



स्वागत है

TientoFC विश्व कप 2026 प्रेडिक्टर वर्कबुक खरीदने के लिए धन्यवाद। मैं वास्तव में आपके समर्थन की सराहना करता हूँ और आशा करता हूँ कि यह मार्गदर्शिका आपको पहली बार खोलने पर कार्यपुस्तिका का अधिकतम लाभ उठाने में मदद करेगी।

कार्यपुस्तिका विकसित करते समय, लक्ष्य स्कोर शीट से अधिक बनाना था। विचार यह था कि एक पूर्ण टूर्नामेंट साथी का निर्माण किया जाए जो आपको विश्व कप संरचना का पालन करने, अपनी भविष्यवाणियों का परीक्षण करने, हर परिणाम को ट्रैक करने और तुरंत यह देखने की सुविधा देता है कि प्रत्येक स्कोर स्टैंडिंग, क्वालीफायर, तीसरे स्थान की रैंकिंग और नॉकआउट पथ को कैसे प्रभावित करता है।

चाहे आप इसका उपयोग किकऑफ़ से पहले टूर्नामेंट की भविष्यवाणी करने के लिए कर रहे हों, मैच दर मैच वास्तविक परिणामों का पालन करें, दोस्तों के साथ परिदृश्यों की तुलना करें, या विश्व कप के आसपास चर्चा और सामग्री बनाएं, कार्यपुस्तिका को पूरे टूर्नामेंट को समझने में आसान, अधिक इंटरैक्टिव और बहुत अधिक मजेदार बनाने के लिए डिज़ाइन किया गया है।

TientoFC का हिस्सा बनने के लिए फिर से धन्यवाद। कार्यपुस्तिका का आनंद लें, टूर्नामेंट का आनंद लें, और आपका ब्रैकेट आमतौर पर हमारे अधिकांश लोगों की तुलना में अधिक समय तक जीवित रहे।

प्रशंसा के साथ,



ऑस्कर मोरेनो
टिएंटोएफसी

विषय-सूची

सीधे उस अनुभाग पर जाने के लिए किसी भी प्रविष्टि पर क्लिक करें।

सेटअप गाइड

एस1. सेटअप ओवरव्यू और डेस्कटॉप एक्सेल आवश्यकता.....	7
एस2. विकल्प 1: डाउनलोड की गई कार्यपुस्तिका को अनब्लॉक करें.....	7
एस 3. विकल्प 2: Excel में कोई विश्वसनीय स्थान जोड़ें.....	8
एस4. कार्यपुस्तिका को विश्वसनीय फ़ोल्डर से ले जाएँ/खोलें.....	10
एस 5. महत्वपूर्ण सेटअप नोट्स.....	10
1. ऑनलाइन स्रोत से झंडे का उपयोग न करें	11
2. भाषा	12
3. प्रिंट सेटिंग्स पृष्ठ आइकन	12
4. कार्यपुस्तिका संस्करण.....	12
5. दिनांक सहेजें.....	12
6. डेटा निर्यात करें.....	12
7. डेटा आयात करें.....	13
8. डेटा साफ़ करें	13
9. अंक प्रति परिणाम/स्थानीय भाषा/टाईब्रेकर अनुभाग	13
10. चरण	14
11. मैच	15
12. तिथि.....	15
13. समय (ईएसटी)	15
14. समय (स्थानीय)	15
15. मैचअप	15
16. समूह.....	16
17. स्थान	16
18. शहर	16
19. देश.....	16
20. एमडी	16
21. ड्रॉप-डाउन पर नेविगेट करें	17
22. फीफा रैंक	18

23. टीमें	19
24. देश कोड	19
25. झंडा	19
26. हाल का खेल	19
27. टीम का विकिपीडिया पेज	19
28. यूईएफए पथ अनुभाग शीर्षलेख	21
29. पथ अनुभाग कैप्चर आइकन	21
30. विजेता बॉक्स	21
31. पूर्ण-लेआउट कैप्चर आइकन	22
32. फीफा रैंक	22
33. टीमें	22
34. कोड	22
35. ध्वज	22
36. हाल का खेल	22
37. टीम का विकिपीडिया पेज	22
38. पथ फिक्स्चर/परिणाम अनुभाग	23
39. मैच	23
40. घर	23
41. एचजी/एजी	23
42. दूर	23
43. पीके विजेता	24
44. विजेता	24
45. द्वारा तय किया गया	24
46. नोट्स	24
47. अंतरमहाद्वीपीय पथ अनुभाग शीर्षलेख	25
48. पथ अनुभाग कैप्चर आइकन	25
49. विजेता बॉक्स	25
50. पूर्ण-लेआउट कैप्चर आइकन	26
51. फीफा रैंक	26
52. टीमें	26
53. कोड	26

54. झंडा.....	26
55. हाल का खेल	26
56. टीम का विकिपीडिया पेज	26
57. पथ जुड़नार/परिणाम अनुभाग.....	27
58. मैच	27
59. घर.....	27
60. एचजी/एजी	27
61. दूर.....	27
62. पीके विजेता	28
63. विजेता	28
64. द्वारा तय किया गया	28
65. नोट्स	28
66. बंधी हुई चेतावनी/स्थिति संदेश	28
67. समूह पत्र बैज	29
68. समूह जुड़नार अनुभाग.....	29
69. मैच	29
70. एमडी	30
71. दिनांक/समय (ईटी).....	30
72. समूह मैच परिणाम प्रविष्टि अनुभाग	30
73. एचजी/एजी	30
74. परिणाम	30
75. खेला गया	30
76. स्टैंडिंग अनुभाग	31
77. रैंक	31
78. टीमें	31
79. पीएलडी/डब्ल्यू/डी/एल/जीएफ/जीए/जीडी/पीटीएस	31
80. द्वारा तय किया गया	31
81. स्टैंडिंग किंवदंतियों.....	31
82. फेयर प्ले सेक्शन.....	32
83. टीमें	32
84. वाईसी/आईआर/डीआर/वाई+डीआर.....	32

85. एफपी स्कोर.....	32
86. फीफा रैंक	32
87. फेयर प्ले लीजेंड्स.....	32
चरण 1 - वास्तविक समूह स्कोर से शुरू करें।	34
चरण 2 - अंक पहली टाई बनाते हैं।	34
चरण 3 - स्वचालित स्कोरिंग तालिका अभी भी समूह को अनसुलझा छोड़ देती है।	34
चरण 4 - द्वारा तय किए गए कॉलम को ध्यान से पढ़ें।	34
चरण 5 - अनसुलझे टाई के लिए फेयर प्ले मान दर्ज करें।.....	35
चरण 6 - फीफा रैंक अंतिम गिरावट बन जाती है।.....	35
परिदृश्य 1 अंतिम पठन.....	35
परिदृश्य 1 और परिदृश्य 2 के बीच क्या बदल गया.....	36
परिदृश्य 2 में वर्कफ़्लो कैसे बदलता है	36
द्वारा तय किए गए लेबल क्यों बदलते हैं.....	36
दोनों परिदृश्यों से बड़ा टेकअवे	37
89. सर्वश्रेष्ठ तीसरे स्थान की टीम अनुभाग	38
90. ग्रुप/फीफा रैंकिंग/तीसरे स्थान की टीम	38
91. पीटीएस/जीडी/जीएफ	39
92. ग्रुप रैंक	39
93. अर्हता प्राप्त करें?.....	39
94. शीर्ष 8 योग्य तीसरे स्थान की टीम	39
95. नोट्स	39
96. राउंड ऑफ 32 सेक्शन	40
97. मैच/दिनांक (ईटी)/समय (ईटी)	40
98. होम स्लॉट/होम टीम	40
99. एचजी/एजी	40
100. दूर टीम/दूर स्लॉट	40
101. विजेता	40
102. पीके विजेता	41
103. नोट्स	41
104. उदाहरण टाई: कोरिया गणराज्य बनाम कनाडा	41
105. ब्रैकेट लेआउट अवलोकन.....	42

106. गोल हेडर	42
107. राउंड ऑफ 32 मैचअप कार्ड.....	43
108. स्कोर बॉक्स और विजेता-संदर्भ लेबल.....	43
109. प्रगति लाइनें	43
110. अंतिम/चैंपियन प्रदर्शन.....	43
111. तीसरा और चौथा स्थान बॉक्स.....	43
112. अंतिम स्टैंडिंग बॉक्स.....	44
113. ब्रैकेट में ले जाया गया उदाहरण टाई: कोरिया गणराज्य बनाम कनाडा.....	44

कार्यपुस्तिका सेटअप गाइड - डाउनलोड के बाद

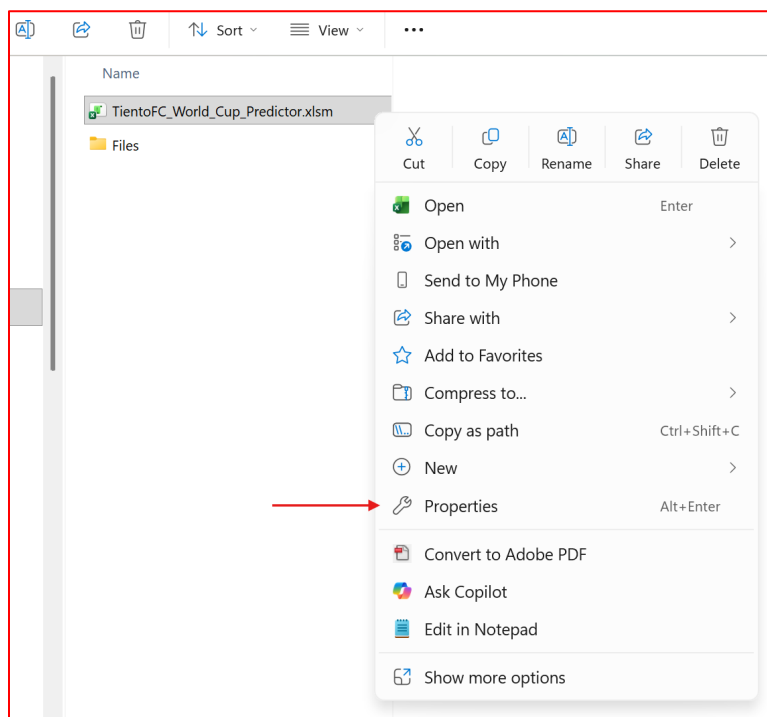
TientoFC विश्व कप प्रेडिक्टर का उपयोग करने से पहले, डाउनलोड की गई कार्यपुस्तिका सेट करें ताकि Excel इसे सही ढंग से खोल सके और कार्यपुस्तिका मैक्रोज़ को चलाने की अनुमति दे सके. **इस कार्यपुस्तिका के लिए Microsoft Excel के डेस्कटॉप संस्करण का उपयोग करें.** वेब/ब्राउज़र के लिए Excel नेविगेशन, निर्यात/आयात, स्क्रीनशॉट और कार्यपुस्तिका स्वचालन के लिए उपयोग किए जाने वाले VBA मैक्रोज़ नहीं चलाएगा.

एस1. सेटअप ओवरव्यू और डेस्कटॉप एक्सेल आवश्यकता

- **यह क्या हल करता है:** डाउनलोड की गई मैक्रो-सक्षम Excel फ़ाइलों को Windows या Excel सुरक्षा सेटिंग्स द्वारा अवरोधित किया जा सकता है. यदि कार्यपुस्तिका खुलती है, लेकिन बटन, अनुवाद, स्क्रीनशॉट कैप्चर या आयात/निर्यात सुविधाएँ कार्य नहीं करती हैं, तो फ़ाइल पर अभी तक विश्वास नहीं किया जा सकता है.
- **अनुशंसित वर्कफ़्लो:** पहले एक बार अनब्लॉक विधि का प्रयास करें। यदि आप कार्यपुस्तिका को किसी समर्पित फ़ोल्डर में रखने की योजना बना रहे हैं, तो उस फ़ोल्डर को किसी विश्वसनीय स्थान के रूप में जोड़ें ताकि उस फ़ोल्डर में भविष्य की कार्यपुस्तिका फ़ाइलें अधिक सुचारू रूप से खुलें.
- **महत्वपूर्ण सुरक्षा नोट:** केवल उन फ़ाइलों और फ़ोल्डरों को अनब्लॉक या विश्वास करें जिन्हें आपने जानबूझकर TientoFC से डाउनलोड किया था और जिन्हें आप व्यक्तिगत रूप से नियंत्रित करते हैं।

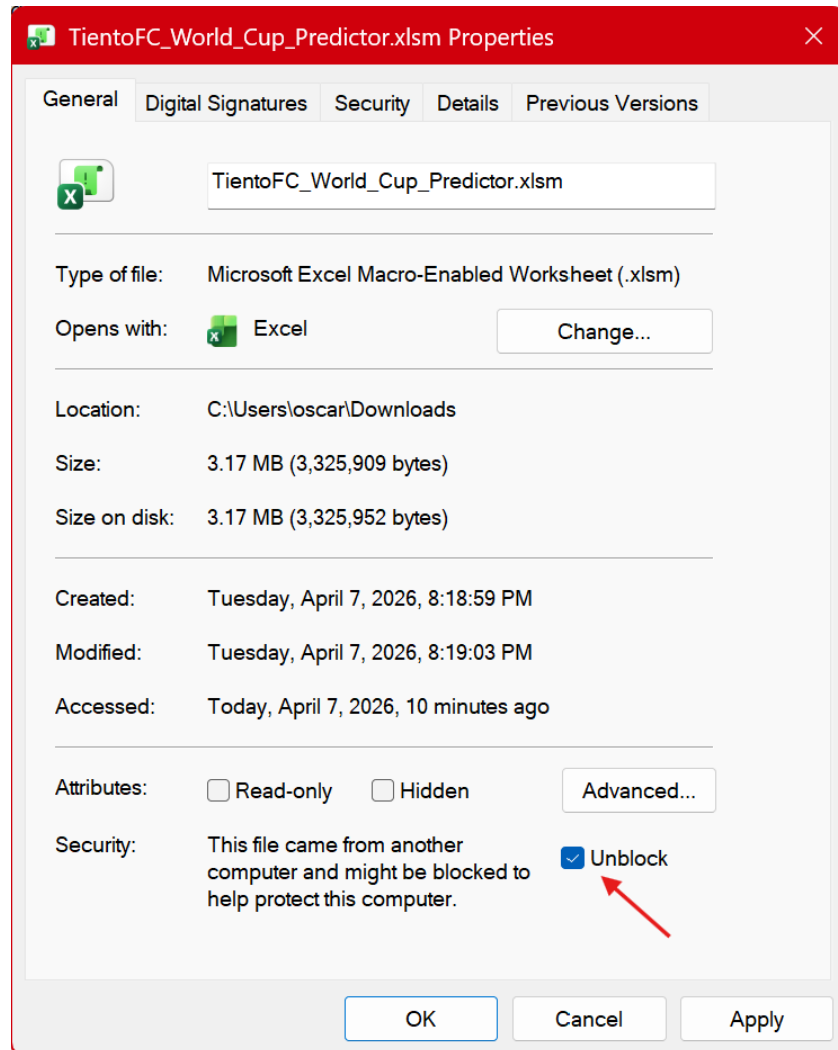
एस2. विकल्प 1: डाउनलोड की गई कार्यपुस्तिका को अनब्लॉक करें

- **इसका उपयोग तब करें:** Excel का कहना है कि मैक्रोज़ ब्लॉक किए गए थे क्योंकि फ़ाइल इंटरनेट से आई थी, या जब Windows फ़ाइल गुणों में एक अनब्लॉक चेकबॉक्स दिखाता है.
- **चरण 1:** यदि कार्यपुस्तिका पहले से ही खुली है, तो Excel को बंद करें. फिर फ़ाइल एक्सप्लोरर खोलें और डाउनलोड की गई .xlsm कार्यपुस्तिका फ़ाइल ढूँढ़ें।



सेटअप स्क्रीनशॉट 1. कार्यपुस्तिका फ़ाइल पर राइट-क्लिक करें और गुण चुनें।

- **चरण 2:** कार्यपुस्तिका फ़ाइल पर राइट-क्लिक करें, गुण चुनें और सामान्य टैब पर बने रहें।
- **चरण 3:** गुण विंडो के नीचे, अनब्लॉक करें चेक करें, फिर अप्लाय करें और ओके पर क्लिक करें।

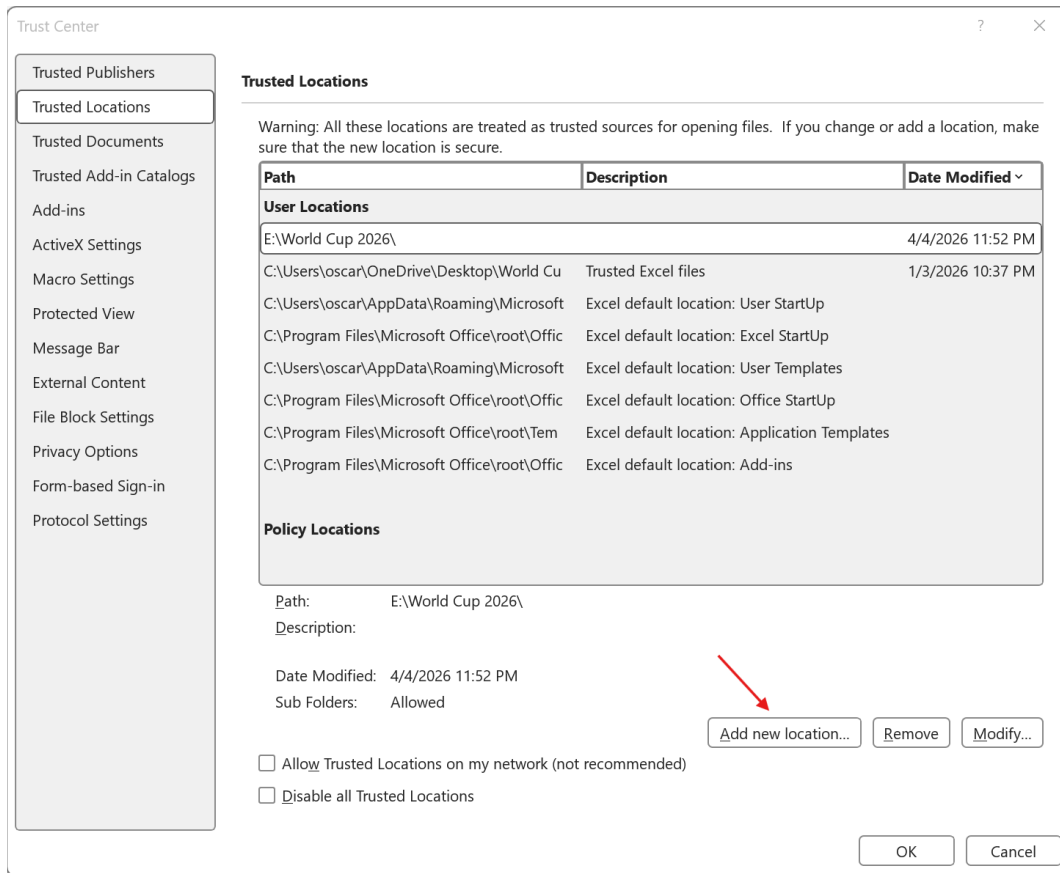


सेटअप स्क्रीनशॉट 2. अनब्लॉक करें चेक करें, फिर कार्यपुस्तिका को फिर से खोलने से पहले परिवर्तन लागू करें।

- **चरण 4:** डेस्कटॉप एक्सेल ऐप में कार्यपुस्तिका को फिर से खोलें। यदि Excel पूछता है कि सामग्री को सक्षम करना है या नहीं, तो इसे केवल तभी सक्षम करें जब आप कार्यपुस्तिका स्रोत पर विश्वास करते हैं।

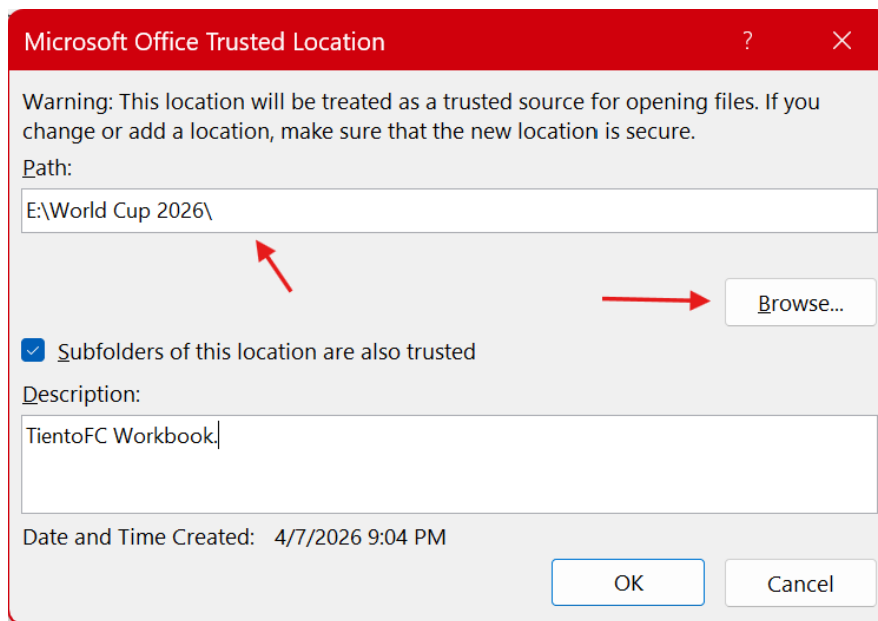
एस 3. विकल्प 2: Excel में कोई विश्वसनीय स्थान जोड़ें

- **इसका उपयोग तब करें:** आप एक समर्पित फ़ोल्डर चाहते हैं जहां TientoFC कार्यपुस्तिका को बार-बार मैक्रो-ब्लॉकिंग संकेतों से निपटने के बिना संग्रहीत और खोला जा सकता है।
- **चरण 1:** एक्सेल खोलें, फिर ट्रस्ट सेंटर > ट्रस्ट सेंटर सेटिंग्स > विश्वसनीय स्थानों > फ़ाइल > विकल्प पर जाएं।
- **चरण 2:** विश्वसनीय स्थान स्क्रीन पर, नया स्थान जोड़ें पर क्लिक करें।



सेटअप स्क्रीनशॉट 3. Excel विश्वास केंद्र में, विश्वसनीय स्थान खोलें और नया स्थान जोड़ें पर क्लिक करें।

- **चरण 3:** उस फ़ोल्डर में ब्राउज़ करें जहाँ आप कार्यपुस्तिका रखना चाहते हैं, या फ़ोल्डर पथ सीधे टाइप करें। उदाहरण के लिए, आप E:\World Cup 2026\ या आपके द्वारा नियंत्रित कोई अन्य फ़ोल्डर बना सकते हैं।



सेटअप स्क्रीनशॉट 4. विश्वसनीय कार्यपुस्तिका फ़ोल्डर चुनें, यदि आवश्यक हो तो सबफ़ोल्डर्स की अनुमति दें और एक स्पष्ट विवरण जोड़ें।

एस4. कार्यपुस्तिका को विश्वसनीय फ़ोल्डर से ले जाएँ/खोलें

- **चरण 1:** TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm कार्यपुस्तिका को उस विश्वसनीय फ़ोल्डर में ले जाएँ जिसे आपने अभी बनाया है या चुना है।
- **चरण 2:** डेस्कटॉप एक्सेल ऐप का उपयोग करके उस विश्वसनीय फ़ोल्डर से कार्यपुस्तिका खोलें।
- **चरण 3:** यदि आप चाहते हैं कि कार्यपुस्तिका वर्कफ़्लो को प्रबंधित करना आसान हो, तो संबंधित कार्यपुस्तिका फ़ाइलें, निर्यात और स्क्रीनशॉट को एक ही व्यवस्थित फ़ोल्डर में रखें।

एस 5. महत्वपूर्ण सेटअप नोट्स

- **डेस्कटॉप Excel की आवश्यकता है:** Excel का ब्राउज़र संस्करण कार्यपुस्तिका मैक्रोज़ नहीं चलाता है।
- **नए डाउनलोड को फिर से सेटअप की आवश्यकता हो सकती है:** यदि आप बाद में एक नई प्रतिलिपि डाउनलोड करते हैं, तो विंडोज़ उस नई फ़ाइल को इंटरनेट से आने के रूप में चिह्नित कर सकता है, इसलिए आपको उस नई प्रतिलिपि को भी अनब्लॉक करने की आवश्यकता हो सकती है।
- **प्रबंधित कंप्यूटर प्रतिबंधित हो सकते हैं:** स्कूल, कार्यस्थल, या संगठन-प्रबंधित कंप्यूटर उन नीतियों को लागू कर सकते हैं जो अभी भी मैक्रोज़ या विश्वसनीय स्थानों को अवरोधित करती हैं। यदि ऐसा होता है, तो अपने आईटी व्यवस्थापक से संपर्क करें।
- **क्लाउड फ़ोल्डर्स अलग तरह से व्यवहार कर सकते हैं:** OneDrive, SharePoint या अन्य सिंक्रनाइज़ किए गए फ़ोल्डर्स में अतिरिक्त सुरक्षा नियम हो सकते हैं। यदि मैक्रोज़ अवरोधित किए जा रहे हैं, तो अपने नियंत्रण वाले स्थानीय विश्वसनीय फ़ोल्डर का प्रयास करें।

उपयोगकर्ता गाइड - सेटिंग्स टैब

उपयोगकर्ता ऑनलाइन और स्थानीय के बीच ध्वज स्रोतों को टॉगल कर सकते हैं, प्रदर्शन भाषा का चयन कर सकते हैं, सेटिंग्स पृष्ठ मुद्रित कर सकते हैं, कार्यपुस्तिका संस्करण देख सकते हैं और दिनांक सहेज सकते हैं, और डेटा को निर्यात, आयात या साफ़ करके प्रबंधित कर सकते हैं. टैब में स्कोरिंग नियम और टाईब्रेकर संदर्भ भी शामिल हैं।

Workbook Global settings

Don't use flags from online source.	1	☐
Language	2	English
Workbook Version	4	2026 WC Predictor v1 3
Save Date	5	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.	

चित्रा 1. एनोटेट सेटिंग्स टैब

1. ऑनलाइन स्रोत से झंडे का उपयोग न करें

- यह क्या करता है: कार्यपुस्तिका में ध्वज छवियों को लोड करने के तरीके को टॉगल करता है. जब अनचेक छोड़ दिया जाता है, तो कार्यपुस्तिका संग्रहीत देश कोड के आधार पर ऑनलाइन URL से ध्वज खींचती है. जब जाँच की जाती है, तो यह ऑनलाइन स्रोत का उपयोग करना बंद कर देता है और कार्यपुस्तिका सहायक सेटअप में संग्रहीत स्थानीय रूप से मैप की गई ध्वज छवियों पर स्विच करता है।

- इसका उपयोग कैसे करें: जब ऑनलाइन छवियाँ ठीक से लोड नहीं होती हैं, जब बाह्य सामग्री Excel या नेटवर्क नीति द्वारा अवरुद्ध होती है, या जब आप चाहते हैं कि कार्यपुस्तिका किसी ऑफ़लाइन फ़ाइल की तरह अधिक व्यवहार करे, तो इसे चालू करें. जब आप सामान्य ऑनलाइन ध्वज खींचना चाहते हैं तो इसे छोड़ दें।
- महत्वपूर्ण नोट: देश कोड अभी भी मायने रखते हैं क्योंकि वे कार्यपुस्तिका में कहीं और ध्वज लुकअप तर्क का भाग बने रहते हैं.

2. भाषा

- यह क्या करता है: समर्थित लेबल, संकेत, शीर्षक और अनुवादित इंटरफ़ेस पाठ के लिए मुख्य कार्यपुस्तिका प्रदर्शन भाषा परिवर्तित करता है.
- इसका उपयोग कैसे करें: ड्रॉप-डाउन खोलें और वह भाषा चुनें जिसे आप कार्यपुस्तिका का उपयोग करना चाहते हैं। इसका चयन करने के बाद, कार्यपुस्तिका को टैब्स में अनुवादित पाठ को ताज़ा करने के लिए कुछ समय दें.
- महत्वपूर्ण नोट: यह कार्यपुस्तिका की मुख्य इंटरफ़ेस भाषा को नियंत्रित करता है। पृष्ठ पर नीचे की ओर अलग स्थानीय भाषा सेटिंग भाषा चयनकर्ता को आपकी पसंदीदा भाषा में पठनीय रखने में मदद कर सकती है।

3. प्रिंट सेटिंग्स पृष्ठ आइकन

- यह क्या करता है: उस पृष्ठ के लिए प्रीसेट प्रिंट लेआउट का उपयोग करके वर्तमान पत्रक के लिए कार्यपुस्तिका का प्रिंट मैक्रो चलाता है.
- इसका उपयोग कैसे करें: जब आप सेटिंग्स पृष्ठ की मुद्रित या पीडीएफ़ प्रति चाहते हैं तो प्रिंटर आइकन पर क्लिक करें जैसा कि वर्तमान में रखा गया है।
- महत्वपूर्ण नोट: Excel और प्रिंटर व्यवहार के आधार पर, यह मुद्रण संवाद खोल सकता है, मुद्रण पूर्ववलोकन लॉन्च कर सकता है, या कार्यपुस्तिका के प्रीसेट प्रिंट रूटीन के माध्यम से पृष्ठ भेज सकता है.

4. कार्यपुस्तिका संस्करण

- यह क्या करता है: आपके द्वारा उपयोग की जा रही विशिष्ट कार्यपुस्तिका बिल्ड दिखाता है, जैसे "2026 WC प्रेडिक्टर v1."
- इसका उपयोग कैसे करें: निर्देशों का पालन करते समय, फ़ाइलों की तुलना करते समय, किसी समस्या की रिपोर्ट करते समय, या यह जाँचते समय कि कोई मार्गदर्शिका चरण आपके कार्यपुस्तिका संस्करण से मेल खाता है या नहीं, इसे संदर्भ के रूप में उपयोग करें.
- महत्वपूर्ण नोट: यह आम तौर पर एक सूचनात्मक फ़ील्ड है, न कि ऐसा कुछ जिसे उपयोगकर्ता सीधे संपादित करता है।

5. दिनांक सहेजे

- यह क्या करता है: वह दिनांक और समय दिखाता है जब कार्यपुस्तिका अंतिम बार सहेजी गई थी.
- इसका उपयोग कैसे करें: किसी पुरानी प्रतिलिपि को निर्यात करने, आयात करने, साझा करने या फिर से खोलने से पहले इसकी जाँच करें ताकि आप जान सकें कि आप नवीनतम फ़ाइल में काम कर रहे हैं या नहीं।
- महत्वपूर्ण नोट: यह आमतौर पर कार्यपुस्तिका/सहेजे प्रक्रिया के बजाय प्रत्यक्ष उपयोगकर्ता प्रविष्टि द्वारा अद्यतन किया जाता है।

6. डेटा निर्यात करें

- यह क्या करता है: कार्यपुस्तिका के मैप किए गए प्रेडिक्टर इनपुट वाली एक बाहरी डेटा फ़ाइल बनाता है ताकि आप अपनी प्रगति का बैकअप ले सकें या इसे कार्यपुस्तिका की किसी अन्य प्रतिलिपि में ले जा सकें.
- इसका उपयोग कैसे करें: डेटा निर्यात करें पर क्लिक करें, संकेत मिलने पर सहेजे स्थान और फ़ाइल नाम चुनें, फिर एक्सेल बंद करने या फ़ाइलों को स्विच करने से पहले निर्यात प्रक्रिया समाप्त होने की प्रतीक्षा करें।
- सर्वोत्तम अभ्यास: डेटा साफ़ करने से पहले, प्रमुख परिवर्तनों का परीक्षण करने से पहले, और अपनी वर्तमान कार्यपुस्तिका प्रविष्टियों पर कोई अन्य फ़ाइल आयात करने से पहले इसका उपयोग करें.

7. डेटा आयात करें

- यह क्या करता है: पहले से निर्यात की गई फ़ाइल से प्रेडिक्टर डेटा को कार्यपुस्तिका में वापस लोड करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: डेटा आयात करें पर क्लिक करें, सही निर्यात फ़ाइल पर ब्राउज़ करें, किसी भी संकेत की पुष्टि करें, और मैप किए गए इनपुट को पुनर्स्थापित करने के लिए कार्यपुस्तिका के समाप्त होने तक प्रतीक्षा करें।
- महत्वपूर्ण नोट: आयात करने से मैप किए गए क्षेत्रों में वर्तमान में दर्ज किए गए डेटा को प्रतिस्थापित किया जा सकता है, इसलिए यदि आप अपना वर्तमान संस्करण रखना चाहते हैं तो पहले एक नया निर्यात करें।

8. डेटा साफ़ करें

- यह क्या करता है: दर्ज किए गए प्रेडिक्टर इनपुट को निकालता है और मैप किए गए कार्यपुस्तिका प्रविष्टि क्षेत्रों को वापस एक स्वच्छ स्थिति में रीसेट करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: डेटा साफ़ करें पर केवल तभी क्लिक करें जब आप सुनिश्चित हों कि आप वर्तमान भविष्यवाणियों या परिणामों को मिटाना चाहते हैं। इसे स्वीकार करने से पहले पुष्टिकरण संकेत को ध्यान से पढ़ें।
- सर्वोत्तम अभ्यास: पहले अपना डेटा निर्यात करें ताकि यदि आवश्यक हो तो आप इसे बाद में पुनर्स्थापित कर सकें।

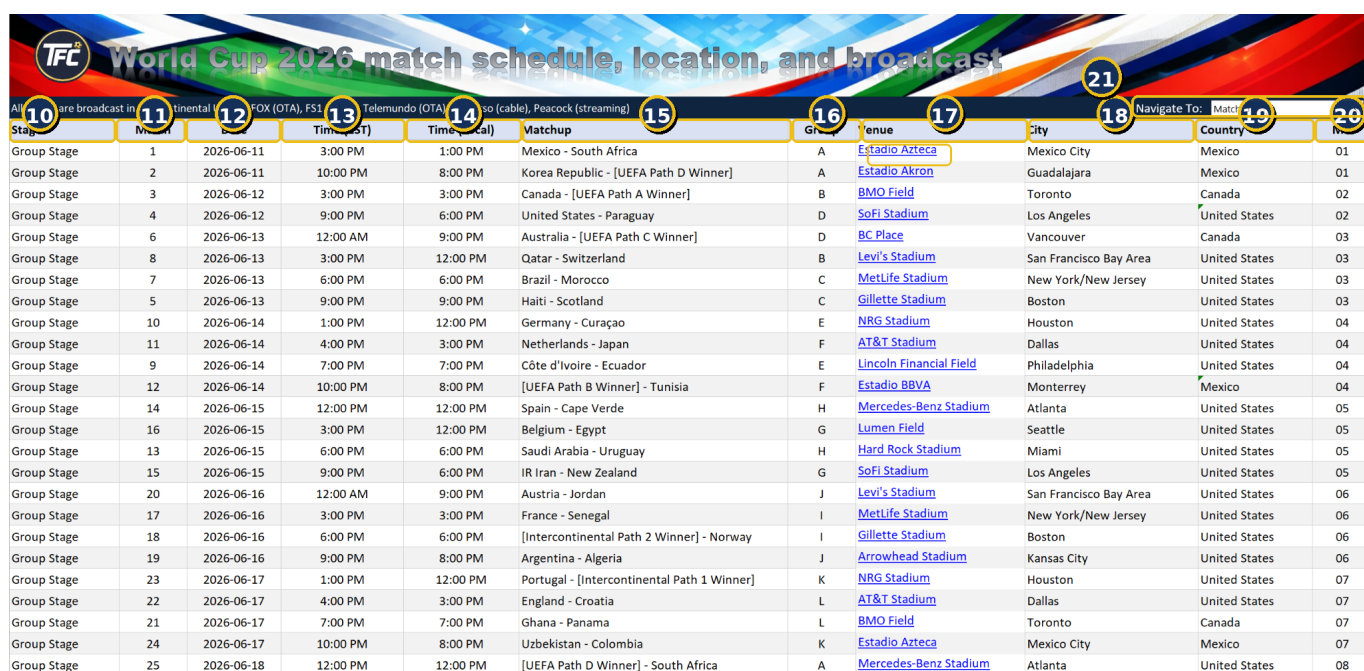
9. अंक प्रति परिणाम/स्थानीय भाषा/टाईब्रेकर अनुभाग

- यह क्या करता है: यह निचला अनुभाग तीन संबंधित नियंत्रणों और संदर्भों को जोड़ता है: स्थानीय भाषा चयनकर्ता, अंक-प्रति-परिणाम नियम और कार्यपुस्तिका का प्रथम-पास ऑटो-सॉर्ट टाईब्रेक नोट।
- स्थानीय भाषा आपको भाषा-चयन इंटरफ़ेस को अपनी पसंदीदा भाषा में पठनीय रखने देती है।
- जीत/झार/हार वर्तमान में समूह स्टैंडिंग के लिए उपयोग की जा रही अंक प्रणाली को दर्शाता है।
- टाईब्रेकर लाइन कार्यपुस्तिका के अंक का प्राथमिक स्वचालित सॉर्ट क्रम दिखाती है, फिर लक्ष्य अंतर, फिर लक्ष्य के लिए।
- इसका उपयोग कैसे करें: यदि आप चाहते हैं कि चयनकर्ता में भाषा के नाम कार्यपुस्तिका का अनुवाद करने के बाद भी परिचित रहें, तो समूह तालिकाओं की समीक्षा करते समय स्कोरिंग और टाईब्रेक लाइनों को अपने त्वरित संदर्भ के रूप में उपयोग करें।
- महत्वपूर्ण नोट: यहां दिखाई गई टाईब्रेक लाइन कार्यपुस्तिका की ऑटो-सॉर्ट कुंजी है, न कि प्रत्येक उन्नत टाई के लिए पूर्ण एंड-टू-एंड रिज़ॉल्यूशन। गहरे टाई मामलों में, कार्यपुस्तिका अभी भी फेयर प्ले, हेड-टू-हेड, या फीफा रैंकिंग तर्क में कहीं और जारी रह सकती है।

उपयोगकर्ता गाइड - मैच लिस्टिंग टैब

टूर्नामेंट चरण, अद्वितीय मैच नंबर, तारीख, ईएसटी और स्थानीय समय में किकऑफ समय, मैचअप टीमों या प्लेसहोल्डर्स, समूह, स्थान (गूगल मैप्स लिंक के साथ), शहर, देश, मैच के दिन समूह, और आसान शीट एक्सेस के लिए एक नेविगेशन ड्रॉपडाउन सहित विस्तृत अनुसूची जानकारी प्रदर्शित करता है।

नीचे दी गई क्रमांकित छवि का उपयोग मिलान क्रमांकित स्पष्टीकरणों के साथ करें। इस स्क्रीनशॉट में दिखाए गए मैचअप केवल प्रदर्शन के लिए नमूना प्रीफिल्ड डिस्प्ले पंक्तियाँ हैं और आधिकारिक टूर्नामेंट फिक्स्चर नहीं हैं। स्थल स्तंभ में स्थान के नाम क्लिक करने योग्य लिंक होते हैं जो Google मानचित्र में मेजबान स्टेडियम को खोलते हैं।



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

चित्रा 3. मिलान लिस्टिंग टैब

10. चरण

- यह क्या दिखाता है: उस पंक्ति के लिए टूर्नामेंट चरण की पहचान करता है, जैसे कि ग्रुप स्टेज या नॉकआउट राउंड।
- इसका उपयोग कैसे करें: पहले इसका उपयोग यह समझने के लिए करें कि सूचीबद्ध मैच प्रतियोगिता के किस हिस्से से संबंधित है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: यह फ़ील्ड नॉकआउट पृष्ठों से बंधी पंक्तियों से समूह टैब से जुड़ी शेड्यूल पंक्तियों को अलग करने में मदद करती है।

11. मैच

- **यह क्या दिखाता है:** एक विशिष्ट स्थिरता को सौंपा गया अद्वितीय मिलान संख्या। इसे पंक्ति की व्यक्तिगत गेम आईडी के रूप में सोचें।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** जब भी आपको सूत्रों, नोट्स, निर्देशों, निर्यातों, आयातों या अन्य पत्रकों में एक सटीक गेम का पता लगाने की आवश्यकता हो, तो मिलान संख्या का उपयोग करें।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह मुख्य क्रॉस-शीट संदर्भ फ़ील्ड में से एक है क्योंकि एक विशिष्ट मिलान को पूरी कार्यपुस्तिका में संख्या द्वारा जोड़ा जा सकता है।
- **महत्वपूर्ण अंतर:** मैच एक सटीक स्थिरता की पहचान करता है। एमडी के विपरीत, यह एक ही दिन के लेबल के तहत कई खेलों को समूहित नहीं करता है।

12. तिथि

- **यह क्या दिखाता है:** मैच के लिए कैलेंडर तिथि, इस स्क्रीनशॉट में YYYY-MM-DD प्रारूप में प्रदर्शित की गई है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** शेड्यूल के कालानुक्रमिक क्रम की समीक्षा करने और यह पुष्टि करने के लिए इसका उपयोग करें कि कोई गेम कब खेला जाना है।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** दिनांक शेड्यूल संदर्भ डेटा का हिस्सा है जिसे कार्यपुस्तिका में कहीं और प्रदर्शित किए जाने वाले किकऑफ़ विवरण कहीं भी पुनः उपयोग किया जा सकता है।

13. समय (ईएसटी)

- **यह क्या दिखाता है:** त्वरित संदर्भ के लिए किकऑफ़ समय को पूर्वी समय में बदल दिया गया।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यदि आप पूर्वी अमेरिकी समय क्षेत्र से शेड्यूल देख रहे हैं तो इसे अपने नियोजन समय के रूप में उपयोग करें।
- **महत्वपूर्ण नोट:** इस फ़ील्ड की तुलना समय (स्थानीय) से करें जब आप अपने स्थानीय देखने का समय और मेज़बान स्थल का स्थानीय किकऑफ़ समय दोनों देखना चाहते हैं।

14. समय (स्थानीय)

- **यह क्या दिखाता है:** मेज़बान स्थल या मेज़बान शहर में स्थानीय किकऑफ़ समय।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** आधिकारिक स्थानीय कार्यक्रम, यात्रा का समय, या स्टेडियम में ही मैच शुरू होने के समय की जांच करते समय इसका उपयोग करें।
- **महत्वपूर्ण नोट:** यह विशेष रूप से तब उपयोगी होता है जब मेज़बान शहर का समय उपयोगकर्ता के अपने देखने के समय क्षेत्र से भिन्न होता है।

15. मैचअप

- **यह क्या दिखाता है:** उस मैच पंक्ति को सौंपे गए दो पक्ष, जिसमें पुष्टि की गई टीमों और कोई भी अनसुलझे प्लेसहोल्डर प्रविष्टियां शामिल हैं।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यह देखने के लिए इस कॉलम को पढ़ें कि प्रत्येक स्थिरता में कौन खेलने के लिए निर्धारित है। जैसे ही परिणाम कार्यपुस्तिका में कहीं और दर्ज किए जाते हैं, प्लेसहोल्डर स्वचालित रूप से अंतिम टीम नामों में परिवर्तित हो सकते हैं।
- **प्लेसहोल्डर क्यों दिखाई देते हैं:** [यूईएफए पथ ए विजेता] या [इंटरकांटीनेंटल पथ 1 विजेता] जैसे प्लेसहोल्डर तब दिखाई देते हैं जब वह स्लॉट कालीफायर या प्लेऑफ़ विजेता पर निर्भर करता है जिसे अभी तक अंतिम रूप नहीं दिया गया है। कार्यपुस्तिका प्लेसहोल्डर को रखती है ताकि अंतिम टीम ज्ञात होने से पहले शेड्यूल संरचना बनी रहे।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह मुख्य क्रॉस-टैब फ़ील्ड में से एक है। यह मैच के आधार पर देशों, यूईएफए कालीफायर, इंटरकांटीनेंटल प्लेऑफ़ और बाद में समूह/नॉकआउट प्रगति तर्क से टीम के नाम या अनसुलझे प्लेसहोल्डर खींच सकता है।

- महत्वपूर्ण नोट: यह गाइड स्क्रीनशॉट एक प्रदर्शन दृश्य है। यह अनसुलझे प्लेसहोल्डर स्लॉट के साथ उदाहरण प्रीफिल्ड मैचअप को मिलाता है ताकि उपयोगकर्ता देख सकें कि कार्यपुस्तिका पुष्टि की गई टीमों और अभी तक तय नहीं किए गए क्वालीफायर दोनों को कैसे प्रदर्शित करती है।

16. समूह

- **यह क्या दिखाता है:** मैच से जुड़ा समूह पत्र, जैसे ए, बी, सी, और इसी तरह।
- **इसका उपयोग कैसे करना है:** इसका उपयोग जल्दी से यह बताने के लिए करें कि समूह चरण के दौरान मैच किस समूह शीट का है।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह संबंधित समूह A-L टैब के लिए एक सीधा कनेक्टर है और शेड्यूल पंक्तियों को सही स्टैंडिंग/परिणाम क्षेत्र में बांधने में मदद करता है।

17. स्थान

- **यह क्या दिखाता है:** मैच की मेजबानी करने वाले स्टेडियम या स्थल का नाम।
- **इसका उपयोग कैसे करना है:** स्थल के नाम नीले, रेखांकित हाइपरलिंक हैं। किसी स्टेडियम के लिए Google मानचित्र लिंक खोलने के लिए किसी स्थान के नाम पर क्लिक करें।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** इस स्तंभ में शेड्यूल संदर्भ डेटा और एक बाहरी वेब लिंक शामिल है। हाइपरलिंक किसी अन्य कार्यपुस्तिका टैब के बजाय Google मानचित्र पर जाता है।

18. शहर

- **यह क्या दिखाता है:** सूचीबद्ध स्थल के लिए मेजबान शहर या मेट्रो क्षेत्र।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** होस्ट साइटों की तुलना करते समय या यह सत्यापित करते समय कि मैच कहां खेला जा रहा है, इसे एक त्वरित भौगोलिक संदर्भ के रूप में उपयोग करें।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** शहर आमतौर पर कार्यपुस्तिका के स्थान संदर्भ डेटा के भाग के रूप में स्थल और देश के साथ मिलकर काम करता है।

19. देश

- **यह क्या दिखाता है:** मेजबान देश जहां स्थल स्थित है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इसका उपयोग यह अंतर करने के लिए करें कि मिलान साइट संयुक्त राज्य अमेरिका, मैक्सिको या कनाडा में है या नहीं।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह फ़ील्ड कार्यपुस्तिका की होस्ट-स्थान संदर्भ जानकारी का समर्थन करता है और एक नज़र में स्थल के देश की पुष्टि करने में मदद करता है।

20. एमडी

- **यह क्या दिखाता है:** उस शेड्यूल ब्लॉक के लिए मैच के दिन पहचानकर्ता जो पंक्ति से संबंधित है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** एक ही मैच के दिन ब्लॉक के भीतर आने वाले मैचों को समूहीकृत करने या तुलना करने के लिए एमडी का उपयोग करें।
- **मैच से अंतर:** मैच एक विशिष्ट स्थिरता के लिए अद्वितीय संख्या है। एमडी कई जुड़नार को समूहित करता है जो एक ही मैच के दिन से संबंधित हैं। दूसरे शब्दों में, कई अलग-अलग मैच नंबर एक एमडी मान साझा कर सकते हैं।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** एमडी व्यक्तिगत फिक्स्चर आईडी के बजाय दिन समूह द्वारा शेड्यूल को सॉर्ट करने, समीक्षा करने या व्यवस्थित करने के लिए उपयोगी है।

21. ड्रॉप-डाउन पर नेविगेट करें

- **यह क्या दिखाता है:** एक कार्यपुस्तिका नेविगेशन नियंत्रण जो आपको पत्रक टैब्स पर मैनुअल रूप से क्लिक किए बिना किसी अन्य पत्रक पर जाने देता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** ड्रॉप-डाउन खोलें, अपनी इच्छित शीट का चयन करें, और कार्यपुस्तिका तुरंत उस टैब पर स्विच हो जाएगी।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह नियंत्रण आपके वर्तमान स्थान को पूरी कार्यपुस्तिका में अन्य टैब से जोड़ता है और विशेष रूप से सहायक होता है जब कई पत्रक मौजूद होते हैं।

उपयोगकर्ता गाइड - देश टैब

फीफा रैंकिंग के साथ टीमों की मास्टर सूची शामिल है, ध्वज पुनर्प्राप्ति के लिए देश कोड, ध्वज चित्र, हाल के खेलों और विकिपीडिया पृष्ठों के हाइपरलिंक। प्लेसहोल्डर अनसुलझे कालीफायर के लिए बने रहते हैं, और रैंकिंग कार्यपुस्तिका में टीमों को छांटने और संदर्भित करने में मदद करती है।

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=S3pBIUQXHo	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=ABe24gBEd8	https://en.wikipedia.org/wiki/Brazil_national_football_team
8	Morocco	ma		https://www.youtube.com/watch?v=arZEyRmZxk	https://en.wikipedia.org/wiki/Morocco_national_football_team
83	Haiti	ht		https://www.youtube.com/watch?v=VYPJc693eg	https://en.wikipedia.org/wiki/Haiti_national_football_team
38	Scotland	gb-sct		https://www.youtube.com/watch?v=73cVhK9qL1o	https://en.wikipedia.org/wiki/Scotland_national_football_team
15	United States	us		https://www.youtube.com/watch?v=nQ9sE4ryR9U	https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_men%27s_national_soccer_team
40	Paraguay	py		https://www.youtube.com/watch?v=u8fkKBQnognw	https://en.wikipedia.org/wiki/Paraguay_national_football_team
27	Australia	au		https://www.youtube.com/watch?v=oVDzleFp7Y	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=8700M_F7cb4	https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_national_football_team
47	Tunisia	tn		https://www.youtube.com/watch?v=LS92Usm5R8	https://en.wikipedia.org/wiki/Tunisia_national_football_team
1000	[UEFA Path B Winner]				

चित्रा 4. एनोटेट किए गए देश टैब

22. फीफा रैंक

- **यह क्या दिखाता है:** इस संदर्भ तालिका में सूचीबद्ध प्रत्येक पृष्ठ देश/टीम के लिए वास्तविक वर्तमान फीफा विश्व रैंकिंग प्रदर्शित करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** टीम सूची की समीक्षा करते समय या कार्यपुस्तिका में देशों की तुलना करते समय इसे त्वरित शक्ति/संदर्भ संकेतक के रूप में उपयोग करें।
- **प्लेसहोल्डर व्यवहार:** कुछ अनसुलझे प्लेसहोल्डर प्रविष्टियाँ, जैसे कालीफायर या प्लेऑफ़ विजेता, 1000 का रैंकिंग मान प्रदर्शित करती हैं। यह केवल कार्यपुस्तिका रैंकिंग/सॉर्ट उद्देश्यों के लिए किया जाता है, इसलिए अनसुलझा प्लेसहोल्डर तब तक नीचे रहता है जब तक कि वास्तविक टीम ज्ञात न हो जाए।
- **महत्वपूर्ण नोट:** एक बार जब वास्तविक विजेता ज्ञात हो जाता है और प्लेसहोल्डर को बदल दिया जाता है, तो वास्तविक टीम और उसकी वास्तविक रैंकिंग को अस्थायी 1000 मान के बजाय परिलक्षित किया जा सकता है।

23. टीमें

- **यह क्या दिखाता है:** पूरी कार्यपुस्तिका में उपयोग किए गए मास्टर टीम नामों को सूचीबद्ध करता है, जिसमें पुष्ट किए गए देश और अनसुलझे प्लेसहोल्डर जैसे [UEFA पथ D विजेता] शामिल हैं।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इसे केंद्रीय टीम-नाम संदर्भ सूची के रूप में मानें। जब टीम नाम यहाँ अद्यतन किए जाते हैं, तो वे नाम अन्य कार्यपुस्तिका क्षेत्रों में प्रवाहित हो सकते हैं जो इस मास्टर सूची पर निर्भर करते हैं।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह सबसे महत्वपूर्ण क्रॉस-टैब संदर्भ कॉलम में से एक है क्योंकि समूह शेड्यूल, स्टैंडिंग, मैच लिस्टिंग और नॉकआउट संदर्भ सभी यहां संग्रहीत नामों पर निर्भर हो सकते हैं।
- **प्लेसहोल्डर क्यों दिखाई देते हैं:** प्लेसहोल्डर इस सूची में तब तक बने रहते हैं जब तक कि संबंधित कालीफायर या प्लेऑफ़ विजेता का निर्णय नहीं लिया जाता है। यह कार्यपुस्तिका संरचना को प्रत्येक अंतिम टीम के ज्ञात होने से पहले भी पूर्ण रहने की अनुमति देता है।

24. देश कोड

- **यह क्या दिखाता है:** ऑनलाइन स्रोतों से टीम ध्वज खींचने के लिए उपयोग किए जाने वाले देश कोड को संग्रहीत करता है। स्क्रीनशॉट में, उदाहरणों में mx, za, kr, ca और us शामिल हैं।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** प्रत्येक पुष्टि की गई टीम के लिए सही कोड दर्ज करें या सत्यापित करें ताकि कार्यपुस्तिका सही ध्वज छवि प्राप्त कर सके।
- **महत्वपूर्ण नोट:** यदि कोड गुम है या गलत है, तो ध्वज ठीक से लोड नहीं हो सकता है। प्लेसहोल्डर पंक्तियाँ अक्सर यहाँ तब तक खाली रहती हैं जब तक कि वास्तविक विजेता टीम का पता न चल जाए।
- **सर्वोत्तम अभ्यास:** इन कोडों को सुसंगत और सटीक रखें क्योंकि वे इस टैब में और अन्य शेड्यूल/स्टैंडिंग क्षेत्रों में ध्वज प्रदर्शन का समर्थन करते हैं जो समान टीम संदर्भ डेटा का पुनः उपयोग करते हैं।

25. झंडा

- **यह क्या दिखाता है:** देश कोड स्तंभ में कोड से संबद्ध देश ध्वज छवि प्रदर्शित करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यदि कोई ध्वज सही ढंग से दिखाई नहीं देता है, तो पहले उस पंक्ति के लिए देश कोड प्रविष्टि की जांच करें।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यहाँ दिखाए गए ध्वज कार्यपुस्तिका के मास्टर विजुअल टीम संदर्भ का भाग हैं और कार्यपुस्तिका में कहीं और ध्वज प्रदर्शनों को फ़ीड या सत्यापित करने में मदद कर सकते हैं।
- **महत्वपूर्ण नोट:** प्लेसहोल्डर पंक्तियाँ आमतौर पर इस कॉलम में तब तक खाली रहती हैं जब तक कि वास्तविक देश निर्धारित नहीं हो जाता।

26. हाल का खेल

- **यह क्या दिखाता है:** इसमें उस टीम से संबद्ध हाल के गेम, हाइलाइट या अन्य बाहरी संदर्भ का हाइपरलिंक होता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** अपने ब्राउज़र में संदर्भित पृष्ठ खोलने के लिए लिंक पर क्लिक करें। स्क्रीनशॉट में, ये बाहरी वीडियो/संदर्भ लिंक प्रतीत होते हैं।
- **महत्वपूर्ण नोट:** यह उपयोगकर्ता के लिए एक सुविधा/संदर्भ क्षेत्र है। यह कार्यपुस्तिका के स्टैंडिंग लॉजिक या स्कोरिंग लॉजिक का हिस्सा नहीं है।

27. टीम का विकिपीडिया पेज

- **यह क्या दिखाता है:** त्वरित पृष्ठभूमि/संदर्भ पहुंच के लिए टीम के विकिपीडिया पृष्ठ पर एक सीधा हाइपरलिंक शामिल है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यदि आप उस देश की राष्ट्रीय टीम के बारे में अधिक जानकारी चाहते हैं तो टीम का विकिपीडिया पृष्ठ खोलने के लिए लिंक पर क्लिक करें।

- **महत्वपूर्ण नोट:** यह केवल एक बाहरी संदर्भ लिंक है। यह अनुसंधान और संदर्भ के साथ मदद करता है, लेकिन यह कार्यपुस्तिका गणना को नहीं चलाता है।
- **लिंक/संदर्भ व्यवहार:** हाल के खेल की तरह, यह स्तंभ वैकल्पिक बाहरी संदर्भ सामग्री जोड़ता है, जबकि शेष पंक्ति आंतरिक कार्यपुस्तिका संदर्भ डेटा के रूप में कार्य करना जारी रखती है।

उपयोगकर्ता गाइड - यूईएफए क्वालिफायर टैब

प्लेऑफ पथ (जैसे, पथ ए) द्वारा आयोजित, फीफा रैंक, कोड, झंडे, हाल के खेल और विकिपीडिया लिंक के साथ टीम सूची दिखाता है। फिक्स्चर होम और अवे लक्ष्यों के प्रवेश की अनुमति देते हैं, यदि बंधे हुए हैं तो पेनल्टी किक विजेता, और छवियों के रूप में अलग-अलग पथ या पूर्ण लेआउट को कैप्चर करने के विकल्पों के साथ।

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

चित्रा 5. एनोटेट यूईएफए क्वालिफायर टीमों की सूची

28. यूईएफए पथ अनुभाग शीर्षलेख

- यह क्या दिखाता है:** आपके द्वारा देखे जा रहे विशिष्ट यूईएफए प्लेऑफ पथ की पहचान करता है, जैसे कि यूईएफए पथ ए। एक ही समग्र संरचना एक ही टैब पर अन्य यूईएफए पथों के लिए दोहराई जाती है।
- इसका उपयोग कैसे करना है:** एक समय में एक पथ पर काम करें। प्रत्येक पथ की अपनी टीम सूची, फिक्स्चर, विजेता और कैप्चर विकल्प होते हैं।
- देशों टैब से समानता:** नीचे दी गई टीम लिस्टिंग देश टैब के पथ-विशिष्ट संस्करण की तरह काम करती है। यह वह जगह है जहां उस पथ में टीमों को परिभाषित और बनाए रखा जाता है।

29. पथ अनुभाग कैप्चर आइकन

- यह क्या करता है:** विजेता बॉक्स के बगल में छोटा चित्र आइकन केवल उस व्यक्तिगत पथ अनुभाग को कैप्चर करता है और इसे पीएनजी छवि के रूप में सहेजता है।
- इसका उपयोग कैसे करें:** इसका उपयोग तब करें जब आप पूरे यूईएफए क्वालिफायर लेआउट को कैप्चर किए बिना यूईएफए पथ ए जैसे केवल एक पथ का स्वच्छ निर्यात चाहते हैं।
- विशिष्ट उपयोग:** एक समाप्त पथ ब्रेकेट साझा करने या एकल पथ परिणाम छवि पोस्ट करने के लिए सहायक।

30. विजेता बॉक्स

- यह क्या दिखाता है:** उस यूईएफए पथ के वर्तमान विजेता को प्रदर्शित करता है। पथ हल होने से पहले, यह [UEFA पथ A विजेता] जैसे प्लेसहोल्डर दिखा सकता है।
- लिंक/संदर्भ व्यवहार:** एक बार पथ तय हो जाने के बाद, यह विजेता हल की गई टीम बन जाती है जो अन्य कार्यपुस्तिका क्षेत्रों को फीड कर सकती है जो उस यूईएफए पथ विजेता का संदर्भ देती हैं।
- महत्वपूर्ण नोट:** यह बॉक्स उस पथ के मिलान अनुभाग में दर्ज किए गए स्थिरता परिणामों के आधार पर अपडेट होता है।

31. पूर्ण-लेआउट कैप्चर आइकन

- **यह क्या करता है:** यूईएफए कालीफायर क्षेत्र के ऊपरी-दाईं ओर छोटा चित्र आइकन पूरे यूईएफए कालीफायर फिक्स्चर लेआउट को कैप्चर करता है और इसे पीएनजी छवि के रूप में सहेजता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इसका उपयोग तब करें जब आप चाहते हैं कि एक एकल पथ अनुभाग के बजाय व्यापक यूईएफए कालीफायर दृश्य दिखा रहा हो।

32. फीफा रैंक

- **यह क्या दिखाता है:** उस पथ में सूचीबद्ध प्रत्येक टीम के लिए वर्तमान फीफा विश्व रैंकिंग प्रदर्शित करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करना है:** इस पथ में टीमों के लिए रैंकिंग यहां सेट या अपडेट की जा सकती है।
- **देशों के टैब से समानता:** यह देशों के टैब में फीफा रैंक फ्रील्ड की तरह ही काम करता है, लेकिन यहां इसे विशेष रूप से इस यूईएफए पथ को सौंपी गई टीमों के लिए प्रबंधित किया जा रहा है।

33. टीमें

- **यह क्या दिखाता है:** पथ स्लॉट को सौंपी गई टीमों को सूचीबद्ध करता है, जैसे कि T1 से T4 तक।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** जरूरत पड़ने पर यहां टीम के नाम संपादित करें। इन टीम के नामों का उपयोग नीचे दिए गए फिक्स्चर अनुभाग द्वारा किया जाता है।
- **महत्वपूर्ण नोट:** क्योंकि यह खंड एक छोटे पथ-विशिष्ट टीम संदर्भ सूची की तरह व्यवहार करता है, इसलिए टीम के नामों को यहां सटीक रखना बाकी पथ तर्क के लिए महत्वपूर्ण है।

34. कोड

- **यह क्या दिखाता है:** टीम की ध्वज छवि को खींचने के लिए उपयोग किए जाने वाले ध्वज कोड को संग्रहीत करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यहां टीम का ध्वज कोड सेट या अपडेट करें। यह टीम सूची में मुख्य संपादन योग्य फ्रील्ड में से एक है।
- **महत्वपूर्ण नोट:** कोड को सही टीम से मेल खाना चाहिए ताकि उचित ध्वज प्रदर्शित हो।

35. ध्वज

- **यह क्या दिखाता है:** कोड कॉलम में दर्ज किए गए कोड के आधार पर टीम का ध्वज प्रदर्शित करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करना है:** यह मुख्य रूप से एक दृश्य पुष्टिकरण क्षेत्र है। यदि गलत ध्वज दिखाई देता है, तो उस टीम के लिए कोड फ्रील्ड की जाँच करें।

36. हाल का खेल

- **यह क्या करता है:** उस टीम के लिए हाल ही के गेम या संदर्भ वीडियो के लिए हाइपरलिंक प्रदान करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** त्वरित समीक्षा, स्काउटिंग या संदर्भ के लिए बाहरी संदर्भ खोलने के लिए लिंक पर क्लिक करें।

37. टीम का विकिपीडिया पेज

- **यह क्या करता है:** उस टीम के विकिपीडिया पृष्ठ पर एक हाइपरलिंक प्रदान करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** टीम पर त्वरित पृष्ठभूमि/संदर्भ जानकारी के लिए इसका उपयोग करें।

फिक्स्चर/परिणाम प्रविष्टि

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

चित्रा 6. एनोटेट किए गए यूईएफए कालीफायर फिक्स्चर/परिणाम प्रविष्टि

38. पथ फिक्स्चर/परिणाम अनुभाग

- **यह क्या दिखाता है:** यह चयनित यूईएफए पथ के लिए मैच प्रविष्टि क्षेत्र है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** प्रत्येक मैच के लिए पूर्णकालिक लक्ष्य दर्ज करें। यदि कोई मैच पूर्णकालिक रूप से टाई हो जाता है, तो इसे हल करने के लिए पीके विजेता चुनें।
- **संरचना:** रास्ता सेमीफाइनल 1, सेमीफाइनल 2 और फाइनल से बना है। अंतिम विजेता उस यूईएफए पथ का विजेता बन जाता है।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यहां दर्ज किए गए परिणाम मैच विजेताओं, ऊपर दिखाए गए पथ विजेता और उस यूईएफए पथ विजेता से बंधे किसी भी कार्यपुस्तिका प्लेसहोल्डर का निर्धारण करते हैं।

39. मैच

- **यह क्या दिखाता है:** पथ के भीतर प्रत्येक स्थिरता की पहचान करता है, जैसे कि SF1, SF2 और फाइनल।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इसे केवल फिक्स्चर लेबल/संदर्भ के रूप में उपयोग करें।
- **महत्वपूर्ण नोट:** एसएफ का मतलब सेमीफाइनल है।

40. घर

- **यह क्या दिखाता है:** होम-साइड टीम का नाम और ध्वज प्रदर्शित करता है।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** ये टीमों ऊपर दी गई टीम लिस्टिंग से प्रवाहित होती हैं।
- **महत्वपूर्ण नोट:** यदि आप पथ टीम सूची में टीम का नाम या ध्वज कोड बदलते हैं, तो स्थिरता प्रदर्शन उस अद्यतन को यहां प्रतिबिंबित कर सकता है।

41. एचजी/एजी

- **यह क्या दिखाता है:** एचजी होम गोल है और एजी पूर्णकालिक रूप से दूर लक्ष्य है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इन क्षेत्रों में विनियमन/पूर्णकालिक के अंत में अंतिम स्कोर दर्ज करें।
- **महत्वपूर्ण नोट:** यदि स्कोर टाई है, तो भी यहां टाई पूर्णकालिक स्कोर दर्ज करें और फिर टाई को तोड़ने के लिए पीके विनर फ्रील्ड का उपयोग करें।

42. दूर

- **यह क्या दिखाता है:** दूर की ओर टीम का नाम और ध्वज प्रदर्शित करता है।
- **लिंकड/संदर्भ व्यवहार:** यह फ्रील्ड टीम सूची से और ब्रेकेट के आगे बढ़ने पर पूर्व मैच विजेताओं से भी खींचता है।

43. पीके विजेता

- **यह क्या करता है:** रिकॉर्ड करता है कि पूर्णकालिक स्कोर टाई होने पर किस टीम ने पेनल्टी पर मैच जीता।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** इसे खाली छोड़ दें जब मैच में पूर्णकालिक रूप से एक सामान्य विजेता हो। जरूरत पड़ने पर ही पीके विजेता का चयन करें।

44. विजेता

- **यह क्या दिखाता है:** उस व्यक्तिगत मैच के हल किए गए विजेता को प्रदर्शित करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** यह फ़्रील्ड पूर्णकालिक स्कोर या चयनित पीके विजेता के आधार पर मैच परिणाम को दर्शाता है।
- **महत्वपूर्ण नोट:** सेमीफाइनल विजेता फाइनल में आगे बढ़ते हैं, और अंतिम विजेता ऊपर दिखाए गए पथ विजेता बन जाता है।

45. द्वारा तय किया गया

- **यह क्या दिखाता है:** इंगित करता है कि मैच का फैसला कैसे किया गया था, जैसे कि पूर्णकालिक के लिए एफटी या पेनल्टी के लिए पीके।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** परिणाम कैसे हल किया गया था, इसकी पुष्टि करने के लिए इसे त्वरित ऑडिट/संदर्भ फ़्रील्ड के रूप में उपयोग करें।

46. नोट्स

- **यह क्या करता है:** उस स्थिरता या पथ परिणाम के लिए एक फ्रीफॉर्म नोट्स क्षेत्र प्रदान करता है।
- **इसका उपयोग कैसे करें:** अनुस्मारक, संदर्भ, परेशान नोट्स, या किसी अन्य टिप्पणी के लिए इसका उपयोग करें जिसे आप पथ के साथ रखना चाहते हैं।

उपयोगकर्ता गाइड - इंटरकांटीनेंटल प्लेऑफ़ टैब

यूईएफए कालीफायर के समान संरचना, जिसमें टीमों, इंडे, रैंकिंग, हाल के खेल, विकिपीडिया लिंक और स्कोरिंग और पेनल्टी विजेता प्रविष्टियों के साथ जुड़नार दिखाने वाले रास्ते हैं। यदि निर्णायक मैच दंड समाधान के बिना बंधे रहते हैं तो चेतावनियाँ दिखाई देती हैं। कैप्चर आइकन पथ अनुभागों या पूर्ण लेआउट निर्यात करने की अनुमति देते हैं।

Slot	Flag	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-YhE2Iwyc	https://en.wikipedia.org/wiki/DR_Congo_national_football_team

चित्रा 7. इंटरकांटीनेंटल प्लेऑफ़ टीमों की सूची

47. अंतरमहाद्वीपीय पथ अनुभाग शीर्षलेख

- यह क्या दिखाता है: आपके द्वारा देखे जा रहे विशिष्ट अंतरमहाद्वीपीय प्लेऑफ़ पथ की पहचान करता है, जैसे कि इंटरकांटीनेंटल पथ 1। एक ही समग्र संरचना एक ही टैब पर अन्य अंतरमहाद्वीपीय पथों के लिए दोहराई जाती है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: एक समय में एक पथ पर काम करें। प्रत्येक पथ की अपनी टीम सूची, फिक्स्चर, विजेता और कैप्चर विकल्प होते हैं।
- देशों टैब से समानता: नीचे दी गई टीम लिस्टिंग देश टैब के पथ-विशिष्ट संस्करण की तरह काम करती है। यह वह जगह है जहां उस पथ में टीमों को परिभाषित और बनाए रखा जाता है।

48. पथ अनुभाग कैप्चर आइकन

- यह क्या करता है: विजेता बॉक्स के बगल में छोटा चित्र आइकन केवल उस व्यक्तिगत अंतरमहाद्वीपीय पथ अनुभाग को कैप्चर करता है और इसे पीएनजी छवि के रूप में सहेजता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग तब करें जब आप पूरे इंटरकांटीनेंटल प्लेऑफ़ लेआउट को कैप्चर किए बिना केवल एक पथ, जैसे इंटरकांटीनेंटल पथ 1 का स्वच्छ निर्यात चाहते हैं।
- विशिष्ट उपयोग: एक समाप्त पथ ब्रेकेट साझा करने या एकल पथ परिणाम छवि पोस्ट करने के लिए सहायक।

49. विजेता बॉक्स

- यह क्या दिखाता है: उस अंतरमहाद्वीपीय पथ के वर्तमान विजेता को प्रदर्शित करता है। पथ हल होने से पहले, यह [इंटरकांटीनेंटल पथ 1 विजेता] जैसे प्लेसहोल्डर दिखा सकता है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: एक बार पथ तय हो जाने के बाद, यह विजेता हल की गई टीम बन जाती है जो अन्य कार्यपुस्तिका क्षेत्रों को खिला सकती है जो उस अंतरमहाद्वीपीय पथ विजेता को संदर्भित करती हैं।
- महत्वपूर्ण नोट: यह बॉक्स उस पथ के मिलान अनुभाग में दर्ज किए गए स्थिरता परिणामों के आधार पर अपडेट होता है।

50. पूर्ण-लेआउट कैप्चर आइकन

- यह क्या करता है: इंटरकांटिनेंटल प्लेऑफ़ क्षेत्र के शीर्ष-दाईं ओर छोटा चित्र आइकन पूरे इंटरकांटिनेंटल प्लेऑफ़ फिक्स्चर लेआउट को कैप्चर करता है और इसे PNG छवि के रूप में सहेजता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग तब करें जब आप चाहते हैं कि एक एकल पथ अनुभाग के बजाय व्यापक अंतरमहाद्वीपीय प्लेऑफ़ दृश्य दिखा रहा हो।

51. फीफारैंक

- यह क्या दिखाता है: उस पथ में सूचीबद्ध प्रत्येक टीम के लिए वर्तमान फीफा विश्व रैंकिंग प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: इस पथ में टीमों के लिए रैंकिंग यहां सेट या अपडेट की जा सकती है।
- देशों के टैब से समानता: यह देशों के टैब में फीफारैंक फ्रील्ड की तरह ही काम करता है, लेकिन यहां इसे विशेष रूप से इस अंतरमहाद्वीपीय पथ को सौंपी गई टीमों के लिए प्रबंधित किया जा रहा है।

52. टीमें

- यह क्या दिखाता है: पथ स्लॉट को सौंपी गई टीमों को सूचीबद्ध करता है, जैसे कि T1, T2, और किसी भी वरीयता प्राप्त प्रविष्टि जैसे कि T3 वरीयता प्राप्त।
- इसका उपयोग कैसे करें: जरूरत पड़ने पर यहां टीम के नाम संपादित करें। इन टीम के नामों का उपयोग नीचे दिए गए फिक्स्चर अनुभाग द्वारा किया जाता है।
- महत्वपूर्ण नोट: क्योंकि यह खंड एक छोटे पथ-विशिष्ट टीम संदर्भ सूची की तरह व्यवहार करता है, इसलिए टीम के नामों को यहां सटीक रखना बाकी पथ तर्क के लिए महत्वपूर्ण है।

53. कोड

- यह क्या दिखाता है: टीम की ध्वज छवि को खींचने के लिए उपयोग किए जाने वाले ध्वज कोड को संग्रहीत करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: यहां टीम का ध्वज कोड सेट या अपडेट करें। यह टीम सूची में मुख्य संपादन योग्य फ्रील्ड में से एक है।
- महत्वपूर्ण नोट: कोड को सही टीम से मेल खाना चाहिए ताकि उचित ध्वज प्रदर्शित हो।

54. झंडा

- यह क्या दिखाता है: कोड कॉलम में दर्ज किए गए कोड के आधार पर टीम का ध्वज प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: यह मुख्य रूप से एक दृश्य पुष्टिकरण क्षेत्र है। यदि गलत ध्वज दिखाई देता है, तो उस टीम के लिए कोड फ्रील्ड की जाँच करें।

55. हाल का खेल

- यह क्या करता है: उस टीम के लिए हाल ही के गेम या संदर्भ वीडियो के लिए हाइपरलिंक प्रदान करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: त्वरित समीक्षा, स्काउटिंग या संदर्भ के लिए बाहरी संदर्भ खोलने के लिए लिंक पर क्लिक करें।

56. टीम का विकिपीडिया पेज

- यह क्या करता है: उस टीम के विकिपीडिया पृष्ठ पर एक हाइपरलिंक प्रदान करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: टीम पर त्वरित पृष्ठभूमि/संदर्भ जानकारी के लिए इसका उपयोग करें।

फिक्स्चर/परिणाम प्रविष्टि

58	59	60	61	62	63	64	65
INT Path 1 Fixtures	FT 2021 (Tied choose PK Winner)	PK 2021	PK 2021	PK 2021	PK 2021	Dec 2021 By:	Notes
SF1	New Caledonia	0 1	Jamaica	Jamaica	Jamaica	FT	test
Seeded Final	Congo	2 2	Jamaica				

Final tied — choose PK Winner

चित्रा 8. इंटरकांटेनेंटल प्लेऑफ़ फिक्स्चर/परिणाम प्रविष्टि

57. पथ जुड़नार/परिणाम अनुभाग

- यह क्या दिखाता है: यह चयनित अंतरमहाद्वीपीय पथ के लिए मैच प्रवेश क्षेत्र है।
- इसका उपयोग कैसे करें: प्रत्येक मैच के लिए पूर्णकालिक लक्ष्य दर्ज करें। यदि कोई मैच पूर्णकालिक रूप से टाई हो जाता है, तो इसे हल करने के लिए पीके विजेता चुनें।
- संरचना: इस पथ उदाहरण में SF1 और एक वरीयता प्राप्त फाइनल शामिल है, जिसका अर्थ है कि एक वरीयता प्राप्त टीम सेमीफाइनल दौर में शुरू करने के बजाय बाद में पथ में प्रवेश करती है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: यहां दर्ज किए गए परिणाम मैच विजेताओं, ऊपर दिखाए गए पथ विजेता और उस अंतरमहाद्वीपीय पथ विजेता से बंधे किसी भी कार्यपुस्तिका प्लेसहोल्डर का निर्धारण करते हैं।

58. मैच

- यह क्या दिखाता है: पथ के भीतर प्रत्येक स्थिरता की पहचान करता है, जैसे कि SF1 और सीडेड फाइनल।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे केवल फिक्स्चर लेबल/संदर्भ के रूप में उपयोग करें।
- महत्वपूर्ण नोट: वरीयता प्राप्त फाइनल इंगित करता है कि एक वरीयता प्राप्त टीम उस बाद के चरण में रास्ते में शामिल हो जाती है।

59. घर

- यह क्या दिखाता है: होम-साइड टीम का नाम और ध्वज प्रदर्शित करता है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: ये टीमों ऊपर दी गई टीम की सूची से और जैसे-जैसे पथ आगे बढ़ता है, विजेताओं को आगे बढ़ाने से प्रवाहित होती हैं।
- महत्वपूर्ण नोट: यदि आप पथ टीम सूची में टीम का नाम या ध्वज कोड बदलते हैं, तो स्थिरता प्रदर्शन उस अद्यतन को यहां प्रतिबिंबित कर सकता है।

60. एचजी/एजी

- यह क्या दिखाता है: एचजी होम गोल है और एजी पूर्णकालिक रूप से दूर लक्ष्य है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इन क्षेत्रों में विनियमन/पूर्णकालिक के अंत में अंतिम स्कोर दर्ज करें।
- महत्वपूर्ण नोट: यदि स्कोर टाई है, तो भी यहां टाई पूर्णकालिक स्कोर दर्ज करें और फिर टाई को तोड़ने के लिए पीके विनर फ्रीलड का उपयोग करें।

61. दूर

- यह क्या दिखाता है: दूर की ओर टीम का नाम और ध्वज प्रदर्शित करता है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: यह फ्रीलड टीम सूची से और ब्रैकेट के आगे बढ़ने पर पूर्व मैच विजेताओं से भी खींचता है।

62. पीके विजेता

- यह क्या करता है: रिकॉर्ड करता है कि पूर्णकालिक स्कोर टाई होने पर किस टीम ने पेनल्टी पर मैच जीता।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे खाली छोड़ दें जब मैच में पूर्णकालिक रूप से एक सामान्य विजेता हो। जरूरत पड़ने पर ही पीके विजेता का चयन करें।

63. विजेता

- यह क्या दिखाता है: उस व्यक्तिगत मैच के हल किए गए विजेता को प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: यह फ़्रील्ड पूर्णकालिक स्कोर या चयनित पीके विजेता के आधार पर मैच परिणाम को दर्शाता है।
- महत्वपूर्ण नोट: ऊपर दिखाया गया पथ विजेता इस खंड में हल किए गए विजेताओं द्वारा संचालित है।

64. द्वारा तय किया गया

- यह क्या दिखाता है: इंगित करता है कि मैच का फैसला कैसे किया गया था, जैसे कि पूर्णकालिक के लिए एफटी या पेनल्टी के लिए पीके।
- इसका उपयोग कैसे करें: परिणाम कैसे हल किया गया था, इसकी पुष्टि करने के लिए इसे त्वरित ऑडिट/संदर्भ फ़्रील्ड के रूप में उपयोग करें।

65. नोट्स

- यह क्या करता है: उस स्थिरता या पथ परिणाम के लिए एक फ्रीफॉर्म नोट्स क्षेत्र प्रदान करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: अनुस्मारक, संदर्भ, परेशान नोट्स, या किसी अन्य टिप्पणी के लिए इसका उपयोग करें जिसे आप पथ के साथ रखना चाहते हैं।

66. बंधी हुई चेतावनी/स्थिति संदेश

- यह क्या दिखाता है: नीचे-बाईं ओर का संदेश तब प्रकट होता है जब एक निर्णायक मैच अभी भी बंधा हुआ है और अभी तक पेनल्टी विजेता नहीं चुना गया है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे उस टाई मैच के लिए पीके विजेता का चयन करने के संकेत के रूप में मानें ताकि पथ पूरी तरह से हल हो सके।
- महत्वपूर्ण नोट: दिखाए गए उदाहरण में, चेतावनी बताती है कि फाइनल टाई हो गया है और पथ विजेता को अंतिम रूप देने से पहले अभी भी पेनल्टी विजेता की आवश्यकता है।

उपयोगकर्ता गाइड - समूह टैब (ए-एल)

प्रत्येक समूह टैब में एक समूह पत्र बैज, मैच नंबर, मैच के दिन, दिनांक/समय और स्कोर प्रविष्टि फ़ील्ड के साथ जुड़ना होते हैं। स्टैंडिंग टेबल रैंक, टीम रिकॉर्ड और अंक की स्वतः गणना करते हैं, जिसमें टाईब्रेक नियमों को समझाते हुए "द्वारा निर्णय लिया गया" कॉलम होता है। फेयर प्ले सेक्शन संबंधों को हल करने के लिए अनुशासनात्मक रिकॉर्ड की मैनुअल प्रविष्टि की अनुमति देता है, जिसमें स्कोर और फीफा रैंकिंग आगे टाईब्रेकर के रूप में काम करती है। किंवदंतियाँ उपयोग किए गए संक्षिप्ताक्षरों को स्पष्ट करती हैं।

फिक्स्चर/परिणाम प्रविष्टि

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

चित्रा 9. समूह जुड़ना और परिणाम प्रविष्टि

67. समूह पत्र बैज

- यह क्या दिखाता है: ऊपरी-बाईं ओर का बड़ा अक्षर वर्तमान समूह टैब की पहचान करता है। दिखाए गए उदाहरण में, A का अर्थ है समूह A।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे एक त्वरित दृश्य लेबल के रूप में मानें ताकि आप हमेशा जान सकें कि आप किस समूह को संपादित या समीक्षा कर रहे हैं।
- महत्वपूर्ण नोट: इस अनुभाग में एक ही लेआउट और मार्गदर्शन समूह A से समूह L के माध्यम से प्रत्येक समूह टैब पर लागू होता है।

68. समूह जुड़ना अनुभाग

- यह क्या दिखाता है: यह वर्तमान समूह के लिए स्थिरता संदर्भ अनुभाग है। यह निर्धारित समूह मैचों और संबंधित मैच के दिन/समय संदर्भ जानकारी दिखाता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इस अनुभाग को अपने शेड्यूल दृश्य के रूप में उपयोग करें, फिर दाईं ओर स्कोर-प्रविष्टि अनुभाग में अपने अनुमानित या वास्तविक स्कोर दर्ज करें।
- महत्वपूर्ण नोट: सभी समूह टैब पर, इस खंड द्वारा संदर्भित स्कोर इनपुट फ़ील्ड परिणाम प्रविष्टि तालिका में नीले एचजी और एजी सेल हैं।

69. मैच

- यह क्या दिखाता है: मैच कॉलम प्रत्येक समूह स्थिरता के लिए कार्यपुस्तिका-व्यापी मैच संख्या संग्रहीत करता है।

- इसका उपयोग कैसे करें: मिलान सूची टैब या किसी विशिष्ट मिलान संख्या को संदर्भित करने वाले किसी अन्य कार्यपुस्तिका क्षेत्र को क्रॉस-चेक करते समय इसे अद्वितीय स्थिरता संदर्भ के रूप में उपयोग करें।

70. एमडी

- यह क्या दिखाता है: एमडी उस स्थिरता के लिए मैच के दिन की पहचान करता है। इस लेआउट में, सेल में मैच के दिन की संख्या के बाद स्थल का नाम भी शामिल होता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग यह देखने के लिए करें कि समूह अनुसूची में वह स्थिरता कहां आती है और कौन सा स्टेडियम इसकी मेजबानी करता है।
- महत्वपूर्ण नोट: यह मैच से अलग है। मैच वैश्विक स्थिरता आईडी है, जबकि एमडी ग्रुप-स्टेज मैच के दिन का संदर्भ है।

71. दिनांक/समय (ईटी)

- यह क्या दिखाता है: पूर्वी समय में उस स्थिरता के लिए निर्धारित किकऑफ़ प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: शेड्यूल योजना के लिए और मैच लिस्टिंग टैब के साथ तुलना करते समय त्वरित संदर्भ के रूप में इसका उपयोग करें।

72. समूह मैच परिणाम प्रविष्टि अनुभाग

- यह क्या दिखाता है: यह चयनित समूह के लिए मुख्य स्कोर-प्रविष्टि तालिका है। यह होम टीम, अवे टीम, झंडे, लक्ष्य, परिणाम पाठ और खेले गए स्थिति को प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: प्रत्येक स्थिरता के लिए नीले एचजी और एजी इनपुट कोशिकाओं में अपने अनुमानित या वास्तविक स्कोर दर्ज करें।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: यहां दिखाए गए टीम के नाम और झंडे समूह सेटअप और कार्यपुस्तिका संदर्भ डेटा द्वारा संचालित होते हैं, और यहां दर्ज किए गए स्कोर नीचे दिए गए स्टैंडिंग और फेयर प्ले वर्कफ़्लो को फ्रीड करते हैं।

73. एचजी/एजी

- यह क्या दिखाता है: एचजी होम गोल है और एजी दूर लक्ष्य है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इन दो क्षेत्रों में प्रत्येक मैच के लिए पूर्णकालिक स्कोर दर्ज करें।
- महत्वपूर्ण नोट: ये स्कोर प्रविष्टियाँ ऑटो-परिकलित स्टैंडिंग तालिका को चलाती हैं।

74. परिणाम

- यह क्या दिखाता है: हल की गई स्कोरलाइन को एक कॉम्पैक्ट परिणाम प्रारूप में प्रदर्शित करता है, जैसे कि 3-2 या 1-1।
- इसका उपयोग कैसे करें: दर्ज किए गए परिणाम की पुष्टि करने के लिए इसे त्वरित सत्यापन फ़्रील्ड के रूप में उपयोग करें।

75. खेला गया

- यह क्या दिखाता है: इंगित करता है कि क्या वह स्थिरता पहले ही दर्ज की जा चुकी है और समूह तालिका में गिना जा चुका है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे पूर्णता जांच के रूप में उपयोग करें ताकि आप जल्दी से देख सकें कि कौन से समूह मैच पहले से ही आबाद हैं और जिन्हें अभी भी इनपुट की आवश्यकता है।

स्टैंडिंग (ऑटो गणना)

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

- यह क्या दिखाता है: यह तालिका ऊपर दर्ज किए गए मैच स्कोर के आधार पर वर्तमान समूह क्रम की स्वतः गणना करती है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग यह देखने के लिए करें कि वर्तमान में कौन सी टीमों समूह का नेतृत्व कर रही हैं और प्रत्येक स्कोर किए गए मैच के बाद प्रत्येक टीम कैसे रैंक करती है।
- महत्वपूर्ण नोट: यह तालिका समूह परिणाम प्रविष्टि अनुभाग से स्वचालित रूप से अपडेट हो जाती है।

77. रैंक

- यह क्या दिखाता है: समूह में प्रत्येक टीम की वर्तमान स्थिति को 1 स्थान से नीचे की ओर प्रदर्शित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: वर्तमान परिष्करण क्रम देखने के लिए इसका उपयोग करें।
- महत्वपूर्ण नोट: यदि टीमों बंधी हुई हैं, तो ऑर्डर को वर्कबुक के टाईब्रेक लॉजिक द्वारा हल किया जाता है और डिसाइड बाय कॉलम बताता है कि कौन सा नियम लागू किया गया था।

78. टीमों

- यह क्या दिखाता है: टीमों को उनके झंडे के साथ उनके वर्तमान रैंक क्रम में प्रदर्शित करता है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: टीम के नाम और झंडे समूह सेटअप/संदर्भ डेटा से खींचे जाते हैं और परिणाम बदलने पर स्वचालित रूप से पुनः व्यवस्थित होते हैं।

79. पीएलडी/डब्ल्यू/डी/एल/जीएफ/जीए/जीडी/पीटीएस

- यह क्या दिखाता है: ये कॉलम प्रत्येक टीम के समूह रिकॉर्ड और प्रदर्शन के योग को सारांशित करते हैं।
- इसका उपयोग कैसे करें: खेले गए कुल खेल, जीत, ड्रॉ, हार, लक्ष्य, गोल, गोल, लक्ष्य अंतर और अंक देखने के लिए पंक्ति में पढ़ें।
- महत्वपूर्ण नोट: इन मानों को फिक्स्चर अनुभाग में दर्ज किए गए स्कोर से स्वतः गणना की जाती है।

80. द्वारा तय किया गया

- यह क्या दिखाता है: यह कॉलम बताता है कि बंधी हुई टीमों को अलग करने या उनके आदेश की पुष्टि करने के लिए किस टाईब्रेक नियम का उपयोग किया गया था।
- इसका उपयोग कैसे करें: जब भी दो या दो से अधिक टीमों तालिका में स्तर दिखाई देती हैं, तो इसे ऑडिट फ़्रील्ड के रूप में उपयोग करें।
- संभावित संकेतन: जीडी = लक्ष्य अंतर; GF = के लिए लक्ष्य; H2H = आमने-सामने; एफपी = फेयर प्ले; रैंक = फीफा विश्व रैंकिंग; TIE = टीमों वर्तमान में उपलब्ध सभी कार्यपुस्तिका टाईब्रेकर के बाद बंधी रहती हैं।

81. स्टैंडिंग किंवदंतियों

- यह क्या दिखाता है: दाईं ओर का किंवदंती बॉक्स तालिका में उपयोग किए गए मुख्य स्टैंडिंग संक्षिप्ताक्षरों को परिभाषित करता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: जब भी आपको प्रत्येक कॉलम लेबल का अर्थ क्या है, इसके त्वरित अनुस्मारक की आवश्यकता हो, तो इसे देखें।
- महत्वपूर्ण नोट: यह किंवदंती स्टेट कॉलम को कवर करती है, जबकि डिसाइड बाय कॉलम अतिरिक्त रूप से टाई-रिज़ॉल्यूशन नोट्स जैसे H2H, FP, RANK, या TIE दिखा सकता है।

फेयर प्ले एंटी

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

चित्रा 11. फेयर प्ले सेक्शन

82. फेयर प्ले सेक्शन

- यह क्या दिखाता है: यह वर्तमान समूह के लिए मैनुअल अनुशासनात्मक टाईब्रेक अनुभाग है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इस अनुभाग का उपयोग तब करें जब टीमों में अंक, लक्ष्य अंतर और लक्ष्यों के बाद स्तर पर रहती हैं, या जब भी आप अनुशासनात्मक योगों को पहले से भरना चाहते हैं।
- महत्वपूर्ण नोट: यहां दिखाया गया फेयर प्ले अनुभाग ए से एल तक प्रत्येक समूह टैब पर एक ही संरचना का अनुसरण करता है।

83. टीमें

- यह क्या दिखाता है: वर्तमान समूह की टीमों को उनके झंडे के बगल में सूचीबद्ध करता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: सही टीम के समान पंक्ति पर अनुशासनात्मक योग दर्ज करें।

84. वाईसी/आईआर/डीआर/वाई+डीआर

- यह क्या दिखाता है: ये प्रत्येक टीम के अनुशासनात्मक रिकॉर्ड के लिए मैनुअल इनपुट फ़ील्ड हैं: पीले कार्ड, अप्रत्यक्ष लाल (दूसरा पीला), प्रत्यक्ष लाल, और पीला प्लस प्रत्यक्ष लाल।
- इसका उपयोग कैसे करें: समूह के लिए अंतिम फेयर प्ले काउंट दर्ज करें जब समूह को फेयर प्ले टाईब्रेक की आवश्यकता होती है, या पूरे ग्रुप चरण में कार्ड ट्रैक करते समय उन्हें उत्तरोत्तर दर्ज करें।
- महत्वपूर्ण नोट: ये मान मैनुअल प्रविष्टियां हैं, ऊपर दिए गए स्टैंडिंग के विपरीत, जिनकी गणना मैच स्कोर से स्वचालित रूप से की जाती है।

85. एफपी स्कोर

- यह क्या दिखाता है: परिणामी Fair Play स्कोर प्रदर्शित करता है जिसकी गणना उस टीम के लिए दर्ज किए गए अनुशासनात्मक योगों से की जाती है।
- इसका उपयोग कैसे करें: टाईब्रेकर के लिए अंक/गोल अंतर/लक्ष्य पहले ही समाप्त हो जाने के बाद टाई टीमों की तुलना करने के लिए इसका उपयोग करें।
- महत्वपूर्ण नोट: बेहतर अनुशासन बेहतर फेयर प्ले परिणाम देता है।

86. फीफा रैंक

- यह क्या दिखाता है: टीम की फीफा विश्व रैंकिंग को बाद में टाईब्रेक के रूप में उपयोग किया जाता है यदि फेयर प्ले अभी भी टीमों को अलग नहीं करता है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: इस रैंकिंग को फेयर प्ले के बाद अगले उपलब्ध विभाजक के रूप में खींचा जाता है।

87. फेयर प्ले लीजेंड्स

- यह क्या दिखाता है: लीजेंड बॉक्स फेयर प्ले संक्षिप्ताक्षरों और विशेष टाईब्रेक नोट्स की व्याख्या करता है जो इस अनुभाग में या उसके आसपास दिखाई दे सकते हैं।
- इसका उपयोग कैसे करें: YC, IR, DR, Y+DR, fp, rank, tie और H2H के अर्थ के लिए इस बॉक्स को देखें।

88. फीफा डीप डाइव: अंतिम स्थायी वर्कफ़्लो समाधान

दर्शाता है कि कैसे समूह स्टैंडिंग अंक, लक्ष्य अंतर, लक्ष्य, हेड-टू-हेड, फेयर प्ले और फीफा रैंकिंग के माध्यम से संबंधों को हल करता है। दो परिदृश्य फेयर प्ले इनपुट के आधार पर अलग-अलग चरणों में हल किए गए संबंधों को दर्शाते हैं, यह दिखाते हुए कि कार्यपुस्तिका स्तरित टाईब्रेक तर्क को कैसे लागू करती है और ऑडिट ट्रेल के रूप में "द्वारा निर्धारित" लेबल प्रदर्शित करती है। यह गहरा गोता मैच स्कोर से यात्रा करने के लिए एक काल्पनिक बंधे समूह का उपयोग करता है, स्वचालित स्टैंडिंग के लिए, फेयर प्ले इनपुट के लिए, और अंत में अंतिम गिरावट के लिए अगर फेयर प्ले अभी भी शेष टीमों को अलग नहीं करता है। उदाहरण दो अलग-अलग परिणाम दिखाते हैं: एक जहां टाई को फीफा रैंक तक जाना पड़ता है, और एक जहां फेयर प्ले परिवर्तन प्रक्रिया को पहले रोक देता है।

परिदृश्य 1 — मूल फेयर प्ले इनपुट: टाई फीफा रैंक तक पहुंच गया

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		

चित्रा 12. समूह बी स्थिरता स्कोर गहरे गोता उदाहरण के लिए उपयोग किया जाता है

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				

चित्रा 13. परिदृश्य 1 स्टैंडिंग और फेयर प्ले मान

चरण 1 - वास्तविक समूह स्कोर से शुरू करें।

- स्थिरता छवि हर चीज के लिए शुरूआती बिंदु है। कार्यपुस्तिका स्टैंडिंग टेबल से शुरू नहीं होती है - यह छह स्कोर किए गए ग्रुप मैचों से शुरू होती है।
- कनाडा इटली के साथ 2-2, कतर के साथ 0-0 और स्विट्जरलैंड के साथ 1-1 से ड्रॉ करता है। इससे कनाडा को 0 जीत, 3 ड्रॉ, 0 हार, 3 गोल, 3 गोल के खिलाफ, और 3 कुल अंक मिलते हैं।
- इटली कनाडा के साथ 2-2, स्विट्जरलैंड के साथ 0-0 और कतर के साथ 0-0 से ड्रॉ करता है। इससे इटली को 0 जीत, 3 ड्रॉ, 0 हार, 2 गोल, 2 गोल के खिलाफ और 3 कुल अंक मिलते हैं।
- स्विट्जरलैंड ने कतर के साथ 1-1, इटली के साथ 0-0 और कनाडा के साथ 1-1 से ड्रॉ खेला। इससे स्विट्जरलैंड को 0 जीत, 3 ड्रॉ, 0 हार, 2 गोल, 2 गोल के खिलाफ, और 3 कुल अंक मिलते हैं।
- कतर ने स्विट्जरलैंड के साथ 1-1, कनाडा के साथ 0-0 और इटली के साथ 0-0 से ड्रॉ खेला। इससे कतर को 0 जीत, 3 ड्रॉ, 0 हार, 1 गोल के खिलाफ, 1 गोल के खिलाफ और 3 कुल अंक मिलते हैं।

चरण 2 - अंक पहली टाई बनाते हैं।

- सभी चार टीमों ठीक 3 अंकों के साथ समाप्त होती हैं क्योंकि प्रत्येक टीम ने तीनों मैच ड्रॉ किए थे। इसका मतलब है कि पहली साँट परत किसी को अलग नहीं कर सकती।
- यही कारण है कि स्टैंडिंग छवि सभी चार टीमों के स्तर को Pts = 3 पर दिखाती है, जिसमें W = 0, D = 3, और L = 0 हर पक्ष के लिए।
- इस स्तर पर, उपयोगकर्ता पहले से ही कार्यपुस्तिका गहरी टाईब्रेक तर्क में जारी रखने के लिए उम्मीद करनी चाहिए, क्योंकि अंक अकेले एक साफ 1-4 आदेश का उत्पादन नहीं करते हैं।

चरण 3 - स्वचालित स्कोरिंग तालिका अभी भी समूह को अनसुलझा छोड़ देती है।

- अगले स्वचालित मान लक्ष्य-आधारित आउटपुट हैं जिनकी गणना पहले से ही स्कोर किए गए फिक्स्चर से की जाती है: GF, GA और GD।
- कनाडा GF 3, GA 3, GD 0 पर समाप्त होता है। इटली GF 2, GA 2, GD 0 पर समाप्त हुआ। स्विट्जरलैंड GF 2, GA 2, GD 0 पर समाप्त हुआ। कतर GF 1, GA 1, GD 0 पर समाप्त होता है।
- लक्ष्य अंतर अभी भी हर टीम के लिए 0 है, इसलिए जीडी समूह को बिल्कुल भी अलग नहीं करता है।
- लक्ष्यों के लिए कुछ आकार बनाता है: कनाडा के पास टाईड ग्रुप में सबसे अधिक जीएफ कुल है, कतर में सबसे कम है, और इटली और स्विट्जरलैंड समान जीएफ कुल के साथ बंधे हुए हैं।
- यही कारण है कि तैयार स्टैंडिंग छवि पहले से ही आंशिक रूप से हल हो चुकी है लेकिन पूरी तरह से हल नहीं हुई है: कनाडा मध्य जोड़ी से ऊपर है, कतर मध्य जोड़ी से नीचे है, और इटली और स्विट्जरलैंड अभी भी एक साथ बंद हैं।

चरण 4 - द्वारा तय किए गए कॉलम को ध्यान से पढ़ें।

- द्वारा तय किया गया कॉलम पूरे समूह के लिए एक एकल लेबल नहीं है। यह उस नियम की रिपोर्ट करता है जो अंततः कार्यपुस्तिका के श्रृंखला समाप्त होने के बाद उस टीम के अंतिम प्लेसमेंट की व्याख्या करता है।
- परिदृश्य 1 में, कनाडा और कतर H2H दिखाते हैं। यह उपयोगकर्ता को बताता है कि उन प्लेसमेंट को बंधे-समूह तुलना के आमने-सामने के चरण में हल किया गया था।
- इटली और स्विट्जरलैंड रैंक दिखाते हैं। यह उपयोगकर्ता को बताता है कि उनकी टाई हर पहले के विभाजक से इतनी दृढ़ता से बच गई कि कार्यपुस्तिका को अंततः ऑर्डर को पूरा करने के लिए फीफा वर्ल्ड रैंकिंग का उपयोग करना पड़ा।
- यह उदाहरण से मुख्य सबक है: एक अंतिम तालिका में एक से अधिक हो सकते हैं एक ही समय में नोटेशन द्वारा निर्णय लिया गया, क्योंकि एक ही समूह के अंदर अलग-अलग मिनी-संबंध अलग-अलग चरणों में रुक सकते हैं।

चरण 5 - अनसुलझे टाई के लिए फेयर प्ले मान दर्ज करें।

- निचला फेयर प्ले अनुभाग वह है जहां उपयोगकर्ता मैन्युअल रूप से अनुशासनात्मक योग दर्ज करता है जब स्वचालित स्टैंडिंग पर्याप्त नहीं होती है। परिदृश्य 1 में, दिखाए गए FP स्कोर कनाडा = -4, कतर = -5, स्विट्जरलैंड = -3, और इटली = -3 हैं।
- शून्य के करीब एक फेयर प्ले स्कोर अधिक नकारात्मक स्कोर से बेहतर है। तो -3 -4 से बेहतर है, और -4 -5 से बेहतर है।
- महत्वपूर्ण विवरण यह है कि इटली और स्विट्जरलैंड अभी भी परिदृश्य 1 में फेयर प्ले पर बराबर हैं क्योंकि दोनों एफपी स्कोर = -3 पर बैठते हैं।
- इसका मतलब है कि फेयर प्ले अभी भी शेष अनसुलझे जोड़े को विभाजित नहीं करता है। इसलिए कार्यपुस्तिका को एक कदम और गहराई तक जारी रखना होगा।

चरण 6 - फीफा रैंक अंतिम गिरावट बन जाती है।

- एक बार जब इटली और स्विट्जरलैंड पहले की परतों के बाद बंधे रहते हैं, तो कार्यपुस्तिका फेयर प्ले ब्लॉक में दिखाए गए फीफा रैंक मानों का उपयोग करती है।
- इटली को फीफा रैंक 13 और स्विट्जरलैंड को फीफा रैंक 18 है। क्योंकि 13 मजबूत रैंकिंग स्थिति है, इटली अंतिम तालिका में स्विट्जरलैंड से ऊपर रहता है।
- यही कारण है कि डिसाइड बाय कॉलम परिदृश्य 1 में इटली और स्विट्जरलैंड के लिए रैंक दिखाता है।
- ध्यान दें कि क्या नहीं होता है: इटली का बेहतर फेयर प्ले या फीफा रैंक इटली को कनाडा से ऊपर नहीं ले जाता है, क्योंकि कनाडा पहले ही श्रृंखला में पहले स्थान पर अलग हो गया था। बाद में फॉलबैक नियमों का उपयोग केवल वहीं किया जाता है जहां वास्तविक टाई अभी भी बनी हुई है।

परिदृश्य 1 अंतिम पठन

- कनाडा 1 स्थान पर है क्योंकि इटली-स्विट्जरलैंड मुद्दे के हल होने से पहले ही बंधे हुए समूह की तुलना कनाडा को दूसरों से ऊपर उठा देती है।
- इटली दूसरे स्थान पर है क्योंकि स्विट्जरलैंड के साथ शेष टाई फीफा रैंक तक जीवित है, और इटली की रैंक 13 स्विट्जरलैंड की रैंक 18 को पीछे छोड़ देती है।
- स्विट्जरलैंड 3 वें स्थान पर रहा है क्योंकि यह इटली के खिलाफ उस अंतिम फीफा रैंक फॉलबैक को खो देता है।
- कतर 4 वें स्थान पर है क्योंकि इसका स्थान पहले से ही बंधे समूह में कम हल हो चुका है, यही वजह है कि कतर के लिए डिसीजन बाय फ्रील्ड एफपी या रैंक के बजाय एच 2 एच दिखाता है।

परिदृश्य 2 - फेयर प्ले इनपुट बदला गया: टाई अब फेयर प्ले पर रुकता है

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	

चित्रा 14. फेयर प्ले मूल्यों में परिवर्तन के बाद परिदृश्य 2 स्टैंडिंग

परिदृश्य 1 और परिदृश्य 2 के बीच क्या बदल गया

- स्कोर किए गए फिक्स्चर बिल्कुल भी नहीं बदलते हैं। छह मैचों के परिणाम बिल्कुल ऊपर दी गई स्थिरता छवि के समान ही रहते हैं।
- क्योंकि मैच के स्कोर में कोई बदलाव नहीं हुआ, स्वचालित स्टैंडिंग मान भी नहीं बदलते हैं: प्रत्येक टीम के पास अभी भी 3 अंक हैं, प्रत्येक टीम के पास अभी भी जीडी = 0 है, कनाडा में अभी भी जीएफ 3 है, इटली और स्विट्जरलैंड में अभी भी जीएफ 2 है, और कतर में अभी भी जीएफ 1 है।
- एकमात्र परिवर्तन मैनुअल रूप से दर्ज किए गए फेयर प्ले अनुभाग में है। परिदृश्य में 2, स्विट्जरलैंड एफपी स्कोर = -7 तक गिर जाता है जबकि इटली एफपी स्कोर = -3 पर रहता है।
- वह एक फेयर प्ले परिवर्तन पहले की तुलना में पहले इटली-स्विट्जरलैंड टाई को तोड़ने के लिए पर्याप्त है।

परिदृश्य 2 में वर्कफ़्लो कैसे बदलता है

- परिदृश्य 1 में, इटली और स्विट्जरलैंड अभी भी फेयर प्ले के बाद बंधे थे क्योंकि दोनों टीमों के पास एफपी स्कोर = -3 था। इसने कार्यपुस्तिका को फीफा रैंक जारी रखने के लिए मजबूर किया।
- परिदृश्य 2 में, वही दो टीमों अब फेयर प्ले चरण में बंधी नहीं हैं क्योंकि इटली -3 पर रहता है जबकि स्विट्जरलैंड -7 पर गिरता है।
- चूंकि -3 -7 से बेहतर है, इसलिए कार्यपुस्तिका अब उस जोड़ी को तुरंत फेयर प्ले चरण पर हल कर सकती है।
- यही कारण है कि दूसरे स्टैंडिंग छवि में इटली और स्विट्जरलैंड दोनों के लिए रैंक से एफपी में तय किया गया कॉलम बदलता है।

द्वारा तय किए गए लेबल क्यों बदलते हैं

- कनाडा अभी भी H2H दिखाता है और कतर अभी भी H2H दिखाता है क्योंकि उनके प्लेसमेंट को पहले से ही बंधे-समूह की तुलना से समझाया जा रहा था।
- केवल अनसुलझी इटली-स्विट्जरलैंड जोड़ी व्यवहार बदलती है। परिदृश्य 1 में, उस जोड़ी को फीफा रैंक तक जारी रखना था; परिदृश्य 2 में, यह फेयर प्ले पर रुकता है।
- इसलिए डिसाइड बाय कॉलम एक ऑडिट ट्रेल की तरह काम करता है। यह उपयोगकर्ता को बताता है कि पहले के सभी चेक समाप्त या संतुष्ट होने के बाद किस नियम ने वास्तव में उस प्लेसमेंट के लिए टाई समाप्त कर दी थी।

दोनों परिदृश्यों से बड़ा टेकअवे

- कार्यपुस्तिका हमेशा स्कोर किए गए जुड़नार के साथ शुरू होती है, फिर स्वचालित स्टैंडिंग बनाती है, फिर मैनुअल फेयर प्ले का उपयोग केवल तभी करती है जब स्वचालित तालिका अभी भी पर्याप्त नहीं होती है, और उसके बाद ही फीफा रैंक पर वापस आ जाती है यदि फेयर प्ले अभी भी एक टाई छोड़ देता है।
- फेयर प्ले इनपुट बदलने से जीत, ड्रॉ, लक्ष्य या अंक फिर से नहीं लिखते हैं। यह केवल बदलता है कि क्या शेष अनसुलझी टीमों को फेयर प्ले चरण में अलग किया जाता है या क्या उन्हें फीफा रैंक जारी रखना चाहिए।
- यही कारण है कि दो स्टैंडिंग छवियों में समान मैच परिणाम और समान अंक योग हो सकते हैं, फिर भी इटली और स्विट्जरलैंड के लिए अलग-अलग निर्णय किए गए परिणाम दिखाते हैं।
- उपयोगकर्ताओं के लिए, पढ़ने का सबसे सरल नियम यह है: यदि कोई टाई बनी रहती है, तो पहले फेयर प्ले ब्लॉक की जांच करें; यदि बंधी हुई टीमों अभी भी वहां बराबर हैं, तो ऑर्डर को पूरा करने के लिए वर्कबुक को फीफा रैंक की आवश्यकता होगी।

उपयोगकर्ता गाइड - नॉकआउट स्टेज

फेयर प्ले और फीफा रैंकिंग सहित अंक, गोल अंतर, गोल के लिए लक्ष्य और टाईब्रेकर के आधार पर आठ क्वालीफायर का चयन करने के लिए समूहों के बीच सर्वश्रेष्ठ तीसरे स्थान की टीमों की रैंकिंग को शामिल करता है। राउंड ऑफ 32 ब्रैकेट समूह विजेताओं, उपविजेताओं और योग्य तीसरे स्थान की टीमों को मैचअप में रखता है, जिसमें स्कोर, पेनल्टी किक विजेताओं, हल किए गए विजेताओं और नोट्स के लिए फ़ील्ड होते हैं। उदाहरण दिखाता है कि पेनल्टी विजेताओं द्वारा बंधे मैचों को कैसे हल किया जाता है। बाद के नॉकआउट राउंड में एक ही विजेता-प्रसार विचार जारी है, लेकिन यह मार्गदर्शिका केवल सर्वश्रेष्ठ-तीसरे स्थान के तर्क और राउंड ऑफ 32 सेक्शन को कवर करती है।

सर्वश्रेष्ठ तीसरे स्थान की टीमों (शीर्ष 8 क्वालीफाई)

Group	FIFA Ranking	Points	GD	GF	Group Rank	Quality	Top 8 Qualified 3rd-place teams
Group G	12	4	1	4	92	93	Senegal
Group G	31	4	1	4	92	93	Egypt
Group D	40	4	1	4	92	93	Paraguay
Group I	28	4	0	3	92	93	Algeria
Group F	42	4	0	3	92	93	Sweden
Group C	38	4	-1	2	92	93	Scotland
Group E	37	3	-1	3	92	93	Côte d'Ivoire
Group B	71	3	-2	3	92	93	Bosnia & Herzegovina
Group A	43	3	-2	2	92	93	Czech Republic
Group K	48	3	-3	2	92	93	Congo DR
Group H	61	3	-4	2	92	93	South Arabia
Group J	77	1	-4	1	92	93	Chad

चित्रा 15. सर्वश्रेष्ठ तीसरे स्थान के योग्यता अनुभाग

89. सर्वश्रेष्ठ तीसरे स्थान की टीम अनुभाग

- यह क्या दिखाता है: यह तालिका ग्रुप ए से एल तक तीसरे स्थान पर रहने वालों की तुलना करती है और तय करती है कि कौन से आठ राउंड ऑफ 32 में आगे बढ़ते हैं।
- यह काम किस प्रकार करता है: शीट प्रत्येक समूह के तीसरे स्थान के फिनिशर को ग्रुप-स्टेज टैब से खींचती है, फिर सभी 12 तीसरे स्थान की टीमों को एक दूसरे के खिलाफ रैंक करती है।
- विस्तृत वर्कफ़्लो: तुलना अंक से शुरू होती है, फिर लक्ष्य अंतर, फिर लक्ष्य के लिए। यदि टीमों अभी भी उन दृश्यमान स्तंभों के बाद बंधी हुई हैं, तो कार्यपुस्तिका पर्दे के पीछे जारी रह सकती है फेयर प्ले और फिर फीफा विश्व रैंकिंग क्रम को पूरा करने के लिए।
- महत्वपूर्ण नोट: यदि किसी समूह के समूह टैब पर अभी भी कोई अनसुलझे टाई है, तो यह ब्लॉक एक साफ़ तृतीय-स्थान टीम नाम के बजाय एक अनसुलझे-टाई चेतावनी दे सकता है।

90. ग्रुप/फीफा रैंकिंग/तीसरे स्थान की टीम

- यह क्या दिखाता है: ये कॉलम पहचानते हैं कि टीम किस समूह से आई है, टीम की फीफा विश्व रैंकिंग, और उस समूह के वर्तमान तीसरे स्थान पर रहने वाले फिनिशर का नाम।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: तीसरे स्थान की टीम को ग्रुप-स्टेज स्टैंडिंग से हटा दिया जाता है, जबकि फीफा रैंकिंग को उस टीम के लिए देशों के संदर्भ डेटा से हटा दिया जाता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: यह सत्यापित करने के लिए पहले इन कॉलम को पढ़ें कि इस योग्यता दौड़ में प्रत्येक समूह से सही 3 स्थान की टीम की तुलना की जा रही है।

91. पीटीएस/जीडी/जीएफ

- यह क्या दिखाता है: ये दृश्यमान रैंकिंग आँकड़े हैं जिनका उपयोग 12 तीसरे स्थान की टीमों की तुलना करने के लिए किया जाता है - अंक, लक्ष्य अंतर और लक्ष्यों के लिए।
- यह कैसे काम करता है: ये मान उसी समूह-चरण स्टैंडिंग तालिकाओं से लिए जाते हैं, जिन्हें उपयोगकर्ताओं के स्कोर पूर्वानुमानों से बनाया गया था।
- महत्वपूर्ण नोट: यह रैंकिंग वर्कफ़्लो का दृश्य भाग है। यदि दो या दो से अधिक 3 स्थान की टीमों अभी भी पीटीएस, जीडी और जीएफ के बाद स्तर पर हैं, तो कार्यपुस्तिका फेयर प्ले और फिर फीफा रैंकिंग जारी रख सकती है, भले ही उन बाद के टाईब्रेकर इस सारांश ब्लॉक में अलग-अलग कॉलम के रूप में प्रदर्शित नहीं किए जाते हैं।

92. ग्रुप रैंक

- यह क्या दिखाता है: यह सभी 12 समूहों में 1 से 12 तक प्रत्येक तीसरे स्थान की टीम की समग्र रैंक है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसे यह देखने के लिए सबसे तेज़ तरीके के रूप में उपयोग करें कि वर्तमान में क्वालीफाइंग कटऑफ के अंदर कौन है और कौन इसके बाहर है।
- महत्वपूर्ण नोट: शीर्ष आठ रैंक योग्य हैं। तो रैंक 1-8 अग्रिम और रैंक 9-12 नहीं है।

93. अर्हता प्राप्त करें?

- यह क्या दिखाता है: ए क्यू किसी भी तीसरे स्थान की टीम के लिए दिखाई देता है जो वर्तमान में शीर्ष आठ में बैठता है।
- इसका उपयोग कैसे करना है: यह योग्यता के लिए पुष्टिकरण कॉलम है। यह आपको तुरंत बताता है कि क्या उस टीम ने राउंड ऑफ 32 फील्ड में जगह बनाई है।
- महत्वपूर्ण नोट: यह कॉलम स्वचालित रूप से अपडेट होता है जब भी समूह स्कोर या टाई-ब्रेक मान बदलते हैं।

94. शीर्ष 8 योग्य तीसरे स्थान की टीमों

- यह क्या दिखाता है: यह सूची केवल आठ 3 स्थान की टीमों को प्रदर्शित करती है जो वर्तमान में अर्हता प्राप्त करती हैं।
- यह काम किस प्रकार करता है: एक बार जब किसी टीम को योग्य के रूप में चिह्नित किया जाता है, तो उसे इस सूची में कॉपी किया जाता है और इसके असाइन किए गए राउंड ऑफ 32 स्लॉट में स्वचालित प्लेसमेंट के लिए उपलब्ध हो जाता है।
- महत्वपूर्ण नोट: कार्यपुस्तिका टीमों को सूचीबद्ध करने पर नहीं रुकती है। यह इस योग्यता परिणाम का उपयोग नीचे दिए गए ब्रेकेट मैचअप में सही 3 स्थान की टीमों को खिलाने के लिए भी करता है।

95. नोट्स

- यह क्या दिखाता है: सर्वश्रेष्ठ-तृतीय-स्थान योग्यता तालिका के बारे में किसी भी मैनुअल टिप्पणी के लिए एक खुला नोट्स क्षेत्र।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग विशेष अवलोकनों, योग्यता बढ़त के मामलों, या किसी भी कस्टम नोट को दस्तावेजीकरण करने के लिए करें जिसे आप रैंकिंग ब्लॉक के बगल में रखना चाहते हैं।

राउंड ऑफ 32

ROUND	Date (ET)	Time (ET)	Home slot	Home team	HS	AS	Away team	Away slot	Winner	PK Winner	PK Loser	Penalty Kicks	Notes
73	2026-06-28	15:00	2A	Korea Republic	2	2	Canada	2B	Canada				
74	2026-06-29	16:30	1F	Germany	2	0	Paraguay	3D	Germany				
75	2026-06-29	21:00	1E	Netherlands	2	0	Morocco	2C	Morocco				
76	2026-06-29	13:00	1J	Brazil	1	1	Japan	2F	Brazil				
77	2026-06-30	17:00	1I	France	0	0	Sweden	3F	France				
78	2026-06-30	13:00	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	3I	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	3G	Turkey				

चित्रा 16. राउंड ऑफ 32 सेक्शन

96. राउंड ऑफ 32 सेक्शन

- यह क्या दिखाता है: यह पहला नॉकआउट राउंड है, जहां ग्रुप-स्टेज क्वालीफायर और आठ क्वालीफाई किए गए तीसरे स्थान की टीमों को राउंड ऑफ 32 ब्रैकेट में रखा गया है।
- यह काम किस प्रकार करता है: शीट अंतिम समूह स्टैंडिंग और ऊपर सर्वश्रेष्ठ-तीसरे स्थान के योग्यता ब्लॉक के आधार पर सही योग्य टीमों को खींचती है। एक बार स्कोर दर्ज हो जाने के बाद, विजेता कॉलम हल करता है कि कौन अगले दौर में आगे बढ़ता है।
- महत्वपूर्ण नोट: यह मार्गदर्शिका केवल यहां दिखाए गए राउंड ऑफ 32 भाग की व्याख्या कर रही है, लेकिन बाद के नॉकआउट राउंड के माध्यम से वही मूल विजेता-प्रवाह जारी रहता है।

97. मैच/दिनांक (ईटी)/समय (ईटी)

- यह क्या दिखाता है: आधिकारिक मैच नंबर और 32 गेम के प्रत्येक राउंड के लिए निर्धारित पूर्वी समय की तारीख और किकऑफ समय।
- इसका उपयोग कैसे करें: स्थिरता की पहचान करने और पुष्टि करने के लिए इन स्तंभों का उपयोग करें कि आप किस शेड्यूल किए गए मैच को संपादित कर रहे हैं।

98. होम स्लॉट/होम टीम

- यह क्या दिखाता है: घरेलू पक्ष और घरेलू टीम के लिए स्रोत स्लॉट जो वर्तमान में उस स्थान पर कब्जा कर लेता है।
- स्लॉट का अर्थ: 1A, 2A, या 3D जैसे कोड यह पहचानते हैं कि टीम कहाँ से आई है। 1A का अर्थ है ग्रुप A विजेता, 2A का अर्थ है ग्रुप A उपविजेता और 3D का अर्थ है ग्रुप D से आने वाली क्वालीफाई तीसरे स्थान की टीम।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: टीम का नाम समूह-चरण के परिणामों से और ऊपर दिए गए योग्य 3-स्थान मैपिंग से स्वचालित रूप से भर जाता है। उपयोगकर्ता यहां नॉकआउट प्रतिभागियों को मैनुअल रूप से टाइप नहीं करता है।

99. एचजी/एजी

- यह क्या दिखाता है: उस नॉकआउट मैच के लिए घरेलू गोल और दूर के गोल।
- इसका उपयोग कैसे करें: यहां अंतिम विनियमन या अतिरिक्त-समय स्कोर दर्ज करें, यह इस बात पर निर्भर करता है कि आप नॉकआउट परिणामों के लिए कार्यपुस्तिका की भविष्यवाणी विधि का उपयोग कैसे कर रहे हैं।
- महत्वपूर्ण नोट: यदि एचजी और एजी अलग-अलग हैं, तो विजेता कॉलम विजेता को स्कोर से तुरंत हल कर सकता है। यदि एचजी और एजी बराबर हैं, तो मैच को पेनल्टी-किक निर्णय की आवश्यकता होती है।

100. दूर टीम/दूर स्लॉट

- यह क्या दिखाता है: दूर की टीम और स्लॉट स्रोत जिसने उस टीम को मैचअप में रखा।
- इसका उपयोग कैसे करना है: इसे घर की तरफ के साथ पढ़ें ताकि आप सत्यापित कर सकें कि शीट ने सही ब्रैकेट पेयरिंग खींची है।
- महत्वपूर्ण नोट: 32 दूर के कई राउंड तीसरे स्थान के स्लॉट योग्य हैं, इसलिए यह उन मुख्य स्थानों में से एक है जहां ऊपर शीर्ष आठ तीसरे स्थान की रैंकिंग सीधे नॉकआउट ब्रैकेट में फीड करती है।

101. विजेता

- यह क्या दिखाता है: वह टीम जो मैच से आगे बढ़ती है।
- यह काम किस प्रकार करता है: यदि एक पक्ष स्कोर पर जीतता है, तो विजेता सेल स्वचालित रूप से उस टीम को लौटा देता है। यदि स्कोर टाई हो जाता है, तो विजेता सेल पेनल्टी-किक निर्णय की प्रतीक्षा करता है।
- महत्वपूर्ण नोट: एक बंधा हुआ नॉकआउट स्कोर अपने आप विजेता का फैसला नहीं करता है। विजेता क्षेत्र को पीके विजेता क्षेत्र की आवश्यकता होती है जब एचजी और एजी स्तर होते हैं।

102. पीके विजेता

- यह क्या दिखाता है: पेनल्टी-किक साइड चयन का उपयोग तब किया जाता है जब नॉकआउट मैच स्कोर पर बंधा होता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: एक टाई मैच के लिए, चुनें कि घरेलू पक्ष या दूर की टीम ने शूटआउट जीता या नहीं। एक बार जब वह चुना जाता है, तो विजेता फ़ील्ड स्वचालित रूप से हल हो जाती है।
- महत्वपूर्ण नोट: इस फ़ील्ड की आवश्यकता केवल तभी होती है जब मैच टाई हो। यदि स्कोर टाई नहीं है, तो विजेता का निर्धारण सीधे एचजी और एजी से किया जा सकता है।

103. नोट्स

- यह क्या दिखाता है: मैच के परिणाम के बारे में अतिरिक्त संदर्भ रिकॉर्ड करने के लिए एक नोट्स फ़ील्ड, विशेष रूप से शूटआउट विवरण।
- इसका उपयोग कैसे करें: इसका उपयोग टेक्स्ट को स्टोर करने के लिए करें जैसे कि पेनल्टी-किक स्कोरलाइन या कोई अन्य कस्टम नोट जिसे आप उस स्थिरता के साथ रखना चाहते हैं।

104. उदाहरण टाई: कोरिया गणराज्य बनाम कनाडा

- उदाहरण क्या दिखाता है: मैच 73 में, कोरिया गणराज्य और कनाडा एचजी और एजी कॉलम में 2-2 से बराबरी पर हैं। इसका मतलब है कि विजेता का निर्धारण अकेले स्कोर से नहीं किया जा सकता है।
- शीट इसे कैसे हल करती है: पीके विनर सेल को पीके अवे पर सेट किया गया है, जो कार्यपुस्तिका को बताता है कि दूर की टीम ने शूटआउट जीत लिया है। क्योंकि कनाडा इस मैचअप में दूर की टीम है, विजेता कॉलम कनाडा के लिए हल हो जाता है।
- नोट्स सेल यहां क्यों मायने रखता है: नोट्स कॉलम टाईब्रेक के लिए मैनुअल स्पष्टीकरण रिकॉर्ड करता है, जिसे यहां "पेनल्टी किक्स: कनाडा 4:2 कोरिया" के रूप में दिखाया गया है। यह उपयोगकर्ता को एक पठनीय ऑडिट ट्रेल देता है कि कनाडा क्यों उन्नत हुआ, भले ही स्कोर किए गए मैच स्वयं समाप्त हो गए हों।
- बड़ी टेकअवे: नॉकआउट टाई में, स्कोर टाई बनाता है, पीके विनर फ़ील्ड टाई को तोड़ता है, और विनर फ़ील्ड फिर उस पक्ष को दर्शाता है जो आगे बढ़ता है।

उपयोगकर्ता गाइड - ब्रैकेट लेआउट

राउंड ऑफ 32 से फाइनल और तीसरे स्थान के प्लेऑफ तक एक दृश्य नॉकआउट ब्रैकेट प्रदान करता है, स्वचालित रूप से नॉकआउट स्टेज शीट से टीमों, स्कोरों और विजेताओं को खींचता है। गोल हेडर और मैच कार्ड टीमों, झंडे, स्कोर, और स्रोत स्लॉट या विजेता संदर्भ प्रदर्शित करते हैं। प्रगति रेखाएं उन्नति पथ दिखाती हैं। चैंपियन और अंतिम स्टैंडिंग बॉक्स शीर्ष-चार प्लेसमेंट को सारांशित करते हैं। उदाहरण से पता चलता है कि कैसे दंड द्वारा हल किए गए बंधे नॉकआउट मैच ब्रैकेट उन्नति में परिलक्षित होते हैं।



चित्रा 17. ब्रैकेट लेआउट अनुभाग

105. ब्रैकेट लेआउट अवलोकन

- यह क्या दिखाता है: यह शीट नॉकआउट टूर्नामेंट का दृश्य ब्रैकेट दृश्य है, जो राउंड ऑफ 32 से शुरू होता है और फाइनल, तीसरे और चौथे स्थान के मैच और अंतिम शीर्ष-चार स्टैंडिंग के माध्यम से सभी तरह से बहता है।
- यह काम किस प्रकार करता है: ब्रैकेट लेआउट प्राथमिक डेटा-एंट्री शीट नहीं है। यह अपनी टीमों, विजेताओं और स्कोर डिस्टले को नॉकआउट-चरण के परिणामों से खींचता है जो कार्यपुस्तिका में कहीं और हल किए जाते हैं, फिर उन्हें एक साफ टूर्नामेंट-ब्रैकेट प्रारूप में प्रस्तुत करता है।
- महत्वपूर्ण नोट: इस पृष्ठ को नॉकआउट राउंड के लिए दृश्य प्रस्तुति परत के रूप में सोचें। तर्क और परिणाम समाधान नॉकआउट स्टेज शीट पर होता है, और यह ब्रैकेट उन हल किए गए परिणामों को स्वचालित रूप से दर्शाता है।

106. गोल हेडर

- यह क्या दिखाता है: शीर्ष पर लेबल प्रत्येक नॉकआउट चरण की पहचान करते हैं - राउंड ऑफ 32, राउंड ऑफ 16, क्वार्टर फाइनल, सेमीफाइनल और फाइनल - बाएं और दाएं तरफ से केंद्र में प्रतिबिंबित होते हैं।

- इसका उपयोग कैसे करना है: ब्रेकेट के अंदर खुद को उन्मुख करने के लिए इन हेडर को पढ़ें और जल्दी से समझें कि प्रत्येक मैचअप बॉक्स किस दौर से संबंधित है।
- महत्वपूर्ण लेख: लेआउट सममित है। बायां आधा और दायां आधा प्रत्येक केंद्र के फाइनल की ओर अंदर की ओर फ्रीड करता है।

107. राउंड ऑफ 32 मैचअप कार्ड

- यह क्या दिखाता है: 32 कार्ड का प्रत्येक राउंड दो भाग लेने वाली टीमों, उनके इंडे, उस मैचअप के लिए दिखाए गए स्कोर और स्रोत स्लॉट कोड प्रदर्शित करता है जो पहचानता है कि प्रत्येक टीम कहां से आई है।
- स्लॉट का अर्थ: 1E, 3D, 2B, या 1C जैसे कोड का मतलब यहां नॉकआउट स्टेज शीट के समान ही है। 1 से शुरू होने वाला कोड एक समूह विजेता है, 2 एक समूह उपविजेता है, और 3 उस समूह से एक योग्य तीसरे स्थान की टीम है।
- लिंकड/संदर्भ व्यवहार: ये टीम ब्रेकेट लेआउट शीट पर मैनुअल रूप से टाइप नहीं की जाती हैं। उन्हें हल की गई नॉकआउट जोड़ियों से खींच लिया जाता है, जो स्वयं अंतिम समूह स्टैंडिंग और सर्वश्रेष्ठ-तीसरे स्थान की योग्यता तालिका पर निर्भर करती है।

108. स्कोर बॉक्स और विजेता-संदर्भ लेबल

- यह क्या दिखाता है: छोटे स्कोर बॉक्स प्रत्येक मैचअप के लिए प्रदर्शित परिणाम दिखाते हैं, जबकि बाद के दौर के कार्ड W73, W75, W91, या W100 जैसे लेबल का उपयोग करते हैं ताकि यह पहचाना जा सके कि एक टीम पहले के मैच के विजेता के रूप में उस स्थिति में पहुंच गई है।
- विस्तृत तर्क: 32 के दौर में, कार्ड मूल स्रोत-स्लॉट लेबल जैसे 1E या 3D दिखाते हैं। बाद के राउंड से शुरू होकर, वे लेबल विजेता संदर्भों में बदल जाते हैं। उदाहरण के लिए, W73 का अर्थ है "मैच 73 का विजेता", ताकि बाद में कार्ड मैच 73 से हल किए गए विजेता की प्रतीक्षा कर रहा हो।
- इसका उपयोग कैसे करें: जब भी आप यह पता लगाना चाहते हैं कि पहले किस नॉकआउट मैच ने टीम को अगले दौर में खिलाया था, तो डब्ल्यू-नंबर संदर्भों का पालन करें।

109. प्रगति लाइनें

- यह क्या दिखाता है: कनेक्टर लाइनें नेत्रहीन रूप से पता लगाती हैं कि विजेता एक दौर से दूसरे दौर में कैसे आगे बढ़ते हैं।
- यह काम किस प्रकार करता है: एक बार जब कोई विजेता नॉकआउट मैच के लिए हल हो जाता है, तो उस टीम को अगले कार्ड में आगे खींच लिया जाता है और ब्रेकेट पथ नेत्रहीन रूप से पूर्ण हो जाता है। यदि पहले का मैच अनसुलझा है, तो बाद की शाखा अधूरी रह सकती है या उस पूर्व परिणाम की प्रतीक्षा कर सकती है।
- बड़ी टेकअवे: लाइनें अपने आप कुछ भी तय नहीं करती हैं - वे बस उस प्रगति को प्रदर्शित करती हैं जो कार्यपुस्तिका ने पहले ही नॉकआउट परिणामों से निर्धारित की है।

110. अंतिम/चैंपियन प्रदर्शन

- यह क्या दिखाता है: केंद्र क्षेत्र चैंपियनशिप परिणाम पर प्रकाश डालता है। इसमें पहले और दूसरे स्थान के लिए अंतिम मैच बॉक्स, चैंपियन प्रदर्शन और बड़ा शीर्षक उपचार शामिल है जो टूर्नामेंट विजेता को नेत्रहीन रूप से चिह्नित करता है।
- यह काम किस प्रकार करता है: चैंपियन के रूप में दिखाई गई टीम फाइनल बॉक्स की विजेता होती है। इस स्क्रीनशॉट में फ्रांस को 2026 चैंपियंस के रूप में दिखाया गया है क्योंकि फ्रांस ने फाइनल में अर्जेंटीना को हराया था।
- महत्वपूर्ण नोट: यह खंड नॉकआउट वर्कफ़्लो का दृश्य समापन बिंदु है। एक बार अंतिम परिणाम हल हो जाने के बाद, चैंपियन का नाम, चैंपियन ध्वज और शीर्षक प्रदर्शन तदनुसार अपडेट हो जाता है।

111. तीसरा और चौथा स्थान बॉक्स

- यह क्या दिखाता है: यह बॉक्स दो हारने वाले सेमीफाइनलिस्टों के बीच अलग-अलग प्लेऑफ़ प्रदर्शित करता है ताकि यह निर्धारित किया जा सके कि कौन तीसरे स्थान पर रहता है और कौन 4 वें स्थान पर रहता है।

- यह काम किस प्रकार करता है: इस बॉक्स में भाग लेने वाले सेमीफाइनल हारने वालों से स्वचालित रूप से खींच लिए जाते हैं। उनका परिणाम फाइनल से अलग हल किया जाता है और 1 या 2 स्थान को प्रभावित नहीं करता है।
- महत्वपूर्ण नोट: दिखाए गए उदाहरण में, स्पेन इंग्लैंड को हराता है, इसलिए स्पेन को तीसरे और इंग्लैंड को चौथे स्थान पर दर्ज किया गया है।

112. अंतिम स्टैंडिंग बॉक्स

- यह क्या दिखाता है: यह सारांश बॉक्स अंतिम शीर्ष-चार टूर्नामेंट पदों को क्रम में सूचीबद्ध करता है: 1, 2, 3 और 4 वां।
- यह कैसे काम करता है: कार्यपुस्तिका अंतिम दो केंद्र परिणामों से इस बॉक्स को स्वचालित रूप से भरती है। चैंपियन 1 बन जाता है, फाइनल हारने वाला दूसरा बन जाता है, तीसरे स्थान का विजेता तीसरा हो जाता है, और तीसरा स्थान हारने वाला चौथा हो जाता है।
- इसका उपयोग कैसे करें: इस बॉक्स का उपयोग टूर्नामेंट के परिणाम के सबसे तेज़ अंतिम सारांश के रूप में करें, बिना पूर्ण ब्रैकेट को स्कैन करने की आवश्यकता के।

113. ब्रैकेट में ले जाया गया उदाहरण टाई: कोरिया गणराज्य बनाम कनाडा

- उदाहरण क्या दिखाता है: राउंड ऑफ 32 के बाईं ओर, कोरिया गणराज्य और कनाडा को 2-2 से बराबरी पर दिखाया गया है। अपने आप में, वह स्कोर आपको यह नहीं बताता कि कौन आगे बढ़ा।
- ब्रैकेट इसे नेत्रहीन रूप से कैसे हल करता है: W73 और W75 के साथ लेबल किए गए अगले दौर के कार्ड में, कनाडा W73 स्लॉट में दिखाई देता है। इसका मतलब है कि कार्यपुस्तिका ने पहले ही कनाडा को मैच 73 के विजेता के रूप में हल कर लिया है और कनाडा को राउंड ऑफ 16 ब्रैकेट स्थिति में आगे बढ़ा दिया है।
- यह क्यों मायने रखता है: यह साबित करता है कि ब्रैकेट लेआउट नॉकआउट स्टेज शीट से नॉकआउट-निर्णय तर्क को प्रतिबिंबित कर रहा है। पीके विजेता चयन द्वारा टाई वास्तव में टूट गई थी, और यहां ब्रैकेट उस निर्णय के बाद अंतिम उन्नति परिणाम दिखा रहा है।
- बड़ी टेकअवे: जब ब्रैकेट लेआउट पर एक टाई स्कोर दिखाई देता है, तो यह पुष्टि करने के लिए अगले दौर के प्लेसमेंट का उपयोग करें कि कौन आगे बढ़ा। ब्रैकेट लेआउट हल किए गए पथ को प्रदर्शित करता है, भले ही वास्तविक दंड निर्णय नॉकआउट स्टेज शीट पर दर्ज किया गया हो।