



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

Wenn ein **Stein in Bewegung ist, läuft keine Uhr.**

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

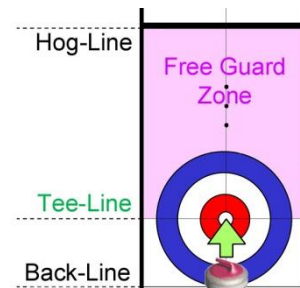
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

Im Zeitmessungs-Fenster



← Bild:

Anzeige auf
Laptop



Uhr starten wenn:

- alle Steine stillstehen
- oder die Back-Line überquert haben,
- alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Spielfeld für das andere Team freigegeben worden ist (Hausverantwortlicher hinter Tee-Line, Spieler auf Seite des Rinks).

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

Z :

unteres Team

Z

* Hog-Line beim Rollstuhl-Curling ♿

Verletzung der Free Guard Zonen Regel / «No-Tick Rule»:  **(No-Tick Rule: nicht Mixed Doubles, ♂)**

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.

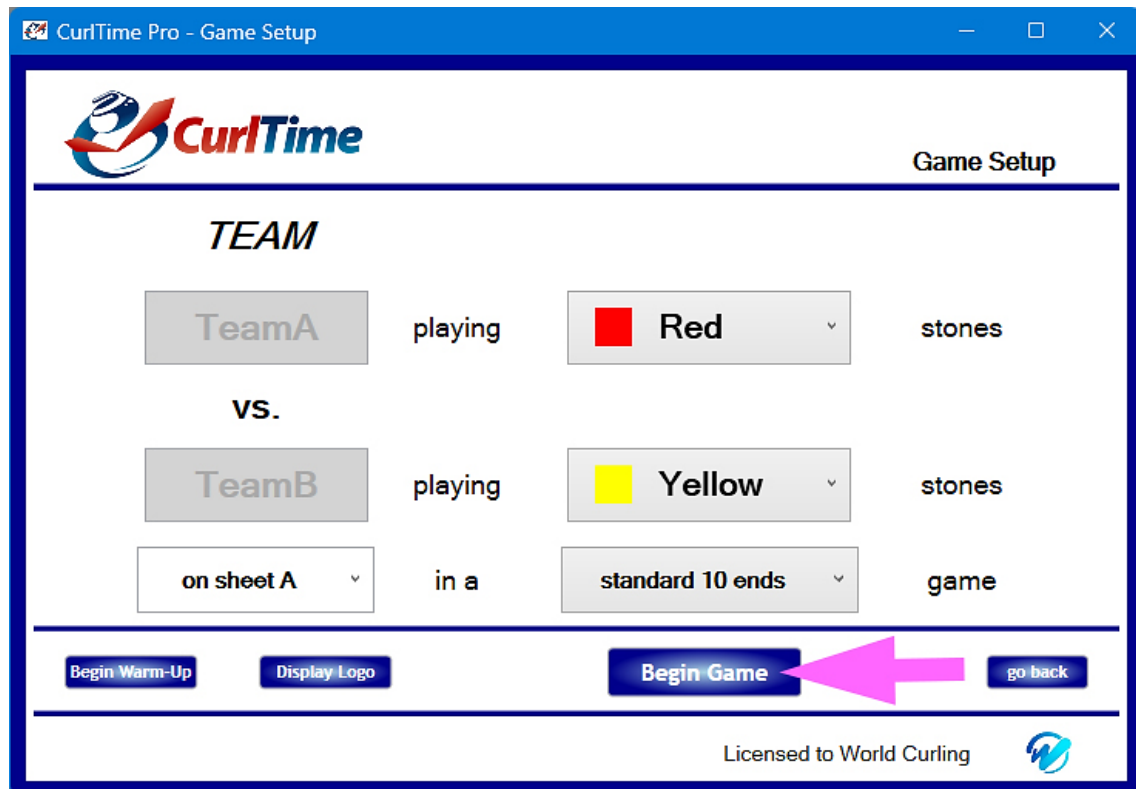
Falls das **Spiel vor Ablauf** des Time-Outs wieder **beginnt**: Klicken auf **end timeout** ← .

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.**

5. Zeitmessung für Spiel: Details (Start, Stop)

Im Fenster 'Game Setup' auf **Begin Game** klicken.




Dann erscheint das Zeitmessungs-Fenster.

Links sind die Befehle angeordnet. Mit **Mausklicks** können diese Befehle ausgeführt werden; oder mit **Tastatursteuerung**.



a) 1 Minute vor Spielbeginn

Eine Minute vor Spielbeginn wird eine 1 Min. Pause gestartet (Mixed Doubles 1:30 Min.): Taste **F1** drücken oder Klick auf **Between End**  um den 1 Minuten Timer zu starten (bzw. 1:30 bei Mixed Doubles).

Nach Ablauf von einer Minute (bzw. 1:30) erscheint das 10 Sekunden Fenster innerhalb dessen der 1. Stein gespielt werden sollte.

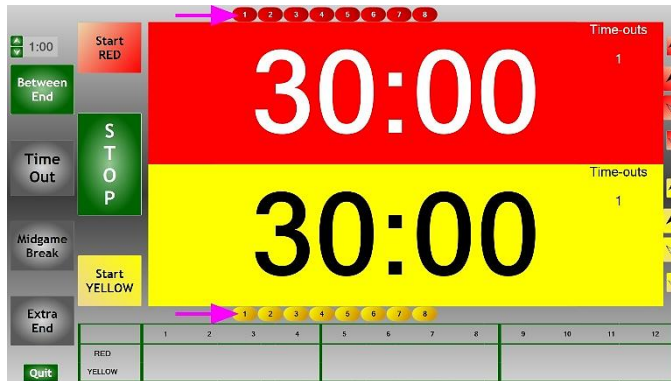
b) Spielbeginn / Beginn jedes Ends

Mixed Doubles: Bei einem Nullerend wechselt die Wahl über die Platzierung der Steine.
Aber: Hat wegen gleicher Messung kein Team einen Stein geschrieben bleibt die Platzierung der Steine im folgenden End gleich; siehe Spielreglement R17 (g) (iii).

Beim Beginn jedes Ends läuft beim 1. Stein keine Uhr (ausser wenn der/die Spieler*in den 1. Stein nicht innerhalb der 10 Sekunden nach Pausenende spielt).

Wenn der 1. Stein gespielt wird: Taste **Q** oder **Z** drücken bzw. Klick auf das entsprechende Feld **RED stone played** oder **YELLOW stone played**.

Der 1. Stein wird als gespielt markiert (Farbe des Steins wechselt von 'Farbe' auf 'grün').



Wenn der 1. Stein unmittelbar nach Ende der 10 Sekunden nach der Pause gespielt wird: Keine Taste drücken bzw. kein Mausklick.

Im Zeitmessungsfenster **Doppelklick** auf den 1. Stein der entsprechenden Farbe → **oberhalb** (rot) oder → **unterhalb** (gelb) der Zeitanzeige damit er auf grün wechselt.

Start Uhr für das andere Team wenn der **1. Stein stillsteht oder über die Back-Line** ist (MD: Alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert) **und das spielende Team das Spielfeld für das andere Team freigegeben hat.**

Bei den folgenden Steinen:

Wenn alle Steine stillstehen oder über die Back-Line sind, alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert sind und das spielende Team das Spielfeld für das andere Team freigegeben hat:

Mit Taste **Q** **Start Uhr** für **oberes** Team (hier rote Steine) oder Klick auf **Start RED**.

Mit Taste **Z** **Start Uhr** für **unteres** Team (gelbe Steine) oder Klick auf **Start YELLOW**.

Wenn der Spielstein die nähere Tee-Line auf der Steinabgabe-Seite erreicht hat (Delivery-End); Hog-Line beim Rollstuhlcurling ♿:

Mit Taste **Q** **Stop Uhr** für **oberes** Team (hier rote Steine) oder Klick auf **Stop RED**.

Mit Taste **Z** **Stop Uhr** für **unteres** Team (gelbe Steine) oder Klick auf **Stop YELLOW**.

Der **aktuell gespielte Stein** wechselt von **rot** bzw. **gelb** auf **grün** und bleibt grün bis der nächste Stein gespielt wird. Die vorher gespielten Steine haben die Farbe **grau**.



Verletzung der Free Guard Zonen Regel:

Wird während den **ersten 5 Steinen** eines Ends ein gegnerischer Stein von der Free Guard Zone aus dem Spielfeld befördert, so wird die **Uhr** erst wieder **gestartet** wenn die **Steine zurück gestellt** worden sind.

«No-Tick Rule»:

Wird während den **ersten 5 Steinen** eines Ends die 'No-Tick Rule' →  verletzt, so läuft während dem Zurücksetzen der Steine auch keine Uhr.

Die 'No-Tick Rule' gilt **nicht** beim **Mixed Doubles** und beim **Rollstuhl-Curling**.

Mixed Doubles:

Bevor der 4. Stein gespielt worden ist dürfen **keine Steine aus dem Spielfeld** befördert werden (auch nicht indirekt oder wenn sie im Haus sind). Während dem allfälligen **Zurückstellen der Steine** läuft **keine Uhr**.

6. Pausen: Details (Between End, Midgame Break)

Beim **letzten Stein eines Ends** wird die **Pause gestartet** sobald **alle Steine im Haus aus dem Haus entfernt** bzw. die **Steine gemessen** worden sind.

➤ Nach jedem End für 'Between End':

Taste **F1** drücken um die **1 Minuten Pause** zu starten (oder Klick auf Between End);
bei Mixed Doubles: wenn die Spieler die Steine selbst platzieren 90 Sekunden.

Nach Ablauf der Pause erscheint ein 10 Sekunden Timer.

Innerhalb diesen 10 Sekunden muss der 1. Stein gespielt werden, sonst muss die Uhr für das spielende Team gestartet werden.

Vorgehen beim Ende der Pause; es gibt 3 Situationen:

a) Team beginnt vor Ablauf der Pause wieder mit dem Spiel:

Dies ist gemäss SCA Wettkampffreglement 'C6 Spielzeit (j)' nicht mehr gestattet.

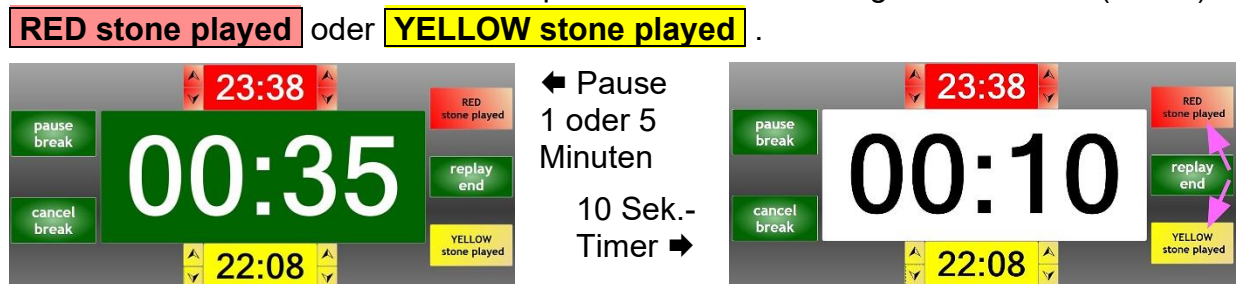
Je nachdem welches Team den 1. Stein spielt Taste **Q** bzw. **Z** drücken um die Pause abzubrechen.

Die Uhr wird nicht gestartet und der 1. Stein wird automatisch als gespielt markiert.

b) Normalfall: Team beginnt während den 10 Sekunden nach der Pause


Je nachdem welches Team den 1. Stein spielt Taste **Q** bzw. **Z** drücken um den 10 Sekunden Timer zu stoppen und dass der 1. Stein als gespielt markiert wird (Farbe des Steins wechselt von **rot** bzw. **gelb** auf **grün**). Die Uhr wird nicht gestartet.

Mit Maus: Es kann auch auf das entsprechende Feld rechts geklickt werden (): **RED stone played** oder **YELLOW stone played**.



c) Team beginnt nicht innerhalb der 10 Sekunden nach Ablauf der Pause:

Je nachdem welches Team den Stein spielen sollte: Taste **Q** oder **Z** drücken um die Uhr zu starten. Der 1. Stein wird automatisch als gespielt markiert.

Wenn der Stein die nähere **Tee-Line erreicht** hat muss die **Zeit wieder gestoppt** werden (Hog-Line beim Rollstuhl-Curling ).

➤ Bei Halbzeit für 'Midgame Break':

bei total 8 Ends nach 4. End, bei total 10 Ends nach 5. End:

Taste **F5** drücken um die **5 Minuten Pause** zu starten (oder Klick auf Midgame Break).

Ende der Pause ➔ Wie oben bei der 1 Minuten Pause beschrieben.

➤ Während den Pausen die verbleibende Spielzeit beider Teams und den Spielstand auf dem Zeitnehmerprotokoll notieren.

➤ Wurde die Pause irrtümlich gestartet: Klicken auf **cancel break**.

➤ Wurde vergessen die Zeit aufzuschreiben, so kann das nachträglich gemacht werden da die verbleibenden Spielzeiten unten auf dem Laptop Monitor angezeigt werden:

END		1	2	3
	RED	34:48	←	←
	YELLOW	33:52	←	←
	Quit			

7. Team Time-Out: Details , Uhr muss für das Team laufen:

Zeigt ein Team an, dass es ein Time-Out nehmen möchte (mit den Händen ein **T** formen), so wird das Time-Out eingeleitet durch Drücken der

Taste T **TO** drücken;

dann auswählen ob das Time-Out beim **Away End** (Taste **[A]**) oder **Home End** (Taste **[H]**) stattfindet (oder auf entsprechendes Feld links von '01:00' klicken).

Das **Home End** ist diejenige Seite, wo die **Curlingsteine aufbewahrt** werden; das Away End entsprechend die Gegenseite.

- Nun beginnt die **Travel Time** (Wegzeit für den Coach) **zu laufen**. Im Zeitnehmerprotokoll in der **Spalte TO** ein T beim Team und End eintragen.



Befehle:

- Wurde das **Time-Out für die falsche Spielseite** gestartet (z.B. Home End statt Away End), so kann durch Klicken auf das 'richtige' End auf die andere Spielseite gewechselt werden (oder Taste A bzw. H drücken).
- Wurde das **Time-Out für das falsche Team** gestartet kann durch Klicken auf **switch team** ← zum anderen Team gewechselt werden.
- Wurde das **Time-Out irrtümlich** gestartet kann durch Klicken auf **cancel timeout** ← das Time-Out abgebrochen werden. Die Anzahl der Time-Outs wird automatisch zurück korrigiert.
- Falls das **Spiel vor Ablauf des Time-Outs wieder beginnt**: Klick auf **end timeout** ←.
- Klicken auf **pause travel time** : Stoppt die Travel Time; z.B. wenn der Coach noch nicht beim Team ist wegen Hindernissen auf seinem Weg. Mit **restart travel time** kann die Travel Time fortgesetzt werden.
- Normalerweise wird die Travel Time auslaufen gelassen. Klicken auf **end travel time** beendet die Travel Time; z.B. wenn das Time-Out zu spät gestartet wurde und der Coach schon längere Zeit beim Team ist.
- Wenn die **Travel Time abgelaufen** ist, **beginnt die Time-Out Zeit zu laufen** (1 Minute).
- Ist die **Time-Out Zeit abgelaufen**, erscheint wieder das Zeitmessungs-Fenster. Die Uhr muss für das entsprechende Team wieder gestartet werden (sofern nicht schon wieder ein Stein läuft):

Taste Q : **Start Uhr für oberes Team** (hier rote Steine) oder

Z : **Start Uhr für unteres Team** (hier gelbe Steine)

Nach Ablauf des Time-Outs läuft die Uhr nicht automatisch weiter damit die Uhr nicht läuft, falls das Team **vor** Ablauf des Time-Outs einen Stein spielt.

Wurde ein **Time-Out** irrtümlich gestartet und durch **end timeout** statt **cancel timeout** abgebrochen, so kann durch Klicken auf die Time-Out Zahl rechts im Zeitmessungs-Fenster die Anzahl Time-Outs bei der entsprechenden Steinfarbe wieder erhöht werden (z.B. von 0 auf 1):



Unten auf dem Laptop Bildschirm wird das **Time-Out** beim entsprechenden **End** angezeigt. Hier z.B. t7 → Time-Out für rot im 3. End, Stein Nr. 7 :

Extra End		1	2	3	4
RED	34:11	32:20	t7		
YELLOW	33:51	31:26			

8. Technisches Time-Out: Details

Ein Team kann ein technisches Time-Out verlangen (mit den Armen ein **X** formen), wenn es eine Regelentscheidung durch einen Schiedsrichter (Umpire) möchte; oder im Falle einer Verletzung eines Spielers / einer Spielerin.

Die **Uhren** werden während eines technischen Time-Outs **angehalten**. Am einfachsten geschieht dies durch **Drücken der X-Taste** am Laptop.

Es läuft ebenfalls **keine Uhr**, wenn ein **Schiedsrichter** (Umpire) ins **Spielgeschehen eingreift**; beispielsweise um Steine zu messen:

- Stein innerhalb/ausserhalb Free Guard Zone (Hog-Line, Tee-Line neben dem Haus, Randbeisser oder nicht).
- Stein noch im Spiel oder nicht (Hog-Line, Side-Line, Back-Line).
- «No-Tick Rule»: Stein berührt die Center Line oder nicht.
- Steine im Haus am Schluss eines Ends messen.

Anmerkung: Eine **laufende Uhr** kann immer mit der **X-Taste gestoppt** werden.

9. Mixed Doubles Curling: Power Play

Jedes Team kann einmal pro Spiel (ausgenommen Zusatzend), wenn es die Wahl der Steinposition hat, die «Power Play» Option für die Steinposition wählen (die 2 gesetzten Steine liegen nicht auf der Center-Line). Der Stein im Haus gehört dem Team mit dem letzten Stein im End. Im Zeitnehmerprotokoll ein X in der **Spalte PP** beim entsprechenden Team und End eintragen.

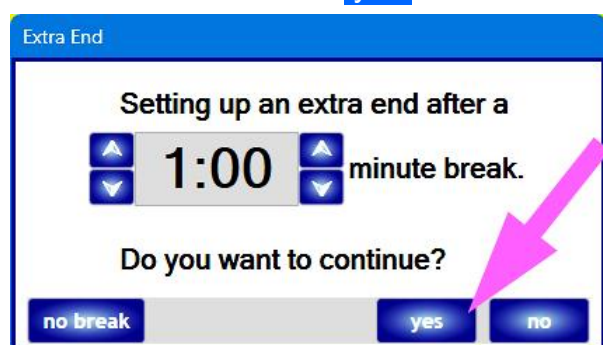
10. Zusatzend

Im Zeitmessungs-Fenster links unten kann ein allfälliges Zusatzend eingestellt werden:

Klicken auf **Extra End** :



Im Zwischenfenster auf **yes** klicken:



Nach der 1 Minuten (1:30 bei MD) Pause kann nun das Zusatzend gestartet werden.

11. Zeitkorrekturen während dem Spiel

Zeitkorrekturen können am besten während den 'Between Ends' oder 'Midgame Break' - Pausen gemacht werden. Hier kann die Zeit des entsprechenden Teams links (Minuten) oder **rechts (Sekunden)** korrigiert werden.

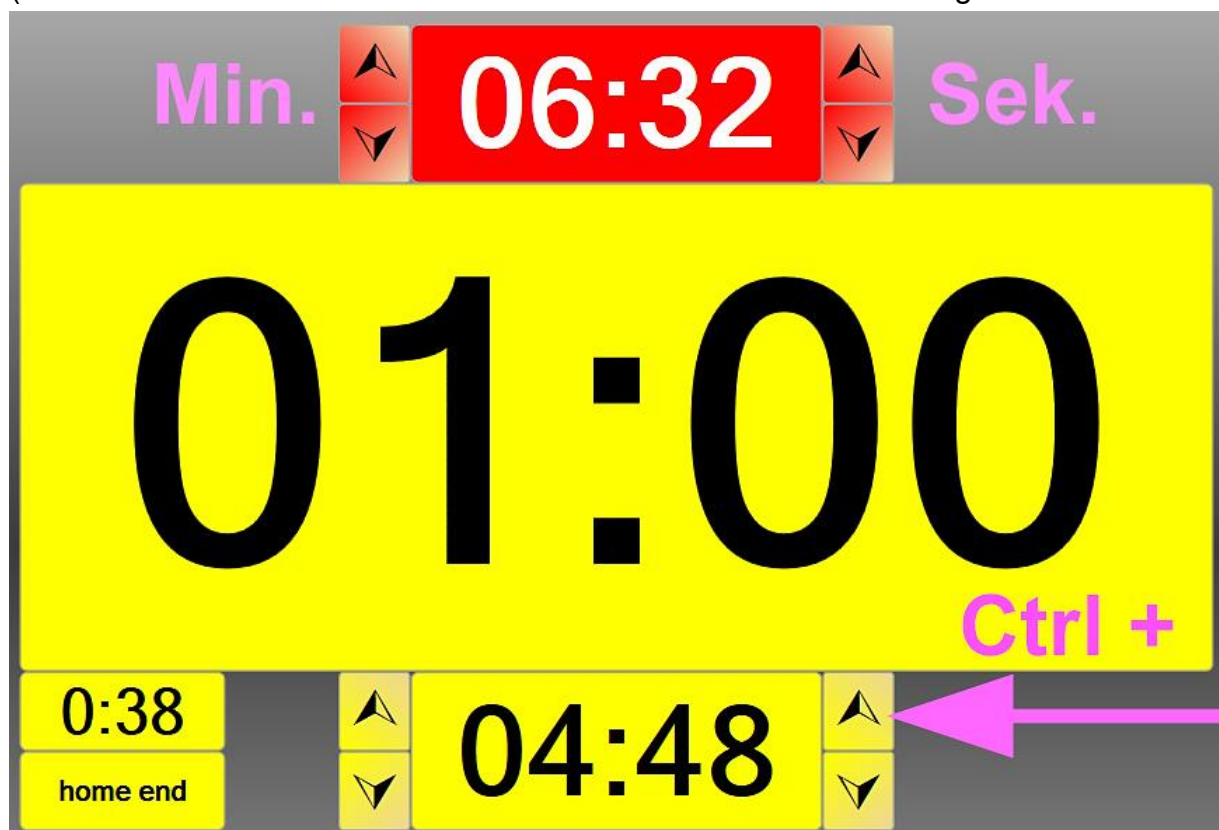
Taste **Ctrl** + mit Maus auf Pfeil klicken: ▲ oder ▼ .

Werden rechts die Sekunden über 59 erhöht, so werden die Minuten automatisch um 1 erhöht.



Zeitkorrekturen können auch während einem Time-Out gemacht werden:

Taste **Ctrl** + mit Maus auf Pfeil klicken: ▲ oder ▼ , links Minuten, rechts Sekunden (ausser beim letzten End und Zusatzend erscheinen Pfeile nur bei gedrückter Ctrl-Taste).




12. Zeitkorrekturen im letzten End oder in einem Zusatzend

Im letzten End sowie in einem Zusatzend werden Zeitkorrekturen im Zeitmessungs-Fenster gemacht (**Uhr muss gestoppt sein**).

Auf dem Bildschirm ganz rechts Taste **Ctrl** + mit Maus auf Pfeil klicken: ▲ oder ▼.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
RED	34:57	31:50	28:43	24:36	21:26	18:16	14:47	11:28	08:23			
YELLOW	34:33	31:19	27:30	24:18	20:27	16:58	13:06	09:41	07:32			




13. Pause (Between End) / Halbzeitpause (Midgame Break) / Zusatzend wenn die Anzahl Ends nicht korrekt angezeigt wird

Wenn in den Ends vor der Halbzeitpause irrtümlich eine Pause gestartet und nicht mit **cancel break** abgebrochen wurde, so stimmt die Anzahl gespielter Ends unten im Zeitmessungsfenster nicht mehr  und nach dem 3. bzw. 4. End (vor dem letzten End vor der Halbzeitpause) könnte nur die Halbzeitpause von 5 Minuten gestartet werden. Wenn die Ends nicht korrekt geschrieben wurden, so ist auch bei Halbzeit das Feld 'Midgame Break' grau statt grün und es könnte nur die 1 Minuten Pause gestartet werden.

Auch wenn am Schluss des Spiels die Anzahl Ends nicht korrekt ist und ein Zusatzend gespielt werden muss, so ist das Feld 'Extra End' grau statt grün und das Problem kann wie nachstehend beschrieben behoben werden.




Vorgehen:

Durch Drücken der Control-Taste **Ctrl** auf der Tastatur erscheinen die Felder 'Between End', 'Midgame Break' und 'Extra End' in **grüner Farbe** und mit **Mausklick auf das entsprechende Feld** (Ctrl-Taste gedrückt halten) kann jederzeit eine 1 Minuten Pause, bzw. 1:30 bei MD (Between End ; F1 geht nicht), 5 Minuten Pause (Midgame Break ; F5 geht nicht) oder ein Zusatzend (Extra End ) gestartet werden.

Die nach dem entsprechenden End angezeigten Zeiten stimmen dann zwar nicht mehr überall, aber Pausen (1 Minute Between End und 5 Minuten Midgame Break) sowie ein Zusatzend können korrekt gestartet werden; die Restzeit der 'Thinking Time' stimmt auch.

14. End wiederholen


Muss ein End wiederholt werden, so kann während der 1 Minuten (resp. 5 Minuten) Pause auf **replay end**  geklickt werden. Die Zeiten werden dann automatisch angepasst. Mit **pause break** kann die Pausenzeit angehalten werden.



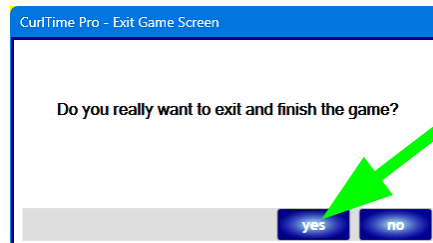
Ein End muss/kann wiederholt werden wenn:

1. Keine Einigung bei einem zerbrochenen Stein (SCA Spielreglement R2 c).
2. Ein Team spielt 2 Steine nacheinander: wenn ein weiterer Stein gespielt worden ist (R5 l ii).
3. Falsches Team spielt den 1. Stein eines Ends; wenn noch **kein** weiterer Stein gespielt ist (R5 m i).
4. Keine Einigung beim Zurückversetzen von durch äusserem Einfluss berührten Steinen (R9 b iii, R10 d).
5. Evtl. zählende Steine werden durch einen äusseren Einfluss verschoben (R12 g i, ii).
6. Spielunterbruch: Eispflege mit Entfernung der Steine (R13).
7. Mixed Doubles: falsche Stein-Positionierung wird nach dem 1. Stein (und vor dem 2.) bemerkt (R17 h i).

15. Spiel beenden

Im Zeitmessungs-Fenster unten links auf **Quit** klicken (siehe Bild vorherige Seite Kapitel 13 ).

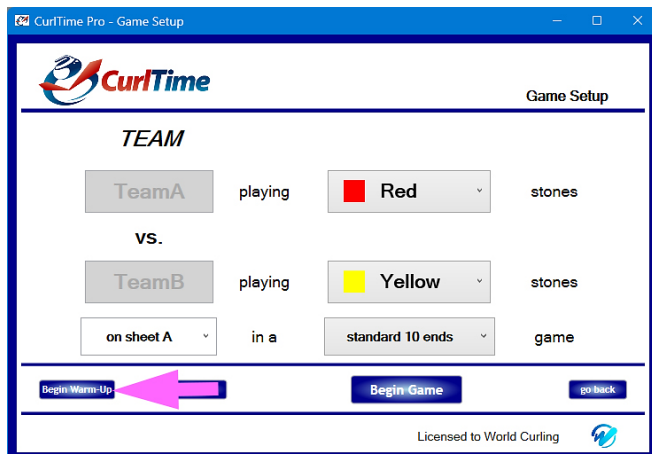
Dann im Zwischenfenster auf **yes** klicken:



16. Einspielen (Warm-Up) und LSD

Nachdem im Startfenster auf **Enter Competition** geklickt worden ist

im Fenster 'Game Setup' auf **Begin Warm-Up** klicken:



Mit Klick auf die entsprechenden Felder das Warm-Up steuern:



Start Clock :

① **Warm-Up** (Einspielen) bzw. **LSD Zeit starten**.

Last Stone Reset :

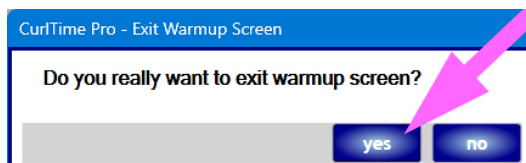
② Nach dem Einspielen: stellt Zeit für LSD Spiel ein (1 Minute). Mit **Start Clock** beginnt die Zeit für den LSD zu laufen. Für den 2. LSD nochmals auf **Last Stone Reset** klicken.

Warm Up Reset :

③ **Warm-Up Zeit** zurückstellen (für die 2. Einspielzeit).

Quit :

Warm-Up beenden. Im Zwischenfenster auf **yes** klicken:



17. Installation / Einrichten von CurlTime

Programm Download unter www.curltime.com . Meistens muss man sich registrieren. CurlTimePro läuft nur unter Windows 10 oder 11 (unter Windows 7 oder älter lässt sich CurlTimePro nicht mehr installieren).

Zip-Datei: **Rechts**click auf die Datei und dann «Alle extrahieren...» anklicken mit der **linken** Maustaste. Weiter dann «Extrahieren» anklicken (**linke** Maustaste).

Installation starten: Doppelklick auf Datei «CurlTimePro_V1.1.04.exe».

Bei einer ersten Installation erscheint folgende Warnmeldung:



Es muss auf «Weitere Informationen» ◀ geklickt werden.

Dann weiter auf ▶ «Trotzdem ausführen»:

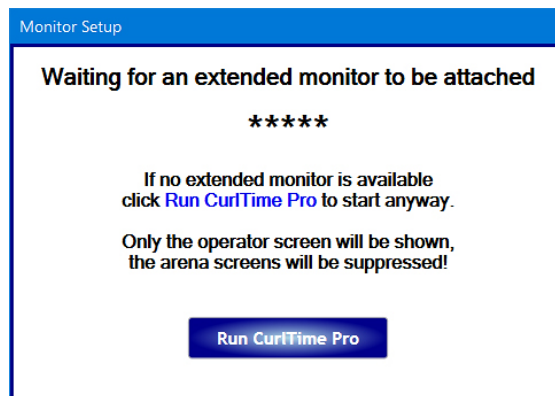


Sollte es weitere Warn- oder Fehlermeldungen geben so empfiehlt es sich vor der CurlTime Installation den Virenschutz für kurze Zeit zu deaktivieren.

CurlTimePro starten, dann Monitor Setup:

Ein zweiter Monitor wird erkannt.

Wenn das Programm zu Testzwecken auf einem Laptop/PC **ohne** einen **zweiten Monitor** gestartet wird auf **Run CurlTime Pro** klicken.



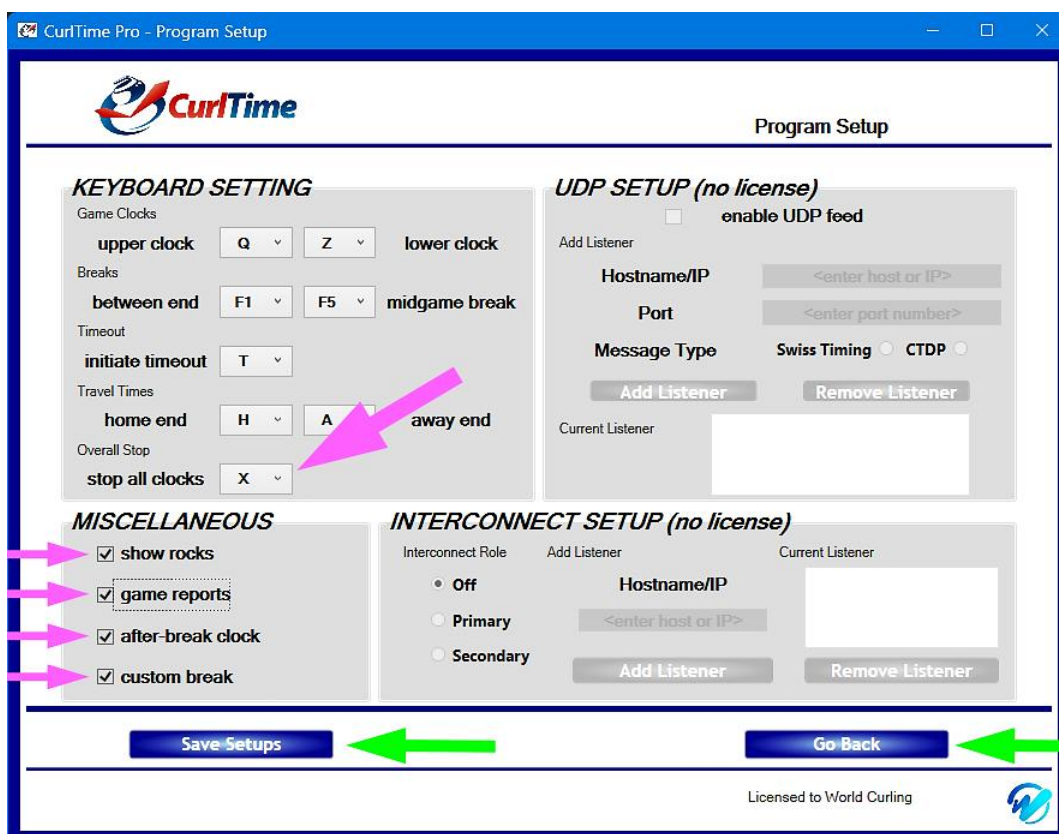
Startbildschirm:



Setup: Im Startbildschirm auf **Setup** klicken um die Einstellungen zu überprüfen:



Kontrollieren ob bei 'stop all clocks' die Taste **X** ausgewählt ist (früher ESC-Taste) und bei 'show rocks', 'after-break clock' und 'custom break' ein Häkchen gesetzt ist. Wenn bei 'game reports' ein Häkchen gesetzt ist wird nach dem Spiel ein Spielbericht erstellt (im Verzeichnis 'C:\Programme (x86)\CurlTimePro\reports' gespeichert).



Falls nicht so: entsprechend korrigieren und links unten auf **Save Setups** klicken und mit **Ok** bestätigen. Zurück zum Startbildschirm mit **Go Back**.

Zeiteinstellungen

Im Startbildschirm auf **Timer Settings** klicken.

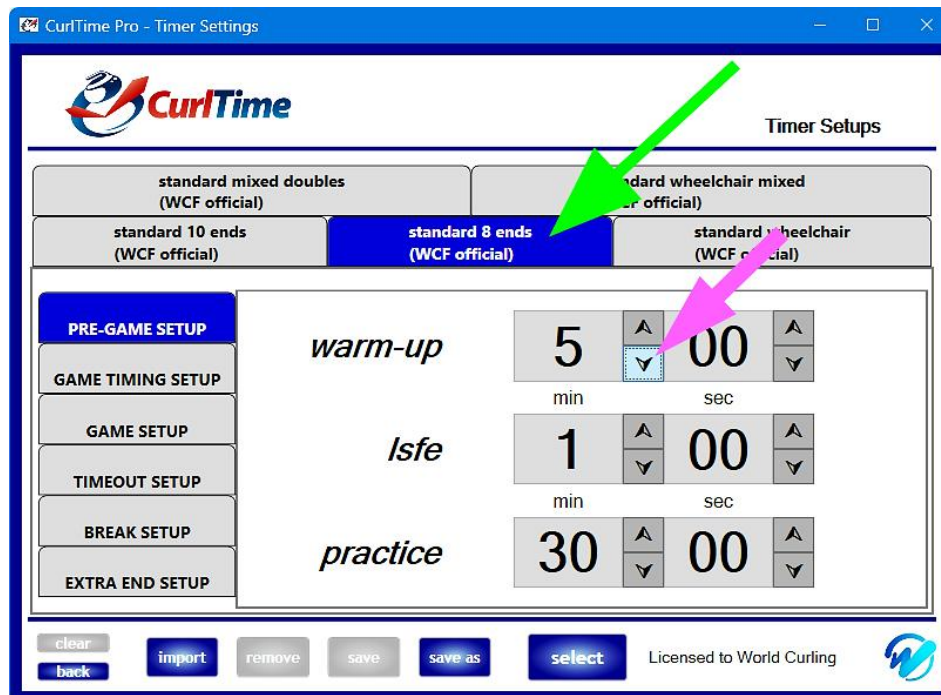


Es erscheint das Fenster zur Eingabe der Zeitvorgaben.

Es kann nun die gewünschte Vorgabe angeklickt werden ↩:

- Bei der **Junioren A-Liga, A-SM** und **Elite SM Qualifikation** muss **'standard 8 ends'** ausgewählt werden. Ebenfalls bei der **Elite SM** sofern diese über 8 Ends gespielt wird (gilt für Saison 2025/26). **Oder gemäss TMD** (Team Meeting Document).

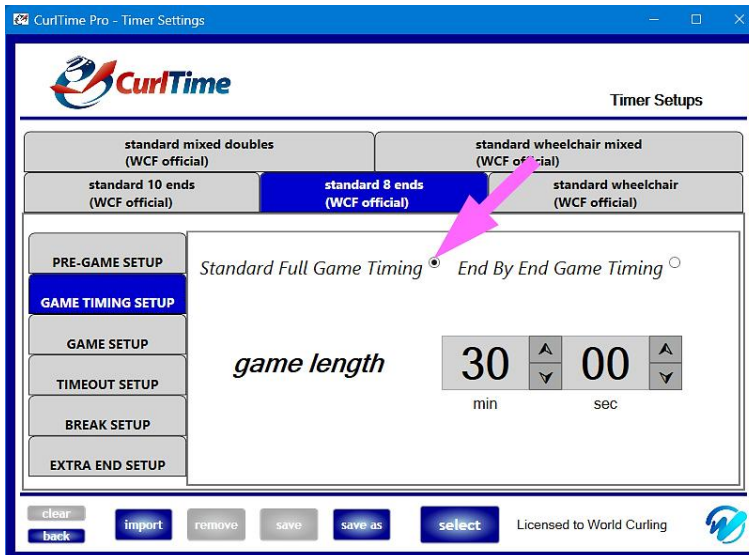
PRE GAME SETUP



Die **'warm-up'** Zeit ↩ beträgt je nach Anlass (2025/26):
5 Minuten (Junioren A-Liga), **9 Minuten** (Junioren A-SM, Elite) oder **7 Minuten** (Mixed Doubles).
Oder gemäss TMD.
Isfe (last stone first end):
 Zeit für LSD = 1 Min.

- Bei **Mixed Doubles** wird **'standard mixed doubles'** ausgewählt.
- Bei **Rollstuhl-Curling** ♿ wird **'standard wheelchair'** ausgewählt.

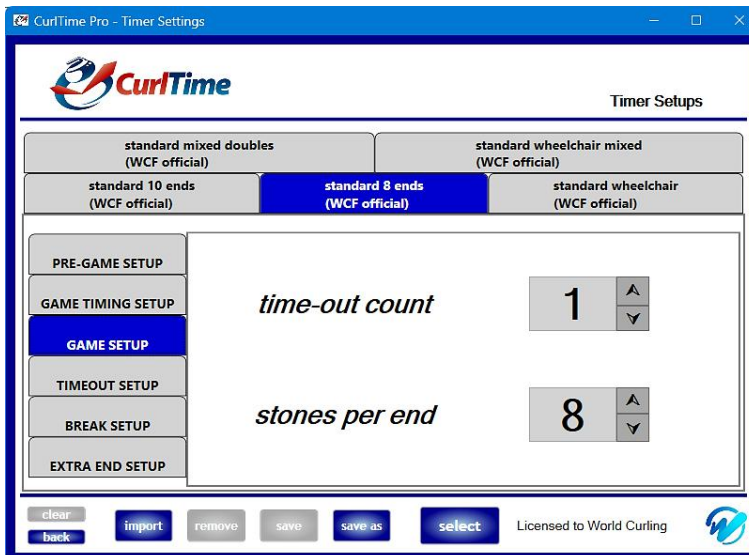
GAME TIMING SETUP



Kontrollieren ob **'Standard Full Game Timing'** angeklickt ist.

Kontrollieren dass die Spiellänge (Thinking Time) stimmt (game length).

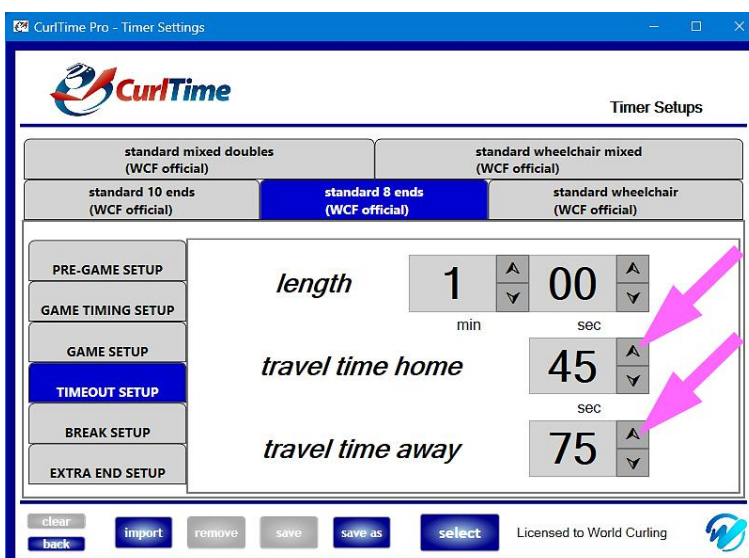
GAME SETUP



Anzahl Time Out: 1

Steine pro End:
8 (5 bei Mixed Doubles)

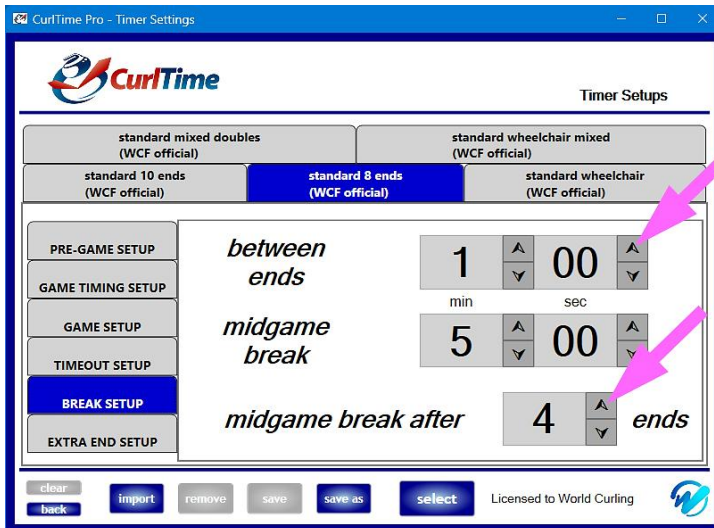
TIMEOUT SETUP



Time-Out Länge bei 1 Minute belassen (length).

➡ Hier wird die **Travel Time** für das Home End und das Away End in Sekunden eingegeben.

BREAK SETUP



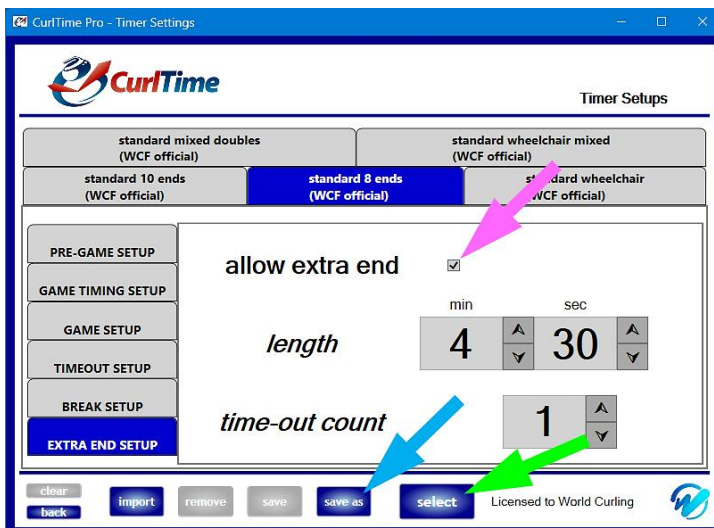
'between ends': 1 Minute;
1 Min 30 Sek bei Mixed Doubles
wenn die Spieler die Steine selbst
platzieren.

Bei '**midgame break after**'
kontrollieren, ob die Einstellung
stimmt:

Bei Spielen über 8 Ends ->
nach **4** Ends ;

bei Spielen über 10 Ends ->
nach **5** Ends.

EXTRA END SETUP



Hier muss darauf geachtet werden,
dass das Häkchen bei '**allow extra
end**' (= Zusatzend) gesetzt ist .

Länge (Zeitdauer) des Zusatzends
kontrollieren (length).

Anzahl Time-Out im Zusatzend bei 1
belassen (time-out count).

Mit **save as** kann die Einstellung individuell gespeichert werden unter einem neuen Namen; mit **save** speichern unter dem gleichem Namen.

Achtung: Es können max. 8 Varianten gespeichert werden ! Sind schon 8 Varianten gespeichert ist der Menüpunkt 'save as' grau hinterlegt und für weitere Varianten müssen zuerst andere Einstellungen entfernt werden: **remove** .

Mit Klick auf **select** kann die entsprechende Zeiteinstellung gewählt werden und es erscheint wieder der '**Game Setup**' Bildschirm (siehe Bild unten).

Steinfarbe und Rink auswählen:

Im Startbildschirm auf
Enter Competition klicken.

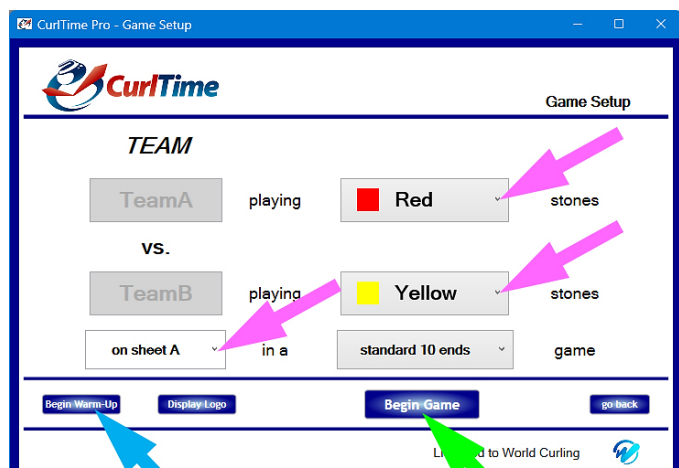
Es erscheint das Fenster
zur Eingabe von **Steinfarben
und Rink (A-F)**.

Einspielen beginnen durch
Klicken auf

Begin Warm-Up :

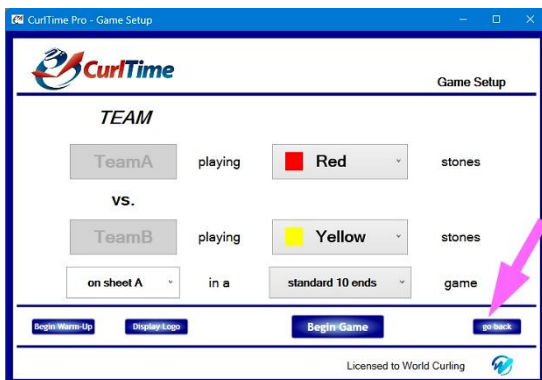
Spiel beginnen durch
Klicken auf

Begin Game :



18. Programm beenden

Im Fenster 'Game Setup' auf **go back** und dann im Startfenster auf **Exit** klicken.



19. Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Zeitmessung (Übersicht für Zeitnehmer)	1
2. Pausen (Übersicht für Zeitnehmer)	1
3. Team Time-Out (Übersicht für Zeitnehmer)	1
4. Technisches Time-Out (Übersicht für Zeitnehmer)	1
5. Zeitmessung für Spiel: Details (Start, Stop)	2 - 3
6. Pausen: Details (Between End , Midgame Break)	4
7. Team Time-Out: Details	5 - 6
8. Technisches Time-Out: Details	6
9. Mixed Doubles: Power Play	6
10. Zusatzend	6
11. Zeitkorrekturen während dem Spiel	7
12. Zeitkorrekturen im letzten End oder in einem Zusatzend	8
13. Pausen / Zusatzend wenn die Anzahl Ends nicht korrekt angezeigt wird	9
14. End wiederholen	9
15. Spiel beenden	10
16. Einspielen (Warm-Up) und LSD	10
17. Installation / Einrichten von CurlTime	11 - 15
18. Programm beenden	16
19. Inhaltsverzeichnis	16
1.- 4. Anhang 1: Seite 1 für Steinfarben blau / gelb	(17)
1.- 4. Anhang 2: Seite 1 auf Französisch / Anhang 3: Seite 1 auf Englisch	(18/19)
- Anhang 4: Download dieser Datei (aktuellste Version): Link und QR-Code	(20)

Schlussbemerkungen:

Die wichtigsten Informationen für die **Zeitnehmer** sind auf **Seite 1** aufgeführt und sie dient den Zeitnehmern während dem Spiel als Hilfe (Französisch/Englisch ➔ Anhang 2/3).

Werden die Zeitnehmer zum Voraus geschult, so können die Seiten 1 - 6 als Merkblätter abgegeben werden.

Auf den Computern können die Tasten **Q** und **Z** mit Klebern der **entsprechenden Steinfarbe** bezeichnet werden; die Time-Out Taste T mit z.B. **TO**; die Tasten A mit **A** (Away End) und H mit **H** (Home End); die Funktionstasten F1 mit **1'** und F5 mit **5'**.

Updates: Der Link zur neusten Version dieser Bedienungsanleitung ist auf der Internet **Startseite** des Curling Clubs Wildhaus aufgeschaltet: <https://www.ccwildhaus.ch>.

Hier «Anleitungen: Rinkmaster u.a.» anklicken und Verzeichnis '-Umpires/' wählen.

Oder direkt: <http://ccwildhaus.bplaced.net/manuals/-Umpires/>

Dort steht Seite 1 für weitere Steinfarben-Kombinationen / Sprachen zum Download bereit.

Peter Herzog , Spielleiter CC Wildhaus , E-Mail: curling-peter@gmx.ch



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

Wenn ein **Stein in Bewegung ist, läuft keine Uhr.**

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

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

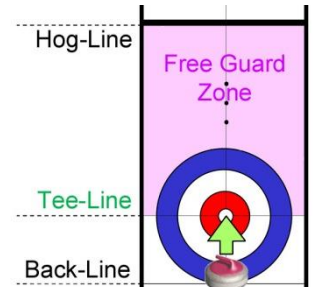


← Bild:

Anzeige auf
Laptop

Uhr starten wenn:

- alle Steine stillstehen
- oder die Back-Line überquert haben,
- alle durch Regel-Verletzung verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Spielfeld für das andere Team freigegeben worden ist (Hausverantwortlicher hinter Tee-Line, Spieler auf Seite des Rinks).



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

****Z** : unteres Team / **Z** * Hog-Line beim Rollstuhl-Curling ♿**

Verletzung der Free Guard Zonen Regel / «No-Tick Rule»:  **(No-Tick Rule: nicht Mixed Doubles, ♂)**

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.

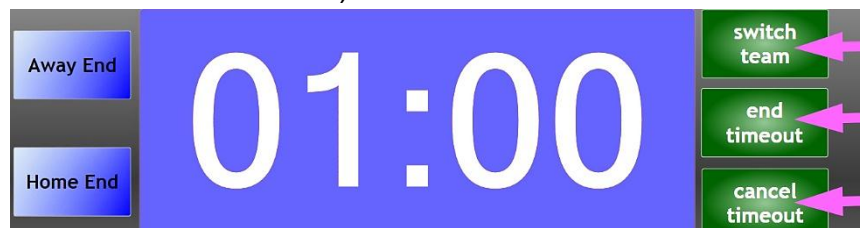
Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer**. Taste **Q** oder **Z** drücken wenn:

- 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.**



Mode d'emploi pour CurlTimePro, version 1.1.04

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 (travailler avec touches ou souris)

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

Dans la fenêtre de chronométrage

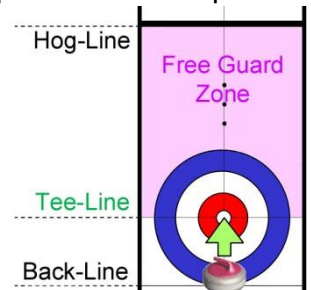
Démarrer le chrono si:

- toutes les pierres sont à l'arrêt
- ou ont traversé la Back-Line,
- toutes les pierres déplacées (violation des règles) sont replacées
- **et** l'aire de jeu a été libérée pour l'autre équipe (joueur responsable de la maison derrière Back-Line, les autres joueurs à côté de piste).



← Image:

Affichage sur
laptop



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. en double mixte, &)

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

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

Touche **F1** : start pause de 1 min entre ends (double mixte: 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 minuteur de 10 secondes démarre. Appuyer 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 minuteur court (le chrono **ne court pas**).
- L'équipe commence **après** que le 10 secondes minuteur s'écoule (le chrono **court**). Mais arrêter le chrono quand la pierre atteint la **Tee-Line** la plus proche.

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**.



Operating Instructions for CurlTimePro, Version 1.1.04

With thinking time. For stone colours **red** / **yellow**.

Thinking Time: The game clock only runs during the thinking time. If a **stone is in motion** there is **no clock running**.

1. Timekeeping (operated using keys or a mouse)

The clock does not run for the 1st stone of an end. Only start the clock if the 1st player does not begin delivering the stone while the 10-seconds timer runs after the end of a break.

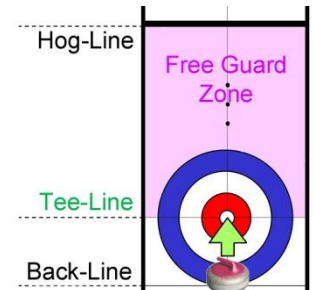
In the timekeeping window

Start the clock when:


- all stones have come to rest
- or have crossed the Back-Line,
- all displaced stones (due to violations) have been repositioned
- **and** playing area relinquished to the other team (person in charge of the house behind Tee-Line, other players at the sides of the sheet).



← Screenshot:
Display on the
laptop



Key **Q** : start clock for **upper team** / **Q** stop clock when stone at the **Tee-Line** *.
Z : **lower team** / **Z** * Hog-Line in wheelchair curling ♿

Violation of the «free guard zone rule» or the «no-tick rule»:  (No-tick rule: not mixed doubles, ♂)
No clock is running when the stones are repositioned.
Game clocks are stopped at any time an umpire intervenes.

2. Breaks: End finished (stones measured resp. all stones in the house have been moved away):

Key **F1** : starts 1 minute break between ends (mixed doubles 90 seconds).

F5 : starts 5 minutes midgame break (at half-time).

During the break, note the remaining playing time of both teams and the score (timing-form).

At the end of a break, a **10-seconds countdown clock runs**. Press key **Q** or **Z** if:

- Team starts **before the end of the break** (clock **does not start**).
- **Normal case:** Team starts **while** the 10-seconds timer is running (clock **does not start**).
- Team starts **after the 10-seconds timer has expired** (clock **starts**). But stop the clock when the stone has reached the nearer **Tee-Line**.

3. Team Time-Out (game clock must run for the team): Forming a T with the hands.

Key T **TO** : **Time-Out**, then select the **playing end** by clicking on:

- **Away End** or press key **A**
- **Home End** or press key **H**



- If the **timeout** was started for the **wrong playing end**: Switch to the other end by **clicking on the other end** (or press the key **A** respectively **H**).
- If the **timeout** was started for the **wrong team**: Switch to the other team by **clicking on **switch team**** ←.
- **Cancel a timeout started by error** by clicking on **cancel timeout** ←.

Mark the timeout with a T for the corresponding team and end on the timing-form.

The travel time runs first, followed by the timeout. The game clock does not run.

If the **game restarts before the timeout expires**: Click on **end timeout** ←.

After the timeout the clock must be **restarted** for the **playing team** unless a stone is played: Key **Q (upper team)** or **Z (lower team)**.

4. Technical Time-Out (forming an X with the arms): **Stop clock by pressing key **X****.

Download dieser Datei (aktuellste Version):

Über die Homepage www.ccwildhaus.ch ➔

Anleitungen: Rinkmaster u.a. ➔ -Umpires
oder direkt:

[CurlTimePro Bedienungsanleitung](#)

