



Bedienungsanleitung für CurlTime2015 Version 6.3.01

Mit Thinking Time (Denkzeit). Für Steinfarben **grün** / **gelb**.

Thinking Time: Uhr läuft nur während der 'Denkzeit'.

Wenn ein **Stein läuft, läuft die Uhr nicht**.

1. Zeitmessung

Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht innerhalb von 10 Sekunden nach Pausenende beginnt.

Im Zeitmessungs-Fenster:

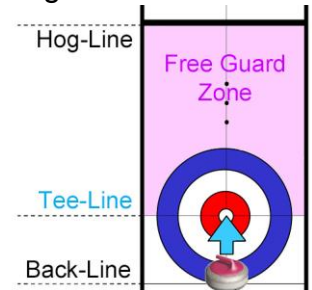


← Bild:

Anzeige auf Laptop

Uhr starten wenn:

- Alle Steine still stehen
- oder über Back-Line
- alle verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Gegenteil das Spielfeld freigegeben hat.



Taste **Q : Start Uhr oberes Team / **Q** Stop Uhr wenn Stein bei Tee-Line *.**

Z :

unteres Team

Z

* Hog-Line beim Rollstuhlcurling

Verletzung der Free Guard Zonen Rege oder der «No-Tick Rule»: (No-Tick Rule nicht MD,)
Beim Zurückstellen der Steine läuft keine Uhr.

Sobald ein Schiedsrichter (Umpire) ins Geschehen eingreift werden die Uhren gestoppt.

2. Pausen: End ist beendet (Steine gemessen bzw. alle Steine aus dem Haus entfernt):

Taste **F1 : Start 1 Min. Pause zwischen den Ends** (Mixed Doubles: evtl. + 30 Sekunden).

****F5** : Start 5 Min. Pause bei Halbzeit.**

Während der Pause die verbleibende **Spielzeit** beider Teams und den **Spielstand notieren**.

Nach Ablauf der Pause: Taste **Q** oder **Z** **drücken wenn:**

- Team beginnt **vor Ablauf der Pause** (Uhr startet **nicht**).
- **Normalfall:** Team beginnt **während** dem der 10 Sekunden Timer läuft (Uhr startet **nicht**).
- Team beginnt **nach Ablauf** des 10 Sekunden Timers (Uhr **startet**). Uhr aber stoppen wenn der Stein die nähere **Tee-Line** erreicht hat.

3. Team Time-Out (Uhr muss für das Team laufen): Mit den **Händen ein T formen**.

Taste **T : Time-Out**, dann **Spielseite wählen** durch Klicken auf:

- **Away End** oder Taste **A**
- **Home End** oder Taste **H**



- Wurde das **Time-Out** für die **falsche Spielseite** gestartet: durch **Klicken auf das andere End** (oder Taste **A** bzw. **H**) auf die andere Spielseite wechseln.
- Wurde das **Time-Out** für das **falsche Team** gestartet: zum anderen Team wechseln durch **Klicken auf **switch team**** ←.
- **Irrtümlich** gestartetes **Time-Out** durch Klicken auf **cancel timeout** ← abbrechen.

Im Zeitnehmerprotokoll ein T beim entsprechenden Team und End eintragen.

Zuerst läuft die Travel Time, danach das Time-Out. Die Spielzeituhr läuft dabei nicht.

Falls das **Spiel vor Ablauf** des Time-Outs wieder **beginnt**: Klicken auf **end timeout** ←.

Nach dem Time-Out muss die **Uhr** für das **spielende Team** wieder **gestartet** werden sofern kein Stein gespielt wird: **Taste **Q** (oberes Team) oder **Z** (unteres Team).**

4. Technisches Time-Out (mit den Armen ein X formen): **Uhr stoppen mit **X**-Taste.**