



Bedienungsanleitung für CurlTime 2015 Version 6.3.01

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

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

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

1. Zeitmessung

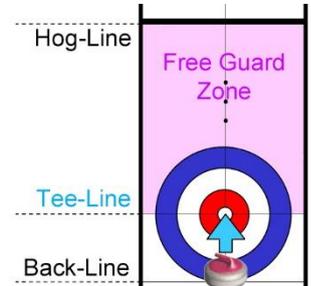
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

Im Zeitmessungs-Fenster



← Bild:

Anzeige auf Laptop



Uhr starten wenn:

- Alle Steine still stehen
- oder über die Back-Line,
- alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Spielfeld für das andere Team freigegeben worden ist.

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, Ⓜ)**

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: 90 Sekunden).

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

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

Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer.** 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 **TO**: 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** auf die andere Spielseite wechseln (oder Taste **A** beziehungsweise **H** drücken).
- 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.**



Bedienungsanleitung für CurlTime 2015 Version 6.3.01

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

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

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

1. Zeitmessung

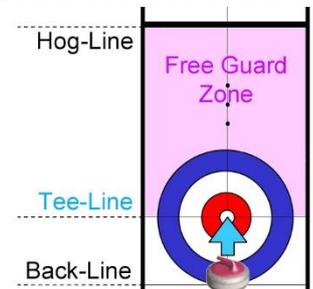
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

Im Zeitmessungs-Fenster



← Bild:

Anzeige auf Laptop



Uhr starten wenn:

- Alle Steine still stehen
- oder über die Back-Line,
- alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Spielfeld für das andere Team freigegeben worden ist.

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: 90 Sekunden).

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

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

Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer**. 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 **TO** : 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** auf die andere Spielseite wechseln (oder Taste **A** beziehungsweise **H** drücken).
- 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.**