

APA-IT Informations Technologie GmbH

Laimgrubengasse 10
1060 Wien
(nachfolgend „APA-IT“)

SportsML-G2
APA-IT Redaktionssysteme

Verantwortlich:	Christian Jeitler
Version:	2.0
Dateiname:	SportsML_Kurzbeschreibung.docx
Speicherdatum:	19-11-2013
Anzahl der Seiten:	7

Inhaltsverzeichnis

1. SportsML-G2.....	3
1.1. Das Dokument	3
1.1.1. Aufbau.....	3
2. Änderungen im SportsML mit MARS Version 4.7.....	7
2.1. Verschieben/abgesagt.....	7
2.2. Tabellenlegende	7

1. SportsML-G2

Dieses Dokument soll einen kurzen Überblick über SportsML geben und anhand umgesetzter Beispiele die Struktur veranschaulichen. Es handelt sich um ein standardisiertes XML Format, das automatisch verarbeitet werden kann. Das SportsML kann als separater Datenstrom unabhängig von den APA-Meldungen per FTP zugestellt werden.

1.1. Das Dokument

Der Inhalt von SportsML-G2 ist in ein NewsML-G2 (<http://www.iptc.org/cms/site/index.html?channel=CH0111>) eingebettet. Der Name der SportsML-Datei trägt eine eindeutige ID und endet mit .spml. Der Auswertungstyp findet sich in den Sport-Metadaten (<advisory>).

1.1.1. Aufbau

Das oberste Element des SportsML ist ein newsItem. SportsML teilt sich in drei Bereiche: itemMeta, contentMeta und contentset.

Item Metadaten

In diesem Bereich wird der Lieferant und der Zeitstempel der Datei angegeben

```
<itemMeta>
  <itemClass qcode="ninat:text" />
  <provider literal="APA" />
  <versionCreated>2010-01-27T12:20:42</versionCreated>
</itemMeta>
```

Content Metadaten

Hier werden folgende Informationen zu Verfügung gestellt:

- Wann das Dokument erzeugt wurde (<contentCreated>).
- Wo das Dokument erzeugt wurde (<located>).
- Was, welche Sportart, Bewerb und Saison (<subject>) mit den IPTC Codes (mehr Informationen zu den Codes unter <http://www.iptc.org/cms/site/index.html?channel=CH0088>).
- Optional die Überschrift (<headline>).
- Beschreibung der Form der Tabelle (<description>) mit der Rolle (NewsCode) summary.

```
<contentMeta>
  <contentCreated>2010-01-27</contentCreated>
  <located qcode="city:Wien">
    <broader qcode="reg:Wien" />
    <broader qcode="cntry:AT" />
  </located>
  <language tag="de" />
  <subject qcode="subj:15000000">
    <name xml:lang="de">Sport</name>
  </subject>
  <subject qcode="subj:15039000">
    <name xml:lang="de">Motorsport</name>
    <broader qcode="subj:15000000" />
  </subject>
  <subject qcode="subj:15039001">
```

```

        <name xml:lang="de">Formel 1</name>
        <broader qcode="subj:15039000" />
    </subject>
    <subject qcode="subj:15073036">
        <name xml:lang="de">WM 2009</name>
        <broader qcode="subj:15039001" />
    </subject>
    <headline />
    <description role="drol:summary" />
</contentMeta>

```

Content Set

Im Content Set befinden sich das eigentliche SportML (<inlineXML>). Es enthält den Bereich Sport-Content und Sport-Metadaten. In den Sport Metadaten sind folgende Inhalte zu finden:

- Titel (<sports-title>)
- Art der Auswertung bzw. Reporttyp (<advisory>)
- IPTC Codes (<sports-content-codes>)

```

<sports-metadata date-time="2010-01-27T13:47:27" doc-id="apa.sched-1212840975-20091011"
language="de">
    <sports-title>1. WM-Lauf Australien</sports-title>
    <advisory>Motor Sport Event Results</advisory>
    <sports-content-codes>
        <sports-content-code code-type="sport" code-key="15039001" code-name="Formel 1" />
        <sports-content-code code-type="sport" code-key="15073036" code-name="WM 2009" />
    </sports-content-codes>
</sports-metadata>

```

Mögliche Kinderknoten von Sport Content sind:

- Sport Events (<sport events>)
- Terminpläne (<schedule>)
- Rang (<standing>)
- Tabellen und Statistiken (<statistic>)

Beispiel Sport Event enthält entweder die Kinderelemente <team> oder <player> und <event-metadata> oder <event-stats>.

- Event Metadaten können folgende Werte enthalten:
 - Datum(<start-date-time>)
 - Wochentag(<start-weekday>)
 - Durchgang(<heat-number>)
 - Austragungsort (<site-metadata>)

```

<event-metadata>
    <start-date-time value="20081129000000" />
    <start-weekday value="samstag" />
    <heat-number value="1" />
    <event-name value="1. Lauf Abfahrt Herren 08/09, Lake Louise" />
    <site>
        <site-metadata>
            <name role="nrol:full">Lake Louise</name>
            <home-location>
                <country value="Kanada" />
                <city value="Lake Louise" />
            </home-location>
        </site-metadata>
    </site>

```

```

        <!--optional-->
        <street value="" />
        <postal-code value="" />
        <county />
    </home-location>
    <home-page-url value="" />
<!--in m -->
    <length value="3000" />
</site-metadata>
</site>
</event-metadata>

```

- Sportler (<player>) können folgende Werte enthalten:
 - Metadaten (<player-metadata>) für den Namen, Herkunftsland, Mannschaftsname, ...

```

<player-metadata>
  <name part="nprt:given">Jenson</name>
  <name part="nprt:family">Button</name>
  <gender value="male" />
  <nationality value="GBR" />
  <sports-property formal-name="TEAM_FULL" value="Brawn GP" />
  <sports-property formal-name="TEAM_SHORT" value="Brawn" />
</player-metadata>

```

- Ergebnisse (<player-stats>)

```

<player-stats>
  <period-value value="Gesamt" />
  <rank value="1" />
  <score value="01:36,388"/>
</player-stats>

```

- Mannschaften (<team>) können wie bei Sportler folgende Werte enthalten:
 - Metadaten (<team-metadata>) mit zum Beispiel dem Mannschaftsnamen

```

<team-metadata>
  <name role="nrol:full">Red Bull Salzburg</name>
</team-metadata>

```

- Ergebnisse (<team-stats>) mit zum Beispiel Rang, erzielte Tore, Siege, Niederlagen, ...

```

<team-stats>
  <rank value="1" />
  <score value="74" />
  <period-value value="36" />
  <outcome-totals>
    <wins value="23" />
    <ties value="5" />
    <losses value="8" />
    <points-scored-for value="86" />
    <points-scored-against value="50" />
    <points-difference value="36" />
  </outcome-totals>
  <sub-score sub-score-name="GOAL_AVERAGE" score="" />

```

</team-stats>

Ausführlichere Informationen finden Sie unter <http://www.iptc.org/cms/site/index.html?channel=CH0175>

Erklärung Auswertungstyp (<advisory>):

Mannschaftssportarten

TEAM DIRECT DUELLE = Direkte Duelle
TEAM MATCHES FOR TEAM = Spiele eines Vereins
TEAM CHAMPIONSHIP TABLE = Gesamttabelle
TEAM CHAMPIONSHIP TABLE WITH EVENT = Gesamttabelle mit Terminen
TEAM RESULTS SEASON FIRST HALF = Tabelle 1. Saisonhälfte
TEAM RESULTS SEASON SECOND HALF = Tabelle 2. Saisonhälfte
TEAM RESULTS HOME GAMES = Tabelle der Heimspiele
TEAM RESULTS AWAY GAMES = Tabelle der Auswärtsspiele
TEAM SCORER STATISTIC = Torschützenliste
TEAM CLUB CURVE = Klubkurve
TEAM CARDS STATISTIC = Rote und Gelb-Rote Karten
Gesamtzahl Zuschauer in dieser Runde
Gesamtzahl Zuschauer in dieser Saison
TEAM TOTAL GOALS STATISTIC = Tore
TEAM GAMES STATISTIC = Spielergebnisse
EVENT = Spielergebnisse
TEAM CARDS MULTIPLE = Rote und Gelb-Rote Karten (bei Bewerben wie z.B. WM)
TEAM MULTIPLE CONTESTS STATISTIC = Gesamttabelle mit Terminen für mehrere Bewerbe
TEAM SCORER MULTIPLE CONTESTS STATISTIC = Torschützenliste ((bei Bewerben wie z.B. WM)

Alpine Ski

ALPINE SKI ORDER BY DISCIPLINE = Läuferstatistik (Disziplin)
ALPINE SKI ORDER BY RANKING = Läuferstatistik (Rang)
ALPINE SKI ORDER BY TIME = Läuferstatistik (Zeit)
ALPINE SKI TEAM RESULTS = Teamwertung
ALPINE SKI RACE HEAT RESULTS = Rennergebnisse (Durchgang)
ALPINE SKI RACE RESULTS = Rennergebnisse
ALPINE SKI WORLD CHAMPIONSHIP DISCIPLINE = Weltcupwertung (Disziplin)
ALPINE SKI WORLD CHAMPIONSHIP NATION = Weltcupwertung (Nation)
ALPINE SKI WORLD CHAMPIONSHIP TEAM = Weltcupwertung (Mannschaft)
ALPINE SKI WORLD CHAMPIONSHIP TOTALS = Weltcupwertung (Gesamt)

Skispringen

JUMPER SKI SKIER STATISTICS ORDER BY DATE = Springerstatistik
JUMPER SKI SKIER STATISTICS ORDER BY RANK = Springerstatistik
JUMPER SKI RACE RESULTS = Bewerbergebnisse
JUMPER SKI WORLD CHAMPIONSHIP NATION = Weltcupwertung (Nation)
JUMPER SKI WORLD CHAMPIONSHIP TOTAL = Weltcupwertung (Gesamt)
JUMPER SKI CONTEST STATISTICS = Bewerbstatistik
JUMPER SKI RACE EVENT RESULTS = Rennergebnisse

Motorsport

MOTOR SPORT DRIVER STATISTIC = Fahrerstatistik
MOTOR SPORT EVENT RESULTS = Rennergebnisse
MOTOR SPORT TEAM STATISTIC = Teamstatistik

Beispiele für SportsML

Server: ftp.apa.at
 User: sportsml
 Pw: sportler

2. Änderungen im SportsML mit MARS Version 4.7

2.1. Verschoben/abgesagt

Wird eine Liste von Matches angezeigt (Teamsportarten) so können die Partien mit der neuen Version mehrere neue Stati annehmen. Das Attribut „event-status“ bildet diese Stati ab und wurde mit 4.7 neu eingeführt.

Die unten angeführten Pfade befinden sich im SportsML relativ zum Pfad:
`<newsItem><contentSet><inlineXML><sports-conten><schedule>`

Match wurde abgebrochen

```
<sports-event><event-metadata ...
  event-status="halted" />
```

Match wurde auf unbekannt verschoben

```
<sports-event><event-metadata ...
  event-status="postponed" />
```

Match wurde auf einen neuen Zeitpunkt verschoben

```
<sports-event><event-metadata ...
  event-status="rescheduled" />
```

2.2. Tabellenlegende

Die Legende muss einerseits in der Tabelle bei der jeweiligen Mannschaft vermerkt werden (Schlüssel in der Legende) sowie bei den Metadaten der Tabelle selbst, da hier die Erklärungen zum jeweiligen Schlüssel hinterlegt sind.

Die unten angeführte Pfade befinden sich im SportsML relativ zum Pfad:
`<newsItem><contentSet><inlineXML><sports-conten><standing>`

Ergänzung beim Team in der Tabelle

Zu diesem Zweck wurde ein neues Property bei den Team-Metadaten definiert, das pro Team in der Tabelle den Schlüssel für die Legende abbildet. Das Attribut value enthält den Legendenschlüssel in textueller Form.

```
<team><team-metadata><sports-property formal-name="legendKey" scheme="http://apa.at/mars"
  value="*" />
```

Legende in den Tabellen-Metadaten

In den Tabellenmetadaten ist die Legende in der Form der Assoziation von Tabellenschlüssel zu korrespondierenden Anzeigetext abgebildet und kann so unter der Tabelle angedruckt werden. Dabei enthält das Attribut id den Schlüssel und das Attribut value den Anzeigetext.

```
<standing-metadata><sports-property formal-name="legendKey" id="*" scheme="http://apa.at/mars"
  value="display value" />
```