



## Bedienungsanleitung für CurlTime Version 3.5.0

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

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

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

### 1. Zeitmessung

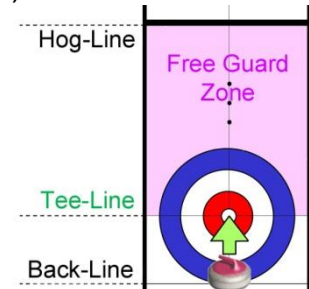
**Beim 1. Stein eines Ends läuft keine Uhr.** Uhr nur starten, wenn 1. Spieler/-in die Steinabgabe unnötig verzögert (keine Vorwärtsbewegung erfolgt).

**Im Zeitmessungs-Fenster:**



**Uhr starten** wenn:

- Alle Steine still stehen
- oder über Back-Line bzw. aus dem Spielfeld,
- alle verschobenen Steine replaziert sind
- **und** das Gegenteam 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 Regel: Beim Zurückstellen der Steine läuft keine Uhr. Sobald ein Schiedsrichter (Umpire) ins Geschehen eingreift wird die Uhr gestoppt.**

### 2. Pausen

Wenn ein End beendet ist (Steine gemessen und alle Steine aus dem Haus entfernt):

**Taste **F1** :** Start 1 Minute Pause zwischen Ends / vor Zusatzend.

**F5** : Start 5 Minuten Halbzeitpause.

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

Wenn das Spiel **vor Pausenende** wieder **beginnt**: Klicken auf **Cancel**.

**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:

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



**No Coach:** Wird nicht mehr benötigt.

- Wurde das **Time-Out** für die **falsche Spielseite** gestartet: durch **Klicken auf die Travel Time** (grünes Feld rechts von der Zeitangabe) auf die andere Spielseite wechseln.

- Wurde das **Time-Out** für das **falsche Team** gestartet: durch **Klicken auf **Switch**** zum anderen Team wechseln.

- Wurde das **Time-Out irrtümlich** gestartet durch Klicken auf **Cancel** Time-Out 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**.

**Nach dem Time-Out** muss die **Uhr** für das **spielende Team** wieder **gestartet** werden:

**Taste **Q** (oberes Team) oder **Z** (unteres Team).**

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

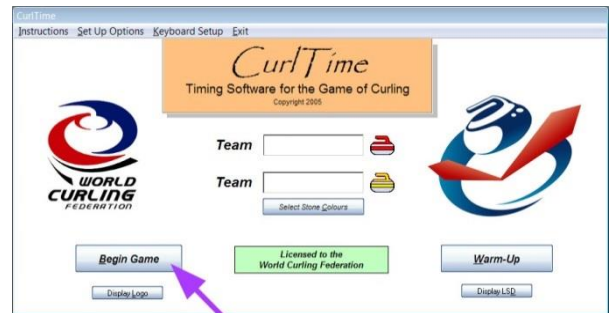
#### 4. Zeitmessung für Spiel (Details)

(Start, Stop, Between Ends, Mid-Game Break).

Im Startfenster auf **Begin Game** klicken.

Dann erscheint das Zeitmessungs-Fenster. Links sind die Befehle angeordnet.

Mit Mausklicks können diese Befehle ausgeführt werden, **einfacher** geht das jedoch mit **Tastatursteuerung**.



**Anmerkung:**

Die früher verwendete Leerschlag-Taste (space-bar) hat keine Funktion mehr.

Beim Beginn jedes Ends **läuft beim 1. Stein keine Uhr** (ausser wenn Spieler/-in den Start unnötig verzögert; d.h. keine Vorwärtsbewegung aus dem Hack erfolgt).

**Start Uhr** wenn der **1. Stein stillsteht oder über die Back-Line bzw. aus dem Spielfeld und das spielende Team das Spielfeld für den Gegner frei gegeben hat.**



Bei den folgenden Steinen:

**Wenn alle Steine still stehen oder über die Back-Line bzw. aus dem Spielfeld und das Spielfeld frei gegeben worden ist:**

Mit Taste **Q** **Start Uhr** für oberes Team.

Mit Taste **Z** **Start Uhr** für unteres Team.

**Wenn der Spielstein die Tee-Line auf der Steinabgabe-Seite erreicht hat (Delivering-End)**

(Hog-Line beim Rollstuhl Curling):

Mit Taste **Q** **Stop Uhr** für oberes Team.

Mit Taste **Z** **Stop Uhr** für unteres Team.

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

**Nach jedem End** für 'Between Ends':

Taste **F1** drücken um die **1 Minuten Pause** zu starten.

Beginnt ein Team wieder bevor die Zeit abgelaufen ist:

Klicken auf **Cancel**.

**Bei Halbzeit** für 'Mid-Game 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.

Beginnt ein Team wieder bevor die Zeit abgelaufen ist:

Klicken auf **Cancel**.

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

**Verletzung der Free Guard Zonen Regel:**

Wird während den **ersten 5 Steinen** (neu ab Saison 2017/18) 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.

## 5. a) 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** . Dann erscheint ein Zwischenfenster.

Beim Zwischenfenster auswählen ob das Time-Out beim **Home End** (Taste **H**) oder **Away End** (Taste **A**) stattfindet. **No Coach**: wird nicht mehr benötigt:



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

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



Wurde das **Time-Out für die falsche Spielseite** gestartet (z.B. Home End statt Away End), kann durch Klicken auf die Travel Time (**grünes Feld rechts von der Zeitangabe**) auf die andere Spielseite gewechselt werden.

Wenn die Travel Time abgelaufen ist, beginnt die Time-Out Zeit zu laufen (1 Minute).

### Befehle im Time-Out Fenster:



- Start** : Travel Time bzw. Time-Out manuell starten.
- Stop** : Travel Time bzw. Time-Out manuell stoppen.
- Switch** : Time-Out zu anderem Team **wechseln** falls Time-Out für **falsches Team** läuft.
- No Coach** : Wenn der Coach vor Ablauf der Travel Time beim Team angekommen ist kann das 1 Minuten Time-Out manuell gestartet werden durch Klicken auf 'No Coach' .  
**Üblicherweise gilt aber zurzeit: Travel Time auslaufen lassen.**
- End** : **Time-Out manuell beenden falls Spiel vor Ablauf des Time-Outs wieder beginnt.** Der Bildschirm kehrt zur Zeitmessung zurück.
- Cancel** : Time-Out rückgängig machen falls irrtümlich gewählt.  
Die Anzahl der Time-Outs wird automatisch zurück korrigiert.

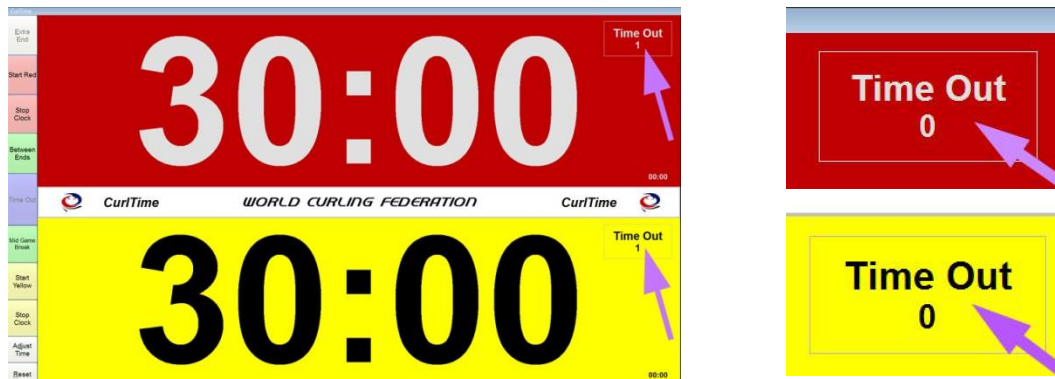
Ist die **Time-Out Zeit abgelaufen**, erscheint wieder das Zeitmessungs-Fenster. Die Uhr muss für das entsprechende Team wieder gestartet werden:

Taste **Q** : **Start Uhr für oberes Team** oder

**Z** : **Start Uhr für unteres Team**

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 nicht durch **Cancel** abgebrochen, so kann durch Klicken auf das Time-Out Feld rechts im Zeitmessungs-Fenster die Anzahl Time-Outs bei der entsprechenden Steinfarbe wieder erhöht werden (z.B. von 0 auf 1).



## b) Technisches Time-Out

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 **Uhr** wird während eines technischen Time-Outs **angehalten**.

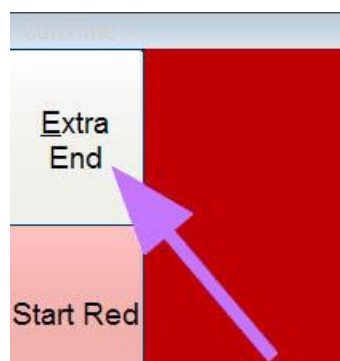
Es läuft ebenfalls **keine Uhr**, wenn ein **Schiedsrichter** (Umpire) ins **Spielgeschehen eingreift**; beispielsweise um Steine zu messen:

- 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).
- Steine im Haus am Ende eines Ends messen.

## 6. Zusatzend

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

Klicken auf **Extra End** :



Nach dem Bestätigen mit **Ja** wird durch Drücken der Taste **F1** die 1 Minuten Pause zwischen dem letzten End und dem Zusatzend gestartet.

## 7. Zeitkorrekturen während dem Spiel

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

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

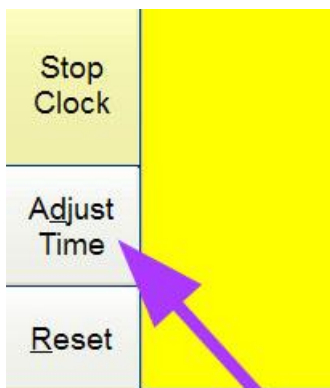


## 8. Zeitkorrekturen im letzten End oder in einem Zusatzend

Im letzten End sowie in einem Zusatzend können Zeitkorrekturen nicht mehr wie oben beschrieben vorgenommen werden.

Die Zeitkorrekturen werden dann folgendermassen gemacht (**Uhr muss gestoppt sein**):

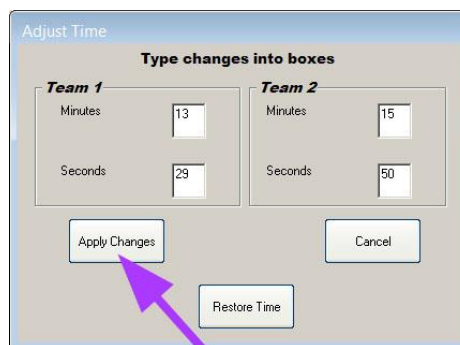
- Am einfachsten** ist es ein technisches Time-Out zu verlangen, die 1 Minuten Pause zu starten ("Between Ends": **Taste F1**) und die Korrektur wie oben beschrieben vorzunehmen (Kapitel 7). Nachher durch klicken auf **Cancel** die Pause abbrechen und das Spiel fortsetzen.
- Weitere ('offizielle') Variante: Ein technisches Time-Out verlangen und dann im Zeitmessungsfenster unten links auf **Adjust Time** klicken.



Dann erscheint das Korrekturfenster.

Zeiten anpassen: **Zahlen löschen und neue Werte eingeben.**

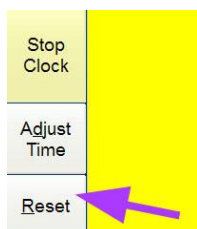
Durch Klicken auf **Apply Changes** werden die Korrekturen gespeichert:



**Anmerkung:** Durch Klick auf **Restore Time** wird die letzte Zeit wieder hergestellt; z.B. nach Neustart von CurlTime bei einem Computer Problem.

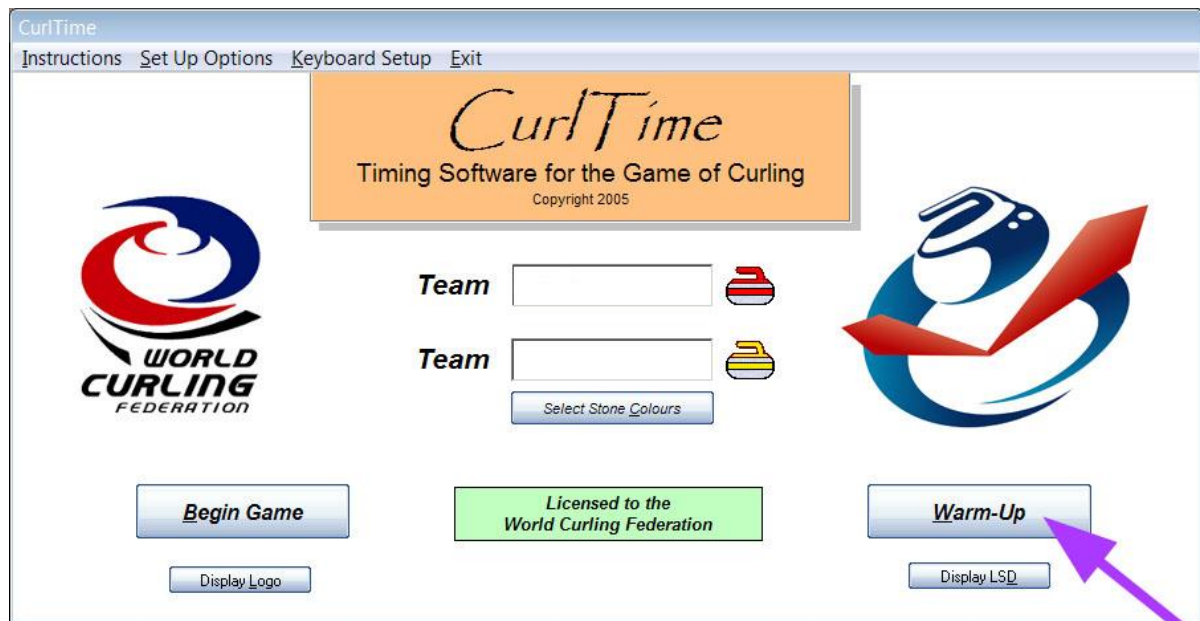
## 9. Spiel beenden

Im Zeitmessungs-Fenster unten links auf **Reset** klicken und mit **Ja** bestätigen:



## 10. Einspielen (Warm-Up) und LSD

Im Start-Fenster auf **Warm-Up** klicken:



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



**Cancel** : Warm-Up bzw. Last Stone Delivery (LSD) beenden und zurück zum vorherigen Bildschirm.

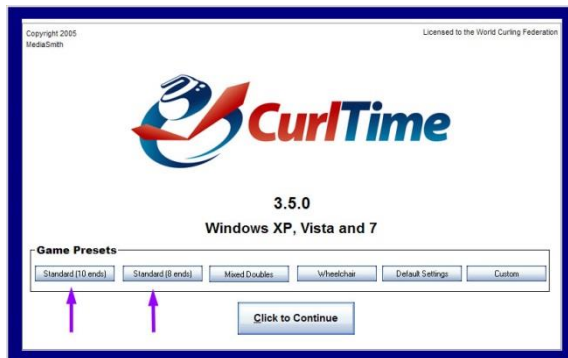
**Start Time** : **Warm-Up bzw. LSD Zeit starten.**

**Stop Time** : Warm-Up bzw. LSD Zeit manuell stoppen.

**Last Stone Delivery** : Nach dem Einspielen: stellt Zeit für LSD-Spiel ein (1 Minute). Mit **Start Time** beginnt Zeit für den LSD zu laufen. Für den 2. LSD nochmals auf **Last Stone Delivery** klicken. Mit **Reset Time** gelangt man wieder zum Warm-Up zurück.

**Reset Time** : **Warm-Up Zeit zurückstellen** (für die 2. Einspielzeit).

## 11. Einrichten von CurlTime: CurlTime starten. Es erscheint der Startbildschirm:



Die Grundeinstellungen können durch Klicken auf **Standard (10 ends)** oder **Standard (8 ends)** geändert werden. Bei diesen beiden Standards muss die **Travel Time** für das **Home End** und das **Away End** eingegeben werden; allenfalls muss auch die **Einspielzeit (Warm-Up)** und die **Anzahl der Time-Outs (Number of Timeouts)** angepasst werden.

Durch Klicken auf **Save** werden die Einstellungen gespeichert.

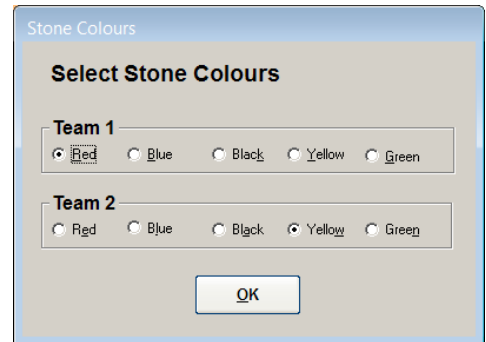
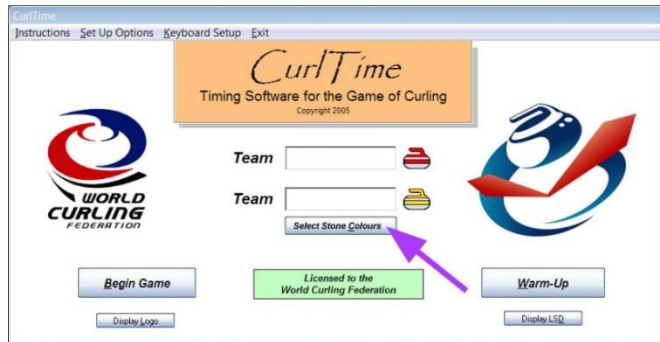
Standardmässig ist eine Travel Time von 0 gegeben; dies hätte aber zur Folge, dass beim Time-Out die Zeit **ohne** eine Travel Time zu laufen beginnt !

Wird beim Startbildschirm auf **Custom** geklickt, so können die Vorgaben individuell angepasst werden. Bei der Neuinstallation von CurlTime muss beim 1. Mal auf **Standard (10 ends)** oder **Standard (8 ends)** geklickt werden: beim Klicken auf **Custom** erscheint eine Fehlermeldung. **Zuletzt auf Save klicken.**

Weiter sind auch die Werte für **Mixed Doubles** und **Wheelchair** (Rollstuhl) vorgegeben. Mit **Default Settings** wird auf die Standardwerte (10 Ends) von CurlTime zurück gesetzt.

Die gemachten Änderungen bleiben nun so lange auf dem Computer gespeichert, bis sie geändert werden.

Durch Klicken auf **Click to Continue** gelangt man zum Fenster, wo die Steinfarben geändert werden können:



Falls die gewünschten Steinfarben nicht schon aufgeführt sind (bei CurlTime standardmässig rot und gelb): durch Klicken auf **Select Stone Colours** ändern.

## 12. Programm beenden

Im Startfenster (siehe oben) in der Menüleiste auf Exit klicken und mit **Ja** bestätigen.

## 13. Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Zeitmessung (Übersicht für Zeitnehmer) .....	1
2. Pausen (Übersicht für Zeitnehmer) .....	1
3. Team Time-Out , technisches Time-Out (Übersicht für Zeitnehmer) .....	1
4. Zeitmessung <b>im Detail</b> , Between Ends , Mid-Game Break .....	2
5. a) Team Time-Out <b>im Detail</b> , b) technisches Time-Out .....	3 - 4
6. Zusatzend .....	4
7. Zeitkorrekturen während dem Spiel .....	5
8. Zeitkorrekturen im letzten End oder in einem Zusatzend .....	5
9. Spiel beenden .....	5
10. Einspielen (Warm-Up) und LSD .....	6
11. Einrichten von CurlTime .....	7 - 8
12. Programm beenden .....	8
13. Inhaltsverzeichnis .....	8

## Schlussbemerkungen:

Die wichtigsten Informationen für die **Zeitnehmer** sind auf **Seite 1** aufgeführt.

Die Seiten 1 - 4 können den Zeitnehmern 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'** .

Diese Bedienungsanleitung wurde für die Standard Steinfarben des WCF (World Curling Federation) **rot** / **gelb** geschrieben. Für Hallen mit anderen Steinfarben kann bei mir eine entsprechend angepasste Bedienungsanleitung angefordert werden. Bereits vorhanden sind die Farbkombinationen blau/gelb , grün/gelb , rot/blau , rot/gelb , rot/grün und schwarz/gelb.

**Le mode d'emploi est aussi disponible en français.**

Da eine Bedienungsanleitung nie perfekt ist bin ich natürlich dankbar für Korrekturen und Verbesserungsvorschläge.

**Update-Service:** Eine Mitteilung genügt und ich stelle ab dem Zeitpunkt jeweils neue Versionen zu (Version siehe Fusszeile).

Peter Herzog , Spielleiter CC Wildhaus und Umpire Swiss Curling , curling-peter@gmx.ch