



Добро пожаловать

Спасибо, что приобрели рабочую тетрадь TientoFC World Cup 2026. Я искренне ценю вашу поддержку и надеюсь, что это руководство поможет вам получить максимум от рабочей тетради с первого открытия.

При разработке рабочей тетради цель заключалась в создании большего, чем просто лист оценок. Идея заключалась в создании полноценного турнирного компаньона, который позволит следовать структуре чемпионата мира, проверять собственные прогнозы, отслеживать каждый результат и мгновенно видеть, как каждый счёт влияет на турнирную таблицу, квалификацию, третье место и путь на плей-офф.

Будь то для предсказания турнира до начала матча, отслеживания реальных результатов матчей за матчем, сравнения сценариев с друзьями или создания обсуждений и контента вокруг Кубка мира, рабочая тетрадь создана так, чтобы сделать весь турнир более понятным, более интерактивным и гораздо более увлекательным.

Ещё раз спасибо, что являетесь частью TientoFC. Наслаждайтесь рабочей тетрадью, наслаждайтесь турниром, и пусть ваша сетка продержится дольше, чем обычно бывает у большинства наших.

С благодарностью,



Оскар Морено
TientoFC

СОДЕРЖАНИЕ

Нажмите на любую запись, чтобы сразу перейти в этот раздел.

Руководство по настройке

S1. Обзор настройки и требования к настольной Excel	6
S2. Вариант 1: Разблокировать загруженную рабочую тетрадь	6
S3. Вариант 2: Добавить доверенное место в Excel	7
S4. Переместите/откройте рабочую книгу из доверенной папки	9
S5. Важные примечания к настройке	9
1. Не используйте флаги из интернета	10
2. Язык	11
3. Иконка страницы настроек печати	11
4. Рабочая тетрадь	11
5. Дата сохранения	11
6. Экспортные данные	11
7. Импортные данные	12
8. Очистка данных	12
9. Очки за результат / Местный язык / раздел по равенству	12
10. Сцена	13
11. Матч	14
12. Свидание	14
13. Время (EST)	14
14. Время (местное)	14
15. Матчап	14
16. Группа	15
17. Место проведения	15
18. Город	15
19. Кантри	15
20. MD	15
21. Навигация к выпадающему меню	16
22. Ранг FIFA	17
23. Команды	18
24. Код страны	18
25. Флаг	18

26. Недавняя игра	18
27. Страница команды в Википедии.....	19
28. Заголовок раздела UEFA Path	20
29. Иконка захвата секции пути.....	20
30. Коробка победителей	20
31. Иконка захвата полного макета	21
32. Ранг FIFA	21
33. Команды	21
34. Кодекс	21
35. Флаг	21
36. Недавняя игра	21
37. Страница команды в Википедии.....	22
38. Раздел фиксировок путей/результатов.....	23
39. Матч.....	23
40. Дом	23
41. HG / AG.....	23
42. В стороне	23
43. Победитель пенальти	24
44. Победитель.....	24
45. Решено	24
46. Примечания.....	24
47. Заголовок раздела межконтинентального пути.....	25
48. Иконка захвата секции пути.....	25
49. Коробка победителей	25
50. Иконка захвата полного макета	26
51. Ранг FIFA	26
52. Команды	26
53. Кодекс	26
54. Флаг	26
55. Недавняя игра	26
56. Страница команды в Википедии.....	27
57. Раздел фиксировок и результатов путей	28
58. Матч.....	28
59. Дом	28

60. HG / AG.....	28
61. Вне.....	28
62. Победитель пенальти	29
63. Победитель.....	29
64. Решено	29
65. Примечания.....	29
66. Связанное предупреждение/статусное сообщение.....	29
67. Значок групповой буквы	30
68. Раздел групповых матчей	30
69. Матч.....	31
70. MD.....	31
71. Дата/Время (ET).....	31
72. Раздел введения результатов групповых матчей	31
73. HG / AG.....	31
74. Результат	31
75. Сыгран	31
76. Раздел турнирной таблицы.....	32
77. Звание	32
78. Команды	32
79. PLD / W / D / L / GF / GA / GD / Pts	32
80. Решено	32
81. Легенды турнирной таблицы	32
82. Раздел честной игры	33
83. Команды	33
84. YC / IR / DR / Y+DR.....	33
85. FP Score	33
86. Ранг FIFA	33
87. Легенды Честной игры.....	34
Шаг 1 — Начните с фактических групповых результатов.....	36
Шаг 2 — Очки создают первую ничью.....	36
Шаг 3 — Автоматическая таблица очков всё ещё оставляет группу нерешённой.	36
Шаг 4 — внимательно прочитайте колонку «Решено».	36
Шаг 5 — Введите значения Fair Play для нерешённой ничьей.	37
Шаг 6 — FIFA Rank становится последним запасным вариантом.	37

Финальное чтение сценария 1	37
Что изменилось между Сценариями 1 и Сценарием 2?	38
Как меняется рабочий процесс в Сценарии 2	38
Почему меняются лейблы Decided By.....	38
Важный вывод из обоих сценариев.....	39
89. Секция лучших команд, занявших 3-е место,	40
90. Группа / Рейтинг ФИФА / 3-е место.....	40
91. Очки / GD / GF	41
92. Групповое звание	41
93. Квалифицироваться?	41
94. Топ-8 Квалифицировавшиеся команды, занявшие 3-е места	41
95. Примечания.....	41
96. Раунд из 32	42
97. Совпадение / Дата (ET) / Время (ET).....	42
98. Домашний слот / Домашняя команда.....	42
99. HG / AG.....	42
100. Гостевая команда / Гостевой слот.....	42
101. Победитель.....	43
102. Победитель пенальти.....	43
103. Примечания	43
104. Пример ничьей: Республика Корея против Канады	43
105. Обзор раскладки кронштейнов	44
106. Круглые головы	45
107. Карты из 32 раундов матчей.....	45
108. Таблицы с очками и этикетки с этикетками победителей	45
109. Линии прогрессии	45
110. Финал / Демонстрация чемпиона	45
111. Бокс за 3-е и 4-е места	46
112. Итоговая таблица.....	46
113. Пример ничьей перенесён в сетку: Республика Корея против Канады	46

Руководство по настройке рабочей тетради — после скачивания

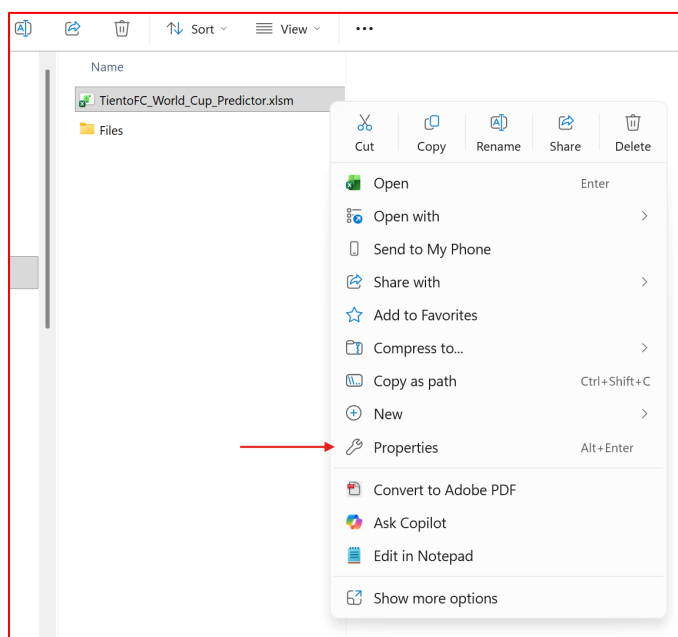
Перед тем как использовать TientoFC World Cup Predictor, настройте загруженную рабочую тетрадь так, чтобы Excel мог правильно её открыть и позволить выполнять макросы рабочей книги. **Используйте настольную версию Microsoft Excel для этой рабочей тетради.** Excel для веба/браузера не запускает макросы VBA, используемые для навигации, экспорта/импорта, скриншотов и автоматизации рабочей тетради.

S1. Обзор настройки и требования к настольной Excel

- **Что это решает:** скачанные файлы Excel с поддержкой макросов могут быть заблокированы Windows или настройками безопасности Excel. Если рабочая книга открывается, но кнопки, перевод, захват скриншотов или функции импорта/экспорта не работают, файл может быть ещё недоверен.
- **Рекомендуемый рабочий процесс:** Сначала попробуйте одноразовый метод разблокировки. Если вы планируете хранить рабочую книгу в отдельной папке, добавьте её как доверенное место, чтобы будущие файлы рабочих тетрадей в этой папке открывались более плавно.
- **Важное примечание по безопасности:** разблокируйте или доверяйте только тем файлам и папкам, которые вы намеренно скачали из TientoFC и которыми управляете лично.

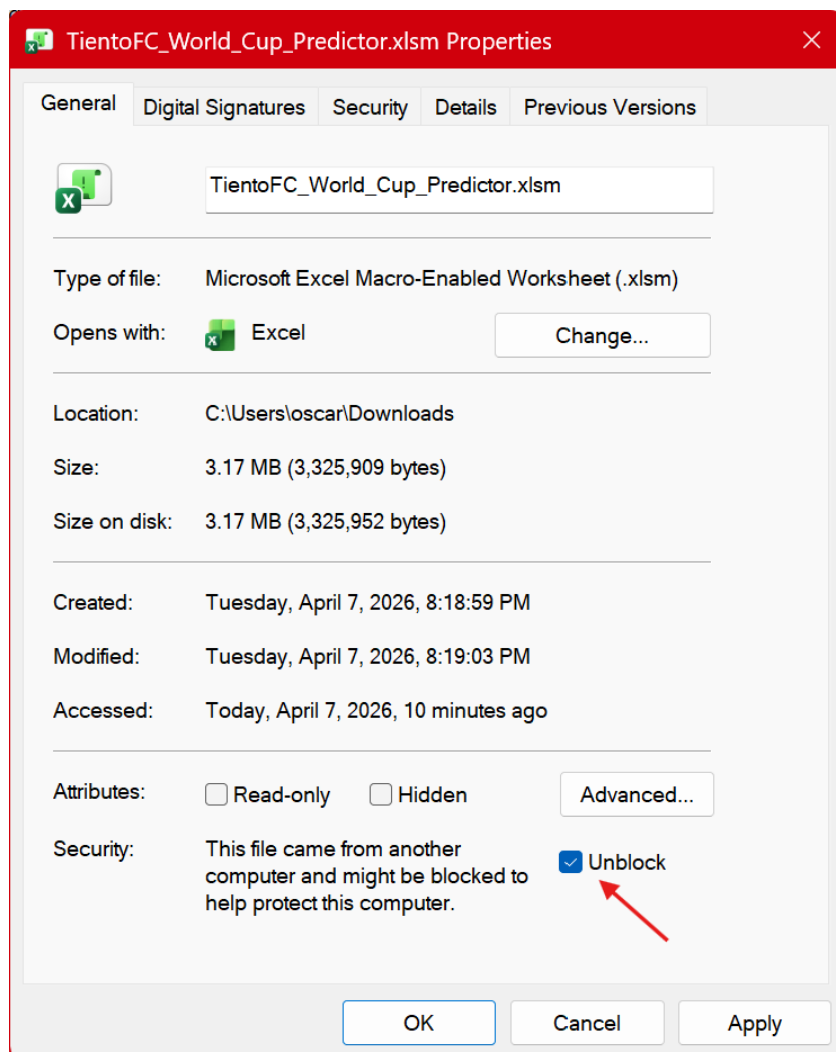
S2. Вариант 1: Разблокировать загруженную рабочую тетрадь

- **Используйте это, когда:** Excel показывает, что макросы были заблокированы, потому что файл пришёл из интернета, или когда Windows показывает галочку «Разблокировать» в свойствах файла.
- **Шаг 1:** Закройте Excel, если рабочая тетрадь уже открыта. Затем откройте Проводник и найдите загруженный файл рабочей книги .xlsm.



Настройте скриншот 1. Кликните правой кнопкой мыши по файлу рабочей книги и выберите «Свойства».

- **Шаг 2:** Кликните правой кнопкой мыши по файлу рабочей книги, выберите «Свойства» и оставайтесь на вкладке «Общие».
- **Шаг 3:** Ближе к концу окна «Свойства» отметьте «Разблокировать», затем нажмите «Применить и ОК».

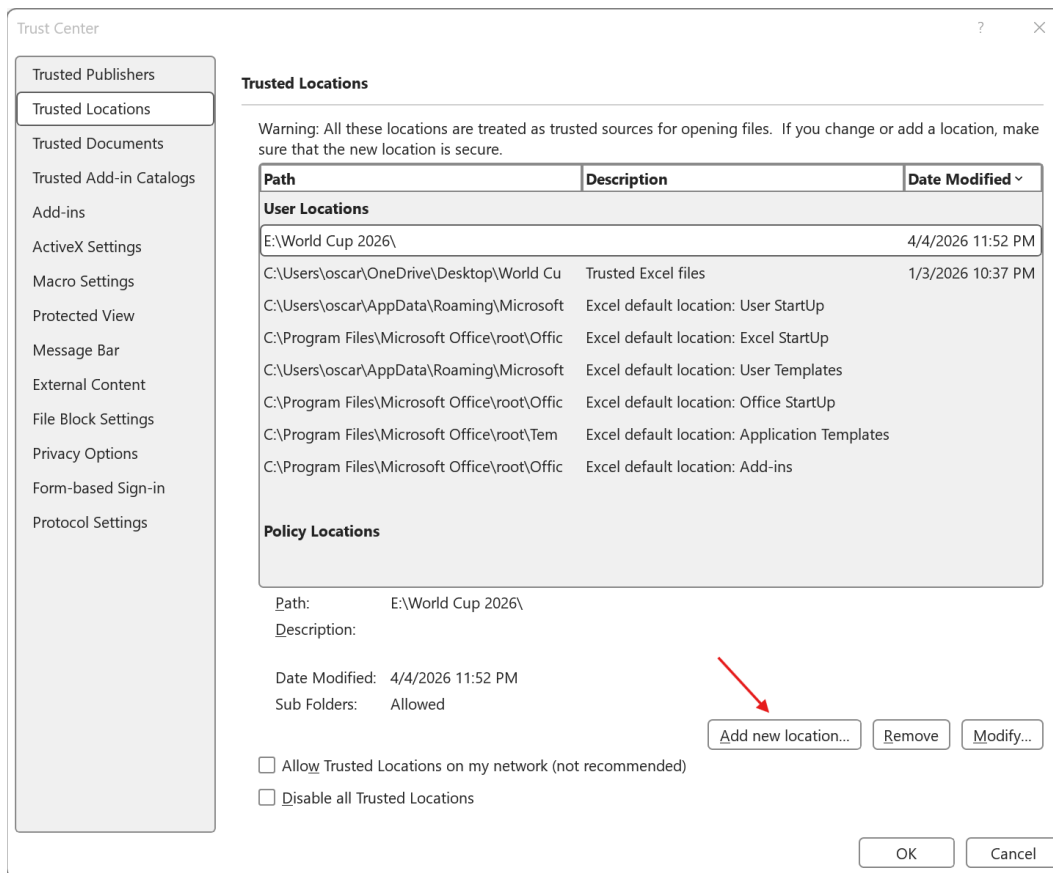


Настройте скриншот 2. Отметьте «Разблокировать», затем примените изменение перед тем, как снова открыть рабочую тетрадь.

- **Шаг 4:** Откройте рабочую тетрадь снова в приложении Excel на рабочем столе. Если Excel спрашивает, включать ли контент, включайте его только если доверяете исходному коду рабочей книги.

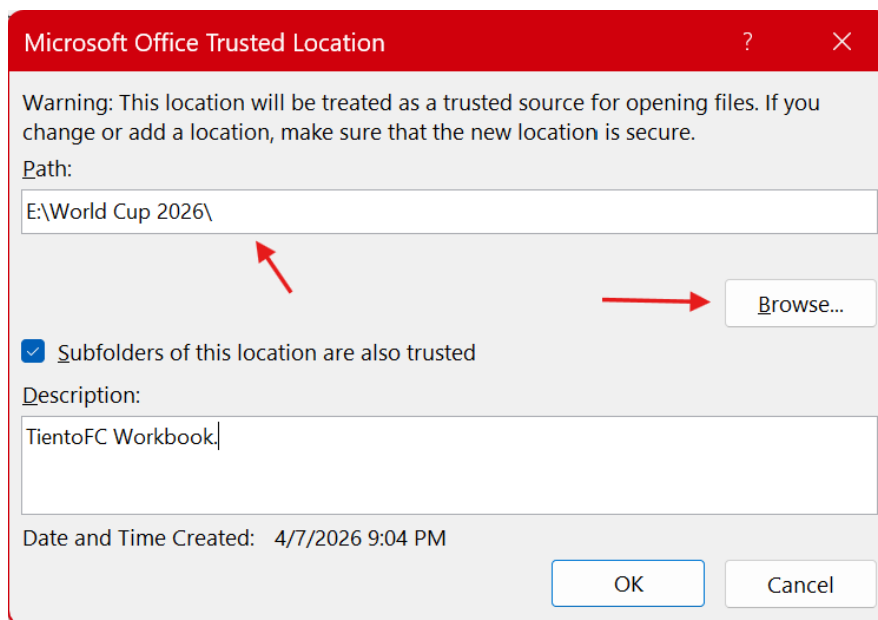
S3. Вариант 2: Добавить доверенное место в Excel

- **Используйте это, когда:** Вам нужна отдельная папка, где можно хранить и открывать рабочую тетрадь TientoFC без постоянной работы с макроблокирующими запросами.
- **Шаг 1:** Откройте Excel, затем перейдите в раздел «Опции файла > > Центр доверия > Настройки доверительных центров > Доверенные локации».
- **Шаг 2:** На экране «Доверенные локации» нажмите «Добавить новое местоположение».



Настройте скриншот 3. В Excel Trust Center откройте Trusted Locations и нажмите Добавить новое местоположение.

- **Шаг 3:** Посмотрите папку, где хотите сохранить рабочую книгу, или введите путь к папке напрямую. Например, вы можете создать папку, например E:\World Cup 2026\ или другую папку, которую контролируете.



Настрой скриншот 4. Выберите доверенную папку рабочей книги, разрешите подпапки при необходимости и добавьте чёткое описание.

S4. Переместите/откройте рабочую книгу из доверенной папки

- **Шаг 1:** Переместите рабочую книгу TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm в доверенную папку, которую вы только что создали или выбрали.
- **Шаг 2:** Откройте рабочую тетрадь из этой доверенной папки с помощью настольного приложения Excel.
- **Шаг 3:** Храните связанные файлы рабочих тетрадей, экспорты и скриншоты в одной организованной папке, если хотите, чтобы рабочий процесс был проще управлять.

S5. Важные примечания к настройке

- **Требуется настольный Excel:** браузерная версия Excel не запускает макросы рабочей книги.
- **Новые загрузки могут потребовать повторной настройки:** если вы скачаете свежую копию позже, Windows может отметить этот файл как пришёл из интернета, поэтому возможно, придётся разблокировать и эту копию.
- **Управляемые компьютеры могут быть ограничены:** школы, рабочие или управляемые организацией компьютеры могут применять политики, которые всё равно блокируют макросы или доверенные места. Если это случится, свяжитесь с вашим IT-администратором.
- **Облачные папки могут вести себя по-разному:** OneDrive, SharePoint или другие синхронизированные папки могут иметь дополнительные правила безопасности. Если макросы продолжают блокироваться, попробуйте локальную доверенную папку, которую вы контролируете.

Руководство пользователя — вкладка «Настройки»

Пользователи могут переключать источники между онлайн и локальными, выбирать язык отображения, печатать страницу настроек, просматривать версию рабочей книги и дату сохранения, а также управлять данными путём экспорта, импорта или очистки. Вкладка также содержит правила подсчёта очков и отсылки к тай-брейкам.

Workbook Global settings

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

Export Data Import Data Clear Data

Points per result

Local Language	English
Win	3
Draw	1
Loss	0

Tiebreaker (auto sort key used)

Pts, then Goal Difference, then Goals For.

Рисунок 1. Вкладка «Аннотированные настройки»

1. Не используйте флаги из интернета

- Что он делает: Переключает загрузку изображений флагов по рабочей тетради. Если не отметить, рабочая тетрадь извлекает флаги из онлайн-URL на основе сохранённых кодов стран. При проверке он перестает использовать онлайн-источник и переключается на локально отображаемые изображения флагов, хранящиеся в рабочей книге.
- Как пользоваться: включайте это, когда онлайн-изображения загружаются неправильно, если внешний контент блокируется Excel или сетевой политикой, или когда вы хотите, чтобы рабочая книга

вела себя как офлайн-файл. Оставьте его выключенным, когда хотите использовать обычный онлайн-флаг.

- Важное замечание: коды стран всё ещё важны, потому что они остаются частью логики поиска флагов в других частях рабочей книги.

2. Язык

- Что он делает: Меняет основной язык отображения рабочих тетрадей для поддерживаемых меток, подсказок, заголовков и переведённого текста интерфейса.
- Как им пользоваться: Откройте выпадающее меню и выберите язык, который вы хотите использовать в рабочей тетради. После выбора дайте рабочей тетради немного времени обновить переведённый текст на вкладках.
- Важное примечание: это управляет основным языком интерфейса рабочей тетради. Отдельная настройка Local Language ниже на странице поможет сохранить языковой выбор читаемым на вашем предпочитаемом языке.

3. Иконка страницы настроек печати

- Что он делает: запускает макрос печати рабочей тетради для текущего листа с использованием заданного макета печати для этой страницы.
- Как пользоваться: Нажмите на иконку принтера, когда хотите получить печатную или PDF-копию страницы Настроек в её текущем виде.
- Важное примечание: в зависимости от Excel и поведения принтера, это может открыть диалог печати, запустить предпросмотр печати или отправить страницу через заранее установленную процедуру печати рабочей тетради.

4. Рабочая тетрадь

- Что он делает: показывает конкретную сборку рабочей тетради, которую вы используете, например, «2026 WC Predictor v1».
- Как им пользоваться: Используйте это как справочник при выполнении инструкций, сравнении файлов, сообщении о проблеме или проверке, совпадает ли шаг с инструкцией вашей рабочей тетради.
- Важное примечание: обычно это информационное поле, а не то, что пользователь редактирует напрямую.

5. Дата сохранения

- Что он делает: показывает дату и время последнего сохранения рабочей тетради.
- Как пользоваться: Проверьте это перед экспортом, импортом, обменом или повторным открытием старой копии, чтобы понять, работаете ли вы с самым новым файлом.
- Важное примечание: обычно это обновляется с помощью рабочей тетради/сохранения, а не прямого ввода пользователя.

6. Экспортные данные

- Что он делает: Создаёт внешний файл данных с отображаемыми предикторными входами рабочей тетради, чтобы вы могли сделать резервную копию прогресса или перенести его в другую копию рабочей тетради.

- Как пользоваться: Нажмите «Экспортировать данные», выберите место сохранения и имя файла при запросе, затем дождитесь завершения экспорта, прежде чем закрыть Excel или переключиться между файлами.
- Лучшая практика: используйте это до очистки данных, до тестирования крупных изменений и до импорта другого файла поверх текущих записей рабочей книги.

7. Импортные данные

- Что он делает: загружает данные предиктора из ранее экспортированного файла обратно в рабочую книгу.
- Как им пользоваться: нажмите «Импорт данных», просмотрите правильный экспортный файл, подтвердите любые запросы и дождитесь, пока рабочая книга завершит восстановление отображаемых входов.
- Важное замечание: импорт может заменить текущие введённые данные в отображаемых областях, поэтому сначала сделайте новый экспорт, если хотите сохранить текущую версию.

8. Очистка данных

- Что он делает: удаляет введённые входные данные предиктора и сбрасывает области ввода в отображённой рабочей тетради в чистое состояние.
- Как пользоваться: Нажмите «Очистить данные» только тогда, когда вы уверены, что хотите стереть текущие прогнозы или результаты. Внимательно прочитайте запрос на подтверждение, прежде чем принимать его.
- Лучшая практика: сначала экспортируйте данные, чтобы при необходимости восстановить их позже.

9. Очки за результат / Местный язык / раздел по равенству

- Что он делает: Нижний раздел объединяет три связанных элемента контроля и источников: селектор локального языка, правила баллов за результат и примечание для тайбрейка для первого прохода в рабочей тетради.
- Локальный язык позволяет сохранить интерфейс выбора языка читаемым на вашем предпочитаемом языке.
- Победа / Ничья / Поражение показывает систему очков, которая сейчас используется для группового турнира.
- Линия «Тай-брейкер» показывает основной автоматический порядок сортировки в рабочей тетради: Очки, затем Разница голов, затем Заработанные цели.
- Как пользоваться: Сначала задайте локальный язык, если хотите, чтобы имена языков в селекторе оставались знакомыми даже после перевода рабочей тетради, затем используйте линии оценки и тайбрейк как быстрый ориентир при просмотре таблиц групп.
- Важное примечание: линия тайбрейка, показанная здесь, — это ключ автоматической сортировки рабочей тетради, а не полное сквозное разрешение для всех продвинутых связей. В более сложных случаях рабочая тетрадь всё ещё может продолжать работу в логике Fair Play, Head-to-Head или FIFA Ranking в других частях руководства.

Руководство пользователя — вкладка списка матчей

Отображается подробная информация о расписании, включая этап турнира, уникальный номер матча, дату, время начала матча по восточному времени и местному времени, команды или временные игроки, группы, площадку (с ссылками Google Maps), город, страну, группировку в день матчей и выпадающее меню навигации для удобного доступа к таблицам.

Используйте пронумерованное изображение ниже вместе с соответствующими пронумерованными объяснениями, которые приведут ниже. **Матчи, показанные на этом скриншоте, представляют собой образцы заранее заполненных рядов отображения только для демонстрации и не являются официальными турнирными матчами.** Названия стадионов в колонке «Площадка» — это кликаемые ссылки, открывающие хозяев стадиона в Google Maps.

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

Рисунок 3. Вкладка «Список матчей»

10. Сцена

- **Что показывает:** Определяет турнирную фазу для этой серии, например, групповой этап или раунд на выбывание.
- **Как его использовать:** Сначала используйте это, чтобы понять, к какой части соревнования относится указанный матч.

- **Поведение по ссылкам/ссылкам:** Это поле помогает отделить строки планирования, связанные с вкладками группы, от строк, связанных со страницами выбывания.

11. Матч

- **Что он показывает:** уникальный номер матча, присвоенный одному конкретному матчу. Думайте об этом как о индивидуальном игровом идентификаторе ряда.
- **Как пользоваться:** Используйте номер Match, когда нужно обвести одну точную игру по формулам, заметкам, инструкциям, экспортам, импорту или другим листам.
- **Связанное/ссылочное поведение:** Это одно из основных полей ссылок на перекрестные таблицы, поскольку конкретное совпадение может быть сопоставлено по номеру на протяжении всей рабочей тетради.
- **Важное отличие:** Match определяет одну точную фигуру. В отличие от MD, он не объединяет несколько игр под меткой одного дня.

12. Свидание

- **Что показывает:** календарная дата матча, отображаемая в формате YYYY-MM-DD на этом скриншоте.
- **Как им пользоваться:** Используйте это, чтобы просмотреть хронологический порядок расписания и подтвердить, когда должна быть игра.
- **Поведение при ссылке/ссылке:** дата является частью данных расписания, которые можно использовать в любом месте, где отображаются детали старта в рабочей тетради.

13. Время (EST)

- **Что он показывает:** Время начала игры переведено в восточное время для быстрой справки.
- **Как им пользоваться:** Используйте это время для планирования, если вы смотрите расписание из восточного часового пояса США.
- **Важное примечание:** сравните это поле с Time (Local), когда хотите увидеть как время просмотра, так и местное время старта матча принимающей площадки.

14. Время (местное)

- **Что показывает:** местное время старта на месте проведения или в городе-хозяине.
- **Как им пользоваться:** Используйте это при проверке официального местного расписания, времени поездки или времени начала матча непосредственно на стадионе.
- **Важное примечание:** это особенно полезно, когда время в принимающем городе отличается от часового пояса просмотра пользователя.

15. Матчп

- **Что он показывает:** две команды, назначенные на этот матчевой ряд, включая подтверждённые команды и любые нерешённые временные записи.
- **Как им пользоваться:** прочитайте эту колонку, чтобы узнать, кто будет играть в каждом матче. По мере того как результаты вводятся в других местах рабочей тетради, временные варианты могут автоматически меняться в окончательные названия команд.
- **Почему появляются плейсхолдеры:** Плейсхолдеры, такие как [победитель UEFA Path A] или [Победитель Intercontinental Path 1], появляются, когда этот слот зависит от квалификатора или победителя плей-офф, который ещё не окончательно определён. Рабочая тетрадь сохраняет

временную форму, чтобы структура расписания сохранялась до того, как станет известна окончательная команда.

- **Поведение связанных/ссылочных:** это одно из основных полей перекрёстных вкладок. Он может выбирать названия команд или нерешённые временные варианты из стран, квалификационных матчей УЕФА, межконтинентальных плей-офф, а позже — из логики прогресса группы/выбывание в зависимости от матча.
- **Важное примечание:** этот скриншот гида — демонстрационный вид. Он смешивает примеры заполненных матчей с нерешёнными временными слотами, чтобы пользователи могли видеть, как рабочая тетрадь отображает как подтверждённые команды, так и ещё не определённые квалификаторы.

16. Группа

- **Что он показывает:** групповые буквы, связанные с матчем, такие как А, В, С и так далее.
- **Как пользоваться:** Используйте это, чтобы быстро определить, к какой группе относится матч на групповом этапе.
- **Поведение связанных/референсных связей:** это прямое соединение с соответствующими вкладками группы А-Л и помогает связать строки расписания с правильной зоной таблицы/результатов.

17. Место проведения

- **Что он показывает:** Название стадиона или площадки, принимающей матч.
- **Как им пользоваться:** названия площадок — синие, подчеркнутые гиперссылки. Нажмите на название площадки, чтобы открыть ссылку на Google Maps для этого стадиона.
- **Поведение по ссылкам/ссылкам:** В этом столбце содержатся данные ссылок на расписание и внешняя веб-ссылка. Гиперссылка ведёт на Google Maps, а не на другую вкладку рабочей тетради.

18. Город

- **Что показывает:** город-хозяин или мегаполис для указанного места.
- **Как пользоваться:** Используйте это как быструю географическую ориентир при сравнении площадок хозяев или проверке места проведения матча.
- **Поведение с ссылками/ссылками:** Город обычно работает совместно с Venue и Country в рамках справочных данных рабочей тетради.

19. Кантри

- **Что он показывает:** страну-хозяина, где находится площадка.
- **Как им пользоваться:** Используйте это, чтобы определить, находится ли сайт матча в США, Мексике или Канаде.
- **Поведение в Linked/References:** Это поле поддерживает справочную информацию о местоположении хозяина и помогает быстро подтвердить страну площадки.

20. MD

- **Что отображается:** идентификатор дня матча для блока расписания, к которому относится эта строка.
- **Как его использовать:** используйте MD для группировки или сравнения матчей, которые попадают в один и тот же блок в день матча.

- **Отличие от матча:** Матч — это уникальный номер для одного конкретного матча. MD собирает несколько матчей, принадлежащих к одному и тому же туру. Другими словами, многие разные номера Match могут иметь одно значение MD.
- **Поведение связанных/референтных:** MD полезен для сортировки, просмотра или организации расписания по группам дня, а не по индивидуальному идентификатору фикса.

21. Навигация к выпадающему меню

- **Что он показывает:** Навигация по рабочей тетради, позволяющая переходить на другой лист без ручного нажатия на вкладки.
- **Как пользоваться:** откройте выпадающее меню, выберите нужный лист, и рабочая тетрадь сразу переключится на эту вкладку.
- **Поведение связанного/справочного поведения:** Этот контроль связывает ваше текущее местоположение с другими вкладками в рабочей тетради и особенно полезен, когда в наличии много листов.

Руководство пользователя — вкладка «Страны»

Содержит основные списки команд с рейтингами FIFA, коды стран для поиска флагов, изображения флагов, гиперссылки на свежие игры и страницы Википедии. Для нерешённых квалификаций остаются временные варианты, а рейтинги помогают сортировать и ссылаться на команды по рабочей тетради.

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=S3pBIUqOXHo	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=ABe24gFBEd8	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=u8fkKBQnogw	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=87O0M_F7cb4	https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_national_football_team
47	Tunisia	tn		https://www.youtube.com/watch?v=LS92HUsm5R8	https://en.wikipedia.org/wiki/Tunisia_national_football_team
1000	[UEFA Path B Winner]				

Рисунок 4. Вкладка «Аннотированные страны»

22. Ранг FIFA

- **Что показывает:** Отображается фактический текущий рейтинг мира FIFA для каждой подтверждённой страны/команды, указанной в этой таблице.
- **Как пользоваться:** Используйте это как быстрый индикатор сильных сил и ориентиров при просмотре списка команд или сравнении стран в рабочей тетради.
- **Временное поведение:** Некоторые нерешённые временные записи, такие как победители плей-офф или квалификаторы, имеют значение рейтинга 1000. Это делается только для ранжирования и сортировки рабочей тетради, поэтому нерешённый заполнитель остаётся внизу, пока не станет известна настоящая команда.
- **Важное примечание:** после того как известен реальный победитель и замена заменён, вместо временного значения 1000 можно отразить реальную команду и её реальный рейтинг.

23. Команды

- **Что он показывает:** Перечисляет имена мастер-команд, используемых в рабочей тетради, включая как подтверждённые страны, так и нерешённые временные варианты, такие как [UEFA Path D Winner].
- **Как им пользоваться:** Воспринимайте это как центральный список рекомендаций по названию команд. Когда имена команд обновляются здесь, эти имена могут переходить в другие области рабочих книг, зависящих от этого основного списка.
- **Поведение ссылок/ссылок:** Это один из самых важных столбцов ссылок с перекрёстной табличкой, поскольку расписание групп, турнирная таблица, списки матчей и ссылки на выбывание могут зависеть от имён, хранящихся здесь.
- **Почему появляются временные варианты:** Заполнения остаются в этом списке до тех пор, пока не будет определен соответствующий квалификатор или победитель плей-офф. Это позволяет структуре рабочей тетради оставаться завершённой даже до того, как все финальные команды будут известны.

24. Код страны

- **Что показывает:** Хранит код страны, использованный для получения флага команды из онлайн-источников. На скриншоте примеры включают mx, za, kr, sa и us.
- **Как пользоваться:** Введите или проверьте правильный код для каждой подтверждённой команды, чтобы рабочая тетрадь могла получить правильное изображение флага.
- **Важное примечание:** если код отсутствует или неверен, флаг может загрузиться неправильно. Временные ряды здесь часто пусты, пока не станет известна настоящая команда-победитель.
- **Лучшая практика:** Сохраняйте эти коды последовательными и точными, так как они поддерживают отображение флагов в этой вкладке и в других расписаниях/турнирных таблицах, где используются одни и те же справочные данные команды.

25. Флаг

- **Что отображается:** Отображается изображение флага страны, связанное с кодом, в столбце Код страны.
- **Как им пользоваться:** если флаг отображается неправильно, сначала проверьте запись Country Code для этой строки.
- **Поведение по ссылкам/ссылкам:** Флаги, показанные здесь, являются частью основного визуального справочника рабочей тетради и могут помочь подавать или проверять отображение флагов в других частях рабочей книги.
- **Важное примечание:** временные строки обычно остаются пустыми в этом столбце до определения конкретной страны.

26. Недавняя игра

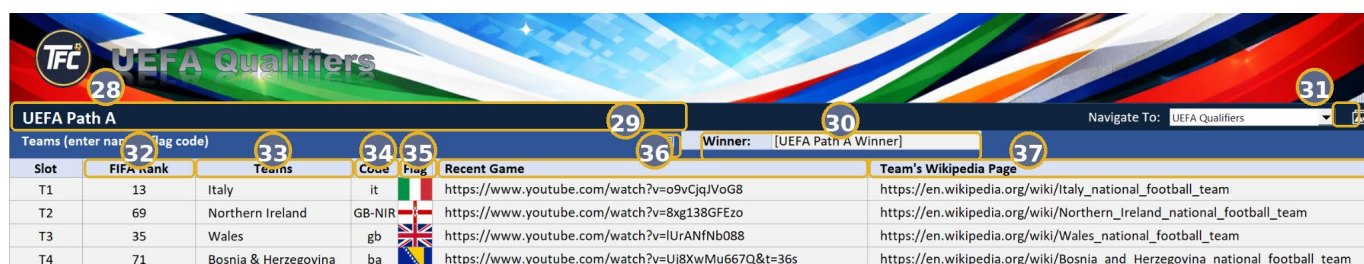
- **Что он показывает:** содержит гиперссылку на недавнюю игру, обзор или другую внешнюю ссылку, связанную с этой командой.
- **Как им пользоваться:** Нажмите на ссылку, чтобы открыть указанную страницу в вашем браузере. На скриншоте это, похоже, внешние ссылки на видео/ссылки.
- **Важное примечание:** это поле для удобства/справочника для пользователя. Это не входит в логику турнирной таблицы или логику подсчёта очков в рабочей тетради.

27. Страница команды в Википедии

- **Что он показывает:** содержит прямую ссылку на страницу команды в Википедии для быстрого доступа к справочной информации и справочной информации.
- **Как им пользоваться:** Нажмите на ссылку, чтобы открыть страницу команды в Википедии, если хотите узнать больше о национальной сборной страны.
- **Важное примечание:** это только внешняя ссылка. Это помогает с исследованиями и контекстом, но не влияет на вычисления рабочих тетрадей.
- **Поведение в ссылке/ссылке:** Как и в Recent Game, этот столбец добавляет необязательные внешние справочные материалы, в то время как остальная часть строки продолжает служить внутренними справочными данными рабочей тетради.

Руководство пользователя – вкладка отборочных матчей УЕФА

Организованы по путям плей-офф (например, путь А), показывая списки команд с рейтингами FIFA, кодами, флагами, недавними играми и ссылками на Википедию. Расписание позволяет вводить домашние и гостевые голы, победные пенальти при равенстве и автоматическое определение победителей поля, с возможностью запечатлеть отдельные маршруты или полные планы в виде изображений.



Slot	FIFA rank	Teams	Code	Flag	Recent Game	Team's Wikipedia Page
T1	13	Italy	it		https://www.youtube.com/watch?v=o9vCjJVoG8	https://en.wikipedia.org/wiki/Italy_national_football_team
T2	69	Northern Ireland	GB-NIR		https://www.youtube.com/watch?v=8xg138GFEzo	https://en.wikipedia.org/wiki/Northern_Ireland_national_football_team
T3	35	Wales	gb		https://www.youtube.com/watch?v=UuANfNb088	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

Рисунок 5. Аннотированный список команд для отборочных команд УЕФА

28. Заголовок раздела UEFA Path

- **Что он показывает:** Определяет конкретный путь плей-офф УЕФА, который вы рассматриваете, например, путь УЕФА А. Та же общая структура повторяется и для других путей УЕФА на той же вкладке.
- **Как им пользоваться:** Работайте по одному пути за раз. У каждого маршрута есть свой список команд, расписание, победитель и опции захвата.
- **Сходство со вкладкой «Страны»:** список команд ниже работает как специфическая версия вкладки «Страны». Именно здесь определяются и поддерживаются команды на этом пути.

29. Иконка захвата секции пути

- **Что он делает:** Маленькая иконка изображения рядом с окном Winner захватывает только этот отдельный участок пути и сохраняет его как PNG-изображение.
- **Как пользоваться:** Используйте его, когда хотите чистый экспорт всего одного пути, например, путь А УЕФА, без полного оформления отборочных матчей УЕФА.
- **Типичное использование:** полезно для обмена одной готовой брекеткой пути или публикации изображения одного результата пути.

30. Коробка победителей

- **Что он показывает:** показывает текущего победителя этого пути УЕФА. Перед тем, как путь будет решен, можно показать временную замену, например [UEFA Path A Winner].

- **Поведение в связанных/ссылочных системах:** После определения пути этот победитель становится командой, которая может подать другим разделам рабочей тетради, ссылающийся на победителя пути УЕФА.
- **Важное примечание:** эта коробка обновляется на основе результатов расписания, введённых в разделе матчей на этом маршруте.

31. Иконка захвата полного макета

- **Что он делает:** Маленькая иконка изображения в правом верхнем углу области отборочных матчей УЕФА фиксирует весь план матчей отборочных матчей УЕФА и сохраняет его в формате PNG.
- **Как пользоваться:** используйте это, когда хотите экспортировать более широкий вид квалификаций УЕФА, а не раздел с одним путём.

32. Ранг FIFA

- **Что он показывает:** показывает текущий мировой рейтинг FIFA для каждой команды, указанной в этом маршруте.
- **Как им пользоваться:** Рейтинг можно установить или обновить здесь для команд, проходящих этот путь.
- **Сходство со вкладкой «Страны»:** Это работает так же, как поле «Ранг ФИФА» во вкладке «Страны», но здесь оно управляется специально для команд, назначенных на этот путь УЕФА.

33. Команды

- **Что отображается:** Перечисляет команды, назначенные на слоты пути, например, с T1 по T4.
- **Как пользоваться:** редактируйте названия команд здесь, когда это необходимо. Названия этих команд затем используются в разделе расписания матчей ниже.
- **Важное примечание:** поскольку этот раздел ведёт себя как небольшой список команд, специфичный для пути, важно сохранять точность названий команд для остальной логики пути.

34. Кодекс

- **Что отображается:** Хранит код флага, использованный для извлечения изображения флага команды.
- **Как его использовать:** установите или обновите код флага команды здесь. Это одно из основных редактируемых полей в списке команд.
- **Важное примечание:** код должен совпадать с правильной командой, чтобы отображался правильный флаг.

35. Флаг

- **Что отображается:** Отображается флаг команды на основе кода, введённого в колонке Код.
- **Как им пользоваться:** Это в основном визуальное подтверждение. Если появится неправильный флаг, проверьте поле кода для этой команды.

36. Недавняя игра

- **Что он делает:** предоставляет гиперссылку на недавнюю игру или справочное видео для этой команды.
- **Как им пользоваться:** Нажмите на ссылку, чтобы открыть внешний справочник для быстрого обзора, поиска или контекста.

37. Страница команды в Википедии

- **Что он делает:** Предоставляет гиперссылку на страницу этой команды в Википедии.
- **Как им пользоваться:** Используйте это для быстрой информации о команде.

Расписание матчей / Запись результатов

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

Рисунок 6. Аннотированные расписания и результаты квалификационных матчей УЕФА

38. Раздел фиксировок путей/результатов

- **Что он показывает:** Это зона входа в матч для выбранного маршрута УЕФА.
- **Как им пользоваться:** Введите основные цели для каждого матча. Если матч завершился вничью, выберите победителя РК для разрешения вопроса.
- **Структура:** Путь состоит из полуфинала 1, полуфинала 2 и финала. Финальный победитель становится победителем этого пути УЕФА.
- **Поведение в ссылке/ссылке:** Результаты определяют победителей матча, победителя пути, указанного выше, а также любые заполнения рабочей тетради, связанные с этим победителем пути УЕФА.

39. Матч

- **Что он показывает:** Определяет каждый матч внутри пути, например SF1, SF2 и финал.
- **Как им пользоваться:** используйте это только как этикетку/ссылку на светильник.
- **Важное примечание:** SF расшифровывается как Полуфинал.

40. Дом

- **Что отображается:** Отображается название и флаг команды хозяев.
- **Поведение с ссылками/ссылками:** Эти команды исходят из списка команд выше.
- **Важное примечание:** если вы измените название команды или код флага в списке команды по пути, отображение матчей может отразить это обновление здесь.

41. HG / AG

- **Что он показывает:** HG — домашние цели, а AG — выездные голы на основной день.
- **Как им пользоваться:** Введите итоговый результат в конце основного времени/основного времени в этих полях.
- **Важное примечание:** если счёт равный, всё равно внесите здесь равный итоговый счёт, а затем используйте поле PK Winner, чтобы разрешить ничью.

42. В стороне

- **Что отображается:** Отображается название и флаг гостевой команды.
- **Поведение в ссылках/ссылках:** Это поле также берёт данные из списка команд и победителей предыдущих матчей по мере продвижения сетки.

43. Победитель пенальти

- **Что он делает:** фиксирует, какая команда выиграла матч по пенальти, когда счёт в основном матче равный.
- **Как им пользоваться:** Оставьте это пустым, когда в матче обычный победитель на финале. Выбирайте победителя пенальти только по необходимости.

44. Победитель

- **Что отображается:** показывает окончательного победителя этого матча.
- **Как его использовать:** Это поле отражает результат матча на основе основного счёта матча или выбранного победителя пенальти.
- **Важное примечание:** победители полуфинала проходят в финал, а победитель финала становится победителем маршрута, показанный выше.

45. Решено

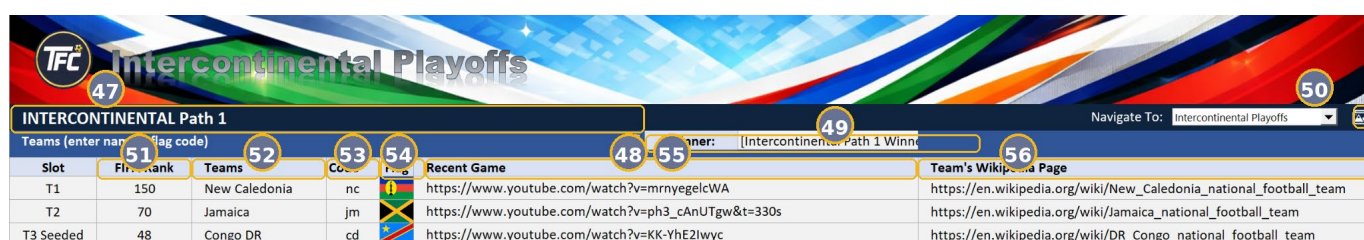
- **Что показывает:** Указывает на то, как был решен матч, например, FT на основное время или пенальти.
- **Как его использовать:** используйте это как быстрое поле для аудита/ссылки, чтобы подтвердить, как был решен результат.

46. Примечания

- **Что он делает:** предоставляет свободную область заметок для этого матча или результата по пути.
- **Как им пользоваться:** Используйте для напоминаний, контекста, расстроенных заметок или любых других комментариев, которые хотите оставить в этом пути.

Руководство пользователя — вкладка межконтинентальных плей-офф

Структура похожа на отборочные матчи УЕФА: маршруты показывают команды, флаги, рейтинги, недавние матчи, ссылки на Википедию и расписание матчей с результатами и пенальти. Предупреждения появляются, если решающие матчи остаются вничью без разрешения пенальти. Иконки захвата позволяют экспортировать секции путей или полные макеты.



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

Рисунок 7. Список команд межконтинентальных плей-офф

47. Заголовок раздела межконтинентального пути

- Что он показывает: Определяет конкретный путь Межконтинентального плей-офф, который вы рассматриваете, например, МЕЖКОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ путь 1. Та же общая структура повторяется для других межконтинентальных путей на той же вкладке.
- Как им пользоваться: Работайте по одному пути за раз. У каждого маршрута есть свой список команд, расписание, победитель и опции захвата.
- Сходство со вкладкой «Страны»: список команд ниже работает как специфическая версия вкладки «Страны». Именно здесь определяются и поддерживаются команды на этом пути.

48. Иконка захвата секции пути

- Что он делает: маленькая иконка изображения рядом с окном Winner фиксирует только отдельный участок межконтинентального пути и сохраняет его как PNG-изображение.
- Как им пользоваться: Используйте его, когда хотите чистый экспорт всего одного пути, например, Intercontinental Path 1, не захватывая всю схему Intercontinental Playoffs.
- Типичное использование: полезно для обмена одной готовой брекеткой пути или публикации изображения одного результата пути.

49. Коробка победителей

- Что он показывает: показывает текущего победителя этого межконтинентального пути. Перед тем, как путь будет решен, можно показать заполнитель, например [Победитель Межконтинентального пути 1].

- Поведение связанных/ссылочных: После определения пути этот победитель становится командой, которая может подать другие области рабочих тетрадей, ссылающиеся на победителя межконтинентального пути.
- Важное примечание: эта коробка обновляется на основе результатов расписания, введённых в разделе матчей на этом маршруте.

50. Иконка захвата полного макета

- Что он делает: Маленькая иконка изображения в правом верхнем углу зоны Межконтинентальных плей-офф фиксирует весь график матчей Межконтинентальных плей-офф и сохраняет его в формате PNG.
- Как пользоваться: Используйте это, когда хотите экспортировать более широкий вид Межконтинентальных плей-офф, а не отдельный участок пути.

51. Ранг FIFA

- Что он показывает: показывает текущий мировой рейтинг FIFA для каждой команды, указанной в этом маршруте.
- Как им пользоваться: Рейтинг можно установить или обновить здесь для команд, проходящих этот путь.
- Сходство со вкладкой Countries: Это работает так же, как поле FIFA Rank во вкладке Countries, но здесь оно управляется специально для команд, назначенных на этот межконтинентальный маршрут.

52. Команды

- Что показывает: Перечисляет команды, назначенные на слоты пути, такие как T1, T2, и любые посеянные записи, например T3 Seeded.
- Как пользоваться: редактируйте названия команд здесь, когда это необходимо. Названия этих команд затем используются в разделе расписания матчей ниже.
- Важное примечание: поскольку этот раздел ведёт себя как небольшой список команд, специфичный для пути, важно сохранять точность названий команд для остальной логики пути.

53. Кодекс

- Что отображается: Хранит код флага, использованный для извлечения изображения флага команды.
- Как его использовать: установите или обновите код флага команды здесь. Это одно из основных редактируемых полей в списке команд.
- Важное примечание: код должен совпадать с правильной командой, чтобы отображался правильный флаг.

54. Флаг

- Что отображается: Отображается флаг команды на основе кода, введённого в колонке Код.
- Как им пользоваться: Это в основном визуальное подтверждение. Если появится неправильный флаг, проверьте поле кода для этой команды.

55. Недавняя игра

- Что он делает: предоставляет гиперссылку на недавнюю игру или справочное видео для этой команды.
- Как им пользоваться: Нажмите на ссылку, чтобы открыть внешний справочник для быстрого обзора, поиска или контекста.

56. Страница команды в Википедии

- Что он делает: Предоставляет гиперссылку на страницу этой команды в Википедии.
- Как им пользоваться: Используйте это для быстрой информации о команде.

Расписание матчей / Запись результатов

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

Рисунок 8. Расписание и результаты межконтинентальных плей-офф

57. Раздел фиксировок и результатов путей

- Что он показывает: Это область входа в матч для выбранного межконтинентального маршрута.
- Как им пользоваться: Введите основные цели для каждого матча. Если матч завершился вничью, выберите победителя РК для разрешения вопроса.
- Структура: В этом примере маршрута есть SF1 и финал с посевом, что означает, что одна из посеянных команд выходит на поле позже, а не начинает в полуфинале.
- Поведение по ссылкам/ссылкам: Результаты, представленные здесь, определяют победителей матча, победителя пути, указанного выше, и любые заполнения рабочей тетради, связанные с этим межконтинентальным победителем.

58. Матч

- Что он показывает: Определяет каждый матч на пути, например SF1 и финал с посевом.
- Как им пользоваться: используйте это только как этикетку/ссылку на светильник.
- Важное примечание: Посеянный финал означает, что посеянная команда присоединяется к пути на более позднем этапе.

59. Дом

- Что отображается: Отображается название и флаг команды хозяев.
- Поведение в ссылках/ссылках: Эти команды исходят из указанного выше списка команд и из продвижения победителей по мере продвижения пути.
- Важное примечание: если вы измените название команды или код флага в списке команды по пути, отображение матчей может отразить это обновление здесь.

60. HG / AG

- Что он показывает: HG — домашние цели, а AG — выездные голы на основной день.
- Как им пользоваться: Введите итоговый результат в конце основного времени/основного времени в этих полях.
- Важное примечание: если счёт равный, всё равно внесите здесь равный итоговый счёт, а затем используйте поле PK Winner, чтобы разрешить ничью.

61. Вне

- Что отображается: Отображается название и флаг гостевой команды.

- Поведение в ссылках/ссылках: Это поле также берёт данные из списка команд и победителей предыдущих матчей по мере продвижения сетки.

62. Победитель пенальти

- Что он делает: фиксирует, какая команда выиграла матч по пенальти, когда счёт в основном матче равный.
- Как им пользоваться: Оставьте это пустым, когда в матче обычный победитель на финале. Выбирайте победителя пенальти только по необходимости.

63. Победитель

- Что отображается: показывает окончательного победителя этого матча.
- Как его использовать: Это поле отражает результат матча на основе основного счёта матча или выбранного победителя пенальти.
- Важное примечание: победитель маршрута, указанный выше, определяется выбранными победителями в этом разделе.

64. Решено

- Что показывает: Указывает на то, как был решен матч, например, FT на основное время или пенальти.
- Как его использовать: используйте это как быстрое поле для аудита/ссылки, чтобы подтвердить, как был решен результат.

65. Примечания

- Что он делает: предоставляет свободную область заметок для этого матча или результата по пути.
- Как им пользоваться: Используйте для напоминаний, контекста, расстроенных заметок или любых других комментариев, которые хотите оставить в этом пути.

66. Связанное предупреждение/статусное сообщение

- Что он показывает: Сообщение внизу слева появляется, когда решающий матч всё ещё равен и победитель пенальти ещё не выбран.
- Как его использовать: Воспринимайте это как подсказку выбрать победителя РК для равного матча, чтобы путь мог полностью разрешиться.
- Важное примечание: в приведённом примере предупреждение указывает, что финал считается ничьей и для окончательного определения победителя по маршруту всё ещё нужен победный пенальти.

Руководство пользователя — групповые вкладки (A-L)

В каждой вкладке группы есть значок буквы группы, расписание с номерами матчей, днями матчей, датами/временем и полями для ввода счёта. Таблицы турнирной таблицы автоматически рассчитывают рейтинги, командные результаты и очки, с колонкой «Решено» с объяснением правил тай-брейка. Раздел «Честная игра» позволяет вручную вводить дисциплинарные записи для решения ничьих, при этом очки и рейтинги ФИФА служат дополнительными критериями равенства. Легенды уточняют используемые аббревиатуры.

Расписание матчей / Запись результатов

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

Рисунок 9. Групповые матчи и запись результатов

67. Значок групповой буквы

- Что отображается: большая буква в верхнем левом углу обозначает текущую вкладку группы. В приведённом примере А означает Группу А.
- Как им пользоваться: Воспринимайте это как быструю визуальную метку, чтобы всегда знать, какую группу вы редактируете или рецензируете.
- Важное примечание: одинаковая структура и рекомендации в этом разделе применимы ко всем вкладкам групп от группы А до группы L.

68. Раздел групповых матчей

- Что он показывает: Это раздел с расписанием текущей команды. На нём показаны запланированные групповые матчи и соответствующая информация о днях/времени матча.
- Как его использовать: используйте этот раздел как просмотр расписания, затем введите прогнозируемые или фактические результаты в раздел ввода баллов справа.
- Важное примечание: на всех вкладках групп поля ввода баллов, на которые ссылается этот раздел, — это синие ячейки HG и AG в таблице ввода результатов.

69. Матч

- Что он показывает: Столбец «Матч» хранит номер матча по всей рабочей тетради для каждого матча группы.
- Как пользоваться: используйте его как уникальную ссылку на матч при перекрёстной проверке вкладки Match Listing или любой другой области рабочей тетради, где указано конкретный номер матча.

70. MD

- Что показывает: MD указывает день матча. В этом раскладе ячейка также включает название площадки после номера дня матча.
- Как его использовать: Используйте его, чтобы увидеть, где этот матч находится в групповом расписании и на каком стадионе он проходит.
- Важное замечание: это отличается от Match. Match — это глобальный идентификатор расписания, а MD — эталонный идентификатор дня группового этапа.

71. Дата/Время (ET)

- Что показывает: показывает запланированное начало матча по восточному времени.
- Как пользоваться: используйте это для планирования расписания и как быстрый справочник при сравнении со вкладкой Match Listing.

72. Раздел введения результатов групповых матчей

- Что она показывает: Это основная таблица ввода баллов для выбранной группы. Отображаются домашняя команда, команда гостей, флаги, голы, текст результатов и статус сыгранного матча.
- Как им пользоваться: Введите прогнозируемые или фактические очки в синие ячейки HG и AG для каждого матча.
- Поведение в ссылках/ссылках: Имена команд и флаги, показанные здесь, определяются структурой групп и справочными данными из рабочей тетради, а введенные здесь очки подают таблицу и рабочий процесс по честной игре ниже.

73. HG / AG

- Что он показывает: HG — это домашние цели, а AG — выездные цели.
- Как им пользоваться: Введите общий счёт за каждый матч в этих двух полях.
- Важное примечание: эти результаты определяют автоматически рассчитанную таблицу.

74. Результат

- Что показывает: отображается разрешённый результат в компактном формате, например, 3-2 или 1-1.
- Как пользоваться: используйте это поле для быстрой проверки для подтверждения введенного результата.

75. Сыгран

- Что отображается: указывает, был ли этот матч уже засчитан и засчитан в групповой таблице.
- Как его использовать: Используйте его как проверку завершения, чтобы быстро увидеть, какие групповые матчи уже заполнены, а какие ещё требуют ввода.

Турнирная таблица (автоматически рассчитано)

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	
78	Korea Republic	3	0	1	2	3	6	-3	1	
79	South Africa	3	0	1	2	3	6	-3	1	RANK
80										RANK
81										

Рисунок 10. Раздел турнирной таблицы

76. Раздел турнирной таблицы

- Что она показывает: Эта таблица автоматически рассчитывает текущий порядок групп на основе указанных выше результатов матчей.
- Как им пользоваться: Используйте его, чтобы увидеть, какие команды сейчас лидируют в группе и как каждая команда занимает рейтинг после каждого набранного матча.
- Важное примечание: эта таблица автоматически обновляется из раздела ввода результатов группы.

77. Звание

- Что он показывает: показывает текущее положение каждой команды в группе — от 1-го места и ниже.
- Как им пользоваться: Используйте это, чтобы увидеть текущий порядок отделки.
- Важное примечание: если команды ничьи, порядок решается логикой тай-брейка из рабочей тетради, а столбец «Решено по решению» объясняет, какое правило было применено.

78. Команды

- Что отображается: показывает команды в их текущем порядке рейтинга вместе с флагами.
- Поведение при ссылке/ссылке: Имена и флаги команд извлекаются из данных о установке группы/ссылке и автоматически меняются по мере изменения результатов.

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

- Что он показывает: Эти столбцы суммируют групповые результаты и результаты каждой команды.
- Как им пользоваться: Читайте через ряд, чтобы увидеть общее количество сыгранных матчей, побед, ничьих, поражений, забитых голов, пропущенных голов, разницы мячей и очков.
- Важное примечание: эти значения автоматически рассчитываются на основе результатов, указанных в разделе расписания.

80. Решено

- Что он показывает: В этой колонке объясняется, какое правило тай-брейка использовалось для разделения ничьих команд или подтверждения их порядка.
- Как его использовать: используйте его как поле аудита, когда две или более команд отображаются на одном уровне в таблице.
- Возможные обозначения: GD = разница голов; GF = Забитые голы; H2H = Личное противостояние; FP = Честная игра; RANK = Мировой рейтинг FIFA; НИЧЬЯ = команды остаются равными после всех доступных тайбрейков из рабочей книги.

81. Легенды турнирной таблицы

- Что он показывает: Легенда справа определяет основные аббревиатуры в таблице.
- Как им пользоваться: Обращайтесь к ней всякий раз, когда вам нужно быстрое напоминание о значении каждой метки столбца.

- Важное примечание: эта легенда охватывает столбцы характеристик, а столбец Decided By может дополнительно показывать примечания разрешения ничьей, такие как H2H, FP, RANK или TIE.

Участие в программе честной игры

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

• YC = yellow cards

• IR = indirect red (two yellows)

• DR = direct red

• Y+DR = yellow plus direct red

• FP = Fair Play

• RANK = FIFA World Ranking tie-break

• TIE = Teams are still tied after all tie-breakers currently available

• H2H = Head-to-Head tie-breaker

Рисунок 11. Раздел честной игры

82. Раздел честной игры

- Что он показывает: Это раздел ручного дисциплинарного тайбрека для текущей группы.
- Как им пользоваться: Используйте этот раздел, когда команды остаются равными после Очков, Разницы голов и Забитых Голов, или когда заранее захотите заполнить дисциплинарные счёты.
- Важное примечание: раздел «Честная игра», показанный здесь, выполнен по той же структуре на каждой вкладке группы от А до L.

83. Команды

- Что отображается: Команды текущей группы указываются рядом с их флагами.
- Как им пользоваться: Введите дисциплинарные суммы в тот же ряд, что и правильная команда.

84. YC / IR / DR / Y+DR

- Что отображается: Это ручные поля ввода дисциплинарных записей каждой команды: жёлтые карточки, косвенные красные карточки (вторая жёлтая), прямые красные и жёлтые плюс прямой красный.
- Как её использовать: Внесите финальный счет Fair Play для группы, когда нужен тай-брейк честной игры, или вводите их постепенно по мере отслеживания карт на групповом этапе.
- Важное примечание: эти значения вводятся вручную, в отличие от приведённых выше таблиц, которые рассчитываются автоматически по результатам матчей.

85. FP Score

- Что он показывает: показывает итоговый результат Fair Play, рассчитанный на основе дисциплинарных штрафов, внесённых за эту команду.
- Как его использовать: Используйте его для сравнения ничьих команд после того, как критерии по очкам/разнице мячей/голов за тай-брейк уже исчерпаны.
- Важное замечание: лучшая дисциплина приводит к лучшему результату Fair Play.

86. Ранг FIFA

- Что отображается: Показывает рейтинг FIFA в мировом рейтинге команды, который используется как более поздний тай-брейк, если честная игра всё ещё не разделяет команды.
- Поведение по ссылкам/ссылкам: Этот рейтинг учитывается как следующий доступный разделитель после Fair Play.

87. Легенды Честной игры

- Что он показывает: В поле с легендами объясняются аббревиатуры Fair Play и специальные заметки для тай-брейка, которые могут появиться в этом разделе или вокруг него.
- Как его использовать: Обратитесь к этому пункту для значений YC, IR, DR, Y+DR, FP, RANK, TIE и H2H.

88. Глубокое погружение в FIFA: окончательное решение текущего рабочего процесса

Показывает, как групповые таблицы решают ничьи по очкам, разнице мячей, забитым голам, личным встречам, честной игре и рейтингу FIFA. Два сценария иллюстрируют ничьи, решаемые на разных этапах в зависимости от входных данных Fair Play, показывая, как рабочая книга применяет многослойную логику тай-брейка и отображает метки «Решено» в качестве аудита. В этом глубоком исследовании гипотетически связанная группа используется для перехода от результатов матчей к автоматическому турнирной таблице, к Fair Play вводным данным и, наконец, к последнему запасному варианту, если Fair Play всё ещё не разделит оставшиеся команды. Примеры показывают два разных исхода: один — ничья должна дойти до рейтинга FIFA, а другой — изменение Fair Play прекращает процесс раньше.

Сценарий 1 — Оригинальный вклад Fair Play: ничья достигает рейтинга FIFA

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

Рисунок 12. Результаты матчей группы В, использованные для глубокого погружения

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		

Шаг 1 — Начните с фактических групповых результатов.

- Изображение светильника — это отправная точка для всего. Рабочая тетрадь не начинается с таблицы турнирной таблицы — она начинается с шести забитых матчей группы.
- Канада сыграла вничью 2:2 с Италией, 0:0 с Катаром и 1:1 со Швейцарией. Это даёт Канаде 0 побед, 3 ничьих, 0 поражений, 3 забитых шайбы, 3 пропущенных гола и 3 очка.
- Италия сыграла вничью 2:2 с Канадой, 0:0 со Швейцарией и 0:0 с Катаром. Это даёт Италии 0 побед, 3 ничьих, 0 поражений, 2 забитых гола, 2 пропущенных гола и 3 очка.
- Швейцария сыграла вничью 1:1 с Катаром, 0:0 с Италией и 1:1 с Канадой. Это даёт Швейцарии 0 побед, 3 ничьих, 0 поражений, 2 забитых гола, 2 пропущенных гола и 3 очка.
- Катар сыграл вничью 1:1 со Швейцарией, 0:0 с Канадой и 0:0 с Италией. Это даёт Катару 0 побед, 3 ничьих, 0 поражений, 1 забитый гол, 1 пропущенный гол и 3 очка.

Шаг 2 — Очки создают первую ничью.

- Все четыре команды набрали ровно 3 очка, потому что каждая команда сыграла вничью во всех трёх матчах. Это значит, что первый слой сортировки не может никого разделить.
- Вот почему на изображении турнирной таблицы все четыре команды равны по Pts = 3, при этом W = 0, D = 3 и L = 0 для каждой стороны.
- На этом этапе пользователь уже должен ожидать, что рабочая тетрадь продолжит работать в более глубокой логике тай-брейка, потому что одни только очки не дают чистого порядка 1–4.

Шаг 3 — Автоматическая таблица очков всё ещё оставляет группу нерешённой.

- Следующие автоматические значения — это результаты, основанные на голах, уже рассчитанные по засчитанным матчам: GF, GA и GD.
- Канада заняла 3-е место (GF), GA 3, GD 0. Италия заняла второе место в GF, GA 2 и GD 0. Швейцария занимает второе место, 2-е место и 0-е место. Катар занял первые места в GF, GA 1, GD 0.
- Разница мячей всё равно равна 0 для каждой команды, так что GD вообще не разделяет группу.
- Goals For действительно создаёт определённую форму: Канада имеет наибольшее количество голов в группе, Катар — самый низкий, а Италия и Швейцария остаются равными с тем же результатом.
- Вот почему готовое изображение турнирной таблицы уже выглядит частично решённым, но не полностью решённым: Канада выше средней пары, Катар — ниже средней пары, а Италия и Швейцария всё ещё связаны друг с другом.

Шаг 4 — внимательно прочитайте колонку «Решено».

- Колонка Decided By — это не единый ярлык для всей группы. В нём сообщается правило, которое в конечном итоге объясняет окончательное распределение команды после завершения цепочки в рабочей тетради.
- В первом сценарии Канада и Катар показывают H2H. Это говорит пользователю, что эти положения были решены на этапе сравнения с привязкой к лицу.
- Италия и Швейцария показывают РАНГ. Это говорит пользователю, что его галстук достаточно сильно пережил все предыдущие разделители, и в итоге рабочий блокнот должен был использовать FIFA World Ranking для завершения заказа.

- Это ключевой вывод из примера: одна финальная таблица может содержать несколько обозначения Determined By одновременно, потому что разные мини-равенства внутри одной группы могут останавливаться на разных стадиях.

Шаг 5 — Введите значения Fair Play для нерешённой ничьей.

- Нижний раздел Fair Play — это когда пользователь вручную вводит дисциплинарные суммы, если автоматического рейтинга недостаточно. В первом сценарии показаны результаты FP: Канада = -4, Катар = -5, Швейцария = -3 и Италия = -3.
- Оценка Fair Play, близкая к нулю, лучше, чем более негативная. Так что -3 лучше -4, а -4 лучше -5.
- Важный момент в том, что Италия и Швейцария по-прежнему равны по честной игре в первом сценарии, потому что обе имеют FP Score = -3.
- Это значит, что Fair Play всё равно не разделяет оставшуюся неразрешённую пару. Поэтому рабочая тетрадь должна идти ещё глубже.

Шаг 6 — FIFA Rank становится последним запасным вариантом.

- После того как Италия и Швейцария остаются равными после предыдущих уровней, рабочая тетрадь использует значения рейтинга FIFA, показанные в блоке Fair Play.
- Италия занимает 13-й ранг ФИФА, а Швейцария — 18-й. Поскольку 13-е место — более сильное место в рейтинге, Италия занимает место выше Швейцарии в итоговой таблице.
- Именно поэтому в столбце Decision By показано RANK для Италии и Швейцарии в первом сценарии.
- Обратите внимание, чего не происходит: лучший рейтинг Fair Play или FIFA не поднимает Италию выше Канады, потому что Канада уже ранее занимала первое место в цепочке. Поздние правила запасного варианта применяются только в тех случаях, когда остаётся реальная ничья.

Финальное чтение сценария 1

- Канада занимает первое место, потому что сравнение с равными группами уже поднимает Канаду над остальными до того, как вопрос Италии и Швейцарии будет решен.
- Италия занимает 2-е место, потому что оставшаяся ничья с Швейцарией сохраняется до рейтинга FIFA, а 13-е место Италии превосходит 18-е место Швейцарии.
- Швейцария занимает третье место, потому что проигрывает последний запасной вариант рейтинга FIFA в матче с Италией.
- Катар занял 4-е место, потому что его позиции уже решены ниже в группе, поэтому в категории Selected By для Катара H2H, а не FP или RANK.

Сценарий 2 — Изменён ввод Fair Play: теперь ничья заканчивается на 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		

Рисунок 14. Ситуация по сценарию 2 после изменения значений Fair Play

Что изменилось между Сценариями 1 и Сценарием 2?

- Расписание матчей совсем не меняется. Результаты шести матчей остаются точно такими же, как и на изображении выше.
- Поскольку результаты матчей не изменились, автоматические значения турнирной таблицы тоже не меняются: у каждой команды по-прежнему по 3 очка, у каждой команды GD = 0, у Канады GF 3, у Италии и Швейцарии GF 2, а у Катара GF 1.
- Единственное изменение — в разделе Fair Play, введённом вручную. Во втором сценарии Швейцария опускается до FP Score = -7, а Италия остаётся на FP Score = -3.
- Это одно изменение в Честной игре достаточно, чтобы раньше прервать ничью между Италией и Швейцарией.

Как меняется рабочий процесс в Сценарии 2

- В первом сценарии Италия и Швейцария оставались равными после Fair Play, потому что у обеих команд был FP Score = -3. Это заставило рабочую тетрадь продолжить в рейтинге FIFA.
- В Сценарии 2 те же две команды больше не равны на этапе честной игры, потому что Италия остаётся на -3, а Швейцария опускается до -7.
- Поскольку -3 лучше, чем -7, рабочая тетрадь может сразу разрешить эту пару на этапе Честной игры.
- Вот почему столбец «Решено» меняется с RANK на FP для Италии и Швейцарии во втором изображении турнирной таблицы.

Почему меняются лейблы Decided By

- Канада всё ещё показывает H2H, а Катар — H2H, потому что их позиции уже объяснялись предыдущим сравнением с группами.
- Только нерешённая пара Италия-Швейцария меняет поведение. В первом сценарии эта пара должна была продолжить путь до рейтинга FIFA; во втором сценарии она заканчивается на Fair Play.
- Колонка «Решено» таким образом действует как аудиторский след. Он сообщает пользователю, какое правило действительно завершило ничью для этого места после того, как все предыдущие проверки были исчерпаны или выполнены.

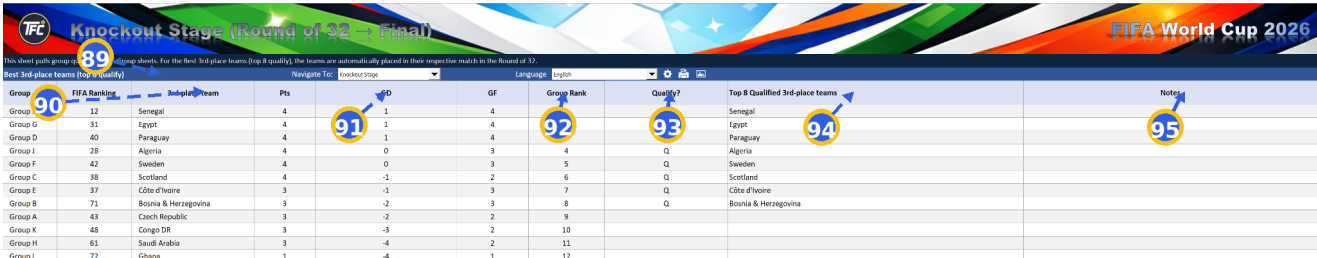
Важный вывод из обоих сценариев

- Рабочая тетрадь всегда начинается с подсчёта матчей, затем формирует автоматическую таблицу, затем использует ручную Fair Play только когда автоматическая таблица всё ещё недостаточно, и только тогда возвращается к рейтингу FIFA, если Fair Play всё равно оставляет ничью.
- Изменение ввода Fair Play не переписывает победы, ничьи, голы или очки. Это лишь меняет, будут ли оставшиеся нерешённые команды разделены на этапе Fair Play или им нужно продолжать занимать рейтинг FIFA.
- Вот почему оба изображения турнирной таблицы могут показывать одинаковые результаты матчей и одинаковое количество очков, но при этом показывать разные исходы Determined By для Италии и Швейцарии.
- Для пользователей самое простое правило чтения таково: если остаётся ничья, сначала проверьте блок Fair Play; если команды с равным результатом остаются равными, для завершения порядка потребуется рейтинг FIFA.

Руководство пользователя — стадия выбывание

Охватывает лучшие команды, занявшие третье место, ранжировавшиеся по группам для выбора восьми квалифицированных игроков на основе очков, разницы мячей, забитых голов и тай-брейков, включая рейтинг Fair Play и FIFA. Сетка из 32 раундов распределяет победителей групп, вице-чемпионов и команды, занявшие третье место в матчах, с полями для счёта, победителей пенальти, определённых победителей и заметок. Пример иллюстрирует, как ничьи матчи решаются победниками по пенальти. Поздние раунды на выбывание продолжают ту же идею распространения победителя-победителя, но это руководство охватывает только логику лучшего третьего места и раздел «Раунд 32».

Лучшие команды, занявшие 3-е место (квалификация проходит 8 лучших)



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

Рисунок 15. Лучшая квалификация за третье место

89. Секция лучших команд, занявших 3-е место,

- Что она показывает: Эта таблица сравнивает занявших 3-е места из групп A по L и определяет, какие восемь проходят в Раунд 32.
- Как это работает: лист вытаскивает команду, занявшего 3-е место каждой группы, из вкладок группового этапа, затем ранжирует все 12 команд, занявших третье место, друг против друга.
- Подробный рабочий процесс: сравнение начинается с Баллов, затем Разницы голов, затем Целей. Если после этих видимых столбцов команды всё ещё имеют ничью, рабочая тетрадь может продолжить работу за кулисами к Fair Play, а затем к рейтингу мира FIFA, чтобы завершить порядок.
- Важное примечание: если в группе на вкладке группы всё ещё остаётся нерешённая ничья, этот блок может вернуть предупреждение о ничьей вместо чистого названия команды, занявшей третье место.

90. Группа / Рейтинг ФИФА / 3-е место

- Что он показывает: Эти столбцы указывают, из какой группы пришла команда, её мировой рейтинг FIFA и имя текущего третьего места в этой группе.
- Поведение в ссылке/ссылке: команда, занявшая 3-е место, исключается из группового этапа, а рейтинг FIFA — из справочных данных страны для этой команды.
- Как им пользоваться: Сначала прочитайте эти колонки, чтобы убедиться, что в этой квалификационной гонке сравнивается правильная команда, занявшая 3-е место из каждой группы.

91. Очки / GD / GF

- Что он показывает: Это видимая статистика рейтинга, используемая для сравнения 12 команд, занявших третье место — по очкам, разнице мячей и по забитым голам.
- Как это работает: эти значения берутся из тех же таблиц группового этапа, которые были построены на основе прогнозов результатов пользователей.
- Важное примечание: это видимая часть процесса ранжирования. Если две или более команд, занявших 3-е место, остаются равными после Pts, GD и GF, рабочая тетрадь может продолжить Fair Play и затем Рейтинг FIFA, хотя эти поздние критерии не отображаются как отдельные столбцы в этом сводном блоке.

92. Групповое звание

- Что он показывает: Это общий рейтинг каждой команды, занявшей 3-е место среди всех 12 групп, от 1 до 12.
- Как им пользоваться: используйте его как самый быстрый способ узнать, кто сейчас находится в пределах квалификационного порога, а кто — вне него.
- Важное замечание: восемь лучших команд проходят квалификацию. Так что ранги с 1 по 8 продвигаются, а ранги с 9 по 12 — нет.

93. Квалифицироваться?

- Что это показывает: Q даётся любой команде, занявшей третье место, которая сейчас находится в топ-8.
- Как им пользоваться: Это колонка подтверждения квалификации. Она сразу показывает, прошла ли эта команда в финал 32.
- Важное примечание: этот столбец обновляется автоматически всякий раз, когда меняются оценки групп или значения тай-брейка.

94. Топ-8 Квалифицировавшиеся команды, занявшие 3-е места

- Что он показывает: В этом списке представлены только восемь команд, занявших 3-е место, которые в настоящее время проходят квалификацию.
- Как это работает: После того как команда отмечена как квалифицированная, она копируется в этот список и становится доступной для автоматического размещения в назначенном слоте Round of 32.
- Важное замечание: рабочая тетрадь не ограничивается перечислением команд. Также используется этот результат квалификации, чтобы подать нужные команды, занявшие 3-е место, в матчи сетки ниже.

95. Примечания

- Что он показывает: Открытая область заметок для любых комментариев по таблице квалификации с лучшим третьим местом.
- Как его использовать: Используйте его для документирования особых наблюдений, крайних случаев квалификации или любой пользовательской заметки, которую хотите оставить рядом с блоком ранжирования.

Раунд 3/2

Match	Date (ET)	Time (ET)	Home slot	Home team	HG	AG	Away team	Away slot	Winner	PK Winner	Penalty Kicks	Notes
73	2026-06-28	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		Netherlands	2	2	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			

Рисунок 16. Раунд из 32

96. Раунд из 32

- Что он показывает: Это первый раунд плей-офф, где квалифицировавшиеся группового этапа и восемь команд, занявших третье место, попадают в сетку 32-го раунда.
- Как это работает: Лист подбирает правильные квалифицированные команды на основе итогового группового зачёта и блока с лучшим третьим местом выше. После внесения очков колонка «Победитель» определяет, кто проходит в следующий раунд.
- Важное примечание: это руководство объясняет только часть «Раунд из 32», показанная здесь, но тот же базовый поток победителей сохраняется и в поздних раундах плей-офф.

97. Совпадение / Дата (ET) / Время (ET)

- Что он показывает: официальный номер матча, запланированная дата и время начала матчей по восточному времени для каждой игры из 32 туров.
- Как им пользоваться: используйте эти столбцы, чтобы определить расписание и подтвердить, какой запланированный матч вы редактируете.

98. Домашний слот / Домашняя команда

- Что он показывает: исходный слот для хозяев и команды, которая сейчас занимает это место.
- Значение слота: коды вроде 1A, 2A или 3D указывают происхождение команды. 1A означает победителя группы A, 2A — второе место группы A, а 3D — команду, занявшую третье место из группы D.
- Поведение по ссылкам/ссылкам: Название команды автоматически заполняется из результатов группового этапа и из квалифицированного третьего места выше. Пользователь не вводит здесь участников нокаутирования вручную.

99. HG / AG

- Что он показывает: домашние и гостевые голы в том матче на выбывание.
- Как им пользоваться: Введите итоговый счёт в основное или дополнительное время здесь, в зависимости от того, как вы используете метод прогнозирования из рабочей тетради для результатов выбывание.
- Важное примечание: если HG и AG отличаются, столбец Winner может сразу определить победителя по результату. Если HG и AG равны, матч должен решать по пенальти.

100. Гостевая команда / Гостевой слот

- Что это показывает: гостевая команда и источник слота, который поставил эту команду в матч.
- Как пользоваться: Читайте это вместе с домашней стороной, чтобы убедиться, что лист выдернул правильную пару кронштейнов.

- Важное примечание: многие гостевые места Тура 32 — это места на третье место, поэтому это одно из основных мест, где восьмёрка лучших 3-х мест напрямую попадает в плей-офф.

101. Победитель

- Что это показывает: команда, которая выходит из матча.
- Как это работает: если одна из сторон выигрывает по счёту, ячейка Winner автоматически возвращает эту команду. Если счёт равный, ячейка победителя ждёт решения по пенальти.
- Важное примечание: равный счёт нокаутом сам по себе не определяет победителя. Поле победителя требует поле PK Winner, когда HG и AG равны.

102. Победитель пенальти

- Что это показывает: выбор по стороне пенальти, используемый при матче на выбывание, заканчивающийся при равном счёте.
- Как его использовать: В матче с ничьей выбирайте, кто выиграл в серии буллитов хозяева или гости. После выбора этого поля Winner разрешается автоматически.
- Важное примечание: это поле необходимо только при ничейном счёте. Если счёт не равный, победитель может быть определен напрямую из HG и AG.

103. Примечания

- Что он показывает: поле заметок для записи дополнительного контекста результата матча, особенно деталей серии буллитов.
- Как им пользоваться: Используйте его для хранения текста, например, счёта пенальти или любой другой пользовательской записки, которую вы хотите сохранить в этом матче.

104. Пример ничьей: Республика Корея против Канады

- Что показывает пример: в матче 73 Республика Корея и Канада идут вничью 2-2 в колонках HG и AG. Это значит, что победитель нельзя определить только по результату.
- Как лист решает проблему: ячейка победителя PK установлена на «PK Away», что сообщает рабочей тетради, что выездная команда выиграла буллиты. Поскольку Канада — гостевая команда в этом матче, столбец победителей определяется Канадой.
- Почему здесь важна ячейка «Заметки»: в колонке «Заметки» приведено ручное объяснение для тай-брейка, показано здесь как «Пенальти: Канада 4:2 Корея». Это даёт пользователю читаемый обзор того, почему Канада вышла вперёд, даже если сам результат матча завершился одинаковым.
- Важный вывод: в матче плей-офф счёт создаёт ничью, поле победителя с пенальтиями решает ничью, а поле победителя отражает сторону, которая прошла дальше.

Руководство пользователя – Схема кронштейна

Предоставляет визуальную сетку выбывание от 32-го раунда до финала и плей-офф за 3-е место, автоматически выбирая команды, очки и победителей из таблицы стадии выбывание. Заголовки раундов и карточки матчей отображают команды, флаги, очки, а также источники слотов или отсылок к победителям. Линии прогрессии показывают пути продвижения. Таблицы чемпиона и итоговой таблицы показывают четыре лучших места. Пример показывает, как ничьи матчи на выбывание, решаемые пенальти, отражаются в продвижении сетки.



Рисунок 17. Раздел Bracket Layout

105. Обзор раскладки кронштейнов

- Что он показывает: Этот лист — визуальный вид сетки турнира на выбывание, начинающийся с 32-го раунда и продолжающийся до финала, матча за 3-е и 4-е места, а также итоговой таблицы топ-4.
- Как это работает: Макетная структура не является основным листом ввода данных. Он берёт свои команды, победителей и отображение счётов из результатов плей-офф, которые решаются в другом месте рабочей тетради, а затем представляет их в чистом формате турнирной сетки.
- Важное замечание: думайте об этой странице как о визуальном слое для раундов выбывание. Логика и разрешение результатов происходят на листе этапа выбывание, и эта скобка автоматически отражает эти решённые результаты.

106. Круглые головы

- Что он показывает: Ярлыки вверху обозначают каждый этап плей-офф — раунд из 1/8, раунд 1/8, четвертьфиналы, полуфиналы и финалы — зеркально отображаются слева и справа в центр.
- Как пользоваться: Прочитайте эти заголовки, чтобы ориентироваться внутри сетки и быстро понять, к какому раунду относится каждая коробка матча.
- Важное замечание: планировка симметричная. Левая и правая половина подаются внутри к центральному финалу.

107. Карты из 32 раундов матчей

- Что она показывает: Каждая карточка Round of 32 показывает две участвующие команды, их флаги, счёт в этом матче и исходные коды слотов, указывающие происхождение каждой команды.
- Значение слота: Коды вроде 1E, 3D, 2B или 1C здесь означают то же, что и на листе этапа Knockout. Код, начинающийся с 1, является победителем группы, 2 — групповым призёром, а 3 — командой, занявшей третье место из этой группы.
- Поведение по ссылкам/ссылкам: эти команды не отображаются вручную на листе макета брекетов. Они выбывают из решённых пар на выбывание, которые сами зависят от итоговой таблицы групп и квалификационной таблицы лучшего-третьего места.

108. Таблицы с очками и этикетки с этикетками победителей

- Что он показывает: Маленькие поля с очками показывают результат каждого матча, а карточки поздних раундов используют метки, такие как W73, W75, W91 или W100, чтобы определить, что команда достигла этой позиции как победитель предыдущего матча.
- Подробная логика: в раунде из 32 карт показывают оригинальные ярлыки исходных слотов, такие как 1E или 3D. Начиная с более поздних раундов, эти ярлыки меняются на отсылки к победителям. Например, W73 означает «Победитель 73-го матча», так что последняя карта ждёт решённого победителя из матча 73.
- Как его использовать: Следуйте ссылкам на W-number всякий раз, когда хотите точно определить, какой предыдущий матч на выбывание вывел команду в следующий раунд.

109. Линии прогрессии

- Что он показывает: Линии соединителей визуально отслеживают, как победители проходят из одного раунда в другой.
- Как это работает: Когда победитель определяется для матча на выбывание, эта команда переходит в следующую карту, и путь сетки становится визуально завершённым. Если более раннее совпадение не решено, поздняя ветка может остаться незавершённой или ждать предыдущего результата.
- Главный вывод: линии сами по себе ничего не решают — они просто показывают прогресс, который рабочая тетрадь уже определила по результатам нокаутирования.

110. Финал / Демонстрация чемпиона

- Что он показывает: центральная часть подчёркивает результат чемпионата. В ней входит финальный бокс за 1-е и 2-е места, дисплей чемпионов и крупный титул, визуально обозначающий победителя турнира.
- Как это работает: команда, показанная чемпионом, становится победителем финальной коробки. На этом скриншоте Франция показана как чемпион 2026 года, потому что Франция победила Аргентину в финале.

- Важное примечание: этот раздел — визуальная конечная точка рабочего процесса с нокаутированием. После окончательного результата имя чемпиона, флаг чемпиона и отображение титула обновляются соответственно.

111. Бокс за 3-е и 4-е места

- Что он показывает: В этой коробке показаны отдельные плей-офф между двумя проигравшими полуфиналистами, чтобы определить, кто займет 3-е место, а кто — 4-е.
- Как это работает: Участники этой коробки автоматически снимаются из полуфиналистов, проигравших в полуфинале. Их результат решается отдельно от финала и не влияет на первое или второе место.
- Важное примечание: в приведённом примере Испания побеждает Англию, поэтому Испания записана третьей, а Англия — четвёртой.

112. Итоговая таблица

- Что он показывает: В этом сводном блоке перечислены последние четыре места в турнирах по порядку: 1-е, 2-е, 3-е и 4-е.
- Как это работает: Рабочая тетрадь автоматически заполняет эту коробку из двух итоговых результатов по центру. Чемпион становится первым, проигравший в финале — вторым, победитель 3-го места — 3-м, а проигравший 3-е — 4-м.
- Как им пользоваться: Используйте этот блок как самый быстрый итоговый итог турнира, не сканируя всю сетку.

113. Пример ничьей перенесён в сетку: Республика Корея против Канады

- Что показывает пример: Слева в раунде 3/2 Республика Корея и Канада изображены с равным счётом 2-2. Сам по себе этот счёт не показывает, кто прошёл дальше.
- Как сетка разрешает это визуально: В карточке следующего раунда с W73 и W75 Канада появляется в слоте W73. Это значит, что рабочая тетрадь уже определила Канаду победителем матча 73 и вывела её в 1/8 финала.
- Почему это важно: Это доказывает, что раскладка сетки отражает логику решения на выбывание из таблицы стадии выбывание. На самом деле ничья была решена выбором победителя с пенальти, и сетка здесь просто показывает итоговый результат продвижения после принятия этого решения.
- Главный вывод: когда на сетке появляется равный результат, используйте место в следующем раунде, чтобы определить, кто прошёл дальше. Схема сетки показывает разрешённый путь, хотя фактическое решение о пенальти было внесено в таблицу этапа плей-офф.