



Mode d'emploi pour CurlTime Version 3.5.0

Avec Thinking Time (temps de réflexion) au lieu du temps de jeu.

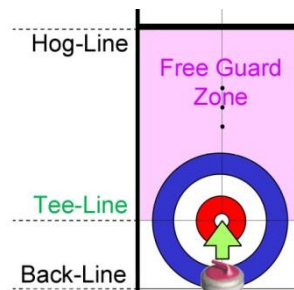
Thinking Time: Le chrono court que pendant le temps de réflexion.

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

1. Chronométrage

Pour la 1^{re} pierre d'un end aucun chrono n'est déclenché. Démarrer le chrono pour l'équipe qui joue que si le 1^{er} joueur retarde inutilement son lancer de la pierre.

Dans la fenêtre de chronométrage:



Démarrer le chrono si:

- Toutes les pierres sont à l'arrêt
- ou derrière la back-line resp. sont sorties de l'aire du jeu,
- toutes les pierres déplacées sont replacées
- et l'aire du jeu a été libérée pour l'autre équipe

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

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

Violation de la Free Guard Zone: Lors du rangement des pierres le chrono est arrêté. Le chronomètre de jeu est arrêté à chaque fois qu'un arbitre (Umpire) intervient.

2. Pauses

Si un end est terminé (toutes les pierres sont mesurées et enlevées de la maison):

Touche **F1** : Start 1 minute de pause entre ends / avant end supplémentaire.

F5 : Start 5 minutes pause mi-temps.

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

Si le jeu redémarre avant la fin de la pause: Cliquer sur **Cancel**.

3. Team Time-Out (Chrono pour l'équipe est en route): en formant un T avec les mains.

Touche **T** : Time-Out ,

après sélectionner le côté du jeu en cliquant sur:

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



No Coach:
ne plus utilisé.

- Si le **Time-Out** a été démarré pour le **faut côté du jeu**, on peut changer sur l'autre côté du jeu en cliquant sur le Travel Time (fenêtre verte à droite du chrono).
- Si le **Time-Out** a été sélectionnée pour la **fausse équipe**: Changer sur l'autre équipe en cliquant sur **Switch**.
- Si le **Time-Out** a été sélectionnée d'une **manière erronée**: Cliquer sur **Cancel** pour l'annuler.

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

En premier le temps de trajet 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**.

Après le Time-Out le chrono doit être redémarré pour l'équipe jouant avec:

Touche **Q (équipe du haut)** ou **Z (équipe du bas)**.

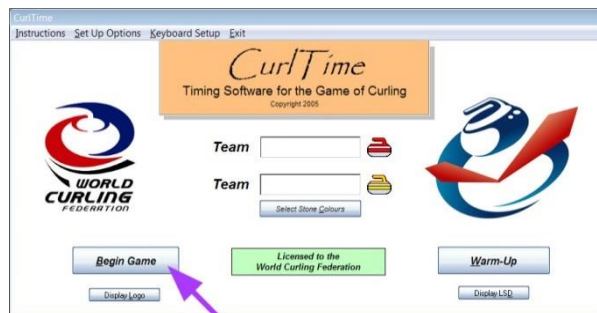
Time-Out technique (en formant un X avec les bras): **stopper le chrono.**

4. Chronométrage pour le jeu (détails)

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

Dans la fenêtre de départ cliquer sur: **Begin Game** .

Alors apparaît la fenêtre de chronométrage. Sur la gauche sont les touches de commandes, mais **plus simplement** le chrono est contrôlé par le **clavier**.



Note: La touche espace (space-bar) n'a plus de fonction.

Au début de chaque end aucun chrono n'est déclenché pour la 1^{re} pierre (sauf si le 1^{er} joueur retarde inutilement son lancer de la pierre => pas de mouvement en avant).

Démarrer le chrono quand la **1^{re} pierre est à l'arrêt ou a passé la back-line resp. est sortie du jeu et l'aire de jeu a été libérée pour l'autre équipe.**



Pendant les pierres suivantes:

Lorsque toutes les pierres sont à l'arrêt ou ont passé la back-line resp. sont sorties du jeu et l'aire de jeu a été libérée pour l'autre équipe:

Avec touche **Q** **Start** chrono pour l'équipe du haut.

Avec touche **Z** **Start** chrono pour l'équipe du bas.

Lorsque la pierre du jeu à atteint la tee-line côté lancer (delivering-end)

(hog-line pour curling en fauteuil roulant):

Avec touche **Q** **Stop** chrono pour l'équipe du haut.

Avec touche **Z** **Stop** chrono pour l'équipe du bas.

Après la dernière pierre d'un end la pause commence quand toutes les pierres sont mesurées et enlevée de la maison.

Après chaque end pour 'Between Ends':

Touche **F1** pour démarrer la **pause de 1 minute**.

Si une équipe recommence de jouer avant que le temps soit écoulé: Cliquer sur **Cancel**.

Lors de la mi-temps pour 'Mid-Game Break' (pour total 8 ends après 4^e end, ou total 10 ends après 5^e end):

Touche **F5** pour démarrer la **pause de 5 minutes**.

Si une équipe recommence de jouer avant que le temps soit écoulé: Cliquer sur **Cancel**.

Pendant les **pauses** noter le **temps de jeu** restant et le **score** des deux équipes dans le protocole de chronométrage.

Violation de la règle de la zone de garde libre:

Si pendant les **5 premières pierres** (nouveau à partir de la saison 2017/18) une pierre adverse, qui est placée dans la zone de garde libre (Free Guard Zone), est sortie de l'aire du jeu, le **chrono redémarre** quand toutes les **pierres sont replacées**.

5. a) Team Time-Out (détails) , Le chrono doit courir pour l'équipe:

Si une équipe signale, qu'elle veut prendre un Time-Out (en formant un **T** avec les mains), le Time-Out est démarré en pressant la

Touche **T** . Apparaît alors une nouvelle fenêtre.

Dans la nouvelle fenêtre il faut choisir, si le Time-Out a lieu auprès de **Home End** (Touche **H**) ou **Away End** (Touche **A**). **No Coach**: ne plus utilisé:



Le **Home End** est le côté, où les **pierres de curling sont stockées**, l' **Away End** donc à l'opposé.

Maintenant le Travel Time (le temps de trajet pour le coach) commence à courir. Dans le protocole de chronométrage noter un **T** auprès de l'équipe et du end correspondant.



Si le **Time-Out a été démarré pour le faux côté du jeu** (par ex. Home End au lieu de Away End), on peut changer sur l'autre côté du jeu en cliquant sur le Travel Time (**fenêtre verte à droite du chrono**).

Quand le Travel Time est écoulé, le temps de Time-Out commence à courir (1 minute).

Commandes dans la fenêtre de Time-Out:



- Start** : Démarrer manuellement Travel Time resp. Time-Out.
- Stop** : Arrêter manuellement Travel Time resp. Time-Out.
- Switch** : **Changer** le Time-Out sur l'autre équipe si le Time-Out court pour la **fausse équipe**.
- No Coach** : Si le coach est arrivé auprès de son équipe avant la fin du Travel Time, on peut démarrer manuellement le Time-Out de 1 minute en cliquant sur 'No Coach' .
Habituellement en ce moment on **laisse s'écouler le Travel Time**.
- End** : **Terminer le temps de Time-Out manuellement si le jeu recommence avant la fin du Time-Out**. L'affichage revient sur le chronométrage.
- Cancel** : Annuler un Time-Out s'il a été sélectionné d'une manière erronée. Le nombre des Time-Out sera corrigé automatiquement.

Quand le **temps de Time-Out** est écoulé, il réapparaît la fenêtre de chronométrage. Le chrono doit être relancé pour l'équipe correspondant:

Touche **Q** : Start chrono pour l'équipe du haut ou

Z : Start chrono pour l'équipe du bas

Après le Time-Outs le chrono n'est pas relancé automatiquement pour éviter que le chrono tourne si l'équipe lance une pierre **avant** l'expiration du Time-Out.

Si un **Time-Out** fût démarré d'une **manière erronée** et pas arrêté par **Cancel**, on peut augmenter le nombre des Time-Outs en cliquant sur le cadre **Time-Out** à droite de la fenêtre de chronométrage dans la couleur de pierre correspondante (par ex. de 0 à 1).



b) Time-Out technique

Une équipe peut demander un Time-Out technique (en formant un **X** avec les bras), s'il veut une décision réglementaire par l'arbitre (Umpire), ou dans le cas d'une blessure d'un joueur.

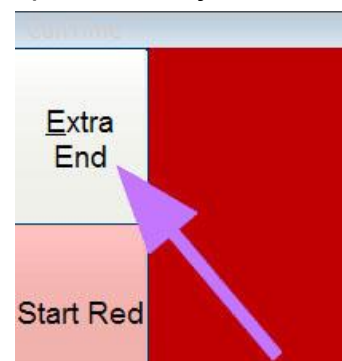
Le **chrono** est **arrêté** pendant un Time-Out technique.

Le **chrono** de jeu est **stoppé** à chaque fois qu'un **arbitre** (Umpire) **intervient**; par exemple pour mesurer des pierres:

- Pierre à l'intérieur/à l'extérieur du Free Guard Zone (hog-line, tee-line à côté de la maison, touche la maison ou pas).
- Pierre encore en jeu ou pas (hog-line, side-line, back-line).
- Mesurer des pierres dans la maison à la fin d'un end.

6. End supplémentaire

Dans la fenêtre de chronométrage en haut à gauche, il est possible d'ajouter un end supplémentaire éventuel en cliquant sur **Extra End** :



Après la confirmation avec **Ja** (Oui) en pressant la **Touche F1** une pause de 1 minute entre le dernier end et l'end supplémentaire est démarrée.

7. Correction du temps pendant le jeu

Des corrections du temps peuvent être faites pendant le 'Between Ends' ou la pause de 'Mid-Game Break'. Ici on peut corriger le temps sur la gauche (minutes) et sur **la droite (secondes) avec les boutons de la flèche** pour chaque équipe.

Si on augmente les secondes de plus de 59 secondes, les minutes sont automatiquement augmentées de 1 :

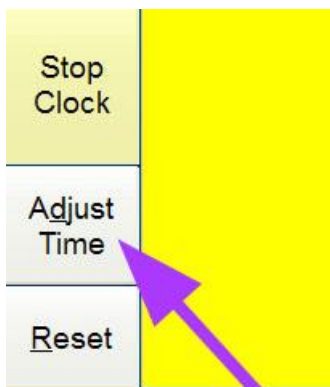


8. Correction de temps pendant le dernier end ou un end supplémentaire

Pendant le dernier end ainsi qu'un end supplémentaire les corrections de temps ne sont plus possible dans la manière décrite ci-dessus.

Les corrections de temps doivent être faites de la manière suivante (**chrono doit être à l'arrêt**):

- Le plus simple** c'est de demander un Time-Out technique, démarrer une pause de 1 minute ("Between Ends": **Touche F1**) et faire la correction comme décrite en haut (chapitre 7.). Après annuler la pause en cliquant sur **Cancel** et continuer le jeu.
- Autre possibilité (version 'officiel'): demander un Time-Out technique et dans la fenêtre de chronométrage en bas à gauche cliquer sur **Adjust Time**.



Il apparait alors la fenêtre de correction.

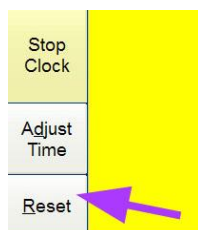
Ajuster les temps: **Effacer les chiffres et les remplacer par les nouveaux**. En cliquant sur **Apply Changes** les corrections sont mémorisées:

Type changes into boxes			
Team 1		Team 2	
Minutes	13	Minutes	15
Seconds	29	Seconds	50

Remarque: En cliquant sur **Restore Time** le dernier temps est rétabli; par exemple après un redémarrage de CurlTime lors d'un problème avec le logiciel.

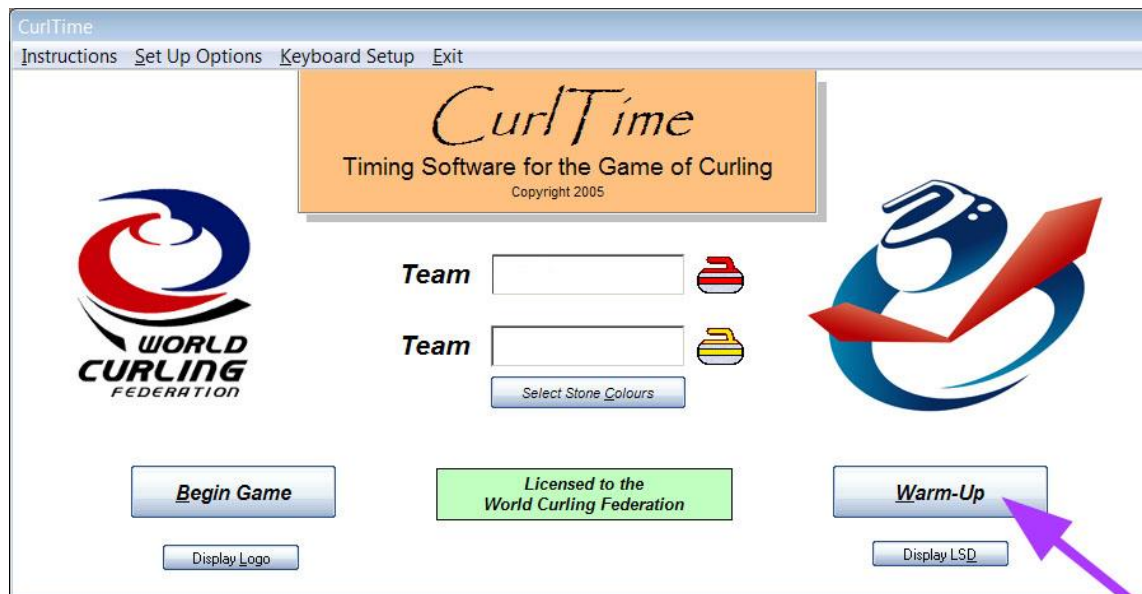
9. Terminer le jeu

Dans la fenêtre de chronométrage tout en bas à gauche cliquer sur **Reset** et confirmer avec **Ja** (Oui):



10. Échauffement (Warm-Up) et LSD

Dans la fenêtre de départ cliquer sur **Warm-Up** :



En cliquant sur le bouton correspondant contrôler l'échauffement (Warm-Up) :



Cancel : Finir le Warm-Up resp. Last Stone Delivery (LSD) et retour sur l'affichage précédent.

Start Time : Démarrer le Warm-Up resp. le temps du LSD.

Stop Time : Arrêter le Warm-Up resp. le temps de LSD manuellement.

Last Stone Delivery : Après l'échauffement: sélectionner le temps pour le jeu LSD (1 minute).

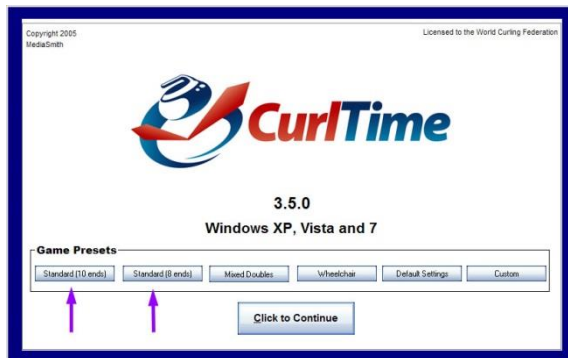
Avec **Start Time** le temps pour le LSD commence à courir.

Pour le 2^e LSD cliquer encore une fois sur **Last Stone Delivery**.

Avec **Reset Time** on retourne au Warm-Up.

Reset Time : Remettre le **temps de Warm-Up** (pour le 2^e échauffement).

11. Configuration de CurlTime: Démarrer CurlTime. L'écran de départ apparaît:



La configuration de base peut être changée en cliquant sur **Standard (10 ends)** ou **Standard (8 ends)**. Pour ces deux standards il faut définir et entrer le **Travel Time** pour le **Home End** et pour l' **Away End**; éventuellement il faut aussi définir le temps de **l'échauffement (Warm-Up)** et les **nombre des Time-Outs (Number of Timeouts)**.

En cliquant sur **Save** les configurations sont mémorisées.

En standard le **Travel Time** est fixé à 0; ce qui a comme résultat que lors d'un **Time-Out**, le temps commencerait de courir **sans Travel Time** !

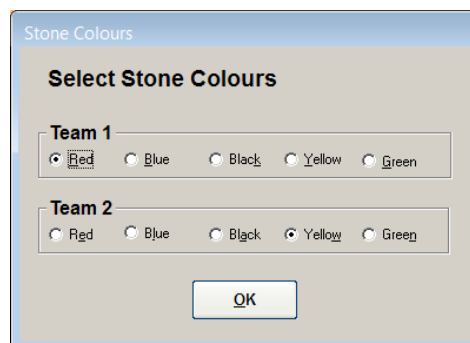
Si on clique sur l'écran de départ sur **Custom**, il est possible d'individualiser les données de départ. Après une nouvelle installation de CurlTime sur un ordinateur il faut choisir **Standard (10 ends)** ou **Standard (8 ends)**: en cliquant sur **Custom** il apparaît un message d'erreur. **Pour mémoriser cliquer sur Save**.

Entre autre sont aussi sélectionnables les données pour **Mixed Doubles** et **Wheelchair** (fauteuil roulant).

Avec **Default Settings** on retourne sur les valeurs de base (10 ends) de CurlTime.

Les modifications faites restent mémorisées jusqu' au prochain changement.

En cliquant sur **Click to Continue** on arrive sur la fenêtre où on peut changer la couleur des pierres:



Si la couleur des pierres n'est pas déjà annoncée (chez CurlTime standard rouge et jaune): changer en cliquant sur **Select Stone Colours** .

12. Arrêter le programme

Dans la fenêtre de départ (voir en haut) dans la liste de menu cliquer sur exit et confirmer avec **Ja** (Oui).

13. Sommaire

	Page
1. Chronométrage (aperçu pour chronométreurs)	1
2. Pauses (aperçu pour chronométreurs)	1
3. Team Time-Out , Time-Out technique (aperçu pour chronométreurs)	1
4. Chronométrage en détail , Between Ends, Mid-Game Break	2
5. a) Team Time-Out en détail , b) Time-Out technique	3 - 4
6. End supplémentaire	4
7. Correction de temps pendant le jeu	5
8. Correction de temps pendant le dernier end ou un end supplémentaire	5
9. Terminer le jeu	5
10. Échauffement (Warm-Up) et LSD	6
11. Configuration de CurlTime	7 - 8
12. Arrêter le programme	8
13. Sommaire	8

Remarques finales:

Les informations les plus importantes pour les **chronométreurs** sont sur **page 1**.

Les pages 1 - 4 peuvent être utilisées par les chronométreurs comme aide-mémoire.

Sur les ordinateurs les touches Q et Z peuvent être recouvertes par des autocollants correspondant aux couleurs des pierres; la touche Time-Out T avec par ex. **TO** ; les touches A avec **A** (Away End) et H avec **H** (Home End) ; les touches de fonction F1 avec **1'** et F5 avec **5'** .

Ce mode d'emploi a été écrit pour les couleurs de pierres standards du WCF (World Curling Federation) **rouge** / **jaune** . Pour des halles avec d'autres couleurs de pierres un mode d'emploi avec les couleurs correspondants peut être demandé.

Die Bedienungsanleitung ist auch auf Deutsch erhältlich.

Etant donné qu'un mode d'emploi n'est rarement parfait, je vous suis reconnaissant de me communiquer toutes corrections ou proposition d'amélioration.

Service update: Il suffit de m'envoyer un message et à partir de ce moment j'envoie chaque fois la nouvelle version (version voir pied de page).

Peter Herzog , Responsable des jeux du Curling Club Wildhaus et Umpire Swiss Curling , curling-peter@gmx.ch