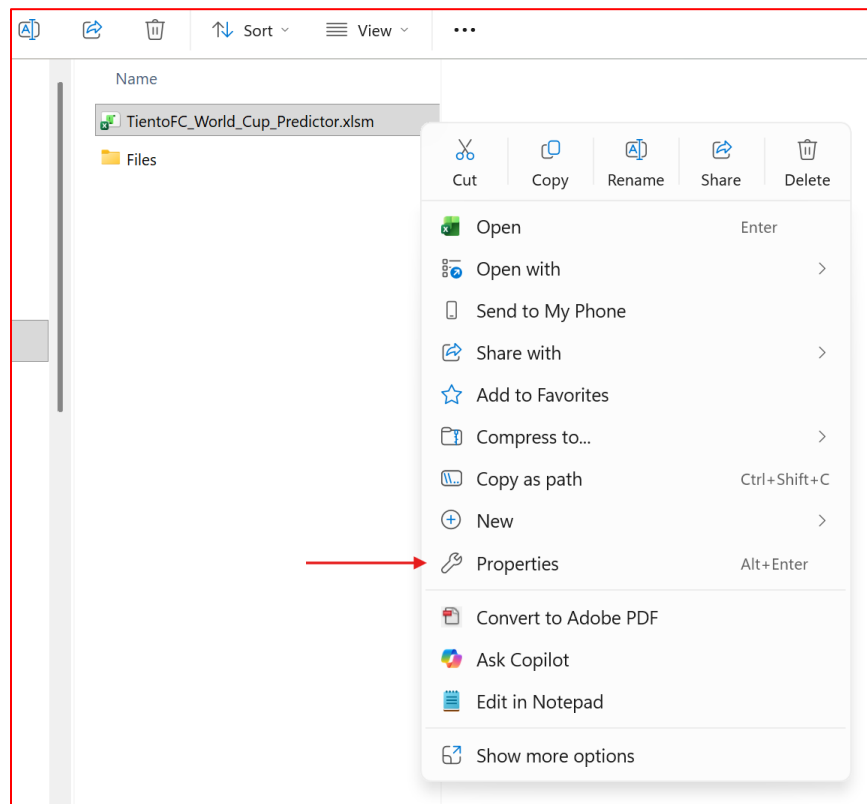
Avant d'utiliser le prédicteur de la Coupe du Monde TientoFC, configurez le classeur téléchargé afin qu'Excel puisse l'ouvrir correctement et permettre aux macros du cahier de s'exécuter. **Utilisez la version bureau de Microsoft Excel pour ce classeur.** Excel pour le web/navigateur ne fonctionne pas avec les macros VBA utilisées pour la navigation, l'exportation/importation, les captures d'écran et l'automatisation des cahiers d'exercices.

S1. Aperçu de la configuration et exigence d'Excel sur le bureau

- **Ce que cela règle :** Les fichiers Excel téléchargés avec macros peuvent être bloqués par Windows ou par les paramètres de sécurité d'Excel. Si le classeur s'ouvre mais que les boutons, la traduction, la capture d'écran ou les fonctions d'import/export ne fonctionnent pas, le fichier peut ne pas encore être fiable.
- **Flux de travail recommandé :** Essayez d'abord la méthode du déblocage unique. Si vous prévoyez de garder le classeur dans un dossier dédié, ajoutez ce dossier comme un emplacement de confiance pour que les futurs fichiers du classeur s'ouvrent plus facilement.
- **Note de sécurité importante :** ne débloquez ou ne faites confiance qu'aux fichiers et dossiers que vous avez intentionnellement téléchargés depuis TientoFC et que vous contrôlez personnellement.

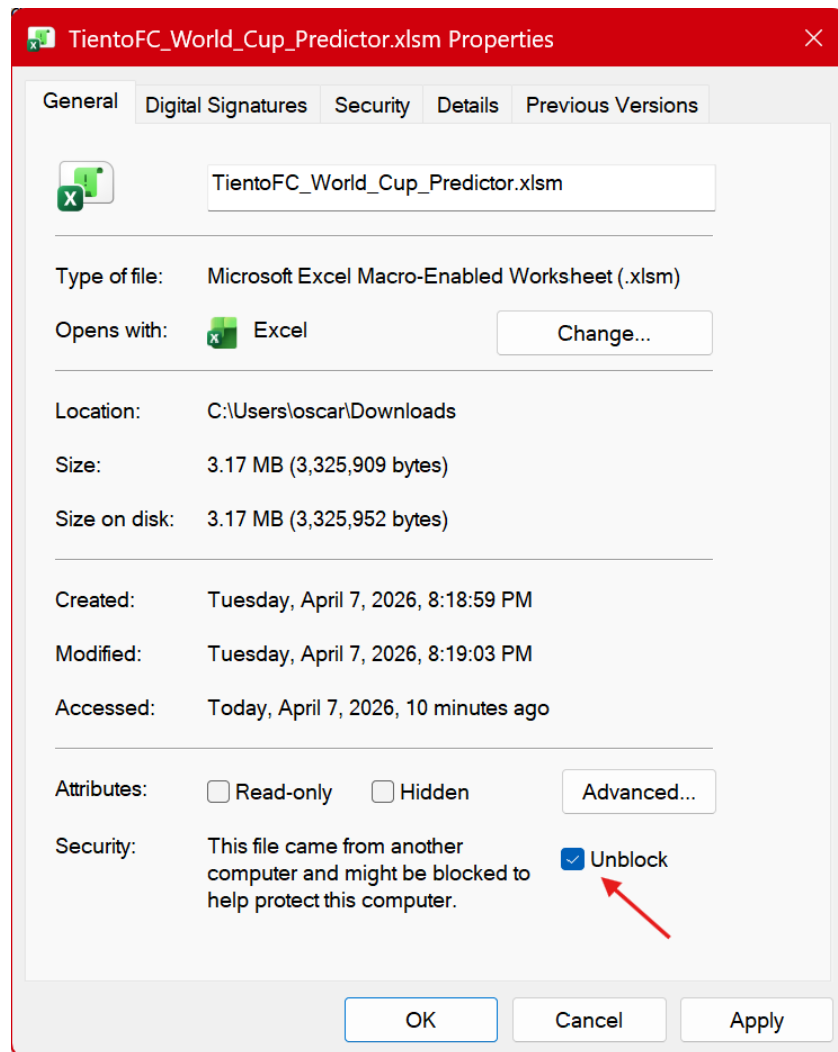
S2. Option 1 : Débloquer le cahier téléchargé

- **Utilisez ceci quand :** Excel indique que les macros ont été bloquées parce que le fichier vient d'internet, ou lorsque Windows affiche une case à cocher Débloquer dans les propriétés du fichier.
- **Étape 1 :** Fermez Excel si le classeur est déjà ouvert. Ensuite, ouvrez l'Explorateur fichiers et trouvez le fichier de cahier d'exercices .xlsm téléchargé.



Capture d'écran de configuration 1. Faites un clic droit sur le fichier du classeur et choisissez Propriétés.

- **Étape 2 :** Faites un clic droit sur le fichier du cahier d'exercices, choisissez Propriétés, et restez sur l'onglet Général.
- **Étape 3 :** Près du bas de la fenêtre Propriétés, cochez Débloquer, puis cliquez sur Appliquer et OK.

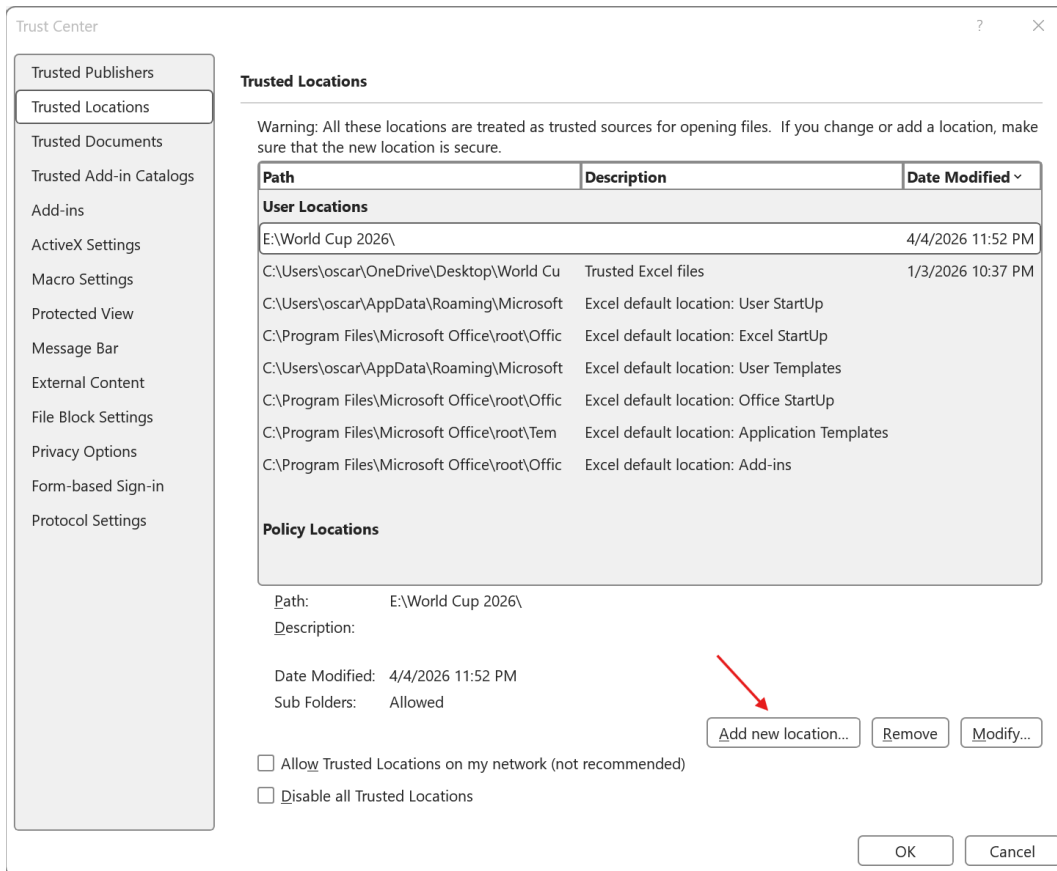


Capture d'écran de configuration 2. Cochez Déblocage, puis appliquez le changement avant de rouvrir le cahier.

- **Étape 4 :** Ouvrez à nouveau le classeur dans l'application Excel de bureau. Si Excel demande s'il faut activer le contenu, activez-le seulement si vous faites confiance à la source du classeur.

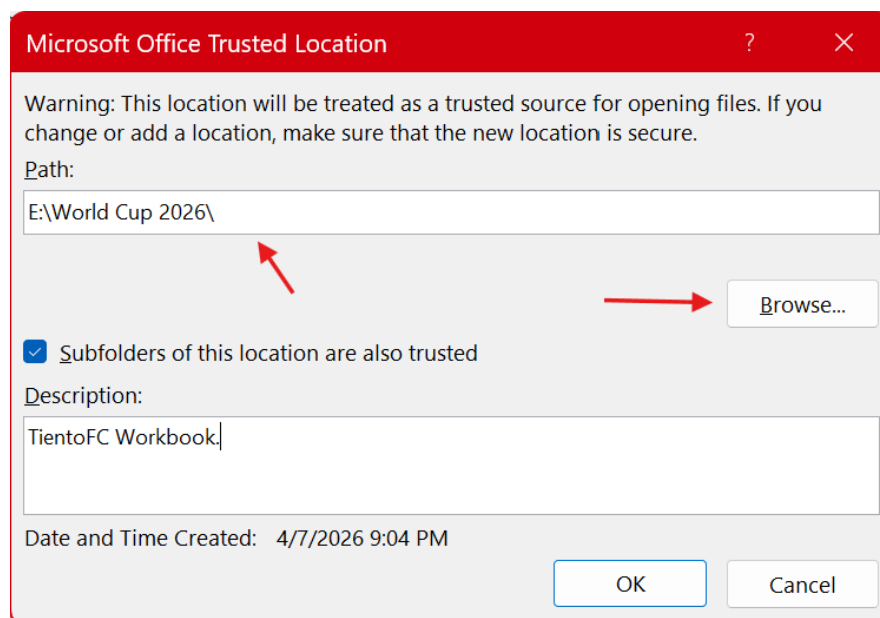
S3. Option 2 : Ajouter un emplacement de confiance dans Excel

- **Utilisez ceci :** Vous souhaitez un dossier dédié où le classeur TientoFC peut être stocké et ouvert sans avoir à gérer à plusieurs reprises des invites de macro-blocage.
- **Étape 1 :** Ouvrez Excel, puis allez dans Options de > > Centre de confiance > Paramètres du Centre > Emplacements de confiance.
- **Étape 2 :** Sur l'écran Lieux de confiance, cliquez sur Ajouter un nouveau lieu.



Capture d'écran de configuration 3. Dans Excel Trust Center, ouvrez Emplacements de confiance et cliquez sur Ajouter un nouvel emplacement.

- **Étape 3 :** Parcourez le dossier où vous souhaitez garder le classeur, ou tapez directement le chemin du dossier. Par exemple, vous pouvez créer un dossier comme E :\World Cup 2026\ ou un autre dossier que vous contrôlez.



Capture d'écran de configuration 4. Choisissez le dossier de classement de confiance, autorisez les sous-dossiers si besoin, et ajoutez une description claire.

S4. Déplacez/ouvrez le classeur depuis le dossier de confiance

- **Étape 1** : Déplacez le classeur d'exercices TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm dans le dossier de confiance que vous venez de créer ou sélectionner.
- **Étape 2** : Ouvrez le classeur depuis ce dossier de confiance via l'application Excel de bureau.
- **Étape 3** : Gardez les fichiers de classeurs associés, les exportations et les captures d'écran dans le même dossier organisé si vous souhaitez que le flux de travail du classeur soit plus facile à gérer.

S5. Notes importantes sur la configuration

- **Excel de bureau est obligatoire** : la version navigateur d'Excel ne fait pas tourner les macros du classeur de calcul.
- **Les nouveaux téléchargements peuvent devoir être configurés à nouveau** : si vous téléchargez une copie fraîche plus tard, Windows peut marquer ce nouveau fichier comme provenant d'Internet, donc vous devrez peut-être débloquer cette nouvelle copie aussi.
- **Les ordinateurs gérés peuvent être restreints** : les ordinateurs gérés par l'école, le travail ou l'organisation peuvent appliquer des politiques qui bloquent toujours les macros ou les emplacements de confiance. Si cela arrive, contactez votre administrateur informatique.
- **Les dossiers cloud peuvent se comporter différemment** : OneDrive, SharePoint ou d'autres dossiers synchronisés peuvent avoir des règles de sécurité supplémentaires. Si les macros continuent d'être bloquées, essayez un dossier de confiance local que vous contrôlez.

Guide utilisateur - onglet Paramètres

Les utilisateurs peuvent basculer entre les sources de drapeaux en ligne et locales, sélectionner la langue d'affichage, imprimer la page de paramètres, consulter la version du classeur et la date de sauvegarde, et gérer les données en les exportant, en les important ou en les effaçant. L'onglet inclut également les règles de score et les références aux bris d'égalité.

Workbook Global settings	
Don't use flags from online source.	☐
Language	English ▼
Workbook Version	2026 WC Predictor v1 3
Save Date	5/19/26 9:35 PM

Export Data 6

Import Data 7

Clear Data 8

Points per result 9	
Local Language	English ▼
Win	3
Draw	1
Loss	0

Tiebreaker (auto sort key used)

Pts, then Goal Difference, then Goals For.

Figure 1. onglet Paramètres annotés

1. N'utilisez pas de drapeaux issus d'une source en ligne

- Ce que ça fait : Ça change la façon dont les images de drapeau sont chargées dans le classeur. Lorsqu'il n'est pas coché, le classeur extrait les drapeaux des URL en ligne en fonction des codes de pays stockés. Une fois vérifié, il cesse d'utiliser la source en ligne et passe aux images de drapeaux mappées localement stockées dans la configuration de l'aide du cahier d'exercices.
- Comment l'utiliser : Activez cette fonction lorsque les images en ligne ne se chargent pas correctement, lorsque le contenu externe est bloqué par Excel ou la politique réseau, ou lorsque vous souhaitez que le

classeur se comporte davantage comme un fichier hors ligne. Laissez-le désactivé quand vous voulez la vérification normale du drapeau en ligne.

- Note importante : Les codes pays restent importants car ils font toujours partie de la logique de recherche de drapeaux ailleurs dans le cahier d'exercices.

2. Langue

- Ce que cela fait : Modifie le langage principal du cahier d'exercices pour les étiquettes, invites, titres et texte d'interface traduit pris en charge.
- Comment l'utiliser : Ouvrez le menu déroulant et choisissez le langage que vous souhaitez utiliser pour le cahier. Après l'avoir sélectionné, laissez le cahier d'exercices un moment pour rafraîchir le texte traduit dans les onglets.
- Note importante : cela contrôle le langage principal de l'interface du classeur. Le paramètre distinct de langue locale plus bas sur la page peut aider à garder le sélecteur de langue lisible dans votre langue préférée.

3. Icône de page Paramètres d'impression

- Ce que ça fait : Lance la macro d'impression du classeur pour la feuille courante en utilisant la mise en page prédéfinie de cette page.
- Comment l'utiliser : Cliquez sur l'icône de l'imprimante lorsque vous souhaitez une copie imprimée ou PDF de la page des paramètres telle qu'elle est actuellement agencée.
- Note importante : Selon le comportement d'Excel et de l'imprimante, cela peut ouvrir la boîte de dialogue d'impression, lancer l'aperçu d'impression ou envoyer la page via la routine d'impression prédéfinie du cahier d'exercices.

4. Version cahier d'exercices

- Ce que ça fait : Affiche la construction spécifique de cahier d'exercices que vous utilisez, comme « 2026 WC Predictor v1 ».
- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme référence pour suivre des instructions, comparer des fichiers, signaler un problème ou vérifier si une étape du guide correspond à la version de votre cahier d'exercices.
- Note importante : Il s'agit normalement d'un champ d'information, pas d'un élément que l'utilisateur modifie directement.

5. Date de sauvegarde

- Ce que ça fait : Indique la date et l'heure de la dernière sauvegarde du cahier.
- Comment l'utiliser : vérifiez cela avant d'exporter, importer, partager ou rouvrir une ancienne copie afin de savoir si vous travaillez dans le fichier le plus récent.
- Note importante : cela est généralement mis à jour par le processus de classement ou de sauvegarde plutôt que par une saisie directe de l'utilisateur.

6. Exporter les données

- Ce que cela fait : crée un fichier de données externe contenant les entrées prédictives mappées du cahier d'exercices afin que vous puissiez sauvegarder vos progrès ou les transférer dans une autre copie du cahier.
- Comment l'utiliser : Cliquez sur Exporter les données, choisissez l'emplacement de sauvegarde et le nom du fichier quand on vous le demande, puis attendez que le processus d'exportation se termine avant de fermer Excel ou de changer de fichier.

- Bonnes pratiques : Utilisez ceci avant de vider les données, avant de tester des changements majeurs, et avant d'importer un autre fichier sur vos entrées de classement actuelles.

7. Importation des données

- Ce que ça fait : Charge les données prédictives d'un fichier précédemment exporté dans le classeur.
- Comment l'utiliser : Cliquez sur Importer des données, parcourez le bon fichier d'exportation, confirmez les invites, et attendez que le classeur termine de restaurer les entrées mappées.
- Note importante : l'importation peut remplacer les données saisies dans les zones cartographiées, donc faites d'abord une exportation neuve si vous souhaitez conserver votre version actuelle.

8. Données claires

- Ce que cela fait : Supprime les entrées prédictives saisies et réinitialise les zones d'entrée cartographiées dans le cahier d'exercices à un état propre.
- Comment l'utiliser : Cliquez sur Effacer les données uniquement lorsque vous êtes sûr de vouloir effacer les prédictions ou résultats actuels. Lisez attentivement la consigne de confirmation avant de l'accepter.
- Bonne pratique : exportez d'abord vos données afin de pouvoir les restaurer plus tard si besoin.

9. Points par résultat / Langue locale / Section Tie-breaker

- Ce qu'il fait : Cette section inférieure combine trois contrôles et références liés : le sélecteur de langue locale, les règles de points par résultat et la note de tri automatique du premier passage du classeur.
- Local Language vous permet de garder l'interface de sélection de langue lisible dans votre langue préférée.
- Victoire / Match nul / Défaite montre le système de points actuellement utilisé pour le classement des groupes.
- La ligne de bris d'égalité montre l'ordre automatique principal du classement des points, puis la différence de buts, puis les buts pour.
- Comment l'utiliser : Définissez d'abord la langue locale si vous voulez que les noms des langues dans le sélecteur restent familiers même après avoir traduit le cahier, puis utilisez les lignes de score et de départage comme référence rapide lors de la révision des tableaux de groupe.
- Note importante : La ligne de bris d'égalité montrée ici est la clé d'auto-tri du cahier d'exercices, et non la résolution complète de bout en bout pour chaque égalité avancée. Dans les cas d'égalité plus profonds, le cahier peut toujours continuer dans la logique Fair Play, Head-to-Head ou FIFA Ranking ailleurs dans le guide.

Guide utilisateur - onglet Liste des correspondances

Affiche des informations détaillées sur le calendrier, incluant la phase du tournoi, le numéro de match unique, la date, les heures de coup d'envoi en heure EST et locale, les équipes ou place-t-off, le groupe, le lieu (avec des liens Google Maps), la ville, le pays, le regroupement des jours de match, ainsi qu'un menu déroulant pour un accès facile à la feuille.

Utilisez l'image numérotée ci-dessous ainsi que les explications numérotées correspondantes qui suivent. **Les affrontements montrés dans cette capture d'écran sont des exemples de rangées préremplies pour démonstration uniquement et ne sont pas des matchs officiels de tournoi.** Les noms des sites dans la colonne Lieux sont des liens cliquables qui ouvrent le stade hôte dans Google Maps.

TFC

</

Figure 3. onglet Liste des matchs

10. Scène

- **Ce qu'elle montre :** Identifie la phase de tournoi pour cette rangée, comme la phase de groupes ou un tour à élimination directe.
- **Comment l'utiliser :** Utilisez-le d'abord pour comprendre à quelle partie de la compétition appartient le match indiqué.
- **Comportement lié/référence :** Ce champ aide à séparer les lignes de calendrier liées aux onglets de groupe des lignes liées aux pages éliminatoires.

11. Match

- **Ce qu'il montre** : Le numéro de match unique attribué à un match spécifique. Considérez cela comme l'identifiant de jeu individuel de la rangée.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez le numéro de correspondance chaque fois que vous devez tracer un jeu exact à travers des formules, notes, instructions, exportations, importations ou autres feuilles.
- **Comportement lié/référence** : C'est l'un des principaux champs de référence croisés car une correspondance spécifique peut être associée par un numéro dans tout le cahier.
- **Distinction importante** : Match identifie un match précis. Contrairement à MD, il ne regroupe pas plusieurs jeux sous la même étiquette de jour.

12. Date

- **Ce qu'il montre** : La date du calendrier du match, affichée au format AAAAAAAAAA-DD dans cette capture d'écran.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour revoir l'ordre chronologique du calendrier et confirmer quand un match doit être joué.
- **Comportement lié/référence** : La date fait partie des données de référence du calendrier qui peuvent être réutilisées partout où les détails du lancement sont affichés ailleurs dans le classeur.

13. Heure (EST)

- **Ce qu'il montre** : L'heure du coup d'envoi convertie à l'heure de l'Est pour référence rapide.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez ce moment comme moment de planification si vous consultez le planning depuis le fuseau horaire de l'est des États-Unis.
- **Note importante** : comparez ce champ avec l'heure (locale) lorsque vous souhaitez voir à la fois l'heure de projection locale et l'heure locale du lieu d'accueil.

14. Heure (Local)

- **Ce qu'il montre** : l'heure d'ouverture locale au lieu ou à la ville hôte.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour vérifier le calendrier officiel local, les horaires de déplacement ou l'heure de début du match au stade lui-même.
- **Note importante** : C'est particulièrement utile lorsque l'heure de la ville hôte diffère du fuseau horaire de visionnage de l'utilisateur.

15. Affrontement

- **Ce qu'il montre** : Les deux camps assignés à cette rangée de match, y compris les équipes confirmées et les entrées provisoires non résolues.
- **Comment l'utiliser** : Lisez cette chronique pour savoir qui jouera à chaque rencontre. Au fur et à mesure que les résultats sont saisis ailleurs dans le cahier, les espaces fixes peuvent automatiquement se transformer en noms d'équipe finaux.
- **Pourquoi les places provisoires apparaissent** : Des places temporaires comme [UEFA Path A Winner] ou [Intercontinental Path 1 Winner] apparaissent lorsque cette place dépend d'un vainqueur qualifié ou de playoffs qui n'a pas encore été finalisé. Le cahier conserve le lieu provisoire afin que la structure du planning reste en place avant que l'équipe finale ne soit connue.
- **Comportement lié/référence** : C'est l'un des principaux champs à tabulation croisée. Il peut extraire les noms des équipes ou des places non résolues provenant des pays, des qualifications UEFA, des playoffs intercontinentaux, et plus tard de la logique de progression de groupes/éliminatoires selon le match.

- Note importante : cette capture d'écran du guide est une vue de démonstration. Il mélange des matchups préremplis avec des emplacements provisoires non résolus afin que les utilisateurs puissent voir comment le cahier affiche à la fois les équipes confirmées et les qualifiés non encore décidés.

16. Groupe

- **Ce qu'elle montre** : La lettre de groupe associée à la correspondance, comme A, B, C, etc.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour déterminer rapidement à quelle feuille de groupes appartient le match lors de la phase de groupes.
- **Comportement lié/référence** : C'est un connecteur direct aux onglets correspondants du Groupe A-L et cela aide à relier les lignes de calendrier à la zone correcte des classements/résultats.

17. Lieu

- **Ce qu'il montre** : Le nom du stade ou du lieu qui accueille le match.
- **Comment l'utiliser** : Les noms des lieux sont des liens hypertextes en bleu soulignés. Cliquez sur le nom d'un site pour ouvrir un lien Google Maps pour ce stade.
- **Comportement lié/référence** : Cette colonne contient des données de référence de calendrier ainsi qu'un lien web externe. Le lien hypertexte mène à Google Maps plutôt qu'à un autre onglet de cahier d'exercices.

18. Ville

- **Ce qu'il montre** : la ville hôte ou la zone métropolitaine du lieu indiqué.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le comme référence géographique rapide lors de la comparaison des sites hôtes ou de la vérification de l'endroit où se joue le match.
- **Comportement lié/de référence** : La ville travaille généralement avec le lieu et le pays dans le cadre des données de référence de localisation du cahier d'exercices.

19. Pays

- **Ce qu'il montre** : Le pays hôte où se trouve le lieu.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour distinguer si le site de correspondance se trouve aux États-Unis, au Mexique ou au Canada.
- **Comportement lié/référence** : Ce champ prend en compte les informations de référence hôte-lieu du cahier d'exercices et aide à confirmer le pays du lieu en un coup d'œil.

20. MD

- **Ce qu'elle montre** : L'identifiant de jour de match pour le bloc de calendrier auquel appartient cette ligne.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez MD pour regrouper ou comparer les correspondances qui appartiennent au même bloc de jour.
- **Différence avec Match** : Match est le numéro unique pour un match spécifique. MD regroupe plusieurs rencontres qui se déroulent au même jour. En d'autres termes, de nombreux numéros de correspondance différents peuvent partager une valeur MD.
- **Comportement lié/référence** : MD est utile pour trier, revoir ou organiser le planning par groupe de jour plutôt que par identifiant individuel de l'équipe.

21. Naviguer vers le menu déroulant

- **Ce qu'il montre** : un contrôle de navigation dans le classeur d'exercices qui permet de passer à une autre feuille sans cliquer manuellement sur les onglets de la feuille.

- **Comment l'utiliser :** Ouvrez le menu déroulant, sélectionnez la feuille que vous voulez, et le cahier basculera immédiatement vers cet onglet.
- **Comportement lié/référence :** Ce contrôle relie votre position actuelle à d'autres onglets du cahier et est particulièrement utile lorsque de nombreuses feuilles sont présentes.

Guide utilisateur - onglet Pays

Contient des listes maîtresses d'équipes avec des classements FIFA, des codes pays pour la récupération de drapeaux, des images de drapeaux, des liens vers des matchs récents et des pages Wikipédia. Les places provisoires restent pour les qualifications non résolues, et les classements aident à trier et référencer les équipes dans le cahier d'exercices.

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=arZejRmZxk	https://en.wikipedia.org/wiki/Morocco_national_football_team
83	Haiti	ht		https://www.youtube.com/watch?v=VYPuJc693eg	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=u8fkKQnogw	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]				

Figure 4. onglet Pays annotés

22. Classement FIFA

- **Ce qu'il montre** : affiche le classement mondial actuel de la FIFA pour chaque pays/équipe confirmé listé dans ce tableau de référence.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le comme un indicateur rapide de force ou de référence lors de la relecture de la liste des équipes ou de la comparaison des pays dans le cahier.
- **Comportement provisoire** : Certaines entrées provisoires non résolues, comme les vainqueurs des qualifications ou des playoffs, affichent une valeur de classement de 1000. Cela est fait uniquement pour le classement/tri du cahier d'exercices, afin que le substitut non résolu reste en bas jusqu'à ce que la véritable équipe soit connue.
- **Note importante** : Une fois le véritable gagnant connu et remplacé le substitut, l'équipe réelle et son classement réel peuvent alors être mis en place de la valeur temporaire de 1000.

23. Équipes

- **Ce qu'il montre** : Liste les noms des équipes maîtres utilisés dans le cahier, incluant à la fois les pays confirmés et les places non résolues comme [UEFA Path D Winner].
- **Comment l'utiliser** : Considérez cela comme la liste centrale de références des noms d'équipe. Lorsque les noms des équipes sont mis à jour ici, ces noms peuvent être transférés à d'autres zones de cahiers d'exercices qui dépendent de cette liste maîtresse.
- **Comportement lié/référence** : C'est l'une des colonnes de référence croisées les plus importantes car les calendriers de groupe, les classements, les listes de matchs et les références éliminatoires peuvent tous dépendre des noms stockés ici.
- **Pourquoi les placeholders apparaissent** : Les placeholders restent dans cette liste jusqu'à ce que le vainqueur des qualifications ou des playoffs correspondant soit décidé. Cela permet à la structure du cahier de travail de rester complète même avant que chaque équipe finale ne soit connue.

24. Code de pays

- **Ce qu'il montre** : Stocke le code pays utilisé pour tirer le drapeau de l'équipe à partir de sources en ligne. Dans la capture d'écran, des exemples incluent mx, za, kr, ca et us.
- **Comment l'utiliser** : Saisissez ou vérifiez le code correct pour chaque équipe confirmée afin que le classeur puisse récupérer la bonne image de drapeau.
- **Note importante** : Si le code manque ou est incorrect, le drapeau peut ne pas se charger correctement. Les rangées provisoires sont souvent vides ici jusqu'à ce que l'équipe gagnante réelle soit connue.
- **Bonnes pratiques** : Gardez ces codes cohérents et précis car ils supportent l'affichage des drapeaux dans cet onglet et dans d'autres zones de calendrier/classement qui réutilisent les mêmes données de référence d'équipe.

25. Drapeau

- **Ce qu'il montre** : Affiche l'image du drapeau du pays associée au code dans la colonne Code du pays.
- **Comment l'utiliser** : Si un drapeau n'apparaît pas correctement, vérifiez d'abord l'entrée du code pays pour cette ligne.
- **Comportement lié/référence** : Les drapeaux présentés ici font partie de la référence visuelle principale de l'équipe du cahier d'exercices et peuvent aider à alimenter ou valider les affichages des drapeaux ailleurs dans le cahier.
- **Note importante** : les lignes provisoires restent généralement vides dans cette colonne jusqu'à ce que le pays réel soit déterminé.

26. Partie récente

- **Ce qu'il montre** : contient un lien vers un match récent, un moment fort ou une autre référence externe associée à cette équipe.
- **Comment l'utiliser** : Cliquez sur le lien pour ouvrir la page référencée dans votre navigateur. Sur la capture d'écran, il semble s'agir de liens vidéo externes/références.
- **Note importante** : C'est un champ de commodité/référence pour l'utilisateur. Cela ne fait pas partie de la logique du classement ou de la logique des points du cahier d'exercices.

27. Page Wikipédia de l'équipe

- **Ce qu'il montre** : Contient un lien direct vers la page Wikipédia de l'équipe pour un accès rapide au contexte et aux références.

- **Comment l'utiliser :** Cliquez sur le lien pour ouvrir la page Wikipédia de l'équipe si vous souhaitez en savoir plus sur l'équipe nationale de ce pays.
- **Note importante :** ceci est un lien de référence externe uniquement. Cela aide à la recherche et au contexte, mais ne fait pas avancer les calculs du cahier d'exercices.
- **Comportement lié/référence :** Comme dans le jeu récent, cette colonne ajoute du matériel de référence externe optionnel tandis que le reste de la ligne continue de servir de données de référence internes pour le cahier d'exercices.

Guide utilisateur – onglet Qualifications UEFA

Organisé par parcours de playoffs (par exemple, Chemin A), affichant les listes d'équipes avec les classements FIFA, les codes, les drapeaux, les matchs récents et les liens Wikipédia. Les matchs permettent d'inscrire les buts à domicile et à l'extérieur, les tirs au but gagnants en cas d'égalité, et la détermination automatique des points gagnants, avec la possibilité de capturer des parcours individuels ou des tracés complets sous forme d'images.

Slot	FIFA rank	Teams	Code	Flag	Recent Game	Team's Wikipedia Page
T1	13	Italy	it		https://www.youtube.com/watch?v=o9vCqjVoG8	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=UraNFb088	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

Figure 5. Liste annotée des équipes des qualifications UEFA

28. En-tête de section UEFA Path

- **Ce qu'il montre** : Identifie le parcours spécifique des playoffs UEFA que vous regardez, comme le parcours UEFA A. La même structure générale se répète pour les autres chemins UEFA sur le même onglet.
- **Comment l'utiliser** : Travaillez un chemin à la fois. Chaque parcours a sa propre liste d'équipes, ses matchs, ses options de gagnant et de capture.
- **Similarité avec l'onglet Pays** : La liste des équipes ci-dessous fonctionne comme une version spécifique à un chemin de l'onglet Pays. C'est là que les équipes sur ce parcours sont définies et maintenues.

29. Icône de capture de section de chemin

- **Ce que ça fait** : La petite icône d'image à côté de la boîte Winner ne capture que cette section de chemin individuelle et la sauvegarde comme image PNG.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le lorsque vous souhaitez une exportation propre d'un seul chemin, comme UEFA Path A, sans capturer tout le layout des qualifications UEFA.
- **Utilisation typique** : Utile pour partager un seul crochet de chemin ou publier une image de résultat sur un seul chemin.

30. Loge des gagnants

- **Ce que cela montre** : Affiche le vainqueur actuel de ce parcours UEFA. Avant que le chemin ne soit résolu, il peut afficher un lieu de placement tel que [UEFA Path A Winner].
- **Comportement lié/référence** : Une fois le chemin décidé, ce gagnant devient l'équipe résolue qui peut alimenter d'autres sections de cahiers d'exercices qui font référence au gagnant du chemin UEFA.

- **Note importante** : Cette boîte se met à jour en fonction des résultats des rencontres saisies dans la section du match de ce parcours.

31. Icône de capture complète

- **Ce que cela fait** : La petite icône d'image près du coin supérieur droit de la zone des qualifications UEFA capture l'ensemble de la disposition des matchs des qualifications UEFA et l'enregistre en PNG.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le lorsque vous souhaitez une seule exportation montrant la vue plus large des qualifications UEFA au lieu d'une section de chemin unique.

32. Classement FIFA

- **Ce qu'il affiche** : affiche le classement mondial FIFA actuel pour chaque équipe listée dans ce chemin.
- **Comment l'utiliser** : Le classement peut être défini ou mis à jour ici pour les équipes suivant ce parcours.
- **Similarité avec l'onglet Pays** : Cela fonctionne de la même manière que le champ Classement FIFA dans l'onglet Pays, mais ici il est géré spécifiquement pour les équipes assignées à ce parcours UEFA.

33. Équipes

- **Ce qu'il montre** : Liste les équipes attribuées aux emplacements de chemin, comme T1 à T4.
- **Comment l'utiliser** : Modifiez les noms des équipes ici si besoin. Ces noms d'équipes sont ensuite utilisés dans la section calendrier ci-dessous.
- **Note importante** : Comme cette section se comporte comme une liste de références d'équipe spécifique à un chemin plus petit, il est important de garder les noms d'équipes exacts ici pour le reste de la logique du chemin.

34. Code

- **Ce qu'il montre** : Stocke le code du drapeau utilisé pour extraire l'image du drapeau de l'équipe.
- **Comment l'utiliser** : Mettez à jour le code de drapeau de l'équipe ici. C'est l'un des principaux champs modifiables dans la liste des équipes.
- **Note importante** : Le code doit correspondre à la bonne équipe afin que le drapeau approprié soit affiché.

35. Drapeau

- **Ce qu'il montre** : Affiche le drapeau de l'équipe basé sur le code saisi dans la colonne Code.
- **Comment l'utiliser** : Il s'agit principalement d'un champ de confirmation visuelle. Si le mauvais drapeau apparaît, vérifiez le champ de code de cette équipe.

36. Partie récente

- **Ce que ça fait** : Fournit un lien vers un match récent ou une vidéo de référence pour cette équipe.
- **Comment l'utiliser** : Cliquez sur le lien pour ouvrir une référence externe afin d'une relecture rapide, d'une recherche ou du contexte.

37. Page Wikipédia de l'équipe

- **Ce que cela fait** : fournit un lien hypertexte vers la page Wikipédia de cette équipe.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour des informations rapides de contexte et de référence sur l'équipe.

Calendrier / Résultats Entrée

UEFA Path A Fixtures / 38 (T: Goals; if tied, choose PK Winner)									
39	40	41 AG	42 ay	PK 43 er	44	De 45 Sy	46		
SF1	Italy	3 1	Northern Ireland		Italy	FT	Write notes here.		
SF2	Wales	0 1	Bosnia & Herzegovina		Bosnia & Herzegovina	FT			
Final	Italy	2 1	Bosnia & Herzegovina		Italy	FT			

Figure 6. Entrée/résultats annotés des qualifications UEFA

38. Section Calendrier/résultats du parcours

- **Ce qu'il montre** : Voici la zone d'entrée du match pour le parcours UEFA sélectionné.
- **Comment l'utiliser** : Saisissez les objectifs à temps plein pour chaque match. Si un match est à égalité au final, choisissez le gagnant des tirs pour le résoudre.
- **Structure** : Le parcours comprend la demi-finale 1, la demi-finale 2 et la finale. Le vainqueur final devient le vainqueur de ce parcours UEFA.
- **Comportement lié/référence** : Les résultats saisis ici déterminent les gagnants du match, le gagnant du chemin montré ci-dessus, ainsi que tout cadet de travail lié à ce gagnant du chemin UEFA.

39. Match

- **Ce qu'il montre** : Identifie chaque match dans le parcours, comme SF1, SF2 et Final.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le uniquement comme étiquette/référence du luminaire.
- **Note importante** : SF signifie Demi-finale.

40. Maison

- **Ce qu'il montre** : Affiche le nom et le drapeau de l'équipe locale.
- **Comportement lié/référence** : Ces équipes découlent de la liste ci-dessus.
- **Note importante** : Si vous modifiez un nom d'équipe ou un code de drapeau dans la liste des équipes du chemin, l'affichage du calendrier peut refléter cette mise à jour ici.

41. HG / AG

- **Ce que cela montre** : HG c'est But à domicile et AG c'est But à l'extérieur à la fin de la saison.
- **Comment l'utiliser** : Entrez le score final à la fin du temps réglementaire/à temps plein dans ces domaines.
- **Note importante** : Si le score est à égalité, entrez quand même le score final à égalité ici, puis utilisez le champ Gagnant des points pour départager l'égalité.

42. À l'extérieur

- **Ce qu'il montre** : affiche le nom et le drapeau de l'équipe visiteuse.
- **Comportement lié/référence** : Ce champ extrait également la liste des équipes et les précédents gagnants de matchs au fur et à mesure que le tableau avance.

43. Vainqueur au tir au but

- **Ce que cela fait** : Enregistrer quelle équipe a remporté le match aux tirs au but lorsque le score final est à égalité.
- **Comment l'utiliser** : Laissez ceci vide lorsque le match a un gagnant normal à la fin du match. Ne choisissez un gagnant de penalty que lorsque c'est nécessaire.

44. Vainqueur

- **Ce qu'il montre** : Affiche le gagnant résolu de ce match individuel.
- **Comment l'utiliser** : Ce champ reflète le résultat du match basé sur le score final ou le gagnant des tirs au point sélectionné.
- **Note importante** : Les vainqueurs des demi-finales accèdent à la finale, et le vainqueur de la finale devient le gagnant du chemin montré ci-dessus.

45. Décidé par

- **Ce qu'il montre** : indique comment le match a été décidé, par exemple les lancers francs pour le temps réglementaire ou les tirs au but pour les tirs au but.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le comme un champ d'audit/référence rapide pour confirmer comment le résultat a été résolu.

46. Notes

- **Ce que cela fait** : Fournit une zone de notes libre pour ce résultat de fixation ou de chemin.
- **Comment l'utiliser** : Utilisez-le pour les rappels, le contexte, les notes dérangées ou tout autre commentaire que vous souhaitez garder sur le chemin.

Guide utilisateur - onglet des playoffs intercontinentaux

Structure similaire à celles des qualifications UEFA, avec des chemins montrant les équipes, les drapeaux, les classements, les matchs récents, les liens Wikipédia et les rencontres avec les points et les entrées des tirs au but. Les avertissements apparaissent si les matchs décisifs restent à égalité sans résolution des pénalités. Les icônes de capture permettent d'exporter des sections de chemin ou des mises en page complètes.

Slot	First Rank	Teams	Code	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

Figure 7. Liste des équipes des playoffs intercontinentaux

47. En-tête de section de trajet intercontinental

- Ce qu'il montre : Identifie le parcours spécifique des Playoffs Intercontinentaux que vous observez, comme le parcours INTERCONTINENTAL 1. La même structure globale se répète pour les autres trajets intercontinentaux sur le même onglet.
- Comment l'utiliser : Travaillez un chemin à la fois. Chaque parcours a sa propre liste d'équipes, ses matchs, ses options de gagnant et de capture.
- Similarité avec l'onglet Pays : La liste des équipes ci-dessous fonctionne comme une version spécifique à un chemin de l'onglet Pays. C'est là que les équipes sur ce parcours sont définies et maintenues.

48. Icône de capture de section de chemin

- Ce que ça fait : La petite icône d'image à côté de la boîte Winner ne capture que cette section du chemin intercontinental individuelle et la sauvegarde comme image PNG.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le lorsque vous souhaitez une exportation propre d'un seul chemin, comme la Voie Intercontinentale 1, sans capturer toute la configuration des Playoffs Intercontinentaux.
- Utilisation typique : Utile pour partager un seul crochet de chemin ou publier une image de résultat sur un seul chemin.

49. Loge des gagnants

- Ce qu'il montre : Affiche le vainqueur actuel de ce trajet intercontinental. Avant que le chemin ne soit résolu, il peut afficher un indicateur comme [Gagnant du Chemin Intercontinental 1].

- Comportement lié/référence : Une fois le chemin décidé, ce gagnant devient l'équipe résolue qui peut alimenter d'autres zones de cahiers d'exercices faisant référence à ce gagnant du chemin intercontinental.
- Note importante : Cette boîte se met à jour en fonction des résultats des rencontres saisies dans la section du match de ce parcours.

50. Icône de capture complète

- Ce que cela fait : La petite icône photo près du coin supérieur droit de la zone des Playoffs Intercontinentaux capture l'ensemble de la disposition des matchs des Playoffs Intercontinentaux et l'enregistre en PNG.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le lorsque vous souhaitez une exportation montrant la vue plus large des Playoffs Intercontinentaux au lieu d'une section à chemin unique.

51. Classement FIFA

- Ce qu'il affiche : affiche le classement mondial FIFA actuel pour chaque équipe listée dans ce chemin.
- Comment l'utiliser : Le classement peut être défini ou mis à jour ici pour les équipes suivant ce parcours.
- Similarité avec l'onglet Pays : Cela fonctionne de la même manière que le champ Classement FIFA dans l'onglet Pays, mais ici il est géré spécifiquement pour les équipes assignées à ce parcours intercontinental.

52. Équipes

- Ce qu'il montre : Liste les équipes assignées aux emplacements de chemin, comme T1, T2, et toute entrée tête de série comme T3 Seeded.
- Comment l'utiliser : Modifiez les noms des équipes ici si besoin. Ces noms d'équipes sont ensuite utilisés dans la section calendrier ci-dessous.
- Note importante : Comme cette section se comporte comme une liste de références d'équipe spécifique à un chemin plus petit, il est important de garder les noms d'équipes exacts ici pour le reste de la logique du chemin.

53. Code

- Ce qu'il montre : Stocke le code du drapeau utilisé pour extraire l'image du drapeau de l'équipe.
- Comment l'utiliser : Mettez à jour le code de drapeau de l'équipe ici. C'est l'un des principaux champs modifiables dans la liste des équipes.
- Note importante : Le code doit correspondre à la bonne équipe afin que le drapeau approprié soit affiché.

54. Drapeau

- Ce qu'il montre : Affiche le drapeau de l'équipe basé sur le code saisi dans la colonne Code.
- Comment l'utiliser : Il s'agit principalement d'un champ de confirmation visuelle. Si le mauvais drapeau apparaît, vérifiez le champ de code de cette équipe.

55. Partie récente

- Ce que ça fait : Fournit un lien vers un match récent ou une vidéo de référence pour cette équipe.
- Comment l'utiliser : Cliquez sur le lien pour ouvrir une référence externe afin d'une relecture rapide, d'une recherche ou du contexte.

56. Page Wikipédia de l'équipe

- Ce que cela fait : fournit un lien hypertexte vers la page Wikipédia de cette équipe.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour des informations rapides de contexte et de référence sur l'équipe.

Calendrier / Résultats Entrée

58	57	59	60	61	62	63	64	65
INT Path 1 Fixtures	FT zone (tied choose PK Winner)							
SF1	New Caledonia	0 1	Jamaica	PK Winner	Jamaica	Jamaica	Dec By: Notes	
Seeded Final	Congo	2 2	Jamaica				FT test	
Final tied — choose PK Winner								
		66						

Figure 8. Calendrier/Résultats des Playoffs Intercontinentaux Entrée

57. Section Calendrier/résultats du parcours

- Ce qu'il montre : Voici la zone d'entrée de correspondance pour le trajet intercontinental sélectionné.
- Comment l'utiliser : Saisissez les objectifs à temps plein pour chaque match. Si un match est à égalité au final, choisissez le gagnant des tirs pour le résoudre.
- Structure : Cet exemple de parcours contient SF1 et une finale tête de série, ce qui signifie qu'une équipe tête de série entre plus tard dans le parcours au lieu de commencer en demi-finale.
- Comportement lié/référence : Les résultats saisis ici déterminent les gagnants du match, le gagnant du chemin montré ci-dessus, ainsi que tout livre de travail lié à ce gagnant du chemin intercontinental.

58. Match

- Ce qu'elle montre : Identifie chaque rencontre dans le parcours, comme SF1 et Finale Tête de Série.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le uniquement comme étiquette/référence du luminaire.
- Note importante : Finale tête de série indique qu'une équipe tête de série rejoint la voie à ce stade ultérieur.

59. Maison

- Ce qu'il montre : Affiche le nom et le drapeau de l'équipe locale.
- Comportement lié/de référence : Ces équipes découlent de la liste ci-dessus et de l'avancement des gagnants au fil du parcours.
- Note importante : Si vous modifiez un nom d'équipe ou un code de drapeau dans la liste des équipes du chemin, l'affichage du calendrier peut refléter cette mise à jour ici.

60. HG / AG

- Ce que cela montre : HG c'est But à domicile et AG c'est But à l'extérieur à la fin de la saison.
- Comment l'utiliser : Entrez le score final à la fin du temps réglementaire/à temps plein dans ces domaines.
- Note importante : Si le score est à égalité, entrez quand même le score final à égalité ici, puis utilisez le champ Gagnant des points pour départager l'égalité.

61. À l'extérieur

- Ce qu'il montre : affiche le nom et le drapeau de l'équipe visiteuse.
- Comportement lié/référence : Ce champ extrait également la liste des équipes et les précédents gagnants de matchs au fur et à mesure que le tableau avance.

62. Gagnant au titre de penalty

- Ce que cela fait : Enregistrer quelle équipe a remporté le match aux tirs au but lorsque le score final est à égalité.
- Comment l'utiliser : Laissez ceci vide lorsque le match a un gagnant normal à la fin du match. Ne choisissez un gagnant de penalty que lorsque c'est nécessaire.

63. Vainqueur

- Ce qu'il montre : Affiche le gagnant résolu de ce match individuel.
- Comment l'utiliser : Ce champ reflète le résultat du match basé sur le score final ou le gagnant des tirs au point sélectionné.
- Note importante : Le gagnant du chemin montré ci-dessus est déterminé par les gagnants résolus dans cette section.

64. Décidé par

- Ce qu'il montre : indique comment le match a été décidé, par exemple les lancers francs pour le temps réglementaire ou les tirs au but pour les tirs au but.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme un champ d'audit/référence rapide pour confirmer comment le résultat a été résolu.

65. Notes

- Ce que cela fait : Fournit une zone de notes libre pour ce résultat de fixation ou de chemin.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour les rappels, le contexte, les notes dérangées ou tout autre commentaire que vous souhaitez garder sur le chemin.

66. Message d'avertissement/statut lié

- Ce qu'il montre : Le message en bas à gauche apparaît lorsqu'un match décisif est toujours à égalité et qu'un penalty n'a pas encore été choisi.
- Comment l'utiliser : Considérez cela comme une invite pour sélectionner le gagnant des tirs au but pour ce match à égalité afin que le chemin puisse se résoudre complètement.
- Note importante : Dans l'exemple montré, l'avertissement indique que la finale est à égalité et qu'il faut encore un gagnant de pénalité avant que le gagnant du chemin puisse être finalisé.

Guide utilisateur – Onglets de groupe (A-L)

Chaque onglet de groupe comprend un badge de lettre, des matchs avec numéros de match, les jours de match, les dates/heures et les champs d'entrée de score. Les tableaux de classement calculent automatiquement les classements, les records d'équipe et les points, avec une colonne « Décidé par » expliquant les règles de bris d'égalité appliquées. Une section Fair Play permet d'entrer manuellement les dossiers disciplinaires pour résoudre les égalités, les scores et les classements FIFA servant de bris d'égalité supplémentaires. Les légendes précisent les abréviations utilisées.

Calendrier / Résultats Entrée

Match	MD	Date/Time (ET)	Home	MG	AG	Away	Result	Played
69	70	2026-06-11 15:00	Mexico	73	2	South Africa	74	75
2		2026-06-11 22:00	Korea Republic	1	3	Denmark	1-3	1
25		2026-06-18 12:00	Denmark	2	0	South Africa	2-0	1
28		2026-06-18 21:00	Mexico	2	1	Korea Republic	2-1	1
53		2026-06-24 21:00	Denmark	2	2	Mexico	2-2	1
54		2026-06-24 21:00	South Africa	1	1	Korea Republic	1-1	1

Figure 9. Calendrier de groupes et participation aux résultats

67. Insigne de groupe

- Ce qu'il montre : La grande lettre en haut à gauche identifie l'onglet du groupe actuel. Dans l'exemple présenté, A signifie le groupe A.
- Comment l'utiliser : Considérez cela comme une étiquette visuelle rapide afin de toujours savoir quel groupe vous éditez ou évaluez.
- Note importante : La même disposition et les mêmes directives dans cette section s'appliquent à chaque onglet de groupe du groupe A au groupe L.

68. Section des matchs de groupe

- Ce qu'il montre : Voici la section de référence des matchs pour le groupe actuel. Il affiche les matchs de groupe programmés ainsi que les informations de référence pour le jour/heure du match.
- Comment l'utiliser : Utilisez cette section comme vue du planning, puis entrez vos scores prédictifs ou réels dans la section saisie des scores à droite.
- Note importante : sur tous les onglets de groupe, les champs d'entrée de score référencés par cette section sont les cellules bleues HG et AG dans la table d'entrée des résultats.

69. Match

- Ce qu'il montre : La colonne Match stocke le numéro de match de chaque groupe dans le cahier d'exercices.

- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme référence unique de l'équipe lors de la vérification de l'onglet Liste des matchs ou de toute autre section du cahier d'exercices qui fait référence à un numéro de match spécifique.

70. MD

- Ce que cela montre : MD indique la journée de match de ce match. Dans cette configuration, la cellule inclut également le nom du lieu après le numéro de la journée de match.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour voir à la fois où se situe ce match dans le calendrier des groupes et dans quel stade il l'accueille.
- Note importante : C'est différent de Match. Match est l'identifiant global des rencontres, tandis que MD est la référence lors de la phase de groupes.

71. Date/Heure (ET)

- Ce qu'il montre : affiche le coup d'envoi prévu de ce match en heure de l'Est.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour planifier le planning et comme référence rapide lors de la comparaison avec l'onglet Annonce de correspondance.

72. Section d'entrée des résultats des matchs de groupe

- Ce qu'il montre : Voici le tableau principal des scores pour le groupe sélectionné. Il affiche l'équipe nationale, l'équipe visiteuse, les drapeaux, les buts, le texte des résultats et le statut joué.
- Comment l'utiliser : Saisissez vos scores prédictifs ou réels dans les cases d'entrée bleues HG et AG pour chaque équipe.
- Comportement lié/référence : Les noms et drapeaux des équipes affichés ici sont déterminés par la configuration du groupe et les données de référence du cahier d'exercices, et les scores saisis ici alimentent le classement et le flux de travail Fair Play ci-dessous.

73. HG / AG

- Ce que cela montre : HG, c'est les buts à domicile et AG, c'est les buts à l'extérieur.
- Comment l'utiliser : Saisissez le score à temps plein pour chaque match dans ces deux champs.
- Note importante : ces entrées de score influencent le tableau des classements calculé automatiquement.

74. Résultat

- Ce qu'il montre : affiche le score défini dans un format de résultat compact, comme 3-2 ou 1-1.
- Comment l'utiliser : Utilisez ceci comme champ de vérification rapide pour confirmer le résultat saisi.

75. Joué

- Ce qu'il montre : indique si ce match a déjà été inscrit et comptabilisé dans le tableau des groupes.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme test de complétion pour voir rapidement quelles parties de groupe sont déjà remplies et lesquelles nécessitent encore des entrées.

Classement (calculé automatiquement)

Standings (auto-calculated from predictions)										
	76	77	78	79	80	81	Decided By:			
Teams	Pld	W	D	L	GF	GA	GD	Pts		
 Denmark	3	2	1	0	7	3	4	7		
 Mexico	3	2	1	0	7	5	2	7		
 Korea Republic	3	0	1	2	3	6	-3	1	RANK	
 South Africa	3	0	1	2	3	6	-3	1	RANK	

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

76. Section classement

- Ce qu'il montre : Ce tableau calcule automatiquement l'ordre actuel des groupes en fonction des scores des matchs indiqués ci-dessus.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour voir quelles équipes mènent actuellement le groupe et comment chaque équipe se classe après chaque match marqué.
- Note importante : Ce tableau se met à jour automatiquement depuis la section des résultats du groupe.

77. Grade

- Ce qu'il montre : affiche la position actuelle de chaque équipe dans le groupe, à partir de la 1ère place.
- Comment l'utiliser : Utilisez ceci pour voir l'ordre de finition actuel.
- Note importante : Si les équipes sont à égalité, l'ordre est déterminé par la logique de dégagement du cahier d'exercices et la colonne Décidé par explique quelle règle a été appliquée.

78. Équipes

- Ce qu'il montre : affiche les équipes dans leur classement actuel, ainsi que leurs drapeaux.
- Comportement lié/référence : Les noms et drapeaux des équipes sont extraits des données de configuration/référence du groupe et réorganisés automatiquement au fur et à mesure que les résultats changent.

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

- Ce qu'il montre : Ces colonnes résument le bilan de groupe et les totaux de performance de chaque équipe.
- Comment l'utiliser : Lisez la rangée pour voir le total des matchs joués, victoires, matchs nuls, défaites, buts pour, buts encaissés, différence de buts et points.
- Note importante : Ces valeurs sont calculées automatiquement à partir des scores saisis dans la section des matchs.

80. Décidé par

- Ce qu'il montre : Cette colonne explique quelle règle de bris d'égalité a été utilisée pour séparer les équipes à égalité ou confirmer leur ordre.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme champ d'audit chaque fois que deux équipes ou plus apparaissent au niveau dans le tableau.
- Notations possibles : GD = Différence de buts ; GF = Buts pour ; H2H = Face-à-face ; FP = Fair Play ; CLASSEMENT = Classement mondial FIFA ; MATCH EGAL = les équipes restent à égalité après tous les bris d'égalité disponibles dans le cahier d'exercices.

81. Légendes du classement

- Ce qu'il montre : La case de la légende à droite définit les principales abréviations du classement utilisées dans le tableau.
- Comment l'utiliser : Réfoncez-y chaque fois que vous avez besoin d'un rappel rapide de la signification de chaque étiquette de colonne.
- Note importante : cette légende couvre les colonnes de statistiques, tandis que la colonne Décidé par peut également afficher des notes de résolution par égalité telles que H2H, FP, RANK ou TIE.

Entrée Fair Play

Fair Play (manual entry — tie-breaker after Pts/GD/GF)					
Team	YC	IR	DR	Y+DR	FIFA Rank
82 Morocco		84		85	86
83 South Africa					
Korea Republic				0	22
Denmark				0	21

87

- YC = yellow cards
- IR = indirect red (two yellows)
- DR = direct red
- Y+DR = yellow plus direct red

88

- FP = Fair Play
- RANK = FIFA World Ranking tie-break
- TIE = Teams are still tied after all tie-breakers currently available
- H2H = Head-to-Head tie-breaker

Figure 11. Section Fair Play

82. Section Fair Play

- Ce que cela montre : Voici la section manuelle de départage disciplinaire pour le groupe actuel.
- Comment l'utiliser : Utilisez cette section lorsque les équipes restent à égalité après les points, la différence de buts et les buts pour, ou chaque fois que vous souhaitez préremplir les totaux disciplinaires à l'avance.
- Note importante : La section Fair Play présentée ici suit la même structure sur chaque onglet de groupe de A à L.

83. Équipes

- Ce qu'il montre : Liste les équipes du groupe actuel à côté de leurs drapeaux.
- Comment l'utiliser : Saisissez les totaux disciplinaires sur la même ligne que la bonne équipe.

84. YC / IR / DR / Y+DR

- Ce qu'il montre : Voici les champs de saisie manuels pour le dossier disciplinaire de chaque équipe : cartons jaunes, rouges indirects (deuxième jaune), rouges directs, jaunes plus rouge direct.
- Comment l'utiliser : Entrez les comptes finaux de Fair Play pour le groupe lorsque celui-ci a besoin d'un tie-break fair play, ou inscrivez-les progressivement au fur et à mesure que vous suivez les cartes tout au long de la phase de groupes.
- Note importante : ces valeurs sont des entrées manuelles, contrairement aux classements ci-dessus, qui sont calculés automatiquement à partir des scores des matchs.

85. Score FP

- Ce qu'il montre : Affiche le score Fair Play résultant calculé à partir des totaux disciplinaires inscrits pour cette équipe.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour comparer les équipes à égalité après que les points de départage, différence de buts et buts pour les critères d'égalité ont déjà été épuisés.
- Note importante : une meilleure discipline produit un meilleur résultat en Fair Play.

86. Classement FIFA

- Ce qu'il montre : Affiche le classement mondial FIFA de l'équipe, utilisé comme bris d'égalité ultérieur si le Fair Play ne sépare toujours pas les équipes.
- Comportement lié/référence : Ce classement est indexé comme le prochain séparateur disponible après Fair Play.

87. Légendes du fair-play

- Ce qu'elle montre : La boîte de légendes explique les abréviations Fair Play et les notes spéciales de départage qui peuvent apparaître dans ou autour de cette section.
- Comment l'utiliser : Consultez cette case pour la signification de YC, IR, DR, Y+DR, FP, RANK, TIE et H2H.

88. Plongée approfondie de FIFA : la résolution finale du flux de travail en place

Montre comment le classement des groupes résout les égalités par points, différence de buts, buts marqués, confrontations directes, Fair Play et classements FIFA. Deux scénarios illustrent des égalités résolues à différents stades selon les entrées Fair Play, montrant comment le classeur applique la logique de bris en couches et affiche les étiquettes « Décidé par » comme trace d'audit. Cette analyse approfondie utilise un groupe hypothétiquement à égalité pour passer des scores des matchs, au classement automatique, à l'entrée Fair Play, et enfin au dernier plan de secours si Fair Play ne sépare toujours pas les équipes restantes. Les exemples montrent deux issues différentes : l'une où l'égalité doit aller jusqu'au FIFA Rank, et une autre où un changement de Fair Play interrompt le processus plus tôt.

Scénario 1 — Entrée originale du Fair Play : le match nul atteint le classement 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	

Figure 12. Scores de rencontres du groupe B utilisés pour l'exemple de la plongée approfondie

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

Étape 1 — Commencez par les scores de groupe réels.

- L'image du luminaire est le point de départ de tout. Le cahier d'exercices ne commence pas par le tableau des classements — il commence par les six matchs de groupe à points comptant.
- Le Canada fait match nul 2–2 avec l'Italie, 0–0 avec le Qatar et 1–1 contre la Suisse. Cela donne au Canada 0 victoire, 3 matchs nuls, 0 défaite, 3 buts pour, 3 buts encaissés et 3 points au total.
- L'Italie fait match nul 2–2 avec le Canada, 0–0 avec la Suisse et 0–0 contre le Qatar. Cela donne à l'Italie 0 victoire, 3 nuls, 0 défaite, 2 buts pour, 2 buts encaissés et 3 points au total.
- La Suisse fait match nul 1–1 avec le Qatar, 0–0 avec l'Italie et 1–1 avec le Canada. Cela donne à la Suisse 0 victoire, 3 matchs nuls, 0 défaite, 2 buts pour, 2 buts encaissés et 3 points au total.
- Le Qatar fait match nul 1–1 avec la Suisse, 0–0 contre le Canada et 0–0 contre l'Italie. Cela donne au Qatar 0 victoire, 3 nuls, 0 défaite, 1 but pour, 1 but encaissé, et 3 points au total.

Étape 2 — Les points créent la première égalité.

- Les quatre équipes terminent avec exactement 3 points car chaque équipe a fait match nul lors des trois matchs. Cela signifie que la première couche de tri ne peut séparer personne.
- C'est pourquoi l'image du classement montre que les quatre équipes sont à égalité sur Pts = 3, avec W = 0, D = 3 et L = 0 pour chaque équipe.
- À ce stade, l'utilisateur doit déjà s'attendre à ce que le classeur continue dans une logique de bris d'égalité plus profonde, car les points seuls ne produisent pas un ordre propre de 1 à 4.

Étape 3 — Le tableau de notation automatique laisse toujours le groupe non résolu.

- Les valeurs automatiques suivantes sont les résultats basés sur les buts déjà calculés à partir des matchs notés : GF, GA et GD.
- Le Canada termine au troisième quart, troisième en général, jour 0. L'Italie termine au deuxième quart final, deuxième au deuxième quart du groupe, au 0 jour. La Suisse termine au GF 2, GA 2, GD 0. Le Qatar termine au premier quart final, GA 1, jour 0.
- La différence de buts reste de 0 pour chaque équipe, donc GD ne sépare pas du tout le groupe.
- Les objectifs pour créent une certaine forme : le Canada a le plus grand total de matchs au groupe à égalité, le Qatar le plus bas, et l'Italie et la Suisse restent à égalité avec le même total de matchs finals.
- C'est pourquoi l'image du classement final semble déjà partiellement résolue mais pas totalement résolue : le Canada est au-dessus de la paire du milieu, le Qatar en dessous de la paire du milieu, et l'Italie et la Suisse sont toujours à égalité entre elles.

Étape 4 — Lisez attentivement la rubrique Décidé Par.

- La colonne Décidé par n'est pas une seule étiquette pour l'ensemble du groupe. Il rapporte la règle qui explique finalement le placement final de cette équipe une fois que le cahier a terminé la chaîne.
- Dans le scénario 1, le Canada et le Qatar montrent H2H. Cela indique à l'utilisateur que ces placements ont été résolus à l'étape du face-à-face de la comparaison des groupes égalisés.
- L'Italie et la Suisse affichent le RANG. Cela indique à l'utilisateur que son égalité a survécu à tous les séparateurs précédents suffisamment solidement pour que le cahier d'exercices doive finalement utiliser FIFA World Ranking pour terminer l'ordre.
- C'est la leçon clé de l'exemple : un dernier tableau peut contenir plusieurs notations Décidé par en même temps, car différents mini-liens au sein d'un même groupe peuvent s'arrêter à différents stades.

Étape 5 — Entrez les valeurs de Fair Play pour l'égalité non résolue.

- La section inférieure du Fair Play permet à l'utilisateur d'entrer manuellement les totaux disciplinaires lorsque le classement automatique n'est pas suffisant. Dans le scénario 1, les scores FP affichés sont Canada = -4, Qatar = -5, Suisse = -3 et Italie = -3.
- Un score Fair Play plus proche de zéro est préférable qu'un score plus négatif. Donc -3 vaut mieux que -4, et -4 est mieux que -5.
- Le détail important est que l'Italie et la Suisse restent égales sur le Fair Play dans le Scénario 1 car toutes deux ont un score FP = -3.
- Cela signifie que Fair Play ne divise toujours pas la paire restante non résolue. Le cahier doit donc aller un cran plus loin.

Étape 6 — FIFA Rank devient le dernier plan de secours.

- Une fois que l'Italie et la Suisse restent à égalité après les couches précédentes, le cahier utilise les valeurs de classement FIFA affichées dans le bloc Fair Play.
- L'Italie est classée 13 FIFA et la Suisse 18e rang FIFA. Parce que la 13e place est la meilleure position au classement, l'Italie termine devant la Suisse au classement final.
- C'est précisément pour cela que la colonne Décidé par montre le CLASSEMENT pour l'Italie et la Suisse dans le scénario 1.
- Remarquez ce qui ne se passe pas : le meilleur Fair Play ou FIFA Rank de l'Italie ne fait pas passer l'Italie au-dessus du Canada, car le Canada avait déjà été séparé en première place plus tôt dans la chaîne. Les règles de secours ultérieures ne sont utilisées que lorsqu'il reste encore un véritable match nul.

Lecture finale du scénario 1

- Le Canada termine premier car la comparaison des groupes à égalité place déjà le Canada au-dessus des autres avant que la question Italie-Suisse ne soit résolue.
- L'Italie termine 2e car le reste de l'égalité avec la Suisse survit jusqu'au classement FIFA, et le classement 13 de l'Italie bat le rang 18 suisse.
- La Suisse termine 3e car elle perd ce dernier repli du classement FIFA face à l'Italie.
- Le Qatar termine 4e car son classement est déjà plus bas dans le groupe à égalité, ce qui explique pourquoi le champ Décidé par le Qatar indique H2H plutôt que FP ou RANK.

Scénario 2 — Changement de l'entrée Fair Play : l'égalité s'arrête désormais à 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		

Figure 14. Classement du scénario 2 après le changement des valeurs de Fair Play

Qu'est-ce qui a changé entre le Scénario 1 et le Scénario 2

- Les matchs notés ne changent pas du tout. Les résultats des six matchs restent exactement les mêmes que sur l'image ci-dessus.
- Comme les scores des matchs n'ont pas changé, les valeurs automatiques du classement ne changent pas non plus : chaque équipe a toujours 3 points, chaque équipe a toujours un GD = 0, le Canada a toujours un GF 3, l'Italie et la Suisse ont toujours GF 2, et le Qatar a toujours GF 1.
- Le seul changement se trouve dans la section Fair Play saisie manuellement. Dans le scénario 2, la Suisse descend à FP Score = -7 tandis que l'Italie reste à FP Score = -3.
- Ce seul changement de Fair Play suffit à briser l'égalité Italie-Suisse plus tôt qu'auparavant.

Comment le flux de travail évolue dans le Scénario 2

- Dans le scénario 1, l'Italie et la Suisse étaient toujours à égalité après Fair Play car les deux équipes avaient un score FP = -3. Cela a forcé le cahier à continuer à atteindre le rang FIFA.
- Dans le scénario 2, les deux mêmes équipes ne sont plus à égalité au stade Fair Play car l'Italie reste à -3 tandis que la Suisse tombe à -7.
- Puisque -3 vaut mieux que -7, le cahier peut désormais résoudre cette paire immédiatement à l'étape Fair Play.
- C'est pourquoi la colonne Décidé par passe de RANK à FP pour l'Italie et la Suisse dans l'image du deuxième classement.

Pourquoi les étiquettes de Décidé par changent

- Le Canada affiche toujours H2H et le Qatar affiche toujours H2H car leurs placements étaient déjà expliqués par la comparaison précédente des groupes égaux.
- Seul le duo Italie-Suisse non résolu change de comportement. Dans le Scénario 1, ce duo devait continuer jusqu'au FIFA Rank ; dans le scénario 2, cela s'arrête à Fair Play.
- La colonne Décidé par agit donc comme une piste d'audit. Elle indique à l'utilisateur quelle règle a réellement terminé l'égalité pour ce placement après que tous les contrôles précédents aient été épuisés ou satisfaits.

Gros message à retenir des deux scénarios

- Le cahier commence toujours par les matchs marqués, puis construit le classement automatique, utilise le Fair Play manuel uniquement lorsque le tableau automatique n'est toujours pas suffisant, et ne revient ensuite au FIFA Rank que si le Fair Play laisse toujours une égalité.
- Modifier l'entrée Fair Play ne réécrit pas les victoires, les égalités, les buts ou les points. Cela ne change que si les équipes restantes non résolues sont séparées à l'étape Fair Play ou si elles doivent continuer en FIFA Rank.
- C'est pourquoi les deux images du classement peuvent avoir des résultats de matchs identiques et des totaux de points identiques, mais montrer des résultats de Décidé By différents pour l'Italie et la Suisse.
- Pour les utilisateurs, la règle de lecture la plus simple est la suivante : si un égal subsiste, vérifiez d'abord le bloc Fair Play ; si les équipes à égalité sont toujours égales à ce niveau, le cahier de travail aura besoin du classement FIFA pour terminer l'ordre.

Guide utilisateur - Phase à élimination directe

Couvre les meilleures équipes classées troisièmes parmi les groupes afin de sélectionner huit qualifiés, en fonction des points, de la différence de buts, des buts pour et des critères de départage, incluant le Fair Play et le classement FIFA. Le tableau du groupe des 32 équipes classées les vainqueurs de groupe, les finalistes et les équipes qualifiées troisièmes lors des confrontations, avec des champs pour les scores, les gagnants au tir au but, les vainqueurs décidés et les notes. Un exemple illustre comment les matchs nuls sont réglés par les joueurs gagnants des tirs au but. Les tours à élimination directe suivants poursuivent la même idée de propagation du vainqueur, mais ce guide ne traite que de la logique du meilleur troisième place et de la section des 32 finales.

Meilleures équipes classées 3e (les 8 meilleures se qualifient)

Group	FIFA Ranking	3rd place team	Pts	GD	GF	GA	Group Rank	Qualify?	Notes
Group A	12	Senegal	4	1	4	0	90		
Group B	31	Egypt	4	1	4	0	91		
Group C	40	Paraguay	4	1	4	0	92		
Group D	28	Algeria	4	0	3	4	93		
Group E	42	Sweden	4	0	3	5	94		
Group F	38	Scotland	4	-1	2	6	95		
Group G	37	Côte d'Ivoire	3	-1	3	7			
Group H	71	Bosnia & Herzegovina	3	-2	3	8			
Group I	43	Czech Republic	3	-2	2	9			
Group J	48	Congo DR	3	-3	2	10			
Group K	61	Saudi Arabia	3	-4	2	11			
Group L	72	Ghana	1	-4	1	12			

Figure 15. Meilleure section de qualification pour la troisième place

89. Section des meilleures équipes classées 3e

- Ce qu'il montre : Ce tableau compare les 3e places des groupes A à L et décide quels huit accèdent au tour des 32.
- Fonctionnement : La feuille extrait les 3e places de chaque groupe à partir des onglets de la phase de groupes, puis classe les 12 équipes troisièmes les unes contre les autres.
- Flux de travail détaillé : La comparaison commence par les points, puis la différence de buts, puis les objectifs pour. Si les équipes sont toujours à égalité après ces colonnes visibles, le cahier peut continuer en coulisses vers Fair Play puis FIFA World Ranking pour finaliser l'ordre.
- Note importante : si un groupe a encore une égalité non résolue sur son onglet groupe, ce bloc peut renvoyer un avertissement d'égalité non résolue au lieu d'un nom net d'équipe en troisième place.

90. Groupe / Classement FIFA / Équipe classée 3e

- Ce qu'elle montre : Ces colonnes indiquent de quel groupe provenait l'équipe, le classement mondial FIFA de l'équipe, ainsi que le nom du classeur actuel à la 3e place de ce groupe.
- Comportement lié/de référence : L'équipe classée 3e est retirée du classement de la phase de groupes, tandis que le classement FIFA est tiré des données de référence des pays pour cette équipe.
- Comment l'utiliser : Lisez d'abord ces colonnes pour vérifier que la bonne équipe classée 3e de chaque groupe est comparée lors de cette course de qualification.

91. Pts / GD / GF

- Ce qu'il montre : Voici les statistiques visibles de classement utilisées pour comparer les 12 équipes troisièmes — Points, Différence de buts et Buts pour.
- Comment cela fonctionne : Ces valeurs sont extraites des mêmes tableaux de classement des phases de groupe qui ont été construits à partir des prédictions de score des utilisateurs.
- Note importante : c'est la partie visible du flux de travail de classement. Si deux équipes ou plus troisièmes sont encore à égalité après Pts, GD et GF, le cahier peut continuer à Fair Play puis à FIFA Classement, même si ces derniers critères d'égalité ne sont pas affichés comme colonnes séparées dans ce bloc de résumé.

92. Classement du groupe

- Ce qu'il montre : C'est le classement général de chaque équipe classée 3e parmi les 12 groupes, de la 1re à la 12e place.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le comme moyen le plus rapide de voir qui est actuellement dans le seuil de qualification et qui en est dehors.
- Note importante : Les huit premiers classés se qualifient. Ainsi, les rangs 1 à 8 avancent et les rangs 9 à 12 ne progressent pas.

93. Qualifier ?

- Ce qu'il montre : Un Q apparaît pour toute équipe classée 3e qui se trouve actuellement dans le top huit.
- Comment l'utiliser : Voici la colonne de confirmation pour la qualification. Cela vous indique immédiatement si cette équipe a atteint le tableau des 32 de finale.
- Note importante : Cette colonne se met à jour automatiquement chaque fois que les scores de groupe ou les valeurs de départage changent.

94. Top 8 Équipes qualifiées 3e

- Ce qu'elle montre : Cette liste ne présente que les huit équipes troisièmes actuellement qualifiées.
- Fonctionnement : Une fois qu'une équipe est marquée comme qualifiée, elle est copiée dans cette liste et devient disponible pour être placée automatiquement dans sa place assignée au tour des 32.
- Note importante : le cahier d'exercices ne s'arrête pas à lister les équipes. Il utilise également ce résultat de qualification pour introduire les équipes correctes troisièmes dans les confrontations du tableau ci-dessous.

95. Notes

- Ce qu'il montre : Une zone de notes ouverte pour tout commentaire manuel sur le tableau de qualification des meilleurs troisièmes places.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour documenter des observations spéciales, des cas limites de qualification, ou toute note personnalisée que vous souhaitez garder à côté du bloc de classement.

Huitièmes de finale

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

96. Section des 32

- Ce qu'il montre : Il s'agit du premier tour à élimination directe, où les qualifications de la phase de groupes et les huit équipes qualifiées troisièmes sont placées dans le tableau des 32 finales.
- Fonctionnement : La feuille sélectionne les équipes qualifiées correctes en fonction du classement final des groupes et du bloc de qualification pour la meilleure troisième place ci-dessus. Une fois les scores inscrits, la colonne du Gagnant détermine qui passe au tour suivant.
- Note importante : ce guide explique uniquement la partie des 32 tours présentés ici, mais le même flux de base des gagnants se poursuit dans les tours à élimination directe ultérieurs.

97. Match / Date (ET) / Heure (ET)

- Ce qu'il indique : Le numéro officiel du match ainsi que la date et l'heure de coup d'envoi prévues à l'heure de l'Est pour chaque match des 32 de finale.
- Comment l'utiliser : Utilisez ces colonnes pour identifier le calendrier et confirmer quel match prévu vous éditez.

98. Emplacement domicile / Équipe locale

- Ce qu'il montre : la place de référence pour l'équipe locale et celle qui occupe actuellement cette place.
- Signification du créneau : Des codes tels que 1A, 2A ou 3D indiquent d'où vient l'équipe. 1A signifie vainqueur du Groupe A, 2A désigne le deuxième du Groupe A, et 3D désigne l'équipe qualifiée classée 3e issue du Groupe D.
- Comportement lié/référence : Le nom de l'équipe se remplit automatiquement à partir des résultats de la phase de groupes et de la cartographie qualifiée de la 3e place ci-dessus. L'utilisateur ne tape pas manuellement les participants à élimination directe ici.

99. HG / AG

- Ce que cela montre : Les buts à domicile et à l'extérieur pour ce match à élimination directe.
- Comment l'utiliser : Saisissez ici le score final du temps réglementaire ou en prolongation, selon la façon dont vous utilisez la méthode de prédiction du cahier pour les résultats des éliminatoires.
- Note importante : si HG et AG sont différents, la colonne Winner peut déterminer immédiatement le gagnant à partir du score. Si HG et AG sont à égalité, le match nécessite une décision sur penalty.

100. Équipe visiteuse / Emplacement extérieur

- Ce qu'il montre : L'équipe visiteuse et la source de la machine à sous qui a placé cette équipe dans le matchup.
- Comment l'utiliser : Lisez ceci avec le côté maison pour vérifier que la feuille a tiré la bonne paire de supports.
- Note importante : De nombreux emplacements de 32 tours à l'extérieur sont qualifiés pour la 3e place, ce qui fait que c'est l'un des principaux endroits où le classement des huit premiers 3e ci-dessus alimente directement le tableau à élimination directe.

101. Vainqueur

- Ce que cela montre : L'équipe qui progresse depuis le match.

- Comment cela fonctionne : Si un camp gagne sur score, la case Winner renvoie automatiquement cette équipe. Si le score est à égalité, la cellule du vainqueur attend une décision au tir au but.
- Note importante : Un score à égalité n'est pas déterminant le vainqueur à lui seul. Le champ Gagnant a besoin du champ Gagnant en PK lorsque HG et AG sont à niveau.

102. Vainqueur de tirs au but

- Ce qu'il montre : La sélection du côté tir au but utilisée lorsqu'un match à élimination directe se termine à égalité sur le score.
- Comment l'utiliser : Pour un match nul, choisissez si l'équipe locale ou l'équipe visiteuse a remporté la séance de tirs au but. Une fois cette option sélectionnée, le champ Gagnant se résout automatiquement.
- Note importante : ce champ n'est nécessaire que lorsque la partie est à égalité. Si le score n'est pas à égalité, le gagnant peut être déterminé directement à partir de HG et AG.

103. Notes

- Ce qu'il montre : Un champ de notes pour enregistrer un contexte supplémentaire sur le résultat du match, en particulier les détails des tirs au but.
- Comment l'utiliser : Utilisez-le pour stocker du texte comme le score des tirs au but ou toute autre note personnalisée que vous souhaitez conserver avec ce match.

104. Exemple d'égalité : République de Corée contre Canada

- Ce que montre l'exemple : Dans le match 73, la République de Corée et le Canada sont à égalité 2-2 dans les colonnes HG et AG. Cela signifie que le vainqueur ne peut pas être déterminé uniquement à partir du score.
- Comment la feuille le résout : La case Gagnant des PK est réglée sur PK à l'extérieur, ce qui indique au cahier que l'équipe visiteuse a gagné la séance de tirs au but. Parce que le Canada est l'équipe visiteuse dans ce match, la colonne du Vainqueur se révèle au Canada.
- Pourquoi la cellule Notes est importante ici : La colonne Notes enregistre l'explication manuelle du départage, présentée ici comme « Tirs au but : Canada 4:2 Corée ». Cela offre à l'utilisateur une trace d'audit lisible expliquant pourquoi le Canada a progressé même si la correspondance notée elle-même s'est terminée à égalité.
- À retenir : Dans un match à élimination directe, le score crée l'égalité, le champ gagnant des points de penalty brise l'égalité, et le champ gagnant reflète alors l'équipe qui avance.

Guide utilisateur – La disposition des supports

Fournit un tableau visuel à élimination directe du tour des 32 jusqu'à la finale et le match de la 3e place, tirant automatiquement les équipes, les scores et les vainqueurs de la feuille de la phase à élimination directe. Les manches et cartes de match affichent les équipes, les drapeaux, les scores, ainsi que les emplacements sources ou les références aux vainqueurs. Les lignes de progression montrent des parcours d'avancement. Les cases du champion et du classement final résument les places du top 4. Un exemple montre comment les matchs à élimination directe à égalité résolus par tirs au but se reflètent dans l'avancement des tableaux.



Figure 17. La section Disposition des Supports

105. Présentation des tableaux

- Ce qu'elle montre : Cette feuille est la vue visuelle du tableau du tournoi à élimination directe, débutant au tour des 32 et s'étendant jusqu'à la finale, le match pour la 3e et 4e place, ainsi que le classement final du top quatre.
- Comment cela fonctionne : La disposition des crochets n'est pas la feuille principale de saisie des données. Il extrait ses équipes, vainqueurs et affichages de scores des résultats à élimination directe qui sont résolus ailleurs dans le cahier, puis les présente dans un format propre de tableau de tournoi.
- Note importante : Considérez cette page comme la couche de présentation visuelle des tours à élimination directe. La logique et la résolution des résultats se trouvent sur la feuille de phase à élimination directe, et ce crochet reflète automatiquement ces résultats résolus.

106. En-tête ronde

- Ce qu'il montre : Les libelles en haut identifient chaque phase à élimination directe — huitièmes de finale, huitièmes de finale, demi-finales et finales — en miroir des côtés gauche et droit vers le centre.
- Comment l'utiliser : Lisez ces en-têtes pour vous orienter dans le tableau et comprendre rapidement à quel tour appartient chaque boîte de matchup.
- Note importante : la disposition est symétrique. La moitié gauche et la moitié droite alimentent chacune vers l'intérieur vers la finale centrale.

107. Cartes de rencontre du tour des 32

- Ce qu'elle montre : Chaque carte du tour des 32 affiche les deux équipes participantes, leurs drapeaux, le score affiché pour ce match, ainsi que les codes sources indiquant d'où vient chaque équipe.
- Signification du créneau : Des codes tels que 1E, 3D, 2B ou 1C signifient ici la même chose que sur la fiche de la phase à élimination directe. Un code commençant par 1 est un gagnant de groupe, 2 est un finaliste de groupe, et 3 est une équipe qualifiée classée 3e de ce groupe.
- Comportement lié/référence : Ces équipes ne sont pas saisies manuellement sur la feuille de mise en page des crochets. Ils sont retirés des duels à élimination directe résolus, qui dépendent eux-mêmes du classement final des groupes et du classement de qualification pour la meilleure troisième place.

108. Cases de score et libelles de référence des gagnants

- Ce qu'elle montre : Les petites cases de score affichent le résultat affiché pour chaque affrontement, tandis que les cartes des tours suivants utilisent des étiquettes telles que W73, W75, W91 ou W100 pour indiquer qu'une équipe a atteint cette position en tant que gagnante d'une partie précédente.
- Logique détaillée : Lors du tour des 32, les cartes affichent les étiquettes originales des emplacements sources telles que 1E ou 3D. À partir des tours suivants, ces étiquettes passent à des références de gagnant. Par exemple, W73 signifie « Vainqueur de la Partie 73 », de sorte que la carte suivante attend le gagnant résolu de la Partie 73.
- Comment l'utiliser : Suivez les références aux numéros W chaque fois que vous souhaitez retracer exactement quel match à élimination directe précédent a permis à l'équipe de passer au tour suivant.

109. Lignes de progression

- Ce qu'il montre : Les lignes de connexion retracent visuellement comment les gagnants passent d'un tour à l'autre.
- Fonctionnement : Une fois qu'un gagnant est déterminé pour un match à élimination directe, cette équipe est tirée vers l'avant vers la carte suivante et le chemin du tableau devient visuellement complet. Si une correspondance antérieure n'est pas résolue, la branche ultérieure peut rester incomplète ou attendre ce résultat précédent.
- À retenir : les lignes ne décident rien d'elles-mêmes — elles affichent simplement la progression que le cahier d'exercices a déjà déterminée à partir des résultats du knockout.

110. Finale / Prestation de champion

- Ce que cela montre : La zone centrale met en avant le résultat du championnat. Elle comprend la loge finale pour la 1ère et la 2e place, l'affichage du champion, ainsi que le grand traitement du titre qui marque visuellement le vainqueur du tournoi.

- Comment cela fonctionne : L'équipe présentée comme championne est la gagnante de la boîte finale. Sur cette capture d'écran, la France est indiquée comme championne 2026 car la France a battu l'Argentine en finale.
- Note importante : Cette section est le point final visuel du flux de travail knockout. Une fois le résultat final défini, le nom du champion, le drapeau du champion et l'affichage du titre se mettent à jour en conséquence.

111. Box pour les 3e et 4e places

- Ce qu'elle montre : Cette case affiche le barrage séparé entre les deux demi-finalistes perdants afin de déterminer qui termine 3e et qui termine 4e.
- Fonctionnement : Les participants dans cette case sont automatiquement tirés parmi les perdants en demi-finale. Leur résultat est déterminé séparément de la finale et n'affecte pas la 1ère ou la 2e place.
- Note importante : Dans l'exemple montré, l'Espagne bat l'Angleterre, donc l'Espagne est enregistrée 3e et l'Angleterre 4e.

112. Tableau du classement final

- Ce qu'il montre : Cette boîte de résumé liste les positions finales du top 4 du tournoi dans l'ordre : 1er, 2e, 3e et 4e.
- Comment cela fonctionne : Le cahier remplit automatiquement cette case à partir des deux derniers résultats du centre. Le champion devient 1er, le perdant final devient 2e, le vainqueur de la 3e place devient 3e, et le perdant de la 3e place devient 4e.
- Comment l'utiliser : Utilisez cette case comme résumé final le plus rapide du résultat du tournoi sans avoir besoin de parcourir tout le tableau.

113. Exemple d'égalité retenu dans le tableau : République de Corée vs. Canada

- Ce que montre l'exemple : Sur le côté gauche du tour des 32 finales, la République de Corée et le Canada sont affichés à égalité 2-2. À lui seul, ce score ne vous indique pas qui a progressé.
- Comment le crochet le résout visuellement : Dans la carte du tour suivant indiquée W73 et W75, le Canada apparaît dans la case W73. Cela signifie que le cahier d'exercices a déjà décidé que le Canada était le vainqueur du match 73 et a propulsé le Canada jusqu'à la position du tableau des huitièmes de finale.
- Pourquoi cela importe-t-il : Cela prouve que la disposition des tableaux reflète la logique de décision par élimination directe de la feuille de phase à élimination directe. L'égalité a en fait été brisée là par la sélection du vainqueur des penaltis, et le tableau ici montre simplement le résultat final de l'avancement après cette décision.
- À retenir : lorsqu'un score à égalité apparaît sur le tableau de tableau, utilisez le classement du tour suivant pour confirmer qui a progressé. La disposition du tableau affiche le chemin résolu, même si la décision réelle de pénalité a été saisie sur la feuille de la phase à élimination directe.