



Bem-vindo

Obrigado por adquirir o Livro de Trabalho Previsão da Copa do Mundo TientoFC 2026. Agradeço muito seu apoio e espero que este guia ajude você a aproveitar ao máximo o livro de exercícios desde a primeira vez que o abrir.

Ao desenvolver o caderno de exercícios, o objetivo era criar mais do que uma folha de pontuação. A ideia era construir um companheiro completo de torneio que permitisse seguir a estrutura da Copa do Mundo, testar suas próprias previsões, acompanhar cada resultado e ver instantaneamente como cada pontuação afeta a classificação, as classificatórias, o ranking de terceiros colocados e o caminho das eliminatórias.

Seja para prever o torneio antes do início, acompanhar os resultados reais partida a partida, comparar cenários com amigos ou criar discussões e conteúdos sobre a Copa do Mundo, o livro de exercícios foi projetado para tornar todo o torneio mais fácil de entender, mais interativo e muito mais divertido.

Mais uma vez, obrigado por fazer parte do TientoFC. Aproveite o caderno, aproveite o torneio e que sua chave dure mais do que a maioria das nossas normalmente dura.

Com gratidão,

Oscar Moreno
TientoFC



CONTEÚDO

Clique em qualquer entrada para ir diretamente para essa seção.

Guia de Configuração

S1. Visão geral da configuração e requisito do Excel para desktop	6
S2. Opção 1: Desbloquear o livro de exercícios baixado.....	6
S3. Opção 2: Adicionar um Local Confiável no Excel.....	8
S4. Mova/abra a lista de exercícios da pasta confiável.....	10
S5. Notas importantes sobre a configuração.....	10
1. Não use flags de fontes online	11
2. Linguagem	12
3. Ícone da página de Configurações de Impressão	12
4. Versão do Caderno de Exercícios	12
5. Data de Salvamento	12
6. Exportar Dados	12
7. Importar Dados	12
8. Limpar Dados	13
9. Pontos por resultado / Idioma Local / Seção de desempate	13
10. Palco	14
11. Match	15
12. Data	15
13. Hora (EST)	15
14. Hora (Local)	15
15. Confronto	15
16. Grupo	16
17. Local	16
18. Cidade.....	16
19. País	16
20. MD.....	16
21. Navegar Para o menu suspenso	17
22. Classificação FIFA.....	18
23. Equipes.....	19
24. Código do País	19
25. Bandeira	19

26. Jogo Recente.....	19
27. Página da Wikipédia da equipe.....	19
28. Cabeçalho da seção UEFA Path	21
29. Ícone de captura de seções de caminho.....	21
30. Caixa do vencedor.....	21
31. Ícone de captura de layout completo	22
32. Classificação FIFA.....	22
33. Equipes.....	22
34. Código	22
35. Bandeira	22
36. Jogo Recente.....	22
37. Página da Wikipédia do time	22
38. Seção de fixtures/resultados do caminho	23
39. Match	23
40. Home.....	23
41. HG / AG.....	23
42. Fora	23
43. Vencedor por Pênaltis	24
44. Vencedor	24
45. Decidido por	24
46. Notas.....	24
47. Cabeçalho de seção de trajetória intercontinental.....	25
48. Ícone de captura de seção de caminho	25
49. Caixa do vencedor	25
50. Ícone de captura de layout completo	26
51. Classificação FIFA.....	26
52. Equipes.....	26
53. Código	26
54. Bandeira	26
55. Jogo Recente.....	26
56. Página da Wikipédia da equipe.....	26
57. Seção de fixaturas/resultados do caminho	27
58. Match	27
59. Casa	27

60. HG / AG.....	27
61. Fora	27
62. Vencedor de P.K.	28
63. Vencedor	28
64. Decidido por	28
65. Notas.....	28
66. Aviso/mensagem de status ligado	28
67. Distintivo de letra de grupo	29
68. Seção de jogos de grupos	29
69. Match	29
70. MD.....	30
71. Data/Hora (ET)	30
72. Seção de inscrição de resultados da partida de grupos	30
73. HG / AG.....	30
74. Resultado	30
75. Jogado	30
76. Seção de classificação	31
77. Patente	31
78. Equipes.....	31
79. PLD / V / D / L / GF / GA / GD / PTS.....	31
80. Decidido por	31
81. Lendas da classificação	31
82. Seção de Fair Play	32
83. Equipes.....	32
84. YC / IR / DR / Y+DR.....	32
85. Pontuação FP.....	32
86. Classificação FIFA.....	32
87. Lendas do Fair Play.....	32
Passo 1 — Comece pelas pontuações reais do grupo.	34
Passo 2 — Pontos criam o primeiro empate.	34
Passo 3 — A tabela automática de pontuação ainda deixa o grupo sem resolver.....	34
Passo 4 — Leia atentamente a coluna Decidido Com.	34
Passo 5 — Insira os valores de Fair Play para o empate não resolvido.....	35
Passo 6 — FIFA Rank se torna o último plano B.....	35

Leitura final do Cenário 1	35
O que mudou entre o Cenário 1 e o Cenário 2.....	36
Como o fluxo de trabalho muda no Cenário 2.....	36
Por que as etiquetas de Decidido por Decidido mudam	36
Grande lição de ambos os cenários	36
89. Seção de melhores times em 3º lugar.....	37
90. Grupo / Ranking FIFA / 3º lugar	37
91. Pts / GD / GF	38
92. Classificação do Grupo	38
93. Classificação?	38
94. Top 8 Classificados em 3º lugar	38
95. Notas.....	38
96. Seção dos 32 Últimos	39
97. Partida / Data (ET) / Hora (ET)	39
98. Slot de casa / Time da casa	39
99. HG / AG.....	39
100. Time visitante / Vaga visitante	39
101. Vencedor	40
102. Vencedor de Pênaltis.....	40
103. Notas.....	40
104. Exemplo de empate: Coreia vs Canadá.....	40
105. Visão geral do layout dos brackets	41
106. Cabeçalhos de rodada.....	42
107. Cartas de confronto da rodada de 32.....	42
108. Caixas de pontuação e etiquetas de referência para vencedores	42
109. Linhas de progressão.....	42
110. Final / Exibição de campeão.....	42
111. Box de 3º e 4º lugares	43
112. Caixa de Classificação Final	43
113. Exemplo de empate levado para o chaveiro: Coreia vs Canadá.....	43

Guia de Configuração do Caderno de Exercícios - Após o Download

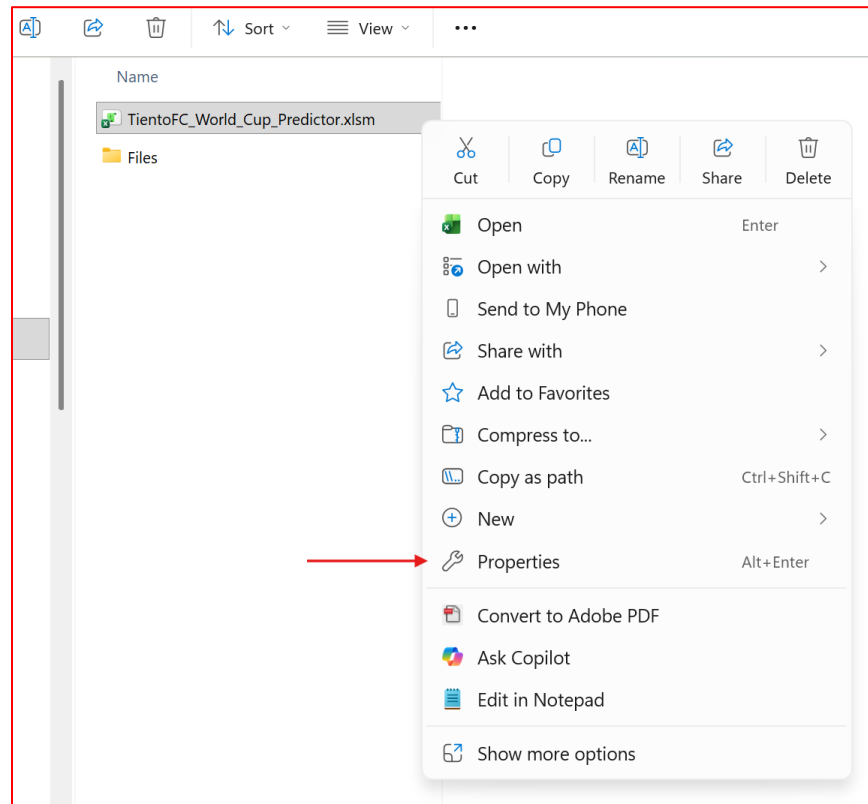
Antes de usar o TientoFC World Cup Predictor, configure o livro de exercícios baixado para que o Excel possa abri-lo corretamente e permitir que os macros do livro de exercícios sejam executados. **Use a versão desktop do Microsoft Excel para este livro de exercícios.** O Excel para web/navegador não executa as macros VBA usadas para navegação, exportação/importação, capturas de tela e automação de livros de exercícios.

S1. Visão geral da configuração e requisito do Excel para desktop

- **O que isso resolve:** arquivos Excel com macros baixados podem ser bloqueados pelo Windows ou pelas configurações de segurança do Excel. Se o livro de exercícios abrir mas botões, tradução, captura de tela ou importação/exportação não funcionarem, o arquivo pode ainda não ser confiável.
- **Fluxo de trabalho recomendado:** Primeiro tente o método de desbloqueio único. Se você pretende manter a pasta em uma pasta dedicada, adicione essa pasta como um Local Confiável para que os arquivos futuros da pasta abram de forma mais suave.
- **Nota importante de segurança:** Só desbloqueie ou confie em arquivos e pastas que você baixou intencionalmente do TientoFC e que você controla pessoalmente.

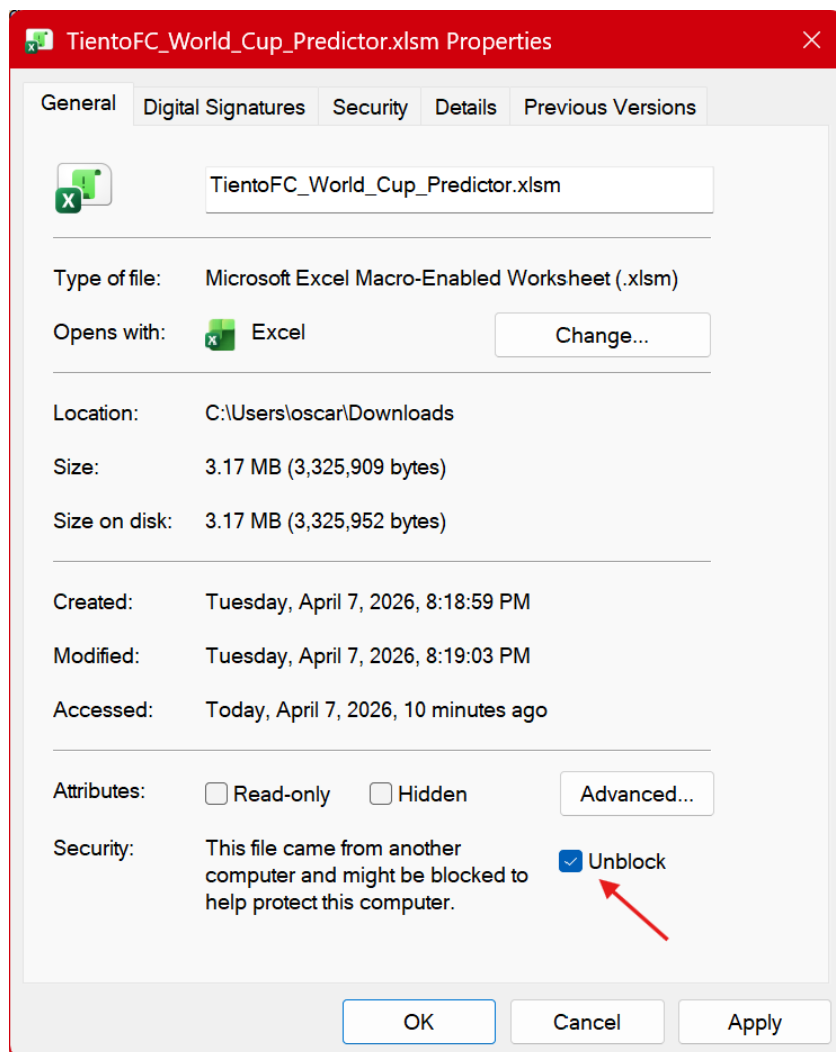
S2. Opção 1: Desbloquear o livro de exercícios baixado

- **Use isso quando:** o Excel diz que macros foram bloqueadas porque o arquivo veio da internet, ou quando o Windows mostra uma caixa de seleção Desbloquear nas propriedades do arquivo.
- **Passo 1:** Feche o Excel se o livro de exercícios já estiver aberto. Depois, abra o Explorador de Arquivos e encontre o arquivo do livro de exercícios .xlsm baixado.



Captura de tela de configuração 1. Clique com o botão direito no arquivo do livro de exercícios e escolha Propriedades.

- **Passo 2:** Clique com o botão direito no arquivo do livro de exercícios, escolha Propriedades e permaneça na aba Geral.
- **Passo 3:** Perto do final da janela de Propriedades, marque Desbloquear, depois clique em Aplicar e OK.

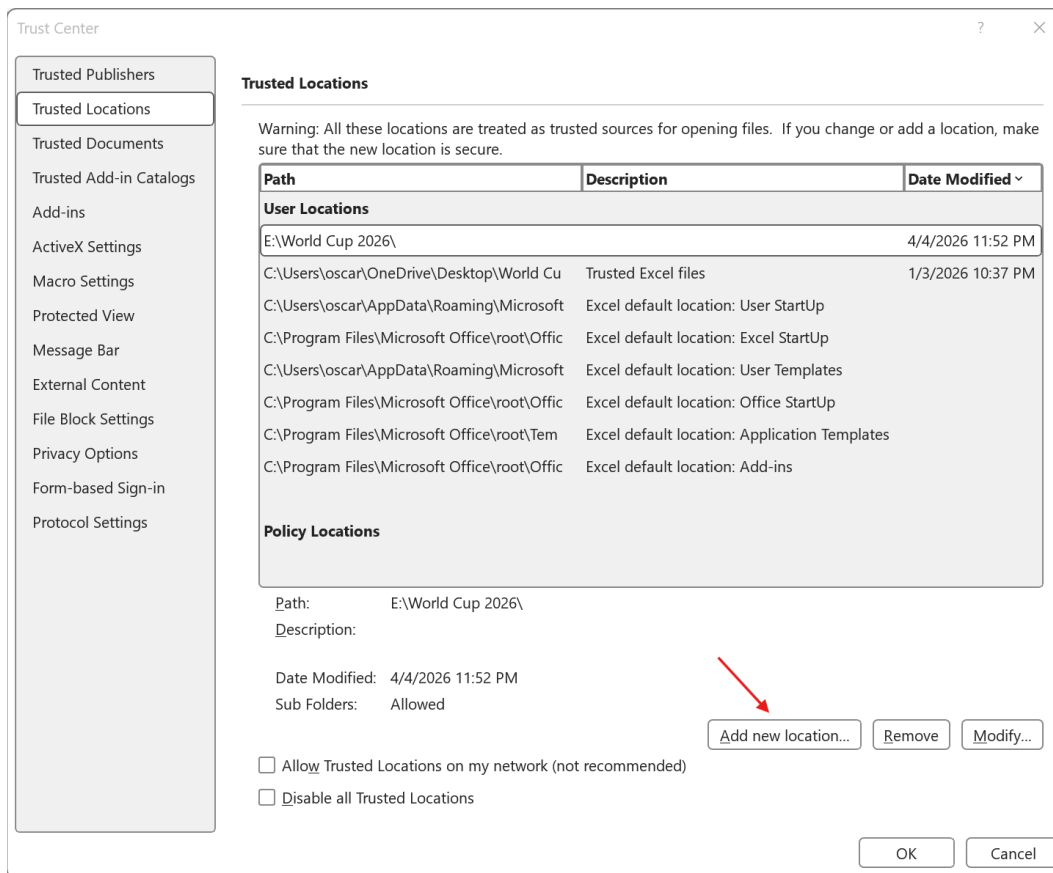


Captura de tela de configuração 2. Marque Desbloquear, depois aplique a alteração antes de reabrir o workbook.

- **Passo 4:** Abra a pasta de exercícios novamente no aplicativo Desktop Excel. Se o Excel perguntar se é necessário ativar o conteúdo, só ative se você confiar na fonte do workbook.

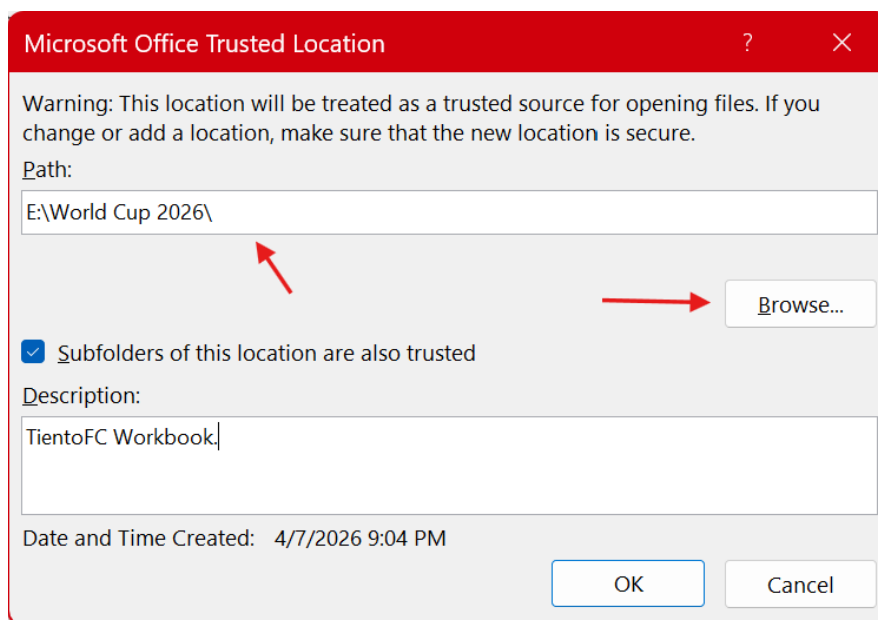
S3. Opção 2: Adicionar um Local Confiável no Excel

- **Use isso quando:** Você quer uma pasta dedicada onde o workbook do TientoFC possa ser armazenado e aberto sem lidar repetidamente com prompts de bloqueio de macros.
- **Passo 1:** Abra o Excel, depois vá para Opções de > Arquivo > Centro de Confiança > Configurações do Centro > Locais Confiáveis.
- **Passo 2:** Na tela de Locais Confiáveis, clique em Adicionar novo local.



Captura de tela de configuração 3. No Centro de Confiança do Excel, abra os Locais Confiáveis e clique em Adicionar nova localização.

- **Passo 3:** Navegue até a pasta onde deseja guardar a lista de exercícios ou digite diretamente o caminho da pasta. Por exemplo, você pode criar uma pasta como E:\Copa do Mundo 2026\ ou outra pasta que você controle.



Captura de tela de configuração 4. Escolha a pasta de livros de exercícios confiável, permita subpastas se necessário e adicione uma descrição clara.

S4. Mova/abra a lista de exercícios da pasta confiável

- **Passo 1:** Mova a lista de exercícios TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm para a pasta confiável que você acabou de criar ou selecionar.
- **Passo 2:** Abra a pasta de exercícios dessa pasta confiável usando o aplicativo Excel.
- **Passo 3:** Mantenha arquivos relacionados de livros de exercícios, exportações e capturas de tela na mesma pasta organizada se quiser que o fluxo de trabalho do livro seja mais fácil de gerenciar.

S5. Notas importantes sobre a configuração

- **O Excel para desktop é obrigatório:** A versão do navegador do Excel não executa as macros do livro de exercícios.
- **Novos downloads podem precisar ser configurados novamente:** Se você baixar uma cópia limpa depois, o Windows pode marcar esse novo arquivo como vindo da internet, então talvez você precise desbloquear essa nova cópia também.
- **Computadores gerenciados podem ser restritos:** computadores gerenciados por escolas, trabalhos ou organizações podem aplicar políticas que ainda bloqueiam macros ou locais confiáveis. Se isso acontecer, entre em contato com seu administrador de TI.
- **Pastas na nuvem podem se comportar de forma diferente:** OneDrive, SharePoint ou outras pastas sincronizadas podem ter regras de segurança adicionais. Se as macros continuarem bloqueadas, tente uma pasta local de confiança que você controle.

Guia do Usuário - Aba de Configurações

Os usuários podem alternar as fontes de flag entre online e local, selecionar o idioma de exibição, imprimir a página de configurações, visualizar a versão e data de salvamento do livro de exercícios, e gerenciar os dados exportando, importando ou limpando. A aba também inclui regras de pontuação e referências a critérios de desempate.

Workbook Global settings

Don't use flags from online source.	☐	1
Language	English	2
Workbook Version	2026 WC Predictor v1	4
Save Date	5/19/26 9:35 PM	5

3

Export Data

Import Data

Clear Data

6 7 8

9

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

Tiebreaker (auto sort key used)

Pts, then Goal Difference, then Goals For.

Figura 1. Aba Configurações Anotadas

1. Não use flags de fontes online

- O que ele faz: Alterna como as imagens de flag são carregadas no livro de exercícios. Quando não está marcado, o livro de exercícios extrai flags de URLs online com base nos códigos de país armazenados. Quando verificado, para de usar a fonte online e muda para imagens de flag localmente mapeadas armazenadas na configuração do assistente do workbook.
- Como usá-lo: Ative isso quando imagens online não carregarem corretamente, quando conteúdo externo for bloqueado pelo Excel ou pela política de rede, ou quando você quiser que o livro de exercícios se comporte mais como um arquivo offline. Deixe desligado quando quiser a puxada normal da flag online.

- Nota importante: Os códigos de país ainda importam porque continuam fazendo parte da lógica de busca por bandeiras em outras partes do caderno de exercícios.

2. Linguagem

- O que ele faz: Altera a linguagem principal de exibição do workbook para etiquetas, prompts, títulos e texto traduzido da interface suportados.
- Como usá-lo: Abra o menu suspenso e escolha o idioma que quer que o livro de exercícios use. Depois de selecioná-lo, dê um momento ao livro de exercícios para atualizar o texto traduzido nas abas.
- Nota importante: Isso controla a linguagem principal de interface do workbook. A configuração separada de Idioma Local mais abaixo na página pode ajudar a manter o seletor de idioma legível no seu idioma preferido.

3. Ícone da página de Configurações de Impressão

- O que ele faz: executa a macro de impressão do workbook para a folha atual usando o layout de impressão pré-definido para aquela página.
- Como usá-lo: Clique no ícone da impressora quando quiser uma cópia impressa ou em PDF da página de Configurações conforme está configurada atualmente.
- Nota importante: Dependendo do comportamento do Excel e da impressora, isso pode abrir o diálogo de impressão, iniciar a pré-visualização de impressão ou enviar a página pela rotina de impressão pré-definida do livro de exercícios.

4. Versão do Caderno de Exercícios

- O que ele faz: Mostra a build específica do workbook que você está usando, como "2026 WC Predictor v1."
- Como usá-lo: Use isso como referência ao seguir instruções, comparar arquivos, reportar um problema ou verificar se um passo do guia corresponde à versão do seu livro de exercícios.
- Nota importante: Normalmente este é um campo informativo, não algo que o usuário edita diretamente.

5. Data de Salvamento

- O que ele faz: Mostra a data e hora em que o livro de exercícios foi salvo pela última vez.
- Como usá-lo: Verifique isso antes de exportar, importar, compartilhar ou reabrir uma cópia antiga para saber se está trabalhando no arquivo mais recente.
- Nota importante: Isso normalmente é atualizado pelo processo de livros de exercícios/salvamento, e não pela entrada direta do usuário.

6. Exportar Dados

- O que ele faz: cria um arquivo de dados externo contendo as entradas preditoras mapeadas do workbook para que você possa fazer backup do seu progresso ou transferi-lo para outra cópia do workbook.
- Como usar: Clique em Exportar Dados, escolha o local de salvamento e o nome do arquivo quando solicitado, depois espere o processo de exportação terminar antes de fechar o Excel ou trocar de arquivo.
- Boa prática: Use isso antes de limpar dados, antes de testar mudanças importantes e antes de importar outro arquivo sobre suas entradas atuais do seu livro de exercícios.

7. Importar Dados

- O que ele faz: carrega dados de preditor de um arquivo previamente exportado de volta para o livro de exercícios.

- Como usá-lo: Clique em Importar Dados, navegue até o arquivo de exportação correto, confirme quaisquer prompts e espere o livro terminar de restaurar as entradas mapeadas.
- Nota importante: Importar pode substituir os dados digitados atualmente nas áreas mapeadas, então faça uma exportação nova primeiro se quiser manter a versão atual.

8. Limpar Dados

- O que ele faz: remove entradas de preditor inseridas e redefine as áreas de entrada mapeadas do livro de exercícios para um estado limpo.
- Como usá-lo: Clique em Limpar Dados apenas quando tiver certeza de que quer apagar as previsões ou resultados atuais. Leia atentamente o prompt de confirmação antes de aceitá-lo.
- Boa prática: Exporte seus dados primeiro para poder restaurá-los depois, se necessário.

9. Pontos por resultado / Idioma Local / Seção de desempate

- O que ele faz: Esta seção inferior combina três controles e referências relacionados: o seletor de Língua Local, as regras de pontos por resultado e a nota de separação automática de primeira passagem do livro de exercícios.
- O Local Language permite que você mantenha a interface de seleção de idioma legível no seu idioma preferido.
- Vitória / Empate / Derrota mostra o sistema de pontos atualmente usado para a classificação dos grupos.
- A linha de Desempate mostra a ordem automática principal do livro de exercícios: Pontos, depois Divisão de gols, depois Objetivos Para.
- Como usá-lo: Defina primeiro o Idioma Local se quiser que os nomes dos idiomas no seletor permaneçam familiares mesmo após traduzir o livro de exercícios, então use as linhas de pontuação e desempate como referência rápida ao revisar tabelas de grupo.
- Nota importante: A linha de desempate mostrada aqui é a chave de auto-ordenação do livro de exercícios, não a resolução completa de ponta a ponta para cada gravação avançada. Em casos mais profundos de empate, o livro de exercícios ainda pode continuar com a lógica de Jogo Limpo, Confronto Direto ou Ranking FIFA em outras partes do guia.

Guia do Usuário - Aba de Listagem de Partidas

Exibe informações detalhadas do calendário, incluindo a fase do torneio, número único da partida, data, horários de início em horário EST e local, times ou marcadores de confronto, grupo, local (com links do Google Maps), cidade, país, agrupamento no dia da partida e um menu suspenso de navegação para fácil acesso à ficha.

Use a imagem numerada abaixo junto com as explicações numeradas correspondentes que seguem. **Os confrontos mostrados nesta captura de tela são amostras de fileiras pré-preenchidas apenas para demonstração e não são jogos oficiais do torneio.** Os nomes dos locais na coluna Locais são links clicáveis que abrem o estádio anfitrião no Google Maps.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Match	Match	Date	Time (EST)	Time (Local)	Matchup	Group	Venue	City	Country	Match	Match	Match	Match	Match	Match	Match	Match	Match
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 - Curacao	E	NRG Stadium	Houston	United States	04								
Group Stage	11	2026-06-14	4:00 PM	3:00 PM	Netherlands - Japan	F	AT&T Stadium	Dallas	United States	04								
Group Stage	9	2026-06-14	7:00 PM	7:00 PM	Côte d'Ivoire - Ecuador	E	Lincoln Financial Field	Philadelphia	United States	04								
Group Stage	12	2026-06-14	10:00 PM	8:00 PM	[UEFA Path B Winner] - Tunisia	F	Estadio BBVA	Monterrey	Mexico	04								
Group Stage	14	2026-06-15	12:00 PM	12:00 PM	Spain - Cape Verde	H	Mercedes-Benz Stadium	Atlanta	United States	05								
Group Stage	16	2026-06-15	3:00 PM	12:00 PM	Belgium - Egypt	G	Lumen Field	Seattle	United States	05								
Group Stage	13	2026-06-15	6:00 PM	6:00 PM	Saudi Arabia - Uruguay	H	Hard Rock Stadium	Miami	United States	05								
Group Stage	15	2026-06-15	9:00 PM	6:00 PM	IR Iran - New Zealand	G	SoFi Stadium	Los Angeles	United States	05								
Group Stage	20	2026-06-16	12:00 AM	9:00 PM	Austria - Jordan	J	Levi's Stadium	San Francisco Bay Area	United States	06								
Group Stage	17	2026-06-16	3:00 PM	3:00 PM	France - Senegal	I	MetLife Stadium	New York/New Jersey	United States	06								
Group Stage	18	2026-06-16	6:00 PM	6:00 PM	[Intercontinental Path 2 Winner] - Norway	I	Gillette Stadium	Boston	United States	06								
Group Stage	19	2026-06-16	9:00 PM	8:00 PM	Argentina - Algeria	J	Arrowhead Stadium	Kansas City	United States	06								
Group Stage	23	2026-06-17	1:00 PM	12:00 PM	Portugal - [Intercontinental Path 1 Winner]	K	NRG Stadium	Houston	United States	07								
Group Stage	22	2026-06-17	4:00 PM	3:00 PM	England - Croatia	L	AT&T Stadium	Dallas	United States	07								
Group Stage	21	2026-06-17	7:00 PM	7:00 PM	Ghana - Panama	L	BMO Field	Toronto	Canada	07								
Group Stage	24	2026-06-17	10:00 PM	8:00 PM	Uzbekistan - Colombia	K	Estadio Azteca	Mexico City	Mexico	07								
Group Stage	25	2026-06-18	12:00 PM	12:00 PM	[UEFA Path D Winner] - South Africa	A	Mercedes-Benz Stadium	Atlanta	United States	08								

Figura 3. Aba de Lista de Partidas

10. Palco

- **O que mostra:** Identifica a fase do torneio para aquela fila, como a fase de grupos ou uma rodada eliminatória.
- **Como usá-lo:** Use primeiro para entender a qual parte da competição a partida listada pertence.
- **Comportamento vinculado/referência:** Este campo ajuda a separar linhas de agendamento vinculadas às abas de grupo das linhas vinculadas às páginas eliminadas.

11. Match

- **O que mostra:** O número único da partida atribuído a uma partida específica. Pense nisso como o ID individual do jogo da fileira.
- **Como usá-lo:** Use o número de Correspondência sempre que precisar rastrear um jogo exato por fórmulas, notas, instruções, exportações, importações ou outras folhas.
- **Comportamento vinculado/referência:** Este é um dos principais campos de referência entre folhas cruzadas porque uma correspondência específica pode ser pareada por número ao longo do livro de exercícios.
- **Distinção importante:** Match identifica um jogo exato. Ao contrário do MD, ele não agrupa vários jogos sob o mesmo rótulo de dia.

12. Data

- **O que mostra:** A data do calendário da partida, exibida no formato YYYY-MM-DD nesta captura de tela.
- **Como usá-lo:** Use isso para revisar a ordem cronológica do cronograma e confirmar quando um jogo deve ser disputado.
- **Comportamento vinculado/referência:** Data faz parte dos dados de referência do cronograma que pode ser reutilizada em qualquer lugar onde os detalhes do início estejam exibidos em outra parte do workbook.

13. Hora (EST)

- **O que mostra:** O horário de início convertido para horário do Leste dos EUA para referência rápida.
- **Como usá-lo:** Use esse horário como seu horário de planejamento se estiver visualizando a programação do fuso horário do leste dos EUA.
- **Nota importante:** Compare este campo com o Horário (Local) quando quiser ver tanto o horário de exibição local quanto o horário local de início do local.

14. Hora (Local)

- **O que mostra:** O horário local de início no local ou cidade anfitriã.
- **Como usar:** Use ao verificar o calendário oficial local, o horário de viagem ou o horário do início da partida no próprio estádio.
- **Nota importante:** Isso é especialmente útil quando o horário da cidade anfitriã difere do fuso horário de visualização do usuário.

15. Confronto

- **O que mostra:** Os dois lados designados para essa fila de match, incluindo times confirmados e quaisquer entradas provisórias não resolvidas.
- **Como usá-lo:** Leia esta coluna para ver quem está programado para jogar em cada partida. À medida que os resultados são inseridos em outra parte do livro de exercícios, os marcadores podem automaticamente se transformar em nomes finais das equipes.
- **Por que os marcadores de lugar aparecem:** Temporários como [Vencedor do Caminho A da UEFA] ou [Vencedor do Caminho Intercontinental 1] aparecem quando essa vaga depende de um vencedor do qualificado ou dos playoffs que ainda não foi finalizado. O livro de exercícios mantém o marcador para que a estrutura do cronograma permaneça antes que o time final seja conhecido.
- **Comportamento vinculado/referência:** Este é um dos principais campos de separação cruzada. Ele pode extrair nomes de times ou lugares não resolvidos de países, qualificatórias da UEFA, Playoffs

Intercontinentais e, posteriormente, da lógica de progressão de grupos/eliminatórias, dependendo da partida.

- **Nota importante:** Esta captura de tela do guia é uma visualização demonstrativa. Ele mistura confrontos pré-preenchidos de exemplo com vagas temporárias não resolvidas para que os usuários possam ver como o livro de exercícios exibe tanto times confirmados quanto classificados ainda não decididos.

16. Grupo

- **O que mostra:** A letra do grupo associada ao match, como A, B, C, entre outros.
- **Como usar:** Use isso para identificar rapidamente a qual folha de grupos a partida pertence durante a fase de grupos.
- **Comportamento vinculado/referência:** Este é um conector direto para as abas correspondentes do Grupo A a L e ajuda a vincular as linhas de agendamento à área correta de classificação/resultados.

17. Local

- **O que mostra:** O nome do estádio ou local que sediou a partida.
- **Como usar:** Os nomes dos locais são azuis, com hiperlinks sublinhados. Clique no nome do local para abrir o link do Google Maps para aquele estádio.
- **Comportamento vinculado/referência:** Esta coluna contém dados de referência de cronograma mais um link externo na web. O hiperlink vai para o Google Maps em vez de para outra aba de caderno de exercícios.

18. Cidade

- **O que mostra:** A cidade anfitriã ou área metropolitana do local listado.
- **Como usá-lo:** Use isso como uma referência geográfica rápida ao comparar os locais dos anfitriões ou verificar onde a partida está sendo disputada.
- **Comportamento vinculado/referência:** A cidade geralmente trabalha em conjunto com Local e País como parte dos dados de referência de localização do caderno de exercícios.

19. País

- **O que mostra:** O país anfitrião onde o local está localizado.
- **Como usá-lo:** Use este site para distinguir se o site de correspondência está nos Estados Unidos, México ou Canadá.
- **Comportamento vinculado/referência:** Este campo suporta as informações de referência do site do site do workbook e ajuda a confirmar o país do local em um vislumbre.

20. MD

- **O que ele mostra:** O identificador do dia de partida do bloco de calendário ao qual essa linha pertence.
- **Como usá-lo:** Use o MD para agrupar ou comparar partidas que estejam dentro do mesmo bloco de dia de jogo.
- **Diferença em relação ao Match:** Match é o número único para um jogo específico. O MD agrupa múltiplos jogos que pertencem ao mesmo dia de jogo. Em outras palavras, muitos números de Match diferentes podem compartilhar um valor MD.
- **Comportamento vinculado/referência:** O MD é útil para organizar, revisar ou organizar a programação por grupo diurno, em vez de por ID individual de jogo.

21. Navegar Para o menu suspenso

- **O que ele mostra:** Um controle de navegação com caderna de exercícios que permite pular para outra planilha sem precisar clicar manualmente nas abas da planilha.
- **Como usar:** Abra o menu suspenso, selecione a ficha que você quer, e o livro de exercícios mudará para essa aba imediatamente.
- **Comportamento vinculado/referenciado:** Este controle vincula sua localização atual a outras abas ao longo do livro de exercícios e é especialmente útil quando há muitas folhas presentes.

Guia do Usuário - Aba Países

Contém listas mestras de times com rankings da FIFA, códigos de país para recuperação de bandeiras, imagens de bandeiras, hiperlinks para jogos recentes e páginas da Wikipédia. Os marcadores permanecem para os qualificadores não resolvidos, e os rankings ajudam a organizar e referenciar equipes ao longo do livro de exercícios.

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=IM8XUdjPDg	https://en.wikipedia.org/wiki/South_Africa_national_soccer_team
22	Korea Republic	kr		https://www.youtube.com/watch?v=XMCFWzyuBRA	https://en.wikipedia.org/wiki/South_Korea_national_football_team
1000	[UEFA Path D Winner]				
29	Canada	ca		https://www.youtube.com/watch?v=6mqx2dOFHmQ	https://en.wikipedia.org/wiki/Canada_men%27s_national_soccer_team
56	Qatar	qa		https://www.youtube.com/watch?v=S3pBIUq0XHo	https://en.wikipedia.org/wiki/Qatar_national_football_team
18	Switzerland	ch		https://www.youtube.com/watch?v=ubq01rfhHTk	https://en.wikipedia.org/wiki/Switzerland_national_football_team
1000	[UEFA Path A Winner]				
5	Brazil	br		https://www.youtube.com/watch?v=ABe24gfBE8	https://en.wikipedia.org/wiki/Brazil_national_football_team
8	Morocco	ma		https://www.youtube.com/watch?v=arZEyRmZxk	https://en.wikipedia.org/wiki/Morocco_national_football_team
83	Haiti	ht		https://www.youtube.com/watch?v=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=LS9ZHUsm5R8	https://en.wikipedia.org/wiki/Tunisia_national_football_team
1000	[UEFA Path B Winner]				

Figura 4. Aba Países Anotados

22. Classificação FIFA

- **O que mostra:** Exibe o ranking mundial atual da FIFA para cada país/time confirmado listado nesta tabela de referência.
- **Como usar:** Use isso como um indicador rápido de força/referência ao revisar a lista de equipes ou comparar países no workbook.
- **Comportamento provisório:** Algumas entradas temporárias não resolvidas, como vencedoras dos classificados ou dos playoffs, exibem um valor de classificação de 1000. Isso é feito apenas para fins de ranking/ordenação do livro de exercícios, para que o marcador não resolvido fique no final até que a equipe real seja conhecida.
- **Nota importante:** Uma vez que o verdadeiro vencedor é conhecido e o substituto do reservador, a equipe real e sua classificação real podem ser refletidos em vez do valor temporário de 1000.

23. Equipes

- **O que mostra:** Lista os nomes das equipes principais usados ao longo do caderno de exercícios, incluindo países confirmados e lugares temporários não resolvidos, como [Vencedor do Caminho D da UEFA].
- **Como usá-lo:** Trate isso como a lista central de referência de nomes de equipe. Quando os nomes das equipes são atualizados aqui, esses nomes podem fluir para outras áreas do livro de exercícios que dependem dessa lista mestre.
- **Comportamento de linkados/referências:** Esta é uma das colunas de referência cruzadas mais importantes porque cronogramas de grupos, classificações, listagens de partidas e referências knockout podem depender dos nomes armazenados aqui.
- **Por que os marcadores de lugar aparecem:** Os marcadores permanecem nesta lista até que o vencedor correspondente do classificado ou dos playoffs seja decidido. Isso permite que a estrutura do caderno de exercícios permaneça completa mesmo antes de toda equipe final ser conhecida.

24. Código do País

- **O que mostra:** Armazena o código de país usado para puxar a bandeira do time de fontes online. Na captura de tela, exemplos incluem mx, za, kr, ca e nós.
- **Como usá-lo:** Insira ou verifique o código correto para cada equipe confirmada para que o livro de exercícios possa recuperar a imagem correta da bandeira.
- **Nota importante:** Se o código estiver faltando ou incorreto, a flag pode não carregar corretamente. As linhas provisórias geralmente ficam em branco aqui até que o time vencedor real seja conhecido.
- **Melhores práticas:** Mantenha esses códigos consistentes e precisos porque eles suportam a exibição de bandeiras nesta aba e em outras áreas de calendário/classificação que reutilizam os mesmos dados de referência da equipe.

25. Bandeira

- **O que mostra:** Exibe a imagem da bandeira do país associada ao código na coluna do Código do País.
- **Como usá-la:** Se uma bandeira não aparecer corretamente, primeiro verifique a entrada do Código de País para essa linha.
- **Comportamento vinculado/referência:** As flags mostradas aqui fazem parte da referência visual principal da equipe do workbook e podem ajudar a alimentar ou validar as exibições de flags em outras partes do workbook.
- **Nota importante:** Linhas provisórias geralmente permanecem em branco nesta coluna até que o país real seja determinado.

26. Jogo Recente

- **O que mostra:** Contém um hiperlink para um jogo recente, destaque ou outra referência externa associada àquela equipe.
- **Como usá-lo:** Clique no link para abrir a página referenciada no seu navegador. Na captura de tela, parecem ser links externos de vídeo/referência.
- **Nota importante:** Este é um campo de conveniência/referência para o usuário. Isso não faz parte da lógica da classificação ou da pontuação do livro de exercícios.

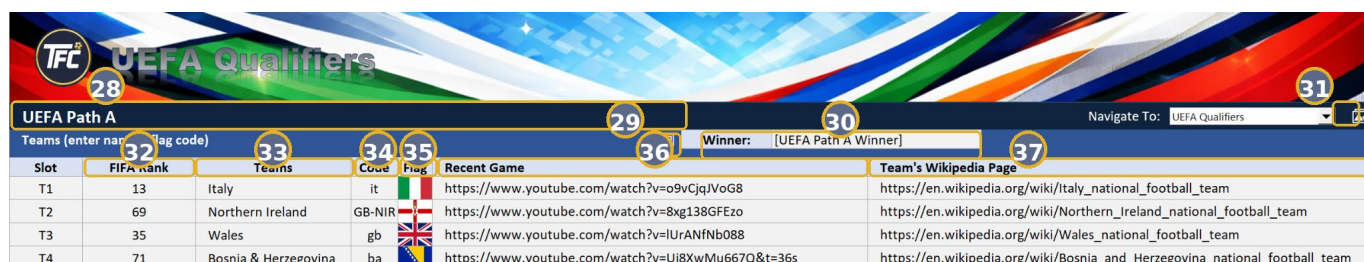
27. Página da Wikipédia da equipe

- **O que mostra:** Contém um hiperlink direto para a página da Wikipédia da equipe para acesso rápido ao fundo/referência.

- **Como usá-lo:** Clique no link para abrir a página da Wikipédia do time se quiser mais informações sobre a seleção nacional daquele país.
- **Nota importante:** Este é apenas um link de referência externo. Ajuda na pesquisa e no contexto, mas não orienta os cálculos do caderno de exercícios.
- **Comportamento vinculado/referência:** Assim como no Jogo Recente, esta coluna adiciona material de referência externo opcional enquanto o restante da linha continua servindo como dados internos de referência do workbook.

Guia do Usuário – Aba de Qualificadores da UEFA

Organizado por caminhos de playoffs (por exemplo, Caminho A), mostrando listas de times com rankings FIFA, códigos, bandeiras, jogos recentes e links da Wikipédia. Os jogos permitem a entrada de gols em casa e fora, cobranças de pênalti em caso de empate e determinação automática dos vencedores de caminhos, com opções para capturar caminhos individuais ou layouts completos como imagens.



The screenshot shows the 'UEFA Qualifiers' interface. At the top, there's a header with 'UEFA Qualifiers' and a 'UEFA Path A' section. Below this, there's a table with columns: Slot, FIFA rank, Teams, Code, Flag, Recent Game, and Team's Wikipedia Page. The table lists four teams: Italy, Northern Ireland, Wales, and Bosnia & Herzegovina. Callouts 28 through 37 point to various elements: 28 points to the 'UEFA Path A' header, 29 to the 'Teams (enter name or flag code)' input, 30 to the 'Winner' dropdown, 31 to the 'Navigate To' dropdown, 32 to the 'FIFA rank' column, 33 to the 'Teams' column, 34 to the 'Code' column, 35 to the 'Flag' column, 36 to the 'Recent Game' column, and 37 to the 'Team's Wikipedia Page' column.

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=IUrANfNb088	https://en.wikipedia.org/wiki/Wales_national_football_team
T4	71	Bosnia & Herzegovina	ba		https://www.youtube.com/watch?v=Uj8XwMu667Q&t=36s	https://en.wikipedia.org/wiki/Bosnia_and_Herzegovina_national_football_team

Figura 5. Lista de times anotados para as Qualificatórias da UEFA

28. Cabeçalho da seção UEFA Path

- **O que mostra:** Identifica o caminho específico dos playoffs da UEFA que você está vendo, como o Caminho A da UEFA. A mesma estrutura geral se repete para os outros caminhos da UEFA na mesma aba.
- **Como usar:** Trabalhe um caminho de cada vez. Cada caminho tem sua própria lista de equipes, jogos, vencedores e opções de captura.
- **Semelhança com a aba Países:** A listagem de equipes abaixo funciona como uma versão específica do caminho da aba Países. É aí que as equipes nesse caminho são definidas e mantidas.

29. Ícone de captura de seções de caminho

- **O que ele faz:** O pequeno ícone de imagem ao lado da caixa Winner captura apenas essa seção individual do caminho e a salva como uma imagem PNG.
- **Como usá-lo:** Use isso quando quiser uma exportação limpa de apenas um caminho, como o UEFA Path A, sem capturar todo o layout dos Qualificatórios da UEFA.
- **Uso típico:** Útil para compartilhar um único colchete de caminho finalizado ou postar uma imagem de resultado de um único caminho.

30. Caixa do vencedor

- **O que mostra:** Mostra o atual vencedor desse caminho da UEFA. Antes de o caminho ser resolvido, ele pode mostrar um lugar provisório como [UEFA Path A Winner].
- **Comportamento vinculado/referência:** Uma vez decidido o caminho, esse vencedor se torna a equipe resolvida que pode alimentar outras áreas do workbook que referenciam esse vencedor do caminho da UEFA.

- **Nota importante:** Esta caixa é atualizada com base nos resultados dos jogos inseridos na seção de partidas daquele caminho.

31. Ícone de captura de layout completo

- **O que ele faz:** O pequeno ícone de imagem perto do canto superior direito da área dos Qualificatórios da UEFA captura todo o layout dos jogos e salva como uma imagem PNG.
- **Como usar:** Use isso quando quiser uma exportação mostrando a visão mais ampla dos Qualificadores da UEFA em vez de uma única seção de caminho.

32. Classificação FIFA

- **O que mostra:** Exibe o ranking mundial atual da FIFA para cada time listado nesse caminho.
- **Como usá-lo:** O ranking pode ser definido ou atualizado aqui para as equipes nesse caminho.
- **Semelhança com a aba Países:** Isso funciona da mesma forma que o campo FIFA Rank na aba Países, mas aqui é gerenciado especificamente para as equipes designadas a esse caminho da UEFA.

33. Equipes

- **O que mostra:** Lista as equipes designadas aos slots de caminho, como T1 a T4.
- **Como usá-lo:** Edite os nomes das equipes aqui quando necessário. Esses nomes de times são então usados na seção de jogos abaixo.
- **Nota importante:** Como esta seção se comporta como uma lista menor de referências específicas de caminhos, manter os nomes dos times precisos aqui é importante para o restante da lógica do caminho.

34. Código

- **O que mostra:** Armazena o código da bandeira usado para puxar a imagem da bandeira da equipe.
- **Como usar:** Defina ou atualize o código de bandeira da equipe aqui. Este é um dos principais campos editáveis na lista de equipes.
- **Nota importante:** O código deve corresponder ao time correto para que a bandeira correta seja exibida.

35. Bandeira

- **O que mostra:** Exibe a bandeira do time com base no código inserido na coluna de Código.
- **Como usá-lo:** Este é principalmente um campo de confirmação visual. Se aparecer a bandeira errada, verifique o campo de código daquele time.

36. Jogo Recente

- **O que ele faz:** Fornece um hyperlink para um jogo recente ou vídeo de referência daquele time.
- **Como usá-lo:** Clique no link para abrir uma referência externa para uma rápida avaliação, observação ou contexto.

37. Página da Wikipédia do time

- **O que ele faz:** Fornece um hyperlink para a página da Wikipédia daquela equipe.
- **Como usar:** Use isso para informações rápidas de contexto/referência sobre a equipe.

Jogos / Inscrição de Resultados

UEFA Path A Fixtures / 38. T. analise if tied changes PK Winner									
39	40	41	AG	42	ay	PK	43	er	44
SF1	Italy	3	1	Northern Ireland	Italy	FT	Write notes here.	45	46
SF2	Wales	0	1	Bosnia & Herzegovina	Bosnia & Herzegovina	FT			
Final	Italy	2	1	Bosnia & Herzegovina	Italy	FT			

Figura 6. Entrada/resultados anotados dos Jogos Classificados da UEFA

38. Seção de fixtures/resultados do caminho

- O que mostra:** Esta é a área de entrada para a partida do caminho selecionado pela UEFA.
- Como usá-lo:** Insira as metas em tempo integral de cada partida. Se uma partida estiver empatada no final do jogo, escolha o vencedor do PK para resolver.
- Estrutura:** O caminho é composto pela Semifinal 1, Semifinal 2 e a Final. O vencedor final se torna o vencedor desse caminho da UEFA.
- Comportamento vinculado/referência:** Os resultados inseridos aqui determinam os vencedores da partida, o vencedor do caminho mostrado acima e quaisquer marcadores de trabalho ligados a esse vencedor do caminho da UEFA.

39. Match

- O que mostra:** Identifica cada partida dentro do caminho, como SF1, SF2 e Final.
- Como usar:** Use isso apenas como etiqueta/referência do aparelho.
- Nota importante:** SF significa Semifinal.

40. Home

- O que mostra:** Exibe o nome e a bandeira do time da casa.
- Comportamento vinculado/referência:** Essas equipes fluem a partir da listagem acima.
- Nota importante:** Se você mudar o nome de um time ou o código de bandeira na lista do time do caminho, o display da partida pode refletir essa atualização aqui.

41. HG / AG

- O que mostra:** HG é gols em casa e AG é gols fora no tempo final.
- Como usar:** Insira a pontuação final no final do tempo regulamentar/tempo integral nessas áreas.
- Nota importante:** Se o placar estiver empatado, ainda assim insira o placar empatado no tempo integral aqui e então use o campo Vencedor de PK para desempatar.

42. Fora

- O que mostra:** Exibe o nome e a bandeira do time visitante.
- Comportamento vinculado/referência:** Este campo também extrai da lista de times e de vencedores anteriores conforme o bracket avança.

43. Vencedor por Pênaltis

- **O que faz:** Registra qual time venceu a partida nos pênaltis quando o placar do tempo final está empatado.
- **Como usá-lo:** Deixe isso em branco quando a partida tiver um vencedor normal no final do jogo. Só selecione um vencedor de PK quando necessário.

44. Vencedor

- **O que mostra:** Mostra o vencedor resolvido daquela partida individual.
- **Como usá-lo:** Este campo reflete o resultado da partida com base na pontuação do tempo final ou no vencedor do PK selecionado.
- **Nota importante:** Os vencedores das semifinais avançam para a Final, e o vencedor da Final passa a ser o vencedor do caminho mostrado acima.

45. Decidido por

- **O que mostra:** Indica como a partida foi decidida, como o lançamento livre para o tempo regulamentar ou o pênalti para os pênaltis.
- **Como usá-lo:** Use isso como um campo de auditoria/referência rápida para confirmar como o resultado foi resolvido.

46. Notas

- **O que ele faz:** Fornece uma área de notas livre para aquele resultado de fixture ou caminho.
- **Como usar:** Use para lembretes, contexto, anotações chateadas ou qualquer outro comentário que você queira manter com o caminho.

Guia do Usuário - Aba dos Playoffs Intercontinentais

Estrutura semelhante às Eliminatórias da UEFA, com caminhos mostrando times, bandeiras, rankings, jogos recentes, links da Wikipédia e jogos com entradas de gols e pênaltis. Os avisos aparecem se partidas decisivas permanecerem empatadas sem resolução de penalidades. Os ícones de captura permitem exportar seções de caminho ou layouts completos.

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

Figura 7. Listagem de equipes dos Playoffs Intercontinentais

47. Cabeçalho de seção de trajetória intercontinental

- O que ele mostra: Identifica o caminho específico dos Playoffs Intercontinentais que você está observando, como o Caminho INTERCONTINENTAL 1. A mesma estrutura geral se repete para os outros caminhos intercontinentais na mesma aba.
- Como usar: Trabalhe um caminho de cada vez. Cada caminho tem sua própria lista de equipes, jogos, vencedores e opções de captura.
- Semelhança com a aba Países: A listagem de equipes abaixo funciona como uma versão específica do caminho da aba Países. É aí que as equipes nesse caminho são definidas e mantidas.

48. Ícone de captura de seção de caminho

- O que ele faz: O pequeno ícone de imagem ao lado da caixa Winner captura apenas aquela seção individual do caminho intercontinental e a salva como uma imagem PNG.
- Como usá-lo: Use isso quando quiser uma exportação limpa de apenas um caminho, como o Intercontinental Path 1, sem capturar todo o layout dos Playoffs Intercontinentais.
- Uso típico: Útil para compartilhar um único colchete de caminho finalizado ou postar uma imagem de resultado de um único caminho.

49. Caixa do vencedor

- O que mostra: Mostra o vencedor atual desse caminho intercontinental. Antes de o caminho ser resolvido, ele pode mostrar um marcador como [Vencedor do Caminho Intercontinental 1].
- Comportamento vinculado/referência: Uma vez decidido o caminho, esse vencedor se torna a equipe resolvida que pode alimentar outras áreas do caderno que referenciam aquele vencedor do caminho intercontinental.

- Nota importante: Esta caixa é atualizada com base nos resultados dos jogos inseridos na seção de partidas daquele caminho.

50. Ícone de captura de layout completo

- O que ele faz: O pequeno ícone de imagem próximo ao canto superior direito da área dos Playoffs Intercontinentais captura todo o layout dos jogos e salva como uma imagem PNG.
- Como usar: Use isso quando quiser uma exportação mostrando a visão mais ampla dos Playoffs Intercontinentais em vez de uma única seção de caminho.

51. Classificação FIFA

- O que mostra: Exibe o ranking mundial atual da FIFA para cada time listado nesse caminho.
- Como usá-lo: O ranking pode ser definido ou atualizado aqui para as equipes nesse caminho.
- Semelhança com a aba Países: Isso funciona da mesma forma que o campo FIFA Rank na aba Países, mas aqui é gerenciado especificamente para os times designados a esse caminho intercontinental.

52. Equipes

- O que mostra: Lista as equipes atribuídas aos slots de caminho, como T1, T2 e qualquer entrada com seed, como T3 Seeded.
- Como usá-lo: Edite os nomes das equipes aqui quando necessário. Esses nomes de times são então usados na seção de jogos abaixo.
- Nota importante: Como esta seção se comporta como uma lista menor de referências específicas de caminhos, manter os nomes dos times precisos aqui é importante para o restante da lógica do caminho.

53. Código

- O que mostra: Armazena o código da bandeira usado para puxar a imagem da bandeira da equipe.
- Como usar: Defina ou atualize o código de bandeira da equipe aqui. Este é um dos principais campos editáveis na lista de equipes.
- Nota importante: O código deve corresponder ao time correto para que a bandeira correta seja exibida.

54. Bandeira

- O que mostra: Exibe a bandeira do time com base no código inserido na coluna de Código.
- Como usá-lo: Este é principalmente um campo de confirmação visual. Se aparecer a bandeira errada, verifique o campo de código daquele time.

55. Jogo Recente

- O que ele faz: Fornece um hiperlink para um jogo recente ou vídeo de referência daquele time.
- Como usá-lo: Clique no link para abrir uma referência externa para uma rápida avaliação, observação ou contexto.

56. Página da Wikipédia da equipe

- O que ele faz: Fornece um hiperlink para a página da Wikipédia daquela equipe.
- Como usar: Use isso para informações rápidas de contexto/referência sobre a equipe.

Jogos / Inscrição de Resultados

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

Figura 8. Jogos/resultados dos Playoffs Intercontinentais entrada

57. Seção de fixaturas/resultados do caminho

- O que mostra: Esta é a área de entrada da partida para o caminho intercontinental selecionado.
- Como usá-lo: Insira as metas em tempo integral de cada partida. Se uma partida estiver empatada no final do jogo, escolha o vencedor do PK para resolver.
- Estrutura: Este exemplo de caminho contém o SF1 e uma Final Cabeça de Chave, o que significa que um time cabeça de chave entra mais tarde no caminho em vez de começar na rodada semifinal.
- Comportamento vinculado/referência: Os resultados inseridos aqui determinam os vencedores da partida, o vencedor do caminho mostrado acima e quaisquer marcadores de trabalho vinculados àquele vencedor do caminho intercontinental.

58. Match

- O que mostra: Identifica cada partida dentro do caminho, como SF1 e Final Cabeça de Chave.
- Como usar: Use isso apenas como etiqueta/referência do aparelho.
- Nota importante: Final com cabeças de chave indica que um time cabeça de chave entra no caminho nessa fase final.

59. Casa

- O que mostra: Exibe o nome e a bandeira do time da casa.
- Comportamento vinculado/referência: Essas equipes decorrem a partir da listagem acima e do avanço dos vencedores conforme o caminho avança.
- Nota importante: Se você mudar o nome de um time ou o código de bandeira na lista do time do caminho, o display da partida pode refletir essa atualização aqui.

60. HG / AG

- O que mostra: HG é gols em casa e AG é gols fora no tempo final.
- Como usar: Insira a pontuação final no final do tempo regulamentar/tempo integral nessas áreas.
- Nota importante: Se o placar estiver empatado, ainda assim insira o placar empatado no tempo integral aqui e então use o campo Vencedor de PK para desempatar.

61. Fora

- O que mostra: Exibe o nome e a bandeira do time visitante.
- Comportamento vinculado/referência: Este campo também extrai da lista de times e de vencedores anteriores conforme o bracket avança.

62. Vencedor de P.K.

- O que faz: Registra qual time venceu a partida nos pênaltis quando o placar do tempo final está empatado.
- Como usá-lo: Deixe isso em branco quando a partida tiver um vencedor normal no final do jogo. Só selecione um vencedor de PK quando necessário.

63. Vencedor

- O que mostra: Mostra o vencedor resolvido daquela partida individual.
- Como usá-lo: Este campo reflete o resultado da partida com base na pontuação do tempo final ou no vencedor do PK selecionado.
- Nota importante: O vencedor do caminho mostrado acima é determinado pelos vencedores resolvidos nesta seção.

64. Decidido por

- O que mostra: Indica como a partida foi decidida, como o lançamento livre para o tempo regulamentar ou o pênalti para os pênaltis.
- Como usá-lo: Use isso como um campo de auditoria/referência rápida para confirmar como o resultado foi resolvido.

65. Notas

- O que ele faz: Fornece uma área de notas livre para aquele resultado de fixture ou caminho.
- Como usar: Use para lembretes, contexto, anotações chateadas ou qualquer outro comentário que você queira manter com o caminho.

66. Aviso/mensagem de status ligado

- O que mostra: A mensagem no canto inferior esquerdo aparece quando uma partida decisiva ainda está empatada e o vencedor do pênalti ainda não foi escolhido.
- Como usá-lo: Trate isso como um prompt para selecionar o vencedor dos PK para a partida empatada, para que o caminho possa se resolver completamente.
- Nota importante: No exemplo mostrado, o aviso aponta que a Final está empatada e ainda precisa de um vencedor de penalidade antes que o vencedor do caminho possa ser finalizado.

Guia do Usuário – Abas de Grupo (A-L)

Cada aba de grupo possui um distintivo de letra de grupo, jogos com números de jogo, dias de jogo, datas/horários e campos de entrada de placar. As tabelas de classificação calculam automaticamente classificações, registros de equipes e pontos, com uma coluna "Decidido por" explicando as regras de desempate aplicadas. Uma seção Fair Play permite a entrada manual dos registros disciplinares para resolver empates, com placares e rankings FIFA servindo como critérios adicionais de desempate. As legendas esclarecem as abreviações usadas.

Jogos / Inscrição de Resultados

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

Figura 9. Jogos de grupos e inscrição em resultados

67. Distintivo de letra de grupo

- O que mostra: A letra grande no canto superior esquerdo identifica a aba do grupo atual. No exemplo mostrado, A significa Grupo A.
- Como usar: Trate isso como um selo visual rápido para que você sempre saiba qual grupo está editando ou revisando.
- Nota importante: O mesmo layout e orientação nesta seção se aplicam a todas as abas de grupo do Grupo A ao Grupo L.

68. Seção de jogos de grupos

- O que mostra: Esta é a seção de referência de jogos do grupo atual. Ele mostra as partidas programadas do grupo e as informações relacionadas ao dia/horário da partida.
- Como usá-lo: Use esta seção como sua visualização de cronograma e então insira suas pontuações previstas ou reais na seção de entrada de pontuação à direita.
- Nota importante: Em todas as abas de grupo, os campos de entrada de pontuação referenciados por esta seção são as células azuis HG e AG na tabela de entrada de resultados.

69. Match

- O que mostra: A coluna Match armazena o número da partida para cada partida do grupo em todo o livro de exercícios.

- Como usá-lo: Use este aparelho como referência única de partidas ao verificar a aba de Listagem de Partidas ou qualquer outra área de livro de exercícios que se refira a um número específico de partida.

70. MD

- O que mostra: MD identifica o dia da partida daquele jogo. Nesse layout, a cela também inclui o nome do local após o número do dia de jogo.
- Como usar: Use-o para ver tanto onde essa partida se encaixa no calendário de grupos quanto em qual estádio a recebe.
- Nota importante: Isso é diferente do Match. Match é a identificação global do jogo, enquanto MD é a referência do dia de jogos da fase de grupos.

71. Data/Hora (ET)

- O que mostra: Exibe o pontapé inicial programado para aquele jogo no horário do Leste.
- Como usá-lo: Use para planejamento de cronogramas e como referência rápida ao comparar com a aba Listagem de Match.

72. Seção de inscrição de resultados da partida de grupos

- O que mostra: Esta é a tabela principal de entrada de pontuação para o grupo selecionado. Ele exibe o time da casa, time visitante, bandeiras, gols, texto dos resultados e status de jogado.
- Como usá-lo: Insira suas pontuações previstas ou reais nas células de entrada azuis HG e AG para cada luminária.
- Comportamento vinculado/referência: Os nomes e bandeiras dos times mostrados aqui são determinados pela configuração do grupo e pelos dados de referência do workbook, e as pontuações inseridas aqui alimentam a classificação e o fluxo de trabalho do Fair Play abaixo.

73. HG / AG

- O que mostra: HG é Gols em Casa e AG é Gols Fora.
- Como usá-lo: Insira a pontuação em tempo integral de cada partida nesses dois campos.
- Nota importante: Essas entradas de pontuação controlam a tabela de classificação calculada automaticamente.

74. Resultado

- O que ele mostra: Exibe o placar resolvido em um formato compacto, como 3-2 ou 1-1.
- Como usá-lo: Use este campo como um campo de verificação rápida para confirmar o resultado inserido.

75. Jogado

- O que mostra: Indica se esse jogo já foi registrado e contado na tabela de grupos.
- Como usá-lo: Use-o como um teste de conclusão para ver rapidamente quais partidas em grupo já estão preenchidas e quais ainda precisam de entrada.

Classificação (Calculada automaticamente)

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

79

81

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

76. Seção de classificação

- O que mostra: Esta tabela calcula automaticamente a ordem atual dos grupos com base nos placares das partidas inseridos acima.
- Como usá-lo: Use-o para ver quais times estão liderando o grupo no momento e como cada time se posiciona após cada partida pontuada.
- Nota importante: Esta tabela é atualizada automaticamente a partir da seção de entrada de resultados do grupo.

77. Patente

- O que mostra: Mostra a posição atual de cada equipe no grupo, a partir do 1º lugar.
- Como usá-lo: Use este para ver a ordem de acabamento atual.
- Nota importante: Se as equipes estiverem empatadas, a ordem é resolvida pela lógica de desempate do livro de exercícios e a coluna Decidido por explica qual regra foi aplicada.

78. Equipes

- O que mostra: Exibe as equipes na ordem atual ranqueada, junto com suas bandeiras.
- Comportamento vinculado/referência: Os nomes das equipes e as bandeiras são retirados dos dados de configuração/referência do grupo e reordenados automaticamente conforme os resultados mudam.

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

- O que mostra: Essas colunas resumem o recorde do grupo e os totais de desempenho de cada equipe.
- Como usar: Leia a fileira para ver o total de jogos disputados, vitórias, empates, derrotas, gols a favor, gols sofridos, saldo de gols e pontos.
- Nota importante: Esses valores são calculados automaticamente a partir das pontuações inseridas na seção de jogos.

80. Decidido por

- O que mostra: Esta coluna explica qual regra de desempate foi usada para separar times empatados ou confirmar sua ordem.
- Como usá-lo: Utilize-o como campo de auditoria sempre que dois ou mais times apareçam nivelados na tabela.
- Possíveis notações: GD = Diferença de gols; GF = Gols a favor; H2H = Confronto Direto; FP = Jogo Limpo; CLASSIFICAÇÃO = Ranking Mundial da FIFA; TIE = times permanecem empatados após todos os critérios de desempate disponíveis no livro de exercícios.

81. Lendas da classificação

- O que mostra: A caixa de legendas à direita define as principais abreviações de classificação usadas na tabela.
- Como usá-lo: Consulte isso sempre que precisar de um lembrete rápido do que cada rótulo de coluna significa.
- Nota importante: Esta legenda cobre as colunas de estatísticas, enquanto a coluna Decidido por pode mostrar notas de resolução de empate, como H2H, FP, Rank ou TIE.

Entrada no Fair Play

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

Figura 11. Seção Fair Play

82. Seção de Fair Play

- O que mostra: Esta é a seção manual de desempate disciplinar para o grupo atual.
- Como usá-lo: Use esta seção quando os times continuarem empatados após Pontos, Diferença de Gols e Metas Para, ou sempre que quiser preencher os totais disciplinares antecipadamente.
- Nota importante: A seção Fair Play mostrada aqui segue a mesma estrutura em cada aba de grupo de A a L.

83. Equipes

- O que mostra: Lista os times do grupo atual ao lado de suas bandeiras.
- Como usá-lo: Insira os totais disciplinares na mesma linha do time correto.

84. YC / IR / DR / Y+DR

- O que mostra: Estes são os campos de entrada manual para o histórico disciplinar de cada equipe: cartões amarelos, vermelhos indiretos (segundo amarelo), vermelhos diretos e amarelos mais vermelho direto.
- Como usá-lo: Insira as contagens finais de Fair Play para o grupo quando o grupo precisar de um tiebreak de fair play, ou insira progressivamente enquanto você acompanha cartas ao longo da fase de grupos.
- Nota importante: Esses valores são entradas manuais, ao contrário das classificações acima, que são calculadas automaticamente a partir das pontuações das provas.

85. Pontuação FP

- O que mostra: Exibe a pontuação resultante do Fair Play calculada a partir dos totais disciplinares inseridos para aquela equipe.
- Como usar: Use-o para comparar times empatados depois que os critérios de desempate já forem esgotados.
- Nota importante: Uma disciplina melhor gera um melhor resultado no Fair Play.

86. Classificação FIFA

- O que mostra: Exibe o ranking mundial FIFA da equipe, usado como critério de desempate posterior caso o Fair Play ainda não separe as equipes.
- Comportamento vinculado/referência: Essa classificação é puxada como o próximo separador disponível após Fair Play.

87. Lendas do Fair Play

- O que mostra: A caixa de legendas explica as abreviações do Fair Play e as notas especiais de desempate que podem aparecer nesta seção ou ao redor.
- Como usá-lo: Consulte esta caixa para o significado de YC, IR, DR, Y+DR, FP, RANK, TIE e H2H.

88. Análise Profunda do FIFA: A Resolução Final do Fluxo de Trabalho de Pé

Demonstra como a classificação de grupos resolve empates por meio de pontos, saldo de gols, gols a favor, confrontos diretos, Fair Play e rankings FIFA. Dois cenários ilustram empates resolvidos em diferentes estágios dependendo das entradas do Fair Play, mostrando como o livro de exercícios aplica a lógica de desempate em camadas e exibe rótulos "Decidido por" como uma trilha de auditoria. Essa análise aprofundada usa um grupo hipotético empatado para viajar dos placares das partidas, para a classificação automática, para a entrada do Fair Play e, finalmente, para o último plano B, caso o Fair Play ainda não separe os times restantes. Os exemplos mostram dois resultados diferentes: um em que o empate precisa ir até o FIFA Rank, e outro em que uma mudança no Fair Play interrompe o processo mais cedo.

Cenário 1 — Entrada original do Fair Play: a eliminatória chega ao FIFA Rank

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

Figura 12. Pontuações de partidas do Grupo B usadas no exemplo de deep-diving

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		

Passo 1 — Comece pelas pontuações reais do grupo.

- A imagem do luminário é o ponto de partida para tudo. O livro de exercícios não começa com a tabela de classificação — ele começa com as seis partidas pontuadas do grupo.
- O Canadá empata 2–2 com a Itália, 0–0 com o Catar e 1–1 com a Suíça. Isso dá ao Canadá 0 vitórias, 3 empates, 0 derrotas, 3 gols a favor, 3 gols sofridos e 3 pontos totais.
- A Itália empata 2–2 com o Canadá, 0–0 com a Suíça e 0–0 com o Catar. Isso dá à Itália 0 vitórias, 3 empates, 0 derrotas, 2 gols a favor, 2 gols sofridos e 3 pontos no total.
- A Suíça empata 1–1 com o Catar, 0–0 com a Itália e 1–1 com o Canadá. Isso dá à Suíça 0 vitórias, 3 empates, 0 derrotas, 2 gols a favor, 2 gols sofridos e 3 pontos no total.
- O Catar empata 1–1 com a Suíça, 0–0 com o Canadá e 0–0 com a Itália. Isso dá ao Catar 0 vitórias, 3 empates, 0 derrotas, 1 gol a favor, 1 gol sofrido e 3 pontos no total.

Passo 2 — Pontos criam o primeiro empate.

- As quatro equipes terminam com exatamente 3 pontos porque todas as equipes empataram as três partidas. Isso significa que a primeira camada de ordenação não pode separar ninguém.
- Por isso, a imagem da classificação mostra todas as quatro equipes empatadas em Pts = 3, com W = 0, D = 3 e L = 0 para cada lado.
- Nessa etapa, o usuário já deve esperar que o livro de exercícios continue para uma lógica de desempate mais profunda, pois os pontos sozinhos não produzem uma ordem limpa de 1 a 4.

Passo 3 — A tabela automática de pontuação ainda deixa o grupo sem resolver.

- Os próximos valores automáticos são os resultados baseados em gols já calculados a partir dos jogos pontuados: GF, GA e GD.
- O Canadá termina em GF 3, GA 3, GD 0. A Itália termina no GF 2, GA 2, GD 0. A Suíça termina no GF 2, GA 2, GD 0. O Catar termina em GF 1, GA 1, GD 0.
- A diferença de gols ainda é 0 para cada equipe, então GD não separa o grupo de forma alguma.
- Goals For realmente cria alguma forma: Canadá tem o maior total de jogos finais no grupo empatado, Catar tem o menor número de jogos, e Itália e Suíça permanecem empatadas com o mesmo total de GF.
- Por isso, a imagem da classificação final já parece parcialmente resolvida, mas não totalmente resolvida: Canadá está acima do par do meio, Catar abaixo do par do meio, e Itália e Suíça ainda estão empatadas.

Passo 4 — Leia atentamente a coluna Decidido Com.

- A coluna Decidido por não é um único rótulo para todo o grupo. Ele relata a regra que, em última análise, explica a colocação final daquela equipe depois que o caderno de exercícios termina a cadeia.
- No Cenário 1, Canadá e Catar mostram H2H. Isso informa ao usuário que essas colocações foram resolvidas na fase direta da comparação de grupos empatados.
- Itália e Suíça mostram RANK. Isso indica ao usuário que sua gravata sobreviveu a todos os separadores anteriores com força suficiente para que o livro de exercícios tenha que usar o FIFA World Ranking para completar a ordem.
- Esta é a lição principal do exemplo: uma tabela final pode conter mais de uma notação Decidido Pelo mesmo tempo, porque diferentes mini-laços dentro do mesmo grupo podem parar em estágios diferentes.

Passo 5 — Insira os valores de Fair Play para o empate não resolvido.

- A seção inferior de Fair Play é onde o usuário insere manualmente os totais disciplinares assim que a classificação automática não é suficiente. No Cenário 1, as pontuações FP apresentadas são Canadá = -4, Catar = -5, Suíça = -3 e Itália = -3.
- Uma pontuação no Fair Play mais próxima de zero é melhor do que uma nota mais negativa. Então -3 é melhor que -4, e -4 é melhor que -5.
- O detalhe importante é que Itália e Suíça ainda estão empatadas no Fair Play no Cenário 1 porque ambas estão em FP Score = -3.
- Isso significa que o Fair Play ainda não divide o par restante não resolvido. Portanto, o livro de exercícios precisa continuar um passo a mais.

Passo 6 — FIFA Rank se torna o último plano B.

- Uma vez que Itália e Suíça permanecem empatadas após as camadas anteriores, o livro de exercícios usa os valores de Rank FIFA mostrados no bloco Fair Play.
- A Itália tem o ranking FIFA 13 e a Suíça tem o ranking FIFA 18. Como o 13º lugar é a posição mais forte no ranking, a Itália termina à frente da Suíça na tabela final.
- É exatamente por isso que a coluna Decidido por mostra RANK para Itália e Suíça no Cenário 1.
- Veja o que não acontece: o melhor Fair Play ou FIFA Rank da Itália não coloca a Itália acima do Canadá, porque o Canadá já havia sido separado em primeiro lugar anteriormente na cadeia. Regras de reserva posteriores só são usadas quando ainda existe um empate real.

Leitura final do Cenário 1

- O Canadá termina em 1º porque a comparação de grupos empatados já coloca o Canadá acima dos outros antes que a questão Itália-Suíça seja resolvida.
- A Itália termina em 2º lugar porque o restante empate com a Suíça sobrevive até o ranking FIFA, e o ranking 13 da Itália supera o 18º da Suíça.
- A Suíça termina em 3º lugar porque perde aquele último recuo do ranking FIFA contra a Itália.
- O Catar termina em 4º porque sua posição já está resolvida mais abaixo no grupo empatado, razão pela qual o campo Decidido Pelo Catar mostra H2H em vez de FP ou RANK.

Cenário 2 — Alterada na entrada do Fair Play: o empate agora para no 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		

O que mudou entre o Cenário 1 e o Cenário 2

- Os jogos pontuados não mudam em nada. Os resultados das seis partidas permanecem exatamente os mesmos da imagem acima.
- Como os placares das partidas não mudaram, os valores automáticos da classificação também não mudam: cada time ainda tem 3 pontos, cada equipe ainda tem GD = 0, Canadá ainda tem GF 3, Itália e Suíça ainda têm GF 2, e Catar ainda tem GF 1.
- A única mudança está na seção de Fair Play inserida manualmente. No Cenário 2, a Suíça cai para FP Score = -7 enquanto a Itália permanece em FP Score = -3.
- Essa única mudança no Fair Play é suficiente para quebrar o empate Itália-Suíça antes do que antes.

Como o fluxo de trabalho muda no Cenário 2

- No Cenário 1, Itália e Suíça ainda estavam empatadas após o Fair Play porque ambas as equipes tinham FP Score = -3. Isso forçou o livro de exercícios a continuar para o FIFA Rank.
- No Cenário 2, as mesmas duas equipes não estão mais empatadas na fase de Fair Play porque a Itália permanece em -3 enquanto a Suíça cai para -7.
- Como -3 é melhor que -7, o livro de exercícios agora pode resolver esse par imediatamente na etapa Fair Play.
- Por isso, a coluna Decidido por mudança de RANK para FP tanto para Itália quanto para Suíça na segunda imagem da classificação.

Por que as etiquetas de Decidido por Decidido mudam

- O Canadá ainda mostra H2H e o Catar ainda mostra H2H porque suas posições já estavam sendo explicadas pela comparação anterior de grupos empatados.
- Apenas o par não resolvido Itália-Suíça muda o comportamento. No Cenário 1, essa dupla teve que continuar até o FIFA Rank; no Cenário 2, para em Jogo Limpo.
- A coluna Decidido Por, portanto, funciona como uma trilha de auditoria. Ele informa ao usuário qual regra realmente terminou o empate para aquela colocação depois que todas as verificações anteriores foram esgotadas ou satisfeitas.

Grande lição de ambos os cenários

- O livro de exercícios sempre começa com os jogos pontuados, depois constrói a classificação automática, usa o Fair Play manual apenas quando a tabela automática ainda não for suficiente, e só então volta para o FIFA Rank se o Fair Play ainda deixar um empate.
- Alterar a entrada do Fair Play não reescreve vitórias, empates, gols ou pontos. Só muda se os times restantes não resolvidos são separados na etapa Fair Play ou se devem continuar para o FIFA Rank.
- Por isso, as duas imagens da classificação podem ter resultados idênticos de partidas e totais de pontos idênticos, mas mostrar resultados diferentes de Decidido Pela Itália e Suíça.
- Para os usuários, a regra de leitura mais simples é esta: se ainda houver empate, verifique primeiro o bloco Fair Play; se os times empatados ainda estiverem iguais ali, o livro de exercícios precisará do FIFA Rank para completar a ordem.

Guia do Usuário - Fase Eliminatória

Cobre o ranking das melhores times em terceiro lugar entre os grupos para selecionar oito classificados, com base em pontos, saldo de gols, gols a favor e critérios de desempate, incluindo Fair Play e ranking FIFA. A chave da Rodada de 32 coloca os vencedores dos grupos, vice-campeões e terceiros classificados nos confrontos, com campos para pontuação, vencedores nos pênaltis, vencedores resolvidos e notas. O exemplo ilustra como as partidas empatadas são resolvidas pelos vencedores de pênaltis. As rodadas eliminatórias posteriores continuam a mesma ideia de propagação de vencedores, mas este guia cobre apenas a lógica do melhor terceiro lugar e a seção das 32 rodadas.

Melhores times que ficaram em 3º lugar (os 8 melhores se classificam)

Group	FIFA Ranking	Pts	GF	G/A
Group A	12	4	1	4
Group B	31	4	1	4
Group C	40	4	1	4
Group D	28	4	0	3
Group E	42	4	0	3
Group F	38	4	-1	2
Group G	37	3	-1	3
Group H	71	3	-2	3
Group I	43	3	-2	2
Group J	48	3	-3	2
Group K	61	3	-4	2
Group L	77	1	-4	1

Figura 15. Melhor seção de classificação para o terceiro lugar

89. Seção de melhores times em 3º lugar

- O que mostra: Esta tabela compara os terceiros colocados dos Grupos A a L e decide quais oito avançam para as 32ª otas.
- Como funciona: A folha seleciona o terceiro colocado de cada grupo das abas da fase de grupos e depois classifica todas as 12 equipes em terceiro lugar entre si.
- Fluxo de trabalho detalhado: A comparação começa com Pontos, depois Diferença de Metas, depois Metas Para. Se os times ainda estiverem empatados após essas colunas visíveis, o livro de exercícios pode continuar nos bastidores para Fair Play e depois FIFA World Ranking para completar a ordem.
- Nota importante: Se um grupo ainda tiver um empate não resolvido na aba do grupo, esse bloco pode devolver um aviso de empate não resolvido em vez de um nome limpo do time em terceiro lugar.

90. Grupo / Ranking FIFA / 3º lugar

- O que mostra: Essas colunas identificam de qual grupo o time veio, o ranking mundial FIFA da equipe e o nome do atual terceiro colocado desse grupo.
- Comportamento vinculado/referência: O time que fica em 3º lugar é retirado da classificação da fase de grupos, enquanto o ranking FIFA é extraído dos dados de referência dos países para aquele time.
- Como usá-lo: Leia estas colunas primeiro para verificar se a equipe correta em 3º lugar de cada grupo está sendo comparada nesta corrida classificatória.

91. Pts / GD / GF

- O que mostra: Essas são as estatísticas visíveis de classificação usadas para comparar as 12 equipes que ficaram em terceiro lugar — Pontos, Diferença de Gols e Gols Favorecidos.
- Como funciona: Esses valores são extraídos das mesmas tabelas de classificação da fase de grupos que foram construídas a partir das previsões de pontuação dos usuários.
- Nota importante: Esta é a parte visível do fluxo de trabalho de ranking. Se dois ou mais times em 3º lugar ainda estiverem empatados após Pts, GD e GF, o livro de exercícios pode continuar para Fair Play e depois FIFA Ranking, mesmo que esses critérios de desempate posteriores não sejam exibidos como colunas separadas neste bloco de resumo.

92. Classificação do Grupo

- O que mostra: Esta é a classificação geral de cada time em 3º lugar entre os 12 grupos, do 1º ao 12º lugar.
- Como usá-lo: Use-o como a forma mais rápida de ver quem está dentro do corte de qualificação e quem está fora dele.
- Nota importante: Os oito primeiros classificados se qualificam. Portanto, os ranks 1-8 avançam e os ranks 9-12 não.

93. Classificação?

- O que mostra: Um Q aparece para qualquer time que esteja em terceiro lugar e que esteja entre os oito primeiros.
- Como usá-lo: Esta é a coluna de confirmação para qualificação. Ele informa imediatamente se aquele time já chegou ao campo das 32 rodadas.
- Nota importante: Esta coluna é atualizada automaticamente sempre que as pontuações dos grupos ou os valores de desempate mudam.

94. Top 8 Classificados em 3º lugar

- O que mostra: Esta lista mostra apenas os oito times que ficaram em 3º lugar que atualmente se classificam.
- Como funciona: Uma vez que uma equipe é marcada como qualificada, ela é copiada para esta lista e fica disponível para colocação automática na vaga designada para a Rodada dos 32.
- Nota importante: O livro de exercícios não para apenas listando as equipes. Também utiliza esse resultado de qualificação para alimentar os times corretos em 3º lugar nos confrontos do quadro abaixo.

95. Notas

- O que mostra: Uma área aberta para notas para quaisquer comentários manuais sobre a tabela de classificação de melhor terceiro lugar.
- Como usá-lo: Utilize-o para documentar observações especiais, casos limites de qualificação ou qualquer nota personalizada que você queira manter ao lado do bloco de ranking.

Oitavas de final

ROUND 0													
Match	Date (PT)	Time (ET)	Home slot	Home team	HG	AG	Away team	Away slot	Winner	PK Winner	PK Score	Penalty Kicks	Notes
73	2026-06-28	15:00	2A	Korea Republic	2	2	Canada	2B	Canada			Penalty Kicks: Canada 4-2 Korea	
74	2026-06-29	16:30	1F	Germany	2	0	Paraguay	3D	Germany				
75	2026-06-29	21:00		Netherlands	2	0	Morocco	2C	Morocco				
76	2026-06-29	13:00		Brazil	2	1	Japan	2F	Brazil				
77	2026-06-30	17:00	1I	France	2	0	Sweden	3F	France				
78	2026-06-30	13:00	2E	Ecuador	1	2	Norway	3I	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				

Figura 16. Seção dos 32 Oitavos de Final.

96. Seção dos 32 Últimos

- O que mostra: Esta é a primeira rodada eliminatória, onde os classificados da fase de grupos e as oito equipes classificadas em 3º lugar são colocadas na chave dos 32 oitavos.
- Como funciona: A ficha seleciona as equipes qualificadas corretas com base na classificação final de grupos e no bloco de classificação de melhor terceiro lugar acima. Uma vez inseridas as pontuações, a coluna Vencedor resolve quem avança para a próxima rodada.
- Nota importante: Este guia explica apenas a parte das 32 rodadas mostrada aqui, mas o mesmo fluxo básico de vencedores continua nas rodadas eliminatórias seguintes.

97. Partida / Data (ET) / Hora (ET)

- O que mostra: O número oficial da partida e a data e horário de início programados no horário do Leste dos EUA para cada jogo das 32 Oitavos de Final.
- Como usá-lo: Use estas colunas para identificar o jogo e confirmar qual partida agendada você está editando.

98. Slot de casa / Time da casa

- O que mostra: A vaga de origem para o time da casa e para o time da casa que atualmente ocupa essa vaga.
- Significado do slot: Códigos como 1A, 2A ou 3D identificam de onde veio a equipe. 1A significa vencedor do Grupo A, 2A significa vice-campeão do Grupo A, e 3D significa a equipe classificada em 3º lugar vinda do Grupo D.
- Comportamento vinculado/referência: O nome da equipe se preenche automaticamente a partir dos resultados da fase de grupos e do mapeamento qualificado de 3º lugar acima. O usuário não digita manualmente os participantes do knockout aqui.

99. HG / AG

- O que mostra: Os gols em casa e fora daquela partida eliminatória.
- Como usá-lo: Insira aqui o placar final do tempo regulamentar ou prorrogação, dependendo de como você está usando o método de previsão do workbook para os resultados eliminatórios.
- Nota importante: Se HG e AG forem diferentes, a coluna Vencedor pode resolver o vencedor imediatamente a partir da pontuação. Se HG e AG estiverem iguais, a partida precisa de decisão de pênalti.

100. Time visitante / Vaga visitante

- O que mostra: O time visitante e a fonte de slot que colocou esse time no confronto.
- Como usá-lo: Leia isso junto com o lado da casa para verificar se a folha puxou o par correto de suportes.

- Nota importante: Muitas vagas visitantes das 32 rodadas são classificadas para o 3º lugar, então este é um dos principais lugares onde o ranking do 3º lugar entre os oito primeiros acima alimenta diretamente a chave eliminatória.

101. Vencedor

- O que mostra: O time que avança na partida.
- Como funciona: Se um lado vencer por pontuação, a célula Winner automaticamente devolve essa equipe. Se o placar estiver empatado, a célula de Vencedores aguarda uma decisão no pênalti.
- Nota importante: Um empate no nocaute não decide o vencedor por si só. O campo Vencedor precisa do campo Vencedor de PK quando HG e AG estão nivelados.

102. Vencedor de Pênaltis

- O que mostra: A seleção do lado dos pênaltis usada quando uma partida eliminatória termina empatada no placar.
- Como usá-lo: Para um jogo empatado, escolha se o time da casa ou o visitante venceu a disputa de pênaltis. Uma vez selecionado, o campo Vencedor se resolve automaticamente.
- Nota importante: Este campo só é necessário quando a partida está empatada. Se a pontuação não estiver empatada, o vencedor pode ser determinado diretamente entre HG e AG.

103. Notas

- O que mostra: Um campo de notas para registrar contexto extra sobre o resultado da partida, especialmente detalhes dos pênaltis.
- Como usá-lo: Utilize-o para armazenar textos, como o placar do pênalti ou qualquer outra nota personalizada que você queira manter com aquele jogo.

104. Exemplo de empate: Coreia vs Canadá

- O que o exemplo mostra: Na Partida 73, Coreia e Canadá estão empatados em 2-2 nas colunas HG e AG. Isso significa que o vencedor não pode ser determinado apenas pela pontuação.
- Como a ficha resolve isso: A célula de Vencedor de PK está configurada para PK Away, que informa ao caderno que o time visitante venceu o desempate. Como o Canadá é o time visitante neste confronto, a coluna Vencedor se decide para o Canadá.
- Por que a célula de Notas importa aqui: A coluna Notas registra a explicação manual para o desempate, mostrada aqui como "Pênaltis: Canadá 4:2 Coreia." Isso dá ao usuário uma trilha de auditoria legível sobre por que o Canadá avançou, mesmo que a correspondência pontuada tenha terminado igualada.
- A grande conclusão: Em um empate eliminatório, a pontuação cria o empate, o campo de Vencedor por PK quebra o empate, e o campo Vencedor então reflete o time que avança.

Guia do Usuário – O Layout do Suporte

Fornece uma chave visual de eliminação desde as 32^{as} de final até a final e o playoff pelo 3º lugar, selecionando automaticamente equipes, placares e vencedores da folha da fase eliminatória. Cabeçalhos de rodada e cartões de partida exibem times, bandeiras, placares e vagas de origem ou referências aos vencedores. As linhas de progressão mostram caminhos de avanço. As caixas de campeão e classificação final resumem as colocações entre os quatro primeiros. Um exemplo mostra como partidas eliminatórias empatadas resolvidas por pênaltis são refletidas no avanço de chave.



Figura 17. A seção de Disposição de Brackets

105. Visão geral do layout dos brackets

- O que mostra: Esta folha é a visualização visual do quadrado do torneio eliminatório, começando nas oitavas de final e passando por toda a final, a disputa pelo 3º e 4º lugares, e a classificação final dos quatro primeiros.
- Como funciona: O layout dos colchetes não é a principal folha de entrada de dados. Ele extrai suas equipes, vencedores e exibições de pontuação dos resultados da fase eliminatória que são resolvidos em outras partes do livro de exercícios, e depois os apresenta em um formato limpo de chave de torneio.
- Nota importante: Pense nesta página como a camada de apresentação visual para as rodadas eliminatórias. A lógica e a resolução dos resultados acontecem na folha da Fase de Eliminação, e esse colchete reflete automaticamente esses resultados resolvidos.

106. Cabeçalhos de rodada

- O que mostra: Os rótulos no topo identificam cada fase eliminatória — Oitavas de final, Oitavas de final, Semifinais e Final — espelhadas dos lados esquerdo e direito até o centro.
- Como usá-lo: Leia esses cabeçalhos para se orientar dentro do quadro e entender rapidamente a qual rodada cada caixa de confronto pertence.
- Nota importante: O layout é simétrico. A metade esquerda e a metade direita se alimentam cada uma para dentro, em direção ao centro final.

107. Cartas de confronto da rodada de 32

- O que mostra: Cada carta da Rodada de 32 exibe as duas equipes participantes, suas bandeiras, a pontuação daquele confronto e os códigos de slot de origem que identificam de onde veio cada equipe.
- Significado do slot: Códigos como 1E, 3D, 2B ou 1C significam o mesmo aqui que na ficha da Fase Eliminatória. Um código começando com 1 é o vencedor do grupo, o 2 é o segundo colocado do grupo, e o 3 é um time classificado em 3º lugar desse grupo.
- Comportamento vinculado/referência: Essas equipes não são digitadas manualmente na folha de Layout de Parênteses. Eles são retirados das duplas eliminatórias resolvidas, que por sua vez dependem da classificação final de grupos e da tabela de classificação para melhor terceiro lugar.

108. Caixas de pontuação e etiquetas de referência para vencedores

- O que mostra: As pequenas caixas de pontuação mostram o resultado exibido de cada confronto, enquanto cartas das rodadas posteriores usam rótulos como W73, W75, W91 ou W100 para indicar que uma equipe alcançou essa posição como vencedora de uma partida anterior.
- Lógica detalhada: Na Rodada de 32, as cartas mostram etiquetas originais de slots de origem, como 1E ou 3D. A partir das rodadas seguintes, esses rótulos mudam para referências aos vencedores. Por exemplo, W73 significa "Vencedor da Partida 73", de modo que a carta posterior está esperando pelo vencedor resolvido da Partida 73.
- Como usá-lo: Siga as referências de W-numbers sempre que quiser rastrear exatamente qual partida eliminatória anterior levou a equipe para a próxima rodada.

109. Linhas de progressão

- O que mostra: As linhas de conexão traçam visualmente como os vencedores avançam de uma rodada para a próxima.
- Como funciona: Uma vez que o vencedor é definido para uma partida eliminatória, essa equipe é puxada para a próxima carta e o caminho da chave fica visualmente completo. Se uma correspondência anterior não for resolvida, o desvio posterior pode permanecer incompleto ou aguardando esse resultado anterior.
- A grande lição: as linhas não decidem nada sozinhas — elas apenas mostram a progressão que o livro de exercícios já determinou a partir dos resultados eliminatórios.

110. Final / Exibição de campeão

- O que mostra: A área central destaca o resultado do campeonato. Inclui a caixa da final para o 1º e 2º lugares, a exibição do campeão e o grande tratamento do título que visualmente marca o vencedor do torneio.
- Como funciona: A equipe mostrada como campeã é a vencedora da caixa final. Nesta captura de tela, a França aparece como campeã de 2026 porque a França derrotou a Argentina na final.

- Nota importante: Esta seção é o ponto final visual do fluxo de trabalho knockout. Uma vez que o resultado final é resolvido, o nome do campeão, a bandeira do campeão e a exibição do título são atualizados conforme necessário.

111. Box de 3º e 4º lugares

- O que mostra: Esta caixa mostra o playoff separado entre os dois semifinalistas derrotados para determinar quem termina em 3º e quem fica em 4º.
- Como funciona: Os participantes dessa caixa são automaticamente retirados dos perdedores da semifinal. O resultado deles é resolvido separadamente da Final e não afeta o 1º ou 2º lugar.
- Nota importante: No exemplo mostrado, a Espanha derrota a Inglaterra, então a Espanha é registrada como 3ª e a Inglaterra como 4ª.

112. Caixa de Classificação Final

- O que mostra: Esta caixa de resumo lista as posições finais dos quatro melhores do torneio em ordem: 1º, 2º, 3º e 4º.
- Como funciona: O livro de exercícios preenche automaticamente essa caixa a partir dos dois resultados finais do centro. O campeão fica em 1º, o perdedor final fica em 2º, o vencedor do 3º lugar fica em 3º lugar e o perdedor em 3º lugar fica em 4º.
- Como usá-lo: Use esta caixa como o resumo final mais rápido do resultado do torneio sem precisar escanear toda a chave.

113. Exemplo de empate levado para o chaveiro: Coreia vs Canadá

- O que o exemplo mostra: No lado esquerdo da rodada dos 32, Coreia e Canadá estão empatados em 2-2. Sozinho, essa pontuação não diz quem avançou.
- Como o bracket resolve visualmente: No cartão da próxima rodada rotulado com W73 e W75, o Canadá aparece no slot W73. Isso significa que o manual já determinou o Canadá como vencedor da Partida 73 e o colocou na chave das oitavas de final.
- Por que isso importa: Isso prova que o layout do Bracket reflete a lógica de decisão por eliminação da folha da Fase Eliminatória. O empate foi realmente desfeito ali pela escolha do vencedor do PK, e o quadro aqui mostra simplesmente o resultado final da promoção após essa decisão.
- Ponto importante: Quando aparecer um empate no Layout da Chave, use a posição da próxima rodada para confirmar quem avançou. O Layout da Chave mostra o caminho resolvido, mesmo que a decisão real da penalidade tenha sido registrada na folha da Fase Eliminatória.