

SFL Data Library

Dokumentation Ereignisdaten-Spiel-Statistik-Feed

Autor	Sportec Solutions AG
Feedname	SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik
Version	0.1 (Deutsch)
Stand	13.01.2021



Inhaltsverzeichnis

- 1. Einleitung 3**
- 2. Beschreibung der XML Struktur 4**
 - 2.1 Intervalle und Spielabschnitte19
 - 2.1.1 SFL-03.03-Ereignisdaten_Spiel-Statistik_Intervalle 20
 - 2.1.2 SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Spielabschnitte 22
- 3. Datenauslieferung..... 24**
 - 3.1 Dienste und Verfügbarkeiten24
 - 3.2 FTP24
 - 3.2.1 Webservice..... 25

1. Einleitung

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

Der hier beschriebene Feed „SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik“ stellt die essentiellen kumulierten Ereignisdaten eines Spiels, die Werte der beiden teilnehmenden Mannschaften und deren im Spiel eingesetzten Spieler in Form von einer umfangreichen Auswahl an statistischen Ereignisdaten wie bspw. die Anzahl der Pässe, die Anzahl der Torvorlagen, die Summe aller Eckbälle dar.

Die enthaltenen Kerngrößen werden im Live-Umfeld kontinuierlich ausgeliefert (i.d.R. alle 30 Sekunden sowie beim vollständigen Vorliegen von Schlüsselereignissen wie Toren). Darüber hinaus kann der Feed aufkumuliert über die komplette Spielzeit, nach Spielabschnitten (Halbzeiten und Gesamtspielzeit) sowie nach 5-Minuten-Intervallen aufgegliedert ausgeliefert werden. So können Entwicklungen über den Spielverlauf hinweg angezeigt werden.

2. Beschreibung der XML Struktur

Dieser Abschnitt stellt alle im Feed enthaltenen Attribute und deren Wertebereich dar. Jedes „MatchStatistic“ Elemente enthält zwei Subelemente „TeamStatistic“, welche abhängig von der Anzahl eingesetzter Spieler entsprechend viele Subelemente „PlayerStatistic“ fassen.

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
MatchStatistic	MatchId	[text]	Eindeutige ID der Partie
	GameTitle	[text]	Titel der Partie
	PlannedKickoff	[timestamp]	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	[text]	Spieltag (1-36)
	MatchDayId	[text]	Eindeutige ID des Spieltages
	Season	[text]	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 Während Elfmeterschießen bleibt die Spielminute aus der Verlängerung erhalten.

	CreationDate	[date]	Erstellungsdatum des Feed
	Result	[text]	Spielergebnis (gilt nur für den Service MatchStatistics ohne Intervalle und Spielabschnitte). Das Ergebnis wird normalerweise mit einer Verzögerung von maximal 60 Sekunden aktualisiert
	Scope	[text]	Zeitraum der kumulierten Spieldaten (gilt nur für den Service erweitert um Intervalle oder Spielabschnitte - siehe Kapitel 2.1)
TeamStatistic	TeamId	[text]	Eindeutige ID des Clubs
	TeamName	[text]	Name des Clubs
	ThreeLetterCode	[text]	Three Letter Code des Clubs
	TeamRole	[text]	Rolle der Mannschaft in der Begegnung (Heim/Gast)
	CounterAttacks	[int]	Kontertore
	SubstitutionsIn	[int]	Einwechslungen
	SubstitutionsOut	[int]	Auswechslungen
	CardsYellow	[int]	gelbe Karten
	CardsYellowRed	[int]	gelb-rote Karten
	CardsRed	[int]	rote Karten
	SendingsOff *	[int]	Verweise aus dem Innenraum
	Offsides	[int]	Abseitsstellungen
	FoulsAgainstOpponent	[int]	Foulspiele
	FoulsOther	[int]	sonstige Regelverstöße
	FoulsHandBall	[int]	Handspiele
	FoulsSum	[int]	Summe aller Regelverstöße
	OtherPlayerActions	[int]	Sonstige Spieleraktionen
	ShotsAtGoalSuccessfull	[int]	Erfolgreiche Torschüsse

	ShotsAtGoalHeld	[int]	Gehaltene Torschüsse
	ShotsAtGoalWide	[int]	Torschüsse neben/über das Tor
	ShotsAtGoalCrossbar	[int]	Torschüsse an die Latte
	ShotsAtGoalPost	[int]	Torschüsse an den Pfosten
	ShotsAtGoalBlocked	[int]	Geblockte Torschüsse
	ShotsAtGoalOther	[int]	Sonstiges Torschüsse
	ShotsAtGoalFailed	[int]	Summe aller fehlgeschlagenen Torschüsse
	ShotsAtGoalRightLeg	[int]	Torschüsse, die mit dem rechten Bein abgegeben wurden
	ShotsAtGoalLeftLeg	[int]	Torschüsse, die mit dem linken Bein abgegeben wurden
	ShotsAtGoalHead	[int]	Torschüsse aus Kopfbällen
	ShotsAtGoalBody	[int]	Torschüsse, die mit dem Oberkörper abgegeben wurden
	ShotsAtGoalNoHead	[int]	Torschüsse, die nicht aus Kopfbällen resultieren
	ShotsAtGoalSum	[int]	Summe aller Torschüsse
	ShotsAtGoalInsideBox	[int]	Summe aller Torschüsse, die innerhalb des Strafraums abgegeben wurden
	ShotsAtGoalOutsideBox	[int]	Summe aller Torschüsse, die außerhalb des Strafraums abgegeben wurden
	Assists	[int]	Torvorlagen
	PassesFromPlaySuccessful	[int]	erfolgreiche Pässe aus dem Spiel
	PassesFromPlayNotSuccessful	[int]	Fehlpässe aus dem Spiel
	PassesFromPlaySum	[int]	Summe Pässe aus dem Spiel
	PassesFromStandardsSuccessful	[int]	erfolgreiche Pässe aus Standards
	PassesFromStandardsNotSuccessful	[int]	Fehlpässe aus Standards
	PassesFromStandardsSum	[int]	Summe Pässe aus Standards
	PassesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Pässe

	PassesNotSuccessfulSum	[int]	Summe Fehlpässe
	PassesSum	[int]	Summe aller Pässe
	CrossesFromPlaySuccessful	[int]	erfolgreiche Flanken aus dem Spiel
	CrossesFromPlayNotSuccessful	[int]	erfolglose Flanken aus dem Spiel
	CrossesFromPlaySum	[int]	Summe Flanken aus dem Spiel
	CrossesFromStandardsSuccessful	[int]	erfolgreiche Flanken aus Standards
	CrossesFromStandardsNotSuccessful	[int]	erfolglose Flanken aus Standards
	CrossesFromStandardsSum	[int]	Summe Flanken aus Standards
	CrossesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Flanken
	CrossesNotSuccessfulSum	[int]	Summe fehlgeschlagene Flanken
	CrossesSum	[int]	Summe aller Flanken
	PassesAndCrossesFromPlaySuccessful	[int]	Erfolgreiche Zuspiele aus dem Spiel
	PassesAndCrossesFromPlayNotSuccessful	[int]	Erfolglose Zuspiele aus dem Spiel
	PassesAndCrossesFromPlaySum	[int]	Summe Zuspiele aus dem Spiel inkl. Abwürfen
	PassesAndCrossesFromStandardsSuccessful	[int]	Erfolgreiche Zuspiele aus Standards
	PassesAndCrossesFromStandardsNotSuccessful	[int]	Erfolglose Zuspiele aus Standards
	PassesAndCrossesFromStandardsSum	[int]	Summe Zuspiele aus Standards inkl. Einwürfe
	PassesAndCrossesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Zuspiele
	PassesAndCrossesNotSuccessfulSum	[int]	Summe erfolglose Zuspiele
	PassesAndCrossesSum	[int]	Summe aller Zuspiele
	OwnGoals	[int]	Eigentore
	OwnGoalsPrevented	[int]	Verhinderte Eigentore
	DefensiveClearances*	[int]	Befreiungen
	AbandonmentsOfBall	[int]	Freiwillige Ballabgaben

	OtherBallActions*	[int]	Sonstige Ballaktionen
	ThrowIns	[int]	Einwürfe
	PenaltiesSuccessful	[int]	Erfolgreiche Strafstöße
	PenaltiesNotSuccessful	[int]	Verschossene Strafstöße
	PenaltiesSum	[int]	Summe aller Strafstöße
	CornerKicksLeft	[int]	Eckbälle von links
	CornerKicksRight	[int]	Eckbälle von rechts
	CornerKicksSum	[int]	Summe aller Eckbälle
	FreeKicksDirect	[int]	Direkte Freistöße
	FreeKicksIndirect	[int]	Indirekte Freistöße
	FreeKicksSum	[int]	Summe aller Freistöße
	KickoffsAfterGoal	[int]	Anstöße nach Torerfolg
	BallControlPhases	[int]	Ballbesitzphasen
	TacklingGamesAirWon	[int]	gewonnene Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesAirLost	[int]	verlorene Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesAirSum	[int]	Summe Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundWon	[int]	gewonnene Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundLost	[int]	verlorene Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundSum	[int]	Summe Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesWon	[int]	Summe gewonnene Zweikämpfe
	TacklingGamesLost	[int]	Summe verlorene Zweikämpfe
	TacklingGamesSum	[int]	Summe Zweikämpfe
	DribblingsSum	[int]	Summe der Dribblings
	DribblingsSuccessful	[int]	Summe der erfolgreichen Dribblings

	DribblingsNotSuccessful	[int]	Summe der erfolglosen Dribblings
	BallActions	[int]	Summe der Ballaktionen
	GameopeningsThrowout**	[int]	Abwurf
	GameopeningsHand**	[int]	Abschlag
	GameopeningsSuccessful**	[int]	Erfolgreiche Spieleröffnung
	GameopeningsNotSuccessful**	[int]	Erfolglose Spieleröffnung
	GameopeningsSum**	[int]	Summe aller Spieleröffnungen
	GoalkeeperSaves**	[int]	Torwart-Paraden
	InterceptionsLeft**	[int]	Abgefangene, von links ausgeführte Flanken und Ecken
	InterceptionsRight**	[int]	Abgefangene, von rechts ausgeführte Flanken und Ecken
	InterceptionsHeld**	[int]	Gefangene Flanken und Ecken
	InterceptionsFisted**	[int]	Gefautete Flanken und Ecken
	InterceptionsRebounded**	[int]	Abgeprallte Flanken und Ecken
	InterceptionsCross**	[int]	Anzahl der abgefangenen Flanken
	InterceptionsCorner**	[int]	Anzahl der abgefangenen Ecken
	InterceptionsSum**	[int]	Summe abgefangene Flanken und Ecken
	DistanceCovered	[float]	Laufleistung in Metern
	MaximumSpeed	[float]	Maximale Geschwindigkeit in km/h
	GoalOpportunities*	[int]	Torgelegenheiten, d.h Summe aus Chancen und Großchancen
	Chances*	[int]	Anzahl der Chancen ohne Großchancen
	Sitters	[int]	Anzahl der Großchancen
	SetupsOriginLeft*	[int]	Anzahl der Angriffsvorträge vor Torschüssen von links
	SetupsOriginInsideleft*	[int]	Anzahl der Angriffsvorträge vor Torschüssen von Halblinks
	SetupsOriginInsideright*	[int]	Anzahl der Angriffsvorträge vor Torschüssen von

			Halbrechts
	SetupsOriginRight*	[int]	Anzahl der Angriffsvorträge vor Torschüssen von rechts
	Nutmegs*	[int]	Anzahl der ausgeführten Beinschüsse
	ShotsOnTarget	[int]	Anzahl aller Torschüsse auf das Tor (Es werden nur geblockte Schüsse, bei denen ein Tor verhindert wurde, berücksichtigt) abzüglich der Torschüsse an den Rahmen
	SpectacularPlays*	[int]	Anzahl der spektakulären Aktionen
	ShotsOnGoalSuffered	[int]	Anzahl aller zugelassenen Torschüsse auf das eigene Tor, inkl. der Torschüsse an den Rahmen
	FoulsSuffered	[int]	Anzahl aller vom Gegner erhaltenen/ verursachten Fouls
	DribbleSuccessfulLeft*	[int]	Anzahl der erfolgreichen Dribblings, links am Gegner vorbei
	DribbleSuccessfulRight*	[int]	Anzahl der erfolgreichen Dribblings, rechts am Gegner vorbei
	DribbleBypassedLeft*	[int]	Anzahl der erfolgreichen, gegnerischen Dribblings, rechts am Spieler vorbei
	DribbleBypassedRight*	[int]	Anzahl der erfolgreichen, gegnerischen Dribblings, links am Spieler vorbei
	TacklingGamesWithBallControl*	[int]	Anzahl der Zweikämpfe mit Ballkontrolle
	TacklingGamesWithBallControlWon*	[int]	Anzahl der gewonnenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
	TacklingGamesWithBallControlLost*	[int]	Anzahl der verlorenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
	TacklingGamesWithBallControlWonRatio*	[float]	Quote der gewonnenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
	TacklingGamesWithoutBallControl*	[int]	Anzahl der Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
	TacklingGamesWithoutBallControlWon*	[int]	Anzahl der gewonnenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
	TacklingGamesWithoutBallControlLost*	[int]	Anzahl der verlorenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
	TacklingGamesWithoutBallControlWonRatio*	[float]	Quote der gewonnenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
	PassesFromOpenPlayOffensiveThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Offensivdrittel
	PassesFromOpenPlayOffensiveThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im

			Offensivdrittel
	PassesFromOpenPlayMiddleThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Mitteldrittel
	PassesFromOpenPlayMiddleThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im Mitteldrittel
	PassesFromOpenPlayDefensiveThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Defensivdrittel
	PassesFromOpenPlayDefensiveThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im Defensivdrittel
	PassesFromOpenPlayShort	[int]	Anzahl der kurzen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayShortSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, kurzen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayMedium	[int]	Anzahl der mittellangen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayMediumSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, mittellangen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayLong	[int]	Anzahl der langen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayLongSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, langen Pässe aus dem Spiel
	xG	[float]	Ein Expected Goal Modell (xG) versucht, jedem Torschuss basierend auf verschiedenen Faktoren eine Wahrscheinlichkeit zuzuordnen, dass durch diesen Schuss ein Tor entsteht. Der Wert ist die Summe der xG Werte der Torschüsse des Teams. Eigentore des Gegners werden nicht gezählt.
	PenaltiesSaved**	[int]	Anzahl der gehaltenen Elfmeter
	PenaltiesCaused	[int]	Anzahl der verursachten Elfmeter

* Das Attribut fehlt live im Feed und wird erst ca. 24 Stunden nach dem Spiel hinzugefügt.

** Die Statistiken stehen nur für Torhüter zur Verfügung

Struktur:

Subelement	Attribut	Wert	Bemerkungen
PlayerStatistic	PlayerId	[text]	Eindeutige ID des Spielers
	PlayerFirstName	[text]	Vorname des Spielers
	PlayerLastName	[text]	Nachname des Spielers
	GoalKeeper	true false	Gibt an, ob der Spieler der Torwart ist
	PlayingTime	[text]	Einsatzzeit in der Notation hh:mm:ss
	SubstitutionsIn	[int]	Einwechslungen
	SubstitutionsOut	[int]	Auswechslungen
	CardsYellow	[int]	gelbe Karten
	CardsYellowRed	[int]	gelb-rote Karten
	CardsRed	[int]	rote Karten
	SendingsOff*	[int]	Verweise aus dem Innenraum
	Offsides	[int]	Abseitsstellungen
	FoulsAgainstOpponent	[int]	Foulspiele
	FoulsOther	[int]	sonstige Regelverstöße
	FoulsHandBall	[int]	Handspiele
	FoulsSum	[int]	Summe Regelverstöße
	OtherPlayerActions	[int]	Sonstige Spieleraktionen
	ShotsAtGoalSuccessfull	[int]	Erfolgreiche Torschüsse
	ShotsAtGoalHeld	[int]	Gehaltene Torschüsse
	ShotsAtGoalWide	[int]	Torschüsse neben/über das Tor
	ShotsAtGoalCrossbar	[int]	Torschüsse an die Latte

	ShotsAtGoalPost	[int]	Torschüsse an den Pfosten
	ShotsAtGoalBlocked	[int]	Geblockte Torschüsse
	ShotsAtGoalOther	[int]	Sonstiges Torschüsse
	ShotsAtGoalFailed	[int]	Summe aller fehlgeschlagenen Torschüsse
	ShotsAtGoalRightLeg	[int]	Torschüsse, die mit dem rechten Bein abgegeben wurden
	ShotsAtGoalLeftLeg	[int]	Torschüsse, die mit dem linken Bein abgegeben wurden
	ShotsAtGoalHead	[int]	Torschüsse aus Kopfbällen
	ShotsAtGoalBody	[int]	Torschüsse, die mit dem Oberkörper abgegeben wurden
	ShotsAtGoalNoHead	[int]	Torschüsse, die nicht aus Kopfbällen resultieren
	ShotsAtGoalSum	[int]	Summe aller Torschüsse
	ShotsAtGoalInsideBox	[int]	Summe aller Torschüsse, die innerhalb des Strafraums abgegeben wurden
	ShotsAtGoalOutsideBox	[int]	Summe aller Torschüsse, die außerhalb des Strafraums abgegeben wurden
	Assists	[int]	Torvorlagen
	PassesFromPlaySuccessful	[int]	erfolgreiche Pässe aus dem Spiel
	PassesFromPlayNotSuccessful	[int]	Fehlpässe aus dem Spiel
	PassesFromPlaySum	[int]	Pässe aus dem Spiel
	PassesFromStandardsSuccessful	[int]	erfolgreiche Pässe aus Standards
	PassesFromStandardsNotSuccessful	[int]	Fehlpässe aus Standards
	PassesFromStandardsSum	[int]	Pässe aus Standards
	PassesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Pässe
	PassesNotSuccessfulSum	[int]	Summe Fehlpässe
	PassesSum	[int]	Summe aller Pässe
	CrossesFromPlaySuccessful	[int]	erfolgreiche Flanken aus dem Spiel

	CrossesFromPlayNotSuccessful	[int]	erfolglose Flanken aus dem Spiel
	CrossesFromPlaySum	[int]	Summe Flanken aus dem Spiel
	CrossesFromStandardsSuccessful	[int]	erfolgreiche Flanken aus Standards
	CrossesFromStandardsNotSuccessful	[int]	erfolglose Flanken aus Standards
	CrossesFromStandardsSum	[int]	Summe Flanken aus Standards
	CrossesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Flanken
	CrossesNotSuccessfulSum	[int]	Summe fehlgeschlagene Flanken
	CrossesSum	[int]	Summe aller Flanken
	PassesAndCrossesFromPlaySuccessful	[int]	Erfolgreiche Zuspiele aus dem Spiel
	PassesAndCrossesFromPlayNotSuccessful	[int]	Erfolglose Zuspiele aus dem Spiel
	PassesAndCrossesFromPlaySum	[int]	Summe Zuspiele aus dem Spiel inkl. Abwürfe
	PassesAndCrossesFromStandardsSuccessful	[int]	Erfolgreiche Zuspiele aus Standards
	PassesAndCrossesFromStandardsNotSuccessful	[int]	Erfolglose Zuspiele aus Standards
	PassesAndCrossesFromStandardsSum	[int]	Summe Zuspiele aus Standards inkl. Einwürfe
	PassesAndCrossesSuccessfulSum	[int]	Summe erfolgreiche Zuspiele
	PassesAndCrossesNotSuccessfulSum	[int]	Summe erfolglose Zuspiele
	PassesAndCrossesSum	[int]	Summe aller Zuspiele
	OwnGoals	[int]	Eigentore
	OwnGoalsPrevented	[int]	Verhinderte Eigentore
	DefensiveClearances*	[int]	Befreiungen
	AbandonmentsOfBall	[int]	Freiwillige Ballabgaben
	OtherBallActions*	[int]	Sonstige Ballaktionen
	ThrowIns	[int]	Einwürfe
	PenaltiesSuccessful	[int]	Erfolgreiche Strafstöße

	PenaltiesNotSuccessful	[int]	Verschossene Strafstöße
	PenaltiesSum	[int]	Summe aller Strafstöße
	CornerKicksLeft	[int]	Eckbälle von links
	CornerKicksRight	[int]	Eckbälle von rechts
	CornerKicksSum	[int]	Summe aller Eckbälle
	FreeKicksDirect	[int]	Direkte Freistöße
	FreeKicksIndirect	[int]	Indirekte Freistöße
	FreeKicksSum	[int]	Summe aller Freistöße
	KickoffsAfterGoal	[int]	Anstöße nach Torerfolg
	BallControlPhases	[int]	Ballbesitzphasen
	TacklingGamesAirWon	[int]	gewonnene Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesAirLost	[int]	verlorene Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesAirSum	[int]	Summe Luft-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundWon	[int]	gewonnene Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundLost	[int]	verlorene Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesGroundSum	[int]	Summe Boden-Zweikämpfe
	TacklingGamesWon	[int]	Summe gewonnene Zweikämpfe
	TacklingGamesLost	[int]	Summe verlorene Zweikämpfe
	TacklingGamesSum	[int]	Summe Zweikämpfe
	DribblingsSum	[int]	Summe der Dribblings
	DribblingsSuccessful	[int]	Summe der erfolgreichen Dribblings
	DribblingsNotSuccessful	[int]	Summe der erfolglosen Dribblings
	BallActions	[int]	Summe der Ballaktionen
	GameopeningsThrowout**	[int]	Abwurf aus der Hand

	GameopeningsFoot**	[int]	Abschlag vom Boden
	GameopeningsHand**	[int]	Abschlag aus der Hand
	GameopeningsSuccessful**	[int]	Erfolgreiche Spieleröffnung
	GameopeningsNotSuccessful**	[int]	Erfolglose Spieleröffnung
	GameopeningsSum**	[int]	Summe aller Spieleröffnungen
	GoalkeeperSaves**	[int]	Torwart-Paraden
	InterceptionsLeft**	[int]	Abgefangene, von links ausgeführte Flanken und Ecken
	InterceptionsRight**	[int]	Abgefangene, von rechts ausgeführte Flanken und Ecken
	InterceptionsHeld**	[int]	Gefangene Flanken und Ecken
	InterceptionsFisted**	[int]	Gefautete Flanken und Ecken
	InterceptionsRebounded**	[int]	Abgeprallte Flanken und Ecken
	InterceptionsCross**	[int]	Anzahl abgefangene Flanken
	InterceptionsCorner**	[int]	Anzahl abgefangene Ecken
	InterceptionsSum**	[int]	Summe abgefangene Flanken und Ecken
	DistanceCovered	[int]	Laufleistung in Metern
	MaximumSpeed	[int]	Maximale Geschwindigkeit in km/h
	ParticipationsGoal	[int]	Anzahl aller direkten und indirekten Torbeteiligungen
	ParticipationsGoalIndirect	[int]	Anzahl der indirekten Torbeteiligungen
	ParticipationsGoalDirect	[int]	Anzahl der direkten Torbeteiligungen
	AssistsShotAtGoal	[int]	Anzahl der Torschussvorlagen
	ParticipationsShotAtGoal	[int]	Anzahl der Torschussbeteiligungen
	ParticipationsShotAtGoalIndirect	[int]	Anzahl der indirekten Torschussbeteiligungen
	ParticipationsShotAtGoalDirect	[int]	Anzahl der direkten Torschussbeteiligungen
	GoalOpportunities*	[int]	Anzahl der Torgelegenheiten

Chances*	[int]	Anzahl der Chancen ohne Großchancen
Sitters	[int]	Anzahl der Großchancen
ParticipationsGoalOpportunities*	[int]	Anzahl der Beteiligungen an Torgelegenheiten
ParticipationsChance*	[int]	Anzahl der Chancenbeteiligungen
ParticipationsSitter	[int]	Anzahl der Großchancenbeteiligungen
Nutmegs*	[int]	Anzahl der ausgeführten Beinschüsse
ShotsOnTarget	[int]	Anzahl aller Torschüsse auf das Tor (Es werden nur geblockte Schüsse, bei denen ein Tor verhindert wurde, berücksichtigt) abzüglich der Torschüsse an den Rahmen
SpectacularPlays*	[int]	Anzahl der spektakulären Aktionen
FoulsSuffered	[int]	Anzahl aller vom Gegner erhaltenen/ verursachten Fouls
DribbleSuccessfulLeft*	[int]	Anzahl der erfolgreichen Dribblings, links am Gegner vorbei
DribbleSuccessfulRight*	[int]	Anzahl der erfolgreichen Dribblings, rechts am Gegner vorbei
DribbleBypassedLeft*	[int]	Anzahl der erfolgreichen, gegnerischen Dribblings, rechts am Spieler vorbei
DribbleBypassedRight*	[int]	Anzahl der erfolgreichen, gegnerischen Dribblings, links am Spieler vorbei
TacklingGamesWithBallControl*	[int]	Anzahl der Zweikämpfe mit Ballkontrolle
TacklingGamesWithBallControlWon*	[int]	Anzahl der gewonnenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
TacklingGamesWithBallControlLost*	[int]	Anzahl der verlorenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
TacklingGamesWithBallControlWonRatio*	[float]	Quote der gewonnenen Zweikämpfe mit Ballkontrolle
TacklingGamesWithoutBallControl*	[int]	Anzahl der Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
TacklingGamesWithoutBallControlWon*	[int]	Anzahl der gewonnenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
TacklingGamesWithoutBallControlLost*	[int]	Anzahl der verlorenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
TacklingGamesWithoutBallControlWonRatio*	[float]	Quote der gewonnenen Zweikämpfe ohne Ballkontrolle
PassesFromOpenPlayOffensiveThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Offensivdrittel

	PassesFromOpenPlayOffensiveThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im Offensivdrittel
	PassesFromOpenPlayMiddleThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Mitteldrittel
	PassesFromOpenPlayMiddleThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im Mitteldrittel
	PassesFromOpenPlayDefensiveThird	[int]	Anzahl der Pässe aus dem Spiel im Defensivdrittel
	PassesFromOpenPlayDefensiveThirdSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen Pässe aus dem Spiel im Defensivdrittel
	PassesFromOpenPlayShort	[int]	Anzahl der kurzen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayShortSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, kurzen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayMedium	[int]	Anzahl der mittellangen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayMediumSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, mittellangen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayLong	[int]	Anzahl der langen Pässe aus dem Spiel
	PassesFromOpenPlayLongSuccessfulRatio	[float]	Quote der erfolgreichen, langen Pässe aus dem Spiel
	xG	[float]	Ein Expected Goal Modell (xG) versucht, jedem Torschuss basierend auf verschiedenen Faktoren eine Wahrscheinlichkeit zuzuordnen, dass durch diesen Schuss ein Tor entsteht Der Wert enthält die Summe der xG Werte der Torschüsse des Spielers.
	PenaltiesSaved**	[int]	Anzahl der gehaltenen Elfmeter
	PenaltiesCaused	[int]	Anzahl der verursachten Elfmeter

* Das Attribut fehlt live im Feed und wird erst ca. 24 Stunden nach dem Spiel hinzugefügt.

** Die Statistiken stehen nur für Torhüter zur Verfügung, bei Feldspielern fehlen die entsprechenden Attribute im Feed.

DFL-Beispiel:

```

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><MatchStatistic Result="3:0" CreationDate="2017-08-05T18:13:35.526+02:00" MinuteOfPlay="90.+1" DataStatus="postmatch" MatchStatus="finalWhistle" SeasonId="DFL-SEA-0001JZ" Season="2015/2016" MatchDayId="DFL-DAY-004BHA" MatchDay="2" CompetitionId="DFL-COM-000002" Competition="2. Bundesliga" KickOff="2017-08-01T13:01:04.043+02:00" PlannedKickOff="2017-08-01T13:00:00.000+02:00" GameTitle="VfL Bochum 1848:MSV Duisburg" MatchId="DFL-MAT-0025K6"></a>
<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> MaximumSpeed="33.96" DistanceCovered="115051.30"...>
<PlayerStatistic MaximumSpeed="31.31" DistanceCovered="10416.82"...>
<PlayerStatistic ...>

...

</TeamStatistic>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a>...>
<PlayerStatistic ...>
<PlayerStatistic ...>

...

</TeamStatistic>

```

2.1 Intervalle und Spielabschnitte

Es können Spiel-Statistiken pro Fünf-Minuten-Intervall und je Spielabschnitt berechnet werden. Die Intervalle und die Spielabschnitte werden über eigene MatchStatistic-Elemente dargestellt. Die Attribute entsprechen denen in Kapitel 2 vorgestellten.

Das Attribut „Scope“ kann alle in unten stehenden Tabellen unter der Spalte „Bezeichnung“ aufgeführten Werte annehmen. Der Feed enthält zusätzlich immer einmal die Spielstatistiken für den Scope „match“, in dem die Werte der gesamten Partie dargestellt werden.

2.1.1 SFL-03.03-Ereignisdaten_Spiel-Statistik_Intervalle

Das „MatchStatistic“-Element enthält für diesen Service ein zusätzliches Attribut „Scope“. Die Player-Elemente dieses Service enthalten kein Attribut „PlayingTime“, außer für den Scope=“match“, der ansonsten identisch ist zu dem Service SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik. Die mehrfach vorhandenen „MatchStatistic“-Elemente werden von einem zusätzlichen Element „MatchStatistics“ eingerahmt. Die nachfolgende Tabelle enthält die Definition der Fünf-Minuten-Intervalle und die zugehörige Bezeichnung, die den Ausprägungen des Attributes „Scope“ entsprechen:

Nummer	Zeitspanne von	Zeitspanne bis		Anmerkung
01	00:00	04:59	1-5	Erstes Intervall der 1. Halbzeit
02	05:00	09:59	6-10	
03	10:00	14:59	11-15	
04	15:00	19:59	16-20	
05	20:00	24:59	21-25	
06	25:00	29:59	26-30	
07	30:00	34:59	31-35	
08	35:00	39:59	36-40	
09	40:00	44:59	41-45	
10	45:00		45+	Nachspielzeit der 1. Halbzeit
11	45:00	49:59	46-50	Erstes Intervall der 2. Halbzeit
12	50:00	54:59	51-55	
13	55:00	59:59	56-60	
14	60:00	64:59	61-65	
15	65:00	69:59	66-70	
16	70:00	74:59	71-75	
17	75:00	79:59	76-80	

Nummer	Zeitspanne von	Zeitspanne bis		Anmerkung
18	80:00	84:59	81-85	
19	85:00	89:59	86-90	
20	90:00		90+	Nachspielzeit der 2. Halbzeit
21	90:00	94:59	91-95	Erstes Intervall der 1. Halbzeit der Verlängerung
22	95:00	99:59	96-100	
23	100:00	104:59	101-105	
24	105:00		105+	Nachspielzeit der 1. Halbzeit der Verlängerung
25	105:00	109:59	106-110	Erstes Intervall der 2. Halbzeit der Verlängerung
26	110:00	114:59	111-115	
27	115:00	119:59	116-120	
28	120:00		120+	Nachspielzeit der 2. Halbzeit der Verlängerung
29	-	-	penalty	Elfmeterschießen

DFL-Beispiel:

```

<MatchStatistics>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><MatchStatistic Scope="match" ...></a>
<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a
href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

<MatchStatistic Scope="1-5"...>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a
href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

<MatchStatistic Scope="6-10"...>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a
href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

...

<MatchStatistic Scope="90+"...>

...

</MatchStatistics>

```

2.1.2 SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Spielabschnitte

Dieser Service enthält ein zusätzliches Root Element „MatchStatistics“ welches alle „MatchStatistic“ Elemente umfasst. Die nachfolgende Tabelle enthält die Definition der Spielabschnitts-Intervalle:

Nummer	Zeitspanne von	Zeitspanne bis	Bezeichnung	Anmerkung
1	00:00	45:00+	firstHalf	1. Halbzeit inklusive Nachspielzeit
2	46:00	90:00+	secondHalf	2. Halbzeit inklusive Nachspielzeit

Nummer	Zeitspanne von	Zeitspanne bis	Bezeichnung	Anmerkung
3	90:00	105:00+	firstHalfExtra	1. Halbzeit der Verlängerung inklusive derer Nachspielzeit
4	106:00	120:00+	secondHalfExtra	2. Halbzeit der Verlängerung inklusive derer Nachspielzeit
5	-	-	penalty	Elfmeterschießen
6	00:00	120:00+	match	Das gesamte Spiel. Bei normaler Länge bis 90:00+

Die Spielabschnitte 1, 2 und 6 sind im Feed immer enthalten.

DFL-Beispiel:

```
<MatchStatistics>
<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><MatchStatistic Scope="match" ...></a>
<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

<MatchStatistic Scope="firstHalf"...>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

<MatchStatistic Scope="secondHalf"...>

<a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic><a href="file:///C:/Users/DePlueck/AppData/Local/Temp/fz3temp-1/DFL-MAT-0025K6.xml"><TeamStatistic </a> ...></TeamStatistic>

</MatchStatistics>
```

3. Datenauslieferung

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

3.1 Dienste und Verfügbarkeiten

Service	Beschreibung	FTP	WebService
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik	Kumulierte Statistiken über das gesamte Spiel	Ja	Ja
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Intervalle	Kumulierte Statistiken über das gesamte Spiel und pro Fünf-Minuten-Intervalle	Ja	Ja
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Spielabschnitte	Kumulierte Statistiken über das gesamte Spiel und pro Spielabschnitt	Ja	Ja

3.2 FTP

Bei Auslieferung via FTP wird der Feed während eines Livespieles alle 30 Sekunden aktualisiert und ausgeliefert. Darüber hinaus lösen die nachfolgend dargestellten Ereignisse ebenfalls eine Aktualisierung aus, unabhängig vom dargestellten zeitlichen Intervall:

Torschuss	Aus-/Einwechslung
Eckball	Abseits
Abpfiff	Strafstoß

Eigentor

Verwarnung

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

Service	Namenskonvention
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik	SFL_03_03_events_matchstatistics_[competitionID]_[matchID]
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Intervalle	SFL_03_03_events_matchstatistics_intervalls_[competitionID]_[matchID]
SFL-03.03-Ereignisdaten-Spiel-Statistik_Spielabschnitte	SFL_03_03_events_matchstatistics_periods_[competitionID]_[matchID]

3.2.1 Webservice

Der Abruf der Daten mittels Webservice muss über die ID des Spieles (Match-ID) parametrisiert und eingeschränkt werden. Eine Liste der verfügbaren Match-IDs kann über den in der Dokumentation SFL-01-Stammdaten-Feed [2] beschriebenen Feed SFL-01.06-Stammdaten-Spielplan bezogen werden.