# 实时比分事件

最后更新：2019-01-19 18:13更新日志

### 接口描述

用于获取正在进行中的比赛里即时发生的比赛事件

### 限制说明

频率限制: 1次/每秒

建议更新频率：15秒/次

### 请求说明

接口URL: /data-service/csgo/battle/live?match\_id={赛事ID}&map\_name={地图名称}

请求方式: GET

返回类型: JSON

### 请求参数

| 参数名称 | 含义 | 说明 | 是否必填 |
| --- | --- | --- | --- |
| match\_id | 赛事ID | long | 是 |
| map\_name | 地图名称 | string | 是 |

### 返回说明

| 字段 | | 字段类型 | 含义 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| counter\_terrorist\_team\_id | | long | CT方战队ID |  |
| counter\_terrorist\_team\_name | | string | CT方战队名称 |  |
| counter\_terrorist\_team\_score | | int | CT方战队得分 |  |
| terrorist\_team\_id | | long | T方战队ID |  |
| terrorist\_team\_name | | string | T方战队名称 |  |
| terrorist\_team\_score | | int | T方战队得分 |  |
| map\_name | | string | 地图名称 |  |
| is\_frozen | | boolean | 是否冻结 |  |
| is\_bomb\_planted | | boolean | 炸弹是否放置 |  |
| current\_round | | int | 当前轮次 |  |
| match\_id | | long | 比赛ID |  |
| counter\_terrorist\_players | | list | CT方队员数据 |  |
|  | player\_id | long | 玩家ID |  |
| player\_name | string | 玩家名称 |  |
| player\_nick | string | 玩家昵称 |  |
| kill\_count | int | 杀人数 |  |
| death\_count | int | 死亡数 |  |
| assist\_count | int | 助攻数 |  |
| damage\_average | double | 轮均伤害 |  |
| is\_alive | boolean | 是否存活 |  |
| has\_defuse\_kit | boolean | 是否有拆弹工具 |  |
| has\_helmet | boolean | 是否有头盔 |  |
| has\_kevlar | boolean | 是否有防弹衣 |  |
| money | int | 金钱数 |  |
| hp | int | 血量 |  |
| weapon | string | 主武器 |  |
| flash\_assist\_count | int | 闪光弹助攻数 | 该字段下面的字段数据高级属性，不一定有数据 |
| kast | double | KAST | KAST=kill assist survive trade 也就是 杀敌、助攻、存活、人数互换。指的是该选手完成这四项指标中任意一项的回合数与总回合数的比率。这个“人数互换”就是指选手死后不论造成伤害的多少，只要能使队友在短时间内将敌方杀死即可。举例来说就是队伍的突破手用生命拉出了一片天，就算他没重伤敌人，只要队友抓住时机补枪完成人数互换，突破手就算“换人成功”。由此我们可以得知，KAST比率越高，表示这名选手对团队贡献的效率越高。 |
| entry\_kill | int | 首杀次数 |  |
| entry\_death | int | 首次死亡次数 |  |
| clutches\_win\_count | int | 残局胜利数 |  |
| multi\_kill\_round\_num | int | 多杀轮次数（一轮中杀人数超过1） |  |
| terrorist\_players | | list | T方队员数据 |  |
| counter\_terrorist\_round\_history\_first\_half | | list | CT方上半场胜利记录 | lost：输；  CTs\_win：CT方获胜；  Terrorists\_Win：T方获胜；  Target\_Bombed：炸弹爆炸；  Bomb\_Defused：炸弹拆除；t  arget\_saved：解救人质 |
|  | type | string | 胜利类型 |  |
| round | int | 轮次 |  |
| surviving\_player\_num | int | 剩余队员数量 |  |
| counter\_terrorist\_round\_history\_second\_half | | list | CT方下半场胜利记录 | lost：输；  CTs\_win：CT方获胜；  Terrorists\_Win：T方获胜；  Target\_Bombed：炸弹爆炸；  Bomb\_Defused：炸弹拆除；  target\_saved：解救人质 |
| terrorist\_round\_history\_first\_half | | list | T方上半场胜利记录 | lost：输；  CTs\_win：CT方获胜；  Terrorists\_Win：T方获胜；  Target\_Bombed：炸弹爆炸；  Bomb\_Defused：炸弹拆除 |
| terrorist\_round\_history\_second\_half | | list | T方下半场胜利记录 | lost：输；  CTs\_win：CT方获胜；  Terrorists\_Win：T方获胜；  Target\_Bombed：炸弹爆炸；  Bomb\_Defused：炸弹拆除 |