

LADV Ergebnisdaten XML-Format

Stand: 20.09.2024

Version: 0.1

Änderungen

20.09.2024	0.1	• Anhang 6: scope LADV hinzugefügt Erläuterung zur scope Definition
10.09.2024	0.1	• Anhang 5 Landesverbandskennzeichen aktualisiert (Rasenkraftsport hinzugefügt) • Anhang 6 scopes ergänzt DRTV scope hinzugefügt
29.01.2021	0.1	• Disziplincodes für Speer und Ball geändert (siehe GitHub Issue für weitere Informationen). Siehe Anhang Unterstützte Disziplincodes • Beispiel für Gemischte Wettbewerbe verlinkt (Anhang Disziplincodes) • Änderungen an Disziplincodes Dokumentiert • Tabellen für Altersklassen und Disziplinen aus Dokumentation entfernt. Es sind die Online Tabellen / JSON Abruf zu verwenden. • Redaktionelle Updates.
02.05.2021	0.1	• Links zu Disziplin und Altersklassen Übersicht aktualisiert. • Die verwendeten Disziplin- und Altersklassen-Codes sind nun offizielle DLV Codes.
01.09.2013	0.1	• Erläuterungen und Beispiele für die Verwenden von "clubtype" club/city/team im Element Club und Athlet ergänzt. • Elementnamen in Baumstruktur korrigiert
20.08.2013	0.1	• Kommentare auf 1000 Zeichen erweitert
01.02.2013	0.1	• Kapitel Leistungsformate überarbeitet / genauere Beschreibung / Beispiele ergänzt
20.12.2012	0.1	• Initiale Version

Struktur

Momentan besitzt das XML-Format folgende Struktur:

<meetingresult>	Veranstaltungsergebnis
<generator>	Infos zum Erstellprogramm
<clubs>	Liste der Vereine
<club>	Ein Verein
<athletes>	Liste der Athleten
<athlete>	Ein Athlet
<events>	Liste der Disziplinen
<event>	Einzelne Disziplin
<eventdefinition>	Definition eigene Disziplin
<eventreference>	Mehrkampf: Verweis auf Einzel
<evaluationgroups>	Wertungsgruppe
<evaluationgroup>	Einzelne Wertungsgruppe
<cupevaluations>	Pokalwertungen
<cupevaluation>	Einzelne Pokalwertung
<rounds>	Liste der Runden
<round>	Einzelne Runde
<results>	Leistungen der Runde
<individual>	Einzelleistungen
<attempt>	Versuch der Versuchsgruppe
<relay>	Staffel
<relaymember>	Staffelteilnehmer
<combinedevent>	Mehrkampf
<individualreference>	Leistung im Mehrkampf
<combinedeventteam>	Mehrkampfmannschaft
<combinedeventreference>	Verweis auf Mehrkampf
<individualteam>	Einzelmannschaft
<individualreference>	Verweis auf Einzelleistung
<teamchampionchip>	DxMM Wertung
<resultreferences>	Liste Einzelleistungen
<individualreference>	Einzelleistung
<relayreference>	Staffel
<rankings>	Zwischenstände Pokalwertung
<ranking>	Einzelner Zwischenstand
<rankedrounds>	Gewertete Runden Pokalwertung
<rankedrounds>	Einzelne gewertete Runde

Wurzelelement des XML-Formats ist das **“meetingresult”**. Es enthält allgemeine Daten wie Veranstaltungsname und Datum als Attribute. Die Vereine, Athleten und Runden mit den Ergebnissen sind Elemente, die unter dem “meetingresult” angeordnet sind.

Erstes Element ist das Element **“generator”**. Hier stehen, mit welchem Programm eine XML-Datei erstellt wurde, um bei Problemen mit dem Hersteller des Programms Kontakt aufnehmen zu können.

Das Element **“clubs”** ist eine Liste mit den Vereinen, die an der Veranstaltung teilgenommen haben. Für jeden Verein wird hier ein Element **“club”** angelegt, dessen Attribute Vereinsname, Landesverband, etc. enthalten.

Analog zu den “clubs” gibt es für die Athleten die **“athletes”** als Liste und darunter für die einzelnen Athleten das Element **“athlete”**, was einem Athlet entspricht. Die Athleten verweisen hierbei jeweils auf einen Verein.

Über **“events”** werden die Disziplinen abgebildet. Für jede Disziplin wird darunter ein **“event”** angelegt. Gibt es anschließend einen 100m Lauf bei den Frauen und bei den Männern, wird jedes mal auf das gleiche “event” verwiesen. Die genaue Disziplin wird über das Attribute “code” spezifiziert. Hier können die Kürzel verwendet werden, die an diese Dokumentation angehängt werden. Um zwischen den Kürzeln zu unterscheiden, gibt es im Element “meetingresult” den das Attribut “scope”, über das angegeben wird, welche Kürzel verwendet werden. Vorübergehend sind hier die alten DLV-Austauschformatkürzel (Scope “xxx”) und die neuen Kürzel dieses Formats (Scope “xxx”) gültig.

Bei eigenen Disziplinen wird in einem “event” das Attribut “code” nicht gefüllt sondern ein Unterelement **“eventdefinition”** eingefügt. Hierüber werden die eigenschaften der eigenen Disziplin spezifiziert. Handelt es sich bei der Disziplin um einen Mehrkampf, wird als Unterelement für jede Disziplin ein Element “eventreference” eingefügt. Hierüber wird auf die Disziplinen verwiesen, die zum Mehrkampf gehören und die Reihenfolge festgelegt.

Die eigentlichen Wettbewerbe werden über Runden abgebildet. Hierzu gibt es die Liste **“rounds”**, welche die Runden der Veranstaltung enthält. Eine Runde wird über das Element **“round”** beschrieben. Eine Runde kann man am besten mit einer Wettkampfliste vergleichen. Gibt es z.B. einen Weitsprung, zu dem es nur ein Filiale gibt, wird hierzu eine Runde angelegt. Gibt es einen 100m Lauf mit zwei Vorläufen und einem Endlauf, werden hierfür drei Runden angelegt.

In einer “round” gibt es für eine Liste mit Leistungen, die den Namen **“results”** trägt. Für jeden Athleten, der in einer Runde am Start war, wird eine Einzelleistung mit dem Elementnamen **“individual”** angelegt. Die Einzelleistung enthält hierbei eine Referenz auf den Athleten und speichert als Attribut die beste Leistung. Innerhalb der “individual” gibt es für jeden Versuch des Athleten einen **“attempt”**. Beispielsweise werden hier beim Weitsprung sechs Versuche gespeichert oder im Hochsprung für jeden Sprung einen Versuch. Bei einem 100m Lauf, in dem es nicht mehrere Versuche gibt, wird kein “attempt” unterhalb des “individual” Elements

gespeichert. Alle notwendigen Informationen können hier in der Einzelleistung gespeichert werden.

Bei Staffeln enthält die Runde statt dem Element "individual" das Element **"relay"**. Für jeden Staffelteilnehmer wird darunter ein Element **"relaymember"** angelegt, um eine Referenz auf den Athleten und seine Position in der Staffel festzulegen.

Bei Mehrkämpfen werden die Einzeldisziplinen als normale Runden ausgegeben. Bei einem 10-Kampf gibt es also Runden für 100m, Weit, Kugel, ... Um die Runden zu einem Mehrkampf zusammen zu fügen, wird eine weitere Runde mit der Disziplin des Mehrkampfes angelegt. Statt den Versuchsgruppen gibt es hier das Element **"combinedevent"**, was einem Mehrkampf entspricht. Darunter gibt es für jede Disziplin ein Element **"individualreference"**, welches auf das "individual" Element zeigt. Darüber werden die einzelnen Disziplinen mit dem Mehrkampf verbunden.

Mannschaften

Für eine Mehrkampfmannschaft (z.B. 10-Kampf) gibt es das Element **"combinedeventteam"**. Darunter gibt es mit dem Element **"combinedeventreference"**, über das die einzelnen Mehrkämpfe des Teams referenziert werden.

Eine Einzelmannschaft (z.B. 10 km Mannschaft) wird über das Element **"individualteam"** abgebildet. Die einzelnen Leistungen werden über das Element **"individualreference"** referenziert.

DMM

Zur Abbildung einer DxMM Mannschaft wird das Element **"teamchampionchip"** verwendet, das einer DxMM Mannschaft entspricht. Darunter gibt es über das Element **"resultreferences"** die Leistungen der DxMM Gruppe. Mit einer **"individualreference"** gibt eine Einzelleistung referenziert, über das Element **"relayreference"** eine Staffel. Über diese Referenzen werden die normalen Leistungen aus den Runden (100m, Weitsprung, ...) verlinkt, die zur DxMM Gruppe gehören. Da bei der DxMM Mannschaft bei jeder Leistung Punkte ausgegeben werden, gibt es in der Einzelleistung neben dem Attribut "points" zusätzlich das Attribut "evaluatedpoints". Letzteres wird nur gefüllt, wenn die Leistungen in Gesamtpunktzahl der DxMM Wertung einfließt.

Wertungsgruppen

Alle Wertungsgruppen werden über das Element "evaluationgroup" angelegt. Auf dieses Element kann dann Leistungen (z.B. Individual, Relay) verwiesen werden. Es kann mehrmals vorkommen, um mehrere Wertungsgruppen zu referenzieren. Die Runde enthält also keine Referenz aus die Wertungsgruppen sondern nur die einzelne Leistung.

In der Referenz wird lediglich gespeichert, um welche Wertungsgruppe es sich handelt. Platzierungen werden nicht gespeichert, diese werden beim Anzeigen jeweils neu berechnet.

Pokalwertung

Pokalwertungen funktionieren im allgemeinen wie normale Einzelwertungen. Für die Darstellung der Punkte/Zwischen-/Endstände werden zusätzliche Informationen ausgegeben.

Gibt es eine Pokalwertung, so werden die Pokalgruppen (Element cupevaluation) ausgegeben.

Im Element Runde gibt es zwei Attribute für die Pokalwertung:

- cupevaluation verknüpft die Runde mit der Pokalgruppe
- finalresult="true" wird gesetzt wenn die Runde den entstand enthält

Über das Element "**rankedround**" in einer Runde wird referenziert, welche Runden zu dieser Wertung gehören. Über "**ranking**" werden die Zwischen-/Endstände gespeichert. Bei den einzelnen Leistungen werden hierbei nur Punkte ausgegeben, wenn die Leistung in die Pokalwertung einfließt. Sonst wird das Attribut für Punkte weggelassen.

Straße / Cross / Waldlauf

Die Läufe (Cross, Waldlauf, Straße) werden über eigene Wettbewerbe definiert. Bei den Runden haben gibt es einen speziellen Typ "RUN", um erkennen, dass es ein Lauf ist.

Die Einzelleistungen werden normal als Individual ausgegeben, Mannschaften als Individualteam. Je nachdem, ob die Teamwertung mit Punkten oder durch Zeitaddition erfolgt, muss im eigenen Wettbewerb der richtige FormatType (TIME, POINTS) angegeben werden.

Gibt es im Crosslauf eine Gesamtwertung unabhängig der Altersklassen und eine Altersklassenwertung, werden diese wie gemischte Wettbewerbe ausgegeben (in der Runde müssen compositeevent und belongsto gefüllt werden). Für die Gesamtwertung wird als Altersklasse die Altersklasse Männer oder Frauen ausgegeben.

Gemeinschte Mannschaften (Männer und Frauen gemeinsam) werden nicht explizit unterstützt, können aber einfach ausgegeben werden, in dem z.B. in den Männer Mannschaften auch Frauen mit ausgegeben werden.

Beschreibung der Elemente

Detailbeschreibung der Elemente und Attribute.

meetingresult (Veranstaltungsergebnis)

Reihenfolge: generator, clubs, athlete, events, evaluationgroups, cupevaluations, rounds

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
------	-----	----------	-----------

generator	Element (1)	generator	
clubs	Element (2)	club	
athletes	Element (3)	athlete	
events	Element (4)	event	
evaluationgroups	Element (5)	evaluationgroup	
cupevaluations	Element (6)	cupevaluation	
rounds	Element (7)	round	
begindate	Attribut	date	
enddate	Attribut	date	nur gefüllt wenn an 2 oder mehreren Tagen
city	Attribut	string	
competitionnumber	Attribut	string	Veranstaltungsnummer
name	Attribut	string	
scope	Attribute	string	Siehe Anhang 06 - Konstanten für scopes
country	Attribute	string	Siehe Anhang 04 - Konstanten für Ländercodes (country codes)

Das Element "meetingresult" muss außerdem folgende Attribute enthalten und so auf das XML Schema zeigen:

xsi:schemaLocation="http://html.ladv.de/format/meetingresult/0.1/

http://html.ladv.de/format/meetingresult/0.1/meetingresult.xsd"

xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"

Beispiel:

```
<meetingresult scope="DLV" name="Winterwurf" city="Musterhausen" begindate="2012-01-01"
xsi:schemaLocation="http://html.ladv.de/format/meetingresult/0.1/
http://html.ladv.de/format/meetingresult/0.1/meetingresult.xsd"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
```

Generator

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
programname	Attribut	string	
programversion	Attribut	string	
vendor	Attribut	string	
website	Attribut	string	

club (Verein)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
country	attribute	string	Siehe Anhang 04 - Konstanten für Ländercodes (country codes)
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der einen Verein identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
number	attribute	int	
region	attribute	string	Bei Vereins aus Deutschland oder Österreich sollen die Regionscodes mit ausgegeben werden, soweit bekannt. Siehe Anhang 05 - Konstanten für Regionscodes (region codes)

			Maximal 4 Zeichen
name	attribute	string	
type	attribute	clubType	CLUB (Verein) TEAM (Mannschaft) CITY (Ort) siehe Erläuterung.

Das Element Club hat drei mögliche Varianten: CLUB (Verein), TEAM (Mannschaft) und CITY:

- CLUB: normaler Verein, wird immer dann gesetzt, wenn der Stammverein des Athleten bekannt ist.
- TEAM: eine Mannschaft, die keinem Verein entspricht. Übliche Beispiele sind Pokalwettkämpfe bei denen Athleten mehrere Vereine für eine Mannschaft starten. Beispielsweise ein Kreisvergleichskampf oder ein Länderkampf oder Kinderleichtathletik Veranstaltungen.
- CITY: Stadt, aus dem der Athlet kommt. Übliche Verwendung ist bei Straßen- und Volkslauf Veranstaltungen.

Für Verwendungsbeispiele siehe die Erläuterungen für Athleten.

number ist optional, soll aber immer gesetzt werden, wenn die Vereinsnummer bekannt ist.

athlete (Athlet)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
club	attribute	IDREF	Referenz auf die ID des clubs. Des Club-Element muss vom Typ "club" sein.
team	attribute	IDREF	Referenz auf die ID des Clubs. Des Club-Element muss vom Typ "team" sein.
city	attribute	IDREF	Referenz auf die ID des Clubs. Des Club-Element muss vom Typ "city" sein.
country	attribute	string	max. 3 Zeichen

dateofbirth	attribute	dateTime	
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der den Athlet identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
lastname	attribute	string	
forename	attribut	string	
licencenumber	attribute	int	Startpassnummer
number	attribute	int	Startnummer
sex	attribute	M oder W	
yearofbirth	attribute	int	Zahl, z.B. 1988

Die Attribute club (Verein), team (Mannschaft) und city (Ort) sollen möglichst flexibel die reale Situation bei Leichtathletik Bahnveranstaltungen und Läufen abbilden. Alle drei Attribute sind optional und werden "nach Bedarf" eingesetzt. Mehrfachnutzung ist erlaubt und ausdrücklich erwünscht (Erläuterungen siehe Beispiele). Für alle drei Attribute wird das Ziel der Referenz über das Element "club" definiert. Der Club **muss** dabei vom entsprechenden type sein. Das Attribut club referenziert ein Element club mit "club-type" "CLUB" (siehe Athlet mit Stammverein als Beispiel). Verwendung der Attribute:

- club: Ist der Verein bekannt, wird club verwendet
- city: bei Läufen bei denen Athleten für Orte starten wird city verwendet. Ist der Verein des Athleten bekannt, wird club verwendet. Oder city und club, wenn Verein und Ort bekannt ist.
- Ist der Stammverein nicht bekannt oder ist klar das es sich nicht im einen Verein handelt, wird team (Mannschaft) verwendet.
- Ist der Stammverein bekennt und der Athlet startet für eine Mannschaft, so wird club und team verwendet.

Beispiel: Athlet mit Stammverein:

```
<club id="V001" name="TV Musterstadt" type="CLUB" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" club="V001" .../>
```

Beispiel: Laufveranstaltung - Athlet startet für Ort, Verein nicht bekannt

```
<club id="V001" name="München" type="CITY" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" city="V001" .../>
```

Beispiel: Laufveranstaltung - Athlet startet für Verein, kein Ort angegeben

```
<club id="V001" name="TSV München" type="CLUB" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" club="V001" .../>
```

Beispiel: Laufveranstaltung - Athlet startet für Verein mit Ortsangabe

```
<club id="V001" name="München" type="CITY" ... />
<club id="V002" name="TSV München" type="CLUB" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" club="V002" city="V001" .../>
```

Beispiel: Kinderleichtathletik - Athleten von zwei Vereinen starten für eine Mannschaft

```
<club id="V001" name="TSV Musterverein" type="CLUB" ... />
<club id="V002" name="SG Musterverein" type="CLUB" ... />
<club id="V003" name="schnelle Zwerge" type="TEAM" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" club="V001" team="V003" .../>
<athlete id="A001" forename="Martin" lastname="Mustermann" club="V002" team="V003" .../>
```

Beispiel: Kreisvergleichskampf - Athleten von zwei Vereinen starten für einen Kreis

```
<club id="V001" name="TSV Musterverein" type="CLUB" ... />
<club id="V002" name="SG Musterverein" type="CLUB" ... />
<club id="V003" name="Kreis Musterkreis" type="TEAM" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" club="V001" team="V003" .../>
<athlete id="A001" forename="Martin" lastname="Mustermann" club="V002" team="V003" .../>
```

Beispiel: Kreisvergleichskampf, Stammverein für Athleten ist nicht bekannt

```
<club id="V001" name="Kreis Musterkreis" type="TEAM" ... />
<athlete id="A001" forename="Max" lastname="Mustermann" team="V001" .../>
<athlete id="A001" forename="Martin" lastname="Mustermann" team="V001" .../>
```

event (Disziplin)

Reihenfolge: eventdefinition

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
eventdefinition	Element (1)	eventdefinition	
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Disziplin identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
code	attribute	String	Disziplinkürzel (siehe Anhang) oder aus DLV Austauschformaten. Wird bei eigenen Wettbewerben nicht gesetzt

eventdefinition (Definition eigene Disziplin)

Reihenfolge: eventreference

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
eventreference	Element (1)	Eventreference	
attempts	attribute	int	Anzahl Versuche, z.B. Weitsprung: 6 Hochsprung: 0 (undefiniert) Sprint: 1
formattype	attribute	eventFormatType	Formatierung der Leistung als: POINTS METRIC TIME siehe Ahnang 03
subformattype	attribute	eventSubFormatType	Weitere Spezifizierung der Leistungsformatierung: TIMESHORT TIMEMEDIUM TIMELONG METER METERWITHOUTCM M CENTIMETER METERWITHCM siehe Angang 03
type	attribute	eventType	Typ der Disziplin INDIVIDUAL: Einzel COMBINEDEVENT: Mehrkampf INDIVIDUALTEAM: Einzelmannschaft (z.B: 10km Straße Mannschaft) RELAY: Staffel

			COMBINEDEVENTT EAM: Mehrkampfmannschaft TEAMCHAMPIONCH IP: DxMM
members	attribute	int	Mitglieder, nur bei Staffel und Mehrkampf gesetzt
name	attribute	String	Name
shortname	attribute	String	Kurzform des Namens, maximal 10 Zeichen
variation	attribute	int	Variante der Disziplin
variationtype	attribute	variationType	Typ der Variante M: Meter, Ausgabe in Millimeter CM: Centimeter, Ausgabe in Millimeter KG: Kilogramm, Ausgabe in Gramm G: Gramm, Ausgabe in Gramm
wind	attribute	boolean	Gibt an, ob Windmessung verwendet wurde

Über das Attribut "Wind" wird angegeben, ob eine Disziplin über Windmessung verfügt. Momentan wird nur bei Einzel die Windmessung unterstützt. Bei einer Staffel darf deshalb kein wind="true" ausgegeben werden.

eventreference (Referenz auf Einzeldisziplin im Mehrkampf)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
ref	attribute	IDREF	Event
position	attribute	int	Reihenfolge der Disziplin
day	attribute	int	Tag, an dem die

			Disziplin im Mehrkampf statt findet
--	--	--	-------------------------------------

evaluationgroup (Wertungsgruppe)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Wertungsgruppe identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
longname	attribute	string	Name (Langform)
name	attribute	string	Name (Kurzform), maximal 35 Zeichen

round (Runde)

Reihenfolge: results, rankings, rankedrounds, roundreferences, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
results	Element (1)	individual combinedeventteam relay combinedevent teamchampionship individualteam	
rankings	Element (2)	Ranking	Bei Pokalwertung: Zwischen-/Endstände
rankedrounds	Element (3)	Rankedround	Bei Pokalwertung: Liste der gewerteten Runden

roundreferences	Element (4)	roundreference	
comment	Element (5)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
ageclass	attribute	string	Altersklassen Kennung. Siehe Anhang 02 Altersklassen
belongsto	attribute	IDREF	Bei gemischtem Wettbewerb (nur bei compositeevent = PART): Verweis auf den gemischten Wettbewerb, aus dem die Leistungen kommen
compositeevent	attribute	compositeEvent	Gemischter Wettbewerb: NO: Keiner MASTER: Gemischter Wettbewerb PART: Teil eines gemischten Wettbewerbs
event	attribute	IDREF	Verweis auf event
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Runde identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
indoor	attribute	boolean	yes / no
name	attribute	String	Name, wenn abweichend von

			roundtype, z.B. “Finale außer Wertung” bei Kreismeisterschaften . Maximal 30 Zeichen.
roundid	attribute	int	Bei Läufen die Nummer des Laufes oder komplett weglassen A -> 1 B -> 2
roundtype	attribute	roundType	FINAL (Finale) QUALIFICATION (Qualifikation) HEAT (Vorlauf) TIMEHEAT (Zeitvorlauf) TIMERACE (Zeitlauf) SEMIFINAL (Zwischenlauf) QUALIFICATIONHE AT (Ausscheidungslauf) ELIMINATION (Ausscheidung) RUN (Cross, Wald,Berg, Straße)
startofeventdate	attribute	date	z.B. 2012-04-06
startofeventtime	attribute	time	z.B. 09:00:00.000 oder komplett weg lassen, wenn unbekannt

finalresult	attribute	boolean	Nur bei Pokalwertung gesetzt. True bedeutet, dass es sich in der Pokalwertung um die Runde mit dem Endstand handelt
pool	attribute	int	Wird die Runde auf mehrere Anlagen verteilt, wird bei Pool die Nummer der Anlage ausgegeben. (1, 2, ...). Die Runde, in der die Ergebnisse zusammen gefasst werden (Rangfolge Anlagen), erhält den Wert 0. Werden keine Anlagen verwendet, wird das Attribut nicht gesetzt.

Über das Attribut "roundid" wird angegeben, ob es der 1., 2., ... Lauf ist. Beispielsweise 1. Zeitvorlauf, 2. Zeitvorlauf, usw.

Für die Rangfolge Zeitvorläufe wird keine roundid ausgegeben. Darüber wird in diesem Fall erkannt, dass es sich um die Rangfolge handelt.

individual (Einzelleistung)

Reihenfolge: attempt, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
attempt	element (1)	attempt	
evaluationgroupreference	element (2)	evaluationgroupreference	Kann mehrfach vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer

			Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
athlete	attribute	IDREF	Verweis auf Athlet
handtime	attribute	boolean	true / false
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Versuchsgruppe identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
noncompetitive	attribute	boolean	yes / no; außer Wertung
number	attribute	int	Startnummer
place	attribute	int	Platz Bei n.a. oder ähnlichem einfach weiter nummerieren oder 0 eingeben.
qualitytype	attribute	qualiType	leer, wenn nicht gesetzt, sonst QPLACE wenn Quali über Platz oder QTIME wenn Quali über Zeit PASSED wenn verzichtet
qualificationround	attribute	int	Bei Zeitvorläufen: Gibt an, für welchen Endlauf sich ein Athlet qualifiziert hat. Das Format speichert den Endlauf als Zahl, also: A -> 1 B -> 2 Qualitytype steht hierbei auf QTIME

result	attribute	string	Leistung, formatiert wie in BLN
wind	attribute	string	Wind, formatiert wie in BLN
points	attribute	int	Punkte bei einem Mehrkampf
evaluatedpoints	attribute	int	Punkte bei DxMM, wenn die Leistung in die Gesamtpunktzahl der DxMM Gruppe einfließt.
reactiontime	attribute	int	Reaktionszeit in Millisekunden

attempt (Versuch)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
jump	attribute	jump	X = ungültig O = gültig P = ausgelassen (passed)
number	attribute	int	Nummer des Versuchs
result	attribute	string	Leistung, formatiert wie in BLN
wind	attribute	string	Wind, formatiert wie in BLN

relay (Staffel)

Reihenfolge: relaymember, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
relaymember	element (1)	relaymember	Staffelteilnehmer
evaluationgroupprefer	element (2)	evaluationgroupprefer	Kann mehrfach

ence		ence	vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
club	attribute	IDREF	
handtime	attribute	boolean	
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Staffel identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
noncompetitive	attribute	boolean	Außer Wertung
place	attribute	int	
qualitytype	attribute	qualiType	leer, wenn nicht gesetzt, sonst QPLACE wenn Quali über Platz oder QTIME wenn Quali über Zeit
result	attribute	int	Ergebnis, formatiert wie in BLN-Datei
points	attribute	int	Punkte bei einem Mehrkampf
evaluatedpoints	attribute	int	Punkte bei DxMM, wenn die Leistung in die Gesamtpunktzahl der DxMM Gruppe einfließt.
number	attribute	int	Nummer der Staffel, z.B: FC Igersheim II. Ausgabe als

			Ganzzahl, wird später wieder zu römischer Zahl konvertiert.
--	--	--	---

relaymember (Staffelteilnehmer)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
athlete	attribute	IDREF	
position	attribute	int	Position in der Staffel

combinedevent (Mehrkampf)

Reihenfolge: individualreference, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
individualreference	element (1)	individualreference	Einzeldisziplinen des Mehrkampfs
evaluationgroupreference	element (2)	evaluationgroupreference	Kann mehrfach vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
athlete	attribute	IDREF	
id	attribute	ID	
noncompetitive	attribute	boolean	
place	attribute	int	
result	attribute	string	Punkte, formatiert wie

			in BLN-Datei
--	--	--	--------------

individualreference (Referenz auf Einzelleistung)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
ref	attribute	IDREF	Verweis auf Einzelleistung, in der die Leistung des Mehrkampfs erbracht wurde.

combinedeventteam (Mehrkampfmannschaft)

Reihenfolge: combinedeventreference, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
combinedeventreference	element (1)	combinedeventreference	Referenz auf Mehrkampf dieser Mannschaft
evaluationgroupreference	element (2)	evaluationgroupreference	Kann mehrfach vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
club	attribute	IDREF	Verein der Mannschaft
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Mannschaft identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen

noncompetitive	attribute	boolean	Außer Wertung
place	attribute	int	Platz
result	attribute	string	Punkte
number	attribute	int	Nummer der Mannschaft als Ganzzahl

individualteam (Einzelmannschaft)

Reihenfolge: individualreference, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
individualreference	element (1)	individualreference	Referenz auf Einzelleistung der Mannschaft
evaluationgroupreference	element (2)	evaluationgroupreference	Kann mehrfach vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
club	attribute	IDREF	Verein
noncompetitive	attribute	boolean	Außer Wertung
place	attribute	int	Platz
result	attribute	string	Leistung
number	attribute	int	Nummer der Mannschaft als Ganzzahl

cupevaluation (Pokalwertung)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
id	attribute	ID	Eindeutiger Wert, der die Pokalwertung identifiziert, muss mit Buchstabe beginnen
name	attribute	string	Name (Kurzform), maximal 35 Zeichen
longname	attribute	string	Name (Langform)

rankedround (gewertete Runde bei Pokalwertung)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
order	attribute	int	Reihenfolge der Runde
round	attribute	IDREF	Verweis auf eine Runde

ranking (Zwischen-/Endstand bei Pokalwertung)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
place	attribute	int	Platzierung
points	attribute	string	Punkte
club	attribute	IDREF	Verweis auf Verein

teamchampionship (DxMM Wertung)

Reihenfolge: resultreferences, evaluationgroupreference, comment

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
------	-----	----------	-----------

resultreferences	element (1)	individualreference / relayreference	Verweise auf Leistungen der DxMM Gruppe
evaluationgroupreference	element (2)	evaluationgroupreference	Kann mehrfach vorkommen. Referenz auf Wertungsgruppe, falls die Leistung zu einer Wertungsgruppe gehört.
comment	element (3)	string	maximale Länge: 1000 Zeichen
club	attribute	IDREF	Verein
points	attribute	int	Punkte
noncompetitive	attribute	boolean	Außer Wertung
place	attribute	int	Platz
number	attribute	int	Nummer der Mannschaft als Ganzzahl.

relayreference (Verweis auf Staffel)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
ref	attribute	IDREF	Staffel

evaluationgroupreference (Verweis auf Wertungsgruppe)

Name	Typ	Datentyp	Kommentar
ref	attribute	IDREF	Wertungsgruppe

Feldinhalte

Dieser Abschnitt beschreibt Inhalte von Elementen und Attributen aus dem vorhergehenden Abschnitt näher - sofern dies als notwendig angesehen wird.

Gegenüberstellung Rundenbezeichnungen COSA und XML

COSA	LADV-XML	Bemerkung
Tabelle (401) = "Vorlauf - Heat"	HEAT (Vorlauf)	
Tabelle (402) = "Zwischenlauf - Semi-final"	SEMIFINAL (Zwischenlauf)	
Tabelle (403) = "Ausscheidungslauf - Elimination"	QUALIFICATION HEAT (Ausscheidungslauf)	
Tabelle (404) = "Zeitlauf - Time-race"	TIMERACE (Zeitlauf)	
Tabelle (405) = "Zeitvorlauf - Time-race (x)"	TIMEHEAT (Zeitvorlauf)	
Tabelle (406) = "Rangfolge Zeitläufe - Ranking order time heats"	TIMERACE (Zeitlauf)	roundID=0
Tabelle (407) = "Rangfolge Zeitvorläufe - Ranking order time heats"	TIMEHEAT (Zeitvorlauf)	roundID=0
Tabelle (409) = "Rangfolge Finale - Ranking order final"	FINAL (Finale)	roundID=0
Tabelle (411) = "Finale - Final"	FINAL (Finale)	
Tabelle (412) = "Finale (A B ..) - Final (A B ..)"	FINAL (Finale)	roundId=1, roundId=2, usw.
Tabelle (413) = "nur Lauf-Nr. - Only heat #"	FINAL (Finale)	name="nur Lauf-Nr.

		x"
Tabelle (416) = "Qualifikation Qualifikation"	- QUALIFICATION (Qualifikation)	

Anhang 01 - Standard Disziplinen

Die aktuelle Disziplinliste ist hier öffentlich (Spalte "Code"):

<https://ladv.de/entwickler/disziplinen>

Diese Disziplinen / Disziplincodes sind seit 2021 die offiziellen Disziplincodes des DLV:

<https://github.com/Deutscher-Leichtathletikverband/Interfaces>

Eine JSON Version der Disziplinliste:

<https://dateien.leichtathletik.de/meta/disciplines>

Die Liste der Disziplincodes kann um neue Disziplinen ergänzt werden. Softwareherstellern die mit den Disziplincodes arbeiten wird empfohlen regelmässig den JSON Abruf durchzuführen und selbständig auf Änderungen zu prüfen.

Änderungen Disziplincodes 1. November 2021

Auf Wunsch des Deutschen Leichtathletik Verbandes werden die Disziplincodes für Schlagball, Ball und Speerwurf geändert:

```
Schlagball 80g: TSBAL -> TSBAL_0080
Ballwurf 200g: TBAL -> TBAL_0200
Speerwurf 400 g: TSPE_400 -> TSPE_0400
Speerwurf 500 g: TSPE_500 -> TSPE_0500
Speerwurf 600 g: TSPE_600 -> TSPE_0600
Speerwurf 700 g: TSPE_700 -> TSPE_0700
Speerwurf 800 g: TSPE_800 -> TSPE_0800
```

Programme die Ergebnisdaten XMLs verarbeiten sollen die alten wie die neuen Disziplincodes lesend unterstützen. Werden Daten per Schnittstelle bereitgestellt oder Dateien erstellt, sind **nur noch die neuen Codes** zu verwenden.

Die alten DOS-Format Disziplincodes **dürfen nicht mehr verwendet werden** (Spalte Code* in der [Referenz Disziplincodes](#)).

Änderungen Disziplincodes August 2020

Für technische Disziplinen wurden Disziplincodes mit Gewichten ergänzt, für Hürden und Hindernis wurden Disziplincodes mit Höhenangebe ergänzt.

Beispiel:

TKUG - Kugelstoß (bisheriger Code)
TKUG_2000 - Kugelstoß 2 kg (neuer Code)
TKUG_3000 - Kugelstoß 3 kg (neuer Code)
TKUG_4000 - Kugelstoß 4 kg (neuer Code)
TKUG_5000 - Kugelstoß 5 kg (neuer Code)
TKUG_6000 - Kugelstoß 6 kg (neuer Code)
TKUG_7260 - Kugelstoß 7,26 kg (neuer Code)

Siehe [Referenz Disziplincodes](#) für eine vollständige Liste der neuen Disziplincodes.

Die Disziplincodes ohne Gewicht bzw. Höhenangabe sollen ab 2020 **nicht mehr verwendet werden**. Einzige Ausnahme ist in gemischten Wettbewerben wenn der Gesamtwettbewerb als Runde mit angegeben wird. Zusätzlich zur Gesamtrunde ist **immer** eine weitere Runde mit spezifischen Gewichten/Höhen in der XML mit aufzunehmen. Beispieldatei:
<https://github.com/leichtathletik/ladv-datenformate/blob/master/samples/ergebnisdaten-0.1/composite-event.xml>

Die alten DOS-Format Disziplincodes sind nun Deprecated und **sollen nicht mehr verwendet werden** (Spalte Code* in der [Referenz Disziplincodes](#)).

Änderungen Disziplincodes

Zum Start des LADV Ergebnisdatenformates 2021 wurde zusätzlich zu den LADV Disziplincodes (Spalte Code) auch die alten DLV Austauschformat Codes (Spalte Code*) unterstützt. Siehe [Referenz Disziplincodes](#).

Anhang 02 - Altersklassen

Die aktuelle Altersklassenliste kann hier eingesehen werden:
<https://ladv.de/entwickler/altersklassen>

Diese Altersklassen Codes sind seit 2021 die offiziellen Altersklassencodes des DLV:
<https://github.com/Deutscher-Leichtathletikverband/Interfaces>

Eine JSON Version der Altersklassen:
<https://dateien.leichtathletik.de/meta/agegroups>

[DLV Referenzliste](#) zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Datenformates 2012 (Link nicht mehr verfügbar)

Anhang 03 - Leistungsformate

Das XML Format unterstützt an verschiedenen Stellen (Individual.result, relay.result or Individual.points etc.) die Aufnahme von Leistungswerten. Dieser Abschnitt beschreibt unterstützte Darstellungen von Leistungswerten für Zeiten, metrische Werte und Punkte. Ggf ist der Formattyp durch das Feld im XML Format vorgegeben (Beispielsweise Punkte), tlw. ist der Formattyp abhängig von der Disziplin der dieser Wert angehört (Beispiel Weitsprung=metrisch; 100m Sprint = Zeit). Für Eigene-Wettbewerbe kann das Format frei definiert werden, folgende Tabelle zeigt alle gültigen Kombinationen:

FormatType	SubFormatType	typische Disziplinen	Beispiele
POINTS	-	Mehrkampf	123 / 1.1234 / 1,23*
METRIC	METERWITHCM	Weitsprung, Hochsprung, Diskus	6,12 / 24,14
METRIC	METERWITHOUTCM	Stundenlauf	123 / 1.234
TIME	TIMESHORT	30m, 100m	4,12 / 10,23 / 11,3 (Handzeit) Wertebereich: 0,0 -
TIME	TIMEMEDIUM	800m, 5.000m	1:49,35 / 13:26,29
TIME	TIMELONG	10km Strasse, 100km, Marathon	29:22 / 18:53:28

* Punkte mit Nachkomma stellen nur bei Pokalpunkten

Wertebereiche für Disziplinformate

TIME - TIMESHORT (Sekunden und hundertstel oder zehntel Sekunden)

0,00 - 999,99 (theoretischer Wertebereich: 2147483,64)

TIME - TIMEMEDIUM (Minuten, Sekunden und hundertstel oder zehntel Sekunden)

0:0,00 - 999:59,99 (theoretischer Wertebereich: 35791:23,99)

TIME - TIMELONG (Stunden, Minuten und Sekunden)

0:0 - 99:59:59 bzw. 0:0:0 - 99:59:59 (theoretischer Wertebereich: 596:31:23)

Kennungen für keine Leistung (auf Basis DOS Austauschformat)

Die Kennzeichen im Feld Kennung sollen verwendet werden. Das einlesen der Kennungen ist so zu gestalten, dass Kennungen in Klein und Großbuchstaben verarbeitet werden (case-insensitive). Die Kennungen unter "weitere tolerierte Kennungen" sind Empfohlen, müssen aber nicht unterstützt werden.

Bedeutung	Kennung	weitere tolerierte Kennungen
aufgegeben	a	
abgemeldet	b	ab.
disqualifiziert	d	disq.
nicht angetreten	n	n.a. / na.
ohne gültigen Versuch	o	o.g.v.
verletzt	vl	vl.
Verzichtet auf Weiterkommen	vz	vz. / -
ungültig*	x	

*ungültig - findet nur in technischen Wettbewerben in den Versuchen Verwendung.

Anhang 04 - Konstanten für Ländercodes (country codes)

Maximal drei Zeichen lange Konstanten für country codes. Eine Liste der gültigen Codes kann diesem Wikipedia Artikel entnommen werden:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes

(Spalte Code)

Auszug aus der Tabelle:

Land	Kennung / Code
Deutschland (Germany)	GER
Österreich (Austria)	AUT
Schweiz (Switzerland)	SUI
Vereinigte Staaten von America (United States Of America)	USA
Russland (Russia)	RUS

Anhang 05 - Konstanten für Regionscodes (region codes)

Folgende Tabelle gibt eine Liste der üblich verwendeten region codes. Regionen sind meistens Landesverbände (Deutschland), Bundesländer (Österreich) oder andere Leichtathletik nahe Verbände (wie Rasenkraftsport). Die region codes ermöglichen es Vereinen ihren Verbänden zuzuordnen..

Region	Land	Kennung
Baden	GER	BA
Bayern	GER	BY
Berlin	GER	BE
Brandenburg	GER	BB
Bremen	GER	BR
Hamburg	GER	HH
Hessen	GER	HE
Mecklenburg-Vorpommern	GER	MV
Niedersachsen	GER	NI
Nordrhein	GER	NO
Pfalz	GER	PF
Rhein Hessen	GER	RH
Rheinland	GER	RL
Saarland	GER	SL
Sachsen	GER	SN
Sachsen-Anhalt	GER	ST
Schleswig Holstein	GER	SH
Thüringen	GER	TH
Westfalen	GER	WE
Württemberg	GER	WÜ
Burgenland	AUT	BLV
Kärnten	AUT	KLV
Niederösterreich	AUT	NÖLV
Oberösterreich	AUT	OÖLV

Salzburg	AUT	SLV
Steiermark	AUT	STLV
Tirol	AUT	TLV
Voralberg	AUT	VLV
Wien	AUT	WLV
Rasenkraftsport	GER	RS

Die Kennungen sind maximal vierstellig und es sollen auch andere Werte akzeptiert und dargestellt werden.

Anhang 06 - Konstanten für scopes

Folgende Tabelle gibt eine Liste der derzeit definierten scopes.

scope	Beschreibung
DLV	Deutscher Leichtathletik Verband (Altersklassen - und Disziplin Definition des Deutschen Leichtathletik Verbandes) Homepage: https://www.leichtathletik.de/ Datenformate und Schnittstellen: https://github.com/Deutscher-Leichtathletikverband/Interfaces
DRTV	Deutscher Rasenkraftsport- und Tauzieh-Verband. Der DRTV scope ist eine Erweiterung des DLV scopes. Es werden die Altersklassen - und Disziplin Definitionen des DLV verwendet. Homepage: https://drtv.de
LADV	darf nur von LADV (https://ladv.de) verwendet werden

Die scope Definition ist nicht case sensitive. Angaben wie "DRTV" und "drtv" haben die gleiche Bedeutung.