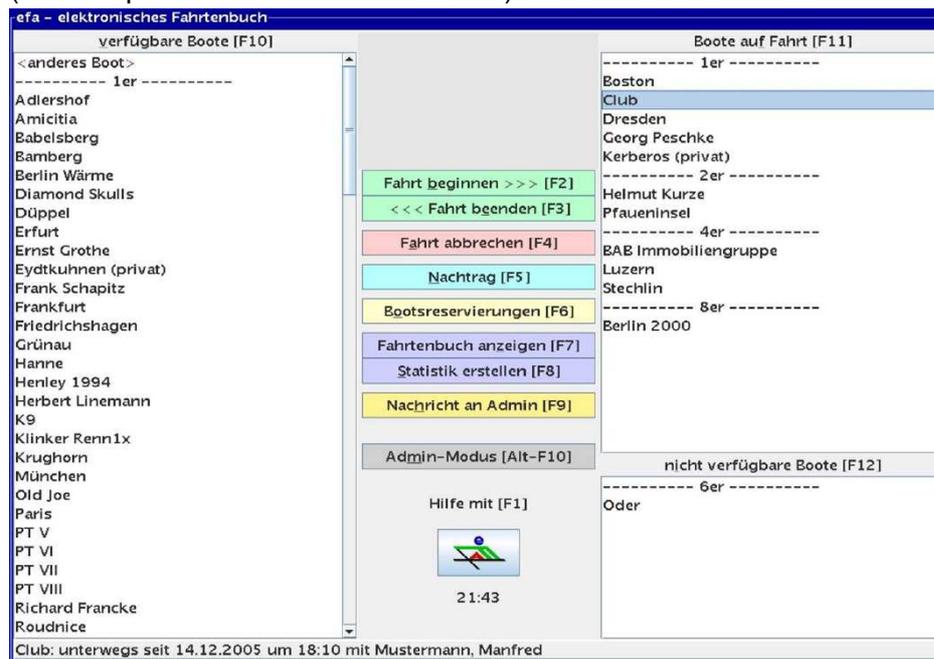


1	Hauptfenster von efa2 .....	1
2	Eine neue Fahrt beginnen .....	1
2.1	Fahrt beginnen (im Fahrtenbuch) .....	1
2.2	Boot auswählen, Namen der Ruderer, Ziel, Abfahrtszeit eintragen.....	1
3	Fahrt beenden.....	2
3.1	Ankunftszeit, Ziel, gefahrene Kilometer eingeben.....	2
3.2	Bootsschaden während der Fahrt.....	3
3.3	Fahrt beenden (im Fahrtenbuch).....	3
4	Sonderfälle .....	3
4.1	Boot ist in der Halle, aber im PC noch auf Fahrt.....	3
4.2	Mannschaftsmitglied ändern nach Fahrtbeginn .....	3
4.3	Fahrt wird nicht angetreten.....	3
4.4	Fahrt korrigieren, nachdem sie abgeschlossen wurde.....	3
4.5	URCD-Wanderfahrt.....	3
4.6	Einzelnes Mitglied unterwegs z.B. auf Wanderfahrt.....	3
4.7	Bei Neustart: Windows-Benutzer URCD.....	3
5	Bei Fragen oder technischen Problemen, neuen Booten etc. ....	3

## 1 Hauptfenster von efa2

(am Beispiel vom Berliner Ruder-Club)



**Links:** Boote, die z. Zt. **verfügbar** sind, d.h. gerudert werden können, sortiert nach Bootsgrößen, oben stehen die 1er, darunter die 2er, 3er, 4er, 5er, 8er und die Drachenboote.

**Rechts oben:** Boote, die z. Zt. **unterwegs** (d.h. auf dem Wasser) sind

**Rechts unten:** Boote, die z.Zt. **nicht verfügbar** sind z.B. in Reparatur oder defekt sind

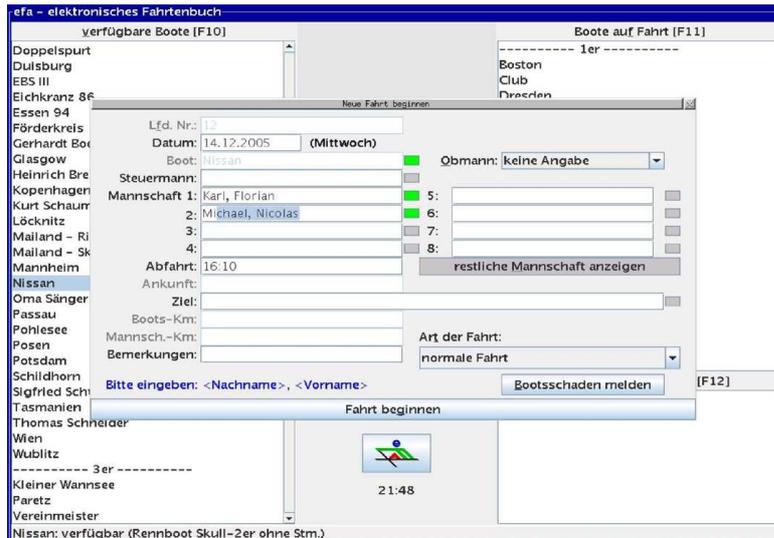
## 2 Eine neue Fahrt beginnen

### 2.1 Fahrt beginnen (im Fahrtenbuch)

In der Mitte des Hauptfensters auf *Fahrt beginnen* klicken oder die F2-Taste drücken.

### 2.2 Boot auswählen, Namen der Ruderer, Ziel, Abfahrtszeit eintragen

(am Beispiel vom Berliner Ruder-Club)



Im Fenster *Neue Fahrt beginnen*, die **Namen der Ruderer eintragen (Nachname, Vorname)**.  
**Bei Mitgliedern wird das Feld dahinter grün**, wenn richtig geschrieben wird. Bei gleichem Nachnamen kann mit den Cursortasten das nächste Mitglied mit gleichem Nachnamen angewählt werden.  
Die **Abfahrtszeit eingeben mit Doppelpunkt** zwischen Stunden und Minuten und das Ziel eintragen.  
Unten im Fenster **auf *Fahrt beginnen* klicken**.

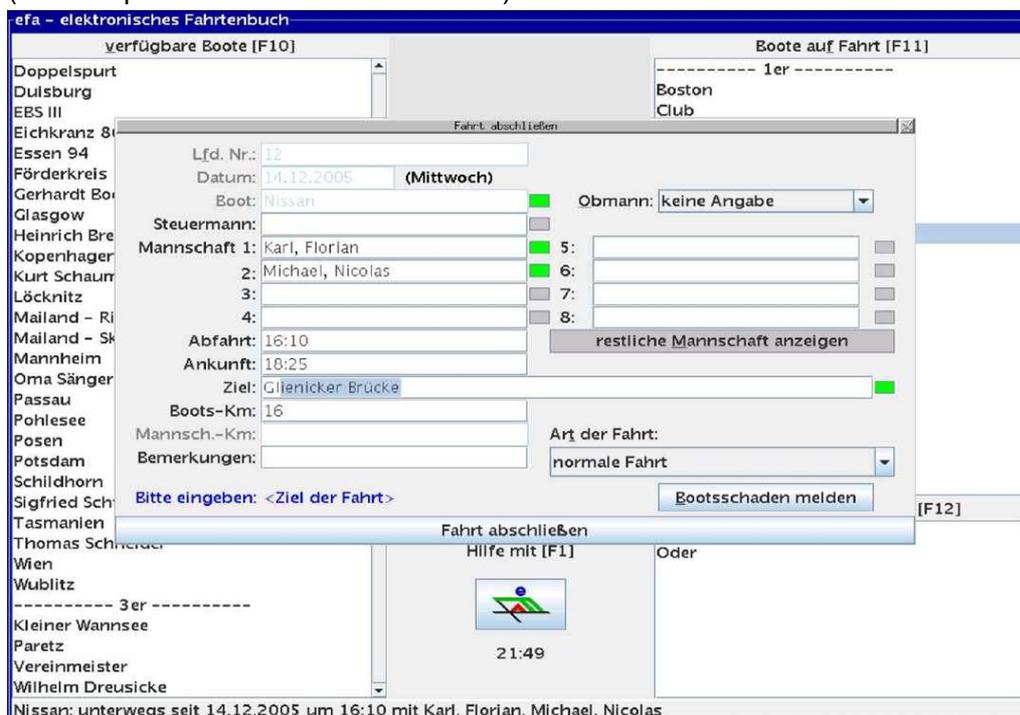
### 3 Fahrt beenden

**Rechts oben** in der Liste der Boote auf Fahrt das **gewünschte Boot auswählen**.  
In der Mitte des Hauptfensters **auf *Fahrt beenden* klicken** oder die F3-Taste drücken.  
Im Fenster *Fahrt abschließen* falls erforderlich die **Namen der Ruderer korrigieren**.

#### 3.1 Ankunftszeit, Ziel, gefahrene Kilometer eingeben

Die Ankunftszeit eingeben mit Doppelpunkt zwischen Stunden und Minuten  
Das **Ziel eventuell korrigieren**. Die **Kilometer** gibt efa2 **automatisch** für eine einfache Standardfahrt zum Ziel und wieder zurück zum Bootshaus vor, **jetzt können sie noch geändert werden**.

(am Beispiel vom Berliner Ruder-Club)



### 3.2 Bootsschaden während der Fahrt

Im Falle eines Bootsschadens während der Fahrt bitte auf **Bootsschaden melden** klicken und den Schaden in Kurzform beschreiben. Bitte in jedem Fall aber das **Papierformular Meldung Bootsschaden** ausfüllen (aus Kasten beim Fahrtenbuch-PC) und das **Schild Boot gesperrt** (aus Kasten beim Fahrtenbuch-PC) am Boot anbringen.

### 3.3 Fahrt beenden (im Fahrtenbuch)

Danach kann nichts mehr geändert werden: unten im Fenster auf *Fahrt abschließen* klicken.

## 4 Sonderfälle

### 4.1 Boot ist in der Halle, aber im PC noch auf Fahrt

**Das gewünschte Boot befindet sich nicht in der linken Liste.** Das Boot befindet sich stattdessen in der rechten oberen Liste, weil die letzte Mannschaft z.B. **vergessen** hat, **das Boot auszutragen**, oder es befindet sich in der rechten unteren Liste, weil es reserviert oder in Reparatur ist, obwohl die Reparatur bereits erledigt ist. In diesem Fall das Boot in einer der beiden rechten Listen auswählen und (wie sonst auch) auf **Fahrt beginnen** klicken (s.o.). Bitte nicht zuvor die vergessene Fahrt des Bootes abbrechen - diese Funktion ist nur dafür gedacht, wenn die Fahrt nie stattgefunden hat.

### 4.2 Mannschaftsmitglied ändern nach Fahrtbeginn

Nach Beginnen einer Fahrt in efa2 soll diese korrigiert werden, z.B. weil sich ein Mannschaftsmitglied oder das Boot sich geändert hat. In diesem Fall mit der Maus doppelt in der rechten oberen Liste auf den Bootsnamen doppelklicken und in dem sich öffnenden Dialog die Option *Eintrag ändern* wählen.

### 4.3 Fahrt wird nicht angetreten

Nach Eingeben einer Fahrt in efa2 entscheidet die Mannschaft, nicht zu rudern z.B. wegen eines Rufs in eine andere Mannschaft oder wegen des Wetters. In diesem Fall in der rechten oberen Liste das Boot anklicken und *Fahrt abbrechen* wählen.

### 4.4 Fahrt korrigieren, nachdem sie abgeschlossen wurde

Eine Fahrt, die bereits vollständig eingetragen wurde (d.h. in efa2 begonnen und beendet wurde), soll korrigiert werden. In diesem Fall bitte über die Funktion **Nachricht an Admin** eine Nachricht an den Administrator schicken mit der Bitte, die Fahrt zu korrigieren. Auf anderem Weg kann die Fahrt nicht mehr geändert werden. Das war beim alten DOS-PC auch schon so.

### 4.5 URCD-Wanderfahrt

**Fahrt vor Abfahrt normal eingeben, damit die Boote im Fenster Boote auf Fahrt erscheinen** und nach Rückkehr im Fenster *Fahrt abschließen* rechts unten bei *Art der Fahrt* **Wanderfahrt** auswählen.

### 4.6 Einzelnes Mitglied unterwegs z.B. auf Wanderfahrt

Ein URCD-Mitglied ist als Gast in einem anderen Verein gerudert (oder war im Trainingslager, auf Wanderfahrt etc.) und möchte seine Fahrt eintragen. Solche Fahrten bitte über die Funktion **Nachtrag** in efa2 eingeben.

### 4.7 Bei Neustart: Windows-Benutzer URCD

Wenn der PC neu gestartet wurde, bitte mit dem Windows-Benutzer URCD anmelden, Passwort ist kleingeschrieben: urcd

## 5 Bei Fragen oder technischen Problemen, neuen Booten etc.

Ansprechpartner sind **die beiden Maves** (Materialverwalter)

**Frank Scherber**, frank.scherber@ulmer-ruderclub.de, mobil 0172-3535 203

**Olaf Behrend**, olaf.behrend@ulmer-ruderclub.de, mobil 0176-2321 5831

oder, wenn keine sofortige Reaktion erforderlich ist, in efa2 die Funktion **Nachricht an Admin** nutzen.