



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)

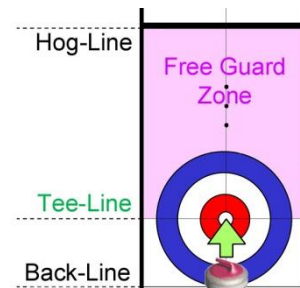
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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.**



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

1. Chronométrage (travailler avec touches ou souris)

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

Dans la fenêtre de chronométrage

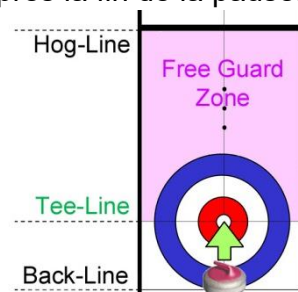
Démarrer le chrono si:

- toutes les pièces sont à l'arrêt
- ou ont traversé la Back-Line,
- toutes les pièces 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 pièce 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 pièces le chrono est arrêté.

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

2. Pauses: L'end est terminé (toutes les pièces 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 pièce 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 pièce 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.

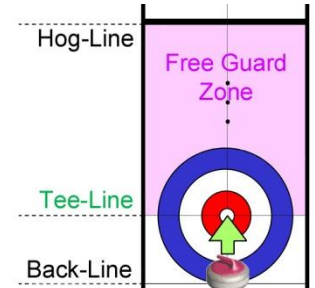
In the timekeeping window

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**.



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

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

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

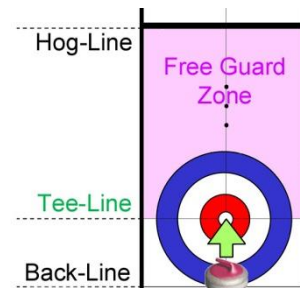
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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.

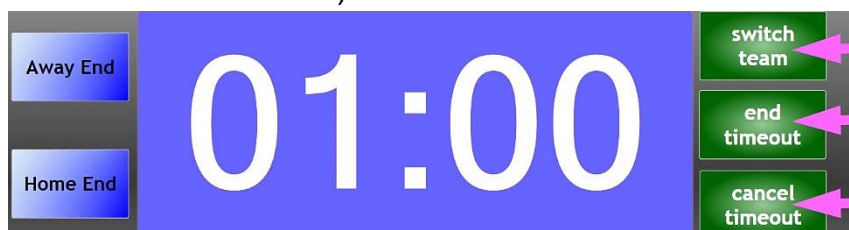
Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer**. Taste **Q** oder **Z** drücken wenn:

- 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 **bleues** / **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

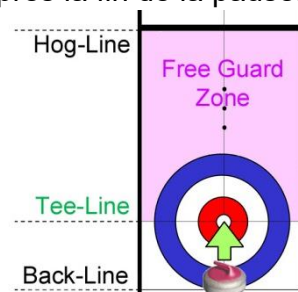
Démarrer le chrono si:

- 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.

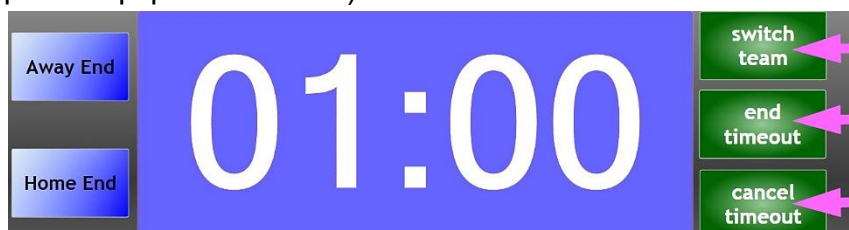
Après la pause, un **minuteur de 10 secondes** démarre. Appuyer touche **Q** ou **Z** si:

- 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**.



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

Thinking Time (Denkzeit). Steinfarben **schwarz** / **gelb** (Gstaad, Zollbrück).

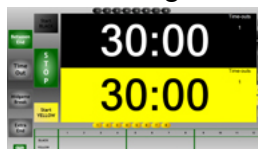
Thinking Time: Uhr läuft nur während der 'Denkzeit'.

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

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

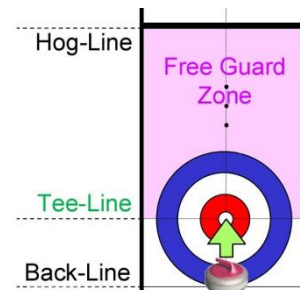
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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.**

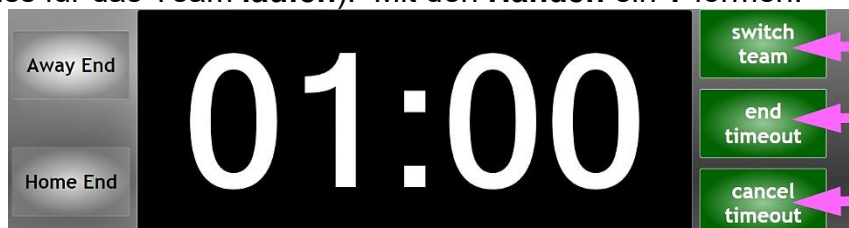
Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer.** Taste **Q** oder **Z** drücken wenn:

- 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 **noires** / **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)

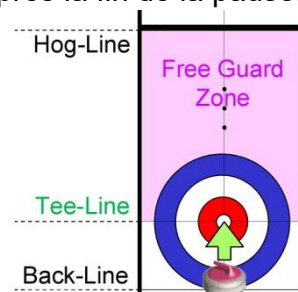
Pour la 1^{re} pierre d'un end aucun chrono n'est déclenché. Démarrer le chrono seulement si le 1^{er} joueur ne lance pas la pierre pendant les 10 seconds (minuteur) après la fin de la pause.

Dans la fenêtre de chronométrage



← Image:

Affichage sur laptop



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).

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.

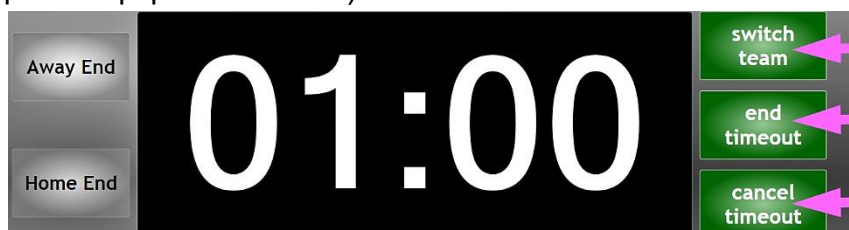
Après la pause, un minuteur de 10 secondes démarre. Appuyer touche **Q** ou **Z** si:

- 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**.



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

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

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

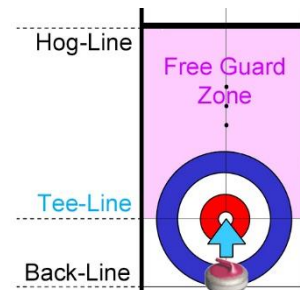
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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 Beim Zurückstellen der Steine läuft keine Uhr. 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 **vertes** / **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)

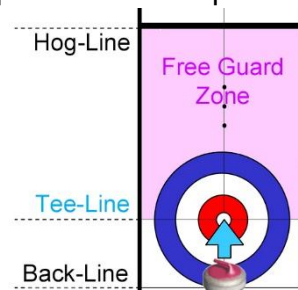
Pour la 1^{re} pierre d'un end aucun chrono n'est déclenché. Démarrer le chrono seulement si le 1^{er} joueur ne lance pas la pierre pendant les 10 seconds (minuteur) après la fin de la pause.

Dans la fenêtre de chronométrage



← Image:

Affichage sur
laptop



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).

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**.



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

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

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

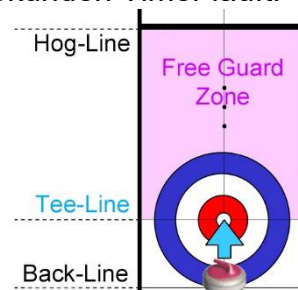
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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, ♀)**
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.**



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

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

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

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

1. Zeitmessung (Bedienung mit Tasten oder Maus)

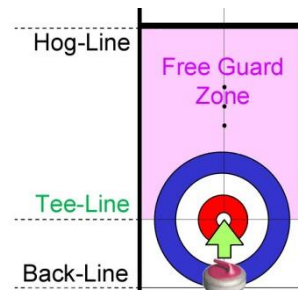
Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr. Uhr nur starten, wenn nach Pausenende der/die 1. Spieler*in mit der Steinabgabe nicht beginnt während dem der 10-Sekunden Timer läuft.

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, ♀)**
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.**



Bedienungsanleitung für CurlTimePro, Version 1.1.04

Mit Thinking Time (Denkzeit).

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

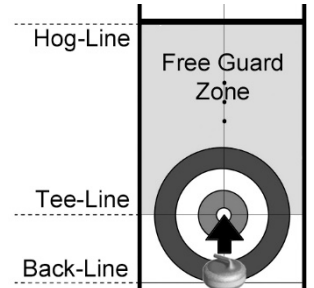


← Bild:

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 Beim Zurückstellen der Steine läuft keine Uhr. 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.**

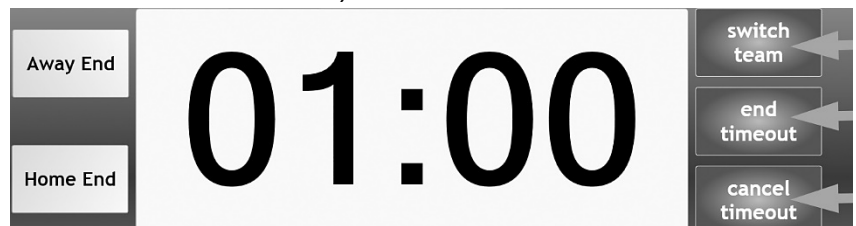
Nach der Pause läuft ein **10 Sekunden Timer.** Taste Q oder Z drücken wenn:

- 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.