



欢迎

感谢您购买 TientoFC 世界杯 2026 预测手册。我非常感谢你的支持，希望这份指南能帮助你从第一次打开练习册起就充分利用它。

在开发练习册时，目标不仅仅是一张记分表。这个想法是打造一个完整的锦标赛伙伴，让你能跟随世界杯结构，测试自己的预测，跟踪每一个结果，并即时看到每个分数如何影响排名、资格赛、季军排名和淘汰赛路径。

无论你是用它预测赛前的比赛，逐场比赛关注真实结果，与朋友比较情境，还是围绕世界杯创建讨论和内容，这本工作手册都旨在让整个赛事更易理解、更具互动性，也更加有趣。

再次感谢你成为 TientoFC 的一员。享受练习册，享受比赛，愿你的对阵表比我们大多数人都能存活得更久。

致以感谢，



奥斯卡·莫雷诺

天津足球俱乐部

目录

点击任意条目即可直接跳转到该部分。

设置指南

第一季。设置概述和桌面 Excel 需求	7
第二季。选项 1：解除已下载的练习册	7
第三季。选项二：在 Excel 中添加可信位置	8
第四季。从可信文件夹中移动/打开工作簿	10
第五季。重要设置说明	10
1. 不要使用来自网络资源的旗帜	11
2. 语言	11
3. 打印设置页面图标	12
4. 练习册版本	12
5. 保存日期	12
6. 导出数据	12
7. 导入数据	12
8. 清晰数据	12
9. 每结果得分 / 本地语言 / 平局部分	12
10. 舞台	14
11. 配对	14
12. 日期	15
13. 时间（东部时间）	15
14. 时间（本地）	15
15. 对阵	15
16. 组	15
17. 场地	15
18. 城市	15
19. 乡村	16
20. 医学博士	16
21. 导航至下拉菜单	16
22. 国际足联排名	17
23. 球队	17

24. 国家代码..... 18

25. 旗帜..... 18

26. 近期比赛..... 18

27. 团队维基百科页面..... 18

28. 欧洲足联路径分段头..... 19

29. 路径段捕获图标..... 19

30. 冠军盒..... 19

31. 全布局捕获图标..... 19

32. 国际足联排名..... 20

33. 球队..... 20

34. 代码..... 20

35. 旗帜..... 20

36. 近期比赛..... 20

37. 团队维基百科页面..... 20

38. 路径安排/结果部分..... 21

39. 比赛..... 21

40. 家..... 21

41. HG / AG..... 21

42. 离开..... 21

43. PK 获胜者..... 21

44. 冠军..... 21

45. 由..... 22

46. 注释..... 22

47. 洲际路径段标题..... 23

48. 路径段捕获图标..... 23

49. 冠军盒..... 23

50. 全布局捕获图标..... 24

51. 国际足联排名..... 24

52. 球队..... 24

53. 代码..... 24

54. 旗帜..... 24

55. 近期比赛..... 24

56. 团队维基百科页面..... 24

57. 路径赛程/成绩部分.....	25
58. 比赛.....	25
59. 家	25
60. HG / AG.....	25
61. 离开.....	25
62. PK 获胜者	25
63. 胜者	26
64. 由	26
65. 注释.....	26
66. 绑定警告/状态信息.....	26
67. 团体徽章	27
68. 小组赛程组	27
69. 比赛.....	27
70. 医学博士	27
71. 日期/时间（东部时间）	27
72. 小组赛结果报名部分	28
73. HG / AG.....	28
74. 结果.....	28
75. 比赛.....	28
76. 积分组	28
77. 军衔.....	28
78. 球队.....	28
79. PLD / W / D / L / GF / GA / GD / 点数	29
80. 由	29
81. 积分榜传奇	29
82. 公平竞赛部分	29
83. 球队.....	29
84. YC / IR / DR / Y+DR.....	29
85. FP 评分	29
86. 国际足联排名	30
87. 公平竞赛传奇	30
第一步——从实际的团体得分开始。	31
第二步——积分决定第一场平局。	32

第三步——自动计分表仍未确定该组。	32
第四步——仔细阅读“决定者”栏目。	32
步骤 5 — 输入未解决平局的公平竞赛价值。	32
第六步——FIFA 排名成为最终的后备。	32
情景 1 最终阅读	33
情景 1 和情景 2 之间发生了什么变化.....	33
场景二中工作流程的变化.....	33
为什么 Decided By 标签会改变	34
这两种情况都是一个重要收获.....	34
89. 最佳季军队伍栏目	35
90. 小组 / 国际足联排名 / 季军.....	35
91. 点数 / 性别 / 无障碍	35
92. 集团排名	35
93. 合格?	36
94. 晋级季军前八名	36
95. 注释.....	36
96. 32 强赛部分	36
97. 比赛 / 日期（东部时间）/ 时间（东部时间）	36
98. 主场时段 / 主队	36
99. HG / AG.....	37
100. 客场队 / 客场名额.....	37
101. 胜者	37
102. PK 获胜者	37
103. 注释.....	37
104. 平局示例：韩国对加拿大	37
105. 括号布局概述.....	38
106. 圆形头部.....	38
107. 32 强对阵卡	39
108. 比分框与获胜者参考标签	39
109. 进展线	39
110. 决赛/冠军表现.....	39
111. 第三名和第四名包厢	39
112. 最终排名盒	39

113. 平局带入淘汰赛的示例：韩国对加拿大	40
------------------------------	----

工作簿设置指南 - 下载后

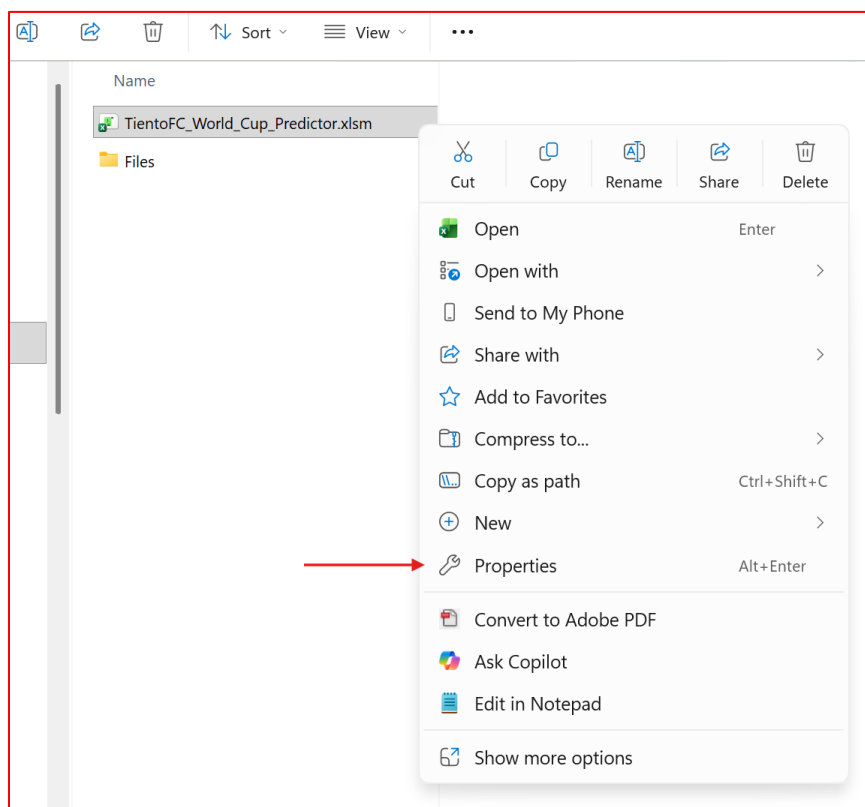
在使用天津饭足球世界杯预测器之前，先设置好下载的工作簿，让 Excel 能够正确打开，并允许工作簿宏运行。使用 **Microsoft Excel 桌面版**来完成本工作簿。网页版/浏览器版 Excel 无法运行用于导航、导出/导入、截图和工作簿自动化的 VBA 宏。

第一季。设置概述和桌面 Excel 需求

- **解决的问题是：**下载的宏驱动的 Excel 文件可以被 Windows 或 Excel 安全设置阻挡。如果工作簿能打开但按钮、翻译、截图或导入导出功能都无法使用，说明该文件尚未被信任。
- **推荐工作流程：**先尝试一次性解封方法。如果你打算把工作簿放在专用文件夹里，可以把那个文件夹加为可信位置，这样以后该文件夹里的工作簿文件打开时会更顺畅。
- **重要的安全提示：**只关闭或信任你有意从 TientoFC 下载且由你个人控制的文件和文件夹。

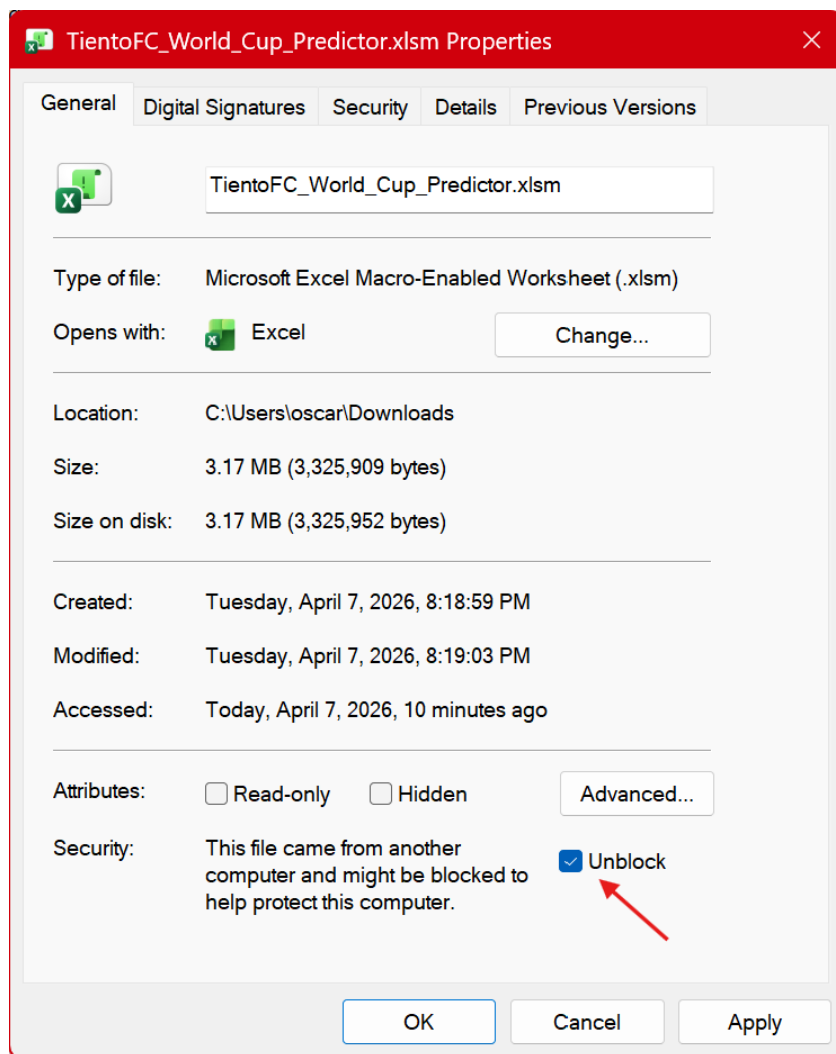
第二季。选项 1：解除已下载的练习册

- 当 Excel 显示宏被阻挡是因为文件来自互联网，或者 Windows 文件属性显示解除封锁复选框时，可以使用这个方法。
- **步骤 1：**如果 Excel 已经打开，关闭 Excel。然后打开文件资源管理器，找到下载的 .xlsm 工作簿文件。



设置截图 1。右键点击工作簿文件，选择属性。

- **步骤 2：**右键点击工作簿文件，选择属性，并停留在“通用”标签页。
- **步骤 3：**在属性窗口底部附近，勾选“解除阻挡”，然后点击应用并确认。

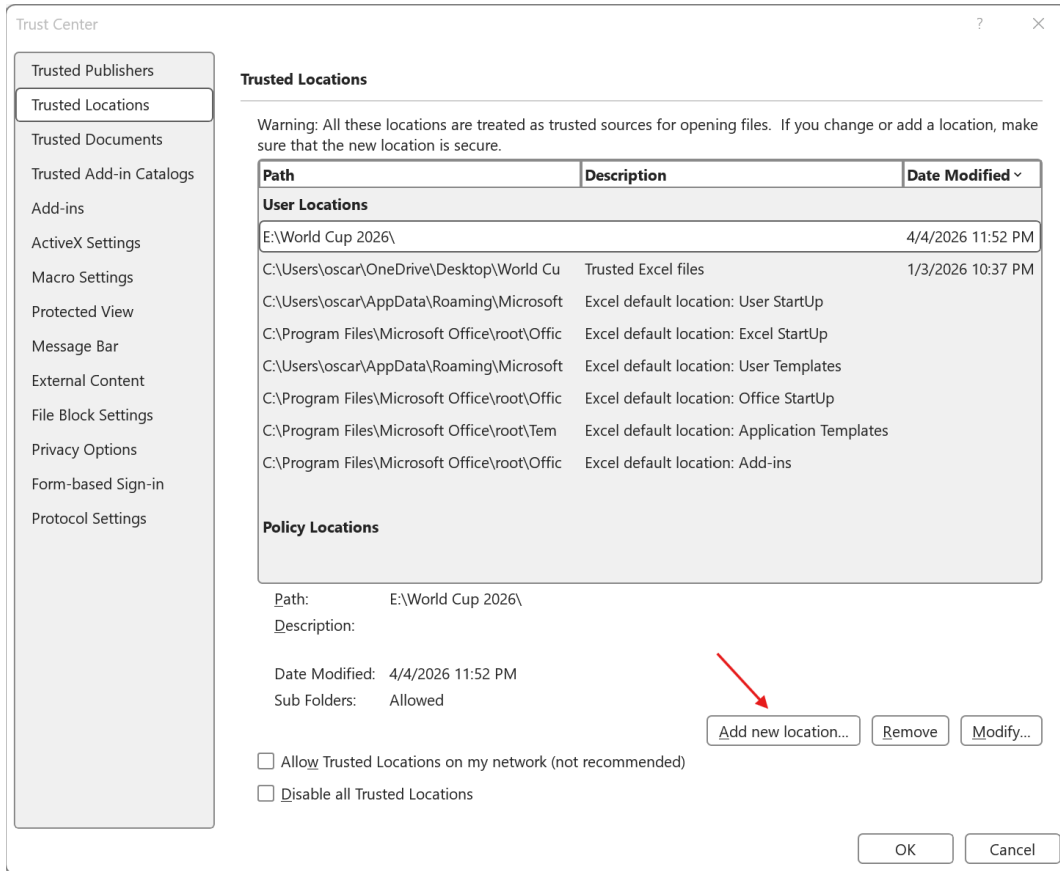


设置截图 2。勾选解除阻挡，然后在重新打开工作簿前应用更改。

- **步骤 4:** 在桌面 Excel 应用中再次打开工作簿。如果 Excel 问是否启用内容，只有在你信任工作簿来源时才启用。

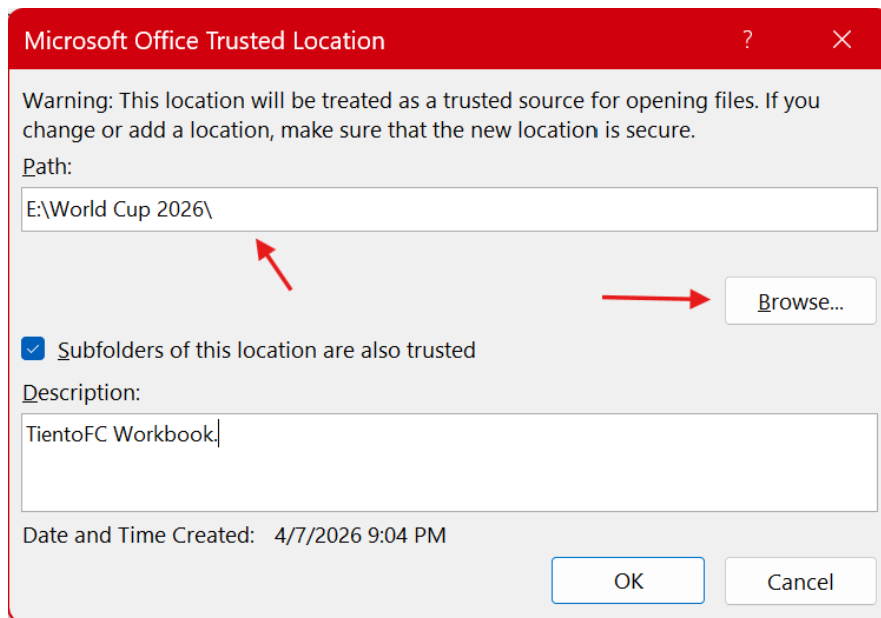
第三季。选项二：在 Excel 中添加可信位置

- **使用时:** 你希望有一个专用文件夹，可以存储和打开 TientoFC 工作簿，而无需反复应对宏阻挡提示。
- **步骤 1:** 打开 Excel，然后进入信托中心>>信托中心设置>可信地点文件>选项。
- **步骤 2:** 在“可信地点”界面，点击添加新位置。



设置截图3。在 Excel 信任中心，打开“可信地点”，点击添加新地点。

- **步骤 3:** 浏览到你想要放置工作簿的文件夹，或直接输入文件夹路径。例如，你可以创建像 E: \World Cup 2026\这样的文件夹，或者你控制的其他文件夹。



设置截图4。选择可信的活页簿文件夹，必要时允许子文件夹，并添加清晰的描述。

第四季。从可信文件夹中移动/打开工作簿

- **步骤 1:** 将 TientoFC_World_Cup_Predictor.xlsm 工作簿移到你的可信文件夹中。
- **步骤 2:** 使用桌面 Excel 应用打开该可信文件夹中的工作簿。
- **步骤 3:** 如果你想让工作簿工作流程更易管理，将相关的工作簿文件、导出和截图放在同一个有序的文件夹里。

第五季。重要设置说明

- **桌面版 Excel 是必需的:** 浏览器版 Excel 不运行工作簿宏。
- **新下载可能需要重新设置:** 如果你后来下载了新的副本，Windows 可能会将该新文件标记为来自互联网，因此你可能需要解除对新文件的阻挡。
- **托管计算机可能受到限制:** 学校、工作或组织管理的计算机可以执行仍阻止宏或可信位置的策略。如果发生这种情况，请联系你的 IT 管理员。
- **云文件夹的行为可能不同:** OneDrive、SharePoint 或其他同步文件夹可能有额外的安全规则。如果宏依然被屏蔽，试试你控制的本地可信文件夹。

用户指南 - 设置标签页

用户可以在在线和本地之间切换标志源，选择显示语言，打印设置页面，查看工作簿版本和保存日期，并通过导出、导入或清除数据来管理数据。标签页还包含计分规则和平局规则参考。

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.

图1。注释设置标签页

1. 不要使用来自网络资源的旗帜

- 它的作用：切换旗帜图像在工作簿中的加载方式。当未勾选时，工作簿会根据存储的国家代码从在线网址中拉取旗帜。检查后，它会停止使用在线源，切换到存储在工作簿助手设置中的本地映射旗帜图像。
- 使用方法：当在线图片加载不正常、外部内容被 Excel 或网络策略阻挡，或者你希望工作簿更像离线文件时，请开启此功能。当你想要正常的在线标记拉取时，就不要关闭它。
- 重要提示：国家代码仍然重要，因为它们仍是工作簿中旗帜查找逻辑的一部分。

2. 语言

- 它的作用：更改主工作簿显示语言，用于支持的标签、提示、标题和翻译界面文本。

- 使用方法：打开下拉菜单，选择你想让练习册使用的语言。选中后，给工作簿一点时间刷新标签页上的翻译文本。
- 重要提示：这控制着工作簿的主要界面语言。页面下方的独立本地语言设置可以帮助保持语言选择器在你偏好的语言中可读。

3. 打印设置页面图标

- 它的作用：运行当前工作表的打印宏，使用该页面的预设打印布局。
- 使用方法：当你想要打印或 PDF 版本的设置页面时，点击打印机图标。
- 重要提示：根据 Excel 和打印机的行为，这可能会打开打印对话框、启动打印预览，或通过工作簿预设的打印程序发送页面。

4. 练习册版本

- 它的作用：显示你使用的具体工作簿构建，比如“2026 WC Predictor v1”。
- 如何使用：在遵循说明、比较文件、报告问题或检查某个指南步骤是否符合你的练习册版本时，可以参考此书。
- 重要提示：这通常是信息字段，不是用户直接编辑的内容。

5. 保存日期

- 功能：显示工作簿最后保存的日期和时间。
- 使用方法：在导出、导入、分享或重新打开旧文件前，请先检查一下，这样你就能判断自己是否在使用最新的文件。
- 重要提示：这通常是通过工作簿/保存过程更新，而不是直接用户输入。

6. 导出数据

- 它的作用：创建一个外部数据文件，包含工作簿映射的预测输入，方便你备份进度或迁移到另一个工作本副本中。
- 使用方法：点击导出数据，提示时选择保存位置和文件名，然后等待导出完成后关闭 Excel 或切换文件。
- 最佳实践：在清除数据、测试重大变更之前，以及在当前工作簿条目上导入另一个文件之前，先使用这个方法。

7. 导入数据

- 它的作用：将之前导出的文件中的预测数据加载回工作簿。
- 使用方法：点击导入数据，浏览正确的导出文件，确认所有提示，等待工作簿恢复映射输入。
- 重要提示：导入可以替换当前输入的数据，所以如果你想保留当前版本，建议先重新导出。

8. 清晰数据

- 它的作用是：移除输入的预测输入，并将映射的工作簿条目区域重置为干净状态。
- 使用方法：只有在确定想清除当前预测或结果时，才点击清除数据。在接受确认前请仔细阅读确认提示。
- 最佳实践：先导出数据，必要时可以恢复。

9. 每结果得分 / 本地语言 / 平局部分

- 它的用途：下半部分结合了三个相关的控制项和参考：本地语言选择器、按结果点数规则，以及工作簿的首次自动排序平手决注。
- 本地语言功能允许你保持语言选择界面的可读性，支持你喜欢的语言。

- 胜/平/负显示目前用于小组排名的积分系统。
- 平手决胜项显示练习册的主要自动排序顺序：得分，然后是净胜球，最后是进球数。
- 使用方法：如果你想让选择器里的语言名称即使翻译了练习册也能保持熟悉，先设置本地语言，然后用评分和平手线作为复习组表的快速参考。
- 重要提示：这里显示的平局分段线是练习册的自动排序键，不是每个高级平局的完整端到端解析。在较复杂的平局情况下，练习册仍可在指南的其他部分继续讨论公平竞赛、对战或 FIFA 排名的逻辑。

用户指南 - 匹配列表标签页

显示详细赛程信息，包括锦标赛阶段、唯一比赛编号、日期、开球时间（东部时间和当地时间）、对阵队伍或占位符、组别、场地（含谷歌地图链接）、城市、国家、比赛日分组，以及方便表格访问的导航下拉菜单。

请使用下方编号图片及后续相应编号说明。截图中显示的对阵仅为示例预填充显示行，仅供演示，并非官方锦标赛赛事。场馆栏中的场馆名称是可点击的链接，可在谷歌地图中打开主场体育场。

World Cup 2026 match schedule, location, and broadcast									
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Are broadcast in	Final	FOX (OTA), FS1	Telemundo (OTA)	Also (cable), Peacock (streaming)		Venue		Navigate To:	Match
Stage	Match	Date	Time (EST)	Time (Local)	Matchup	Gr	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

图3。匹配列表标签页

10. 舞台

- **显示内容：** 标明该组的比赛阶段，如小组赛或淘汰赛阶段。
- **如何使用它：** 首先用这个来了解所列比赛属于哪个赛事部分。
- **链接/引用行为：** 该字段有助于区分与组标签相关的行和与淘汰页绑定的行。

11. 配对

- **显示内容：** 分配给某场特定比赛的唯一比赛编号。可以把它看作是该行的单个游戏 ID。
- **如何使用它：** 每当你需要在公式、笔记、说明、导出、导入或其他表格中追踪一局游戏时，使用比赛号码。

- **链接/引用行为：**这是主要的交叉表格参考字段之一，因为特定匹配可以通过练习册中的数字进行配对。
- **重要区别：**匹配指的是一个完全相同的球场。与 MD 不同，它不会将多款游戏归为同一天的标签。

12. 日期

- **显示内容：**比赛的日历日期，在这张截图中以 YYYY-MM-DD 格式显示。
- **使用方法：**用它来查看赛程的时间顺序，并确认比赛时间。
- **链接/引用行为：**日期是日程参考数据的一部分，可以在工作簿其他地方重新使用，开球详情显示在其他地方。

13. 时间（东部时间）

- **显示内容：**开球时间已转换为东部时间，方便快速参考。
- **使用方法：**如果你是从美国东部时区查看日程表，请以此时间作为备课时间。
- **重要提示：**当你想同时查看本地观看时间和主场地的本地开球时间时，请将此字段与时间（本地）进行比较。

14. 时间（本地）

- **显示内容：**主办场地或主办城市的本地开球时间。
- **使用方法：**在查看官方本地赛程、旅行时间或比赛开始时间时使用。
- **重要提示：**当主持城市的时间与用户的观看时区不同时，这尤其有用。

15. 对阵

- **显示内容：**分配到该比赛行的两队，包括已确认的队伍和任何未解决的占位条目。
- **使用方法：**阅读本专栏，了解每场比赛安排出场的球员。随着结果在工作簿其他地方输入，占位符可以自动变为最终的队名。
- **占位符出现的原因：**当该名额依赖尚未确定的资格赛或附加赛冠军时，占位符如[UEFA Path A 冠军]或[洲际路径 1 冠军]会出现。练习册保留了占位符，确保在最终队伍确定前保持日程结构。
- **链接/引用行为：**这是主要的交叉表字段之一。它可以根据比赛情况，从国家、欧洲预选赛、洲际附加赛，甚至小组/淘汰赛的进阶逻辑中提取球队名称或未解决的占位符。
- **重要提示：**本指南截图为演示视图。它将预填的示例对阵和未解决的占位符栏目混合在一起，用户可以看到工作簿如何显示已确认的球队和尚未确定的资格赛。

16. 组

- **显示内容：**与比赛相关的组字母，如 A、B、C 等。
- **使用方法：**用它快速判断小组赛阶段比赛属于哪个小组。
- **链接/参考行为：**这是直接连接对应 A-L 组标签页的接口，帮助将排行行与正确的排名/成绩区域绑定。

17. 场地

- **显示内容：**主办比赛的体育场或场馆名称。
- **使用方法：**场地名称为蓝色，带有下划线的超链接。点击场馆名称即可打开该体育场的谷歌地图链接。
- **链接/引用行为：**本栏包含日程参考数据及外部网页链接。超链接指向谷歌地图，而不是其他工作簿标签页。

18. 城市

- **显示内容：**所列场地的主办城市或大都市区。

- **如何使用它：** 在比较主办方网站或核实比赛地点时，可以快速参考地理信息。
- **关联/引用行为：** 城市通常与场地和国家一起作为工作簿位置参考数据的一部分。

19. 乡村

- **显示内容：** 场馆所在的东道国。
- **如何使用：** 用它来区分匹配网站是在美国、墨西哥还是加拿大。
- **链接/引用行为：** 该字段支持工作簿的主机-地点参考信息，并帮助一目了然确认场地所在国家。

20. 医学博士

- **显示内容：** 该行所属赛程块的比赛日标识符。
- **使用方法：** 使用 MD 来分组或比较同一比赛日内的比赛。
- **与比赛的区别：** 比赛是特定比赛的唯一编号。MD 会将同一比赛日的多场比赛分组。换句话说，许多不同的匹配号码可以共享一个 MD 值。
- **链接/引用行为：** MD 适合按日组排序、审查或组织日程表，而非按单个赛程编号。

21. 导航至下拉菜单

- **它显示的内容：** 一个工作簿导航控件，允许你跳转到另一个工作表，无需手动点击工作表标签。
- **使用方法：** 打开下拉菜单，选择你想要的表格，工作簿会立即切换到那个标签页。
- **关联/引用行为：** 这种控制将你当前位置与工作簿中其他标签页关联起来，尤其适用于多张工作表时。

用户指南 - 国家标签

包含 FIFA 排名球队的总列表、用于国旗检索的国家代码、旗帜图片、近期比赛的超链接以及维基百科页面。未解决的资格赛保留占位符，排名有助于整理和参考工作手册中的队伍。

22

23

24

25

26

27

Countries and Flags

The flag group schedules update automatically. When you update the names, the names update in all of the flags. A 2-digit country code must be entered for the flag URL to parse properly.

Navigate To: Countries

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=53pBIUq0XHo	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=arZEyJRmZxk	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=u8fkK8Qnogw	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]				

图 4。注释国家标签页

22. 国际足联排名

- **显示内容：** 显示本参考表中每个已确认国家/球队的实际 FIFA 世界排名。
- **如何使用：** 在查看球队名单或比较工作手册中各国时，将其作为快速的实力或参考指标。
- **占位符行为：** 一些未解决的占位条目，如资格赛或季后赛冠军，显示的排名值为 1000。这样做只是为了工作簿的排名和排序目的，这样未解决的占位符会一直放在底部，直到真正确定的队伍。
- **重要提示：** 一旦确定了真正的获胜者并替换了占位符，实际球队及其真实排名就可以被反映出来，而不是临时的 1000 分值。

23. 球队

- **显示内容：** 列出练习册中使用的主队名称，包括确认国家和未解决的占位符，如[UEFA Path D 冠军]。
- **如何使用：** 把它当作中央的队名参考列表。当团队名称在这里更新时，这些名称可以流向依赖该主列表的其他工作簿区域。

- **链接/引用行为：** 这是最重要的交叉表参考栏之一，因为小组赛程、排名、比赛列表和淘汰赛引用都可能依赖于此处存储的名称。
- **占位符出现的原因：** 占位符会留在本列表中，直到对应的资格赛或季后赛胜者确定。这样即使每个最终团队都确定，工作簿结构也能保持完整。

24. 国家代码

- **显示内容：** 存储用于从在线来源提取球队旗帜的国家代码。截图中示例包括 **mx**、**za**、**kr**、**ca** 和 **us**。
- **使用方法：** 输入或验证每个确认队伍的正确代码，以便工作簿检索正确的旗帜图像。
- **重要提示：** 如果代码缺失或错误，标志可能无法正确加载。占位行通常在此保持空白，直到实际获胜队伍确定。
- **最佳实践：** 保持这些代码一致且准确，因为它们支持在本标签页及其他赛程/排名区域中显示旗帜，这些区域重复使用相同的球队参考数据。

25. 旗帜

- **显示内容：** 在“国家代码”栏中显示与代码相关的国家旗帜图像。
- **使用方法：** 如果旗帜显示不正确，首先检查该行的国家代码条目。
- **链接/引用行为：** 这里展示的旗帜是工作簿主视觉团队参考的一部分，可以帮助输入或验证工作手册其他地方的旗帜显示。
- **重要提示：** 占位行通常在本列保持空白，直到确定实际国家。

26. 近期比赛

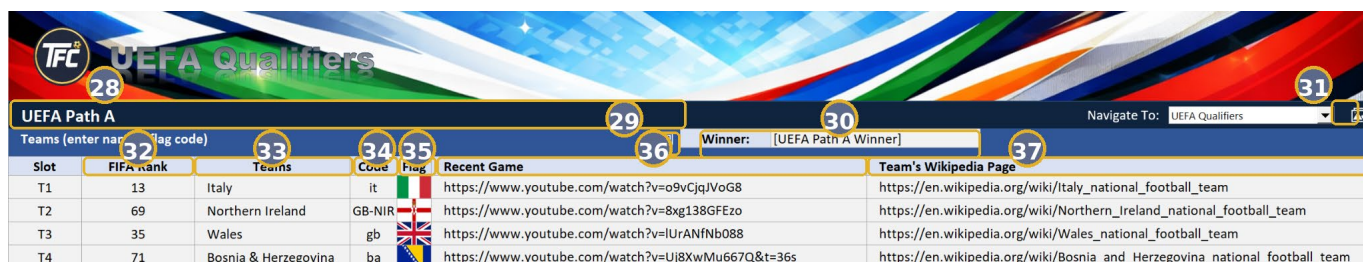
- **显示内容：** 包含与该球队相关的近期比赛、集光或其他外部参考的超链接。
- **使用方法：** 点击链接在浏览器中打开参考页面。截图中，这些似乎是外部视频/参考链接。
- **重要提示：** 这是一个方便/参考字段，供用户参考。这不属于练习册的排名逻辑或评分逻辑。

27. 团队维基百科页面

- **内容：** 包含直接指向球队维基百科页面的超链接，方便快速访问背景和参考资料。
- **如何使用：** 如果你想了解更多该国国家队的信息，可以点击链接打开球队的维基百科页面。
- **重要提示：** 这仅是一个外部参考链接。它有助于研究和背景，但不会驱动练习册的计算。
- **链接/引用行为：** 与“最近游戏”类似，本栏增加了可选的外部参考材料，而行的其他部分继续作为内部工作簿参考数据。

用户指南 – 欧洲足联资格赛标签页

按季后赛路径组织（例如路径 A），显示包含 FIFA 排名、代码、旗帜、近期比赛和维基百科链接的球队列表。赛程允许输入主客场进球、平局点球制胜者，以及自动判定路径胜球，并可选择单独捕捉路径或完整布局图像。



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=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

图5. 注释的欧洲足联预选赛球队列表

28. 欧洲足联路径分段头

- **显示内容：** 识别你正在观看的具体欧洲足联季后赛路径，例如欧洲足联路径 A。同一标签页上的其他欧足联路径也重复了相同的整体结构。
- **使用方法：** 一次只走一条路。每条路径都有自己的球队列表、赛程、胜者和捕获选项。
- **与国家标签的相似性：** 下面的团队列表类似于国家标签的路径特定版本。这正是该路径上团队被定义和维护的地方。

29. 路径段捕获图标

- **它的作用是：** 中奖框旁边的小图片图标只捕捉该路径部分，并保存为 PNG 图像。
- **如何使用它：** 当你想干净地导出一条路径，比如 UEFA 路径 A，但又不想捕捉整个 UEFA 资格赛布局时，可以使用这个方法。
- **典型用途：** 有助于分享一个完成的路径括号或发布单条路径结果图片。

30. 冠军盒

- **显示内容：** 显示该欧洲足联路径的现任冠军。在路径确定之前，可以显示一个占位符，如[UEFA Path A Winner]。
- **链接/引用行为：** 一旦路径确定，获胜者将成为已结算的团队，可以向其他工作簿区域提供参考该欧洲足联路径获胜者的内容。
- **重要提示：** 该框会根据该路径比赛部分中输入的比赛结果进行更新。

31. 全局布局捕获图标

- **功能：** 欧足联资格赛区域右上角的小图标捕捉了整个欧洲足联预选赛赛程布局，并保存为 PNG 图像。

- **如何使用它：** 当你想要一个导出显示更广泛的 UEFA 资格赛视图，而不是单一路径部分时，可以使用这个。

32. 国际足联排名

- **显示内容：** 显示该路径中每支球队当前的 FIFA 世界排名。
- **使用方法：** 排名可以在这里设置或更新，适用于走这条路径的队伍。
- **与国家标签的相似性：** 这与国家标签中的 FIFA 排名字段相同，但这里专门针对分配到该欧洲足联路径的球队进行管理。

33. 球队

- **显示内容：** 列出分配到路径槽位的团队，如 T1 到 T4。
- **使用方法：** 需要时编辑这里的队名。这些队名随后被下方赛程部分使用。
- **重要说明：** 由于本节表现为较小的路径专用队伍参考列表，保持队名准确性对路径逻辑的其他部分非常重要。

34. 代码

- **显示内容：** 存储用于拉取球队旗帜图像的旗帜代码。
- **使用方法：** 在这里设置或更新球队的旗帜代码。这是球队列表中主要可编辑的字段之一。
- **重要提示：** 代码必须与正确的队伍匹配，才能显示正确的旗帜。

35. 旗帜

- **显示内容：** 显示基于代码栏输入代码的队旗。
- **如何使用：** 这主要是一个视觉确认场。如果出现错误的旗帜，请检查该队伍的代码字段。

36. 近期比赛

- **功能：** 提供该队近期比赛的超链接或参考视频。
- **使用方法：** 点击链接打开外部参考资料，方便快速回顾、侦查或提供背景信息。

37. 团队维基百科页面

- **它的作用：** 提供指向该团队维基百科页面的超链接。
- **如何使用：** 用它快速了解团队背景和参考资料。

赛程 / 结果录入

UEFA Path A Fixtures / 38 Goals: if tied, choose PK Winner												
39	40	41	AG	42	PK	43	er	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		

图6。带注释的欧洲足联预选赛赛程/结果条目

38. 路径安排/结果部分

- **显示内容：** 这是选定的欧洲足联路径的比赛入口区域。
- **使用方法：** 输入每场比赛的全场进球。如果比赛在全场时打平，选择 PK 胜者来决胜负。
- **结构：** 路径由半决赛 1、半决赛 2 和决赛组成。最终的赢家将成为那条欧足联之路的赢家。
- **链接/引用行为：** 这里输入的结果决定了比赛获胜者、上述路径获胜者以及与该欧洲足联路径获胜者相关的工作手册占位符。

39. 比赛

- **显示内容：** 识别路径中的每个固定位置，如 SF1、SF2 和 Final。
- **使用方法：** 仅作为灯具标签/参考。
- **重要提示：** SF 代表半决赛。

40. 家

- **显示内容：** 显示主队名称和旗帜。
- **链接/引用行为：** 这些团队源自上述团队列表。
- **重要提示：** 如果你在路径球队列表中更改了球队名称或旗帜代码，赛程显示可能会在这里反映该更新。

41. HG / AG

- **显示内容：** HG 代表主场进球，AG 代表全场客场进球。
- **使用方法：** 在这些字段的常规赛/全场结束时输入最终比分。
- **重要提示：** 如果比分平局，仍需在此输入平局全场比分，然后使用 PK 胜者字段来打破平局。

42. 离开

- **显示内容：** 显示客队队名和旗帜。
- **链接/引用行为：** 随着淘汰赛进程推进，该字段还会从球队名单和历届获胜者中抽取。

43. PK 获胜者

- **它的作用：** 记录在比赛结束时，哪支球队通过点球获胜。
- **使用方法：** 当比赛在全场时有正常胜者时，请留空。只有在需要时才选择 PK 获胜者。

44. 冠军

- **显示内容：** 显示该单场比赛的胜者。

- **使用方法：** 此字段反映比赛结果，基于全场得分或所选 PK 胜者。
- **重要提示：** 半决赛获胜者晋级决赛，决赛冠军成为上述路径获胜者。

45. 由

- **显示内容：** 表示比赛的判定方式，例如全场罚球，点球判罚。
- **如何使用：** 将此作为快速审计/参考字段，确认结果的解决方式。

46. 注释

- **功能：** 为该夹具或路径结果提供自由备注区域。
- **如何使用它：** 用它来提醒、背景、不满的笔记，或者你想保留路线的其他评论。

用户指南 - 洲际季后赛标签页

结构类似于欧洲足联预选赛，路径显示球队、旗帜、排名、近期比赛、维基百科链接以及包含进球和点球胜者条目的赛程。如果决定性的比赛仍然平局且无点球决胜，则会显示警告。捕获图标支持导出路径段或完整布局。

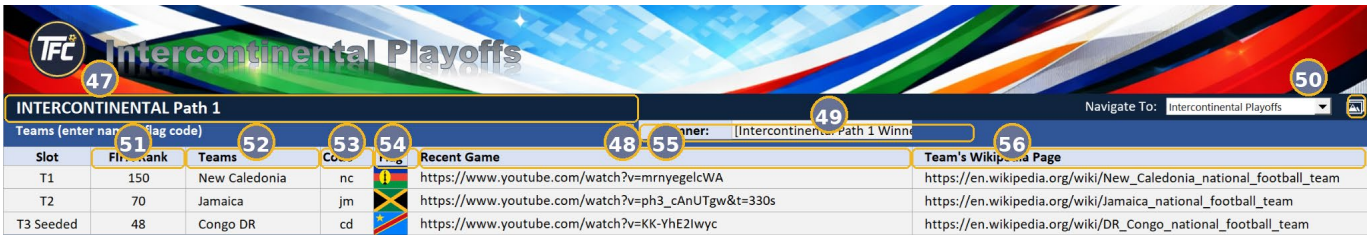


图 7。洲际季后赛球队列表

47. 洲际路径段标题

- 显示内容：识别你正在观看的具体洲际季后赛路径，例如洲际路径 1。同一标签页中其他洲际路径也采用相同的整体结构。
- 使用方法：一次只走一条路。每条路径都有自己的球队列表、赛程、胜者和捕获选项。
- 与国家标签的相似性：下面的团队列表类似于国家标签的路径特定版本。这正是该路径上团队被定义和维护的地方。

48. 路径段捕获图标

- 它的作用：Winner 框旁的小图片图标只捕捉该单一洲际路径段，并保存为 PNG 图像。
- 使用方法：当你想导出一条路径的干净利落，比如洲际路径 1，但又不想捕捉整个洲际季后赛布局时，可以使用这个方法。
- 典型用途：有助于分享一个完成的路径括号或发布单条路径结果图片。

49. 冠军盒

- 显示内容：显示该洲际路径的现任获胜者。在路径确定之前，可以显示一个占位符，如[洲际路径 1 获胜者]。
- 链接/引用行为：一旦路径确定，获胜者将成为已解决的团队，可以为其他引用该洲际路径获胜者的工作簿区域提供数据。
- 重要提示：该框会根据该路径比赛部分中输入的比赛结果进行更新。

50. 全布局捕获图标

- 功能：洲际季后赛区域右上角附近的小图标捕捉了整个洲际季后赛赛程布局，并保存为巴布亚新几内亚（PNG）图片。
- 如何使用它：当你想要一个导出显示更广泛的洲际季后赛视图，而不是单一路径部分时，可以使用这个。

51. 国际足联排名

- 显示内容：显示该路径中每支球队当前的 FIFA 世界排名。
- 使用方法：排名可以在这里设置或更新，适用于走这条路径的队伍。
- 与国家标签的相似性：这与国家标签中的 FIFA 排名字段相同，但这里专门为分配到这条洲际路径的球队管理。

52. 球队

- 显示内容：列出分配到路径位置的队伍，如 T1、T2，以及任何有种子的条目，如 T3 种子。
- 使用方法：需要时编辑这里的队名。这些队名随后被下方赛程部分使用。
- 重要说明：由于本节表现为较小的路径专用队伍参考列表，保持队名准确性对路径逻辑的其他部分非常重要。

53. 代码

- 显示内容：存储用于拉取球队旗帜图像的旗帜代码。
- 使用方法：在这里设置或更新球队的旗帜代码。这是球队列表中主要可编辑的字段之一。
- 重要提示：代码必须与正确的队伍匹配，才能显示正确的旗帜。

54. 旗帜

- 显示内容：显示基于代码栏输入代码的队旗。
- 如何使用：这主要是一个视觉确认场。如果出现错误的旗帜，请检查该队伍的代码字段。

55. 近期比赛

- 功能：提供该队近期比赛的超链接或参考视频。
- 使用方法：点击链接打开外部参考资料，方便快速回顾、侦查或提供背景信息。

56. 团队维基百科页面

- 它的作用：提供指向该团队维基百科页面的超链接。
- 如何使用：用它快速了解团队背景和参考资料。

赛程 / 结果录入

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

图8。洲际季后赛赛程/结果输入

57. 路径赛程/成绩部分

- 显示内容：这是所选洲际路径的匹配入口区域。
- 使用方法：输入每场比赛的全场进球。如果比赛在全场时打平，选择 PK 胜者来决胜负。
- 结构：本路径示例包含 SF1 和种子决赛，这意味着一支种子队伍会在路径后面进入，而不是从半决赛开始。
- 链接/引用行为：这里输入的结果决定了匹配获胜者、上述路径获胜者以及与该洲际路径获胜者相关的工作簿占位符。

58. 比赛

- 显示内容：识别路径中的每个赛程，如 SF1 和种子决赛。
- 使用方法：仅作为灯具标签/参考。
- 重要提示：种子决赛表示有种子队伍在该阶段加入路径。

59. 家

- 显示内容：显示主队名称和旗帜。
- 关联/引用行为：这些团队源自上述车队列表，并随着路径推进晋升获胜者。
- 重要提示：如果你在路径球队列表中更改了球队名称或旗帜代码，赛程显示可能会在这里反映该更新。

60. HG / AG

- 显示内容：HG 代表主场进球，AG 代表全场客场进球。
- 使用方法：在这些字段的常规赛/全场结束时输入最终比分。
- 重要提示：如果比分平局，仍需在此输入平局全场比分，然后使用 PK 胜者字段来打破平局。

61. 离开

- 显示内容：显示客队队名和旗帜。
- 链接/引用行为：随着淘汰赛进程推进，该字段还会从球队名单和历届获胜者中抽取。

62. PK 获胜者

- 它的作用：记录在比赛结束时，哪支球队通过点球获胜。
- 使用方法：当比赛在全场时有正常胜者时，请留空。只有在需要时才选择 PK 获胜者。

63. 胜者

- 显示内容：显示该单场比赛的胜者。
- 使用方法：此字段反映比赛结果，基于全场得分或所选 PK 胜者。
- 重要提示：上图显示的路径获胜者由本部分已决出的获胜者驱动。

64. 由

- 显示内容：表示比赛的判定方式，例如全场罚球，点球判罚。
- 如何使用：将此作为快速审计/参考字段，确认结果的解决方式。

65. 注释

- 功能：为该夹具或路径结果提供自由备注区域。
- 如何使用它：用它来提醒、背景、不满的笔记，或者你想保留路线的其他评论。

66. 绑定警告/状态信息

- 显示内容：当决胜局仍未打平且尚未选出点球胜者时，左下角的提示会出现。
- 使用方法：把这段时间当作提示，选择那场平局的 PK 获胜者，这样路径才能完全解决。
- 重要提示：在所示示例中，警告指出决赛平局，仍需有点球获胜者才能确定路径胜者。

用户指南 – 组标签页（A-L）

每个小组标签页都包含组徽、比赛编号、比赛日、日期/时间和比分输入字段。积分榜自动计算排名、球队战绩和积分，并设有“由谁决定”栏，解释了平局决胜规则。公平竞赛部分允许手动录入纪律记录以解决平局，比分和国际足联排名也作为进一步的平局决胜标准。图例说明所用缩写。

赛程 / 结果录入



Match	MD	Date/Time (ET)	Home	Away	HG	AG	Result	Played
69	1	2026-06-11 15:00	Mexico	South Africa	73	2	74	75
2	1	2026-06-11 22:00	Korea Republic	Denmark	1	3	1-3	1
25	8	2026-06-18 12:00	Denmark	South Africa	2	0	2-0	1
28	8	2026-06-18 21:00	Mexico	Korea Republic	2	1	2-1	1
53	14	2026-06-24 21:00	Denmark	Mexico	2	2	2-2	1
54	14	2026-06-24 21:00	South Africa	Korea Republic	1	1	1-1	1

图9。小组赛程及结果统计

67. 团体徽章

- 显示内容：左上角的大字母标示当前的组标签页。在所示的例子中，A 表示 A 组。
- 使用方法：把它当作一个快速的视觉标签，这样你总能知道你在编辑或审阅哪个组。
- 重要提示：本节的布局和指导同样适用于从 A 组到 L 组的所有组标签页。

68. 小组赛程组

- 显示内容：这是当前组的赛程参考部分。它显示了安排的小组赛及相关的比赛日/时间参考信息。
- 使用方法：将此部分作为你的日程视图，然后在右侧的分数输入部分输入预测或实际分数。
- 重要提示：在所有组别标签页中，本节引用的分数输入字段均为结果输入表中的蓝色 HG 和 AG 单元格。

69. 比赛

- 显示内容：比赛栏存储了每组比赛的整个工作簿比赛号码。
- 如何使用它：在交叉核对匹配列表标签页或其他涉及特定匹配号码的工作簿区域时，将此作为唯一的固定器物参考。

70. 医学博士

- 显示内容：MD 标注了该场比赛的比赛日。在此布局中，单元格还包含比赛日编号后方的场地名称。
- 如何使用：用它来了解该比赛在小组赛程中的位置以及主办的球场。
- 重要提示：这和 Match 不同。Match 是全球赛程 ID，MD 是小组赛阶段的比赛日参考。

71. 日期/时间（东部时间）

- 显示内容：显示该场比赛的东部时间开球时间。

- 如何使用：用于日程规划，并作为与匹配列表标签对比时的快速参考。

72. 小组赛结果报名部分

- 显示内容：这是所选组队的主要得分表。它显示主队、客队、旗帜、进球、比赛结果文本和比赛状态。
- 使用方法：在每个球场的蓝色 **HG** 和 **AG** 输入单元中输入预测或实际比分。
- 链接/参考行为：这里显示的队名和旗帜由小组设置和工作手册参考数据驱动，这里输入的分数将为以下排名和公平竞赛工作流程提供信息。

73. HG / AG

- 显示内容：HG 代表主场进球，AG 代表客场进球。
- 使用方法：在这两个字段中输入每场比赛的全时比分。
- 重要提示：这些分数记录驱动自动计算的积分榜。

74. 结果

- 显示内容：以紧凑的比分格式显示结果，如 3-2 或 1-1。
- 使用方法：将此作为快速验证字段，以确认输入的结果。

75. 比赛

- 显示内容：表示该比赛是否已被输入并计入小组积分榜。
- 使用方法：把它当作完成检定，这样你能快速看到哪些组队已经有人，哪些还需要输入。

积分榜（自动计算）

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	81
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

图 10。小组积分榜部分

76. 积分组

- 显示内容：本表根据上述比赛比分自动计算当前小组排名。
- 如何使用：用它查看目前领先小组的球队，以及每场比赛后各队的排名。
- 重要提示：此表格从组结果输入部分自动更新。

77. 军衔

- 显示内容：显示各队当前在小组中的排名，从第一名开始。
- 使用方法：用这个查看当前的完赛顺序。
- 重要提示：如果队伍平局，顺序由练习册的平局逻辑决定，“决定者”栏会说明适用了哪条规则。

78. 球队

- 显示内容：显示当前排名顺序的队伍及其旗帜。
- 关联/引用行为：队名和旗帜会从组建/参考数据中提取，并随着结果变化自动重新排序。

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

- 内容：这些栏总结了各队的小组战绩和整体表现。
- 使用方法：横扫整行，查看总出场场次、胜场、平局、负场、进球数、失球数、净胜球数和积分。
- 重要提示：这些数值是根据赛程部分输入的分数自动计算的。

80. 由

- 内容：本栏解释了用来区分平局队伍或确认顺序的决胜规则。
- 如何使用：每当两个或以上团队在表格中出现平级时，将其作为审计字段使用。
- 可能的记号：GD = 净胜球;GF = 进球数;H2H = 单打;FP = 公平竞赛;排名 = 国际足联世界排名;TIE = 在所有可用工作簿决胜条件后仍保持平局。

81. 积分榜传奇

- 说明内容：右侧的图例框定义了表格中主要排名缩写。
- 如何使用它：每当你需要快速提醒每个列标签的含义时，可以参考这个。
- 重要提示：该图例涵盖属性栏，而“决定者”栏还可显示平局判定的注解，如 H2H、FP、RANK 或 TIE。

公平竞赛参赛

Fair Play (manual entry — tie-breaker after Pts/GD/GF)							87
Team	YC	IR	DR	Y+DR	FP Score	FIFA Rank	
Italy							88
South Africa							
Korea Republic					0	22	88
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

图 11。公平竞赛部分

82. 公平竞赛部分

- 显示内容：这是当前组别的手动纪律加权部分。
- 如何使用：当球队在积分、净胜球和进球数后保持平局，或者你想提前预先填写纪律总数时，可以使用此部分。
- 重要提示：这里展示的公平竞赛部分在从 A 到 L 的每个组标签页上遵循相同的结构。

83. 球队

- 显示内容：列出当前小组中的球队旗帜旁。
- 使用方法：将纪律总数输入到与正确球队同一行。

84. YC / IR / DR / Y+DR

- 显示内容：这是每支球队纪律记录的手动输入字段：黄牌、间接红牌（第二黄牌）、直接红牌，以及黄牌加直接红牌。
- 使用方法：当小组需要公平竞赛抢七时，输入最终的公平竞赛计分，或在小组赛阶段逐步统计。
- 重要提示：这些数值为手动录入，不同于上述积分榜，积分榜是根据比赛得分自动计算的。

85. FP 评分

- 显示内容：显示该队纪律总数计算出的公平竞赛得分。
- 使用方法：在积分/净胜球/进球数等平局决胜条件用完后，用它来比较平局球队。
- 重要提示：更好的纪律带来更好的公平竞赛结果。

86. 国际足联排名

- 显示内容：显示球队的 FIFA 世界排名，作为后续的加赛，如果公平竞赛仍无法区分球队。
- 链接/引用行为：此排名作为公平竞赛之后的下一个可用分隔符。

87. 公平竞赛传奇

- 内容：图例框解释了公平竞赛缩写以及可能出现在该部分或周围的特殊平局决胜注。
- 使用方法：请参阅本框，了解 YC、IR、DR、Y+DR、FP、RANK、TIE 和 H2H 的含义。

88. FIFA 深度解析：最终的 Standing 工作流程解决方案

展示了小组排名如何通过积分、净胜球、进球数、对战、公平竞赛和国际足联排名来决定平局。两个场景展示了根据公平竞赛输入不同阶段解决的平局，展示了工作簿如何应用分层平局决胜逻辑，并以“由决定者”标签作为审计轨迹显示。这次深入分析利用假设的平局小组，从比赛比分、自动排名、公平竞赛输入，最后到如果公平竞赛仍未区分剩余球队时的最后后备。示例显示了两种不同的结果：一种是平局必须一直打到 FIFA 排名，另一种是公平竞赛规则的变更会提前终止这一过程。

场景 1 — 原始公平竞赛输入：平局达到 FIFA 排名

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	

图 12. 用于深度分析示例的 B 组比赛比分

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

图 13. 情景 1 排名与公平竞赛价值

第一步——从实际的团体得分开始。

- 灯具图片是所有事情的起点。练习册不从积分榜开始，而是从六场计分小组赛开始。

- 加拿大与意大利 2 比 2 战平，与卡塔尔 0 比 0 战平，与瑞士 1 比 1 战平。这让加拿大队取得了 0 胜 3 平 0 负，3 球失误，3 分总积分。
- 意大利与加拿大 2 比 2 战平，与瑞士 0 比 0 战平，与卡塔尔 0 比 0 战平。这让意大利战绩为 0 胜 3 平 0 负，2 球失 2 球，总积分 3 分。
- 瑞士与卡塔尔 1 比 1 战平，与意大利 0 比 0 战平，与加拿大 1 比 1 战平。这使得瑞士队战绩为 0 胜 3 平 0 负，2 球 2 失，总积分 3 分。
- 卡塔尔与瑞士 1 比 1 战平，加拿大 0 比 0，意大利 0 比 0。这使得卡塔尔目前 0 胜 3 平 0 负，1 球失误，总积分 3 分。

第二步——积分决定第一场平局。

- 四支球队均以正好 3 分结束赛季，因为每支球队都打平了三场比赛。这意味着第一层排序不能分隔任何人。
- 这就是为什么积分榜图片显示四支球队在 Pts = 3 时均持平，W=0，D=3，L=0，双方均为 Pts = 0。
- 此时，用户应预期练习册会继续深入平局决胜逻辑，因为仅凭积分并不能产生干净的 1–4 次序。

第三步——自动计分表仍未确定该组。

- 接下来的自动数值是已计分赛程中已计算出的基于进球的输出：GF、GA 和 GD。
- 加拿大排名为世界级 3，通用联盟 3，大联盟 0。意大利排名为总冠军 2，GA2，GD0。瑞士排名为总决赛 2，GA2，GD0。卡塔尔排名为 GF 第一，GA 第一，GD 零。
- 每支球队的净胜球依然为 0，因此 GD 并未将小组分开。
- 《Goals For》确实形成了一些形态：加拿大在并列小组中拥有最高的总总分，卡塔尔最低，意大利和瑞士则保持相同的总总分。
- 这就是为什么最终排名图看起来已经部分解决但尚未完全确定：加拿大位居中间两对之上，卡塔尔位于中间两对之下，意大利和瑞士仍然并列。

第四步——仔细阅读“决定者”栏目。

- “决定的”栏目并不是整个群体的单一标签。它报告了最终解释该队最终排名的规则，一旦工作簿完成了该链。
- 在情景 1 中，加拿大和卡塔尔展示了 H2H。这告诉用户这些位置是在平分组比较的一对一阶段就解决的。
- 意大利和瑞士显示 RANK。这告诉用户他们的领带在之前的分隔中都保存得足够强，以至于练习册最终不得不用 FIFA 世界排名来完成顺序。
- 这是本例的关键教训：一个最终表可以同时包含多个“Decided By”符号，因为同一组内的不同小连接可能会在不同阶段停止。

步骤 5 — 输入未解决平局的公平竞赛价值。

- 较低的公平竞赛部分是用户在自动排名不足时手动输入纪律总数的地方。在情景 1 中，FP 分数为：加拿大 = -4，卡塔尔 = -5，瑞士 = -3，意大利 = -3。
- 公平竞赛分数接近零比较负的分数更好。所以 -3 比 -4 好，-4 比 -5 好。
- 重要的细节是，在情景 1 中，意大利和瑞士在公平竞赛上仍然持平，因为两者的 FP 得分均为 -3。
- 这意味着公平竞赛仍然不会拆分剩余的未解决对。因此，练习册必须继续深入一步。

第六步——FIFA 排名成为最终的后备。

- 当意大利和瑞士在前几层积分后保持平局，练习册将使用公平竞赛区块中显示的 FIFA 排名值。

- 意大利的 FIFA 排名是 13，瑞士的 FIFA 排名是 18。由于第 13 名排名更强，意大利在最终积分榜上位列瑞士之上。
- 这正是为什么“决定者”栏在情景 1 中显示意大利和瑞士的 RANK 的原因。
- 注意没有发生的事情：意大利更好的公平竞赛或 FIFA 排名并不会让意大利超过加拿大，因为加拿大早在链条中已经被分开成为第一名。后续的后备规则仅在实际平局仍然存在时使用。

情景 1 最终阅读

- 加拿大排名第一，因为平分组比较已经让加拿大在意大利-瑞士问题解决前就领先其他国家。
- 意大利获得第二名，因为与瑞士的剩余比赛一直保持到国际足联排名，而意大利的第 13 排名击败了瑞士的第 18 排名。
- 瑞士排名第三，因为他们输掉了最后一个 FIFA 排名的补给资格，不敌意大利。
- 卡塔尔排名第 4，是因为其排名在并列小组中已经被排在较低位置，这也是为什么卡塔尔的 Decided By 字段显示的是 H2H，而非 FP 或 RANK。

情景二——公平竞赛输入变更：平局现止于公平竞赛

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		

图 14。公平竞赛价值变更后的情景二排名

情景 1 和情景 2 之间发生了什么变化

- 计分的比赛规则完全没有变化。六场比赛的结果与上图完全相同。
- 由于比赛得分未变，自动排名数值也未变：每队仍为 3 分，每队仍为 GD=0，加拿大仍为 GF 第 3，意大利和瑞士仍为 GF 第 2，卡塔尔仍为 GF 第 1。
- 唯一的变化出现在手动输入的公平竞赛部分。在情景 2 中，瑞士的 FP 得分降至-7，而意大利仍为 FP 得分=-3。
- 这一公平竞赛的调整足以提前打破意大利与瑞士的平局。

场景二中工作流程的变化

- 在情景 1 中，意大利和瑞士在公平竞赛后仍持平，因为双方的 FP 得分均为-3。这迫使练习册只能继续到 FIFA 排名。
- 在情景二中，同样的两支球队在公平竞赛阶段不再平局，因为意大利保持在-3，而瑞士降至-7。

- 由于-3 比-7 更好，练习册现在可以在公平竞赛步骤立即解决这对问题。
- 这就是为什么意大利和瑞士在第二张排名图片中的“决定者”栏目从排名变为“FP”。

为什么 Decided By 标签会改变

- 加拿大仍然显示 H2H，卡塔尔仍然显示 H2H，因为他们的排名已经通过之前的并列组比较来解释。
- 只有未解决的意大利-瑞士对会改变行为。在情景一中，这对组合必须一路晋升到 FIFA 等级;在情景 2 中，它会停止在公平竞赛。
- 因此，“Decided By”专栏就像是审计记录。它告诉用户在之前所有检查都已完成或满足后，哪条规则实际上完成了该位置的平局。

这两种情况都是一个重要收获

- 工作簿总是从计分比赛开始，然后建立自动排名，只有在自动积分表仍不足时才使用手动公平竞赛排名，只有当公平竞赛仍保持平局时才会回落到 FIFA 排名。
- 更改公平竞赛的输入并不会改写胜利、平局、进球或积分。它只改变了剩余未解决的球队是在公平竞赛阶段被分拆，还是必须继续进入 FIFA 排名。
- 这就是为什么两张积分榜的图片可能有相同的比赛结果和积分，但意大利和瑞士的最终结果却不同。
- 对于用户来说，最简单的解读规则是：如果仍然平局，先检查公平竞赛区块;如果平局队伍仍然相同，工作簿需要 FIFA 排名来完成排序。

用户指南 - 淘汰赛阶段

涵盖各组中排名最佳的季军，选出八支晋级队伍，基于积分、净胜球、进球数及（包括公平竞赛和国际足联排名）的平局。32 强赛将小组冠军、亚军和晋级季军队伍分组对阵，并标注比分、点球胜者、胜者和备注。示例说明了平局比赛如何由点球获胜者决胜。后期淘汰赛延续了冠军-传播的理念，但本指南仅涵盖最佳季军逻辑和 32 强赛部分。

最佳季军队伍（前 8 名晋级）



Group	FIFA Ranking	Team	Pts	GD	GF	Group Rank	Quality?	Top 8 Qualified 3rd-place teams	Notes
Group A	12	Senegal	4	1	4	90			
Group B	31	Egypt	4	1	4	91			
Group C	40	Paraguay	4	1	4	92			
Group D	28	Algeria	4	0	3	93			
Group E	42	Sweden	4	0	3	94			
Group F	38	Scotland	4	-1	2	95			
Group G	37	Côte d'Ivoire	3	-1	3				
Group H	71	Bosnia & Herzegovina	3	-2	3				
Group I	43	Czech Republic	3	-2	2				
Group J	48	Congo DR	3	-3	2				
Group K	61	Saudi Arabia	3	-4	2				
Group L	73	Ghana	1	-4	1				

图 15。最佳季军资格组

89. 最佳季军队伍栏目

- 数据显示：本表比较了 A 组至 L 组的第三名，决定哪八支球队晋级 32 强。
- 运作方式：表格会从小组赛标签中抽取每组的第三名，然后将所有 12 支季军队伍相互排名。
- 详细工作流程：比较从积分开始，然后是净胜球，再来是进球数。如果在这些可见栏后双方仍持平，工作手册可以继续进入公平竞赛，然后是 FIFA 世界排名，完成排序。
- 重要提示：如果某组的小组标签页上仍有未解决的平局，该块可能会返回未解决平局警告，而非干净的季军队名。

90. 小组 / 国际足联排名 / 季军

- 内容：这些栏标明了球队所属的队伍、球队的 FIFA 世界排名，以及该队目前获得第三名的队伍名称。
- 关联/参考行为：第三名球队从小组赛排名中抽取，FIFA 排名则从该队的国家参考数据中提取。
- 使用方法：请先阅读这些专栏，以确认在资格赛中对比的每组第三名是否正确。

91. 点数 / 性别 / 无障碍

- 显示内容：以下是用于比较 12 支第三名球队的可见排名统计数据——积分、净胜球和进球数。
- 运作方式：这些数值取自与用户得分预测建立的相同小组阶段排名表。
- 重要提示：这是排名流程中可见的部分。如果在 P、GD 和 GF 后仍有两支或以上第三名球队保持平局，工作手册可以继续进入公平竞赛和 FIFA 排名，尽管这些后面的平局决胜项在本摘要块中未单独显示。

92. 集团排名

- 显示内容：这是 12 个小组中每个第三名球队的总排名，从 1 组到 12 组。
- 如何使用它：用它作为最快查看谁当前在资格截止线内、谁在外的方法。

- 重要提示：排名前八的排名获得资格。所以第 1 到第 8 段能晋级，第 9 到第 12 段不会。

93. 合格？

- 显示内容：任何目前排名前八的第三名球队都会显示一个 Q。
- 如何使用：这是资格确认栏。它能立即告诉你该队是否进入了 32 强。
- 重要提示：每当小组得分或平局分数发生变化时，本栏会自动更新。

94. 晋级季军前八名

- 显示内容：本列表仅显示目前获得资格的八支第三名球队。
- 运作方式：一旦球队被标记为合格，就会被复制到该名单中，并自动进入指定的 32 强名额。
- 重要提示：练习册不仅列出了球队。它还利用该资格赛结果将正确的第三名球队送入下方的淘汰赛对阵。

95. 注释

- 显示内容：开放备注区，供任何关于最佳季军资格表的手动评论。
- 如何使用：用它来记录特殊观察、资格优势，或任何你想放在排名栏旁边的自定义笔记。

32 强

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	1E	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	1	1	Japan	2F	Brazil			
77	2026-06-30	17:00	1J	France	2	0	Sweden	3F	France			
78	2026-06-30	13:00	2E	Ecuador	1	2	Norway	2I	Norway			
79	2026-06-30	21:00	1A	Mexico	2	0	Scotland	3C	Mexico			
80	2026-07-01	12:00	1L	England	2	1	Senegal	3I	England			
81	2026-07-01	20:00	1D	United States	2	0	Bosnia & Herzegovina	3B	United States			
82	2026-07-01	16:00	1G	Belgium	2	0	Algeria	3I	Belgium			
83	2026-07-02	19:00	2K	Colombia	2	1	Croatia	2L	Colombia			
84	2026-07-02	15:00	1H	Spain	3	1	Austria	2J	Spain			
85	2026-07-02	23:00	1B	Switzerland	1	0	Egypt	3G	Switzerland			
86	2026-07-03	18:00	1J	Argentina	2	1	Uruguay	2H	Argentina			
87	2026-07-03	21:30	1K	Portugal	2	0	Côte d'Ivoire	3E	Portugal			
88	2026-07-03	14:00	2D	Turkey	2	1	Iran	2G	Turkey			

图 16。32 强组

96. 32 强赛部分

- 内容：这是首轮淘汰赛，小组赛资格赛选手和八支晋级的季军被分入 32 强赛。
- 操作方式：表格根据最终小组排名和上述最佳-第三名资格区块，选出正确的晋级队伍。得分记录完成后，胜者栏决定晋级下一轮。
- 重要提示：本指南仅解释此处展示的 32 强部分，但同样的基本胜者流程贯穿后续淘汰赛。

97. 比赛 / 日期（东部时间） / 时间（东部时间）

- 显示内容：官方比赛号码以及每场 32 强赛的东部时间和开球时间。
- 使用方法：利用这些栏来识别赛程并确认你正在编辑的赛程比赛。

98. 主场时段 / 主队

- 显示内容：主队的源头位置以及目前占据该位置的主队。
- 槽位含义：代码如 1A、2A 或 3D，标识球队的来历。1A 代表 A 组冠军，2A 代表 A 组亚军，3D 代表来自 D 组的第三名。
- 关联/参考行为：队名会自动从小组赛成绩和上述合格的第三名地图中填充。用户在这里不手动输入淘汰参与者。

99. HG / AG

- 显示内容：那场淘汰赛的主场进球和客场进球数。
- 如何使用：根据你如何使用练习册的淘汰预测方法，在这里输入最终的常规赛或加时赛比分。
- 重要提示：如果 HG 和 AG 不同，Winner 栏可以直接从分数中决定胜者。如果 HG 和 AG 战成平手，比赛需通过点球决胜负。

100. 客场队 / 客场名额

- 它显示的内容：客队和将该队放入对阵的插槽来源。
- 使用方法：和主场一起阅读，这样你可以确认表是否拉到了正确的对阵。
- 重要提示：许多客场 32 强名额是合格的季军名额，因此这是前八名第三名排名直接进入淘汰赛的主要位置之一。

101. 胜者

- 它显示的内容：从比赛中晋级的球队。
- 规则如下：如果一方以得分获胜，获胜方单元自动返回该队伍。如果比分平，胜方小组等待点球决胜。
- 重要提示：平局淘汰赛成绩本身并不决定胜负。当 HG 和 AG 持平时，胜者阵地需要 PK 胜者阵地。

102. PK 获胜者

- 显示内容：淘汰赛以比分平局结束时使用的点球边选。
- 使用方法：如果比赛平局，可以选择主队还是客队赢得点球大战。一旦选中该选项，获胜者字段会自动解决。
- 重要提示：只有比赛平局时才需要使用该场地。如果分数未平，获胜者可直接由 HG 和 AG 决定。

103. 注释

- 显示内容：一个笔记栏，用于记录比赛结果的额外背景，尤其是点球细节。
- 如何使用：用它来存储文本，比如点球比分或其他你想保留的自定义笔记。

104. 平局示例：韩国对加拿大

- 例子说明：在第 73 场比赛中，韩国和加拿大在 HG 和 AG 两项指标上均以 2-2 平分秋色。这意味着仅凭比分无法决定胜负。
- 表格的解决方式是：PK 获胜单元设置为 PK 客场，这告诉练习册客队赢得了点球大战。由于加拿大是本场比赛的客队，胜者栏归为加拿大。
- 为什么笔记单元很重要：笔记栏记录了对抢七的手动说明，这里显示为“点球：加拿大 4: 2 韩国”。这为用户提供了可读的审计记录，了解加拿大为何晋级，尽管比赛本身是平局。
- 重要结论：在淘汰赛平局中，比分决定平局，PK 胜者阵容打破平局，胜者阵容反映晋级方。

用户指南——分组布局

提供从 32 强到决赛及季军争夺战的可视化淘汰赛对阵表，自动从淘汰赛阶段抽取球队、得分和获胜者。圆形标题和比赛卡显示球队、旗帜、比分以及来源栏目或获胜者参考。进度线显示了进阶路径。冠军和最终排名框总结了前四名的排名。示例展示了通过点球决出平局淘汰赛如何反映在对阵表的晋级中。



图 17。对阵布局部分

105. 括号布局概述

- 显示内容：这张表格是淘汰赛的视觉对阵图，从 32 强开始，一直到决赛、第三和第四名争夺战，以及最终前四名排名。
- 工作原理：括号布局不是主要的数据录入表。它从淘汰赛阶段的结果中提取球队、获胜者和比分显示，这些结果在工作手册中其他地方已解决，然后以一个干净的锦标赛对阵表格式呈现。
- 重要提示：请把本页看作淘汰赛的视觉展示层。逻辑和结果判定发生在淘汰赛阶段表上，该括号自动反映这些已解决的结果。

106. 圆形头部

- 内容：顶部的标签标识每个淘汰赛阶段——32 强、16 强、四分之一决赛、半决赛和决赛——从左右对齐到中间。
- 使用方法：阅读这些标题，帮助你在对阵表中定位，快速了解每个对局框属于哪一轮。

- 重要说明：布局是对称的。左半球和右半球各自向内输送，朝向中间的决赛。

107. 32 强对阵卡

- 显示内容：每张 32 强卡会显示两支参赛队伍、他们的旗帜、该对决的得分，以及识别各队来源的来源代码。
- 老虎机的含义：1E、3D、2B 或 1C 等代码在这里与淘汰赛阶段表上的含义相同。以 1 开头的代码为小组冠军，2 为小组亚军，3 为该组第三名。
- 链接/引用行为：这些队伍不会在对阵表上手动输入。他们从已决出的淘汰赛对阵中被淘汰，淘汰赛本身取决于最终小组排名和最佳季军晋级表。

108. 比分框与获胜者参考标签

- 显示内容：小计分框显示每场比赛的结果，后期轮次的卡片则使用 W73、W75、W91 或 W100 等标签，以标识该队作为早前比赛的胜者达到该位置。
- 详细逻辑：在 32 强赛中，卡牌显示的是原始的源槽标签，如 1E 或 3D。从后期开始，这些标签会改为“获胜者”称呼。例如，W73 表示“第 73 场比赛的赢家”，因此后面的牌等待第 73 场比赛中已解决的获胜者。
- 使用方法：每当你想追踪哪场早期淘汰赛帮助球队进入下一轮时，就跟随 W 号码的参考。

109. 进展线

- 内容：连接线直观地描绘了获胜者如何从一轮晋级到下一轮。
- 规则：一旦确定了淘汰赛胜者，该队伍将被拉入下一张卡，淘汰赛路径在视觉上就完整了。如果之前的匹配未解决，后续分支可能保持不完整或等待该之前的结果。
- 重要的结论是：这些行本身并不会决定什么——它们只是显示练习册已经根据淘汰结果确定的进程。

110. 决赛/冠军表现

- 显示内容：中心区域突出显示冠军赛结果。它包括冠军和亚军的决赛盒、冠军展示，以及视觉上标示冠军的大型冠军头衔。
- 规则：作为冠军的队伍将获得最终盒。在这张截图中，法国被标为 2026 年冠军，因为法国在决赛中击败了阿根廷。
- 重要提示：本节是敲除工作流程的视觉终点。一旦最终结果确定，冠军名称、冠军旗帜和头衔显示会相应更新。

111. 第三名和第四名包厢

- 内容：本框显示两支半决赛失利者之间的独立附加赛，以决定谁获得第三名和第四名。
- 规则：该箱子中的参与者自动从半决赛失败者中抽选。他们的成绩与决赛分开决出，不影响第一名或第二名。
- 重要说明：在所示的例子中，西班牙击败英格兰，因此西班牙被记录为第三名，英格兰第四名。

112. 最终排名盒

- 内容：本摘要框按顺序列出了最终四名的比赛排名：第 1、第 2、第 3 和第 4。
- 工作原理：工作簿会自动根据最后两个中心结果填满该框。冠军成为第一名，决赛失败者成为第二名，第三名成为第三名，第三名成为第四名。
- 使用方法：使用此框作为比赛结果的最快最终总结，无需扫描整个对阵表。

113. 平局带入淘汰赛的示例：韩国对加拿大

- 示例所示：在 32 强左侧，韩国和加拿大战成 2-2 平。单凭这个分数并不能告诉你谁晋级了。
- 括号如何视觉上判定：在下一轮标有 W73 和 W75 的卡中，加拿大出现在 W73 插槽中。这意味着练习册已经确定加拿大是第 73 场比赛的胜者，并推动加拿大进入 16 强淘汰赛阶段。
- 这很重要的原因：这证明了淘汰赛布局反映了淘汰赛阶段表中的淘汰决策逻辑。实际上，PK 获胜者选拔打破了平局，这里的对阵图仅显示了该决定后最终晋级结果。
- 重要结论：当对阵表显示平时，使用下一轮排名确认晋级者。赛程布局显示已确定的路径，尽管实际的点球判决是在淘汰赛阶段的表格上输入的。