

Was ist ERGITIP?

ERGITIP ist ein Programm zur Verwaltung eines Fußball-Ergebnistippspiels.

Die Tipps können, wenn sie einem bestimmten Schema entsprechen, von ERGITIP aus einer ASCII-Datei ausgelesen und ausgewertet werden. Daher eignet sich das Programm besonders gut dazu, ein Tippspiel per E-Mail zu veranstalten. ERGITIP erzeugt verschiedene Auswertungen und Statistiken, die in ASCII-Dateien geschrieben werden.

ERGITIP ist Freeware, das Programm darf also kostenlos weiterverbreitet und auf eigene Gefahr benutzt werden. Aus Gründen größtmöglicher Kompatibilität zu verschiedenen Betriebssystemen und Emulatoren ist ERGITIP ein DOS-Programm.

Ich empfehle denjenigen, die ungern Dokumentationen lesen, sich wenigstens Kapitel 1 anzuschauen. Ansonsten dürfte die vom Programm aus aufrufbare Kurzanleitung für Mitspieler ausreichen.

Wer ein eigenes Tippspiel veranstalten will, wird sich aus eigenem Interesse ausführlich mit den Möglichkeiten des Programms beschäftigen wollen. Wichtige Hinweise dazu finden sich im Kapitel 3.

Was kann ERGITIP?

Einige der wichtigsten Features:

- Automatische Erstellung des Spielplans mittels Schlüsselverfahren
- Erstellung von Blankospielplänen für die Mitspieler
- Flexibel konfigurierbare Punktevergabe zur Auswertung der Tipps
- Komfortable Eingabe der Tipps direkt im Programm
- Auf Wunsch Ausgabe eines Tipps in eine versandfertige Datei; Direktübergabe des Tipps als Netmail an das Pointprogramm Crosspoint (XP) über dessen AUTOEXEC-Schnittstelle
- Lesen und Schreiben von Tips im NLM-Format (NLM = Nordhoff Liga Manager)
- Highscoredateien zu allen Spieltagen in unterschiedlichen Sortierungen:
Gesamtpunkte, Tagespunkte, Punktedurchschnitt, Name, ID
- Gesamtstatistik über alle Spieltage
- Statistik der Tippabgabe: Wer tippte welche Spieltage?
- Erfolgsstatistik jedes Mitspielers über alle Spieltage
- Auf Wunsch Ausgabe aller Tipps eines Mitspielers in eine Datei
- Auf Wunsch Ausgabe aller Tipps eines Spieltages in eine Datei
- Erstellung der Tabelle aus den Tipps eines Mitspielers
- Datenausgabe zur Weiterverwendung in Datenbanken oder Tabellenkalkulation
- Anzeige erzeugter Dateien direkt im Programm

Einschränkungen von ERGITIP

- ERGITIP kann nur eine Liga mit 18 Vereinen verwalten.
- Die Zahl der Mitspieler ist auf 254 begrenzt.

Von wem stammt ERGITIP?

Programmautor: Christian Breimann

E-Mail christian@breimann.de

Handbuch und Betatest: Dietmar Schmidt

FidoNet Dietmar Schmidt@2:2437/245.6

E-Mail dietmar_schmidt@gmx.de

Inhaltsverzeichnis

- 1 Vor dem Programmstart
 - 1.1 Einführung in ERGITIP
 - 1.2 Lieferumfang
 - 1.3 Installation
 - 1.4 Konfiguration
 - 1.5 Tastaturbelegung
- 2 Menüstruktur
 - 2.1 Mitspieler/Highscores
 - 2.2 Eingabe der Ergebnisse und Tipps
 - 2.3 Tipps aus Datei einlesen
 - 2.4 Datenausgabe
 - 2.5 Datenanzeige
 - 2.6 Tippmail erzeugen
 - 2.7 Verwaltung
 - 2.8 Konfiguration
 - 2.9 Kurzanleitung
 - 2.10 Information
- 3 Einsatz in der Praxis
 - 3.1 Hinweise für Mitspieler
 - 3.2 Erstellung einer neuen Saison
 - 3.3 Datenaustausch mit dem NLM
 - 3.4 Import von Tipps aus E-Mail-Programmen
 - 3.5 Erweiterte Datenauswertung
- 4 Die Zukunft von ERGITIP

1. Vor dem ersten Start

1.1. Einführung in ERGITIP

Im Sommer 1994 wurde im deutschen Segment des FidoNets das Echo FUSSBALL.GER gegründet. Thomas Kimmima machte dort den Vorschlag, ob man nicht ein Tippspiel zur 1. Bundesliga einführen sollte. Er wollte dazu ein Programm von Volker Nordhoff verwenden, den „Nordhoff Liga Manager“, kurz NLM. Der NLM in der Version 4.0 vom 16.09.1994 ermöglicht es, Tipps, die in einem bestimmten Format als DOS-ASCII-Dateien vorliegen, zu importieren, auszuwerten und daraus eine Highscoreliste zu erstellen.

Leider hatte Thomas einige technische Probleme mit seiner damals eingerichteten Mailbox, und so verlief das erste Tippspiel in der FUSSBALL.GER im Sande. Nach Rücksprache mit ihm habe ich dann ab der Saison 95/96 das Tippspiel fortgeführt.

Die Teilnehmer schickten mir Ihre Tipps zum jeweils nächsten Bundesligaspieltag per Netmail (so bezeichnet man im FidoNet übrigens E-Mails), ich wertete sie mit dem NLM aus und setzte die aktuelle Highscoreliste in die FUSSBALL.GER.

Im September erlebte ich eine böse Überraschung. Bei bestimmten Operationen im Tippspielmenü stürzte der NLM nachvollziehbar ab. Glücklicherweise wurden die Tipps aber weiterhin korrekt ausgewertet.

Im Juli 1996 machte Christian Breimann den Vorschlag, ein neues Auswertungsprogramm zu schreiben. Ich gestehe, zunächst war ich skeptisch, aber schon die ersten Betaversionen lieferten brauchbare Ergebnisse, und zu Beginn der Saison 96/97 war das Programm voll einsatzfähig. Einige Wochen fuhr ich doppelgleisig, also wertete die eingehenden Tipps mit beiden Programmen aus. Das neue Programm erwies sich als sehr zuverlässig und stabil, Bugs wurden von Christian schnell behoben. Die Praxis lieferte immer neue Ideen für sinnvolle Features.

Mit der Saison 1997/98 wurde die Punktevergabe geändert. Früher gab es einen Punkt, wenn die Tendenz eines Spielausgangs richtig getippt worden war, also der Tipp den richtigen Sieger bzw. korrekt ein Unentschieden vorhersagte. Dazu gab es einen Zusatzpunkt, wenn das exakte Ergebnis getippt wurde.

Auf Wunsch mehrerer Teilnehmer sollte es aber auch einen Zusatzpunkt dafür geben, dass die richtige Tordifferenz getippt wurde. Damit ergibt sich aber das Problem, dass bei einem Unentschieden automatisch ein Zusatzpunkt fällig würde. Also musste in ERGITIP die Möglichkeit eingebaut werden, die Vergabe eines Zusatzpunktes für die korrekte Tordifferenz bei Unentschieden zu unterdrücken.

Nach einer Umfrage bei den Teilnehmern wurde folgende Punktevergabe festgelegt:

- 2 Punkte für die richtig getippte Tendenz des Spielausgangs (korrekter Sieger bzw. Remis)
- 1 Zusatzpunkt bei korrekt getippter Tordifferenz (nicht bei Unentschieden)
- 1 Zusatzpunkt für das exakt getippte Ergebnis

Nun stellte sich ein weiteres Problem. Jetzt gab es nämlich 4 Punkte für einen exakt getippten Sieg und nur 3 Punkte für ein exakt getipptes Unentschieden. Dieses unschöne Arrangement ist mit der Version 1.14 von ERGITIP beseitigt worden. Damit sieht die Punktevergabe nun so aus:

Bei Siegen:

- 2 Punkte für die richtig getippte Tendenz des Spielausgangs (korrekter Sieger bzw. Remis)
- 1 Zusatzpunkt bei korrekt getippter Tordifferenz
- 1 Zusatzpunkt für das exakt getippte Ergebnis

Bei Unentschieden:

- 2 Punkte für die richtig getippte Tendenz des Spielausgangs (korrekter Sieger bzw. Remis)
- 2 Zusatzpunkte für das exakt getippte Ergebnis

Wer ein eigenes Tippspiel durchführen möchte, hat nun recht flexible Möglichkeiten, eine Punktevergabe zu definieren. Dies erfolgt übrigens im Menüpunkt [F9] „Konfiguration“.

ERGITIP ist nicht nur für einen Tippspielverwalter nützlich, sondern auch für Mitspieler ideal zur Tipperstellung.

Die eigenen Tipps werden im Menüpunkt [F3] „Tipeingabe“ erfasst. Sie können direkt von dort oder über den Menüpunkt [F7] „Tipmail erzeugen“ in eine Datei geschrieben werden, die im Unterverzeichnis DATABASE abgelegt wird. Dieses Unterverzeichnis wird übrigens beim ersten Programmstart automatisch angelegt.

Für das Tippspiel der FUSSBALL.GER werden unter dem Archivnamen ERGIDATA.ZIP wöchentlich Datenupgrades mit allen eingegangenen Tipps zur Verfügung gestellt, die im wesentlichen nur die Datei ERGITIP.DAT enthalten. Ersetzen dieser Datei im Verzeichnis SYSTEM reicht aus, um die installierte Version von ERGITIP auf den neuesten Stand zu bringen.

1.2. Lieferumfang

Das Archiv ERGITIP.ZIP enthält folgende Dateien (aktuelle Änderungen stehen in LIESMICH.TXT):

ERGITIP.EXE	;ausführbares Programm
ERGITIP.CFG	;Konfigurationsdatei
ERGITIP.CPY	;Copyrightdatei
FILE_ID.DIZ	;Uploadinfo für Dateilisten
LIESMICH.TXT	;Aktuelle Informationen
HANDBUCH\ERGITIP.PDF	;Handbuch im Format des Adobe Acrobat Readers
HANDBUCH\WHATSNEW.TXT	;Versionshistorie
HANDBUCH\VERGIRULES.TXT	;Spielregeln für das Tippspiel der FUSSBALL.GER
SYSTEM\BLANKOPL.ASC	;zur Generierung des Spielplans mittels Schlüsselverfahren
SYSTEM\DATUM.TXT	;Zuweisung des Spieltagdatums
SYSTEM\DATUM.DAT	;von Ergitip erzeugte Programmdatei
SYSTEM\DATUM2.TXT	;Zuweisung des Spieldatums
SYSTEM\DATUM2.DAT	;von Ergitip erzeugte Programmdatei
SYSTEM\ERGIHELP.TXT	;Im Programm aufrufbare Kurzanleitung
SYSTEM\ERGITIP.DAT	;von Ergitip erzeugte Programmdatei
SYSTEM\MULTITIP.CF_	;Beispiel für eine Multitip-Konfigurationsdatei (MULTITIP.CFG)
SYSTEM\TEAMS.TXT	;Vereinsnamen zur Generierung des Spielplans
SYSTEM\TEAMS.DAT	;von Ergitip erzeugte Programmdatei
SYSTEM\TIPPER.TXT	;Liste der Teilnehmer am Tippspiel
SYSTEM\TIPPLAN.ASC	;Spielplan der Saison
SYSTEM\TIPPLAN.DAT	;von Ergitip erzeugte Programmdatei

1.3. Installation

LIESMICH.TXT, FILE_ID.DIZ und die Dateien im Verzeichnis HANDBUCH sind zum Normalbetrieb nicht notwendig.

ERGITIP.CFG und ERGITIP.CPY müssen im gleichen Verzeichnis stehen wie ERGITIP.EXE. Eine Verzeichnisebene tiefer im Verzeichnis SYSTEM werden die anderen Dateien erwartet.

ERGITIP.EXE ist ein DOS-Programm. Es wurde von mir auch unter Windows 3.11, Windows 95, Windows 98 und Windows XP erfolgreich getestet. Wenn man ERGITIP.EXE erstmals startet, werden noch weitere Unterverzeichnisse angelegt:

DATABASE, HISCORE, SPIELTAG, TABELLEN, TIPS

In diese Verzeichnisse wird ERGITIP später Dateien schreiben. Dazu schon mal ein wichtiger Hinweis: wenn man alle Dateien, die ERGITIP erzeugen kann, ausgeben will, **solte man hinreichend Platz auf der Festplatte haben**. Beim Tippspiel in der Saison 1996/97 mit damals 67 Teilnehmern wurden es am Ende ca. 16 Megabyte Datendateien.

Die mitgelieferten Dateien sind für das Ergebnistippspiel der FUSSBALL.GER zur 1. Bundesliga der aktuellen Saison ausgelegt. Wer selbst ein Tippspiel durchführen möchte, findet dazu wichtige Hinweise zur individuellen Anpassung des Programms im Kapitel 3.

1.4. Konfiguration

Die Mitspieler werden im Programm anhand von Identifikationsnummern (ID) verwaltet. Wer also nur Teilnehmer am Tippspiel ist und es nicht selbst verwaltet, sollte zum komfortablen Betrieb des Programms die vom Tippspielleiter erteilte Identifikationsnummer im Menüpunkt [F9] „Konfiguration“ bei der Default-ID eintragen. Wer noch CROSSPOINT benutzt, kann dort den korrekten Pfad zum XP-AUTOEXEC-Verzeichnis angeben, damit erstellte Tipps automatisch versendet werden können.

Wer möchte, kann nun noch einige individuelle Anpassungen vornehmen. Um etwa die Farben zu verändern, müssen die entsprechenden Einträge in der Datei ERGITIP.CFG mit einem Editor geändert werden. Die Datei ist ausführlich dokumentiert, aber die meisten Anpassungen sollte man dem Tippspielleiter überlassen.

Wer die Tipps mehrerer Mitspieler verwaltet und sie dem Tippspielleiter zukommen lässt, sollte sich eine an die eigenen Bedürfnisse angepasste MULTITIP.CFG erstellen. Siehe dazu Abschnitt 2.7.

1.5. Tastaturbelegung

Auf Unterstützung der Maus wurde verzichtet, da das Programm voll tastaturbedienbar ist.

Durchgängig werden im Programm und in der Dokumentation folgende Tastaturbezeichnungen verwendet:

Verwendete Tastaturbezeichnungen	Bedeutung / Belegung der deutschen Tastatur
[UP], [DOWN], [LEFT], [RIGHT]	Pfeiltaste hoch, runter, links, rechts
[HOME], [END]	[POS 1], [ENDE]
[PGUP], [PGDN]	[BILD hoch], [BILD runter]
[STRG]	Steuerungs-Taste
[ALT]	Alternate-Taste
[SHIFT]	Umschalt-Taste
[ENTER]	Eingabetaste
[BACK]	Rückschritt-Taste, Backspace
[DEL]	[ENTF]

In dieser Dokumentation sind Angaben zu Tastatureingaben in eckigen Klammern gehalten, z.B.:

[F10] bezeichnet die Funktionstaste F10.

[ALT] + [9] bedeutet, die ALTERNATE-Taste gedrückt zu halten und dabei die Taste 9 zu betätigen.

[123] bedeutet, nacheinander die Taste 1, die Taste 2 und die Taste 3 zu drücken.

Im Programm befindet sich eine Liste der jeweils anwählbaren Tasten in der Regel am unteren Bildschirmrand. Oben rechts wird übrigens der freie Arbeitsspeicher angezeigt.

In die Untermenüs wechselt man mit den angegebenen Funktionstasten, zurück ins Hauptmenü kommt man mit [F10]. Vom Hauptmenü aus beendet man das Programm ebenfalls mit [F10].

[ESC] wird verwendet, um Eingaben abzubrechen oder ein Untermenü ohne Speichern der vorgenommenen Änderungen zu verlassen.

Eingabefelder sind farbig unterlegt. Einträge können mit [DEL] gelöscht werden.

2. Menüstruktur

In diesem Kapitel werden der Reihe nach die einzelnen Menüpunkte erläutert. Bei den Ausgabefunktionen, etwa bei der Datenausgabe und der Datenanzeige, werden die beschriebenen Ergebnisse nur erreicht werden können, wenn bereits Daten vorhanden sind.

2.1. Mitspieler/Highscores [F1]

Das Erfassen, Ändern und Löschen von Teilnehmern am Ergebnistippspiel erfolgt im Menü „Verwaltung“. Unter „Mitspieler/Highscores“ wird lediglich eine Teilnehmerliste angezeigt. Zunächst erfolgt eine Abfrage, nach welchem Sortierkriterium die Teilnehmerliste angezeigt werden soll. Angeboten wird die Sortierung nach

[F1] Identifikationsnummer (ID)

Jedem Teilnehmer wird vom Spielleiter eine eindeutige Identifikationsnummer zugeteilt, die ID. ERGITIP identifiziert einen Mitspieler einzig über diese ID. Nachname und Vorname sind bei allen Ausgaben an die ID gekoppelt. ID ist ein eindeutiger Schlüssel zur Identifizierung des Datensatzes. Daher ist es auch gefahrlos möglich, mehrere Spieler gleichen Namens zu verwalten.

[F2] Name

Die Sortierung erfolgt primär nach Nachnamen, sekundär nach Vornamen.

[F3] Kommentar

Kommentar kann ein bis zu 15 Zeichen langer Text sein, etwa eine E-Mail-Adresse oder ein „Abgemeldet“, wenn ein Mitspieler nicht mehr mittippt.

[F4] Getippten Spieltagen

Sortiert danach, zu wie vielen Spieltagen tatsächlich Tipps abgegeben wurden. Bereits abgegebene Tipps zu Spieltagen, zu denen die tatsächlichen Ergebnisse noch nicht vorliegen oder noch nicht eingetragen worden sind, werden dabei nicht mitgezählt.

[F5] Gesamtpunkten

Eine Sortierung nach Gesamtpunkten entspricht der üblichen Highscoreliste.

[F6] Punktedurchschnitt

Punktedurchschnitt berechnet sich aus der erreichten Gesamtpunktzahl geteilt durch die tatsächlich getippten Spieltage.

2.2. Eingabe der Ergebnisse und Tipps [F2]/[F3]

Im Menü [F2] „Ergebniseingabe“ werden die tatsächlichen Spielergebnisse erfasst und in [F3] „Tipeingabe“ Tipps manuell eingegeben. Wenn man im Menüpunkt [F9] „Konfiguration“ die eigene, vom Spielleiter vorgegebene Identifikationsnummer als Default-ID eingetragen hat und dann die [F3] „Tipeingabe“ aufruft, wird diese Voreinstellung berücksichtigt.

In beiden Menüs wird übrigens direkt der nächste Spieltag angesprungen, zu dem noch keine Eingaben erfolgten. Die Empfindlichkeit dieser Ansprungfunktion läßt sich übrigens in der ERGITIP.CFG vorgeben. Beispielsweise könnte man es so konfigurieren, dass der nächste Spieltag angezeigt wird, zu dem maximal 3 Ergebnisse bereits eingegeben sind.

Als Beispiel hier mein Tipp zum 1. Spieltag der Saison 1997/98.

```

+-----+
| ERGITIP 1.16           Auswertung von Fußball-Ergebnistippspielen           313112 Bytes |
+-----+
|           Editiere Tips von ID(0001) Dietmar Schmidt                          |
|           1. Spieltag 02.08.1997                                             |
|                                                                           |
| F1 02.08. Karlsruher SC           - Werder Bremen           2 : 0 (3 : 1)   3 |
| F2 01.08. VfB Stuttgart           - TSV München 1860       2 : 0 (1 : 1)   0 |
| F3 02.08. VfL Bochum             - Arminia Bielefeld       3 : 2 (1 : 0)   3 |
| F4 01.08. FC Schalke 04           - Bayer 04 Leverkusen   1 : 1 (2 : 1)   0 |
| F5 02.08. 1.FC Köln              - MSV Duisburg         2 : 1 (3 : 2)   3 |
| F6 03.08. Hertha BSC Berlin       - Borussia Dortmund    1 : 1 (1 : 1)   4 |
| F7 02.08. FC Bayern München       - 1.FC Kaiserslautern  2 : 1 (0 : 1)   0 |
| F8 03.08. Hamburger SV           - Borussia M'Gladbach  1 : 2 (2 : 2)   0 |
| F9 02.08. FC Hansa Rostock        - VfL Wolfsburg        1 : 1 (0 : 1)   0 |
|                                                                           |
|                                                                           |
|                                     Tagespunkte:   13 |
|           LEFT/RIGHT ==> Tipmail erzeugen für eingestellten Spieltag: ## |
|           F1..F9 ==> Tipabgabe           ALT-F1..F9 ==> Spieldatum ändern |
|           ALT-LEFT/RIGHT ==> nächster Spieler   PGUP/PGDN ==> nächster Spieltag |
|           CTRL-LEFT/RIGHT ==> 10 Spieler weiter  HOME/END ==> zum 01./18. Spieltag |
|           ESC ==> Abbruch           ENTER/F10 ==> Eingaben speichern |
+-----+
| <ALT> <CTRL> <HOME> <PGUP> <PGDN> <END> <LEFT> <RIGHT> <ESC> <F1..F9> <F10> |
+-----+

```

Vor jedem Spiel steht das Tastaturkürzel einer Funktionstaste. Nach Betätigung kann man direkt den Tipp oder im Falle der Ergebniseingabe das Spielergebnis eingeben. Eine Bestätigung mit der Eingabetaste ist nicht notwendig. Hat man sich verschrieben, gibt man den Tipp bzw. das Ergebnis nach Drücken der Funktionstaste erneut ein.

Zurücksetzen auf eine Leereingabe erfolgt durch Eingabe von [#].

Dazu ein kleiner Tipp: wer mit WINDOWS'95 arbeitet und beim Wechsel in einen DOS-Task ERGITIP mit amerikanischer Tastaturbelegung startet, sollte entweder WINDOWS'95 entsprechend konfigurieren oder das [#] auf [SHIFT] + [3] finden.

Mit [ALT] +[Funktionstaste] lässt sich das Spieldatum ändern.

In Klammern wird das tatsächliche Ergebnis des Spieles eingeblendet, sofern es bereits eingegeben wurde. In der letzten Spalte werden die erreichten Punkte für jeden Tipp angezeigt.

Man kann sich in der Eingabe horizontal und vertikal bewegen:

[PGUP] und [PGDN] blättern jeweils um einen Spieltag zurück oder vor. [HOME] springt den 1. Spieltag an, [END] den 18. Spieltag.

Den nächsten Mitspieler mit benachbarter ID springt man mit [ALT] + [LEFT] oder [ALT] + [RIGHT] an. [STRG] + [LEFT] oder [STRG] + [RIGHT] springt um 10 Mitspieler weiter.

Mit [LEFT] und [RIGHT] stellt man den Spieltag ein, zu dem der Tipp als Datei zum späteren Versand an den Tippspielleiter ausgegeben werden soll. Angeboten werden dabei nur Spieltage, für die bereits Tipps eingegeben wurden. Verlässt man nun das Eingabemenü mit [ENTER] oder [F10], so werden zwei Dateien für diesen hier eingestellten Spieltag angelegt. Und zwar unabhängig vom gerade angezeigten Spieltag! Die Dateien werden für den aktuell eingestellten Mitspieler erzeugt.

Es handelt sich um eine Datei mit dem Namen XXX-STYY.MSG, die im in der ERGITIP.CFG vorgegebenen Verzeichnis, und eine mit dem Namen XXX-STYY.TXT, die im Verzeichnis DATABASE abgelegt wird. XXX steht für die ID des Mitspielers, YY für den Spieltag. Also im Beispiel (Mitspieler mit ID 1, 1. Spieltag) heißen sie 001-ST01.MSG und 001-ST01.TXT.

Wer das Fido-Pointprogramm CROSSPOINT benutzt (kurz "XP") und in der „Konfiguration“ den Pfad auf das AUTOEXEC-Verzeichnis dieses Programms eingestellt hat, erhält nun beim nächsten Aufruf von CROSSPOINT eine an den Tippserver adressierte, versandfertige Mail. Die Mail ist als normale Netmail konfiguriert, wer seinen Tipp als Crashmail absenden möchte, muss das entsprechend mit Nachricht/Unversandt/Ändern/Crash tun.

ERGITIP verfügt über eine Betreffgenerierung. Man kann über die ERGITIP.CFG mehr oder weniger sinnvolle Betreffs für die automatisch erzeugten Mails erstellen lassen.

Ich habe mein System so konfiguriert, dass eingehende Mails, die im Betreff die Floskel „TIP: ERG“ enthalten, automatisch in ein bestimmtes Archivecho einsortiert werden. Dies erleichtert mir die Auswertung zusätzlich.

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, die *.TXT-Datei in eine E-Mail oder eine Netmail an den Tippserver einzulesen oder sie ihm als Datei zuzusenden. Die FidoNet-Adresse des Tippserverleiters ist in der ERGITIP.CFG eingetragen und kann bis zu 76 Zeichen lang sein.

Es gibt zwei unterschiedliche Möglichkeiten, das Eingabemenü zu verlassen. [ESC] bricht ab ohne Speichern, [ENTER] oder [F10] speichern die Eingaben (und, falls ein Spieltag eingestellt wurde, die *.MSG und die *.TXT-Datei).

Blättern von Mitspieler zu Mitspieler oder von Spieltag zu Spieltag speichert übrigens die eingegebenen Tipps oder Ergebnisse.

Die Ergebniseingabe wird intern über einen fiktiven Mitspieler, den „MASTER TIPPER“, verwaltet. Ihm ist die ID 0 fest zugewiesen. Die „Tipps“ des „MASTER TIPPERs“ werden natürlich nicht für die Highscore-Dateien berücksichtigt.

Wenn bereits die Ergebnisse eines Spieltags erfasst sind und jemand möchte wissen, wie viele Punkte er bekommen hätte, wenn er ein oder mehrere Spiele anders getippt hätte, so kann er die Tipps natürlich ändern. Die neue Punktevergabe wird aber erst wirksam, wenn man die Eingabemaske verlässt. Etwa das Weiterblättern mit [ALT] + [LEFT] zum nächsten Mitspieler und Zurückblättern mit [ALT] + [RIGHT] speichert die Änderung und aktualisiert die Punktevergabe.

2.3. Tipps aus Datei auslesen [F4]

Neben der manuellen Eingabe von Tipps bietet ERGITIP die für Spielleiter komfortablere Möglichkeit, Tipps aus einer Datei auszulesen. Der Standardname dieser Datei ist TIPS.TXT.

Damit Tipps eingelesen werden können, müssen sie in einem bestimmten Format vorliegen. Die ERGITIP.CFG bietet gewisse Möglichkeiten, dieses Format frei zu definieren, aber aus Kompatibilitätsgründen wird das vom NLM vorgegebene Format verwendet. Hier als Beispiel mein Tipp zum 1. Spieltag der Saison 2001/02.

```
NLM-TIP:START
Liga      : ID(01)      1. Bundesliga
Spieljahr: 2001.02
Spieltag  : 1
Tipper    : ID(0001)   Dietmar Schmidt

( 1) TSV Muenchen 1860   - 1.FC Kaiserslautern   1 : 1
( 2) VfB Stuttgart      - 1.FC Koeln            1 : 2
( 3) FC Energie Cottbus - Hamburger SV          1 : 1
( 4) SC Freiburg        - Werder Bremen         2 : 1
( 5) Borussia Dortmund  - 1.FC Nuernberg        3 : 0
( 6) FC St.Pauli        - Hertha BSC Berlin     1 : 3
( 7) Bayer 04 Leverkusen - VfL Wolfsburg         2 : 1
( 8) FC Schalke 04      - FC Hansa Rostock      2 : 0
( 9) Borussia M'Gladbach - FC Bayern Muenchen    1 : 1
```

Beim Einlesen der TIPS.TXT wird eine kleine Statistik ausgegeben, wie viele Tipps ERGITIP als solche identifizieren konnte, wie viele korrekt eingelesen wurden und wie viele Fehler aufweisen. Außerdem wird im Verzeichnis SYSTEM ein LOGFILE.TXT geschrieben, mit dessen Hilfe sich fehlerhafte Tipps in der TIPS.TXT leicht auffinden lassen.

Diese können mit etwas Erfahrung leicht korrigiert werden. Dies geht in der Regel schneller als eine manuelle Eingabe. Für einen Tippspielverwalter ist ERGITIP damit komfortabler bei der Fehlersuche als das Vorbild NLM.

Ein beliebter Fehler ist etwa, bei der Zusendung des Tipps die Zeile „NLM-TIP:START“ zu vergessen. Wichtig ist, dass bereits vorhandene Tipps mit gleicher ID zum gleichen Spieltag grundsätzlich überschrieben werden. Wenn beispielsweise mein Tipp (ID 1) zum ersten Spieltag schon gespeichert ist und ich einen Tipp mit ID 1 zum ersten Spieltag aus der TIPS.TXT einlese, wird der vorhandene Tipp ersetzt.

Mehr zum Einlesen von Tipps, etwa auch wie man die eingegangenen Tipps in eine Datei TIPS.TXT schreibt, später in Kapitel 3.

2.4. Datenausgabe [F5]

Kommen wir nun zu dem Bereich, in dem ERGITIP sein Vorbild, die Tippverwaltung vom NLM, weit hinter sich lässt. ERGITIP bietet zahlreiche Möglichkeiten, die erfassten Daten sinnvoll ausgewertet in DOS-ASCII-Dateien auszugeben.

Dabei lassen sie sich gezielt einschränken:

[UP] und [DOWN] wählt einen Spieltag aus, [LEFT] und [RIGHT] die ID des Mitspielers. Mittels Datumseingaben lassen sich die Tabellen unter [F3] und [F4] auch für einen beliebigen Zeitraum innerhalb der Saison erstellen.

Über [F11] lässt sich der Beginn, über [F12] das Ende eines Zeitintervalls vorgeben.

Welche Einstellung auf welche Ausgaben Auswirkung hat, wird in dieser Anleitung bei jedem Menüpunkt gesondert angegeben. Kombinationen sind dabei möglich. In welches Unterverzeichnis die Dateien geschrieben werden und nach welcher Syntax die erzeugten Dateien benannt werden, ist jeweils angegeben.

[F1] - Tipps schreiben (Spieler)

Einstellung:	Spieler
Unterverzeichnis:	TIPS
Dateien:	XXX_YYYY.TXT
Syntax:	XXX ist die ID des Mitspielers, YYYY das Spieljahr
Beispiel:	022_9798.TXT = alle Tipps von Spieler 22 in der Saison 97/98

Schreibt alle Tipps eines Spielers im NLM-Format in eine Datei.

[F2] - Tipps schreiben (Spieltag)

Einstellung:	Spieltag
Unterverzeichnis:	SPIELTAG
Dateien:	XX_YYYY.TAG
Syntax:	XX ist der Spieltag, YYYY das Spieljahr
Beispiel:	09_9798.TAG = alle Tipps zum 9. Spieltag der Saison 97/98

Schreibt alle Tipps zu einem Spieltag im NLM-Format in eine Datei.

[F3] - Tabellen schreiben (einfach)

Einstellung: Spieler, Datum
Unterverzeichnis: TABELLEN
Dateien: XXXYYYYY.TAB
Syntax: XXX ist die ID des Mitspielers, YYYY das Spieljahr
Beispiel: 0229798.TAB = Tabelle nach den Tipps von Spieler 22 in der Saison 97/98

Erzeugt aus den abgegebenen Tipps eines Spielers eine einfache Tabelle.
000YYYYY.TAB ist die Tabelle aus den für den MASTER TIPPER eingegebenen Ergebnissen.

[F4] - Tabellen schreiben (ausführlich)

Einstellung: Spieler, Datum
Unterverzeichnis: TABELLEN
Dateien: XXXYYYYYA.TAB, XXXYYYYYG.TAB, XXXYYYYYH.TAB
Syntax: XXX ist die ID des Mitspielers, YYYY das Spieljahr, dazu die Sortierung:
G = nach Gesamttabelle, H = nach Heimtabelle, A = nach Auswärtstabelle
Beispiel: 0229798H.TAB = Tabelle nach den Tipps von Spieler 22 in der Saison 97/98, sortiert nach den Heimspielen.

Erzeugt aus den abgegebenen Tipps eines Spielers eine ausführliche Tabelle, die gegenüber der einfachen Tabelle um die Heimtabelle und die Auswärtstabelle ergänzt ist.
000YYYYYA[H,G].TAB ist die Tabelle aus den für den MASTER TIPPER eingegebenen Ergebnissen.

[F5] - Highscore-Dateien schreiben

Einstellung: Spieltag
Unterverzeichnis: HISCORE
Dateien: TIPXXY.ERG
Syntax: XX ist der Spieltag, Y die Sortierung:
D = nach dem Punktedurchschnitt
I = nach der ID
L = nach den am Spieltag erzielten Punkten
N = nach den Namen der Spieler
P = nach den Gesamtpunkten (normale Highscoredatei)
Beispiel: TIP09P.ERG = Highscoretable 9. Spieltag, sortiert nach Gesamtpunkten

Schreibt die Highscoretabellen auf Wunsch für alle Spieltage. Damit läßt sich auch später noch nachvollziehen, wer z.B. wann einmal geführt hat. Am Ende der Highscoreliste werden die besten Tipps zu dem jeweiligen Spieltag angehängt.

[F6] - Statistik Tipabgabe

Einstellung: hat hier keine Auswirkung
Unterverzeichnis: DATABASE
Dateien: ABGABE.ASC

Erzeugt eine kleine Statistik, wer zu welchem Spieltag einen Tipp abgegeben hat. Dient vor allem dem Spielleiter zur Information über die Regelmäßigkeit der Teilnahme.

[F7] - Statistik Tipps

Einstellung: Spieler
Unterverzeichnis: TABELLEN
Dateien: XXXYYYY.STK
Syntax: XXX ist die ID des Mitspielers, YYYY das Spieljahr
Beispiel: 0229798.STK = Statistik nach den Tipps von Spieler 22 in der Saison 97/98

Erzeugt eine Erfolgsstatistik für alle Spieltage:
jeweilige Position in der Highscoreliste, Zahl der erreichten Tototipp-Punkte, Differenz-Punkte, Ergebnis-Punkte, Gesamtpunkte pro Spieltag, Punktedurchschnitt nach dem jeweiligen Spieltag.

[F8] - Datenbankimportdateien schreiben

Erzeugt im Verzeichnis DATABASE die beiden Dateien DB_SPIEL.ASC und DB_TIPS.ASC. Sie können in eine Datenbank oder Tabellenkalkulation eingelesen werden und zusammen mit der DB_STAT.ASC und einigen der Dateien aus SYSTEM eine erweiterte Auswertung der Tipps ermöglichen. Im Abschnitt „3.4 - Erweiterte Datenauswertung“ wird der Aufbau der Dateien beschrieben.

[F9] - Alle Daten schreiben F1-F7

Schreibt alle Daten der Menüpunkte F1-F7. Voreinstellungen für Spieler, Spieltag und Datum werden berücksichtigt.

2.5. Datenanzeige [F6]

Der Inhalt beliebiger ASCII-Dateien lässt sich auf dem Bildschirm anzeigen. Dieser Menüpunkt ist bevorzugt dazu gedacht, die von ERGITIP erzeugten Ausgabedateien anzuschauen, ohne das Programm verlassen zu müssen.

Die Pfeiltasten scrollen jeweils zeilen- oder spaltenweise.

[ALT] + [LEFT/RIGHT] scrollt horizontal ans Ende bzw. an den Anfang, [STRG] + [LEFT/RIGHT] horizontal jeweils um 10 Zeichen.

[HOME] springt an den Dateianfang, [END] an das Dateiende. [PGUP] und [PGDN] blättern seitenweise.

Damit die Dateien von [F1] bis [F3] angezeigt werden können, müssen sie vorher im Menü „Datenausgabe“ erzeugt worden sein. Die Syntax der Dateinamen ist in Abschnitt „2.4 - Datenausgabe“ beschrieben. Mit [LEFT] oder [RIGHT] kann die entsprechende Datei zu einem anderen Spieltag oder Spieler ausgewählt werden, [STRG] + [LEFT/RIGHT] springt 10 Dateien weiter.

[F1] - Highscore

Ermöglicht die Anzeige der Highscoredateien zu jedem Spieltag in unterschiedlichen Sortierungen. Hat man sich für eine Sortierung entschieden, wird das untergeordnete Auswahlfenster ausgeblendet und eine Datei zur Anzeige angeboten.

[F2] - Tabelle

Ermöglicht die Anzeige der Tabellen, die aus den Tipps erzeugt wurden, in unterschiedlichen Formaten. Die Sortierung der Vereine in einer Tabelle erfolgt wie üblich zunächst nach Punkten, dann nach Tordifferenz und schließlich nach Anzahl der geschossenen Tore.

„lang heim“ sortiert nur nach den Heimspielen, „lang auswärts“ nur nach den Auswärtsspielen.

[F3] - Statistik

Ermöglicht die Anzeige diverser Statistiken.

[F1] Mitspieler

Es kann die Saisonstatistik aus den Tipps eines beliebigen Mitspielers ausgewählt werden.

[F2] Gesamt

Zeigt die Gesamtstatistik aller ausgewerteten Tipps über alle Spieltage an. Es handelt sich um die Datei STATYYYY.ASC, die nur erzeugt wird, wenn man sich in der Datenausgabe unter [F7] die „Statistik Tips“ für **alle** Mitspieler ausgeben lässt.

[F3] Teilnahme

Zeigt die in der Datenausgabe unter [F6] „Statistik Tipabgabe“ erzeugte Datei ABGABE.ASC an. Es ist eine übersichtliche Tabelle, wer zu welchem Spieltag einen Tipp abgegeben hat. Vor dem 1. Spieltag sowie nach dem 17. und 34. Spieltag ist zur besseren Orientierung jeweils eine Spalte mit der ID eingeblendet.

[F4] - Logfile

Es wird, sofern vorhanden, die Datei LOGFILE.TXT angezeigt, die beim Auslesen von Tipps aus einer Datei zur Kontrolle erzeugt wird.

[F5] - Direkteingabe

Hier kann eine beliebige Datei zur Anzeige angegeben werden. Bei der Abfrage muss nicht der komplette Pfad eingegeben werden, sondern nur der ab dem Verzeichnis, in dem sich ERGITIP.EXE befindet.

Beispiel: Eingabe von [SYSTEM\DATUM.TXT] zeigt die Datei mit den Spieltagsdaten an. Auch komplette Pfade können angegeben werden. Beispiel: [C:\AUTOEXEC.BAT]

2.6. Tipmail erzeugen [F7]

Die eingegebenen Tipps können direkt von der Tippeingabe aus in Dateien geschrieben werden, die dem Tippspielleiter zugesandt werden. [F7] „Tipmail erzeugen“ erfüllt die gleiche Aufgabe.

Wird der Menüpunkt aufgerufen, so wird die Ausgabe für den letzten Spieltag angeboten, für den Tipps eingegeben wurden. Mit den Cursortasten kann ein anderer Spieltag ausgewählt werden.

[ENTER] speichert die *.TXT und *.MSG-Dateien.

Interessant wird dieser Menüpunkt für jene Mitspieler, die Tipps mehrerer anderer Mitspieler erfassen und dem Tippspielleiter zukommen lassen.

Existiert im SYSTEM-Verzeichnis eine Datei MULTITIP.CFG, so werden nämlich alle Tipps der in der MULTITIP.CFG angegebenen Mitspieler für den eingestellten Spieltag ausgegeben.

Die Syntax der MULTITIP.CFG ist sehr einfach.

Am Anfang einer Zeile steht "TIPPER:" (ohne Anführungszeichen), dahinter folgen die IDs der ausgewählten Mitspieler, und zwar durch mindestens ein nichtnumerisches Zeichen getrennt.

Beispiel:

```
TIPPER: 6 8,23; 10
```

Hier würden die Tipps für die Mitspieler mit den Identifikationsnummern 6, 8, 10 und 23 ausgegeben.

2.7. Verwaltung [F8]

[F1] - Blankospielplan erzeugen

Hier kann der Tippspielleiter für Teilnehmer, die nicht über ERGITIP oder den NLM verfügen, Tippspielpläne im korrekten Format erzeugen lassen. Es wird zunächst abgefragt, ob für alle Teilnehmer ein Plan erzeugt werden soll. Wenn nein, wird die ID des Teilnehmers abgefragt, für den ein Plan erstellt werden soll.

Anschließend kommt eine Abfrage, ob der Hinrundenspielplan [h] oder der Rückrundenspielplan [r] ausgegeben werden soll. Da diese Spielpläne dazu gedacht sind, per Mail dem Teilnehmer zugeleitet zu werden, ist die Aufteilung sinnvoll. Manche ältere DFÜ-Software lässt nur Mails bis zu 16 KB Größe zu, und ein kompletter Spielplan wäre größer.

Es besteht auch die Möglichkeit, eine beliebige Folge von Spieltagen als Blankospielplan ausgeben zu lassen [s]. Hier müssen dann noch der erste und der letzte Spieltag angegeben werden, für die der Spielplan ausgegeben werden soll.

Dies ist sinnvoll, wenn Teilnehmer erst später in das Tippspiel einsteigen und nicht den kompletten Spielplan brauchen. Oder wenn, wie in der Saison 1997/98, die Rückrunde schon in 1997 startete. In dem Fall habe ich den Teilnehmern zunächst den Plan für den 1. bis 20. Spieltag zukommen lassen. Seit der Verwendung von Blankospielplänen ist jedenfalls die Fehlerquote bei den Tippmails deutlich gesunken.

Die erzeugten Spielpläne werden mit folgender Syntax im Unterverzeichnis DATABASE abgelegt:

XXXPLANY.TXT

XXX steht dabei für die ID des Teilnehmers, Y steht für H (Hinrunde), R (Rückrunde) oder S (Spieltagsfolge).

Beispiel: 022PLANR.TXT wäre der Rückrundenspielplan für den Tipper mit der ID 22.

Der Teilnehmer muss nur noch den jeweiligen Spieltag an den Schnittkanten mittels Editor ausschnippeln und die „#“-Zeichen durch seinen Tipp **überschreiben**.

Name und ID des Teilnehmers sind bereits im Blankospielplan eingefügt.

[F2] - Spielerdatei einlesen

Man kann im Menüpunkt [F4] die Teilnehmer am Tippspiel einzeln erfassen. Aber ERGITIP bietet auch die Möglichkeit, eine Liste mit den Mitspielern einzulesen. Der Default-Name der einzulesenden Liste ist TIPPER.TXT. Die Datei wird im Unterverzeichnis SYSTEM erwartet.

Der zeilenweise Aufbau der Datei ist folgender:

Nachname;Vorname;ID;Kommentar

Beispiel:

Schmidt;Dietmar;1;2:2437/245.6

Der Kommentar, im Beispiel meine Adresse im FidoNet, kann weggelassen werden. Dann muss am Ende der Zeile also ein Semikolon stehen.

Siehe dazu die mitgelieferte Datei TIPPER.TXT. Sinnvoll ist diese Option beim Anlegen einer neuen Saison.

[F3] - Spielerdatei schreiben

Gibt die Liste der Teilnehmer in eine Datei im Unterverzeichnis SYSTEM aus. Der Default-Name ist TIPPER.TXT, kann aber in der ERGITIP.CFG geändert werden (z.B. in TIPPER.BAK).

[F4] - Spieler eingeben

Dient zur Erfassung neuer Mitspieler. Vorname, Nachname, Kommentar und ID werden abgefragt. Die jeweilige Eingabe ist mit der Eingabetaste zu bestätigen.

Zulässig als ID sind die Zahlen von 1 bis 254. ID 0 ist für den „MASTER TIPPER“ reserviert.

[F5] - Spieler ändern

Die ID eines Mitspielers wird abgefragt. Anschließend können die vorhandenen Einträge für Vorname, Nachname und Kommentar abgeändert werden.

[F6] - Spieler löschen

Die ID des zu löschenden Mitspielers wird abgefragt. Nach dem Löschen eines Spielers kann die alte ID für einen neuen Mitspieler verwendet werden.

[F7] - Datumdateien einlesen

Das Datum jedes Spieltags bzw. jedes Spiels lässt sich aus ASCII-Dateien einlesen. Die im Programm bereits gespeicherten Daten werden dadurch ersetzt.

DATUM.TXT enthält zu jedem Spieltag ein Datum. Aufbau:

Spieltagnummer (von 01 bis 34);Datum

DATUM2.TXT enthält zu jedem Spiel ein Datum. Aufbau:

Spielnummer (von 001 bis 306);Datum

[F8] - Datumdateien schreiben

Das Datum jedes Spieltags bzw. jedes Spiels lässt sich in ASCII-Dateien ausgeben. Die Default-Namen sind DATUM.TXT und DATUM2.TXT, können aber in der ERGITIP.CFG geändert werden (z.B. in DATUM.BAK und DATUM2.BAK). Die Dateien werden im Verzeichnis SYSTEM erstellt.

[F9] - Logfile löschen

Die Logbuchdatei LOGFILE.TXT, die beim Einlesen von Tipps aus einer Datei erzeugt wird, kann hier bei Bedarf gelöscht werden. Dies ist sinnvoll, da die LOGFILE.TXT fortlaufend weitergeschrieben wird.

2.8. Konfiguration [F9]

Eine Reihe Parameter der ERGITIP.CFG lassen sich über diesen Menüpunkt direkt vom Programm aus mit sofortiger Wirkung einstellen.

[F1] - Default-ID

Es ist sinnvoll für Mitspieler, die ID, die man vom Tippspielleiter zugewiesen bekommen hat, hier einzutragen. Der Eintrag wird als Voreinstellung bei der Tippeingabe, der Datenausgabe und der Datenanzeige verwendet. Eine Eingabe von [0] bewirkt ein Zurücksetzen auf die normale Einstellung. Es werden nur Eingaben akzeptiert, wenn die entsprechende ID in der Spielerverwaltung auch erfasst ist.

In den folgenden Untermenüpunkten [F2] bis [F6] wird die Punktevergabe definiert. Beachte dazu meine Erläuterungen in Abschnitt 1.1. „Einführung in ERGITIP“.

[F2] - Tototip-Punkte

Die Punkte, die man erhält, wenn man den richtigen Sieger vorhergesagt hat oder korrekt auf Unentschieden tippte, also die Tendenz des Spielausgangs richtig erkannte. Eine Zahl von [0] bis [9] kann eingetragen werden. Beim Tippspiel der FUSSBALL.GER gibt es ab der Saison 1997/98 dafür zwei Punkte.

[F3] - Differenz-Punkte Sieg

Die Punkte, die man **zusätzlich** zu den Tototipp-Punkten erhält, wenn man die korrekte Tordifferenz vorhergesagt hat. Eine Zahl von [0] bis [9] kann eingetragen werden. Beim Tippspiel der FUSSBALL.GER gibt es ab der Saison 1997/98 dafür einen Punkt.

[F4] - Differenz-Punkte Remis

Sollen die Differenz-Punkte auch vergeben werden bei unentschiedenem Spielausgang? Dann bekäme sie automatisch jeder, der korrekt auf Unentschieden getippt hat, unabhängig vom tatsächlichen Ergebnis. Beim Tippspiel der FUSSBALL.GER ab der Saison 1997/98 lautet die Einstellung „nein“.

[F5] - Ergebnis-Punkte Sieg

Die Punkte, die man **zusätzlich** zu den Tototipp-Punkten und den Differenz-Punkten erhält, wenn man bei einem Sieg das exakte Ergebnis vorhergesagt hat. Eine Zahl von [0] bis [9] kann eingetragen werden. Beim Tippspiel der FUSSBALL.GER gibt es ab der Saison 1997/98 dafür einen Punkt.

Insgesamt erhält man also beim Tippspiel der FUSSBALL.GER für einen exakt getippten Sieg zwei Tototipp-Punkte, einen Differenz-Punkt und einen Ergebnis-Punkt, also insgesamt **4 Punkte**.

[F6] - Ergebnis-Punkte Remis

Die Punkte, die man **zusätzlich** zu den Tototipp-Punkten erhält, wenn man bei einem Unentschieden das exakte Ergebnis vorhergesagt hat. Eine Zahl von [0] bis [9] kann eingetragen werden. Im Tippspiel der FUSSBALL.GER gibt es ab der Saison 1997/98 dafür zwei Punkte.

Insgesamt erhält man also beim Tippspiel der FUSSBALL.GER für ein exakt getipptes Unentschieden 2 Tototipp-Punkte, keine Differenz-Punkte und zwei Ergebnis-Punkte, also insgesamt **4 Punkte**.

Wer möchte, kann mit den Einstellungen für die Punktevergabe beliebig experimentieren und sich anschließend im Menü „Mitspieler/Highscores“ die Liste nach Gesamtpunkten sortiert anzeigen lassen, um die Auswirkung einer geänderten Punktevergabe im laufenden Tippspiel zu betrachten.

[F7] - Umlaute in Dateien

Sollen in den Ausgabedateien Umlaute verwendet werden?

[F8] - Tipdatei

Name und (eventuell) Pfad der Datei, aus der Tipps ausgelesen werden sollen. Wird kein kompletter Pfad angegeben, wird die Datei im Verzeichnis SYSTEM erwartet.

[F9] - Pfad zu XP-AUTOEXEC

Erstellte Tipps können direkt in eine versandfertige, an den Tippspielleiter adressierte Fido-Netmail geschrieben werden. Ob die erzeugte *.MSG-Datei auch von anderen Programmen als CROSSPOINT ausgewertet werden kann, weiß ich nicht. Ansonsten empfehle ich, hier „DATABASE“ einzutragen. Dann wird die *.MSG-Datei im gleichen Verzeichnis abgelegt wie die entsprechende *.TXT-Datei.

Angezeigt wird der Pfad der verwendeten ERGITIP.CFG, so sie sich nicht im gleichen Verzeichnis wie ERGITIP.EXE befindet.

[ENTER] speichert die vorgenommenen Änderungen in der ERGITIP.CFG, [F10] übernimmt sie nur in den Arbeitsspeicher.

2.9. Kurzanleitung [F11]

Der Inhalt der Datei ERGIHELP.TXT wird angezeigt. Sie enthält wichtige Hinweise zur Bedienung des Programms und kann mit einem DOS-Editor an eigene Bedürfnisse angepasst werden. Denkbar etwa, dass ein Tippspielleiter sie nutzt, um seinen Mitspielern wichtige Informationen dauerhaft zukommen zu lassen. Den bereits erwähnten Datenupgrades zum Tippspiel der FUSSBALL.GER lege ich eine ERGIHELP.TXT bei, die gegebenenfalls um aktuelle Hinweise an die Teilnehmer ergänzt wird.

2.10. Information [F12]

Dieser Menüpunkt ist mit der finalen Version 1.16 entfallen!

Die Copyrightdatei ERGITIP.CPY wird ausgelesen. Ist sie beschädigt oder wurde sie verändert, funktioniert das Programm nicht.

Da das Programm als Freeware verbreitet wird, obwohl eine bedeutende Menge Arbeit dahinter steckt, soll so gewährleistet werden, dass zumindest eine Kurzinformation über das Programm und die Namen der an seiner Entwicklung beteiligten Personen mit verbreitet werden. Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass folgende Dateien immer zusammen und unverändert weitergegeben werden müssen:

ERGITIP.EXE, ERGITIP.CFG, ERGITIP.CPY, ERGITIP.PDF und WHATSNEW.TXT.

Eine Veränderung der ERGITIP.CFG zur einfacheren Handhabung für alle Mitspieler ist hiervon ausgeschlossen, sofern keine Einträge oder Kommentare gelöscht werden.

Die ERGIHELP.TXT kann jeder an seine Bedürfnisse anpassen.

3. Einsatz in der Praxis

ERGITIP in der jetzigen Version ist das Ergebnis des ständigen Meinungsaustausches zwischen Dietmar Schmidt als Spielleiter des Ergebnistippspiels in der FUSSBALL.GER und Christian Breimann als Teilnehmer am Tippspiel und Autor des Programms.

Dabei haben wir aus unserer unterschiedlichen Perspektive heraus Ideen entwickelt, um sowohl den Bedürfnissen eines Tippspielveranstalters als auch denen des „einfachen“ Teilnehmers gerecht zu werden.

3.1. Hinweise für Mitspieler

Eine der Ideen, die mit ERGITIP verwirklicht wurde, ist es, jedem Mitspieler die Möglichkeit zu geben, sich die Tipps der anderen anzuschauen, eine ausführliche Auswertung der eigenen Tipps zu erhalten, kurz, mehr vom Tippspiel zu haben als nur eine wöchentliche Highscoreliste.

Dadurch ist es jedoch auch denkbar, dass jemand im Namen anderer Mitspieler Tipps einreicht. Da ERGITIP auch nachträglich noch Tipps vergangener Spieltage einliest, ist so eine Manipulation nie ausgeschlossen. Jeder Teilnehmer sollte jedoch bedenken, dass er aus Spaß an diesem Tippspiel teilnimmt und die Informationsfülle und der einfache Aufbau des Tippformulars nur bei einem so offenen Datenaustausch gewährleistet ist.

Hat man sich einmal das Programm gesaugt, kann man sich, wenn der Tippspielleiter dies ermöglicht, jederzeit ein aktuelles Datenupdate besorgen.

In einer laufenden Saison braucht lediglich die Datei ERGITIP.DAT ersetzt werden. Woher Du aktuelle Updates für das Tippspiel der FUSSBALL.GER bekommst, steht in Abschnitt 4.1.

Durch die Möglichkeit, seinen Tipp gleich in eine versandfertige Mail ausgeben zu lassen und durch die Möglichkeit, die eigene ID als Default-ID vorzugeben, ist die Tippabgabe mit ERGITIP viel schneller und bequemer, als wenn man den NLM verwendet oder den Blankospielplan benutzt.

3.2. Erstellung einer neuen Saison

Was ist zu tun, wenn man nun selber ein eigenes Tippspiel veranstalten will, gar für eine andere Liga?

Dabei ist zunächst zu beachten, dass ERGITIP nur für eine Liga mit 18 Vereinen ausgelegt ist.

Zum Anlegen einer neuen Saison benötigt man ERGITIP.EXE, ERGITIP.CFG und ERGITIP.CPY sowie im Verzeichnis SYSTEM die Dateien BLANKOPL.ASC, DATUM.TXT und TEAMS.TXT. Wenn bei der Neuanlage einer Saison im Verzeichnis SYSTEM zusätzlich die Dateien TIPPER.TXT und DATUM2.TXT vorhanden sind, werden sie ebenfalls gleich mit ausgewertet.

In ERGITIP.CFG sind einige Einstellungen mit einem DOS-Editor anzupassen. Diese Konfigurationsdatei ist von Christian ausführlich kommentiert. Wer will, kann ruhig mit den Einstellungen zum Tippmailformat experimentieren. Anzupassen sind aber hauptsächlich die Angaben zur Liga, zum Spieljahr und die Adresse des Tippspielleiters.

Die Datei TEAMS.TXT enthält die Namen der Vereine. **Dabei ist die Reihenfolge bzw. die Zuordnung zu den Zahlen 01 bis 18 keineswegs willkürlich!**

Der Spielplan einer Fußball-Liga ist nämlich immer nach dem gleichen Schema aufgebaut. Schau Dir einfach mal die Datei BLANKOPL.ASC mit einem Editor an.

Alles, was ein Staffelleiter zu tun hat, ist, jede der Kennzahlen von 01 - 18 einem Verein der Liga zuzuordnen. Und diese Zuordnung muss in der TEAMS.TXT mittels Editor vorgenommen werden, sonst stimmt der ganze Spielplan nicht.

Am besten schnappt man sich also einen Spielplan der jeweiligen Liga. Genau genommen benötigt man nur die Paarungen des 1. und des 17. Spieltags. Die „01“ wird dem Verein zugewiesen, der am 1. und am 17. Spieltag ein Heimspiel hat. Die weiteren Zuordnungen ergeben sich daraus zwangsläufig:

1. Spieltag		17. Spieltag	
Heim	Gast	Heim	Gast
01	02	01	18
03	04	14	15
05	06	12	13
07	08	10	11
09	10	08	09
11	12	06	07
13	14	04	05
15	16	02	03
18	17	16	17

Dabei ist mir übrigens bei der Regionalliga Nordost in der Saison 96/97 eine Vertauschung einer Spielpaarung zwischen Hin- und Rückspiel aufgefallen.

Beim NLM ließe sich so ein Unikum nicht berücksichtigen. Bei ERGITIP müsste nur BLANKOPL.ASC mit einem Editor entsprechend angepasst werden (einfach die Kennzahlen beim Hin- und Rückspiel vertauschen).

Man kann bei der Benennung der Vereine in der TEAMS.TXT durchaus Umlaute verwenden. Ich empfehle aber, die Option „Umlaute in Dateien“ in der „Konfiguration“ ausgeschaltet zu lassen. Die Tastaturbelegung beim DOS-Zeichensatz und beim ANSI-Zeichensatz (z.B. bei Windows) ist bekanntlich unterschiedlich, was zu unschönen Darstellungen führen kann, wenn man etwa die Highscoreliste unter Windows betrachtet. Auch bei dem Namen der Mitspieler verwende ich deshalb übrigens keine Umlaute.

DATUM.TXT ordnet jedem Spieltag ein Datum zu. Dieses Datum wird bei Anzeigen innerhalb des Programms verwendet und bei der Ausgabe der Highscore-Dateien und Blankospielpläne. Hier sollte man sich die Mühe machen, vorher eine Anpassung mittels Editor vorzunehmen.

Der Aufbau der Textdateien TEAMS.TXT, TIPPER.TXT, DATUM.TXT, DATUM2.TXT ist im Abschnitt 2.7. bei der Beschreibung des Programmmenüs [F8] „Verwaltung“ beschrieben.

Ob man die Dateien TIPPER.TXT und DATUM2.TXT mit einem externen Editor erstellt oder im Programm die Daten eingibt, ist Geschmacksache. Ich persönlich importiere die TIPPER.TXT am Saisonanfang als Datei und nehme spätere Änderungen im Programm vor. Es ist zu empfehlen, dass sich der Tippspielleiter die ID 1 gönnt.

Das Datum einzelner Spiele passe ich in der Ergebniseingabe (Menü [F2]) an.

Mit [ALT] +[Funktionstaste] lässt sich ein beliebiges Spieldatum ändern.

Hat man nun die Dateien ERGITIP.CFG, TEAMS.TXT und DATUM.TXT und eventuell TIPPER.TXT und DATUM2.TXT angepasst, so startet man ERGITIP mit dem Parameter „new“:

ERGITIP new

ERGITIP legt beim ersten Start die weiteren Verzeichnisse und Dateien, die zum Betrieb notwendig sind, automatisch an.

Im Verzeichnis SYSTEM findet sich nach der Neuinstallation unter anderem die Datei TIPPLAN.ASC, ein Spielplan der Saison. Hiermit lässt sich schnell kontrollieren, ob die TEAMS.TXT richtig angepasst war. Sonst stimmt der Spielplan nämlich nicht.

Nun sollten, sofern vorher keine TIPPER.TXT erstellt wurde, im Menü „Verwaltung“ die Mitspieler manuell eingegeben werden. Ansonsten liest man dort die Liste der Mitspieler aus der Datei ein.

ERGITIP kann beim Start über den DOS-CLI („Command Line Interpreter“) übrigens auch ein Pfad zu einer anderen Konfigurationsdatei übergeben werden. Dies könnte für Testzwecke beim Anlegen einer neuen Saison ganz hilfreich sein und erlaubt auch die Verwaltung mehrerer Tippspiele durch Verwendung verschiedener Konfigurationsdateien.

Beispiel:

```
ERGITIP C:\FUSSBALL\ERGI9697\ERGITIP.CFG
```

Dazu noch einige Hinweise:

- Man sollte auf Laufwerkswechsel verzichten, also nur Verzeichniswechsel verwenden. Das Laufwerk kann gerne angegeben werden, solange es das gleiche ist. Das liegt daran, dass ERGITIP nur das aktuelle Verzeichnis, aber nicht das aktuelle Laufwerk erkennt. So werden Verzeichniswechsel zurück nach ERGITIP.EXE schwierig.
- ERGITIP liest aus dem übergebenen Verzeichnis nur die ERGITIP.CFG. Alles weitere findet weiterhin vom aktuellen Verzeichnis aus statt, insbesondere Verzeichniswechsel. Befindet man sich also in \9899 und will aus \9798\SYSTEM lesen, wobei die ERGITIP.CFG in \9798 liegt, so muss in dieser ERGITIP.CFG explizit `vdata='\9798\SYSTEM'` angegeben sein, nicht nur SYSTEM. Denn dies würde sich auf \SYSTEM, also \9899\SYSTEM beziehen. So werden die aktuellen Daten mit den Einstellungen aus ERGITIP.CFG verwendet. Bei Bedarf könnte ein weiterer Parameter eingebaut werden, der dafür sorgt, dass beim Aufruf von ERGITIP in das übergebene Verzeichnis gewechselt wird.
- Verzeichnisse der Form 'D:\' oder '\ ' oder auch nur '.' sind nicht erlaubt. Mindestens eine Unterverzeichnisebene muss angegeben werden. Am Ende darf kein '\ ' oder '.' stehen.

Es ist so konzipiert, dass man vom ERGITIP-Verzeichnis aus in Unterverzeichnisse der Form SYSTEM.98, HISCORE.98 usw. wechseln kann, wenn man ein Tippspiel für eine Liga über mehrere Jahre durchführt. Oder in Unterverzeichnisse wie z.B. SYSTEM.BL1, SYSTEM.BL2, SYSTEM.RLN, SYSTEM.RLS bei Tippspielen für mehrere Ligen.

3.3. Datenaustausch mit dem NLM

Der „Nordhoff Liga Manager“ in der letzten mir bekannten Version 4.0 erfreut sich, obgleich etwas betagt und nicht 100%ig an die Erfordernisse einer 3-Punkte-pro-Sieg-Regelung angepasst, immer noch gewisser Beliebtheit.

Da mir für die reine Ergebnisverwaltung dieses Programm völlig ausreicht, hinterlege ich übrigens regelmässig aktuelle Datenupdates mit den Ergebnissen zu den beiden Bundesligen und den Regionalligen. Bezugsquelle siehe im nächsten Kapitel.

Die Tippspielverwaltung vom NLM ist der Ahnherr von ERGITIP, Ermöglichung von Datenaustausch zwischen beiden Programmen ist daher Pflicht.

Eine Möglichkeit, die NLM-Programmdateien TIPPER.DAT und TIPS.DAT direkt auszuwerten, besteht leider nicht. Darin speichert NLM übrigens die Tipps und die Teilnehmer.

Also muss der Datenaustausch über ASCII-Dateien erfolgen. Die einzige Möglichkeit, im NLM erfasste Tipps auszugeben, bietet das „Drucken“ bei Angabe eines Dateinamens. Dabei kann NLM immer nur einen Tipp pro Datei ausgeben, sonst wird überschrieben.

Der Aufbau des Formats, in dem der NLM einen Tipp schreibt oder auslesen kann, ist in Abschnitt 2.4. schon einmal anhand eines Beispiels dargestellt worden.

Man muss sich leider die Mühe machen, jeden Tipp einzeln in eine Datei zu schreiben. Dazu sollte man sich ein eigenes Verzeichnis anlegen. Anschließend kann man dann nämlich diese vielen kleinen Dateien mittels copy-Befehl unter DOS in eine TIPS.TXT schreiben lassen:

```
COPY *.* TIPS.TXT
```

TIPS.TXT kann man auch gleich in den Pfad des ERGITIP-Unterverzeichnisses SYSTEM schreiben lassen. Über den Menüpunkt F4 lassen sich diese Tipps schnell in ERGITIP einlesen.

Umgekehrt geht der Datenaustausch viel einfacher. Man möge die Dateien verwenden, die ERGITIP im Menüpunkt „Datenausgabe/Tipps schreiben (Spieler)“ ins Unterverzeichnis TIPS schreibt, also für jeden Tipper eine Datei mit allen Tipps der Saison. Diese kann man ebenfalls mit Hilfe des copy-Befehls in **eine** Datei schreiben lassen, aber manchmal verhält sich der NLM sehr merkwürdig, wenn er eine zu große Datei auswerten soll.

Nichtgetippte Spiele erscheinen im NLM-Format übrigens als 255 : 255.

Versteht sich, dass bei beiden Programmen den gleichen Mitspielern auch die gleichen IDs zugeordnet sein sollten. NLM kennt nur die manuelle Eingabe der Mitspieler. Aus einer Highscoreliste des NLM lässt sich aber mittels Editor relativ zügig eine TIPPER.TXT basteln, die ERGITIP einlesen kann. Wenigstens die Namen muss man dann in ERGITIP nicht eingeben.

3.4. Import von Tipps aus E-Mail-Programmen

Praktisch wichtig ist der Import von Tipps, die dem Tippspielleiter per Mail zugeschickt werden. Ich beschreibe kurz meine Vorgehensweise. Einige Leute schicken mir ihre Tipps, die sie vorher mit dem ihnen zugeschickten Blankospielplan erstellt haben, entweder per Fidonet oder per E-Mail als Mailtext. Diese Mails werden mittels Filterung beim Eingang automatisch in bestimmte Verzeichnisse meiner E-Mail-Programme kopiert. Anschließend brauche ich nur die zu einem Spieltag eingegangenen Mails markieren und den Mailtext in eine Textdatei schreiben zu lassen.

Da ich fürs FidoNet einen anderen E-Mail-Client verwende, erstelle ich auf der Festplatte also in einem bestimmten Verzeichnis (bei mir ist es E:\ERGITIPS) die Datei FIDO.TXT mit den Tipps, die mich über FidoNetMail, und eine Datei BAT.TXT mit den Tipps, die mich über E-Mail erreichen. Diejenigen, die ERGITIP zur Tippabgabe benutzen, schicken mir die Tipps als Datei mit dem Namen XXX-STYY.TXT zu, die bei der Tippeingabe im Verzeichnis DATABASE erstellt wurde (siehe Abschnitt 2.2.). Die Dateianhänge werden bei mir von meinem E-Mail-Programm „The Bat“ automatisch im Verzeichnis E:\ERGITIPS gespeichert.

Vor der Auswertung lasse ich dann alle Dateien im Verzeichnis E:\ERGITIPS mittels copy-Befehl (Syntax siehe Abschnitt 3.3.) in eine Datei TIPS.TXT schreiben, die ich dann in ERGITIP mit [F4] importiere.

Gelegentlich werden nicht alle Tipps korrekt eingelesen, etwa weil sich jemand nicht an das korrekte Tippformat gehalten hat. Dann suche ich mit Hilfe der Logbuchdatei den oder die Fehler in der TIPS.TXT, korrigiere sie manuell und lese die TIPS.TXT erneut ein.

Es ist auch denkbar, parallel laufende Tippspiele zur gleichen Liga am Ende der Saison zusammenzufassen. Die Datenausgabe ermöglicht es ja, alle Tipps eines Tipplers in eine Datei auszugeben. Ein einfaches Suchen/Ersetzen der ID mittels Editor reicht dann aus. Vor dem Datenimport über F4 müssen die nachträglich eingebundenen Mitspieler aber in der Spielerverwaltung von ERGITIP erfasst werden.

3.5. Erweiterte Datenauswertung

Wem die Auswertungsmöglichkeiten von ERGITIP noch nicht ausreichen, der kann mit Hilfe einer Datenbank oder einer Tabellenkalkulation weitere Berechnungen anstellen lassen. Dazu können die vorhandenen Dateien BLANKOPL.ASC, TEAMS.TXT, TIPPER.TXT, DATUM.TXT und DATUM2.TXT benutzt werden sowie die unter Datenausgabe erzeugbaren Dateien DB_STAT.ASC, DB_SPIEL.ASC und DB_TIPS.ASC.

Allen diesen Dateien ist gemeinsam, dass die Datensätze jeweils durch einen Zeilenumbruch getrennt werden und einzelne Felder untereinander durch ein Semikolon (CSV-Format). Damit ist ein Import in gängige Datenbankprogramme und Tabellenkalkulationen leicht möglich.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit ist die Reihenfolge der Felder in der jeweiligen Datei in der nachfolgenden Tabelle untereinander aufgelistet.

DB_STAT.ASC	DB_SPIEL.ASC	DB_TIPS.ASC
Identifikationsnummer (ID)	Spielnummer	Spielnummer
Spieltag	Spieltag	Spieltag
Position in Highscoreliste	Datum	Kennzahl Heimverein
Tototipp-Punkte	Kennzahl Heimverein	Kennzahl Gastverein
Differenz-Punkte	Kennzahl Gastverein	Identifikationsnummer (ID)
Ergebnis-Punkte	Heimtore	getippte Heimtore
Gesamtpunkte für Spieltag	Gasttore	getippte Gasttore
Punktedurchschnitt		Flag korrekter Tototipp
		Flag korrekte Tordifferenz
		Flag korrektes Ergebnis

Spielnummer ist eine Laufzahl von 1 bis 306. Sie entspricht der Abfolge der Paarungen in der BLANKOPL.ASC. Die Kennzahlen entsprechen denen der Vereine in der Datei TEAMS.TXT.

Die Flags können die Werte „+“ oder „-“ annehmen.

Wenn für die Tordifferenz bei Remis keine Zusatzpunkte vergeben werden (siehe Einstellung in „Konfiguration“), wird auch bei korrekt getipptem Unentschieden das Flag Tordifferenz als „-“ ausgegeben.

4. Die Zukunft von ERGITIP

Da Christian Breimann die Weiterentwicklung von ERGITIP im August 2001 eingestellt hat, wird es keine neuen Programmversionen mehr geben.

Allerdings hinterlege ich ERGITIP.ZIP auf Stand der Version 1.16 mit den jeweils aktuellen Saisondaten zur 1. Fußball-Bundesliga kurz vor Saisonstand auf der Website

<http://www.abragon.de/ergitip>

Andere Tippspielleiter, die ebenfalls die 1. Fußball-Bundesliga tippen lassen wollen, brauchen also nur ihre TIPPER.TXT zu importieren und ein paar kleine Anpassungen in der ERGITIP.CFG vorzunehmen.

Aktuelle Datenupdates für ERGITIP zum Tippspiel der FUSSBALL.GER im FidoNet werden von mir jeweils nach einem Spieltag unter <http://www.abragon.de/ergitip/ERGIDATA.ZIP> bereitgestellt bzw. über die eigens eingerichtete Mailingliste verteilt.

Die Dokumentation wird von mir mit MS Word gepflegt und als PDF-Datei dem Programm beigelegt.

Für Fragen, die sich nicht mit Hilfe dieser Dokumentation klären lassen oder Vorschlägen zu diesem Handbuch:

dietmar_schmidt@gmx.de

ERGITIP in der vorliegenden Version ist schnell, kompakt, zuverlässig und komfortabel.

Viel Spaß mit dem Programm!

Dietmar Schmidt

Stand: 04. August 2002