

Cấu trúc sự kiện mở StatsBomb và đặc tả dữ liệu v4.0.0 [Dữ liệu mở StatsBomb - cập nhật lần cuối vào ngày 8 tháng 5 năm 2019]

Tài liệu này mô tả định dạng JSON cho dữ liệu sự kiện mở của StatsBomb.

Tóm tắt các thay đổi cho v4.0.0

1. “Mang” được thêm vào dưới dạng một loại sự kiện. `carry.end_location` được thêm vào dưới dạng một biến bổ sung để mô tả vị trí kết thúc của một sự kiện mang theo
2. “counterpress”: một thuộc tính trong các sự kiện phòng thủ khác nhau, bao gồm: gây áp lực, rê bóng qua, 50-50, đấu tay đôi, cản phá, đánh chặn và phạm lỗi (không tấn công). Đây là các thao tác nhấn trong vòng 5 giây sau khi chơi mở doanh số.
3. “under_pressure”: định nghĩa đã được mở rộng để áp dụng trong nhiều trường hợp hơn. Vì vậy, các sự kiện tự nhiên được thực hiện dưới áp lực như đấu tay đôi, rê bóng, v.v., tất cả đều nhận thuộc tính, ngay cả khi không có sự kiện áp lực thực tế. Hàng có thể bị áp lực không chỉ bởi các sự kiện áp lực, mà còn các sự kiện phòng thủ khác (được định nghĩa trong thay đổi 2) xảy ra trong hoặc cuối quá trình thực hiện.
4. Cải tiến cho chuỗi sở hữu và logic phản công.

Mục lục

Tóm tắt các thay đổi cho v4.0.0	1
Định dạng	2
Đối tượng loại sự kiện	9
ruột thừa	21

Phụ lục 1: Hướng dẫn Vị trí Chiến thuật:	21
Phụ lục 2: Vị trí	23
Tọa độ quảng cáo chiều hàng - Tọa độ được chỉ định là (x, y).	23
Tọa độ mục tiêu - Tọa độ được chỉ định là (x, y, z)	24
Phụ lục 3: Chụp các đối tượng trong khung hình đóng băng	25
Phụ lục 4: Đối tượng đội hình chiến thuật	26
Phụ lục 5: Cắt giảm	27
Phụ lục 6: Chéo	28
Phụ lục 7: Áp suất	29
Phụ lục 8: Các giai đoạn cạnh tranh	29
Phụ lục 9: Nhật ký thay đổi phiên bản dữ liệu	30
Phụ lục 10: Nhật ký thay đổi phiên bản độ trung thực của shot	32

Định dạng

Các tệp trùng khớp trong thư mục dữ liệu / sự kiện sẽ ở định dạng JSON. Tên tệp sẽ ở định dạng 1234.json trong đó 1234 là khớp với ID. Nội dung là một mảng chứa thông tin sự kiện cho cả hai đội. Một số phần tử có một trong hai phần tử con (thường là một cặp tên / ID), hoặc các mảng con (chúng được trình bày chi tiết ở phần sau của tài liệu).

Cột	Loại hình	Những đứa trẻ)	Những đứa trẻ) Loại hình	Sự mô tả	Giá trị	Mô tả giá trị
Tôi	uuid			Giá trị nhận dạng duy nhất cho mỗi sự kiện	ví dụ "0052d1b5-e2b0-4629-bb ea-c18c884ab103 "	
mục lục	số nguyên			Ký hiệu trình tự cho thứ tự của các sự kiện trong mỗi trận đấu.	ví dụ: 1- # sự kiện	
Giai đoạn	số nguyên			Phần của trận đấu đấu thời gian liên quan đến (1 = nửa đầu, 2 = nửa sau).	1	Hiệp 1
					2	Hiệp 2
					3	Kỳ 3
					4	Kỳ 4
					5	Đá luân lưu
dấu thời gian	dấu thời gian			Thời gian trong trận đấu sự kiện diễn ra, được ghi lại mili giây.	ví dụ: 00: 00: 06.293	
phút	số nguyên			Các phút trên đồng hồ lúc thời gian của sự kiện này. Đặt lại thành 45 khi nghỉ giữa hiệp, 90 khi bắt đầu hiệp phụ, v.v.	ví dụ: 40	
thứ hai	số nguyên			Phần thứ hai của đấu thời gian	ví dụ, 15	
loại hình	sự vật	id / tên	số nguyên / văn bản loại hình.	Id / tên của sự kiện	42 / "Phiếu nhận bóng"	Biên lai hoặc dự định nhận thẻ.
					2 / "Thu hồi bóng"	Một nỗ lực để khôi phục một sự lỏng lẻo trái bóng
					3 / "Bị loại"	Người chơi mất bóng cho một đối thủ là kết quả của việc giải quyết bởi một hậu vệ mà không có cố gắng lừa bóng

					4 / "Bầu tay đôi"	Đấu tay đôi là một cuộc thi 50-50 giữa hai người chơi của các mặt đối lập trong trận đấu.
					5 / "Bật máy ảnh *"	Báo hiệu dừng máy ảnh để nắm bắt trò chơi cho một phát lại / cắt video.
					6 / "Chặn"	Chặn bóng bằng cách đứng trên quỹ đạo của nó.
					8 / "Việt vị"	Vi phạm việt vị. Các trường hợp kết quả từ một cú đánh hoặc giải phóng mặt bằng (không vượt qua). Vì đường chuyển dẫn đến việt vị kiểm tra phần vượt qua kết quả.
					9 / "Giải phóng mặt bằng"	Hành động của một cầu thủ phòng thủ để loại bỏ nguy hiểm mà không có ý định giao nó cho một đồng đội.
					10 / "Đánh chặn"	Ngăn chặn đường chuyển của đối phương từ việc tiếp cận đồng đội của họ bằng cách di chuyển đến nơi đi qua làn đường / phản ứng để chặn nó.
					14 / "rê bóng"	Nỗ lực của một người chơi để đánh bại một đối thủ
					16 / "Bắn"	Một nỗ lực để ghi một bàn thắng, được thực hiện bằng bất kỳ phần nào (hợp pháp) của cơ thể.
					17 / "Áp lực"	Tạo áp lực cho một người chơi đối lập tiếp nhận, mang theo hoặc phát hành quả bóng.
					18 / "Half Start *"	Tín hiệu trọng tài nổi còi bắt đầu một khoảng thời gian phù hợp.
					19 / "Thay người"	
					20 / "Phản lưới nhà" Phản lưới nhà	đội.
					21 / "Foul Won"	Một lỗi đã thắng được định nghĩa là nơi một cầu thủ giành được một quả đá phạt trực tiếp hoặc

						hình phạt cho đội của họ sau khi bị đối phương phạm lỗi người chơi.
					22 / "Phạm lỗi"	Bắt kỳ vì phạm nào bị phạt vì chơi xấu bởi một trọng tài. Việt vị không được gắn thẻ là phạm lỗi.
					23 / "Thủ môn ghi bàn"	Các hành động có thể được thực hiện bởi thủ môn.
					24 / "Hành vi xấu"	Khi người chơi nhận được thẻ do vi phạm bên ngoài của chơi.
					25 / "Mục tiêu riêng cho"	Một bàn phản lưới nhà ghi cho đội.
					26 / "Player On"	Một cầu thủ trở lại sân sau sự kiện Người chơi Tắt.
					27 / "Player Off"	Một người chơi đi / được thực hiện sân mà không có thay thế.
					28 / "Lá chắn"	Cầu thủ che chắn bóng đi ra ngoài giới hạn để ngăn chặn đối thủ không giữ nó trong trò chơi.
					30 / "Vượt qua"	Bóng được chuyển giữa đồng đội.
					33 / "50/50"	2 người chơi thách thức phục hồi một quả bóng lỏng lẻo.
					34 / "Một nửa kết thúc **"	Ra hiệu cho tiếng còi của trọng tài kết thúc một phần của trận đấu.
					35 / "Bắt đầu từ XI"	Cho biết những người chơi trong bắt đầu từ 11, vị trí của họ và đội hình của đội.
					36 / "Thay đổi chiến thuật"	Cho biết một sự thay đổi chiến thuật được thực hiện bởi nhóm, cho thấy vị trí mới của người chơi và đội hình mới của đội.

					37 / "Lỗi"	Khi một người chơi được đánh giá là phạm lỗi với bóng dẫn đến một cú sút vào khung thành.
					38 / "Kiểm soát sai"	Cầu thủ mất bóng do chơi xấu chạm
					39 / "Quá khứ lừa dối"	Người chơi bị lừa bóng trong quá khứ bởi một phản đối.
					40 / "Ngừng chấn thương"	Đang dừng cuộc chơi do chấn thương.
					41 / "Trọng tài thả bóng"	Trọng tài thả bóng xuống tiếp tục trò chơi sau một ngừng thương tích.
					43 / "Mang"	Một cầu thủ kiểm soát bóng ở chân của họ trong khi di chuyển hoặc đứng yên.
chiếm hữu	số nguyên			Cho biết giá trị duy nhất hiện tại sở hữu trong trò chơi. Một sở hữu duy nhất biểu thị một thời gian chơi trong đó bóng đang chơi và một quả bóng duy nhất đội đang kiểm soát bóng.	ví dụ: 1 - # trong số duy nhất của cái	Quyền sở hữu mới được kích hoạt sau khi một đội trình diễn họ đã thiết lập quyền kiểm soát quả bóng. Một vật sở hữu mới có thể bắt đầu ngay cả khi cùng một đội có quyền sở hữu bóng cho ví dụ, một đường chuyền bị chặn đi ra ngoài để ném cho cùng một đội, đây sẽ là một sở hữu cho cùng đội tấn công.
đối tượng own_team		Tôi	số nguyên	ID của nhóm bắt đầu sở hữu này trong kiểm soát bóng. Lưu ý rằng điều này sẽ xuất hiện ngay cả trên các sự kiện đối lập như cố gắng xử lý trong sự chiếm hữu.	ví dụ: 1 / "Arsenal"	
play_pattern	sự vật	id / tên	số nguyên / văn bản	Id / tên của kiểu chơi liên quan đến sự kiện này.	1 / Chơi thường xuyên	Sự kiện không phải là một phần của bất kỳ trong số play_patterns sau
					2 / "Từ Góc"	Sự kiện này là một phần của quá trình chơi sau một góc.

					3 / "F rom F ree Kic k "	T heeventwaspartoofthepa ssageof pla yf ollo win gafree - Regi k.
					4 / "Từ ném vào"	The event waspartofthepassageof pla yf ollo win gathrow -in.
					5 / "Khác"	
					6 / "Từ quày"	Cuộc tấn công chặn lè: • Đội sở hữu đã bắt đầu wit hanopen pla yturnoverout sid ethecounter - attac kin gteam fin al t hir d. • Sở hữu thể s sio nwasat ít nhất 75% trực tiếp đối với s go al (asmeasuredbyyourposses sio nch ain met ric s) • T hecounterattacktrav elle dat le ast 1 8 yardstowardsgo al. • Định nghĩa này không phải là notpartofc olle c tio nand is de riv edfromthe lo gic Abov e.
					7 / "Từ cú sút trúng đích"	The event waspartofthepassageof pla yf ollo win gago al Regi k.
					8 / "Từ Keeper"	The Even twaspartoofthepassageo f pla yf ollo win gakeeper dis t rib u tio n.
					9 / "Từ lúc khởi động"	Sự kiện này là một phần của cuộc thi vượt qua pla yf ollo giành chiến thắng trong cuộc đua kiếm tiền này.
đội	sự vật	id / tên	số nguyên	Id / Tên của đội liên quan đến sự kiện này. Đội đối tượng sẽ chỉ hiển thị nếu sự kiện được liên kết với một nhóm cụ thể.	ví dụ: 1 / "Arsenal"	

người chơi	sự vật	id / tên	số nguyên / văn bản	Id / Tên của người chơi này sự kiện liên quan đến (người chơi đối tượng sẽ chỉ hiển thị nếu sự kiện gắn liền với một người chơi).	ví dụ: 5079 / "Zlatan Ibrahimovic "	
Chức vụ	sự vật	id / tên	số nguyên / văn bản	Id / Tên của vị trí "Goal Keeper" đã ở vào thời điểm sự kiện này..	ví dụ: 1 / Người chơi	Xem Phụ lục 1 bên dưới cho thêm thông tin.
địa điểm	mảng [x, y]			Mảng chứa hai số nguyên các giá trị. Đây là x và tọa độ y của sự kiện (điều này chỉ hiển thị nếu sự kiện có sân tọa độ).	ví dụ: trung tâm của trường là (60,40)	Xem Phụ lục 2 dưới đây cho thêm thông tin.
khoảng thời gian	số thập phân			Nếu có liên quan, độ dài tính bằng giây phút sự kiện kéo dài.	Thời gian tính bằng giây.	
chi u áp lư c	boolean			Hành động đã được thực hiện trong khi bị áp lực bởi một phản đối.	THẬT	Xem Phụ lục 7 để biết thêm thông tin về áp suất.
off_camera	boolean			Sự kiện xảy ra trong khi máy ảnh đã tắt.	SAI ĐÚNG	Do đó, độ chính xác của dữ liệu không được đảm bảo và thông tin được suy luận một cách logic bởi các nhà sưu tập.
ngoài	boolean			Được thêm vào nếu kết quả của sự kiện là quả bóng sẽ ra khỏi giới hạn.	THẬT	
liên quan đến sự kiện	mảng [uuid, uu id, uuid, ...]			Danh sách được phân tách bằng dấu phẩy về Id của các sự kiện liên quan. Vì ví dụ, một cảnh quay có thể là liên quan đến Thủ môn sự kiện và một sự kiện khối. Các sự kiện tương ứng sẽ có Id của cảnh quay trong cột Related_events của họ.	ví dụ, "2b7d06c7-9bcb-4bbf-a6 e5-08e54e1303ac "hoặc ("2b7d06c7-9bcb-4bbf-a6 e5-08e54e1303ac ", "03b001b6-bf44-4691-ae 47-e279f5a9b38c ")	
chiến thuật	sự vật	sự hình thành	chữ	Đối với loại sự kiện (Bắt đầu XI hoặc Thay đổi chiến thuật), đối tượng "chiến thuật" được thêm vào. Mục hình thành mô tả sự hình thành đang được sử dụng.	ví dụ: 343	ví dụ, ba hậu vệ bốn tiền vệ và ba tiền đạo.

		xếp hàng	mảng	Đối với loại sự kiện (Bắt đầu XI hoặc Thay đổi chiến thuật), đối tượng "chiến thuật" được thêm vào. Mục dòng mô tả những người chơi và của họ các chức vụ.	Xem Phụ lục 4 Dưới đây cho thêm thông tin.	
--	--	----------	------	--	--	--

Đối tượng loại sự kiện

Khi một sự kiện thuộc loại có các chi tiết bổ sung, chúng sẽ được đưa vào lồng vào bên trong một đối tượng được đặt tên theo loại sự kiện đó. Vì ví dụ, một sự kiện thuộc loại Shot sẽ có một khung dữ liệu lồng vào nhau với các biến bổ sung mô tả loại sự kiện đó. Dưới đây là một danh sách các khung dữ liệu lồng nhau được sắp xếp theo thứ tự bảng chữ cái và các biến chứa chúng.

Loại sự kiện (Dữ liệu lồng nhau Khung)	Cột	Nhập (/ s)	Child (/ s) Loại hình	Sự mô tả	Giá trị (/ s)	Giá trị (/ s) Mô tả
50-50	kết cục	id / tên đối tượng	số nguyên / ID	văn bản / Tên kết quả của thử thách 50-50.	108 / "Đã thắng"	Người chơi thắng 50/50 cạnh tranh và giành lại quyền sở hữu
					109 / "Mất tích"	Người chơi thua 50/50 Cuộc thi
					147 / "Thành công Để Đội"	Người chơi thắng 50/50 cuộc thi và đánh quả bóng để đội của họ sở hữu
					148 / "Thành công Để Sự đối lập"	Người chơi thắng 50/50 cuộc thi nhưng đánh bóng vào một sở hữu của đối thủ
	phản Boolean				Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT

Hành vi xấu	Thẻ	id / tên đối tượng	số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định Thẻ.	65 / "Thẻ vàng"	
					66 / "Màu vàng thứ hai"	
					67 / "Thẻ đỏ"	
Nhận bóng	kết cục	id / tên đối tượng	số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn xác định kết quả của việc nhận bóng.	9 / "Chưa hoàn thành"	
Phục hồi bóng	phản cảm	boolean		Đã thêm nếu khôi phục là phản cảm	THẬT	Quả bóng phục hồi bị mất bởi một đồng đội khỏi liên lạc xấu hoặc rê bóng
	boolean recovery_failure			Đã thêm nếu khôi phục là một thất bại.	THẬT	Bóng bị mất trong khi cố gắng thu hồi một quả bóng lỏng lẻo
Khối	lệch	boolean		Đã thêm nếu khối là một lệch.	THẬT	Chặn không đảo ngược hoặc chuyển hướng mạnh mẽ của quả bóng quỹ đạo
	phản cảm	boolean		Đã thêm nếu khối phản cảm.	THẬT	
	save_block	boolean		Đã thêm nếu khối lưu một bắn.	THẬT	Một khối của một cú sút đã được chắc chắn sẽ đạt được mục tiêu bởi một cầu thủ ngoài sân
	phản Boolean			Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT	
Mang	Mảng end_location [x, y]			Mảng chứa hai số nguyên các giá trị. Đây là x và y tọa độ tại đó mang kết thúc.	ví dụ: (100,45)	Xem Phụ lục 2 để biết thêm thông tin về vị trí tọa độ.
Giải tỏa	aerial_won	boolean		Đã thêm nếu một sự kiện giải phóng mặt bằng là một chiếc máy bay.	THẬT	Giải phóng mặt bằng cũng là một trên không trận đấu đã thắng
	Bộ phận cơ thể	id / tên đối tượng	số nguyên / ID văn	bản bản / Tên của phần cơ thể dùng để bắn.	37 / "Đầu"	Đã cố gắng giải phóng mặt bằng bằng đầu
					38 / "Chân trái"	Đã cố gắng giải phóng mặt bằng bên trái Bàn Chân
					70 / "Khác"	Các bộ phận cơ thể khác (tức là đầu gối, ngực, v.v.)
					40 / "Chân phải"	Đã cố gắng giải phóng mặt bằng bên phải Bàn Chân

Rê bóng	Overrun	boolean			Được thêm vào khi rê bóng đi vượt qua hậu vệ ban đầu vào sở hữu của người khác người chơi	THẬT	
	Nhục đầu gối	boolean			Được thêm vào khi rê bóng đi thông qua một người chơi đối lập chân.		
	kết cục	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản	Id / Tên cho thuộc tính thành" xác định kết quả thành" của cú rê bóng.	8 / Tùy chọn "Hoàn 9 / "Chưa hoàn	Nỗ lực lừa bóng đã thành công Người chơi không thể hoàn thành hành động cố gắng lừa bóng
	Không chạm	boolean			Nếu người chơi cố gắng làm rê bóng bằng cách chuyển bóng vượt qua đối thủ thay vì nhận được nó.	THẬT	
Quá khứ lừa dối	phản Boolean				Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT	
Bầu tay đôi	phản Boolean				Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT	
	loại hình	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản	Id / Tên cho thuộc tính giá trị của loại đấu	10 / "Mất tích trên không"	Thử thách cho một cuộc đấu tay đôi trên không và không giành được bóng
						11 / "Tranh bóng"	Giải tán đội đối phương người chơi
	kết cục	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản	Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn xác định kết quả của cuộc đọ sức.	1 / "Đã mất"	
						4 / "Đã thắng"	Một pha tắc bóng kết thúc bằng sở hữu của người đánh bóng
						13 / "Lạc lối trong cuộc chơi"	Một cú tắc bóng khiến bóng bay tới một đối thủ
						14 / "Mất tích"	Một cú tắc bóng làm bóng bay ra ngoài giới hạn có lợi cho sự phản đối
						15 / "Thành công"	
						16 / "Thành công trong trận đấu"	Một cú tắc bóng khiến bóng bay tới một đồng đội

						17 / "Thành công"	Một cú tắc bóng làm bóng bay ra ngoài giới hạn có lợi cho người giải quyết đội
Boolean phản cảm phạm	lỗi				Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT	
	phản cảm	boolean			Đã thêm nếu lỗi là cam kết trong khi sở hữu của quả bóng.	THẬT	
	loại hình	id / tên đối tượng			bản ID / Tên cho thuộc tính giá trị của lỗi đã cam kết.	19 / "6 giây"	Bị gọi lỗi do 6 giây
						20 / "Nhặt ngược" Bị gọi lỗi	do đón đường sau xâm phạm lên
						21 / "Chơi nguy hiểm" Bị gọi	phạm lỗi do chơi nguy hiểm
						22 / "Lặn"	Phạm lỗi do mô phỏng
						23 / "Phạm lỗi"	Bị gọi lỗi do phạm lỗi
						24 / "Bóng ném"	Bị gọi lỗi do chơi bóng ném
	thuận lợi	boolean			Đã thêm nếu tiếp tục chơi (trọng tài gọi là lợi thế)	THẬT	Phạm lỗi nhưng chơi được vẫy tay chào
	hình phạt	boolean			Đã thêm nếu một hình phạt là Trao giải thưởng.	THẬT	Một pha phạm lỗi dẫn đến một cú sút phạt
	Thẻ	id / tên đối tượng			bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định thẻ.	5 / "Thẻ vàng"	
						6 / "Màu vàng thứ hai"	
						7 / "Thẻ đỏ"	
Foul Won	phòng ngự	boolean			Thêm nếu lỗi đã thắng khi hết sở hữu.	THẬT	Thắng một pha phạm lỗi khi ra ngoài chiếm hữu
	thuận lợi	boolean			Đã thêm nếu tiếp tục chơi (trọng tài gọi là lợi thế)	THẬT	Thắng một pha phạm lỗi không được gọi tên do lợi thế chơi
	hình phạt	boolean			Đã thêm nếu một hình phạt là Trao giải thưởng.	THẬT	Thắng một quả phạt đền
Thủ môn	Chức vụ	id / tên đối tượng			bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn của thủ môn định vị trước khi bắn.	42 / "Di chuyển"	Thủ môn đã di chuyển khi bắn đã được thực hiện

	kĩ thuật	id / tên đối tượng	số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn xác định kỹ thuật thủ môn sử dụng.	43 / "Prone"	Keeper ở trên mặt đất khi bắn đã được thực hiện
					44 / "Đặt"	Keeper đã đứng yên khi bắn đã được thực hiện
					45 / "Lặn"	Thủ môn rời chân để tiết kiệm
					46 / "Đứng"	Keeper đã cứu từ một vị trí đứng
	Bộ phận cơ thể	id / tên đối tượng	số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định nội dung một phần được sử dụng trong quá trình này hành động của thủ môn.	35 / "Cả hai tay"	Lưu bằng cả hai tay
					36 / "Ngực"	Tiết kiệm bằng rương
					37 / "Đầu"	Tiết kiệm bằng đầu
					38 / "Chân trái"	Pha cứu thua được thực hiện bằng chân trái
					39 / "Tay trái"	Lưu bằng tay trái
					40 / "Chân phải"	Tiết kiệm được thực hiện bằng chân phải
					41 / "Tay phải"	Tiết kiệm bằng tay phải
	loại hình	id / tên đối tượng	số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định loại sự kiện thủ môn. (Mỗi lần chụp sẽ có một thủ môn liên quan biến cố. Nếu mục tiêu không phải là bị thùng lưới hay không được cứu thực hiện, loại thủ môn sẽ được "Bắn đối mặt").	25 / "Đã thu thập"	Keeper ra ngoài để thu thập một trái bóng
					26 / Thủ môn "thùng lưới" một bàn thua	
					27 / "Keeper Sweeper" Khi thủ môn rời sân	Thủ môn rời sân và / hoặc ra khỏi hộp của anh ấy để xóa trái bóng
					28 / "Hình phạt Thừa nhận"	Thủ môn nhận bàn thua từ một quả đá phạt
					29 / "Đã lưu hình phạt" Cứu	thua từ một quả phạt đền
					30 / "Đắm"	Thủ môn đắm đi (tương tự như xa lạ)
					31 / "Tiết kiệm"	Thủ môn cứu thua từ một cú sút không trúng đích
					32 / "Bị bắn đối mặt"	Một cú đánh đối mặt không dẫn đến một pha cứu thua hoặc bàn thua bị thùng lưới
					33 / "Đã lưu ảnh"	Thủ môn cứu thua từ đội đối phương bắn
					34 / "Mẹ"	Tương đương với một cú tắc bóng cho một cầu thủ ngoài sân, thủ môn sắp tới ra để tước đoạt một người chơi

						1 1 3 / "S nóng S aved 0 ff T "	K eepersavefromoppo sin gteamshotthatwasg oin gofftargat
						1 1 4 / "S hot S aved T o Đầu kiện	Một bức ảnh đã được lưu lại bởi vì tôi đã đạt được alk eeperthat hit sthepost 1 1 0 / "
						S aved T o P ost "A	savebythego alk eeperthat hit sthepost
						1 0 9 / "P en alt y S aved Đã	A pen alt ysavedbythego alk eeperthat hit sthepost
	kết cục	sự vật	id / tên	bảng teger / text		4 7 / "Yêu cầu"	K eepersweeperac tio nwherekeeperc olle ctstheb all
						48 / "Rõ ràng"	Thủ môn quét hành động trong đó thủ môn rõ ràng tất cả
						49 / "Đã thu thập hai lần" Keeper	er đã thu thập tất cả các b trong m ultiple t rie safterfum nháy g linh sam stc olle ct
						5 0 / "Thất bại"	U nsuccessf ul ac tio n
						5 1 / "Ở Pla y	G o alk eepersavewhereheshot được thi đấu trở lại
						5 2 / "Trong cơn giận dữ Pla y D" G o	alk eepersavewhereshot is par rie dtooppo sin gteam pla yer
						5 3 / "Trong Pla y S afe	G o alk eepersavewhereshot is par rie dtoteammate
						5 5 / "N o T ouch "	G o al nhượng bộ với houtkeepertouc hin gtheb tất cả
						56 / "Đã lưu hai lần"	Thủ môn đã thực hiện pha cứu thua trong m ultiple t rie safterfum nháy gthe linh sam stsae
						1 5 / "Thành công"	S uccessf ul ac tio nforc olle ctpar , rie dtoteammate in Smother
						5 8 / "T ouched In "	G o al nhượng bộ pit ekeepertouc hin gtheb all
						59 / "Cầm động"	Thủ môn chạm vào theb tất cả các vòng ngoài
						4 / "Thắng"	R et ain edposses sio n
						1 6 / "S uccess In Pla y	"Một nự cười tỏa nắng tất cả cho một đồng đội

						17 / "Thành công"	Một lần khối làm bóng bay vượt ra ngoài giới hạn có lợi cho tackler's đội
						13 / "Lạc lối trong cuộc chơi"	Một lần khối làm bóng bay cho một đối thủ
						14 / "Mất tích"	Một lần khối làm bóng bay ngoài giới hạn có lợi cho Sự đối lập
						117 / "Punched Out" Thủ môn	đấm bóng ra ngoài ranh giới
Một nửa kết thúc	Boolean kết thúc video sớm				Đã thêm nếu video trùng khớp chưa hoàn thành và nó đã kết thúc trước khi tiếng còi kết thúc hiệp đấu vang lên	THẬT	
	Cuộc thi đấu Cầm	Boolean			Trọng tài quyết định kết thúc hoặc hoãn trận đấu	THẬT	
Bắt đầu một nửa	Video muộn Bắt đầu	Boolean			Đã thêm nếu video trùng khớp chưa hoàn thành và đã bắt đầu sau khi Khởi động	THẬT	
Tổn thương dừng lại trong	chain	boolean			Đã thêm nếu quả bóng ở trong đội của cầu thủ bị thương sở hữu trước bắt đầu ngừng hoạt động.	THẬT	
Đánh chặn	kết cục	id / tên đối tượng	số nguyên / văn bản	Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn xác định kết quả vụ đánh chặn		1 / "Đã mất"	
						13 / "Lạc lối" của	Một sự đánh chặn đã đánh gục bóng với đối thủ
						14 / "Mất tích"	Một sự đánh chặn đã đánh gục bóng ra khỏi giới hạn có lợi cho Sự đối lập
						15 / "Thành công"	
						16 / "Thành công khi chơi"	Một pha đánh chặn đã đánh bại bóng với đồng đội
						17 / "Thành công"	Một sự đánh chặn đã đánh gục bóng ra khỏi giới hạn có lợi cho đội của thợ săn
						4 / "Đã thắng"	Một vụ đánh chặn kết thúc bằng sở hữu của người đánh bóng

Kiểm soát sai	aerial_won	boolean			Đã thêm nếu một sự kiện kiểm soát sai là một chiếc máy bay.	THẬT	
Đi qua	người nhận	id / tên đối tượng		số nguyên / văn	danh Id / Tên chỉ định id người chơi của người nhận vượt qua, hoặc cho ai vượt qua không đầy đủ là dự định.	ví dụ: 2934 / "Érik Lamela "	
	chiều dài	số thập phân			Chiều dài của đường chuyển trong bãi.	ví dụ: 16.03	Chiều dài tính bằng mét của đường chuyển, từ điểm xuất phát đến điểm đến của nó.
	góc	số thập phân			Góc của đường chuyển trong radian, với 0 trở thẳng về phía trước, giá trị tích cực giữa 0 và π chỉ ra một góc theo chiều kim đồng hồ và âm giá trị từ 0 đến $-\pi$ đại diện cho một góc ngược chiều kim đồng hồ.	ví dụ: -2,49	Góc tính bằng radian của đường chuyển, tính theo chiều kim đồng hồ từ 0 đại diện cho thẳng về phía trước, đến π nghĩa là thẳng về phía sau.
	Chiều cao	id / tên đối tượng		số nguyên / văn	danh Id / Tên chỉ định chiều cao của đường chuyển.	1 / "Thẻ thông hành trên mặt đất"	Bóng không rơi khỏi mặt đất.
						2 / "Thẻ thông hành thấp"	Bóng bay khỏi mặt đất nhưng là dưới mức vai lúc cao điểm Chiều cao.
						3 / "High Pass"	Bóng đi trên vai ở chiều cao đỉnh.
	mảng vị trí	[x, y]			Mảng chứa hai số nguyên các giá trị. Đây là x và y tọa độ tại đó vượt qua đã kết thúc.	ví dụ: (100,45)	Xem Phụ lục 2 để biết thêm thông tin về vị trí tọa độ.
	hỗ trợ_shot_id	uuid			Tham chiếu đến cảnh quay này hỗ trợ vượt qua.	ví dụ, "2b7d06c7-9bcb-4bbf -a6e5-08e54e1303ac "	
	đá gót	boolean			Đã thêm nếu thẻ đã được thực hiện bằng cách sử dụng một con quay sau.	THẬT	
	lệch hướng	boolean			Đã thêm nếu thẻ là lệch hướng	THẬT	Đường chuyển bị lệch, có thể xảy ra trên đường chuyển hoàn thành và không đầy đủ.
	sai tiếng nói boolean	ion			Đã thêm nếu thẻ là một hiểu lầm.	THẬT	Pass là chính xác nhưng nhận được người chơi đọc sai đường chuyển HOẶC chạy từ trình phát nhận là

							chính xác và người chuyển bóng đã chơi trong vị trí trước đó
	đi qua	boolean			Đã thêm nếu đường chuyển là một cây thánh giá. THẬT		Cho dù đường chuyển có phải là một đi qua. Tính toán được sử dụng để đầu thánh giá được trình bày chi tiết trong Phụ lục 6.
	cắt giảm	boolean			Đã thêm nếu thẻ là một cắt lưng (bóng chuyển thấp ngược lại, trong ô phạt của phe đối lập)	THẬT	Để biết thêm thông tin về cách cut-back's được mô tả xem Phụ lục 5
	công tắc	boolean			Đã thêm nếu thẻ là một công tắc (bóng chuyển đổi lúc ít nhất 50% sân theo chiều dọc).	THẬT	Người qua đường có hay không chuyển bóng sang bóng khác mặt sân. Một công tắc là bất kỳ vượt qua quãng đường hơn 40 thước của chiều rộng của sân.
	hỗ trợ bắn	boolean			Đã thêm nếu thẻ là một hỗ trợ để bắn (điều đó đã không ghi bàn).	THẬT	
	hỗ trợ ghi bàn	boolean			Đã thêm nếu thẻ là một hỗ trợ một mục tiêu.	THẬT	
	Bộ phận cơ thể	id / tên đối tượng		số nguyên / văn	bản Id / Tên của phần cơ thể được sử dụng để thực hiện này vượt qua.	68 / "Drop Kick" 37 / "Đầu" 69 / "Cánh tay giữ" 38 / "Chân trái" 70 / "Khác" 40 / "Chân phải" 106 / "Không chạm"	Chuyển là một cú đá thả thủ môn Vượt qua bằng đầu Đường chuyển từ tay thủ môn Chuyển bằng chân trái Phần cơ thể khác (ngực, lưng, vãn vãn.) Chuyển bằng chân phải Một cầu thủ cố tình để đường chuyển đi qua anh ta thay vì nhận nó để giao nó cho một đồng đội phía sau anh ta. (Còn được gọi là "hình nộm").
	loại hình	id / tên đối tượng		số nguyên / văn	bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định loại đi qua.	61 / "Góc" 62 / "Đá phạt" 63 / "Phát bóng trúng đích" 64 / "Đánh chặn"	Một đường chuyển từ một quả phạt góc Một đường chuyển từ một quả đá phạt Một đường chuyển từ một quả phát bóng lên Một lần chạm sẽ vượt qua một sự đánh chặn

						65 / "Khởi động"	Một đường chuyền từ một cú đá ở bắt đầu của một trận đấu hoặc sau đó ghi bàn
						66 / "Phục hồi"	Một lần chạm bóng chuyền bóng lỏng lẻo sự hồi phục
						67 / "Ném biên"	Một đường chuyền từ quả ném biên
	kết cục	id / tên đối tượng			số nguyên / ID văn bản / Tên kết quả của sự vượt qua.	9 / "Chưa hoàn thành"	Bóng không đến được với đồng đội và vẫn đang chơi
						74 / Quả bóng "Giải tỏa chấn thương"	được phát ra ngoài giới hạn cho đúng cuộc chơi vì chấn thương
						75 / "Ra ngoài"	Bóng đi ra ngoài giới hạn
						76 / "Vượt qua việt vị"	Bóng đến tay đồng đội nhưng chuyền bị đánh giá là việt vị
						77 / "Không xác định"	Kết quả không xác định (tức là hồi đã được gọi khi đang ở giữa chuyển bay)
	Kĩ thuật	id / tên đối tượng			số nguyên / ID văn bản / Tên của kỹ thuật sự vượt qua.	104 / "Chèn ép"	Đề cắm góc cao / thấp <small>những cú đá.</small>
						105 / "Outswinging"	Đề gia công góc cao / thấp <small>những cú đá.</small>
						107 / "Thăng thẩn"	Đối với không chìm cũng không thực hiện các quả phạt góc.
						108 / Đường chuyền "xuyên bóng"	cắt hàng phòng thủ cuối cùng
Trình phát Tắt	Dài hạn	Boolean			Đã thêm nếu người chơi rời khỏi trò chơi vĩnh viễn. Vì tình huống không có người đăng ký trái nhưng người chơi không thể trở lại sân cỏ do chấn thương	THẬT	
Sức ép	phản Boolean				Nhấn các hành động trong vòng 5 giây của một vở kịch mở doanh số.	THẬT	
Bản	key_pass_id	uuid				ví dụ, "2985a109-390e-49fa-8d92-9b1b4e6ea2fb "	
	mảng vị trí	[x, y] hoặc [XYZ]				ví dụ: (120, 50) hoặc (120, 32,5, 1,2)	Để biết thêm thông tin về thông số kỹ thuật vị trí, xem Phụ lục 2.

	aerial_won	boolean			Đã thêm nếu cảnh quay là một chiến thắng trên không	THẬT	Một cuộc đấu tay đôi trên không đã được tranh cãi cho phát đạn, cú sút
	boolean sau_dribble				Đã thêm nếu cảnh quay theo sau rê bóng	THẬT	Liệu cú đánh này có đến hay không sau khi lừa bóng thành công bởi người bắn súng.
	lần đầu tiên	boolean			Đã thêm nếu lần chụp đầu tiên chạm.	THẬT	Lần chạm đầu tiên của người chơi
	mảng khung hình đóng lạnh	lạnh	(xem Phụ lục 3 để biết thêm tài liệu)		Mỗi cảnh quay bao gồm một đối tượng được gọi là freeze_frame đó là một mảng chứa thông tin về có liên quan người chơi tại thời điểm bắn. Mỗi đối tượng khung đóng băng là một khung dữ liệu với một hàng cho mỗi người chơi bao gồm cả vị trí của họ, đội, id, tên và id vị trí và tên.	Dữ liệu từ JSON định dạng sẽ có một dữ liệu khung lồng trong mỗi sự kiện bắn.	Xem Phụ lục 3 để biết thêm thông tin về khung đóng băng các đối tượng.
	open_goal	boolean			Đã thêm nếu ảnh đã được chụp với một mục tiêu mở.	THẬT	
	statsbomb_xg số				StatsBomb dự kiến giá trị mục tiêu được tính cho bắn.	ví dụ: 0,15	
	lệch hướng	boolean			Đã thêm nếu cảnh quay lệch hướng	THẬT	Ảnh đã được chuyển hướng bởi một người khác cảm ứng của người chơi.
	kĩ thuật	id / tên đối tượng		số nguyên / ID và van bản / Tên của kỹ thuật được sử dụng cho cảnh quay.	89 / "Backheel"	Một cảnh quay được chụp bằng gót chân	
					90 / "Đánh đầu lặn" Đã cố gắng	Thực hiện cú đánh đầu bằng đầu trong khi người chơi lặn trước mặt anh ta để đạt được quả bóng	
					91 / "Half Volley"	Liên hệ đã được thực hiện khỏi mặt đất và sau một hồi	
92 / "Lob"					Một cú đánh có vòng cung cao quỹ đạo để vượt qua cầu thủ đối lập		
93 / "Bình thường"					Một cú đánh không rơi vào bất kỳ kỹ thuật khác		

						94 / Cầu thủ "Overhead Kick"	đã quay trở lại khung thành khi chụp
						95 / "Vô-lê"	Quả bóng không bao giờ chạm vào tiếp đất trước khi bắn
	Bộ phận cơ thể	id / tên đối tượng		số nguyên / ID văn bản / Tên của phần cơ thể dùng để bắn.		37 / "Đầu"	Cố gắng bắn bằng đầu
						38 / "Chân trái"	Nỗ lực sút bằng chân trái
						70 / "Khác"	Các bộ phận cơ thể khác (tức là đầu gối, ngực, v.v.)
						40 / "Chân phải"	Nỗ lực sút bằng chân phải
	Loại hình	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định loại bắn.		61 / "Góc"	Sút trực tiếp từ một quả phạt góc
						62 / "Đá phạt"	Sút từ một quả đá phạt trực tiếp
						87 / "Mở chơi"	Cảnh quay không trực tiếp từ một mảnh ghép
						88 / "Hình phạt"	Sút là một quả phạt đền
						65 / "Khởi động"	Sút trực tiếp từ đầu
	kết cục	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản Id / Tên cho thuộc tính "Bị chặn" xác định kết quả của cảnh quay.		96 / Tùy chọn	Một cảnh quay đã bị dừng lại từ tiếp tục bởi một hậu vệ
						97 / "Mục tiêu"	Một cú sút được coi là cắt ngang mục tiêu của các quan chức
						98 / "Tắt T"	Một cú đánh đó là quỹ đạo ban đầu đã kết thúc bên ngoài các bài viết
						99 / "Đăng"	Một phát bắn trúng một trong ba bài viết
						100 / "Đã lưu"	Một cú sút đã được cứu bởi thủ môn của đội đối phương
						101 / "Hướng về phía trước"	Một cảnh quay không đe dọa được đi lệch mục tiêu hoặc không có đủ sức mạnh để đạt được mục tiêu dòng (hoặc nhằm lẫn nơi người chơi không liên lạc với quả bóng)
						115 / "Đã lưu khỏi T"	Một cú sút đã được cứu bởi thủ môn nhưng không trúng đích.
						116 / "Đã lưu để đăng" Nếu t	thủ môn cứu được cú sút và nó bật ra khỏi khung thành

Thay thế	id / tên đối tượng	thay thế		số nguyên / văn bản	Đề thay thế, id / tên của người chơi sắp tới sân. Thông tin chi tiết về người chơi (sự kiện chính) mô tả người chơi sắp ra sân.	ví dụ: 3049 / "Aaron Ramsey "	
	kết cục	id / tên đối tượng		số nguyên / văn bản	Id / Tên cho thuộc tính tùy chọn chỉ định loại thay thế.	102 / "Tổn thương"	
						103 / "Chiến thuật"	

ruột thừa

Phụ lục 1: Hướng dẫn Vị trí Chiến thuật:

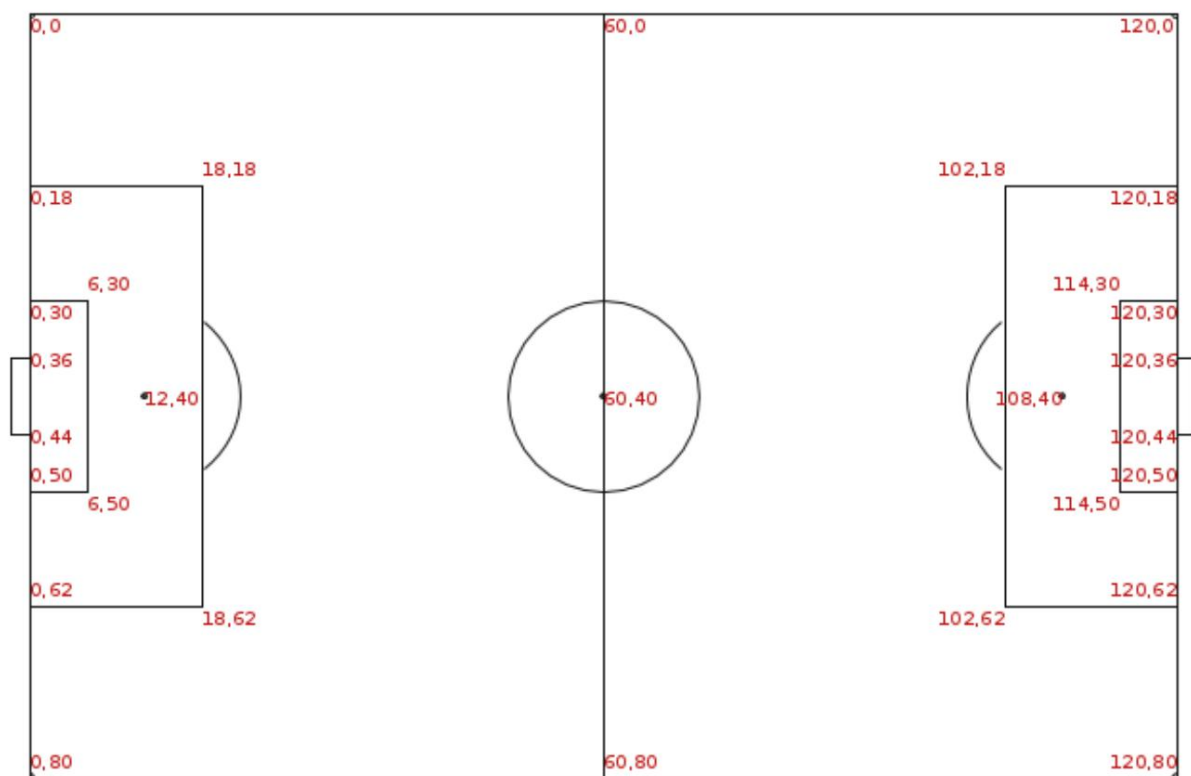


Chức vụ Con số	Chức vụ Một từ viết tắt	Tên vị trí
1	GK	Goalkeeper
2	RB	Right Back
3	RCB	Right Center Back
4	CB	Center Back
5	LCB	Left Center Back
6	LB	Left Back
7	RWB	Right Wing Back
8	LWB	Left Wing Back
9	RDM	Right Defensive Midfielder
10	CDM	Center Defensive Midfielder
11	LDM	Left Defensive Midfielder
12	RM	Right Midfielder
13	RCM	Right Center Midfielder
14	CM	Center Midfielder
15	LCM	Left Center Midfielder
16	LM	Left Midfielder
17	RW	Right Winger
18	ĐÁP	Goalkeeper
19	CAM	Center Attacking Midfielder
20	LAM	Left Attacking Midfielder

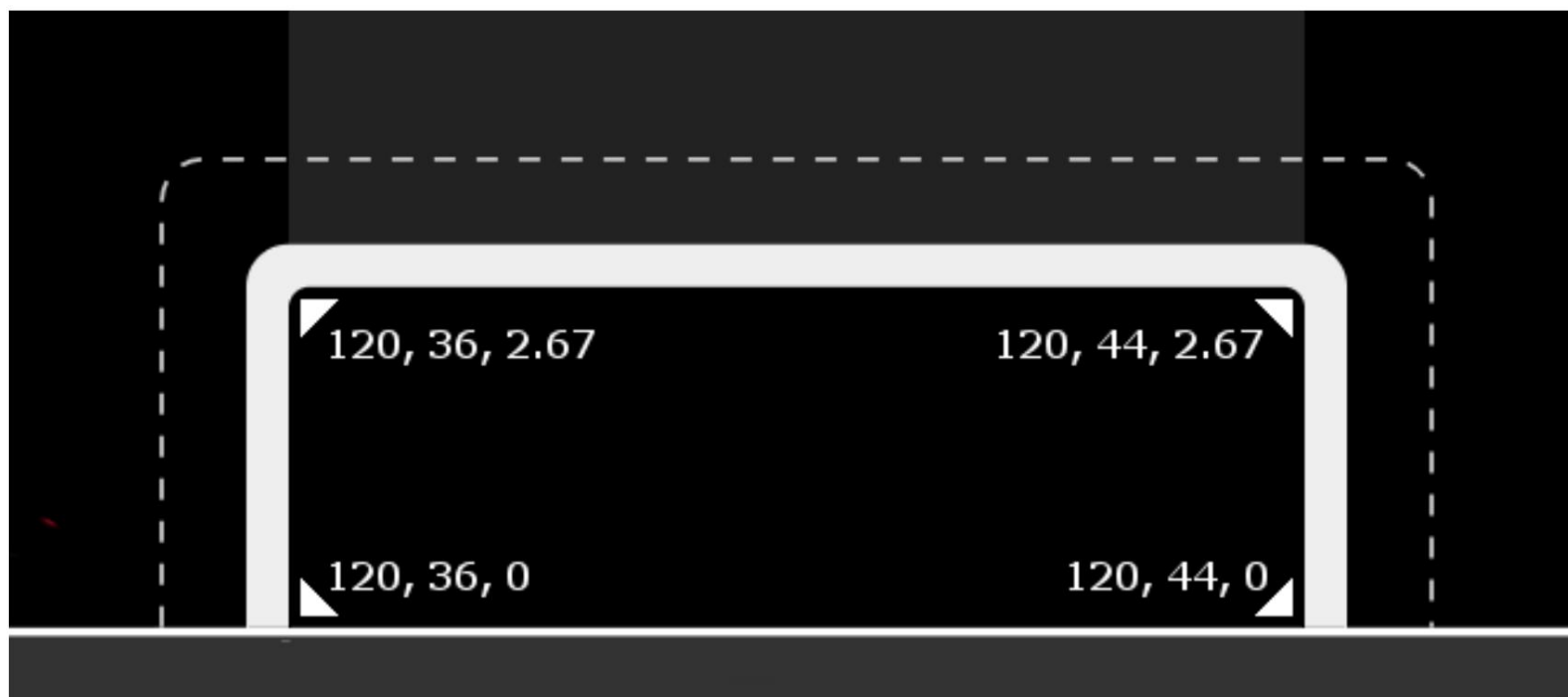
		Tiền vệ
21	LW	Cánh trái
22	RCF	Trung tâm bên phải ở đẳng trước
23	ST	Tiền đạo
24	LCF	Tâm trái về phía trước
25	SS	Tiền đạo phụ

Phụ lục 2: Vị trí

Tọa độ quảng cáo chiều hàng - Tọa độ được chỉ định là (x, y).



Tọa độ mục tiêu - Tọa độ được chỉ định là (x, y, z)



Phụ lục 3: Chụp các đối tượng trong khung hình đóng băng

Mỗi cảnh quay bao gồm một đối tượng có tên là freeze_frame, là một mảng chứa thông tin về những người chơi có liên quan tại thời điểm đó của cảnh quay. Mỗi đối tượng khung đóng băng có cấu trúc như sau:

Cột	Loại hình	Đứa trẻ	Loại trẻ em
địa điểm	mảng [x, y]		
người chơi	sự vật	id / tên	số nguyên / chữ
Chức vụ	sự vật	id / tên	số nguyên / chữ
đồng đội	boolean		

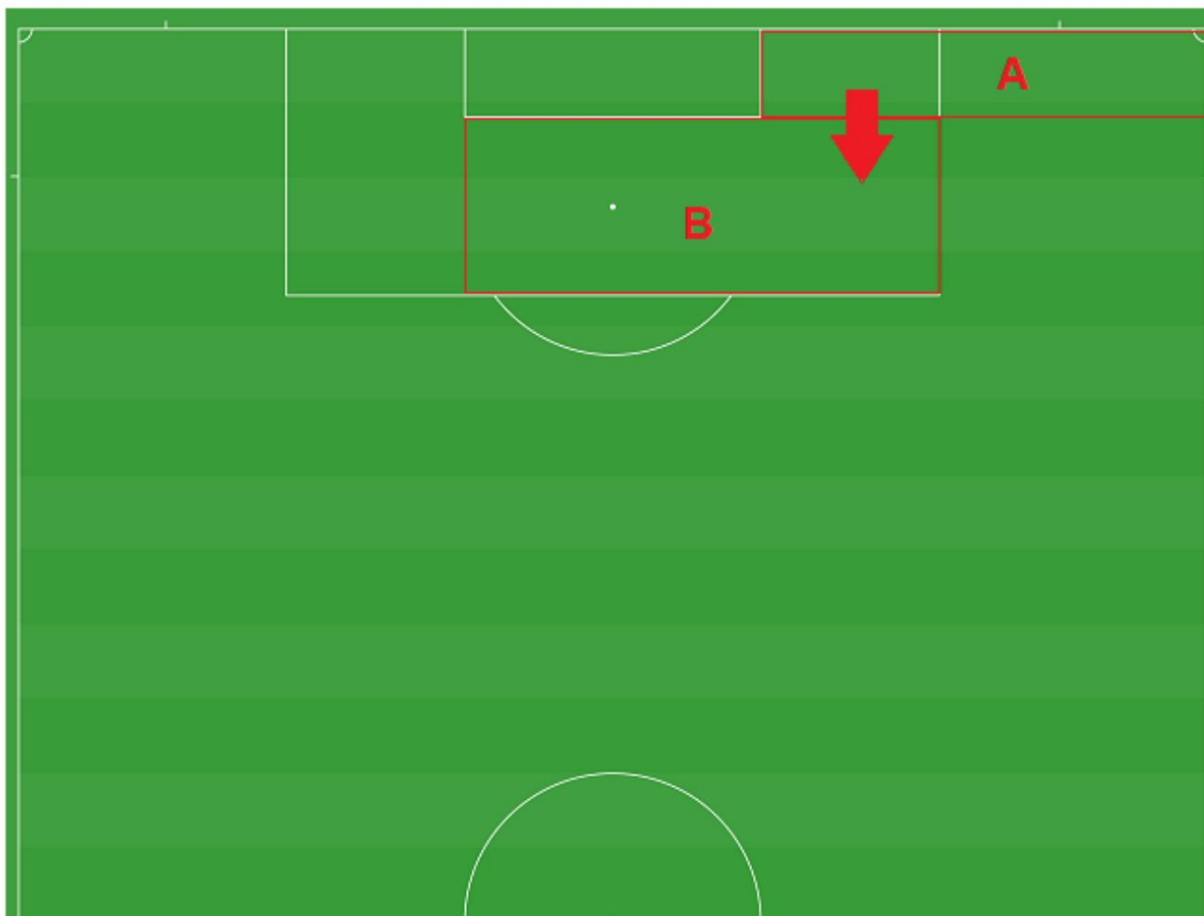
Phụ lục 4: Đối tượng đội hình chiến thuật

Vào đầu mỗi trận đấu, một sự kiện được ghi lại về chiến thuật và đội hình cho mỗi đội. Mỗi đối tượng của đội hình chiến thuật là có cấu trúc như sau:

Cột	Loại hình	Đứa trẻ	Loại trẻ em
số nguyên jersey_number			
người chơi	sự vật	id / tên	số nguyên / chữ
Chức vụ	sự vật	id / tên	số nguyên / chữ

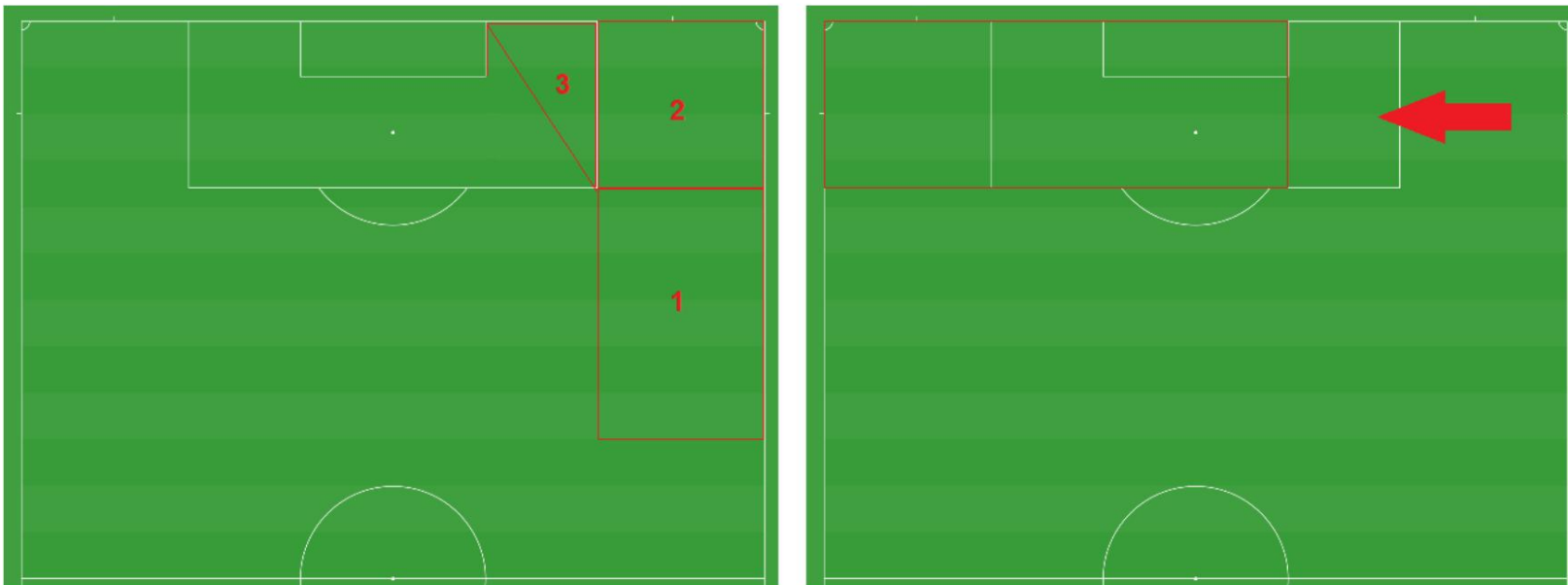
Phụ lục 5: Cắt giảm

Cắt lại là những đường chuyền thấp hoặc chạm đất bắt nguồn từ khu vực A (ở hai bên sân) và kết thúc ở khu vực B.



Phụ lục 6: Chéo

Một đường chuyền được đánh dấu là một đường chuyền nếu nó bắt nguồn từ bất kỳ khu vực tấn công nào sau đây (ở hai bên sân): Và giao với khu vực sau:



Phụ lục 7: Áp suất

Được tính như mọi sự kiện trên bóng trùng với thời gian của một sự kiện áp lực. Ví dụ, nếu một sự kiện áp lực xuất hiện trước một đường chuyền và dấu thời gian của áp suất cộng với thời gian của nó bao gồm dấu thời gian của đường chuyền, đường chuyền đó được cho là đã được thực hiện dưới áp lực. Nếu một sự kiện áp suất xảy ra sau khi vượt qua, nhưng trước khi kết thúc đường chuyền (như được tính bằng sử dụng thời hạn của nó), thẻ đó được cho là đã được nhận dưới áp lực.

Phụ lục 8: Các giai đoạn cạnh tranh

ID giai đoạn cạnh tranh	Tên sân khấu cuộc thi
1	Mùa thường xuyên
2	Vòng đầu
6	Vòng Play-off Europa League - Bán kết
8	MLS Cup - Bán kết giải đấu
9	Vòng loại thứ 3
10	Vòng bảng
11	Tứ kết
12	Vòng Play-off Europa League - Chung kết
13	Trận chung kết thứ 16
14	Vòng loại trực tiếp thăng hạng - Chung kết
15	Bán kết
18	Vòng loại trực tiếp thăng hạng - Vòng bán kết
19	Vòng sơ khảo
20	Vòng 2
21	Vòng Play-off Europa League - Tứ kết
22	Vòng loại thứ 2

23	MLS Cup - Chung kết hội nghị
24	Vòng play-off thăng hạng - Vòng 1
25	Hạng 3 Chung kết
26	Cuối cùng
27	Vòng Play-off thăng hạng - Vòng 2
28	Trận play-off
29	Vòng loại thứ nhất
31	Vòng sơ loại - Bán kết
33	Vòng chung kết thứ 8
34	Giai đoạn 1
35	Vòng sơ loại - Chung kết

Phụ lục 9: Nhật ký thay đổi phiên bản dữ liệu

Phiên bản dữ liệu được tìm thấy trong tệp đối sánh Dữ liệu mở. Đây là danh sách tất cả các thay đổi dữ liệu sự kiện giữa các phiên bản dữ liệu.

Phiên bản dữ liệu 1.1.0

- “Mang” được thêm vào dưới dạng một loại sự kiện. `carry.end_location` được thêm vào dưới dạng một biến bổ sung để mô tả vị trí kết thúc của một sự kiện mang theo
- “counterpress”: một thuộc tính trên các sự kiện phòng thủ khác nhau, bao gồm: áp lực, lừa bóng qua, 50-50, đầu tay đôi, chặn, đánh chặn, và phạm lỗi được cam kết (không gây khó chịu). Đây là các thao tác nhấn trong vòng 5 giây sau khi chơi mở doanh số.
- “under_pressure”: định nghĩa đã được mở rộng để áp dụng trong nhiều trường hợp hơn. Vì vậy, các sự kiện tự nhiên thực hiện dưới áp lực như đầu tay đôi, rê bóng, v.v., tất cả đều nhận thuộc tính, ngay cả khi không có áp lực thực tế biến cố. Việc vận chuyển có thể bị áp lực không chỉ bởi các sự kiện áp lực, mà còn các sự kiện phòng thủ khác xảy ra trong hoặc tại kết thúc mang.
- Cải tiến chuỗi sở hữu và logic phản công.
- Biến “off_camera” không còn là boolean trên mọi sự kiện, mà chỉ hiển thị khi ĐÚNG.
- Biến boolean “out” được thêm vào khi kết quả của sự kiện là một quả bóng nằm ngoài giới hạn.

- Đã thêm biến "kiểu cơ thể" cho loại sự kiện "Khoảng trống" - "kiểu cơ thể" hiện bao gồm tùy chọn "Không chạm" và "Cú sút" - biến "kỹ thuật" được thêm vào cho các đường chuyền, bao gồm: "Chuyền bóng", "Pha sút bóng", "Thăng" và "Qua bóng" - biến "xuyên qua" cho các đường chuyền hiện không được dùng nữa.
- Đã thêm biến "bắt đầu video muộn" cho loại sự kiện "Bắt đầu một nửa" khi video phát sóng bắt đầu sau khi bắt đầu.
- Đã thêm biến "đầu video-kết thúc" cho loại sự kiện "Một nửa kết thúc" khi video phát sóng kết thúc trước khi tiếng còi mãn cuộc vang lên.
- Biến "trận đấu bị tạm dừng" được thêm vào loại sự kiện "Hiệp một" khi trận đấu thường bị tạm dừng do thời tiết.
- "kick-off" bây giờ là một tùy chọn cho các kiểu sút.

- Tùy chọn "Đã lưu để đăng" cho kết quả của cú sút khi thủ môn cứu bóng vào cột dọc.
- Tùy chọn "Saved Off Target" cho kết quả của cú sút khi thủ môn cản phá một cú sút có thể đã trượt khung thành.
- "Không chạm" được thêm vào làm thuộc tính khả thi cho loại sự kiện "Rê bóng" khi người tấn công không chạm được vào bóng.
- Các tùy chọn "Kết quả" bổ sung cho loại sự kiện "Người giữ mục tiêu" bao gồm: "Đột phá", "Mất tích", "Bị thua trong cuộc chơi", "Thành công" và "Thành công khi chơi".
- "Vĩnh viễn" được thêm vào như một tùy chọn khả thi cho loại sự kiện "Người chơi tắt" cho các trường hợp không còn người dự bị nhưng người chơi không thể trở lại sân do chấn thương.
- Các tùy chọn "Loại" bổ sung cho loại sự kiện "Thủ môn ghi bàn" bao gồm: "Hình phạt được lưu để đăng", "Đã lưu để đăng", "Cú sút đã lưu để đăng", "Bắn đã lưu ngoài mục tiêu".
- Kết quả sự kiện thủ môn "Bị mất" không được dùng nữa.

Phiên bản dữ liệu 1.0.3

- Đã thêm biến "off_camera". - Loại sự kiện "camera_on" và "camera_off" hiện không được dùng nữa.

Phiên bản dữ liệu 1.0.2

- Sửa các lỗi và cải tiến QA.

Phiên bản dữ liệu 1.0.1

- Các sự kiện áp lực đều có Thời hạn.

Phiên bản dữ liệu 1.0.0

- Phiên bản ban đầu của Dữ liệu StatsBomb

Phụ lục 10: Nhật ký thay đổi phiên bản độ trung thực của cú sút

Phiên bản độ trung thực của cú đánh được tìm thấy trong các tệp đối sánh. Đây là danh sách tất cả các thay đổi dữ liệu sự kiện giữa các phiên bản dữ liệu.

Shot Fidelity Phiên bản 2

- Các bức ảnh, khung hình cố định và các sự kiện được ghép nối với các bức ảnh sử dụng tọa độ x, y có độ trung thực cao

Shot Fidelity Phiên bản 1

- Tất cả các sự kiện và khung hình cố định đều sử dụng độ chi tiết của vị trí tiêu chuẩn.

[Cuối của Tài liệu]