



Regeln für schweizerische und regionale Verbandsspiele

1. Auslegung

In diesen Spiel- und Schiedsrichterregeln sowie anderen offiziellen Dokumenten des Verbandes und seiner Funktionäre versteht man unter:

1.1 Competition (Wettbewerb)

Wettkampf zwischen einer beliebigen Anzahl von Teams, in dem durch Spiele ein Gewinner ermittelt wird.

1.2 End

Teil eines Spiels, während dem die zwei gegeneinander kämpfenden Mannschaften abwechselnd je acht Steine spielen, die gewertet werden.

1.3 Federation (Verband)

World Curling Federation/WCF
European Curling Federation/ECF
Schweizerischer Curling-Verband/SCV

1.4 Game (Spiel)

Spiel zwischen zwei Teams zur Ermittlung eines Gewinners

House (Haus)

Fläche innerhalb des äussersten Kreises an beiden Enden des Rinks

1.5 Match

Wettkampf zwischen zwei oder mehreren Teams auf der einen Seite und einer gleichen Anzahl Teams auf der andern, zur Ermittlung eines Gewinners mit der grösseren Anzahl Punkte (z.B. Länderspiel).

1.6 Rink

Eisfläche, welche in Übereinstimmung mit Regel 3 markiert ist.

2. Anwendung

Diese Regeln finden Anwendung für Spiele:

innerhalb der Rechtssprechung des Verbandes; oder

für solche, bei denen die Rechtssprechung des Verbandes angewendet werden soll.

3. Rink

Die Rinkmasse müssen der Zeichnung gemäss Anhang entsprechen.

Zwei Gummi-Hacks von der Art und Grösse, welche durch den Verband genehmigt sind, müssen an der Fusslinie (Foot-Line) so plaziert werden, dass die Innenseite jedes Hacks 7,62 cm (3 Inches) von der Mittellinie entfernt ist, wobei je ein Hack auf den sich gegenüberliegenden Seiten der Mittellinie anzubringen ist. Die Länge des Hacks darf 20.32

cm (8 Inches) nicht überschreiten. Ein Gummi-Hack muss fest an Holz oder an einem anderen geeigneten Material festgemacht sein und kann so tief in das Eis versenkt sein, wie es praktisch ist, aber nicht mehr als 5,04 cm (2 Inches) in die Tiefe. Hinter dem Hack darf kein Hindernis sein.

Der hintere Rand der Back-Line muss am äusseren Rand des äussersten Kreises liegen, und zwar dort, wo die Mittellinie die Back-Line kreuzt (gemäss Zeichnung Anhang).

Auslegung:

Weil die äusseren Markierungen der Kreislinie und der Back-Line zusammenfallen (in Wirklichkeit eins sind), ist es wichtig, dass die Markierungen auf allen Bahnen überprüft werden. Das 6-Fuss-Mass muss genau bei der äussersten Markierung sein. Ist dies nicht der Fall, müssen alle Teams vor dem ersten Spiel über die Abweichungen informiert werden (gemäss Interpretation Anhang).

4. Steine

- 4.1 Curlingsteine müssen kreisförmig sein.
- 4.2 Kein Stein, einschliesslich Griff und Bolzen, darf mehr als 19,96 kg (44 Pfund) wiegen und mehr als 91,44 cm (36 Inches) Umfang haben. Seine Höhe darf nicht weniger als 11,43 cm (4,5 Inches) betragen.
- 4.3 Wenn ein Stein während des Spiels zerbricht, wird an der Stelle des grössten Stückes ein Ersatzstein plaziert. Das End und das Spiel müssen mit diesem Ersatzstein vollendet werden.
- 4.4 Ein Stein, der sich während seines Laufes überschlägt, auf den Kopf oder auf die Seite zu liegen kommt, muss sofort entfernt werden
- 4.5 Wenn der Griff sich während der Abgabe vom Stein löst, so ist der Spieler dazu berechtigt, den Stein noch einmal zu spielen, sofern das spielende Team dies wünscht.

Auslegung:

Der Handle muss dabei vollkommen vom Stein getrennt sein.

- 4.6 Ein Stein, welcher die entferntere Hog-Line nicht vollständig überquert hat, muss sofort aus dem Spiel genommen werden, ausser wenn er einen anderen Stein, der im Spiel war, getroffen hat (gemäss Interpretation Anhang).
- 4.7 Ein Stein, der hinter der Back-Line zum Stillstand kommt, und zwar so, dass er diese nicht mehr berührt, muss sofort entfernt werden (gemäss Interpretation Anhang).
- 4.8 Ein Stein, der eine Seitenbande oder eine Seitenlinie berührt, muss sofort aus dem Spiel genommen werden.

Auslegung für Open air:

Wenn ein gleitender Stein eine auf das Eis gezeichnete Trennlinie berührt oder überschreitet, nachher aber mit vollem Umfang auf der Spielbahn zum Stillstand kommt, bleibt er im Spiel.

- 4.9** Kein Stein darf mit Hilfe eines Instrumentes gemessen werden (Ausnahme Art. 13, Free Guard Zone), bevor der letzte Stein des Ends gespielt ist. Eine Ausnahme besteht für den Schiedsrichter, wenn dieser auf Verlangen eines Skips zu entscheiden hat, ob ein Stein im Spiel bleibt oder entfernt werden muss.

Auslegung:

Wenn die Position der Steine im Haus es verunmöglicht, das 6-Fuss-Messgerät (Randbeisser) zu benutzen, um zu entscheiden, ob ein Stein in der 6-Uhr-Position (Schnittstelle äusserster Kreis/Back-Line) noch im Spiel ist, so soll der Umpire dies von Auge tun. Seine Entscheidung ist endgültig.

- 4.10** Alle sechzehn Steine, die einem Rink zugewiesen sind, müssen in jedem End gespielt werden, ausser die zuständigen Spieler haben sich über das Score im End geeinigt oder das Spiel ist aufgegeben worden.

5. Team

- 5.1** Zu Beginn jedes Wettbewerbs muss jedes Team aus vier Spielern bestehen. Jeder muss über zwei Steine verfügen, welche er abwechselungsweise mit dem Gegner spielt.
- 5.2** Die Reihenfolge der Spieler, wie sie auf der Aufstellungskarte aufgeführt ist, darf während des Spieles nicht geändert werden.

Auslegung:

Die Reihenfolge, in welcher die Spieler ihre Steine spielen, muss dem Chief-Umpire beim Teammeeting vor Beginn des Wettbewerbes auf einer Aufstellungskarte abgegeben werden. Die nach Art. 6.3 ausgewählten Skip und Vize-Skip müssen auf dieser Karte gekennzeichnet sein. Der Ersatzspieler, sofern vorhanden, muss ebenfalls aufgeführt sein. Sollte ein Wechsel eintreten, muss dem Chief-Umpire eine neue Karte bis spätestens 30 Minuten vor dem Spiel, in welchem der Wechsel eintritt, abgegeben werden.

- 5.3** Falls ein Spieler ein Spiel nicht zu Ende spielen oder schon von Anfang an nicht spielen kann, so kann ein Team:
- 5.3.1** das angefangene Spiel zu dritt beenden und alle nachfolgenden Spiele mit drei Spielern austragen. In diesem Fall werden die Nummern eins und zwei je drei Steine spielen. Ein Team darf unter keinen Umständen mit weniger als drei Spielern spielen.
 - 5.3.2** einen qualifizierten Ersatzspieler ins Spiel bringen. Dies während eines Spiels, nur zu Beginn eines neuen Ends, andernfalls zu Beginn eines jeden neuen Spiels.
 - 5.3.3** einen Ersatzspieler während eines Spiels einwechseln, der auf der Position des ausscheidenden Spielers spielen muss.
 - 5.3.4** ein Spiel mit drei Spielern beginnen, falls ein Spieler aus einem Grund fehlt, der vom Umpire als gültig bestätigt worden ist. Der verspätete Spieler darf zu Beginn eines neuen Ends auf seiner gewohnten Position in das Spiel eintreten.

Auslegung:

Dieser Artikel hat keine Gültigkeit für das erste Spiel eines Wettbewerbes (Art. 5.1).

- 5.4** Ein Spieler, der wegen Krankheit, Unfall oder andern triftigen Gründen aus dem Spiel austreten muss, darf jederzeit an seiner Position wieder ins Spiel eintreten. Falls ein Ersatz eingesetzt wurde, darf er erst im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.
- 5.5** Ein Team darf während eines Verbandsspiels nicht mehr als zwei Ersatzspieler einsetzen.

Auslegung:

Als Verbandsspiel gilt eine in sich abgeschlossene Qualifikation wie Ausscheidungen.

Regionalmeisterschaften, QR, Ligaspiele und SM.

- 5.6** Die Spieler dürfen weder Schuhwerk noch andere Ausrüstung verwenden, die die Eisfläche beschädigen könnte.

Auslegung:

Jede Ausrüstung, die möglicherweise mit dem Eis in Berührung kommen könnte, darf durch den Chief-Umpire des Wettbewerbes kontrolliert und zurückgewiesen werden, wenn dieser den Eindruck hat, dass diese Ausrüstung entweder fehlerhaft ist oder in einer Art und Weise gebraucht wird, dass sie einen unfairen Vorteil hervorruft (Beispiele: fehlerhafte Slider, extrem trockene Kornbesen, Besen, die Haare verlieren usw.).

- 5.7** Der Gewinner des Tosses hat die Wahl entweder des Steinsets oder des letzten Steins im ersten End. Nach dem ersten End beginnt immer der Gewinner des vorangegangenen Ends.

Auslegung:

Im Open air kann mit den eigenen Steinen gespielt werden. Der Gewinner des Tosses darf entscheiden, welches Team das erste End beginnt.

- 5.7.1** An Schweizer Meisterschaften, die zu einer Weltmeisterschaft führen, werden die Steinsets fest zugeteilt. Vor dem Spiel wirft ein Spieler eine Münze. Der Gewinner des Tosses darf entscheiden, welches Team das erste End beginnt. Nach dem ersten End beginnt immer der Gewinner des vorangegangenen Ends.

6. Skip

- 6.1** Dem Skip obliegt die ausschliessliche Leitung des Spiels für sein Team.
- 6.2** Nach Art. 5.2 kann der Skip auf jeder Position seines Teams spielen, die er wünscht.
- 6.3** Wenn der Skip seine Steine spielt, übernimmt der auf der Aufstellungskarte bezeichnete Vize-Skip die Leitung des Spieles.

Auslegung:

Der auf der Aufstellungskarte bezeichnete Vize-Skip ist die einzige Person des Teams, ausser dem Skip, die sich im Haus aufhalten darf, während das gegnerische Team einen Stein spielt.

7. Stellung der Spieler

- 7.1** Nur Skips und Vize-Skips dürfen sich zum Zeitpunkt, in dem sie die Leitung des Spiels innehaben, im Haus aufhalten. Der Skip des spielenden Teams kann bestimmen, wo er sich aufhalten will und darf durch den gegnerischen Skip nicht behindert werden. In Bezug auf das Wischen hinter der Tee-Line haben beide Skips die gleichen Rechte.
- 7.2** Die anderen Spieler dürfen sich nicht hinter dem Haus aufhalten, sondern müssen zwischen den beiden Hog-Lines und an den Seiten des Rinks stehen, ausser wenn sie am Wischen sind oder sich bereitmachen, einen Stein zu spielen.

Auslegung:

Das Team, welches nicht an der Abgabe ist, darf keine Position einnehmen oder Bewegungen machen, die das spielende Team behindern, stören oder ablenken könnten. Der Umpire darf keine Handlung zulassen, die als Versuch, das andere Team einzuschüchtern, ausgelegt werden kann.

8. Steinabgabe

- 8.1** Rechtshänder müssen aus dem links von der Center-Line gelegenen Hack spielen, Linkshänder aus dem rechts von der Center-Line gelegenen Hack. Wird ein Stein vom falschen Hack abgegeben, so muss er sofort aus dem Spiel genommen werden.
- 8.2** Bei der Steinabgabe muss der Stein deutlich die Hand verlassen haben, bevor er die nähere Hog-Line erreicht. Falls der Spieler den Stein nicht früh genug loslässt, so muss er sofort vom spielenden Team aus dem Spiel genommen werden. Falls der gespielte Stein andere Steine getroffen hat, so muss er vom spielenden Team aus dem Spiel genommen werden und die verschobenen Steine müssen zur Zufriedenheit des gegnerischen Skips möglichst genau so zurückgelegt werden, wie sie ursprünglich gelegen haben.

Auslegung:

«Deutlich loslassen» bedeutet nicht nur, dass der Spieler den Stein losgelassen hat, sondern, dass er den Umpire nicht daran hindert, zu sehen, dass der Stein tatsächlich losgelassen wurde.

- 8.3** Die folgende Vorgehensweise soll bei Verstoss gegen die Hog-Line-Verletzungen angewendet werden:
- 8.3.1** Die Erklärung, die der Chief Umpire am Teammeeting vor dem Wettkampf gibt, gilt als Warnung.
- 8.3.2** Jeder Regelverstoss, der während eines Spiels geschieht, führt zur Entfernung des Steines aus dem Spiel durch das spielende Team, und zwar auf Anweisung des Umpires.

Auslegung:

Jeder Stein, der die Hog-Line-Regel verletzt hat, muss entfernt und die verschobenen Steine wieder zurückgestellt werden. Der Vorteil für irgendein Team spielt dabei keine Rolle.

- 8.4** Ein Stein, der die Hand des Spielers nicht verlassen und die nähere Tee-Line nicht erreicht hat, kann noch einmal gespielt werden.
- 8.5** Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss zur Steinabgabe bereit sein. Er darf das Spiel nicht verzögern.
Wenn ein Team grundlos langsam spielt, so kann der Chief-Umpire dem Skip des fehlbaren Teams mitteilen, dass der nächste Stein sofort aus dem Spiel genommen wird, sofern er nicht innert 30 Sekunden nach seinem Zeichen gespielt wird.

Auslegung:

Der Lead und der Second müssen bereit sein, den Stein abzugeben, sobald sie an der Reihe sind. Falls der Thirdder der Skip sich nicht innerhalb von zwei Minuten zum Hack begeben, muss dem Skip mitgeteilt werden, dass der Spieler den Stein innerhalb von 30 Sekunden abgeben muss.

- 8.6** Spielt ein Spieler einen Stein des andern Teams, wird dieser durch einen eigenen Stein ersetzt.

Auslegung:

Der Stein darf nicht aufgehalten werden, und wird erst nach dem Stillstand ausgewechselt.

- 8.7** Hält ein Spieler die Reihenfolge nicht ein, so soll der Stein durch das spielende Team aufgehalten und dem Spieler zurückgegeben werden, der den Stein innerhalb der richtigen Reihenfolge spielen muss. Wird der Fehler erst entdeckt, nachdem der Stein zum Stillstand gekommen ist oder einen anderen Stein berührt hat, soll das Spiel fortgesetzt werden, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Der Stein, der hätte gespielt werden sollen, darf durch den Spieler, der die Reihenfolge verpasst hat, als letzter Stein seines Teams in dem betreffenden End gespielt werden.
- 8.8** Stellen die Skips fest, dass ein Stein ausgelassen wurde, können sich aber nicht einigen, welcher Spieler die Reihenfolge verpasst hat. dann spielt der Lead des fehlbaren Teams den

letzten Stein in diesem End.

- 8.9** Wenn zwei Steine eines Teams im gleichen End hintereinander gespielt werden, so entfernt der Gegenskip den falsch gespielten Stein und legt durch diesen verschobene Steine nach seinem Gutdünken an den ursprünglichen Ort zurück. Das Spiel nimmt seinen Fortgang, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Der Spieler, der den falsch gespielten Stein abgegeben hat, soll diesen noch einmal als letzten Stein seines Teams in diesem End abgeben.

Auslegung:

Sollte der Fehler erst entdeckt werden, nachdem schon andere Steine gespielt wurden, so soll das End noch einmal von vorne begonnen werden.

- 8.10** Hat ein Spieler drei Steine in einem End gespielt, geht das Spiel weiter, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Der letzte Spieler des Teams, welches den Fehler begangen hat, spielt in diesem End nur einen Stein.

9. Wischen

- 9.1** Zwischen den Tee-Lines darf ein oder mehrere gleitende Steine, wie auch ein durch sie in Bewegung gesetzter Stein, durch das Team gewischt werden, dem der Stein gehört.

Auslegung:

Jeder Stein in Bewegung ist ein gleitender Stein. Ein ruhender Stein muss zuerst in Bewegung gesetzt werden, bevor er gewischt werden kann. Vorwischen ist nicht erlaubt.

- 9.2** Zwischen den Tee-Lines darf kein Spieler einen Stein des gegnerischen Teams wischen.
- 9.3** Wenn das spielende Team seinen eigenen Stein hinter der Tee-Line nicht wischen will, darf es das gegnerische Team nicht daran hindern, diesen Stein zu wischen.
- 9.4** Hinter der Tee-Line darf nur der Spieler, der die Verantwortung im Haus hat, der Skip oder der Vize-Skip, einen Stein wischen. Er darf den gegnerischen Stein erst wischen, wenn der Stein die Tee-Line erreicht hat.
- 9.4.1** Der Vize-Skip übernimmt erst die Verantwortung im Haus, wenn der Skip dieses verlässt, um seinen Stein zu spielen. Von da an bleibt er verantwortlich.
- 9.4.2** Spielt der Skip nicht die letzten beiden Steine, übernimmt er die Verantwortung, sobald sein letzter Stein zum Stillstand gekommen ist.
- 9.5** Spielt Die Wischbewegung muss von Seite zu Seite ausgeführt werden. Sie darf keine Wischrückstände vor dem gleitenden Stein liegen lassen und muss auf einer Seite des Steins beendet werden.
- 9.5.1** Die Spieler und ihre Ausrüstung müssen in einer solchen Position sein, dass es klar ersichtlich ist, dass sie den Stein nicht berühren.

Auslegung:

Wenn einem Team ein Fehler unterläuft und der betroffene Stein ihr eigener ist, so soll dieser nach dem Ermessen des Umpire aus dem Spiel entfernt werden. Gehört der Stein aber dem Gegenteam, so soll der Umpire den Stein dahin legen, wohin er seiner Meinung nach gekommen wäre, wenn der Fehler nicht unterlaufen wäre. Wenn der Skip des Teams, das fehlerfrei ist, der Meinung ist, das Zurücklegen des Steines würde das Team, welches den Fehler begangen hat, bevorzugen, so kann der Stein dort gelassen werden, wo er zum Stillstand gekommen ist. Berührte gleitende Steine

- 9.6** Vor Beginn eines Spiels muss jeder Spieler einen Besen bestimmen, welchen er während des Spiels zum Wischen benützen wird. Der Spieler darf während des Spiels nur diesen Besen zum Wischen benützen. Wird der Besen während des Spiels unbrauchbar, muss er durch einen Besen der gleichen Art ersetzt werden. Dieser Ersatzbesen muss vor Gebrauch

vom Umpire kontrolliert und genehmigt werden. Schottische Besen sowie andere Arten von Besen dürfen während des Spiels zwischen den Spielern getauscht werden. Dies ist bei kanadischen Besen nicht erlaubt.

Auslegung:

Diese Regel ist für Open air nicht gültig. Besen können beliebig gewechselt werden.

10. Berührte gleitende Steine

10.1 Wird ein gleitender Stein durch das spielende Team oder dessen Ausrüstung berührt, muss er sofort durch dieses Team entfernt werden. Wenn aber der Gegenskip der Meinung ist, das Entfernen des Steines wäre für das fehlbare Team von Vorteil, kann er diesen möglichst nahe am Ort platzieren, wo er seiner Auffassung nach ohne Berührung zum Stillstand gekommen wäre. Er kann auch den oder die Steine dorthin platzieren, wohin sie sich verschoben hätten, wenn der gleitende Stein nicht berührt worden und normal weiter gelaufen wäre.

Auslegung:

Damit es dem Gegenskip erlaubt ist, die möglicherweise verschobenen Steine wieder zurückzulegen, muss der Fehler zwischen der Hog-Line und der Back-Line passiert sein.

10.2 Wenn ein gleitender Stein durch das Gegenteam oder dessen Ausrüstung berührt wird, so soll er durch den Skip des spielenden Teams dorthin gelegt werden, wo er nach seiner Auffassung ohne Berührung zum Stillstand gekommen wäre.

10.3 Wird die Lage irgendeines Steines durch einen so berührten Stein verändert, kann der Gegenskip des fehlbaren Teams entscheiden:

10.3.1 den berührten Stein zu entfernen und alle bewegten Steine so nahe als möglich an den Ort zurückzulegen, wo sie seiner Auffassung nach vor der Berührung lagen oder

10.3.2 den berührten Stein sowie alle berührten Steine an ihrem Ort zu belassen.

11. Verschobene stehende Steine

11.1 Wird ein Stein, der den Lauf eines gleitenden Steines verändert hätte, durch das spielende Team verschoben, soll der gleitende Stein bis zu seinem Stillstand belassen werden. Erst dann kann der Gegenskip entscheiden, ob der Stein an seinem Platz bleibt oder entfernt wird:

11.1.1 Wenn der gespielte Stein entfernt wird, sollen alle verschobenen Steine so nahe als möglich dorthin gelegt werden, wo sie nach Auffassung des Gegenskips vorher lagen.

11.1.2 Wenn der gespielte Stein an dem Ort belassen wird, wo er zum Stillstand kam, sollen auch alle verschobenen Steine an ihrem neuen Ort bleiben.

11.2 Ein stehender Stein, der verschoben worden ist, aber keinen Einfluss auf den Lauf des gleitenden Steines hat, soll durch den Gegenskip wieder an seinen ursprünglichen Ort gelegt werden.

12. Zählende Steine

12.1 Ein Spiel wird durch die Mehrzahl der zählenden Steine entschieden. Ein Team bucht einen zählenden Stein für jeden Stein, der näher beim Zentrum liegt als irgendein Stein des Gegenteams.

12.2 Jeder Stein, der innerhalb von 183 cm (6 Fuss) vom Zentrum liegt, kann gezählt werden.

Auslegung:

Das 6-Fuss-Messgerät (Randbeisser) ist das einzige Gerät, mit dem am Ende eines Ends gemessen werden darf, ob sich ein Stein noch im Haus befindet.

- 12.3** Gemessen wird vom Zentrum des Hauses zum nächsten Teil des Steines.

Auslegung:

Da die Steine im Durchmesser variieren können, dürfen sie nicht am äusseren Teil gemessen werden.

- 12.4** Ein End wird dann als entschieden betrachtet, wenn sich die Skips oder Stellvertreter, die im Augenblick für das Haus verantwortlich sind, über die Anzahl zählender Steine einig sind.

Auslegung:

Wird einer oder mehrere Steine verschoben, bevor man sich geeinigt hat, erhält das Team, das den Fehler nicht begangen hat, den Vorteil, der sich ihm aus der Messung hätte ergeben können. Verschiebt der Umpire einen der Steine, die hätten gemessen werden müssen, während er einen der Steine misst, so werden die Steine als unentschieden betrachtet.

- 12.5** Wenn zwei oder mehrere Steine so nahe am Zentrum liegen, dass es unmöglich ist, eine Messung vorzunehmen, entscheidet der Chief-Umpire von Auge; ist dies unmöglich, wird das End als Nuller-End gewertet.

13. Schutzzone-Regel (Free Guard Zone)

- 13.1** Die Zone zwischen der Hog-Line und der Tee-Line, das «Haus» nicht eingeschlossen, stellt eine Schutzzone (Free Guard Zone) dar.

- 13.2** Kein Stein, der in dieser Schutzzone liegt, darf von der Gegenpartei aus dem Spiel befördert werden, bis die ersten vier Steine in jedem End gespielt und zum Stillstand gekommen sind. Jeder Stein, der von der Gegenpartei von der Schutzzone aus dem Spiel befördert wird, entweder direkt oder indirekt, entspricht einer Verletzung der Regel. Der gespielte Stein muss aus dem Spiel entfernt werden und alle anderen dadurch verschobenen Steine an ihren ursprünglichen Standort zurückgelegt werden. Die Steine sind zur Zufriedenheit des betroffenen Skips an den ursprünglichen Ort zurückzulegen.

- 13.3** Für alle im Haus liegenden Steine gelten stets die normalen Spielregeln. Entgegen den Spielregeln Art. 4.9 darf ein Stein mit einem Instrument durch einen Umpire gemessen werden, um festzustellen, ob er im Haus liegt oder nicht.

- 13.4** Im übrigen werden die normalen Spielregeln angewendet.

Auslegung:

Diese Schutzzone-Regel hat für Open-air-Wettkämpfe keine Gültigkeit.

Bern, 9. August 1995
Schweizerischer Curling-Verband
Der Zentralpräsident: Hanspeter Glarner
Der Zentralsekretär: Jürg Müller