

SFL Data Library

Dokumentation Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert-Feed

Autor	Sportec Solutions AG
Feedname	SFL-03.05-Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert
Version	0.1 (Deutsch)
Stand	13.01.2021

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Beschreibung der XML Struktur	4
2.1	SFL-03.05-Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert.....	4
2.1.1	Subelement „Spielabschnitt“.....	5
2.1.2	Subelement „Karte“ (Cards)	7
2.1.3	Subelement „Karte Teamoffizieller“ (CardsCoaches).....	8
2.1.4	Subelement „Auswechslung“ (Substitutions).....	9
2.1.5	Subelement „Eckball“ (CornerKicks)	10
2.1.6	Subelement „Torschuss“ (ShotAtGoals).....	11
2.1.7	Subelement „Eigentore“ (OwnGoals)	13
2.1.8	Subelement „Löschung“ (Deletions).....	14
2.1.9	Subelement „Sonstige Schiedsrichteraktion“ (OtherRefereeActions)	14
2.1.10	Ereignis „Anstoß“ (KickOff)	15
2.1.11	Ereignis „Abpfiff“ (FinalWhistle)	16
2.1.12	Ereignis „Beginn Elfmeterschießen“ (StartPenaltyShootOut).....	17
2.2	XML Beispiele.....	17
3.	Besonderheiten	27
3.1	Eckball als Torschuss.....	27
3.2	Löschen von Ereignissen	27
4.	Datenauslieferung.....	28
4.1	Dienste und Verfügbarkeiten	28
4.2	FTP.....	28
4.3	WebService.....	28

1. Einleitung

Der **Data Hub** ist ein Informationssystem der Sportec Solutions AG, welches die **Offiziellen Spieldaten** zu Fußballspielen erhebt, speichert, veredelt und distribuiert.

Das Feed „Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert“ bildet insbesondere in der Live-Situation die aktuellen Spielstände ab und stellt darüber hinaus Informationen zu allen Schlüsselereignissen sowie Ereignisses, die für einen Ticker relevant sind, bereit.

Daraus können beispielsweise Live-Updates bei Toren (Torschütze, Spielminute), Zwischenstände, Verwarnungen etc. für Daten-Crawls, Live-Ticker und sonstige Basisdienste umgesetzt werden.

2. Beschreibung der XML Struktur

Dieser Abschnitt enthält alle dem Feed zugehörigen Attribute, deren Wertebereich und eine kurze Beschreibung.

2.1 SFL-03.05-Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
EventsBasic	MatchId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Begegnung an
	GameTitle	[text]	Gibt den Titel der Begegnung an
	PlannedKickOff	[date]	Geplante Anstoßzeit (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)
	KickOff	[timestamp]	Tatsächliche Anstoßzeit (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)
	Competition	[text]	Titel des Wettbewerbes
	CompetitionId	[text]	Eindeutige ID des Wettbewerbs
	MatchDay	[int]	Spieltag (1-36)
	MatchDayId	[text]	Eindeutige ID des Spieltages
	Season	[season]	Saison in der Notation yyyy/yyyy
	SeasonId	[text]	Eindeutige ID der Saison
	MatchStatus	[text]	Spielstatus Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	DataStatus	[text]	Datenstatus Folgende Ausprägungen sind möglich: live, postmatch, final
	MinuteOfPlay	[text]	Spielminute Die Darstellung der Spielminute erfolgt in der Plus-Schreibweise, z.B. 45.+3

			Beim Spielabschnitt „penalty“ bleibt die Spielminute aus der Verlängerung bestehen.
	CreationDate	[timestamp]	Erstellungsdatum des Feed
	HomeTeamId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Heimmannschaft an
	HomeTeamName	[text]	Gibt den Namen der Heimmannschaft an
	GuestTeamId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Gastmannschaft an
	GuestTeamName	[text]	Gibt den Namen der Gastmannschaft an
	Result	[text]	Spielergebnis

2.1.1 Subelement „Spielabschnitt“

Das Element „GameSection“ ist dem Element „EventsBasicExtended“ untergeordnet und ist für jeden Spielabschnitt vorhanden. Die aktuellen Ereignisse werden während des Spiels in einzelnen Subelementen oder als direkte Ereignisse eingefügt und sind in der folgenden Tabelle aufgelistet. Jede „GameSection“ kann eines oder mehrere der aufgelisteten Elemente enthalten oder auch leer bleiben.

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
GameSection	Result	[text]	Gibt den Spielstand abhängig von der Halbzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra und prePenalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	FinalWhistle	[timestamp]	Zeitstempel des Abpffiffs (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff) (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, und prePenalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	MinuteOfFinalWhistle	[text]	Spielminute des Abpffiffes. Die Darstellung erfolgt in der Plus-Schreibweise, z.B. 45.+3. Beim Spielabschnitt „penalty“ bleibt die Spielminute aus der Verlängerung bestehen. (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, und prePenalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	KickOffTimestamp	[timestamp]	Zeitstempel des Anstoßes (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff) (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, und prePenalty ist das Attribut nicht vorhanden)

			vorhanden)
	Name	[text]	Bezeichnung des Spielabschnittes Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: firstHalf, secondHalf, preMatch, half, afterMatch
	Cards		Das Element wird erst nach dem Auftreten des Schlüsselereignisses „Verwarnung“ gefüllt
	Substitutions		Das Element wird erst nach dem Auftreten des Schlüsselereignisses „Spielerwechsel“ gefüllt
	CardsCoaches		Das Element wird erst nach dem Auftreten eines Ereignisses „Verwarnung für Teamoffizielle“ für eine Person mit der Rolle Coach oder Headcoach
	CornerKicks		Das Element wird erst nach dem Auftreten eines Ereignisses „Eckball“ gefüllt
	ShotAtGoals		Das Element wird erst nach dem Auftreten eines Ereignisses „Torschuss“ gefüllt
	OwnGoals		Das Element wird erst nach dem Auftreten eines Ereignisses „Eigentor“ gefüllt
	Deletions		Das Element wird erst nach dem Löschen eines Ereignisses gefüllt
	OtherRefereeActions		Das Element ist erst nach dem Auftreten einer „Sonstigen Schiedsrichteraktion“ enthalten
	StartPenaltyShootOut		Das Ereignis ist erst nach dem Auftreten eines „Beginn Elfmeterschießen“ enthalten
	Kickoff		Das Ereignis ist erst nach dem Auftreten eines „Anstoßes“ enthalten

* Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra und prePenalty ist das Attribut nicht vorhanden

Die nachfolgenden Abschnitte enthalten detaillierte Informationen über die erfassten Ereignisse und deren Attribute.

2.1.2 Subelement „Karte“ (Cards)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld an.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Mannschaft an.
	PlayerLastName	[text]	Enthält den Nachname des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerId	[text]	Enthält die eindeutige ID des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers. Das Attribut kann auch fehlen.
	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: firstHalf, secondHalf, preMatch, half, afterMatch
	CardColor	[text]	Gibt die Farbe der gegebenen Karte an (yellow, yellowRed,

			red).
	CardRating	[text]	Enthält die Wertung der zugehörigen Karte (yellow, yellowRed, red, canceled (Karte wurde annulliert), unvalued (Karte wurde nicht gewertet))

2.1.3 Subelement „Karte Teamoffizieller“ (CardsCoaches)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	PersonId	[text]	Enthält die eindeutige ID des Trainers, der die Karte erhalten hat.
	FirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Trainers, der die Karte erhalten hat.
	LastName	[text]	Enthält den Nachnamen des Trainers, der die Karte erhalten hat.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Mannschaft an.
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	CardColor	[text]	Gibt die Farbe der gegebenen Karte an (yellow, yellowRed, red).

	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)

2.1.4 Subelement „Auswechslung“ (Substitutions)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses im Spiel an.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige SFL ID der Mannschaft an.
	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: firstHalf, secondHalf, preMatch, half, afterMatch
	PlayerOutLastName	[text]	Enthält den Nachname des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerOutFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerOutId	[text]	Enthält die eindeutige SFL ID des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerInAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers, der eingewechselt wird. Das Attribut kann auch fehlen.

	PlayerInLastName	[text]	Enthält den Nachname des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerInFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerInId	[text]	Enthält die eindeutige SFL ID des Spielers, der die Karte erhalten hat.
	PlayerOutAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers, der ausgewechselt wird. Das Attribut kann auch fehlen.

2.1.5 Subelement „Eckball“ (CornerKicks)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	PlayerId	[text]	Enthält die eindeutige SFL ID des Spielers, der den Eckball ausführt.
	PlayerFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der den Eckball ausführt.
	PlayerLastName	[text]	Enthält den Nachnamen des Spielers, der den Eckball ausführt.
	PlayerAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers, der den Eckball ausführt. Das Attribut kann auch fehlen.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige SFL ID der Mannschaft an.
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home,

			guest).
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses im Spiel an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)
	Side	[text]	Gibt die Seite an, von der aus der Eckball ausgeführt wird (left, right)

2.1.6 Subelement „Torschuss“ (ShotAtGoals)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	<p>Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Bundesliga und 2. Bundesliga möglich: firstHalf, secondHalf, preMatch, half, afterMatch</p> <p>Folgende Ausprägungen sind beim Supercup möglich: firstHalf, secondHalf, penalty, preMatch, half, prePenalty, afterMatch</p> <p>Folgende Ausprägungen sind bei den Relegationen (Bundesliga und 2. Bundesliga) möglich: firstHalf, secondHalf, firstHalfExtra, secondHalfExtra, penalty, preMatch, half, preExtra, halfExtra, prePenalty, afterMatch</p>
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	PlayerId	[text]	Enthält die eindeutige DFL ID des Spielers, der den Torschuss ausführt.
	PlayerFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der den Torschuss ausführt.

	PlayerLastName	[text]	Enthält den Nachnamen des Spielers, der den Torschuss ausführt.
	PlayerAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers, der den Torschuss ausführt. Das Attribut kann auch fehlen.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige DFL ID der Mannschaft an.
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	ShotResult	[text]	Enthält die Ausführungsart des Torschusses, mögliche Ausprägungen sind SuccessfulShot, SavedShot, BlockedShot, ShotWide, ShotWoodWork, OtherShot
	Result	[text]	Gibt den aktuellen Spielstand an, das Attribut ist nur bei einem erfolgreichen Torschuss (SuccessfulShot) enthalten.
	Origin		Enthält, sofern vorhanden, das übergeordnete Ereignis, aus dem der Torschuss resultiert (= wenn eine Standardaktion als Torschuss ausgeführt wird). Mögliche Ausprägungen sind Penalty, FreeKick, CornerKick, Kickoff, Other (falls kein übergeordnetes Ereignis vorhanden ist). Das Attribut kann auch fehlen.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses im Spiel an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)
	xG	[float]	Der Expected Goal Wert (xG) gibt die Wahrscheinlichkeit an, dass aus einem Torschuss ein Tor entsteht. Das Attribut kann auch fehlen.
	DistanceToGoal	[float]	Gibt den Abstand des Torschützen zum Tor in Metern an. Das Attribut kann auch fehlen.

2.1.7 Subelement „Eigentore“ (OwnGoals)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	PlayerId	[text]	Enthält die eindeutige SFL ID des Spielers, der das Eigentor erzielt hat.
	PlayerFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der das Eigentor erzielt hat.
	PlayerLastName	[text]	Enthält den Nachname des Spielers, der das Eigentor erzielt hat.
	PlayerAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers, der das Eigentor erzielt hat. Das Attribut kann auch fehlen.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige SFL ID der Mannschaft an.
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.
	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	Result	[text]	Gibt den aktuellen Spielstand an.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses im Spiel an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)

2.1.8 Subelement „Löschung“ (Deletions)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des gelöschten Spielereignisses an.
	Reason	[text]	Enthält den Grund für die Löschung des referenzierten Ereignisses. Definierte Ausprägungen sind „refDecisionChange“ (der Schiedsrichter ändert eine Entscheidung), „videoAssistantAction“ (der Videoassistent greift ein), „Deleted event of type: %s“ (das Ereignis wurde gelöscht) und „Event of type %s' was overridden by event of type %s“ (der Ereignistyp hat sich so verändert, dass das Event nicht mehr in diesem Feed vorhanden ist). Das Attribut kann auch fehlen.

2.1.9 Subelement „Sonstige Schiedsrichteraktion“ (OtherRefereeActions)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld

			an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)
	StartTime	[timestamp]	Beginn der Spielzeitunterbrechung (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff) – eine OtherRefereeAction wird dann ausgeliefert, wenn das Spiel unterbrochen und die Spielzeit angehalten wird
	EndTime	[timestamp]	Ende der Spielzeitunterbrechung. Das Attribut fehlt, bis die Spielzeitunterbrechung endet (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)

2.1.10 Ereignis „Anstoß“ (KickOff)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	PlayerId	[text]	Enthält die eindeutige ID des Spielers, der den Anstoß ausgeführt hat.
	PlayerFirstName	[text]	Enthält den Vornamen des Spielers, der den Anstoß ausgeführt hat.
	PlayerLastName	[text]	Enthält den Nachname des Spielers, der den Anstoß ausgeführt hat.
	PlayerAlias	[text]	Enthält, wenn vorhanden, den Alias des Spielers. Das Attribut kann auch fehlen.
	TeamId	[text]	Gibt die eindeutige ID der Mannschaft an.
	TeamName	[text]	Enthält den Namen der Mannschaft.

	TeamRole	[text]	Enthält die Rolle der Mannschaft in der Begegnung (home, guest).
	ThreeLetterCode	[text]	Gibt den 3-Letter-Code des Clubs an.
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)

2.1.11 Ereignis „Abpfiff“ (FinalWhistle)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Folgende Ausprägungen sind bei Partien der Super League und Challenge League möglich: preMatch, firstHalf, half, secondHalf, finalWhistle
	MinuteOfPlay	[text]	Gibt die Spielminute sowie die Minute der Nachspielzeit an (Bei den GameSections preMatch, half, afterMatch, preExtra, halfExtra, prePenalty und penalty ist das Attribut nicht vorhanden)
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld an.
	BreakingOff	true false	Gibt an, ob das Spiel abgebrochen wurde (true) oder nicht (false)
	FinalResult	[text]	Gibt den finalen Spielstand zum Zeitpunkt der Beendigung der jeweiligen GameSection an.

2.1.12 Ereignis „Beginn Elfmeterschießen“ (StartPenaltyShootOut)

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
Event	GameSection	[text]	Gibt den, dem Spielereignis zugehörigen, Spielabschnitt an. Es ist nur die Ausprägung penalty möglich
	EventId	[int]	Gibt die eindeutige ID des Spielereignisses an.
	EventTime	[timestamp]	Gibt den Zeitpunkt des Spielereignisses auf dem Spielfeld an (YYYY-MM-DDTHH:MM:SS.fff)

2.2 XML Beispiele

DFL-Beispiel (Bundesliga-Spiel):

```
<EventsBasicExtended MatchId="DFL-MAT-XXXXXX" GameTitle=" „ PlannedKickOff="2015-05-23T15:30:00.000+02:00" Result="2:1"...>
  <GameSection Name="firstHalf" Result="2:0" ...>
    <ShotAtGoals>

      <ShotAtGoal GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="25." Result="1:0".../>

      <ShotAtGoal GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="35." .../>

    </ShotAtGoals >

    ...

  </GameSection>
  <GameSection Name="secondHalf" Result="2:0" ...>
    <CornerKicks>

      <CornerKick MinuteOfPlay="21." .../>

    </CornerKicks >

    <Substitutions>

      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="54." PlayerInId=" „.../>

    < Substitutions/>

    <Cards>

      <Card GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="79." PlayerId=" „ .../>

    </Cards>

    <OtherRefereeAction GameSection="secondHalf" ...>

  </GameSection>
</EventsBasicExtended>
```

DFL-Beispiel (Karten nach dem Spiel):

```
<EventsBasicExtended MatchId="DFL-MAT-XXXXXX" GameTitle=" „ PlannedKickOff="" Result="0:1">

  <GameSection Name="firstHalf" Result="0:0" ...>

    <Cards>

      <Card GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="20." .../>

      <Card GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="32." .../>

    </Cards>

  </GameSection>

  <GameSection Name="secondHalf" Result="0:1" ...>

    <Substitutions>

      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="64." .../>

      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="65." .../>

    </Substitutions>

  </GameSection>

  <GameSection Name="afterMatch" >

    <Cards>

      <Card GameSection="afterMatch" PlayerId=" „ PlayerFirstName=" „ PlayerLastName=" „ TeamId=" „ TeamName=" „ TeamRole=" „
      ThreeLetterCode=" „ CardColor="yellow" CardRating="yellow" EventId="" EventTime=""/>

      <Card GameSection="afterMatch" PlayerId=" „ .../>

    </Cards>

  </GameSection>

</EventsBasicExtended>
```



DFL-Beispiel (Auswechslung in der Halbzeitpause):

```
<EventsBasicExtended MatchId=" DFL-MAT-XXXXXX" ...>

  <GameSection Name="firstHalf" ... >

    <Cards>

      <Card GameSection="firstHalf" .../>

    </Cards>

  </GameSection>

  <GameSection Name="half" >

    <Substitutions>

      <Substitution GameSection="half" PlayerInId=" „ .../>

      <Substitution GameSection="half" PlayerInId=" „ .../>

    </Substitutions>

  </GameSection>

  <GameSection Name="secondHalf" ...>

    <Cards>

      <Card GameSection="secondHalf" .../>

    </Cards>

    <Substitutions>

      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="64." .../>

    </Substitutions>

  </GameSection>

<a name="_Toc289691114"></a><a name="_Toc226543911"></a></EventsBasicExtended>
```



DFL-Beispiel (Relegation mit Verlängerung)

```
<EventsBasicExtended MatchId="DFL-MAT-XXXXXX" GameTitle=" „ PlannedKickOff="" Result="2:1"...>
```

```
  <GameSection Name="firstHalf" Result="0:0" >
```

```
    <Cards>
```

```
      <Card GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="6." .../>
```

```
    </Cards>
```

```
  </GameSection>
```

```
  <GameSection Name="half">
```

```
    <Substitutions>
```

```
      <Substitution GameSection="half" PlayerInId=" „ .../>
```

```
    </Substitutions>
```

```
  </GameSection>
```

```
  <GameSection Name="secondHalf" Result="1:1" ...>
```

```
    <Substitution>
```

```
      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="54." PlayerInId=" „.../>
```

```
    </Substitutions>
```

```
    <Cards>
```

```
      <Event GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="79." PlayerId=" „ .../>
```

```
    </Cards>
```

```
  </GameSection>
```

```
  <GameSection Name="firstHalfExtra" Result="1:1" KickOffWhistle = „ FinalWhistle="">
```

```
    <Cards>
```

```
      <Card GameSection="firstHalfExtra" MinuteOfPlay="106." PlayerId=" „ .../>
```

```
    </Cards>
```

```
  </GameSection>
```

```
  <GameSection Name="secondHalfExtra" Result="2:1" KickOffWhistle = „ FinalWhistle="">
```

```
    <Cards>
```



DFL-Beispiel (Supercup mit Elfmeterschießen):

```
<EventsBasicExtended MatchId="DFL-MAT-XXXXXX" GameTitle=" „ PlannedKickOff="" Result="5:4"...>
  <GameSection Name="firstHalf" Result="2:0" ...>
    <Cards>

      <Card GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="25." Result="1:0".../>

      <Card GameSection="firstHalf" MinuteOfPlay="35." Result="2:0".../>

    </Cards>

  </GameSection>

  <GameSection Name="half">

    <Substitutions>
      <Substitution GameSection="half" PlayerInId=" „ .../>
      <Substitution GameSection="half" PlayerInId=" „.../>
    </Substitutions>
  </GameSection>

  <GameSection Name="secondHalf" Result="2:2" ...>

    <Substitutions>

      <Substitution GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="54." PlayerInId=" „.../>

    <Cards>

      <Card GameSection="secondHalf" MinuteOfPlay="79." PlayerId=" „ .../>

    </Cards>

  </GameSection><b style="mso-bidi-font-weight:normal"></b>

  <GameSection Name="Penalty" Result="5:4">
    <ShotAtGoals>
      <ShotAtGoal GameSection="Penalty" PlayerId=" „ Result= 3:2.../>

    </ShotAtGoals>

  </GameSection>
```



3. Besonderheiten

3.1 Eckball als Torschuss

Wird ein Eckball in Form eines Torschusses ausgeführt, erscheint dieser sowohl im Subelement „Torschuss“ (ShotAtGoals) als auch im Subelement „Eckball“ (CornerKicks), d.h. das zugehörige Ereignis ist zweimal im Feed enthalten.

3.2 Löschen von Ereignissen

Der Feed enthält für alle zunächst im Feed enthaltenen und dann gelöschten Ereignisse im Subelement „Löschung“ (Deletions) ein Delete mit EventId und Grund. Ein (technisch generiertes) Delete mit der Ausprägung des Grundes „Event of type ‚%s‘ was overridden by event of type ‚%s‘“ wird in dem Fall erzeugt, dass ein Ereignis zwar nicht tatsächlich gelöscht wird, jedoch per Definition nicht mehr in diesem Feed enthalten ist (z.B. eine Aktion wird zunächst als Torschuss gewertet, später jedoch in eine Flanke geändert – da Flanken nicht in diesem Feed enthalten sind, enthält der Feed dann ein technisch generiertes Delete des Torschusses).

Beim Postmatch-Abruf der Daten (DataStatus <> „live“) sind im Feed weder die ursprünglichen Ereignisse noch die Löschungen enthalten.

4. Datenauslieferung

Im Folgenden werden die verfügbaren Dienste und die jeweiligen Auslieferungstechnologien dargestellt.

4.1 Dienste und Verfügbarkeiten

Service	Beschreibung	FTP	WebService
SFL-03.05-Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert	Enthält alle Spielstände und ausgewählte Ereignisse eines Spiels	Ja	Ja

4.2 FTP

Bei Auslieferung via FTP wird der Feed bei jedem Auftreten der zuvor dargestellten Ereignisse gepusht. Sobald weitere Informationen zu dem Ereignis vorliegen, wird das Feed in der aktualisierten Form erneut gepusht.

Die folgende Tabelle enthält die Namenskonvention für das Feed. Alle Dateien des Dienstes werden in einem frei konfigurierbaren Verzeichnis abgelegt.

Service	Namenskonvention
SFL-03.05-Ereignisdaten-Spiel-Basic-Erweitert	SFL_03_05_events_basic_extended_[competitionID]_[matchID]

4.3 Webservice

Der Abruf der Daten mittels Webservice muss über die ID des Wettbewerbs (Competition-ID) und über die ID des Spieles (Match-ID) parametrisiert und eingeschränkt werden.

Eine Liste der verfügbaren Competitions-IDs und Match-IDs kann über die in der Dokumentation SFL-01-Stammdaten-Feed [2] beschriebenen Feeds SFL-01.01-Stammdaten-Wettbewerb und SFL-01.06-Stammdaten-Spielplan bezogen werden.