



Mode d'emploi pour CurlTime 2015 version 6.3.01

Avec Thinking Time (temps de réflexion). Pour pierres **rouges** / **jaunes**.

Thinking Time: Le chrono court que pendant le temps de réflexion.

Quand une **Pierre se déplace, le chrono ne court pas.**

1. Chronométrage

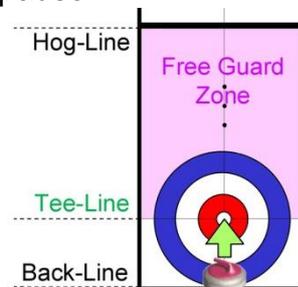
Pour la 1^{re} pierre d'un end aucun chrono n'est déclenché. Démarrer le chrono que si le 1^{er} joueur ne lance pas la pierre dans les 10 seconds après la fin de la pause.

Dans la fenêtre de chronométrage



← Image:

Affichage sur
laptop



Démarrer le chrono si:

- toutes les pierres sont à l'arrêt
- ou derrière la Back-Line,
- toutes les pierres déplacées (violation des règles) sont replacées
- et l'aire du jeu a été libérée pour l'autre équipe.

Touche **Q** : start temps **équipe du haut** / **Q** stop quand pierre atteint la **Tee-Line** *.

Z : **équipe du bas** / **Z** * Hog-Line pour curling en fauteuil roulant

Violation de la règle «Free Guard Zone» / «No-Tick Rule»: (No-Tick Rule: ne pas
Lors du rangement des pierres le chrono est arrêté. Mixed Doubles,)

Les chronomètres de jeu sont arrêtés à chaque fois qu'un arbitre (umpire) intervient.

2. Pauses: L'end est terminé (les pierres sont mesurées resp. enlevées de la maison):

Touche **F1** : start pause de 1 min entre ends (Mixed Doubles: 90 secondes).

F5 : start pause de 5 min à mi-temps.

Pendant la pause noter le temps de jeu restant et le score des deux équipes.

Après la pause, un timer de 10 second démarre. Appuyer sur touche **Q** ou **Z** si:

- L'équipe commence **avant la fin de la pause** (le chrono **ne court pas**).
- L'équipe commence **pendant** que le 10 secondes timer court (le chrono **ne court pas**).
- L'équipe commence **après** que le 10 secondes timer s'écoule (le chrono **court**). Mais arrêter le chrono quand la pierre atteint la première **Tee-Line**.

3. Team Time-Out (chrono pour l'équipe doit courir): En formant un T avec les mains.

Touche **T TO**: Time-Out, et sélectionner le côté du jeu en cliquant sur:

- **Away End** ou touche **A**
- **Home End** ou touche **H**



- Si le **time-out** a été démarré pour le **faute côté du jeu**: Cliquer sur l'autre end pour changer le côté du jeu (ou appuyer sur la touche **A** respectivement **H**).
- Si le **time-out** a été sélectionnée pour la **fausse équipe**: Changer sur l'autre équipe en cliquant sur **switch team** ←.
- Si le **time-out** a été sélectionnée d'une **manière erronée**: Cliquer sur **cancel timeout** ←.

Dans le protocole de chronométrage noter un T pour l'équipe et l'end correspondant.

En premier le temps de déplacement court, après le time-out. Le chrono du jeu ne court pas.

Si le jeu **redémarre avant la fin du time-out**: Cliquer sur **end timeout** ←.

Après le time-out le chrono doit être redémarré pour l'équipe jouant si aucune pierre n'est jouée: Touche **Q (équipe du haut)** ou **Z (équipe du bas)**.

4. Time-Out technique (en formant un X avec les bras): **Stop chrono avec touche X**.



Mode d'emploi pour CurlTime 2015 version 6.3.01

Avec Thinking Time (temps de réflexion). Pour pierres **jaunes** / **rouges**.

Thinking Time: Le chrono court que pendant le temps de réflexion.

Quand une **pièce se déplace, le chrono ne court pas**.

1. Chronométrage

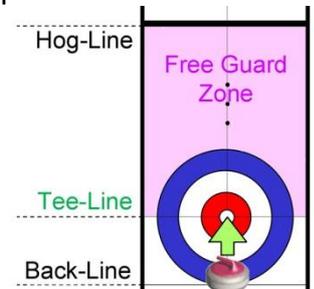
Pour la 1^{re} pièce d'un end aucun chrono n'est déclenché. Démarrer le chrono que si le 1^{er} joueur ne lance pas la pierre dans les 10 seconds après la fin de la pause.

Dans la fenêtre de chronométrage



← Image:

Affichage sur
laptop



Démarrer le chrono si:

- toutes les pierres sont à l'arrêt
- ou derrière la Back-Line,
- toutes les pierres déplacées (violation des règles) sont replacées
- et l'aire du jeu a été libérée pour l'autre équipe.

Touche **Q** : start temps **équipe du haut** / **Q** stop quand pierre atteint la **Tee-Line** *.

Z : **équipe du bas** / **Z** * Hog-Line pour curling en fauteuil roulant

Violation de la règle «Free Guard Zone» / «No-Tick Rule»: (No-Tick Rule: ne pas
Lors du rangement des pierres le chrono est arrêté. Mixed Doubles,)

Les chronomètres de jeu sont arrêtés à chaque fois qu'un arbitre (umpire) intervient.

2. Pauses: L'end est terminé (les pierres sont mesurées resp. enlevées de la maison):

Touche **F1** : start pause de 1 min entre ends (Mixed Doubles: 90 secondes).

F5 : start pause de 5 min à mi-temps.

Pendant la pause noter le temps de jeu restant et le score des deux équipes.

Après la pause, un timer de 10 second démarre. Appuyer sur touche **Q** ou **Z** si:

- L'équipe commence **avant la fin de la pause** (le chrono **ne court pas**).
- L'équipe commence **pendant** que le 10 secondes timer court (le chrono **ne court pas**).
- L'équipe commence **après** que le 10 secondes timer s'écoule (le chrono **court**). Mais arrêter le chrono quand la pierre atteint la première **Tee-Line**.

3. Team Time-Out (chrono pour l'équipe doit courir): En formant un T avec les mains.

Touche **T TO**: Time-Out, et sélectionner le côté du jeu en cliquant sur:

- **Away End** ou touche **A**
- **Home End** ou touche **H**



- Si le **time-out** a été démarré pour le **faute côté du jeu**: Cliquer sur l'autre end pour changer le côté du jeu (ou appuyer sur la touche **A** respectivement **H**).
- Si le **time-out** a été sélectionnée pour la **fausse équipe**: Changer sur l'autre équipe en cliquant sur **switch team** ←.
- Si le **time-out** a été sélectionnée d'une **manière erronée**: Cliquer sur **cancel timeout** ←.

Dans le protocole de chronométrage noter un T pour l'équipe et l'end correspondant.

En premier le temps de déplacement court, après le time-out. Le chrono du jeu ne court pas.

Si le jeu **redémarre avant la fin du time-out**: Cliquer sur **end timeout** ←.

Après le time-out le chrono doit être redémarré pour l'équipe jouant si aucune pierre n'est jouée: Touche **Q (équipe du haut)** ou **Z (équipe du bas)**.

4. Time-Out technique (en formant un X avec les bras): Stop chrono avec touche **X**.