

スコアブック・データの論理構造

スコアブック・データは、大きく3つの論理構造に分類できる。これを以下のHead、Body、Footの3個のタグ要素で、記述するものとする。また、これらの3個のタグ要素は、属性値を持たない仕様である。

- Head … 開催された試合に関するヘッダ情報。
- Body … 試合結果の主となる情報群。ボディ情報。
- Foot … 開催された試合の補足的なフッタ情報。

Tbl. スコアブックデータの基本的な論理構造を記述するタグ要素

要素名	説明	属性について
Head	開催された試合のヘッダ情報。	なし
Body	試合結果についての詳細な情報を記述するボディ情報。	なし
Foot	開催された試合のフッタ情報。現在は、備考(Memo)のみの仕様である。	なし

ヘッダ

ヘッダ情報を構成する要素は、Series、SubSeries、Seasonの3つである。

Tbl. ヘッダ情報を構成する要素群

要素名	説明	属性について
Series	開催された試合の、リーグ名や大会及びトーナメント名などの情報をシリーズ名情報として、記述する。	なし
SubSeries	大会のキャッチコピーや、試合の公式/非公式などの情報を、サブシリーズ情報として、記述する。	なし
Season	開催された試合の付加的な情報を、シーズン情報として、記述するものである。 <例>"○×▲リーグ 第 n 節"、"決勝戦"、"n回戦"	なし

ボディ

ボディ情報を構成する要素には、大分類として以下の6つの要素がある。それぞれの分類の下位には、小分類として、いくつかの要素群が存在している。

- MatchInformation … 試合に関する情報。ボディ部に1つ存在する。
- TeamInformation … チームに関する情報。ボディ部に、ホームチーム側とアウェーチーム側の情報の2つが存在する。
- StartingMember … 先発選手に関する情報。ボディ部に、ホームチーム側とアウェーチーム側の情報の2つが存在する。
- SubstituteMember … 先発選手に関する情報。ボディ部に、ホームチーム側とアウェーチーム側情報の2つが存在する。
- Card … 警告・退場に関する情報。ボディ部に、ホームチーム側とアウェーチーム側の情報の2つが存在する。
- ScoreInformation … 警告・退場に関する情報。両チームの得点情報を時系列に記述するので、ボディ部に、1つだけ存在する。
- PkInformation … PK戦に関する情報。ボディ部に先攻チームと後攻チームの情報が2つ存在する。

試合に関する情報

MatchInformation 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. MatchInformation 要素について

要素名	説明	属性について
MatchInformation	開催された試合に関する情報群を示す論理的な要素である。	なし

試合に関する情報(MatchInformation)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. MatchInformation を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
DateTime	試合開催の日時情報。	なし
MatchFormat	公式戦、非公式戦などの行われた試合形式に関する情報。	なし
Stadium	試合が開催された会場に関する名	なし

	前情報。	
Commissioner	開催された試合のマッチコミッショナー ¹ 名情報。	なし
UmpireAssessor	開催された試合の審判アセッサー ² 名情報。	なし
Umpire	開催された試合を裁いた審判名情報。	<属性名> class <属性値> 主審:chief 副審 1:sub1 副審 2:sub2 第 4 の審判:4th
MatchManager	開催された試合の運営責任者名情報。	なし
Recorder	開催された試合の記録担当者名情報。	なし
Weather	開催された試合当日の天候情報。	なし
Temperature	開催された試合当日の気温情報。	なし
Humidity	開催された試合当日の湿度情報。	なし
Wbgt	開催された試合当日の WBGT 情報。	なし
Wind	開催された試合当日の風情報。	なし
Audience	開催された試合当日の観客数情報。	なし
Pitch	開催された試合当日のピッチの状態情報。	<属性名> class <属性値> 芝:turf 表面:surface

チームに関する情報

TeamInformation 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. TeamInformation 要素について

要素名	説明	属性について
TeamInformation	試合を行ったチームに関する情報	<属性名>

1 マッチコミッショナーとは、ある機関(サッカー協会など)から派遣された、試合会場における全ての出来事の監督・管理者であり、これらの事柄についての報告を、派遣元の機関に報告する人物のことである。

2 審判アセッサーとは、試合の審判の、評価・指導及び助言を行う、審判の審判ともいえるひとのことである。

	群を示す論理的な要素。	class <属性値> ホームチーム:home アウェーチーム:away
--	-------------	---

チームに関する情報(TeamInformation)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. TeamInformation を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
TeamName	試合を行ったチーム名情報。	なし
KickOff	該当チームのキックオフ時の振り舞い情報。 <例> キックオフ 左サイド	なし
Coach	該当チームの監督名情報	なし
Point	該当チームの挙げた得点数情報。	<属性名> class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
ShootNum	該当チームのシュート数情報。	<属性名> class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
GoalKickNum	該当チームのゴールキック数情報。	<属性名> class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
CornerKickNum	該当チームのコーナーキック数情報。	<属性名> class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
FreeKickNum	該当チームのフリーキック数情報。	<属性名> class

		<属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
PenaltyKickNum	該当チームのパナルティキック数情報。	<属性名> class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd

先発選手に関する情報

StartingMember 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. StartingMember 要素について

要素名	説明	属性について
StartingMember	試合に先発出場した選手情報群を示す論理的な要素。	<属性名> class <属性値> ホームチーム:home アウェーチーム:away <属性名> idx <属性値> 先発出場した選手を、【記録表】の上から順番に割り当てた0から始まる値。

先発選手に関する情報(StartingMember)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. StartingMember を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
Name	該当選手の名前情報。	なし
BackNumber	該当選手の背番号情報。	なし
Position	該当選手のポジション情報。	なし
PointNum	該当選手の挙げた得点情報。	なし
ShootNum	該当選手のシュート数情報。	<属性名>

		class <属性値> 前半:1st 後半:2nd 延長前半:ext_1st 延長後半:ext_2nd
ChangeBackNumber	該当選手と交替した選手の背番号情報。	なし
Time	該当選手が交替した時間情報。	なし

控え選手に関する情報

SubstituteMember 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. SubstituteMember 要素について

要素名	説明	属性について
SubstituteMember	試合に控え選手として登録されていた選手の情報群を示す論理的な要素。	<属性名> class <属性値> ホームチーム:home アウェーチーム:away <属性名> idx <属性値> 先発出場した選手を、【記録表】の上から順番に割り当てた0から始まる値。

控え選手に関する情報(StartingMember)を構成している要素群は、先発選手に関する情報のものと、同等であるので、ここでは割愛する。先発選手に関する情報を構成している要素群を参照のこと。

警告・退場に関する情報

Card 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. Card 要素について

要素名	説明	属性について
Card	試合で、審判から警告・退場処分を受けた選手の情報群を示す論理的な要素。	<属性名> class <属性値>

		ホームチーム:home アウェーチーム:away <属性名> idx <属性値> 警告・退場処分を受けた選手を、 【記録表】の上から順番に割り当てた0から始まる値。
--	--	--

警告・退場に関する情報(Card)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. Card を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
Time	試合で、審判から警告・退場処分を受けた時間情報。	なし
Kind	警告・退場処分の種別情報。警告、退場、イエロー、レッドなど。	なし
BackNumber	試合で、審判から警告・退場処分を受けた選手の背番号情報。	なし
Name	試合で、審判から警告・退場処分を受けた選手の名前情報。	なし
Reason	試合で、審判から警告・退場処分を受けた理由情報。	なし

得点に関する情報

ScoreInformation 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. ScoreInformation 要素について

要素名	説明	属性について
ScoreInformation	試合で挙げられた得点に関する情報群を示す論理的な要素。	<属性名> idx <属性値> 試合中に挙げられた得点を、時系列に、順番に割り当てた値。【記録表】の上から順番に割り当てた0から始まる値とも解釈できる。

得点に関する情報(ScoreInformation)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. ScoreInformation を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
Time	得点を挙げた時間情報。	なし
TeamName	得点を挙げたチーム名情報。	なし
BackNumber	得点を挙げた選手、もしくは、アシスト対象者の背番号情報。	<属性名> class <属性値> 得点者:goal アシスト者:assist
Name	得点を挙げた選手、もしくは、アシスト対象者の名前情報。	<属性名> class <属性値> 得点者:goal アシスト者:assist
Score	得点を挙げた時点での、両チームのスコア情報。 <例> 1-0、1対3	なし
Situation	得点に至るまでの経緯情報。定められた規則で、簡潔に情報を記述すること。	<属性名> idx <属性値> 試合中に挙げられた得点の、得点に至るまでの経緯情報を、時系列に割り当てた値。【記録表】の得点状況情報を左から順番に、0で始まる値で割り当てたインデックス情報。

PK 戦に関する情報

PkInformation 要素について、下記の表にて説明する。

Tbl. PkInformation 要素について

要素名	説明	属性について
PkInformation	PK 戦の情報群を示す論理的な要素。	<属性名> class <属性値> 先攻: atck_1st 後攻: atck_2nd

PK 戦に関する情報(PkInformation)を構成している要素群は、以下の通りである。

Tbl. PkInformation を構成している要素群について

要素名	説明	属性について
TeamName	PK 戦を戦ったチーム名情報。	なし
Point	PK 戦のトータルの結果情報。	なし
Result	PK 戦の各試技の成功/失敗情報。	<属性名> idx <属性値> PK 戦の各試技を表すインデックスの値。【記録表】の PK 戦結果情報の、左から 0 で始まる値を割り当てた値。

フッタ

フッタ情報を構成する要素は、現在のところ、試合に関して参考となる備考情報を記述する Memo 要素のみが存在する。

Tbl. Memo 要素について

要素名	説明	属性について
Memo	開催された試合に対して、参考となる付加的な備考情報があれば記述する。	なし