



F24: Tài liệu phụ lục nguồn cấp dữ liệu

Thông tin bổ sung cho F24

Phụ lục 1 - các loại sự kiện	1
Phụ lục 2 - các loại định tính	4
Phụ lục 3 - các truy vấn hữu ích	16
Phụ lục 4 - hỗ trợ và giải thích keypass	19
Phụ lục 5 - thẻ <Event>	20
Phụ lục 6 - cách xóa các sự kiện	21
Phụ lục 7 - cách các sự kiện được chỉnh sửa / sửa đổi	22
Phụ lục 8 - định nghĩa kết quả	23
Phụ lục 9 - các vòng loại liên quan	25
Phụ lục 10 - danh sách ID kỳ	27
Phụ lục 11 - điều phối sân và hướng chơi	27
Phụ lục 12 - phối hợp giữa Goalmouth	28
Phụ lục 13 - các vùng cao độ	29
Phụ lục 14 - các vị trí chơi	30

Nội dung

Phụ lục 1 - các loại sự kiện

Các loại sự kiện

Bảng sau nêu chi tiết các loại sự kiện được sử dụng trong nguồn cấp dữ liệu F24:

Đếm id nt	Tên	Sự mô tả
1 lần	vượt qua	Bất kỳ đường chuyển nào được thực hiện từ cầu thủ này sang cầu thủ khác - đá phạt, phạt góc, ném biên, phát bóng và kiến tạo
2 đường chuyển	việt vị	Cố gắng chuyển bóng cho một cầu thủ đang ở trong thế việt vị
3 Tiếp nhận		Cố gắng rê bóng qua đối thủ (ngoại trừ khi vòng loại 211 có mặt vì đây là 'overrun' và không phải lúc nào cũng là một sự kiện đầu tay đôi)
4 phạm lỗi		Sự kiện này được hiển thị khi phạm lỗi dẫn đến quả phạt trực tiếp
5 Hết		Được hiển thị mỗi khi bóng bay ra khỏi cuộc chơi để thực hiện quả ném biên hoặc phát bóng lên
6 Quả phạt góc	được hưởng	quả phạt góc không thực hiện được
7 tắc bóng		Tackle = giành được bóng của đối phương - Kết quả 1 = giành được và giữ lại quyền sở hữu hoặc không tiếp tục thi đấu, 0 = giành được bóng nhưng không giành được bóng
8 Đánh chặn		Khi một cầu thủ chặn bất kỳ đường chuyển nào giữa các cầu thủ đối phương và ngăn bóng đến mục tiêu. Không thể là một giải phóng mặt bằng.
9 Doanh thu		Lỗi không bắt buộc / mất quyền sở hữu - tức là kiểm soát bóng không tốt - KHÔNG CÒN SỬ DỤNG ĐƯỢC (Đã thay thế bằng Chạm không thành công + Chạy quá tốc)
10 Lưu		Thủ môn sự kiện; cứu một cú sút vào khung thành. Cũng có thể là một sự kiện dành cho người chơi ngoài sân với vòng loại 94 cho cú sút bị chặn
11 Yêu cầu		Thủ môn sự kiện; bắt một quả bóng chéo
12 Giải phóng mặt bằng		Cầu thủ đang bị áp lực đánh bóng ra khỏi khu vực phòng thủ hoặc / và không chơi được
13 cô		Bất kỳ cú sút nào vào khung thành đi rộng hoặc vượt qua khung thành
14 Bại		Bất cứ khi nào bóng chạm khung thành
Đã cố gắng 15 lần	được lưu	Cú đánh được lưu - sự kiện này dành cho người chơi đã thực hiện cú sút. Vòng loại 82 có thể được thêm vào cho cú sút bị chặn.
16 Mục tiêu		Tất cả các mục tiêu
Đếm id nt	Tên	Sự mô tả
17 thẻ		Đặt chỗ; sẽ có vòng loại màu đỏ, vàng hoặc vàng thứ 2 cộng với một lý do
18 người chơi tắt		Người chơi bị thay ra khỏi sân
19 Người chơi trên		Cầu thủ vào sân thay người
20 cầu thủ đã giải nghệ		Cầu thủ buộc phải rời sân vì chấn thương và đội không còn quyền thay thế
21 người chơi trả về		Cầu thủ trở lại sân cỏ

22	Cầu thủ trở thành thủ môn	Khi một cầu thủ ngoài sân phải thay thế thủ môn
23	Thủ môn trở thành cầu thủ	Nếu thủ môn trở thành một cầu thủ ngoài sân
24	Điều kiện thay đổi	Thay đổi điều kiện chơi
25	Thay đổi chính thức Trọng tài	tài hoặc trọng tài biên được thay thế
27	Bắt đầu trì hoãn	Được sử dụng khi trận đấu ngừng thi đấu chẳng hạn như chấn thương của cầu thủ
28	Chậm trễ kết thúc	Được sử dụng khi hết thời gian dừng và tiếp tục chơi
30	Kết thúc	Kết thúc giai đoạn trận đấu
32	Bắt đầu	Bắt đầu khoảng thời gian đối sánh
34	Đội thành lập	Đội hình đội ngũ; vòng loại 30, 44, 59, 130, 131 sẽ hiển thị đội hình và đội hình của người chơi
35	Người chơi đã thay đổi vị trí	Người chơi di chuyển đến một vị trí khác nhưng đội hình vẫn như cũ
36	Người chơi đã thay đổi số áo	Cầu thủ buộc phải thay đổi số áo, vòng loại sẽ hiển thị số mới
37	Kết thúc Bộ sưu tập	Sự kiện 30 báo hiệu kết thúc một nửa. Điều này báo hiệu kết thúc trận đấu và do đó thu thập dữ liệu.
38	Temp_Goal	Mục tiêu đã xảy ra nhưng nó đang chờ các vòng loại chi tiết bổ sung từ Opta. Sẽ thay đổi thành sự kiện 16.
39	Temp_Attempt	Đã xảy ra sút vào khung thành nhưng đang chờ các vòng loại chi tiết bổ sung từ Opta. Sẽ chuyển sang sự kiện 15.
40	Thay đổi hình thành	Đội thay đổi đội hình
41	Cú đấm	Thủ môn sự kiện; bóng được đấm rõ ràng
42	Kỹ năng tốt	Một cầu thủ thể hiện kỹ năng tốt với bóng - chẳng hạn như bước qua hoặc bắt bóng - KHÔNG CÒN ĐƯỢC SỬ DỤNG
43	Sự kiện đã xóa	Sự kiện đã bị xóa - sự kiện sẽ vẫn như ban đầu với cùng một ID nhưng sẽ được gửi lại với loại được thay đổi thành 43.
44	trên không	Đầu tay đôi trên không - 50/50 khi bóng ở trên không - kết quả sẽ thể hiện cuộc đấu tay đôi thắng hay thua
Đêm id nt	Tên	Sự mô tả
45	Thử thách	Khi một cầu thủ không giành được bóng khi đối phương lừa bóng qua họ thành công
47	Thẻ bị hủy bỏ	Điều này có thể xảy ra sau trận đấu nếu trọng tài hủy bỏ thẻ mà anh ta đã thưởng
49	Thu hồi bóng	Đội giành được bóng và giữ thành công ít nhất hai đường chuyền hoặc một lối chơi tấn công
50	bị loại	Cầu thủ bị tắc bóng thành công và mất quyền sở hữu bóng

51	Lỗi	Sai lầm của cầu thủ làm mất bóng. Dẫn đến một cú sút hoặc các bàn thắng như được mô tả với vòng loại 169 hoặc 170
52	Sự kiện đón Thủ môn; nhặt bóng	
53	Thập tự giá không được xác nhận	Thủ môn sự kiện; bắt chéo không thành công
54	Mẹ	Thủ môn sự kiện; đi ra và che bóng trong hộp giành quyền sở hữu
55	Khiêu khích việt vị	Được trao cho hậu vệ cuối cùng khi đưa ra quyết định việt vị đối với một kẻ tấn công
56	Khiên bóng opp	Hậu vệ sử dụng cơ thể của mình để che chắn quả bóng khỏi đối phương khi nó lăn ra khỏi cuộc chơi
57	Ném biên phạm lỗi	Thực hiện quả ném biên không chính xác dẫn đến quả ném biên được trao cho đội đối phương
58	Quả phạt đền phải đối mặt	Thủ môn sự kiện; hình phạt của đội đối lập
59	Thủ môn quét bóng Khi thủ môn băng ra khỏi đường biên của anh ta và / hoặc ra khỏi vòng cấm của anh ta để phá bóng	
60	Cơ hội bị bỏ lỡ	Được sử dụng khi một cầu thủ không thực sự sút vào khung thành nhưng ở vị trí thuận lợi để ghi bàn và chỉ nhận một đường chuyền trượt
61	chạm bóng	Được sử dụng khi một cầu thủ chạm bóng không tốt và mất quyền sở hữu. Kết quả 1 - bóng trúng người chơi một cách không chủ ý. Kết quả 0 - Cầu thủ không chế bóng không thành công.
63	Temp_Save	Một sự kiện cho biết đã lưu nhưng không có đầy đủ chi tiết. Sự kiện 10 sẽ diễn ra ngay sau đó với đầy đủ thông tin chi tiết.
64	Tiếp tục	Trận đấu tiếp tục vào một ngày mới sau khi bị bỏ dở giữa trò chơi.
65	Quyết định trọng tài khó hiểu	Mọi quan điểm chính hoặc lỗi do trọng tài đưa ra - quyết định sẽ được giao cho đội liên quan

Phụ lục 2 - các loại định tính

Các loại vòng loại

Các bảng này đánh dấu danh sách các thuộc tính sigfier_id mà chúng tôi đưa vào nguồn cấp dữ liệu này.

Một phụ lục sau đó trình bày chi tiết danh sách các thuộc tính sigfier_id mà bạn có thể mong đợi một cách hợp lý để xem đối với type_id được liên kết.

Các bảng sau trình bày chi tiết các vòng loại mà bạn sẽ thấy trong F24:

Sự kiện ID Pass		Giá trị	Mô tả - LIÊN KẾT VỚI SỰ KIỆN LOẠI 1
1	quả bóng dài		Chuyền dài trên 35 thước
2	chữ thập		Một quả bóng được phát từ những khu vực rộng vào trong vòng cấm
3	đánh đầu		Đường chuyền được thực hiện bằng đầu của một cầu thủ
4	Qua bóng		Bóng được phát cho cầu thủ thực hiện một đợt tấn công để tạo cơ hội ghi bàn



5	Quả phạt được thực hiện		Bất kỳ quả đá phạt nào; trực tiếp hoặc gián tiếp
6	Quả phạt góc		Tất cả các góc. Tìm vòng loại 6 nhưng không tính vòng loại 2 cho các góc gần
7	Cầu thủ bị bắt việt vị	ID người chơi	Cầu thủ đã ở trong thế việt vị khi đường chuyền được thực hiện.
8	Mục tiêu không được phép		Đường chuyền dẫn đến bàn thắng không được phép vì phạm lỗi hoặc việt vị
106	Đường chuyền tấn công		Một đường chuyền của đối phương ở nửa sân
107	Ném biên		Ném biên được thực hiện
140	Vượt qua Kết thúc X	0-100	Tọa độ cao độ x cho điểm cuối của đường chuyền - Xem Phụ lục 5
141	Vượt qua Kết thúc Y	0-100	Tọa độ cao độ y cho điểm cuối của đường chuyền - Xem Phụ lục 5
155	Sút mê		Vượt qua bị mê vào không khí
156	Sa thải		Chuyền nơi cầu thủ đặt bóng vào đường chạy của đồng đội
157	Khởi chạy		Đường chuyền được phát từ nửa sân của một cầu thủ trở lên đối với các cầu thủ phía trước. Nhắm vào một khu vực hơn là một người chơi cụ thể
Chương 168			Chuyền nơi một cầu thủ "hất" bóng về phía trước bằng đầu của họ
Sự kiện ID Pass Giá trị Mô tả - LIÊN KẾT VỚI SỰ KIỆN LOẠI 1			
Chương 195	rút lui		Cầu thủ trong vòng cấm của đối phương đến đường biên và chuyền (cắt) bóng ngược lại cho đồng đội
196	Đổi chỗ chơi		Bất kỳ đường chuyền nào đi qua vùng trung tâm của sân và có chiều dài lớn hơn 60 trên trục y của sân
210	Hỗ trợ		Đường chuyền là một hỗ trợ cho một cú sút. Sau đó, kiểu sút quyết định đó là một pha kiến tạo hay chỉ là một đường chuyền chính.
212	Chiều dài	Động - sân cỏ	Chiều dài ước tính mà quả bóng đã đi được trong sự kiện liên quan.
213	góc	0 đến 6,28 (Radian)	Góc của quả bóng di chuyển trong một sự kiện so với hướng của trò chơi. Được hiển thị bằng radian.
218	lần hỗ trợ thứ 2		Đường chuyền được coi là pha kiến tạo thứ 2 - tạo cơ hội cho một cầu thủ khác hỗ trợ ghi bàn
219	Người chơi trên cả hai bài đăng		Được chỉ định cho sự kiện 6 chỉ ra rằng có những cầu thủ phòng ngự ở cả hai trụ khi một quả phạt góc được thực hiện
220	Người chơi ở bài gần		Được chỉ định cho sự kiện 6 chỉ ra rằng có một cầu thủ phòng ngự chỉ ở gần cột dọc khi một quả phạt góc được thực hiện
221	Người chơi ở phía xa		Được chỉ định cho sự kiện 6 chỉ ra rằng có một cầu thủ phòng ngự chỉ ở phía xa khi quả phạt góc được thực hiện
222	Không có người chơi nào trên bài đăng		Được chỉ định cho sự kiện 6 cho thấy không có cầu thủ phòng ngự nào ở cả hai trụ khi quả phạt góc được thực hiện
Chương 223			Quả phạt góc được đưa vào khung thành đối hướng tới khung thành

Chương 224		Quả phạt góc được đưa vào khu vực cấm địa đi chệch khung thành
225 Thăng		Quả phạt góc được đưa vào vòng cấm với một đường bay thẳng của bóng

Phần cơ thể ID	Giá trị	Sự mô tả
15 đầu		Bất kỳ sự kiện nào mà người chơi sử dụng đầu của họ, chẳng hạn như một cú sút hoặc một pha cản phá
72 Thuận chân trái		Cầu thủ sút bằng chân trái
20 Thuận chân phải		Cầu thủ sút bằng chân phải
21 Phần cơ thể khác		Cú đánh không qua đầu hoặc chân của người chơi, ví dụ như đầu gối hoặc ngực

Mô tả - LIÊN KẾT VỚI CÁC LOẠI SỰ KIỆN 13, 14, 15, 16			
Mẫu ID của các giá trị chơi			
22 Chơi thường xuyên			Bắn trong khi chơi mở trái ngược với từ một trận đấu cố định
23 Giải lao nhanh			Cú đánh xảy ra sau một tình huống phá vỡ nhanh
24 Bộ mảnh			Cú sút xảy ra từ một quả đá phạt chéo góc
25 Từ góc			Cú sút xảy ra từ một góc
26 đá phạt			Cú sút xảy ra trực tiếp từ một quả đá phạt
96 Tình huống phạt góc			Chuyển hoặc bắn sự kiện trong tình huống góc. 25 được sử dụng khi mục tiêu là trực tiếp từ quả phạt góc, 96 liên quan đến pha tấn công thứ hai.
97 Trực tiếp miễn phí			26 sẽ được sử dụng để sút trực tiếp từ một quả đá phạt trực tiếp. 97 chỉ được sử dụng với Opta GoalData (hệ thống trò chơi 4) nhưng không sử dụng với dữ liệu đầy đủ.
112 tranh giành			Mục tiêu là nơi có một cuộc tranh giành bóng và hàng thủ có cơ hội phá bóng
160 Bộ ném vào			Cú sút đến từ một quả ném biên
29 được hỗ trợ			Cho biết rằng đã có một đường chuyền (hỗ trợ) từ một cầu thủ khác để tạo cơ hội ghi bàn
154 Hỗ trợ có chủ ý			Sút từ một pha hỗ trợ có chủ đích tức là Cầu thủ hỗ trợ thực hiện đường chuyền, không lệch hướng, v.v.
55 ID sự kiện liên quan Event_id			Điều này sẽ xuất hiện cho các mục tiêu hoặc cú sút, event_id liên quan sẽ là của hỗ trợ và do đó hiển thị ID cầu thủ hỗ trợ
216 ID sự kiện liên quan thứ hai		Event_id	Nếu đã có pha kiến tạo thứ 2, tức là đường chuyền tạo cơ hội cho cầu thủ thực hiện pha kiến tạo. MLS và Bundesliga 1 & 2 của Đức.

Mô tả - LIÊN KẾT VỚI CÁC LOẠI SỰ KIỆN 13, 14, 15, 16			
TÔI	Bắn Người mô tả	Giá trị	
9 hình phạt			Khi nỗ lực về mục tiêu là một quả phạt đền. CŨNG được sử dụng trong loại Sự kiện 4 để chỉ ra một quả phạt đền đã được trao

28 Bàn	phản lưới nhà		Bàn thắng phản lưới nhà. Lưu ý: Sử dụng tọa độ nghịch đảo của vị trí mục tiêu
113	Mạnh mẽ		Cú đánh chủ quan được xếp vào loại mạnh
114	Yếu		Cảnh quay bị xếp loại chủ quan là yếu
115	Tăng		Ảnh đang bay lên trong không trung
116	Nhúng		Ảnh đang lao xuống đất
117	Lob		Cú sút là một nỗ lực của người tấn công để đưa bóng qua thủ môn và đi vào khung thành
120	Rẽ sang trái		Sút lệch sang trái - từ góc nhìn của kẻ tấn công
Chương 121	rẽ phải		Sút lệch sang phải - từ góc độ kẻ tấn công
122	Chuyển hướng Di chuyển		Chụp chuyển hướng theo nhiều hướng
133	Lệch		Cú đánh chệch hướng người chơi khác
Chương 136	cảm động thủ môn		Mục tiêu nơi thủ môn chạm được vào bóng khi nó đi vào trong
137	thủ môn được lưu		Sút xa hoặc qua khung thành nhưng vẫn bị thủ môn thu / cản phá với sự kiện loại 15
Chương 138	đồ gỗ		Bất kỳ cú sút nào trúng cột dọc hoặc xà ngang
153	Không phải đồng mục tiêu trong quá khứ		Cú sút trượt không vượt qua vạch vôi
Chương 214:	Cơ hội lớn		Các nhà phân tích của Opta coi cú sút là một cơ hội tuyệt vời để ghi bàn - rõ ràng cơ hội dứt điểm, ví dụ: 1-1
215	Chơi cá nhân		Cầu thủ tự tạo cơ hội sút, không cần hỗ trợ. Ví dụ như anh ta rê bóng để tạo khoảng trống cho mình và sút.
Bắn			
TÔI	Người mô tả	Giá trị	Mô tả - LIÊN KẾT VỚI CÁC LOẠI SỰ KIỆN 13, 14, 15, 16
217	lần thứ 2 hỗ trợ		Chỉ ra rằng cú sút này đã có một đường chuyền quan trọng để tạo cơ hội cho đường chuyền dẫn đến bàn thắng
228	Cú sút của chính mình bị chặn		Người chơi chặn một cú tấn công không chủ ý từ đồng đội của họ

Vị trí bắn			
TÔI	Người mô tả	Giá trị	Sự mô tả
16	Trung tâm hộp nhỏ		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
17	Hộp trung tâm		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
18	Hỏi utofbox - trung tâm		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
19	trung tâm 35+		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
60	Hộp nhỏ bên phải		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
61	Hộp nhỏ bên trái		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
62	Hộp sâu bên phải		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
63	Khung bên phải		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
64	Hộp bên trái		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
65	Hộp sâu bên trái		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
66	Ngoài sâu bên phải		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
67	Ngoài hộp-bên phải		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
68	Hết hộp bên trái		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
69	Ngoài sâu bên trái		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
70	35+ đứng		Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
Còn lại 71 35+			Khu vực của sân - Xem phụ lục 7
73	Còn lại		Đánh vào cột bên trái hoặc bỏ lỡ bên trái
74	Cao		Đánh trúng xà ngang hoặc trượt qua
75	Đứng		Đánh đúng bài hoặc bỏ lỡ bên phải
76	Thấp bên trái		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
Vị trí bắn			
TÔI	Người mô tả	Giá trị	Sự mô tả
77	Cao bên trái		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
78	Trung tâm thấp		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
79	Trung tâm cao		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
80	Thấp bên phải		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
81	Cao bên phải		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
82	bị chặn		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
83	Đóng bên trái		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
84	Đóng bên phải		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
85	Đóng cao		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
86	Đóng trái và cao		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6

87	Đóng bên phải và cao		Khu vực của khung thành - Xem phụ lục 6
100	Sáu thước Anh bị chặn		Cú sút bị chặn trên vạch 6 yard
101	Đã lưu ngoài dòng		Cú sút được lưu trên vạch vôi
102	Mục tiêu miệng y phối hợp	0-100	Y Phối hợp vị trí của một cú sút vượt qua vạch vôi khung thành - xem Phụ lục 4
103	Mục tiêu miệng z phối hợp	0-100	Z Phối hợp độ cao tại đó một cú sút đi qua vạch đích - xem Phụ lục 4
146	Bị chặn x phối hợp	0-100	Tọa độ cao độ x cho nơi một cú đánh bị chặn
147	Bị chặn y phối hợp	0-100	Tọa độ cao độ y cho nơi một cú đánh bị chặn

Phạm lỗi & thẻ		Mô tả - LIÊN KẾT VỚI SỰ KIẾN LOẠI 4 ngoại trừ thẻ	
TÔI	Sự kiện	Giá trị	
10	tay		bóng ném
11	Vi phạm 6 giây		Thủ môn đã giữ bóng lâu hơn 6 giây dẫn đến một quả đá phạt
12	Trò chơi nguy hiểm		Phạm lỗi do chơi nguy hiểm
13	phạm lỗi		Tất cả các lỗi phạm lỗi
31	Thẻ vàng		Cầu thủ bị thẻ vàng
32	Màu vàng thứ hai		Cầu thủ nhận thẻ vàng thứ 2 tự động dẫn đến thẻ đỏ
33	thẻ đỏ		Cầu thủ nhận thẻ đỏ thẳng
34	Lạm dụng trọng tài		Thẻ hiển thị cho cầu thủ vì lạm dụng trọng tài
35	Đối số		Thẻ hiển thị cho người chơi do có đối số
36	Chiến đấu		Thẻ hiển thị cho người chơi vì họ tham gia vào một cuộc chiến
37	Lãng phí thời gian		Thẻ hiển thị cho người chơi vì lãng phí thời gian
38	Ăn mừng quá mức		Thẻ hiển thị cho cầu thủ vì ăn mừng bàn thắng quá mức
39	Tương tác đám đông		Thẻ hiển thị cho người chơi vì có liên hệ hoặc giao tiếp với đám đông
40	Lý do khác		Thẻ hiển thị không rõ lý do
95	Đường chuyển trở lại		Đá phạt được trao cho một đường chuyển bất hợp pháp cho thủ môn được thu vào tay hoặc nhặt
132	Lặn		Đá phạt trực tiếp hoặc sự kiện thẻ; người chơi bị phạt vì mô phỏng
158	Vi phạm dai dẳng		Thẻ hiển thị cho cầu thủ vì phạm lỗi dai dẳng
159	Ngôn ngữ phạm lỗi và lăng mạ		Thẻ hiển thị cho người chơi sử dụng ngôn ngữ xấu
Chương 161			Thẻ hiển thị cho cầu thủ di chuyển trong vòng 10 mét từ quả đá phạt của đối phương
162	Rời khỏi sân		Thẻ hiển thị cho cầu thủ rời sân mà không được phép
163	Nhập trường		Thẻ hiển thị cho cầu thủ vào sân trong khi thi đấu mà không có sự cho phép của trọng tài
164	Khạc nhổ		Thẻ hiển thị để nhổ
Chương 165	phạm lỗi chuyên nghiệp		Thẻ hiển thị cho một pha phạm lỗi chiến thuật có chủ ý
166	Xử lý trên đường dây		Thẻ hiển thị cho một cầu thủ ngoài sân vì đã dùng tay để giữ bóng ra khỏi khung thành
Phạm lỗi & thẻ		Mô tả - LIÊN KẾT VỚI SỰ KIẾN LOẠI 4 ngoại trừ thẻ	
TÔI	Sự kiện	Giá trị	

171	Thẻ bị hủy bỏ		Trọng tài hủy bỏ một trận đấu bài
172	Không ảnh hưởng đến thời gian		Cầu thủ được đặt trên băng ghế dự bị nhưng không chơi phút nào trong trận đấu
184	Bất đồng		Cad hiển thị khi một cầu thủ không tuân theo hướng dẫn của trọng tài
191	phạm lỗi ngoài bóng		Phạm lỗi đối với cầu thủ không cầm bóng
192	Khối bằng tay		Cầu thủ ngoài sân chặn một cú sút bằng tay của họ

TÔI	Thủ môn Sự kiện	Giá trị	Mô tả - CÁC LOẠI SỰ KIỆN 10, 11, 12
190	Từ mục tiêu bị bắn		Được sử dụng với Sự kiện 10. Cho biết một cú sút đã được thủ môn cản phá nhưng trên thực tế, cú sút đó đi chệch mục tiêu và không trúng đích
88	Yêu cầu cao		Yêu cầu sự kiện 11 - Thủ môn yêu cầu sở hữu một quả bóng cắt ngang
89	1 trên 1		Sự kiện 10 Lưu; khi kẻ tấn công rõ ràng không có hậu vệ giữa anh ta và thủ môn
90	Tiết kiệm bị lệch hướng		Sự kiện 10 Lưu; khi thủ môn cản phá một cú sút nhưng không bắt được bóng
91	Lặn và chệch hướng		Sự kiện 10 Lưu; khi thủ môn cản phá một cú sút trong khi lặn nhưng không bắt được bóng
92	Bắt		Sự kiện 10 Lưu; khi thủ môn cản phá một cú sút và bắt nó
93	Lặn và bắt		Sự kiện 10 Lưu; khi thủ môn cản phá một cú sút trong khi lặn xuống và bắt nó
123	Ném biên		Sự kiện chuyển - thủ môn ném bóng ra
124	phát bóng lên		Sự kiện vượt qua - quả phát bóng lên
128	cú đấm		Thủ môn cản phá nơi anh ta đấm bóng rõ ràng
139	người chơi riêng		Cú sút được cản phá bởi thủ môn đã bị cản phá bởi một hậu vệ
173	Kết sắt		Thủ môn cứu nơi cú sút được cản phá đến an toàn
Chương 174	nguy hiểm chia lìa		Thủ môn cứu thua khi cú sút bị cản phá nhưng chỉ với một đối thủ khác
175	đầu ngón tay		Thủ môn cứu thua bằng đầu ngón tay
176	bị bắt		Thủ môn bắt bóng
177	đã thu thập		Thủ môn cứu và kiểm soát bóng
TÔI	Thủ môn Sự kiện	Giá trị	Mô tả - CÁC LOẠI SỰ KIỆN 10, 11, 12

178	Đứng		Thủ môn cứu thua khi đang đứng
179	Lặn		Thủ môn cứu thua khi lặn
180	khom lưng		Thủ môn cứu thua khi khom người
181	Tiếp cận		Thủ môn cứu thua khi thủ môn với lấy bóng
182	Bàn tay		Thủ môn cứu thua bằng tay
183	Bộ		Thủ môn cứu thua bằng chân
186	Điểm		Sự kiện thủ môn - các cú sút phải đối mặt và không được lưu dẫn đến bàn thắng
187	Đã lưu		Sự kiện thủ môn - đối mặt và cản phá
Chương 188			Sự kiện thủ môn - đối mặt với cú sút đi chệch cột dọc. Không yêu cầu lưu.
198	GK móng guốc		Thủ môn thả bóng xuống đất và sút xa về phía một vị trí thay vì một cầu thủ cụ thể
199	Gk đá từ tay		Thủ môn sút bóng thẳng ra khỏi tay

Tội	Phòng ngự Sự kiện	Giá trị	Sự mô tả
14	Đồng cuối cùng		Khi một cầu thủ thực hiện hành động phòng thủ và họ là người cuối cùng giữa đối phương và khung thành
94	Khối Def		Hậu vệ chặn một cú sút của đối phương. Được hiển thị với sự kiện 10.
Chương 167 : Không chơi			Tình huống tranh bóng hoặc phá bóng khiến bóng bay ra ngoài cuộc chơi
169	Dẫn đến nỗ lực		Lỗi người chơi, sự kiện 51, dẫn đến đối phương sút vào khung thành
170	Dẫn đến mục tiêu		Lỗi của cầu thủ, sự kiện 51, dẫn đến đối phương ghi bàn
185	Chặn chéo		Giải tỏa; chéo bị chặn

TÔI	Xếp hàng / Đăng ký / Sự hình thành	Giá trị	Mô tả - LIÊN KẾT VỚI CÁC LOẠI SỰ KIỆN 32, 34, 35, 36, 40
30	tham gia	ID người chơi đang xếp hàng	Điều này sẽ hiển thị tất cả người chơi trong đội hình xuất phát và có thể thay thế
41	Thương tật		Thay người, sự kiện 18, vì chấn thương
42	Chiến thuật		Thay người, sự kiện 18 vì lý do chiến thuật
44	Vị trí người chơi Động		Thủ môn, Hậu vệ, Tiền vệ, Tiền đạo hoặc Dự bị. Đây là các vị trí mặc định / tự nhiên được liên kết với mỗi cầu thủ và không nhất thiết là vị trí mà họ đã chơi trong trận đấu; xem điều kiện 131 cho điều này.
59	số Jersey	Số áo của (các) cầu thủ	Điều này sẽ được hiển thị cho các thay thế, xếp hàng, thay đổi hàng
130	Đội hình	Sự hình thành TÔI	Xem phụ lục 8
131	Đội hình người chơi	1 đến 11	Vị trí của người chơi trong đội hình - 'Xem phụ lục 8
145	Khe hình thành	1 đến 11	Vị trí hình thành của một cầu thủ sắp tới - xem phụ lục 8
194	thuyền trưởng	ID người chơi	ID của người chơi là đội trưởng đội
197	Bộ đội	ID bộ	Bộ dụng cụ của đội

Người giới thiệu ID		Giá trị	Sự mô tả
50	Vị trí chính thức	1, 2, 3, 4	Trọng tài, Linesman # 1, Linesman # 2, Forth chính thức
51	ID chính thức	ID chính thức	ID duy nhất cho chính thức
200	Trọng tài dừng		Trọng tài dừng cuộc chơi
Chương 201	trọng tài trì hoãn		Thời gian hoãn thi đấu do trọng tài hướng dẫn
Chương 208	trọng tài chấn thương		Trọng tài bị thương

Điểm danh ID		Giá trị	Sự mô tả
49	Một con số tham dự	Năng động	Số người trong đám đông

ID Ngưng	Giá trị	Mô tả - SỰ KIỆN LOẠI 27	
53 ID người chơi bị thương	ID của người chơi bị thương	ID của người chơi bị thương và gây ra sự chậm trễ trong trò chơi	
202	Weather vấn đề		Thời tiết xấu sẽ dừng hoặc làm gián đoạn quá trình chơi
Chương 203	đám đông rắc rối		Rắc rối trong đám đông dừng hoặc chậm phát
204	Lửa		Cháy khi sân vận động ngừng hoặc hoãn trận đấu
205	Vật ném trên sân		Vật ném từ đám đông đáp xuống sân và làm chậm trận đấu
206	Khán giả trên sân		Khán giả bước vào sân và buộc phải trì hoãn trận đấu
207	Đang chờ quan chức quyết định		Đưa ra một sự kiện / sự chậm trễ mà trọng tài vẫn phải đưa ra quyết định
208	trọng tài chấn thương		Trọng tài dính chấn thương gây ra tình trạng ngừng thi đấu
226	bị đình chỉ		Trò chơi vẫn chưa kết thúc nhưng bị tạm dừng
227	Tiếp tục		Trò chơi đã tiếp tục sau khi bị tạm dừng giữa chừng vào một ngày trước đó

ID chung		Giá trị	Sự mô tả
54	Nguyên nhân cuối cùng	1,2,3,4,5,6, 7.99.100	Bàn thắng vàng, thời tiết, đám đông, không đủ người chơi, lỗi đèn pha, sân đóng băng, sân ngập nước, khác, không xác định
56	Khu	Quay lại, trái, giữa, phải	Diện tích trên sân - xem phụ lục 7
57	Loại kết thúc		Kết thúc trận đấu
127	Hướng chơi	Sự kiện từ phải sang trái loại 32 - Hướng phát thực tế liên quan đến camera TV. Tuy nhiên, tọa độ X / Y LUÔN LUÔN là tất cả Left to Right được chuẩn hóa thành Left to Right.	
144	Loại sự kiện đã xóa	ID sự kiện	Một sự kiện cần được loại bỏ. Giá trị sẽ hiển thị ID của sự kiện này
189	Trình phát không hiển thị		Các cảnh quay phát sóng hiển thị cảnh phát lại chứ không phải cảnh quay trực tiếp - sự kiện này là điều mà các nhà phân tích của Opta tin rằng đã xảy ra.
209	Trò chơi kết thúc		Trò chơi đã kết thúc
Chương 211			TAKE ON (3) - trong đó một người chơi đối mặt với đối thủ nhưng bóng bay ra khỏi vòng đầu của họ hoặc đối phương.
229	Hoàn thành sau trận đấu		Kiểm soát chất lượng bài đăng đối sánh Opta đã được hoàn tất đối với trận đấu này

Phụ lục 3 - các truy vấn hữu ích

Dưới đây là bảng có thể được sử dụng làm hướng dẫn để tính toán một số loại thống kê phổ biến hơn từ dữ liệu F24:

Tiếng Anh	type_id	resultfierfier_id	Thông tin bổ sung	LOẠI TRỪ SỰ KIỆN VỚI NÀY QUALIFIERS	
vượt qua tổng số	1	-	-	Bao gồm các quả phạt góc gần trong đó vòng loại 6 có mặt nhưng không có vòng loại 2	2, 5, 6, 107, 123,124
Vượt qua thành công	1	1	-		2, 5, 6, 107, 123,124
vượt qua không thành công	1	0	-		2, 5, 6, 107, 123,124
Crosses Total (chơi mở)	1	-	2		5, 6
Tổng số đường chuyền thành công (mở)	1	1	2		5, 6
Thập tự giá không thành công Tổng số (không bao gồm phạt góc và đá phạt)	1	0	2		5, 6
tổng số hỗ trợ *	16	1	29, 55	Giá trị 55 = event_id của đường chuyền hỗ trợ	
tổng số lần vượt qua chìa khóa *	13, 14, 15	-	29, 55	Giá trị 55 = event_id của key pass	
tổng số đường chuyền tấn công	1	-		Nếu (x <end_x)	2, 5, 6, 107, 123,124
đường chuyền tấn công đã giành chiến thắng	1	1		Nếu (x <end_x)	2, 5, 6, 107, 123,124
đường chuyền tấn công bị mất	1	0		Nếu (x <end_x)	2, 5, 6, 107, 123,124
phòng thủ / lùi lại vượt qua	1	-		Nếu (x> end_x)	2, 5, 6, 107, 123,124
đi ngang qua tổng số	1	-		Nếu (x = end_x)	2, 5, 6, 107, 123,124
tổng số đường chuyền dài	1	-	1		2, 5, 6, 107, 123,124
chuyền dài giành chiến thắng	1	1	1		2, 5, 6, 107, 123,124
đường dài bị mất	1	0	1		2, 5, 6, 107, 123,124
tổng số trên không	44	-			
chiến thắng trên không	44	1			
trên không bị mất	44	0			
tổng số trận đấu trên mặt đất	3,4,7,45,54	-			
các trận đấu trên mặt đất đã thắng	3, 4,7,54	1			
những trận đấu trên mặt đất bị thua	3, 4,7,45,50	0			

Tiếng Anh	type_id	result	fierfier_id	Thông tin bổ sung	LOẠI TRỪ SỰ KIỆN VỚI NÀY QUALIFIERS
Tổng số quả đá phạt được thực hiện	1	-	5		
Tổng số fouls	4	-			
Fouls đã thắng	4	1			
Fouls bị thủng lưới	4	0			
bóng ném thừa nhận	4	0	10		
tổng số góc	1	-	6	Các quả phạt góc chéo bao gồm vòng loại 2, phạt góc ngắn không có vòng loại 2	
các góc vào hộp - thành công	1	1	6	Nếu (83 <end_x <100) Nếu (21 <end_y <78,9)	
các góc vào hộp - không thành công	1	0	6	Nếu (83 <end_x <100) Nếu (21 <end_y <78,9)	
sự đánh chặn	0	-			
bóng thắng	7	1 hoặc 0		Kết quả 1 - thắng bóng và giành được quyền sở hữu hoặc bóng đi ra ngoài cuộc chơi. Kết quả 0 - chỉ giành chiến thắng mà không giành được quyền sở hữu thắng	
Tranh bóng bị mất - Thách đấu	45	0			
tiết kiệm tổng cộng	10	1			
Lưu (chặn bởi tiền vệ)	10	1	94		
Xác nhận quyền sở hữu (gk bắt chéo)	11	1			
giải phóng mặt bằng đã thắng	12	1			
giải phóng mặt bằng bị mất	12	0			
giải phóng mặt bằng đầu đã thắng	12	1	15		
mất giải phóng mặt bằng đầu	12	0	15		
Tổng số mũi chích ngừa	13,14,15,16	-			
Nhắm bắn mục tiêu	15,16	-			82 (các cú sút bị chặn)
bắn ra mục tiêu	13,14	-			
Bàn thắng	16	1			
Bàn thắng từ trận đấu mở	16	1	22		
Bàn thắng từ các lượt chơi đã định	16	1	24		

Bàn thắng từ các quả phạt đền	16	1	9		
Mục tiêu riêng	16	0	28	Team_id sẽ là đội đá phản lưới nhà	

Tiếng Anh	type_id	resultfierfier_id	Thông tin bổ sung	LOẠI TRỪ SỰ KIỆN VỚI NÀY QUALIFIERS
đánh đầu vào mục tiêu	15,16	-	15	82 (các cú sút bị chặn)
tổng số cú đánh đầu	13,14,15,16,24	-	15	
đánh đầu chệch mục tiêu	13,14	-	15	
cú sút bị chặn bởi tiền vệ	15	-	82	
Tổng số lần chạm	Xem bên dưới**	-		
Thực hiện thành công (rê bóng)	3	1		
Không thành công Tiếp tục (rê bóng)	3	0	Vòng loại 211 chỉ ra một "overrun" không phải lúc nào cũng là một sự kiện đầu tay đôi. Tùy chọn để bao gồm những thứ này.	
Fouls đã thắng	4	1		
Fouls bị thủng lưới	4	0		
Quả phạt đền bị thủng lưới	4	0	9	
Thẻ vàng	17	-	31	
Thẻ vàng thứ 2	17	-	32	
Thẻ đỏ	17	-	33	

** Cảm động

Để tính toán tất cả các lần chạm, hãy tổng hợp tất cả các sự kiện với id loại sự kiện sau - bất kể vòng loại hay kết quả hoặc vị trí:

2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 41, 42, 50, 52, 54 và 61.

Cộng với tất cả id loại sự kiện 1 - ngoại trừ những sự kiện được gán cờ với bộ đủ điều kiện 123.

Phụ lục 4 - hỗ trợ và giải thích keypass

Khi có giá trị = "55" , thì hãy tìm giá trị tương ứng của nó = ""; điều này sẽ cho bạn thấy giá trị của `event_id = ""` cần xem xét để tìm thông tin. Về cơ bản, nó cho bạn biết rằng cú sút vào khung thành đã được hỗ trợ (trong trường hợp này là 'keypass') bởi một đường chuyền và nó cho bạn biết nơi cần xem để tìm chi tiết đường chuyền.

Ví dụ: `<Event`

```
id = "783279345" event_id = "170" type_id = "1" period_id = "1" min = "20" sec = "33" player_id = "19645"
team_id = "52" results = "1" x = "98.0" y = "65.9" keypass = "1" timestamp = "2011-08-13T15: 21: 16.403"
last_modified = "2011-08-13T17: 21: 17">
```

```
<Q id = "1360104517" Qualfier_id = "140" value = "95.7" /> <Q id = "716687577"
Qualfier_id = "154" /> <Q id = "1024698286" Qualfier_id = "141" value = "69.8" /
> <Q id = "548528358" Qualfier_id = "213" value = "2.3" /> <Q id = "1464195139"
evalfier_id = "212" value = "3.6" /> <Q id = "811964232" evalfier_id = " 56 "
value = " Center " /> <Q id = " 629946245 "evalfier_id =" 210 " />
```

`</Event>`

```
<Event id = "1079282470" event_id = "171" type_id = "15" period_id = "1" min = "20" sec = "35"
player_id = "2019" team_id = "52" results = "1" x = " 95,7 " y = " 69,8 " dấu thời gian = " 2011-08-13T15:
21: 17.559 " last_modified =" 2011-08-13T17: 21: 18 ">
```

```
<Q id = "1372749641" Qualfier_id = "76" /> <Q id =
"1476860249" Qualfier_id = "20" /> <Q id = "607536004"
evalfier_id = "102" value = "53.5" /> <Q id = "852431923" Qualfier_id = "65" />
<Q id = "951864007" Qualfier_id = "154" /> <Q id = "1904271995" Qualfier_id =
"56" value = "Center" /> <Q id = "995057860 " Qualfier_id =" 103 " value =" 4.2
" /> <Q id =" 1206524667 "Qualfier_id =" 146 " value =" 99.7 " /> <Q id ="
1896231395 "Qualfier_id =" 22 " /> <Q id = "119954813" Qualfier_id = "147" value
= "53.8" /> <Q id = "432940257" Qualfier_id = "29" /> <Q id = "2000327362"
Qualfier_id = "55" value = "170" /> </ Sự kiện>
```

- Vì vậy, bạn có thể thấy rằng thuộc tính giá trị với `evalfier_id = "55"` đang yêu cầu bạn xem xét `event_id = "170"` từ sự kiện trước đó.
- Bằng cách nhìn vào `event_id = "170"` , bạn có thể thấy đây là một đường chuyền (`type_id = "1"`) và `Qualfier_id = "55"` cho bạn biết rằng nó đã hỗ trợ cú sút vào khung thành đã được cứu (`type_id = " 15"`).
- Lưu ý rằng `keypass = "1"` biểu thị một đường chuyền dẫn trực tiếp đến một cú sút vào khung thành (nhưng không phải bàn thắng) và `hỗ trợ = "1"` biểu thị một đường chuyền dẫn trực tiếp đến một cú sút thành bàn.

Phụ lục 5 - thẻ <Event>

Một số thuộc tính trong thẻ <Event> có thể gây nhầm lẫn khi giải thích ý nghĩa và cách sử dụng của chúng.

Một ví dụ:

```
<Event id = "2044318208" event_id = "153" type_id = "5" period_id = "1" min = "19"
sec = "31" player_id = "49396" team_id = "368" results = "1" x = "- 2.0" y = "53,3"
timestamp = "2012-06-23T20: 04: 45.40" last_modified = "2012-06-23T20: 04: 45">
```

Định nghĩa:

- **id = "2044318208"** Đây là số nguyên duy nhất tuyệt đối mà chúng tôi gán cho từng sự kiện đối sánh riêng lẻ và nó có thể được sử dụng để cơ sở dữ liệu sự kiện và tìm kiếm sau này.
- **event_id = "153"** Đây là tham chiếu đến thứ tự của các sự kiện đối sánh trong trận đấu này chỉ và số đếm chạy đồng thời cho mỗi đội.
Ví dụ: (NB trong tệp đối sánh F24b thực, hai thuộc tính **event_id = "1"** thực sự là dòng sản phẩm của nhóm, vì vậy hãy coi ví dụ dưới đây chỉ là lý thuyết cho mục đích minh họa):
 - o Sự kiện trong trận đấu đầu tiên của Đội A là một đường chuyền thành công từ người chơi 1 sang người chơi 2, vì vậy đây là **event_id = "1"**; sự kiện thứ hai là một đường chuyền thành công khác từ người chơi 2 sang người chơi 3, vì vậy đây là **event_id = "2"**; sự kiện thứ ba là một đường chuyền không thành công từ người chơi 3 sang người chơi 4 vì nó đã bị chặn bởi đội đối diện, do đó, số lượng **event_id** dừng lại ở **"2"** cho Đội A (cho đến khi họ giành lại được bóng, lúc này số điểm của họ sẽ bắt đầu lại ở **"3"**). Bây giờ Đội B đã có bóng, giả sử có một đường chuyền thành công từ cầu thủ 1 của họ sang cầu thủ 2 của họ, do đó, số lượng **event_id** của **Đội B** bắt đầu lúc **"1"**, sau đó có một đường chuyền thành công khác từ người chơi 2 sang người chơi 3, vì vậy đây là **event_id = "2"**. số lần tăng dần thay thế này tiếp tục diễn ra trong suốt trận đấu cho cả hai đội khi số lượng sự kiện trận đấu của họ tăng lên.
- **timestamp = "2012-06-23T20: 04: 45.40"** Đây là dấu thời gian liên quan đến ngày tháng và thời gian mà sự kiện xảy ra trong trận đấu.
- **last_modified = "2012-06-23T20: 04: 45"** Điều này liên quan đến thời gian sự kiện được các nhà phân tích của chúng tôi sửa đổi lần cuối, ví dụ: một sự kiện có thể được chỉnh sửa, xóa hoặc chèn một sự kiện mới.

* Lưu ý quan trọng: mặc dù thoát nhìn **event_id** có vẻ như nó có thể được sử dụng để sắp xếp các sự kiện trận đấu của mỗi đội theo thứ tự thời gian, nhưng đôi khi có những trường hợp sau khi các nhà phân tích của chúng tôi xem xét từng trận đấu, **dấu thời gian** của sự kiện có thể được điều chỉnh. Trong trường hợp này, điều này có thể đánh bại **event_id** không theo thứ tự (ví dụ: thay vì **event_id = "1"**, thì **event_id = "2"** và **event_id = "3"**, nó có thể thay đổi thành **event_id = "1"**, sau đó **event_id = "3"** và **event_id = "2"**).

Vì vậy, xin lưu ý rằng bạn phải luôn sắp xếp các sự kiện theo các thuộc tính sau (theo thứ tự này):

- **team_id**; sau đó
- **kỳ_tử**; sau đó
- **tối thiểu**; sau đó
- **giây** và sau đó
- **dấu thời gian**.

Phụ lục 6 - cách các sự kiện bị xóa

Ví dụ về sự kiện đã xóa sẽ trông giống như thể này trong nguồn cấp dữ liệu:

```
<Event id = "328486810" event_id = "26" type_id = "43" period_id = "1" min = "4"
sec = "8" player_id = "2399" team_id = "110" kết quả = "1" x = "0.0" y = "0.0"
dấu thời gian = "2010-12-04T15: 04: 17.278" last_modified = "2010-12-04T15: 04: 34">
    <Q id = "19756363" Qualfier_id = "56" value = "Quay lại" />
    <Q id = "371368182" Qualfier_id = "144" value = "50" />
</Event>
```

Where **type_id = "43"** mô tả sự kiện này là sự kiện đã bị xóa khỏi tệp trò chơi.

Qualfier_id = "144" được sử dụng để thông báo cho bạn về loại hành động đối sánh đã bị xóa, trong trường hợp này **value = "50"** mô tả sự kiện đã xóa là sự kiện 'tước quyền sở hữu'.

Nếu bạn lập cơ sở dữ liệu từng tệp đối sánh F24 mà chúng tôi gửi khi trò chơi diễn ra, khi quá trình xóa xảy ra, bạn sẽ có thể tìm kiếm **id = "328486810"** từ các tệp F24 trước đó mà bạn đã nhận được trong trò chơi.

Sau đó, bạn sẽ có thể xác định sự kiện cụ thể từ tệp đối sánh đã phân phối trước đó, tệp này sẽ trông giống như sau:

```
<Event id = "328486810" event_id = "26" type_id = "50" period_id = "1" min = "3"
sec = "37" player_id = "2399" team_id = "110" result = "1" x = "65.3" y = "2.7"
timestamp = "2010-12-04T15: 03: 47.195" last_modified = "2010-12-04T15: 03: 47">
    <Q id = "313977382" Qualfier_id = "56" value = "Right" />
</Event>
```

* Điều này chỉ có thể đạt được nếu bạn lập cơ sở dữ liệu từng nguồn cấp dữ liệu khớp F24 khi nó được phát trực tiếp. Nếu không và bạn cho phép ghi đè từng nguồn cấp dữ liệu so khớp F24 với mỗi lần phân phối mới, thì bằng chứng duy nhất để bạn thấy rằng đã có một sự kiện bị xóa là do bao gồm thuộc tính **type_id = "43"**.

Ghi chú:

- Sau khi chúng tôi xóa một sự kiện, dữ liệu của sự kiện liên quan sẽ bị xóa khỏi nguồn cấp dữ liệu và do đó, dữ liệu này sẽ chỉ hiển thị trong các nguồn cấp dữ liệu được tạo trước khi sự kiện bị xóa.
- Giá trị của thuộc tính **event_id = ""** vẫn được liên kết với sự kiện đã xóa của nó và số lượng tăng dần tiếp tục tăng theo cùng một cách như thể nó là bất kỳ **type_id** nào khác.

o Vì vậy, ví dụ, **event_id = "1"**, **event_id = "2"** và **event_id = "3"** có thể liên quan đến pass, pass và pass sau đó có thể trở thành; vượt qua, sự kiện đã xóa và vượt qua.

Phụ lục 7 - cách các sự kiện được chỉnh sửa / sửa đổi

Chúng tôi có thể chỉnh sửa các sự kiện trực tiếp trong trận đấu hoặc trong quá trình kiểm tra xác minh dữ liệu sau trận đấu của chúng tôi; đó có thể là những thứ như thay đổi vị trí cầu thủ nhỏ trong đội hình, hoặc thời gian chính thức của bàn thắng được điều chỉnh trong vài giây, v.v.

Để liên kết một sự kiện đang được chỉnh sửa, chúng tôi sử dụng thuộc tính `last_modified`, ví dụ:

```
last_modified = "2010-12-04T15: 03: 47"
```

Bằng cách sử dụng thuộc tính này, nó cho phép bạn tránh được tình huống mà bạn phải đối mặt với việc phải phân tích cú pháp từng hàng của nguồn cấp dữ liệu mỗi khi tệp mới được phân phối, nhằm đảm bảo không có gì được chỉnh sửa.

Thay vào đó, bằng cách chỉ tìm kiếm giao diện của thuộc tính `last_modified`, điều này sẽ cho phép bạn chỉ phân tích cú pháp các sự kiện mới được phân phối mỗi lần, an toàn khi biết rằng cho đến khi thuộc tính này được gắn cờ trên trình phân tích cú pháp của bạn, tất cả thông tin trước đó có thể được coi là Chính xác.

Q id

Trong khi id được liên kết với sự kiện không thay đổi (ví dụ: `Event id = "316446219"`) khi xảy ra sự kiện được chỉnh sửa, thì các bộ định lượng - nếu được sửa đổi - sẽ được liên kết với giá trị id mới trong thuộc tính `id`, tức là `Q id = "212475322 "`

Phụ lục 8 - định nghĩa kết quả

Bảng dưới đây nêu bật cách diễn giải các thuộc tính results = "0" và results = "1" cho các sự kiện type_id tương ứng của chúng:

Tên ID sự kiện		Kết quả 0	Kết quả 1
1	Đi qua	Chuyển không thành công tức là chuyển không tìm thấy đồng đội	Vượt qua thành công
2	Vượt qua việt vị	Luôn đặt thành "1"	
3	Gánh vác	Không thành công - người chơi mất quyền sở hữu hoặc bị xử lý	Tiếp nhận thành công
4	Hồi	Cầu thủ bị phạm lỗi	Cầu thủ phạm lỗi
5	Ngoài	Đội đưa bóng ra ngoài	Đội do đó đã giành được quyền sở hữu
6	Được thưởng phạt góc	Đội đã để thủng lưới góc	Đội giành được quả phạt góc
7	Giải quyết	Đã cố gắng xử lý không thành công / thách thức từ đội này với đội trên bóng tức là đội khác giữ quyền sở hữu sau thử thách	Xử lý thành công tức là người chơi thách thức giành được quyền sở hữu bóng từ đội kia
8	Đánh chặn	Luôn đặt thành "1"	
9	Doanh số	n / a	
10	Tiết kiệm	Luôn đặt thành "1"	
11	Yêu cầu	Thủ môn để bóng xuống sau một nỗ lực bắt bóng từ một quả tạt. Thủ môn sau đó có thể nhặt bóng một lần nữa và giữ quyền sở hữu, nhưng đây sẽ là một sự kiện riêng biệt	Thủ môn bắt được thập tự giá trong một nỗ lực tức là không thả
12	Giải tỏa	Cầu thủ phá bóng khỏi hàng thủ nhưng quyền sở hữu sẽ chuyển sang đội khác (không giống như cầu thủ phá bóng ngoài vòng đấu là kết quả = "1")	Cầu thủ phá bóng từ hàng thủ cho đồng đội khác (tức là giữ lại quyền sở hữu) hoặc thẳng ra khỏi trận đấu
13	Bỏ lỡ	Luôn đặt thành "1"	
14	Bưu kiện	Luôn đặt thành "1"	
15	Đã cố gắng lưu	Luôn đặt thành "1"	
16	Mục tiêu	Luôn đặt thành "1"	
17	Thẻ	Luôn đặt thành "1"	

18	Người chơi tất	Luôn đặt thành "1"
19	Người chơi trên	Luôn đặt thành "1"
20	Cầu thủ đã giải nghệ	Luôn đặt thành "1"
21	Người chơi trả lại	Luôn đặt thành "1"
22	Cầu thủ trở thành thủ môn	Luôn đặt thành "1"

Tên ID sự kiện	Kết quả 0		Kết quả 1
23	Thủ môn trở thành cầu thủ	Luôn đặt thành "1"	
24	Điều kiện thay đổi	Luôn đặt thành "1"	
25	Thay đổi chính thức	Luôn đặt thành "1"	
27	Bắt đầu trì hoãn	Luôn đặt thành "1"	
28	Chậm trễ kết thúc	Luôn đặt thành "1"	
30	Chấm dứt	Luôn đặt thành "1"	
32	Bắt đầu	Luôn đặt thành "1"	
34	Thành lập nhóm	Luôn đặt thành "1"	
35	Người chơi đã thay đổi vị trí	Luôn đặt thành "1"	
36	Người chơi đã thay đổi số áo	Luôn đặt thành "1"	
37	Kết thúc Bộ sưu tập	Luôn đặt thành "1"	
38	Temp_Goal	Luôn đặt thành "1"	
39	Temp_Attempt	Luôn đặt thành "1"	
40	Thay đổi hình thành	Luôn đặt thành "1"	
41	Cú đấm	Luôn đặt thành "1"	
42	Kĩ năng tốt	Luôn đặt thành "1"	
43	Sự kiện đã xóa	Luôn đặt thành "1"	
44	Trên không	Người chơi thua cuộc đấu tay đôi trên không	Người chơi đã thắng trong cuộc đấu tay đôi trên không
45	Thách đấu	Luôn đặt thành "0" tức là một thử thách theo định nghĩa là không thành công và người chơi không giành được bóng (nếu giành được bóng, đây sẽ là một cú tắc bóng tức là type_id = "7")	
47	Thẻ bị hủy bỏ	Luôn đặt thành "1"	
49	Thu hồi bóng	Luôn đặt thành "1"	
50	Bị loại	Luôn đặt thành "1"	
52	Đón người giữ	Luôn đặt thành "1"	
53	Thập tự giá không được xác nhận	Luôn đặt thành "1"	
54	Mẹ	Luôn đặt thành "1"	
55	Bị kích động vi phạm	Luôn đặt thành "1"	
51	Lỗi	Luôn đặt thành "1"	
56	Quả bóng che chắn oop	Luôn đặt thành "1"	
57	Phạm lỗi trong	Luôn đặt thành "1"	
58	Hình phạt phải đối mặt	Luôn đặt thành "1"	

59	Keeper Sweeper	Thủ môn ra sân và phá bóng nhưng quyền sở hữu được chuyển sang đội khác (không giống như việc cầu thủ phá bóng ra khỏi vòng đấu là kết quả = "1")	Thủ môn ra khỏi đường biên ngang và phá bóng cho đồng đội khác (tức là giữ lại quyền sở hữu) hoặc dứt điểm ngay lập tức
60	Cơ hội bị bỏ lỡ	Luôn đặt thành "0"	
61	Chạm bóng	Cầu thủ kiểm soát bóng không thành công tức là mất quyền sở hữu	Bóng chỉ đơn giản là trúng người chơi không chủ ý
63	Temp_Save	Luôn đặt thành "1"	
64	Sơ yếu lý lịch	Luôn đặt thành "1"	
65	CRD	Luôn đặt thành "1"	

Phụ lục 9 - các vòng loại liên quan

Bảng này cho thấy những vòng loại nào đã xuất hiện với các loại sự kiện khác nhau trong suốt quá trình sản xuất F24. Mặc dù danh sách này không nên được coi là dứt khoát, nhưng nó hiển thị danh sách các vòng loại có thể được mong đợi một cách hợp lý để xuất hiện với các sự kiện liên quan. Nó phục vụ như hướng dẫn nhưng nó có thể thay đổi khi có nhiều nguồn cấp dữ liệu hơn.

type_id	sigfier_id
1	1, 2, 4, 5, 6, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 31, 55, 56, 96, 97, 106, 107, 123, 124, 138, 140, 141, 154, 155, 156, 157, 160, 168, 195, 196, 198, 199, 210, 212, 213, 214, 218, 223, 224, 225
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 55, 56, 107, 123, 124, 140, 141
3	56, 211
4	9, 10, 11, 12, 13, 34, 40, 56, 95, 132, 184
5	56
6	56, 73, 219, 220, 221, 222
7	14, 56, 167
8	13, 14, 15, 31, 32, 56
9	n / a
10	1, 2, 9, 14, 15, 17, 21, 25, 29, 55, 56, 82, 88, 90, 91, 92,93, 94, 101, 102, 103, 137, 139, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 190
11	1, 2, 56, 88
12	1, 2, 14, 15, 56, 91, 128, 167, 185
13	1, 2, 9, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 96, 97, 100, 102, 103, 108, 109, 110, 111, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 133, 137, 146, 147, 153, 154, 160, 188, 214, 215

14	5, 9, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 81, 96, 97, 102, 103, 108, 109, 111, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 133, 146, 147, 154, 160, 214, 215
15	1, 2, 9, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 108, 109, 110, 111, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 133, 138, 139, 146, 147, 154, 160, 192, 214, 215
16	2, 9, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 40, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 96, 97, 102, 103, 108, 109, 110, 111, 113, 114, 117, 118, 119, 120, 121, 133, 136, 138, 146, 147
17	10, 11, 12, 13, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 56, 95, 132, 158, 159, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 171, 172, 184, 191
18	41, 42, 44, 55, 59, 83, 227
19	41, 42, 44, 55, 59, 145, 227
20	n / a
21	145
22	44
23	44
24	45, 46, 47, 48, 49

type_id	sigfier_id
25	50, 51
27	41, 53, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208
28	n / a
30	54, 57, 209, 226, 227
32	127
34	30, 44, 59, 130, 131, 194, 197, 227
35	44
36	59
37	229
38	9, 16, 17, 18, 19, 22, 26, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 70, 71
39	9, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71
40	30, 44, 59, 130, 131, 227
41	56
42	56
43	n / a
44	9, 13, 55, 56
45	31, 56
47	13, 31, 32, 33, 34
49	14, 56
50	56
51	169, 170
52	n / a
53	n / a
54	n / a
55	n / a
56	56
57	56
58	9, 56, 73, 75, 138, 178, 179, 186, 187, 188
59	56
60	55, 56, 154
61	56, 138, 228
63	56, 173, 178, 182
64	n / a
65	Chưa có - thống kê mới trong 2012/13

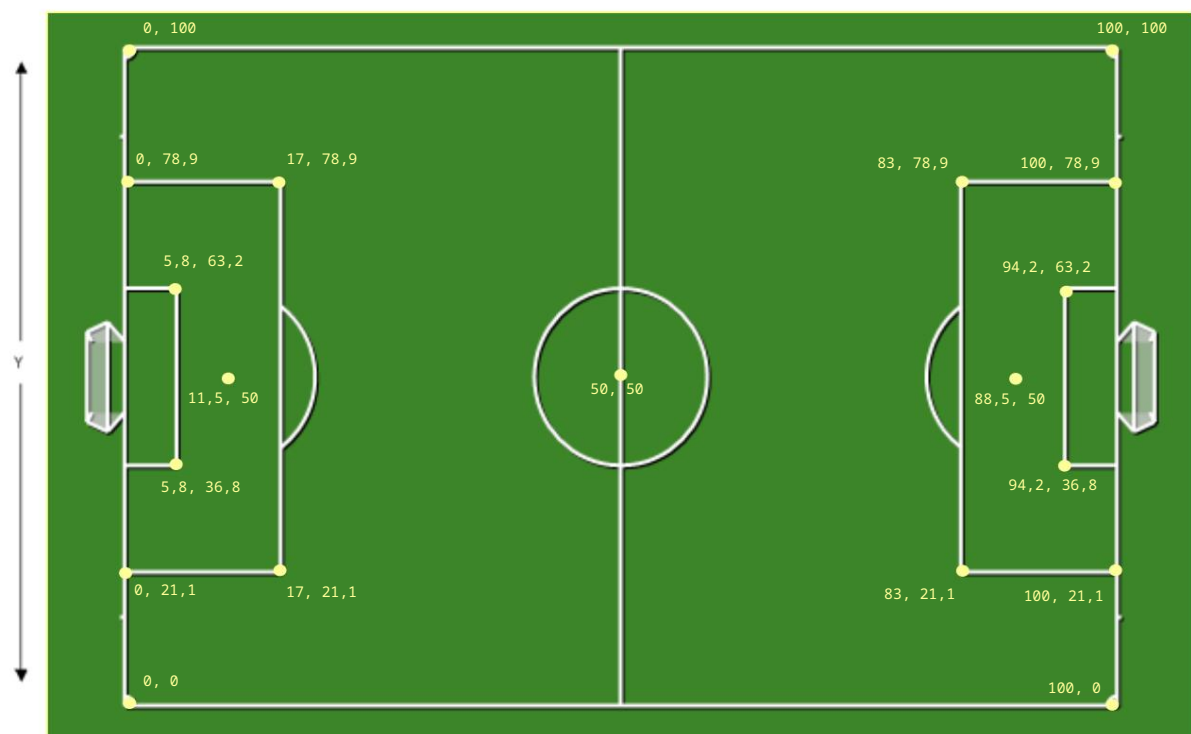
Phụ lục 10 - danh sách ID kỳ

Dưới đây là các giá trị ID chu kỳ xuất hiện với thuộc tính period = "" trong thẻ <Event>:

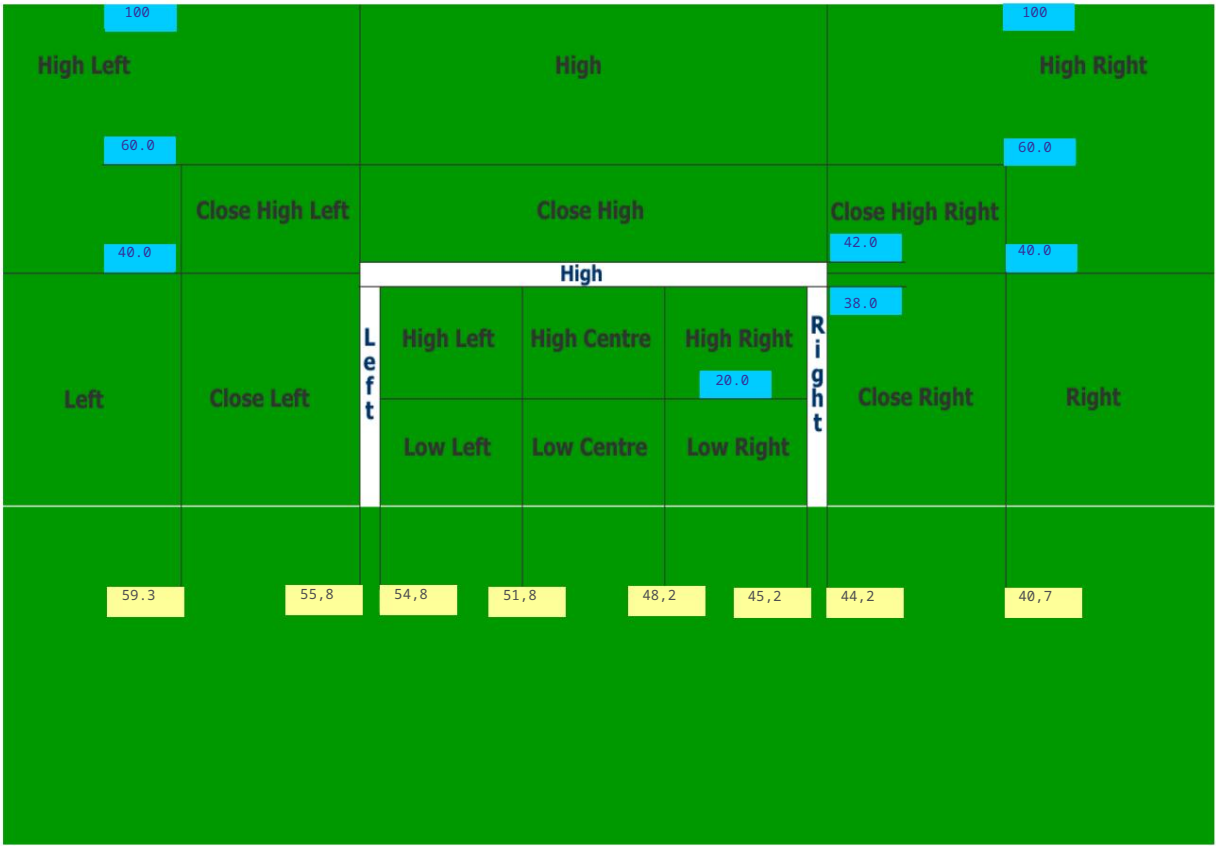
Giai đoạn = Stage	Kỳ_id
Trước trò chơi	15
Trước trận đấu	16
Đang trò chơi	14
Nửa đầu	1
Hiệp 1 kết thúc	10
Một nửa thứ hai	2
Hiệp hai kết thúc	11
Hiệp phụ đầu tiên	3
Hiệp phụ thứ nhất kết thúc	12
Hiệp phụ thứ hai	4
Hiệp phụ thứ hai kết thúc	13
Đá luân lưu	5

Phụ lục 11 - điều phối sân và hướng chơi

Điều này dựa trên hướng tấn công luôn luôn từ trái sang phải trên trục x, bất kể đội hay giai đoạn của trận đấu, đường phòng ngự luôn là nơi $x = 0$ và đường tấn công ở nơi $x = 100$. Do đó, tất cả các phép đo cho các sự kiện được đưa ra trong nguồn cấp dữ liệu phải được thực hiện liên quan đến tỷ lệ phần trăm.



Phụ lục 12 - phối hợp giữa Goalmouth



SỰ KIỆN - Mục tiêu, Cố gắng đã Lưu:

Vòng loại	end_y	end_z
Thấp bên trái	$(51,8 \leq \text{end}_y \leq 54,8)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 20)$
Cao bên trái	$(51,8 \leq \text{end}_y \leq 54,8)$	$(20 \leq \text{end}_z \leq 38)$
Trung tâm thấp	$(48,2 \leq \text{end}_y \leq 51,8)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 20)$
Trung tâm cao	$(48,2 \leq \text{end}_y \leq 51,8)$	$(20 \leq \text{end}_z \leq 38)$
Bên phải thấp	$(45,2 \leq \text{end}_y \leq 48,2)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 20)$
Quyền cao	$(45,2 \leq \text{end}_y \leq 48,2)$	$(20 \leq \text{end}_z \leq 38)$

SỰ KIỆN - Đang:

Vòng loại	end_y	end_z
Bên trái	$(54,8 \leq \text{end}_y \leq 55,8)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 38)$
Cao	$(44,2 \leq \text{end}_y \leq 55,8)$	$(38 \leq \text{end}_z \leq 42)$
Đúng	$(44,2 \leq \text{end}_y \leq 45,2)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 38)$

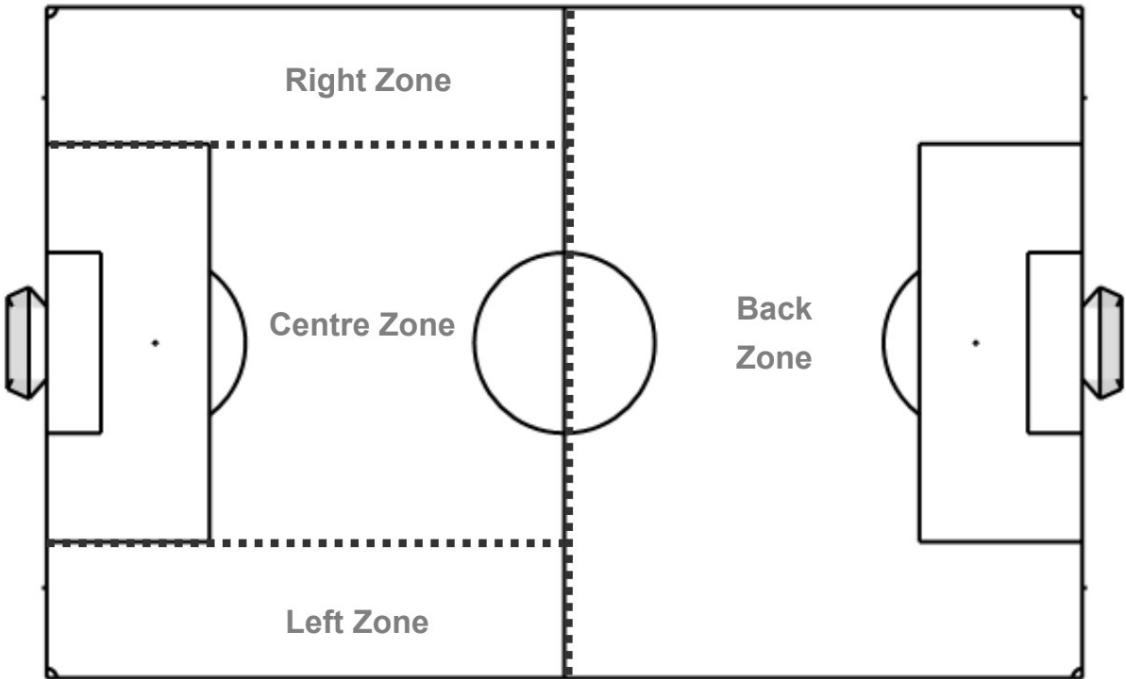
SỰ KIỆN - Có:

Vòng loại	end_y	end_z
Đóng bên trái	$(55,8 \leq \text{end}_y \leq 59,3)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 40)$
Đóng cao bên trái	$(55,8 \leq \text{end}_y \leq 59,3)$	$(40 \leq \text{end}_z \leq 60)$
Đóng bên phải	$(40,7 \leq \text{end}_y \leq 44,2)$	$(0 \leq \text{end}_z \leq 40)$
Đóng cao bên phải	$(40,7 \leq \text{end}_y \leq 44,2)$	$(40 \leq \text{end}_z \leq 60)$

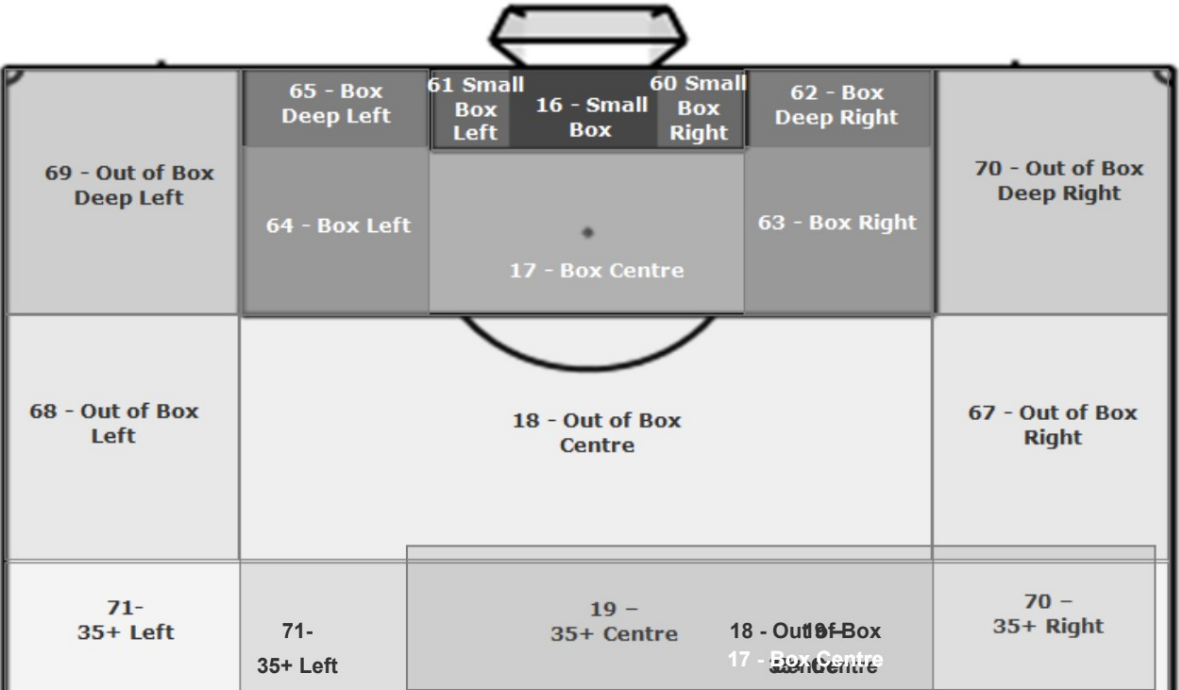
Close High	(44.2 <= end_y <= 55.8)	(42 <= end_z <= 60)
Left	(59.3 <= end_y <= 100)	(0 <= end_z <= 40)
Right	(0 <= end_y <= 40.7)	(0 <= end_z <= 40)
HighLeft	(55.8 <= end_y <= 100)	(60 <= end_z <= 100)
HighRight	(0 <= end_y <= 44.2)	(60 <= end_z <= 100)
High	(44.2 <= end_y <= 55.8)	(60 <= end_z <= 100)

Appendix 13 – pitch zones

When Qualifier 56 is shown with an event it will also display a value which can be right, left, centre or back. The diagram below highlights what these zones are on the pitch.



Qualifiers 16, 17, 18, 19 and 60 - 71 refer to areas of the pitch. The below diagram illustrates where these zones are.



Phụ lục 14 - các vị trí chơi

Khi Sự kiện 34 được hiển thị, nó sẽ bao gồm Vòng loại 30, 130 và 131.

- 130 sẽ cho biết đội hình sẽ thi đấu
- 30 sẽ liệt kê các cầu thủ
- 131 sẽ liệt kê các vị trí chơi

Thứ tự các cầu thủ được liệt kê trong vòng loại 30 sẽ giống với các vị trí được liệt kê trong vòng loại 131. Ví dụ:

```
<Q id = "1998281501" Qualfier_id = "130" value = "8" />
```

```
<Q id = "193244804" Qualfier_id = "30" value = "59936, 37748, 42427, 8758, 17127, 51507, 20467, 21091, 12297, 41792, 43274, 8597, 57214, 81880, 37096, 13227, 56861, 15675 " />
```

```
<Q id = "280405493" evalfier_id = "131" value = "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 " />
```

Liên quan đến id vòng loại 130 (tức là đội hình), điều này có thể được hiểu là đội chơi trong đội hình 4231 được mô tả bên dưới từ đội hình số 8.

Đối với các dòng xếp hàng sử dụng kết hợp 130 và 131 của id bộ định lượng, bạn có thể thấy ví dụ: vị trí 1 sẽ là người chơi 59936 và vị trí 7 sẽ là 20467. Trong đó vị trí = 0, điều này liên quan đến sự thay thế mà chúng tôi hiện không ghi lại chính xác Vị trí chơi.

Sơ đồ ở trang sau hiển thị tất cả các số đội hình có thể có và cách bố trí các cầu thủ trong đội hình này - lưu ý rằng đội hình số 1 không được sử dụng.

Bố cục trình phát

Các cầu thủ được bố trí từ phải sang trái, phòng thủ từ tiền đạo. Do đó, nếu một đội đã được chỉ định một đội hình 442; cầu thủ được gán thẻ 2 sẽ là hậu vệ phải, 3 trung vệ phải, 4 trung vệ trái, 5 hậu vệ trái, 6 tiền vệ phải, 7 tiền vệ trung tâm bên phải, 8 tiền vệ trung tâm trái, 9 tiền vệ trái, 10 trung vệ phải, 11 trung vệ trái .

Đội hình 2 - 442:

		1			
2	5		6	3	
7	4		8	11	
		10	9		

Đội hình 3 - 41212 (Kim cương):

		1			
2	5		6	3	
		4			
7				11	
		8			
		10	9		

Đội hình 4 - 433:

		1			
2	5		6	3	
7		4		8	
10		9		11	

Đội hình 5 - 451:

		1			
2	5		6	3	
7		4	8	11	
			10		
		9			

Đội hình 6 - 4411:

	1		
2	5	6	3
7	4	và 8	11
		10	
		9	

Đội hình 7 - 4141:

	1		
2	5	6	3
		4	
7	và 8	10	11
		9	

Đội hình 8 - 4231:

		1		
2	5	6	3	
		và 8	4	
	7	10	11	
		9		

Đội hình 9 - 4321:

		1		
2	5	6	3	
	và 8	4	7	
	10		11	
		9		

Đội hình 10 - 532:

		1		
2	6	5	4	3
	7	và 8	11	
	10		9	

Đội hình 11 - 541:

		1			
2	6	5	4	3	
	7	10	11		
		9			

Đội hình 12 - 352:

		1			
	6	5	4		
2	7	11	3		
		10	9		

Đội hình 13 - 343:

		1			
	6	5	4		
2	7	11	3		
		10	9	11	

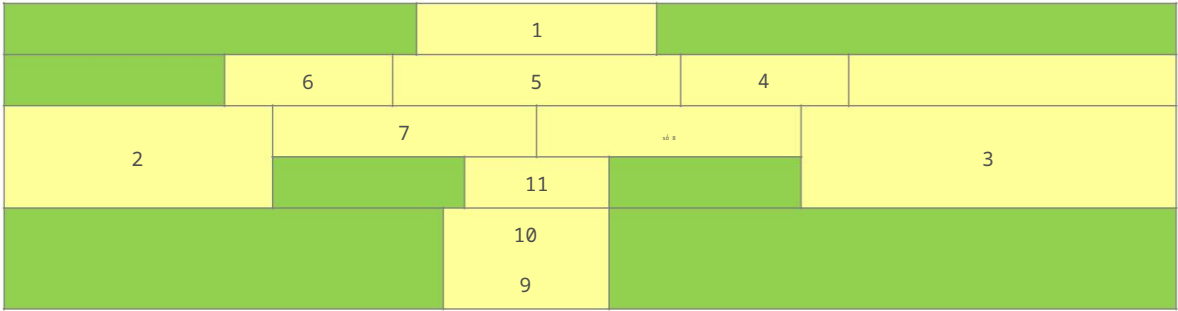
Đội hình 14 - 31312

		1			
	6	5	7		
		4			
	2	11	3		
		10			
	9	11			

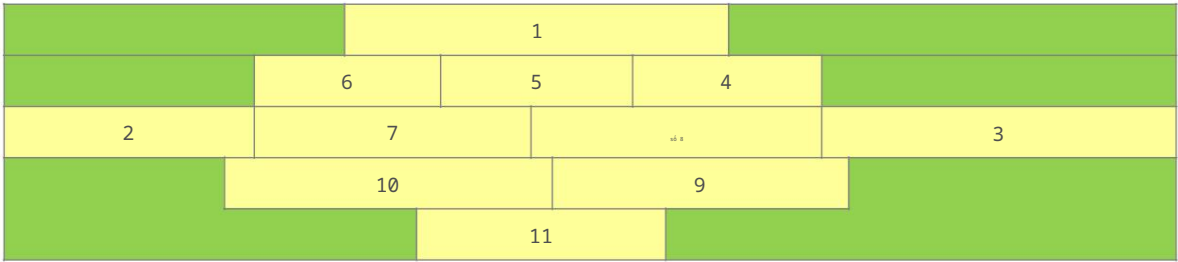
Đội hình 15 - 4222:

		1			
2	5	6	3		
		4	7		
		11			
		10	9		

Đội hình 16 - 3511:



Đội hình 17 - 3421:



Đội hình 18 - 3412:

