## movement.json(movement\_refined\_shot\_clock.json) 数据结构说明

[

{

"period": 1, # 比赛的第几节，常规比赛共计四节，加时赛依次以5,6,7...计

"game\_clock": 686.0, # 该节剩余时间，一节共12分钟

"shot\_clock": 20.43, # 本次进攻回合，进攻方剩余进攻时间。一个进攻回合的进攻时间为24分钟

"ball\_position": [ # 球的三维坐标信息

47.65997, # 球的X轴坐标，篮球场内范围为0-94，可超出该边界

14.1199, # 球的Y轴坐标，篮球场内范围为0-50，可超出该边界

2.83133, # 球的Z轴坐标，X,Y,Z均以英尺为单位

"C8" # 球所在X,Y轴坐标对应的球场分区，详见球场分区解释文件

],

"player\_position": [ # 所有球员的位置坐标信息，长度固定为10

[

1610612765, # 球员所在球队id

101141, # 球员id

75.22676, # 球员的X轴坐标

29.09271, # 球员的Y轴坐标

"A3" # 球员所在X,Y轴坐标对应的球场分区，详见球场分区解释文件

],

...

],

"ball\_status": "holding",

# 一个possesion被定义为从表开始计时且进攻方球员持球开始，到发生投射/失误/犯规等事件结束

# 'ball\_status' 表示当前时刻球的状态，包括以下几种分类

# "out\_of\_possesion": 当前时刻不在进攻回合时间内，例如回合开始/结束的暂停时间

# "out\_of\_control": 进攻时间内，球不受球员控制的状态，例如所有非传球情况下的脱手

# "holding": 球被某一名进攻方球员控制

# "shot": 此刻球被投射出手

# "turnover": 此刻发生失误

# "s.foul": 此刻发生投篮犯规，event\_player表示被犯规的进攻方球员

# "foul": 此刻发生一般犯规，event\_player表示被犯规的进攻方球员

# "give pass": 此刻持球者传球，event\_player表示传球的进攻方球员

# "passing": 球处于"give pass" 到 "get pass"之间的飞行状态

# "get pass": 此刻持球者接球，event\_player表示接球的进攻方球员

"event\_player": 203526 # 与事件直接相关的球员id

},

...

]

## metadata.json 数据结构说明

{

"gameid": "0021500007", # 比赛id

"gamedate": "2015-10-28", # 比赛日期

"event\_id": 1, # 事件(回合)id

"home": { # 主队信息

"name": "Detroit Pistons", # 主队队名

"teamid": 1610612765, # 主队id

"abbreviation": "DET", # 主队队名缩写

"players": [ # 主队球员信息，一般不超过15人

{

"lastname": "Drummond", # 球员姓名

"firstname": "Andre",

"playerid": 203083, # 球员id

"jersey": "0", # 球员背号

"position": "C" # 球员场上位置: C-中锋 G-后卫 F-前锋

},

...

]

},

"visitor": { # 客队信息

"name": "Utah Jazz",

"teamid": 1610612762,

"abbreviation": "UTA",

"players": [

{

"lastname": "Ingles",

"firstname": "Joe",

"playerid": 204060,

"jersey": "2",

"position": "F"

},

...

]

},

"period": 1, # 第几节

"start\_time": 707, # 回合开始时间(粗略)

"end\_time": 689, # 回合结束时间(粗略)

"visitor\_score": 2, # 回合开始前客队得分

"home\_score": 0, # 回合开始前主队得分

"offensive\_team": "home", # 当前回合进攻方球队

"terminal\_player": "202694", # 执行如投射/失误/被犯规等事件的球员id，这些事件一般表示一个回合的结束

"defensive\_player": "", # 被盖帽/犯规时，执行盖帽/犯规的防守方球员id

"event\_result": "turnover&", # 当前回合的结果描述,用&分割不同类型的结果

# 2pt shot/3pt shot: 2分/3分出手

# miss/made: 2分/3分出手投失/命中

# turnover: 失误

# s.foul: 被投篮犯规，需要执行罚球

# free throw A of B: 罚球B次，命中A次

# 一个possesion被定义为从表开始计时且进攻方球员持球开始，到发生投射/失误/犯规等事件结束

"possession\_start\_index": -1,# possesion开始时刻在movement.json文件中的index

"possession\_end\_index": -1 # possesion结束时刻在movement.json文件中的index

}

## 球场分区说明

