



# Sport- und Wettkampfordnung

des

Nordschwäbischen Dartverband e.V.

# A Allgemeines

1. Der Nordschwäbische Dartverband e.V. führt gemäß seiner Satzung NSDV-Meisterschaften, NSDV-Cup und den Ligabetrieb durch. Dies geschieht nach folgenden Regeln in den Kapiteln A bis D.

- A – Allgemeines
- B – NSDV-Ligen
- C - NSDV-Pokale
- D - NSDV-Meisterschaften

2. Gespielt wird nach den Allgemeinen Regeln der BDV/DDV Sport- und Wettkampfordnung.

3. Alle Spiele finden unter der Obhut des BDV/DDV statt. Spielberechtigt sind nur Spieler, die Mitglied im Bayerischen Dart Verband (BDV) und im Bayerischen Landessportverband (BLSV), oder vergleichbar, sind. Grundsätzlich sind nur Vereine innerhalb der Grenzen des Nordschwäbischen Dartverbands spielberechtigt. Ausnahmefälle (Gastvereine) können im Einverständnis mit dem zuständigen Regionalverband und dem BDV durch das NSDV-Präsidium genehmigt werden.

4. Spieler, die während der laufenden Saison den Verein wechseln, sind nach sechs Wochen Sperre für ihren neuen Verein spielberechtigt. Jeder Vereinswechsel ist nur dann gültig, wenn er in der Spielerliste eingetragen ist.

5. Der Sportausschuss setzt sich wie folgt zusammen:

- a) der Sportwart
- b) die Leiter der NSDV-Ligen
- c) der Leiter des NSDV-Cups
- d) die Ligabeauftragten aller Mitgliedsvereine des NSDV

Die Sportausschusssitzung wird vom Sportwart mindestens 21 Tage vor dem Termin einberufen. Jeder Ligabeauftragte vertritt pro angefangene fünf Mitglieder seines Vereins eine Stimme.

Außerdem hat jeder NSDV-Ligaleiter, Sportwart und der Leiter des NSDV-Cups eine Stimme. Jedes Mitglied des Sportausschusses kann nur einmal abstimmen (z.B. sollte der Sportwart und ein Ligabeauftragter dieselbe Person sein, so kann dieser nur als Sportwart oder als Ligabeauftragter abstimmen).

Dem Sportausschuss obliegt insbesondere:

- a) die Erstellung, Ergänzung und Änderung der NSDV Sport- und Wettkampfordnung
- b) die Überwachung der Ausführungen nach der NSDV Sport- und Wettkampfordnung

6. Das NSDV-Präsidium setzt die Ligaleiter der NSDV-Ligen und des NSDV-Cups auf Vorschlag des Sportausschusses für zwei Saisonen ein.

Die Ligaleitung besteht aus

- a) Ligaleiter der NSDV-Ligen
- b) Leiter des NSDV-Cup
- c) Beisitzer, wenn a + b gerade Zahl

Der Ligaleitung obliegt die Durchführung der NSDV-Ligen und des NSDV-Cups.

7. Bei allen Spielen innerhalb des NSDV (NSDV-Ligen, NSDV-Cup ) wird mit Bullwurf ermittelt, wer das entscheidende Leg (bei best of 3, 5, 7 usw.) oder Set (bei best of 3 Sets/3 Legs, 5 Sets/3 Legs usw.) beginnt. Außerdem ist das Rauchen am Spielort untersagt.

## 8. Bayerische Masters

Das Präsidium setzt Teammanager (eine Saison) für die Teams des NSDV bei der Bayerischen Masters ein. Es werden Teams (Herren, Damen und Jugend) nach den Quoten des BDV aus allen Mitgliedern des NSDV gebildet, die unseren Verband vertreten. Für die Zusammenstellung können BDV-Rangliste, Ligastatistiken usw. herangezogen werden. Ansonsten hat der Teammanager freie Hand zur Aufstellung der Teams.

Die Fahrtkosten werden vom NSDV übernommen.

# **B NSDV-Ligen**

## **1. Teams**

**1.1** Die Meldung der Mannschaften und Spieler muss bis zu einem vom NSDV-Sportwart festgesetzten Termin erfolgen. Alle Meldungen haben schriftlich, mit dem jeweiligen Meldeformular, zu erfolgen, eine telefonische Nachmeldung von Spielern muss innerhalb von drei Tagen dem Sportwart schriftlich nachgereicht werden.

Die Vereine erhalten vom Sportwart zu Beginn jeder Saison und nach jeder Änderung eine Gesamtspielerliste des Vereins (alle gemeldeten Spieler). Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der Spielerliste aufgeführt sind. Diese Liste ist zu jedem Spiel mitzubringen und kann vom gegnerischen TC kontrolliert werden.

Spielt ein Spieler, der nicht auf der Spielerliste steht, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen mit der Unterschrift des betroffenen Spielers und seines Mannschaftskapitäns zu vermerken. Stellt der Ligaleiter fest, dass der Spieler nicht spielberechtigt war, so wertet er für die betroffene Mannschaft das Spiel mit 0:2 Punkten und 0:XX Spielen.

Bei einem Ligaspiel können maximal 6 Spieler eingesetzt werden. Ausgewechselte Spieler können in dem Ligaspiel wieder eingewechselt werden. Es muss gewährleistet sein, dass sich nach jeder Auswechslung noch mind. zwei Stammspieler im Team befinden.

Für jeden Verein ist mind. eine gültige E-Mail-Adresse zwingend erforderlich.

**1.1a** Ein Erstligateam besteht aus mindestens vier Stammspielern, von denen mindestens zwei an einem Spieltag eingesetzt werden müssen.

**1.1b** Ein unterklassiges Team besteht aus mindestens vier Stammspielern, von denen mindestens zwei an einem Spieltag eingesetzt werden müssen.

**1.2** Stammspieler aus den unteren Spielklassen können in der höheren Klasse als Ersatz spielen, aber nicht umgekehrt. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in der gleichen Spielklasse, so sind sie gleichberechtigt. Ein Stammspielertausch zwischen den Mannschaften ist nicht möglich.

Ein Spieler kann in einer Spielwoche (Spieltag) nur einmal eingesetzt werden, gemeint ist die im Spielplan festgesetzte Spielwoche. Diese hat auch nach einer Verlegung ihre Gültigkeit.

**1.3** Stammspieler können jederzeit mit Nachmeldeformular nachgemeldet werden, ebenfalls können Stammspieler bis zum ersten Spieltag und nach der Vorrunde bis zum Beginn der Rückrunde umgemeldet werden

**1.4** Die Vereine können jederzeit beliebig viele Ersatzspieler melden, die in einer Halbsaison maximal die Hälfte der Spiele für ein Team bestreiten können. Ersatzspieler mit mehr Einsätzen werden automatisch Stammspieler in dem jeweiligen Team.

**1.5** Tritt ein Team während der laufenden Saison zu mehr als zwei Spielen nicht an, so ist dieses Team für den weiteren Verlauf der Saison gesperrt und steigt in die unterste Spielklasse ab. Dem Verein, dem dieses Team angehört, verfällt das Reuegeld (Punkt 7). Die Spieler sind nach drei Spieltagen Sperre in jedem anderen Team ihres Vereins als Ersatz spielberechtigt.

Ausnahme: Bei Zurückziehung (schriftlich) zur Saisonhalbszeit sind alle Spieler in den Teams ihres Vereins ohne Sperre als Ersatz spielberechtigt.

**1.6** Tritt ein Team unentschuldigt nicht an, verfällt diesem Verein, dem dieses Team angehört, das Reuegeld (Punkt 7).

**1.7** Treten die Fälle in 1.5 ein, so wird wie folgt in der Tabelle gewertet:

Ist die Vorrunde durchgespielt, wird sie in jedem Fall in der Tabelle gewertet wie gespielt. Die Rückrunde kommt aus der Wertung, d.h. alle Spiele werden zu Null gewertet. Ist der Teamausfall in der Vorrunde, werden alle Spiele (Vor- und Rückrunde) zu Null gewertet.

## **2. Spieler, Spielberechtigung**

**2.1** Ein Spieler ist nur spielberechtigt, wenn er auf den Spielerlisten aufgeführt ist.

**2.2** Spieler der NSDV-Ligen dürfen in keiner außerbayerischen Steeldart-Liga gemeldet sein.

**2.3** Wird ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, so wird die gesamte Begegnung zu Null gegen die Mannschaft gewertet, die diesen Spieler eingesetzt hat. Eine Wertung in der Statistik erfolgt nicht, aber die Highlights werden gewertet.

## **3. Spielklassen, Spielmodus**

**3.1** Die NSDV-Ligen sind in mehrere Klassen unterteilt. Jede Liga soll aus zwölf Teams bestehen.

**3.2a** Ein Meisterschaftsspiel der 1. Liga besteht aus acht Einzel und zwei Doppel. Einzel und Doppel werden jeweils 501 best of 5 gespielt.

**3.2b** Ein Meisterschaftsspiel der unterklassigen Ligen besteht aus acht Einzeln und zwei Doppeln. Einzel und Doppel werden jeweils 501 best of 5 gespielt.

**3.3a** Sollten nach dem letzten Spieltag bei den Auf- bzw. Abstiegsplätzen zwei oder mehr Mannschaften punktgleich sein, entscheidet der direkte Vergleich (bis zu den Legs) über die Platzierung. Sollte dann immer noch keine Entscheidung möglich sein, findet ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Ort statt. Bei Punktgleichheit (5:5) entscheidet ein Mannschaftsspiel 1001 best of 1. Über die anderen Platzierungen entscheiden die Punkte, dann die Games und dann die Legs.

**3.3b** Die Ersten jeder Spielklasse steigen in die nächsthöhere Spielklasse auf. Verzichten die Aufsteiger, so können die Nächstplatzierten nachrücken. Der 12. und 11. jeder Spielklasse (bei 12er-Liga) steigt in die nächstniedrigere Spielklasse ab. Bei Ausnahmen entscheidet der Sportausschuss des NSDV.

**3.4** Sollte mehr wie ein Team aus der Landesliga in die NSDV Liga absteigen, so steigen so viele Mannschaften mehr in die zweite NSDV-Liga ab, bis wieder die Höchstzahl von zwölf Teams erreicht ist. Dies gilt gleichlautend für die unteren Spielklassen. Verzichtet der Meister der 1. NSDV-Liga auf den Aufstieg in die Landesliga, so rückt der Nächstplatzierte nach, wobei nur bis Platz drei nachgerückt werden kann. Steigt aus der Landesliga kein Team in die 1. NSDV-Liga ab und der Meister steigt auf, so verbleibt der neunte in dieser Liga.

## **4. Spielstätten**

**4.1** Es gelten die allgemeinen Regeln des Deutschen Dart Verbandes.

**4.2** Spielstätten sind die von den Vereinen angegebenen Spielorte (Lokale, Clubraume, usw.). Mannschaften ohne eigene Spielstätten bestreiten nur Auswärtsspiele.

**4.3** Eine Ligabegegnung wird auf zwei Boards gespielt. Können Spielorte keine zwei Boards zur Verfügung stellen so haben diese Mannschaften nur Auswärtsspiele.

**4.4** Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass sich die Boards in ordentlichen Zustand befinden und die Anlage gut bespielbar ist.

**4.5** Neue Spielstätten werden vor Beginn der Saison (und bei Protesten) von Mitgliedern des Sportausschusses oder deren Bevollmächtigten kontrolliert.

**4.6** An einem Kalendertag findet grundsätzlich an einem Spielort nur ein Ligaspiel. Ausnahmen regelt der betreffende Ligaleiter.

## **5. Spielzeit, Spielbeginn, Spielberichte**

**5.1** Die Spiele finden grundsätzlich von September bis Juni des darauf-folgenden Jahres statt. Die Termine der Spiele werden in einem Spielplan festgelegt. Dieser ist grundsätzlich einzuhalten und muss nach Veröffentlichung bis zu einem vom NSDV-Sportwart festgesetzten Termin von den Heimvereinen auf Mehrfachbelegungen an ihrem Spielort kontrolliert werden. Nur in diesen Fällen ist eine Verlegung durch den betroffenen Heimverein ohne Absprache mit dem Gegner möglich. Der Ligaabschluss mit Siegerehrung hat zeitnah nach dem letzten Spieltag statt zu finden. Am Ligaabschluss werden auch die NSDV-Meisterschaften ausgespielt.

**5.2** Spielbeginn ist 20:00 Uhr, jedoch spätestens 20:30 Uhr, sonst werden zu Null Punkte gegen das Team das gar nicht, oder später angetreten ist gewertet. Ein Team gilt als angetreten, wenn mind. zwei der gemeldeten Stammspieler anwesend sind.

**5.3** Ist ein Spieler zu Beginn seines Spiels nicht anwesend, so werden die nachfolgenden Spiele vorgezogen. Sind keine Spiele mehr offen, erhält der fehlende Spieler null Punkte.

**5.4** Zuerst werden auf dem Spielbericht die ersten vier Einzelpaarungen eingetragen und gespielt. Danach werden die zweiten vier Einzelpaarungen eingetragen und gespielt, dabei ist die Reihenfolge der ersten vier Einzel-paarungen beizubehalten aber es kann ausgewechselt werden. Zum Schluss werden die Doppelpaarungen eingetragen und gespielt, hier kann auch ausgewechselt werden. Das Eintragen soll verdeckt erfolgen.

**5.5** Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 und 2 festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Bei Nichteinhaltung dieser Regel hat der falsch eingesetzte Spieler zu Null verloren. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppel.

**5.6** Die Spielberichte müssen vollständig und gut leserlich ausgefüllt werden. Zum Namen und Vornamen (keine Spitznamen) muss auch die Spielernummer eingetragen werden.

**5.7** Das Heimteam schreibt und beginnt die ungeraden, das Gastteam schreibt und beginnt die geraden Begegnungen.

**5.8** Die Spielberichte müssen innerhalb 24 Stunden nach dem Ligaspiel per Post (Poststempel), Fax oder E-Mail (Bilder müssen in einen Scan/PDF umgewandelt werden, so dass sie gut leserlich sind, weiß und ohne Hintergrundfarbe) verschickt werden. Ansonsten wird das Spiel mit zu Null gegen die Heimmannschaft gewertet, die für den korrekten Versand des Spielberichts verantwortlich war.

**5.9** Tritt eine Mannschaft unverschuldet, d. h. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an so wird von der Ligaleitung in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin festgelegt. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaleiter zu informieren.

**5.10** Sollte von einem Heimverein beim Kontrollieren der Spielpläne eine Mehrfachbelegung übersehen werden, wird wie folgt verfahren: Können sich alle beteiligten Vereine einigen, dass ein Spiel stattfindet und die anderen Spiele auf einen anderen Termin verschoben werden, so ist dem jeweiligen Ligaleiter dieser Ersatztermin innerhalb von 24 Stunden schriftlich mitzuteilen. Sollte es zwischen den Vereinen keine Einigung geben, wird das Spiel mit dem an weitesten entfernten Gegner gespielt. Die anderen Spiele werden vom Ligaleiter neu terminiert.

## **6. Spielverlegung**

Spiele können in Absprache mit dem gegnerischen Teamkapitän verlegt werden. Über die Spielverlegung, unter Angabe des neuen Termins, ist der jeweilige Ligaleiter VOR dem regulären Spieltermin zu verständigen. Verlegungen sind innerhalb 28 Tagen nach dem festgesetztem Spieltermin auszuspielen. Verlegte Spiele müssen vor dem letzten Spieltag gespielt werden. Einzelne Spiele des letzten Spieltags dürfen nicht verlegt werden.

## **7. Reuegeld**

**7.1** Die Höhe des Reuegelds ist in der Finanzordnung festgelegt.

**7.2** Scheiden eine oder mehrere Mannschaften eines Vereins, egal aus welchem Grund, aus dem Spielbetrieb aus, so verfällt das Reuegeld ersatzlos.

## **8. Ligaleitung**

Die Ligaleitung ist während der laufenden Saison für alle den Spielbetrieb betreffenden Fragen zuständig.

## **9. Spielabbruch, Proteste**

**9.1** Ein Spielabbruch ist jederzeit mit Zustimmung beider Teamkapitäne möglich.

**9.2** Fehlt die Zustimmung eines Teamkapitäns, muss auch eine Partie in jedem Fall von der protestierenden Mannschaft zu Ende gespielt werden.

**9.3** Ein Abbruch der Partie durch eine Mannschaft ist möglich, wenn diese komplett angetreten ist und der Protest bereits vor Aufnahme des ersten Legs erfolgt.

**9.4** Proteste sind der Ligaleitung innerhalb von 48 Stunden nach Beendigung des Spiels schriftlich anzuzeigen.

**9.5** Über Proteste entscheidet die Ligaleitung mit einfacher Mehrheit. Die Teamkapitäne der beteiligten Mannschaften müssen gehört werden.

**9.6** Ein Protest kann auch nach Unterschrift des Teamkapitäns eingereicht werden.

**9.7** Proteste gegen eine Entscheidung der Ligaleitung sind innerhalb von 14 Tagen nach Zugang der Entscheidung an den Sportwart zu richten. Über diesen Protest entscheidet der Sportausschuss endgültig zum nächstmöglichen Zeitpunkt.

**9.8** Proteste gegen eine Spielstätte sind vor Beginn auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Das Spiel hat unter Vorbehalt stattzufinden. Bei begründetem Protest ist das Spiel zu wiederholen.

## **10. Beeinträchtigung durch höhere Gewalt**

a. Soweit in Folge höherer Gewalt oder aufgrund öffentlich-rechtlicher Bestimmungen oder Verfügungen nicht sämtliche Spiele einer Meisterschaftsrunde unter zumutbaren Bedingungen bis zum 30.06. eines Spieljahres ausgetragen werden können, so entscheidet das Präsidium nach Anhörung der betroffenen Vereine auf Vorschlag des jeweiligen spielleitenden Ausschusses abschließend über Verlängerung oder Abbruch sowie Wertung des Spieljahres. Insbesondere kann das Präsidium vorbehaltlich entgegenstehender allgemeinverbindlicher Vorgaben übergeordneter Verbände beschließen, dass

- a.1. die Meisterschaftsrunde über den 30.06. hinaus bis längstens 30.06. des darauffolgenden Spieljahres zu Ende geführt wird (Verlängerung),
- a.2. die Meisterschaftsrunde abgebrochen und annulliert wird, so dass es weder Aufsteiger noch Absteiger gibt, oder
- a.3. die Meisterschaftsrunde abgebrochen und auf Grundlage der Quotientenregelung gewertet wird, um so Aufsteiger, Absteiger sowie Platzierungen, die zur Teilnahme an Aufstiegsspielen berechtigen, zu ermitteln.

b. Im Rahmen der Entscheidung gemäß Nr. 1 sind insbesondere die Anzahl der bereits ausgetragenen und noch auszutragenden Spiele zu berücksichtigen, außerdem die Auswirkungen auf über- und untergeordnete Spielklassen sowie die Entscheidungen anderer Ligaträger, die für die betreffende Staffel relevant sind. Darüber hinaus ist eine auf objektive Tatsachen beruhende Prognose darüber zu treffen, zu welchem Zeitpunkt der Spielbetrieb in der betreffenden Meisterschaftsrunde voraussichtlich wieder aufgenommen werden kann. Grundsätzlich sind alle zumutbaren Maßnahmen zu ergreifen, um sämtliche Spiele einer Meisterschaftsrunde zur Austragung zu bringen.

c. Der Abbruch mit der Folge der Annullierung oder der Wertung nach der Quotientenregelung ist erst und ausschließlich dann zulässig, wenn es rechtlich unmöglich oder unzumutbar ist, die ausstehenden Spiele noch bis zum 30.06. des Spieljahres auszutragen.

c.1 Die Annullierung einer Meisterschaftsrunde ist in der Regel dann sachgerecht, wenn nicht alle Mannschaften einer Staffel mind. 50% aller Meisterschaftsspiele absolviert hat oder aus anderen Gründen die bisher ausgetragenen Meisterschaftsspiele sportlich keinen hinreichenden Aussagewert für die Ermittlung von Aufsteigern und Absteigern haben.

c.2 Soweit alle Mannschaften einer Staffel mindestens 50% aller Meisterschaftsspiele absolviert hat, sind in der Regel sowohl Aufsteiger als auch Absteiger anhand der Quotientenregelung zu ermitteln. Das Präsidium kann nach Beginn der Wettbewerbe Änderungen an der Spielordnung vornehmen, sofern diese im Zusammenhang mit Beeinträchtigung durch höhere Gewalt stehen.

d. Quotientenregelung: Der Quotient errechnet sich wie folgt: Anzahl Pluspunkte durch Anzahl Spiele (Maßgeblich sind die Abschlusstabellen in der Liga-Datenbank). Sollten zwei oder mehr Mannschaften den gleichen Punktequotienten aufweisen, qualifiziert sich die Mannschaft mit dem besten Quotienten, gebildet aus der Set-Differenz geteilt durch die Anzahl der gewerteten Spiele lt. Ligadatenbank.

Gewertete Spiele gegen zurückgezogene, gestrichene oder ausgeschlossene Mannschaften werden nicht gewertet. Sollte auch dieser Quotient bei mehreren Mannschaften gleich sein, entscheidet der Quotient aus der Anzahl der gewonnenen Sets geteilt durch die Anzahl der gespielten Spiele über die Platzierung/Reihenfolge. Sollte auch durch diesen Quotienten keine unterschiedliche Platzierung zu ermitteln sein, wird ein Entscheidungsspiel (bei mehr als zwei Mannschaften eine Entscheidungsrunde) gespielt. Entscheidungsspiele/-runde finden nur statt, wenn es um den Auf oder Abstieg geht. Sollte aus Gründen höherer Gewalt ein Entscheidungsspiel oder eine Entscheidungsrunde nicht durchführbar sein entscheidet das Losverfahren.

## **C NSDV-Pokale**

### **I. NSDV-Cup**

#### **1. Allgemeines**

Der NSDV-Cup-Leiter ist verantwortlich für:

- a. Auslosung
- b. Spielplan festlegen
- c. Durchführung

#### **2. Spielmodus**

**A.** Ein Verein meldet namentlich die Mannschaften beim Sportwart des NSDV. Die anderen gemeldeten Spieler des Vereins sind Ersatzspieler. Stammspieler können nicht nachgemeldet werden. Für den korrekten Versand (siehe Punkt 5.8 1. Satz) der Spielberichte an den Cup-Leiter ist die Gewinnermannschaft verantwortlich (bei nichteinhalten von Punkt 5.8 Satz 1 NSDV-Ligen wird die Gewinnermannschaft vom laufenden Pokalwettbewerb ausgeschlossen und der Gegner ist in der nächsten Runde). Ansonsten gilt analog die Ligaordnung der 1. NSDV-Liga.

**B.** Ein Spieler kann pro Runde nur einmal eingesetzt werden. Die Stammspieler und die eingesetzten Ersatzspieler der ausgeschiedenen Mannschaften sind nicht mehr spielberechtigt.

**C.** Alle Spieltermine (incl. Finale) werden in einem Spielplan vor Beginn der Spielrunden festgelegt. Eine Verlegung der Spiele (außer Finale) ist unter Beachtung des Punkt 6 (B NSDV-Ligen) möglich. Die Sieger der einzelnen Spielrunden werden in einem Spiel ausgespielt. Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft sechs Spiele gewonnen hat. Bei Punktgleichheit (5:5) entscheidet ein Mannschaftsspiel 1001 best of 3.

**D.** Die Auslosung erfolgt in der Öffentlichkeit.

**E.** Der Sieger erhält einen Wanderpokal.

**F.** Der NSDV-Cup Leiter ist während der laufenden Saison für alle den Spielbetrieb betreffenden Fragen zuständig.

### **II. Pokal der Meister**

Der NSDV spielt neben der NSDV-Mannschaftsmeisterschaft und dem NSDV-Cup noch einen weiteren Pokal aus, den Pokal der Meister.

Der aktuelle NSDV-Meister kann den Titelträger herausfordern. Das Spiel muss zwischen dem Ende der Liga und dem Beginn der neuen Punktrunde ausgespielt werden. Die Teamkapitäne vereinbaren einen verbindlichen Termin und melden diesen dem NSDV-Sportwart. Sollte kein Termin zustande kommen, legt der NSDV-Sportwart einen fest.

Dieser Pokal wird in einem Spiel und analog zur 1. NSDV-Liga ausgespielt. Spielmodus best of 5, jedoch 16 Einzel jeder gegen jeden und die 4 Doppel ebenfalls über Kreuz. Bei Spiel- und Satzgleichheit benennt jedes Team einen Spieler für ein Entscheidungsspiel - best of 3-best of 3. Der Titelverteidiger hat Heimrecht.



## D NSDV-Meisterschaften

1. Der NSDV veranstaltet einmal jährlich die NSDV-Meisterschaften. Die NSDV-Meisterschaften finden in Verbindung mit dem Ligaabschluss statt. Der Spielort wird durch das Präsidium vergeben, es sollen 8 Boards zur Verfügung stehen.
2. Die Pokale werden vom NSDV gestellt und alle Startgelder werden zu 100% ausgeschüttet.
3. Es werden folgende Meisterschaften ausgespielt.
  1. offenes Einzel
  2. offenes Doppel
  3. NSDV-MannschaftsmeisterschaftBei Bedarf können die Meisterschaften um Herren-, Damen- und Jugend-Einzel erweitert werden.
4. Für die offenen Einzel Meisterschaft gelten folgende Punkte:  
Spielmodus: 1. Runde möglichst Round Robin mind. best of 3  
danach wird der Spielmodus je nach Teilnehmerzahl von der Turnierleitung festgelegt.
5. Für die Damen-Einzel Meisterschaft gelten folgende Punkte:  
mindestens vier Teilnehmer  
Spielmodus: 1. Runde möglichst Round Robin mind. best of 3  
danach wird der Spielmodus je nach Teilnehmerzahl von der Turnierleitung festgelegt.
6. Für die Jugend-Einzel Meisterschaft gelten folgende Punkte:  
mindestens vier Teilnehmer, Startgeldfrei  
Spielmodus: 1. Runde möglichst Round Robin mind. best of 3  
danach wird der Spielmodus je nach Teilnehmerzahl von der Turnierleitung festgelegt.
7. Für die offene Doppel-Meisterschaft gelten folgende Punkte:  
Spielmodus: 1. Runde möglichst Round Robin mind. best of 3  
danach wird der Spielmodus je nach Teilnehmerzahl von der Turnierleitung festgelegt.
8. Die NSDV-Mannschaftsmeisterschaft wird durch die 1.NSDV-Liga entschieden.
9. Teilnahmeberechtigt bei allen NSDV-Meisterschaften (außer NSDV-Mannschaftsmeisterschaft siehe Abschnitt B) sind nur Spieler der Mitgliedsvereine des NSDV und alle Spieler und Spielerinnen, die ihren Wohnsitz innerhalb der Grenzen des NSDV haben.