



UNTERKRÄNTNER HOCKEY LIGA

STATUTEN

Letzte Änderung am 12. September 2016.

Inhalt

1 Einleitung	4
2 Organisatorische Strukturen	4
2.1 Ligavorstand	4
2.2 Strafsenat	4
2.3 Mannschaftsführer	5
2.4 Entscheidungsfindung	5
3. Regelung des Spielbetriebes	6
3.1 Austragungsmodus.....	6
3.2 Kalender	8
3.3 Punkte & Tie-Breaker.....	8
3.4 Teilnehmende Mannschaften	8
3.5 Spielberechtigung	8
3.6 Kaderlisten.....	9
3.7 Nachnennungen	9
3.8 Spielertransfer	9
3.9 Sonderregelungen für Torhüter	10
3.10 Spielberichte	10
3.11 Nichterscheinen oder Erscheinen mit unzureichendem Kader	10
3.12 Antreten ohne Spielerpass.....	10
3.13 Abbruch eines Spiels	11
4. Spielregeln	11
4.1 Schiedsrichter	11
4.2 Captains & Assistent Captains	11
4.3 Zeitnehmung und Spielzeit	11
4.4 Strafen	11
4.5 Strafdauer.....	12
4.6 Spieldauer-Disziplinarstrafen	12
4.7 Matchstrafen	12
4.8 Ausrüstung & Sicherheit	12
4.9 Hybrid Icing.....	12

1 Einleitung

Diese Statuten dienen zur Reglementierung der Unterkärntner Hockey Liga, im Folgenden auch einfach „Liga“ oder „UHL“ genannt. Sie wurden vom Vorstand der UHL (in weiterer Folge auch Ligavorstand genannt) beschlossen und sind gültig bis dieser eine neue Fassung der Statuten beschließt.

2 Organisatorische Strukturen

2.1 Ligavorstand

Zusammensetzung des Ligavorstandes:

- ein Vertreter pro Mannschaft
- ein Vertreter der Eissportanlage Völkermarkt
- der Präsident und der Vizepräsident

Aus den Vertretern der Mannschaften werden jährlich ein Präsident und ein Stellvertreter gewählt. Mitglieder des Ligavorstandes müssen nicht notwendigerweise aktive Spieler der Liga sein.

Der Ligavorstand ist zuständig für die Organisation des Spielbetriebes, dazu zählen u.a.:

- die Ausarbeitung des Saisonkalenders
- die Anerkennung der Teamliste
- die Wahl des Präsidenten und des Stellvertreters
- das Ein-/ Absetzen des Strafsenats

Der Präsident ist das offizielle Vertretungsorgan und somit berechtigt im Namen der UHL zu sprechen. Der Präsident ist außerdem befugt:

- Vorstands-Sitzungen einzuberufen.
- unabhängig Entscheidungen im Rahmen der Geschäftsgebarung zu treffen, z.B. bei hoher Dringlichkeit, wenn die Durchführung des Spielbetriebes dies erfordert.
- darüber zu entscheiden, ob ein Verfahren vom Strafsenat oder vom Ligavorstand behandelt wird.

Der Präsident muss auch Entscheidungen und Urteile treffen wenn der entsprechende Sachverhalt in diesen Statuten nicht explizit geregelt ist.

Beginn der Amtszeit	Präsident	Vizepräsident
..
Saison 2010/2011	Hannes Mak (Handybörse)	Erich Hanschitz (Team 0815)
4. Juli 2013	Erich Hanschitz (Team 0815)	Thomas Zeloth (ASKÖ St. Michael)

2.2 Strafsenat

Der Strafsenat besteht aus dem unabhängigen Vorsitzenden, dem Präsidenten und dem Vizepräsidenten der Liga. Bis auf Widerruf besteht der Strafsenat aus:

- Thomas Olschnig (Vorsitzender)
- Erich Hanschitz
- Thomas Zeloth

Bei Matchstrafen wird der Strafsenat automatisch aktiv. Der Strafsenat kann auch von selbst aktiv werden wenn ein Fehlverhalten bzw. ein Regelverstoß dies erfordert, auch in Fällen in denen der Schiedsrichter keine Matchstrafe ausgesprochen hat.

Der Strafsenat legt die Strafen von Spielern und Mannschaften fest. Diese liegen ausschließlich in seinem Ermessen. Der Strafsenat kann beliebige Delikte behandeln, unabhängig davon ob der Schiedsrichter diese geahndet hat oder nicht.

Der Prozess sieht folgend aus:

1. Die jeweilige Heim-Mannschaft muss den Vorsitzenden des Strafsenats verständigen, wenn am Spielbericht eine Matchstrafe eingetragen wurde.
2. Der Vorsitzende legt die Strafe fest und verkündet das Urteil mit einem E-Mail an alle Mannschaftsführer.
3. Der betroffene Spieler kann binnen 24 Stunden einen Einspruch (per E-Mail) einbringen. Sollte es keinen zeitgerechten Einspruch geben, wird das Urteil automatisch rechtskräftig.
4. Bei einem Einspruch hat der Spieler das Recht angehört zu werden.
5. Der Strafsenat entscheidet über eine etwaige Abänderung der Strafe. Der Vorsitzende verkündet das Urteil mit einem E-Mail an alle Mannschaftsführer. Die Strafe wird dann sofort rechtskräftig.

2.3 Mannschaftsführer

Jede teilnehmende Mannschaft definiert rechtzeitig vor Saisonbeginn einen Mannschaftsführer und einen Mannschaftsführer-Stellvertreter (mit Namen, Telefonnummer und E-Mail-Adresse). Mannschaftsführer müssen nicht notwendigerweise aktive Spieler sein. Mannschaftsführer können auch Funktionen des Ligavorstandes oder des Strafsenates besetzen.

2.4 Entscheidungsfindung

Grundsätzlich bedürfen Entscheidungen einer einfachen Mehrheit. Die Abstimmung ist nicht geheim sondern erfolgt mittels Handzeichen. Bei Abstimmungen zählt die Stimme einer Mannschaft immer einfach, auch wenn sowohl der Mannschaftsführer als auch der Stellvertreter anwesend sind. Der Präsident und der Stellvertreter der UHL werden immer von einer Mannschaft vorgeschlagen. Dementsprechend sind ihre Stimmen immer einer Mannschaft zuzuordnen. Wenn bei einer Abstimmung keine Entscheidung getroffen werden kann, dann entscheidet der Präsident.

Vorstands-Sitzungen finden vor und während der Saison bei Bedarf statt. Sitzungen werden durch den Präsidenten (oder den Stellvertreter) per E-Mail nicht weniger als sieben Kalendertage vor der Sitzung einberufen. Es gilt der Zeitpunkt des E-Mails. Die bekanntgegebenen E-Mail-Adressen müssen regelmäßig überprüft werden, sodass Nachrichten zeitgerecht gelesen werden. Die Vorstandssitzung ist in jedem Fall beschlußfähig, auch wenn einzelne Teams keinen Vertreter entsenden sollten. Sollten sowohl der Mannschaftsführer als auch dessen Stellvertreter nicht verfügbar sein, ist es zulässig, einen anderen Vertreter zu entsenden. Dies muss zuvor per E-Mail oder telefonisch durch den Mannschaftsführer oder dessen Stellvertreter angezeigt werden.

Vorstandssitzungen werden durch einen in der Sitzung bestellten Schriftführer protokolliert. Das Protokoll muss im Anschluss per E-Mail an alle Mitglieder des Ligavorstands versandt werden.

3. Regelung des Spielbetriebes

3.1 Austragungsmodus

Der Ligavorstand beschließt nach Abstimmung mit dem Betreiber der Eishalle in Völkermarkt vor Saisonbeginn den Austragungsmodus. Die Liga wird entsprechend diesem Modus ausgetragen und während der Saison nur in absoluten Ausnahmefällen geändert.

Ab 2012/13: Es wird eine Hin- und Rückrunde (jeweils jeder gegen jeden) gespielt. Nach dem Ende der Hinrunde werden die Punkte halbiert (bei ungeraden Punkten wird aufgerundet).

Ab 2013/14:

Meisterschaftsmodus mit sieben Mannschaften:

1. Hin- und Rückrunde
 - 42 Spiele gesamt
 - 12 pro Mannschaft
2. Obere Gruppe (1. - 3.)
 - Bonuspunkte: 2, 1, 0
 - jeweils einmal gegeneinander
 - 3 Spiele gesamt, 2 pro Mannschaft
3. Untere Gruppe (4. -7.)
 - Bonuspunkte 3, 2, 1, 0
 - jeweils einmal gegeneinander
 - 6 Spiele gesamt, 3 pro Mannschaft
4. Kreuzspiele
 - 1. vs 4. (Sieger der unteren Gruppe)
 - 2. vs. 3.
 - 2 Spiele gesamt, 1 pro Mannschaft
5. Finaltag: 1. vs 2., 3. vs 4., 5. vs 6.

53 Spiele gesamt (42 + 3 + 6 + 2) ohne Finaltag
Spiele pro Mannschaft:

- 15 für 7.
- 15 + 1 (Finaltag) für 1., 2., 3., 5., 6.
- 16 + 1 (Finaltag) für 4.

Ab 2014/15:

Meisterschaftsmodus mit zehn Mannschaften:

1. Vorrunde: Aufteilung in zwei Gruppen zu jeweils 5 Teams
 - Auslosung erfolgt nach Vorjahrstabelle mit drei Töpfen
 1. Topf (Vorjahr Platz 1-4): Welzenegg, St. Michael, Team 0815 und EHT Dragons
 2. Topf (Vorjahr Platz 5-7): Griffen/Bulldogs, St. Stefan und Launsdorf
 3. Topf (die neuen Teams): Panthers, Mökriach, Grizzlies
 - Hin- und Rückrunde in beiden Gruppen
 - 20 Spiele pro Gruppe, 40 Spiele gesamt
 - 8 Spiele/ Team

2. Platzierungsrunde:
 - Die jeweils ersten drei jeder Gruppe ($2 \cdot 3 = 6$ Teams, Tie-Breaker wie üblich – siehe Beschreibung „Tie-Breaker“ unten) bilden die obere Zwischenrunde.
 - Sie nehmen die Punkte und Tore aus den Begegnungen gegen die anderen zwei „Direktaufsteiger“ der Vorrunde (aus derselben Gruppe) mit und Spielen nur noch jeweils einmal gegen die drei Teams aus der anderen Gruppe.
 - Am Ende ergibt sich eine Reihung von 1 bis 6.
 - 9 Spiele gesamt, 3 Spiele/ Team
3. Qualifikationsrunde
 - Die jeweils zwei letzten der Vorrundengruppen ($2 \cdot 2 = 4$ Teams) spielen eine Qualifikationsrunde um die verbleibenden zwei Playoff Plätze (jeder einmal gegen jeden, Tie-Breaker wie üblich).
 - 6 Spiele gesamt, 3 Spiele pro Team
4. Playoff-Viertelfinale
 - Aus Platzierungs- und Qualifikationsrunde ergibt sich eine Playoff-Tabelle mit den Platzierungen von 1 bis 10, die für die „Pick-Round“ und die Halbfinale maßgeblich ist.
 - Die Paarungen im Viertelfinale ergeben sich aus einer „Pick-Round“ in der die ersten drei Mannschaften der Playoff-Tabelle ihre Gegner aus den Mannschaften vom 5. bis 8. Platz wählen dürfen. Der 4. erhält das verbleibende Team zugeteilt.
 - Die Paare spielen eine KO-Runde.
5. Playoff-Halbfinale
 - Die Paare spielen wiederum eine KO-Runde.
 - Halbfinale A (um den Einzug ins Finale): Der beste Gewinner (aus der Playoff-Tabelle) gegen den schlechtesten Gewinner (aus der Playoff-Tabelle), der 2.-beste Gewinner gegen den 3.-besten Gewinner.
 - Halbfinale B (um die zwei Plätze für das Spiel um Platz 5): Der beste Verlierer (aus der Playoff-Tabelle) gegen den schlechtesten Verlierer (aus der Playoff-Tabelle), der 2.-beste Verlierer gegen den 3.-besten Verlierer.
6. Die Plätze 9-10 spielen ein „Best-Of-Three“ (1+2+3 Punkte) um den 9. Platz
 - Beim ersten Spiel erhält der Gewinner 1 Punkt, beim zweiten Spiel 2 Punkte und beim 3. Spiel 3 Punkte. Dadurch sind unbedingt drei Spiele notwendig.
 - Wenn es nach dem 3. Spiel 3:3 in Punkten steht, wird ein Penaltyschießen durchgeführt.
 - 2 Spiele anstatt Viertel- und Halbfinale und ein Spiel am Finaltag
7. Finaltag
 - Großes Finale: Sieger aus Halbfinale A
 - Kleines Finale: Verlierer aus Halbfinale A
 - Spiel um Platz 5: Sieger aus Halbfinale B
 - Spiel um Platz 7: Verlierer aus Halbfinale B
 - 3. Spiel um Platz 9

65 Spiele gesamt, 13 Spiele/ Team (exklusive Finaltag)

Ab 2015/16:

Grundsätzlich wird derselbe Modus wie seit 2014/15 gespielt. Zusätzlich wurde festgelegt, dass der Vierte jeder Vorrundengruppe einen Bonuspunkt für die Qualifikationsrunde erhält.

3.2 Kalender

Der Kalender wird vom Ligavorstand rechtzeitig den Mannschaftsführern mitgeteilt. Es kann aber während der Saison zu Änderungen kommen.

3.3 Punkte & Tie-Breaker

Der Sieger einer Partie erhält zwei Punkte. Bei unentschiedenem Spielausgang werden die Punkte geteilt. Sollte es zum Ende einer Saison (oder zu einem anderen Zeitpunkt zu dem eine eindeutige Reihenfolge erforderlich ist) Punktegleichstände geben, kommen folgende Tie-Breaker in dieser Reihenfolge zum Einsatz:

- globale Tordifferenz
- Siege im direkten Duell
- Tordifferenz im direkten Duell
- geschossene Tore (global)

Sollte nach Anwendung dieser Regelung nach wie vor Gleichstand bestehen, so werden die Mannschaften in der Tabelle ex aequo gewertet. Eine Ausnahme bildet dabei der erste Platz (Gewinner der Liga): sollte es hier zu einem Gleichstand kommen, entscheidet der Strafsenat gemeinsam mit den betroffenen Mannschaftsführern über den Modus der endgültigen Entscheidung (Ausspielen, Penalty-Schießen, Losentscheid, etc.).

3.4 Teilnehmende Mannschaften

Die Mannschaften sind verpflichtet an den UHL-Sitzungen teilzunehmen. Sie erklären sich ausdrücklich mit diesen Statuten einverstanden. Im Besonderen sind die Mannschaften damit einverstanden, dass Informationen zu den einzelnen Spielern, inkl. Bilder auf denen sie abgebildet sind, der Öffentlichkeit (über Zeitungen, Internet, soziale Netzwerke usw.) zugänglich gemacht werden. Die Mannschaftsführer haben die Pflicht die Spieler über die Statuten der UHL und etwaige Änderungen in Kenntnis zu setzen.

3.5 Spielberechtigung

Es gelten folgende Regeln:

1. Es gibt keinerlei Einschränkungen bezüglich Geschlecht oder Nationalität.
2. Ein Spieler darf sowohl in der UHL als auch in einer anderen Hobbyliga spielen.
3. Ein Spieler darf während einer Saison nicht in mehreren Teams der UHL gemeldet werden.
4. Ein Spieler (unabhängig vom Alter), darf nicht innerhalb einer Saison sowohl an einem Meisterschaftsspiel eines Eishockeyverbandes als auch an einem Spiel der UHL teilnehmen (am Spielbericht angeführt und nicht durchgestrichen).
5. Verstößt ein Spieler gegen die im Punkt 3.5.4 genannte Regel, dann wird dieser für die laufende und die drei darauffolgenden Saisons für Spiele der UHL gesperrt.
6. Ein Spieler darf nicht an der UHL teilnehmen wenn er jemals in der höchsten oder in der zweithöchsten Eishockeyliga (allgemeine Klasse) eines Landes gespielt hat. Als Beweis, dass ein Spieler gegen diese Regel verstoßen hat, gelten u.a. Bestätigungen des Eishockeyverbandes oder auch Informationen von Webseiten wie
 - <http://www.eliteprospects.com> oder
 - <http://www.hockeydb.com>

Wenn ein Spieler in der laufenden Saison an einem Spiel des Eishockeyverbandes teilnimmt, dann wird dafür auch die entsprechende Mannschaft bestraft:

- Abzug der Punkte aller Spiele an denen der Spieler am Spielbericht vermerkt (und nicht durchgestrichen) war, wenn der Spieler in der UHL auch an Spielen nach dem 15.12. teilgenommen hat.
- Abzug der Punkte aller Spiele, aber maximal vier, an denen der Spieler am Spielbericht vermerkt (und nicht durchgestrichen) war, wenn dieser in der UHL nur an Spielen vor dem 15.12. teilgenommen hat

Diese Regeln gelten über die gesamte Saison und können jederzeit geahndet werden. Verantwortlich für die Einhaltung dieser Regeln ist der Mannschaftsführer.

Non-playing Coaches sind ohne Einschränkungen zur Coaching-Tätigkeit berechtigt und müssen auch nicht genannt werden. Sollten seitens der Teams in Einzelfällen Unklarheiten über die Spielberechtigung eines Spielers bestehen, so sind diese vor der Nennung mit dem Präsidenten zu klären.

3.6 Kaderlisten

Bis zum 1. Oktober eines jeden Jahres muss die Meldung des Kaders von den einzelnen Mannschaftsführern an den Präsidenten, den Vizepräsidenten, den Verantwortlichen für die Spielermeldung und an alle Mannschaftsführer gesendet werden.

Die Kaderlisten müssen folgende Informationen beinhalten:

- der voller Name
- das Geburtsdatum
- Rückennummer

Wenn ein Spieler noch keinen Spielerpass der UHL besitzt, müssen darüber hinaus folgende Informationen eingereicht werden:

- lesbare Kopie des Reisepasses oder Führerscheins inkl. des Fotos
- ein Foto für den UHL-Spielerpass
- unterschriebenes Formular für die Neuanmeldung (siehe Anhang)

Ein Spieler ist spielberechtigt nachdem der Spielerpass ausgestellt und ausgehändigt wurde. Es dürfen maximal 23 Spieler in einer Saison von einer Mannschaft gemeldet werden.

3.7 Nachnennungen

Es dürfen max. fünf Spieler nachgemeldet werden, jedoch darf die Gesamtzahl von 23 nicht überschritten werden. Nachmeldungen müssen ebenfalls an den Präsidenten, den Vizepräsidenten, und den Verantwortlichen für die Spielermeldung gesendet werden.

Ein Spieler für den bis Dienstag 12 Uhr eine gültige und vollständige Nachmeldung beim entsprechenden Verantwortlichen für Spielermeldungen, in Papierform oder digital, z.B. per E-Mail, eingebracht wurde, ist am nächsten Spieltag, frühestens aber am darauffolgenden Freitag, spielberechtigt. Sollte die Meldung nicht vollständig sein, z.B. weil die Kopie des Reisepasses oder des Führerscheins fehlt, dann darf kein Spielerpass ausgestellt werden bzw. der entsprechende Spielpass ist nicht gültig.

Nach dem 15.12. eines jeden Jahres sind Nachnennungen nicht mehr möglich. Das gilt unabhängig von der Gesamtzahl der bereits gemeldeten Spieler oder von sonstigen Umständen. Es können im Laufe der Saison keine Spieler abgemeldet werden, d.h. wenn die maximale Anzahl der möglichen Spieler erreicht ist, kann kein Spieler mehr nachgemeldet werden.

3.8 Spielertransfer

Jeder Spieler kann (zwischen zwei Saisonen) selbst entscheiden, bei welcher Mannschaft er spielen möchte. Er wird von einer Mannschaft, innerhalb der entsprechenden Fristen, genannt. Wenn ein Spieler von zwei Mannschaften parallel genannt wird, dann fragt der Verantwortliche für die Spielernennungen bzw. der UHL Präsident beim entsprechenden Spieler selbst nach und wählt

dadurch die gültige Nennung. Der Spieler ist vom Meldereferenten der UHL von der Kaderliste jener Mannschaft, bei der er nicht spielen will, zu streichen.

3.9 Sonderregelungen für Torhüter

Torhüter dürfen auch in den zwei niedrigsten Ligen des Eishockeyverbandes gemeldet sein und dort an Meisterschaftsspielen teilnehmen. Falls ein Tormann bei einer Mannschaft ausfällt, kann ein Tormann einer anderen UHL-Mannschaft ausgeliehen und eingesetzt werden.

Ein nicht in der UHL gemeldeter Torhüter darf von einer Mannschaft auch eingesetzt werden, wenn der Mannschaftsführer vor dem Spiel dem Spielbericht eine Kopie von Führerschein oder Reisepass beilegt. Am Foto muss der Torhüter eindeutig erkennbar sein. Auch für diesen Torhüter gelten ansonsten alle Regeln der UHL, z.B. darf der Torhüter nur in den zwei niedrigsten Spielklassen des Eishockeyverbandes gemeldet sein.

3.10 Spielberichte

Der Spielbericht (liegt in der Spielermappe beim Eismeister auf) muss von beiden Mannschaften 15 Minuten vor Beginn des Spieles mit den anwesenden Spielern befüllt und gemeinsam mit den gültigen Spielerpässen beim Schiedsrichter abgegeben werden. Die Heimmannschaft ist für die pünktliche Abgabe verantwortlich. Der Spielbericht ist nach Ende des Spieles von beiden Mannschaften (Mannschaftsführer, Captains oder Assistant) und den Schiedsrichtern zu unterschreiben. Verweigert eine Mannschaft die Unterschrift wird das Spiel 0:5 gegen diese Mannschaft gewertet.

Der Spielbericht muss im Anschluss an das Spiel von der Heimmannschaft in den Postkasten, der außen auf der Sprecherkabine montiert ist, geworfen werden. Dieser Postkasten wird von einer verantwortlichen Person entleert und die Spielberichte werden online gestellt.. Wenn der Spielbericht verloren geht, wird die Heimmannschaft dafür bestraft.

Die Heimmannschaft muss im Anschluss an das Spiel (auf jeden Fall aber noch am selben Tag) das Ergebnis auf der Facebook-Seite der UHL, wie folgt beschrieben, posten:

- Zum Beispiel: Welzenegg – Grizzlies 8:7 (4 x Goritschnig bzw. 2 x Aineter)
- Es muss die Mannschaftskurzbezeichnung verwendet werden.
- In Klammern sollen die Top-Torschützen (haben mehr als 2 Tore geschossen) aufgezählt werden.
- Grundsätzlich ist ein Foto erwünscht aber nur wenn die Qualität passt, d.h. es muss „zeitungstauglich“ sein.

3.11 Nichterscheinen oder Erscheinen mit unzureichendem Kader

Erscheint eine Mannschaft nicht oder nur mit einem unzureichenden Kader zum Spiel, so wird dieses Spiel strafverifiziert. Als unzureichend gilt dabei ein Kader von weniger als sechs Feldspielern und einem Tormann.

Tritt eine Mannschaft mit einem solchen Minimalkader zu einem Spiel an und fällt einer der Spieler aus welchen Gründen auch immer, während dem Spiel aus, so gilt das als eigenverschuldetes Abtreten. Für etwaige Mehrkosten hat die verursachende Mannschaft aufzukommen. Der anderen Mannschaft steht es zu über die Nutzung der Eiszeit zu entscheiden.

3.12 Antreten ohne Spielerpass

Ein an sich spielberechtigter Spieler (ein Spielerpass wurde bereits ausgestellt und ausgehändigt) darf ohne Spielerpass bei einem Spiel antreten wenn die Identität des Spielers dem Schiedsrichter vor dem Spiel durch unaufgeforderte Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises bestätigt wurde.

Zusätzlich muss der Mannschaftsführer auf der Rückseite des Spielberichts den Namen und das Geburtsdatum des Spielers vermerken und durch Unterschrift des Spielers bestätigen lassen.

3.13 Abbruch eines Spiels

Sollte ein Spiel aufgrund von (technischen) Infrastrukturproblemen, außerhalb des Einflusses der Heimmannschaft (Eis, Strom, etc.), abgebrochen werden, so entscheidet der Präsident nach Anhörung der Mannschaftsführer über eine mögliche Neuaustragung bzw. über das zu wertende Ergebnis.

Wird ein Spiel aufgrund des Verhaltens einer Mannschaft durch den Schiedsrichter abgebrochen, so wird diese Partie zu Lasten der verursachenden Mannschaft strafverifiziert.

Sollte eine Mannschaft aus eigener Entscheidung frühzeitig abtreten, wird das Spiel zu Lasten dieser Mannschaft strafverifiziert.

4. Spielregeln

Grundsätzlich unterliegen alle Spiele der UHL dem Regelbuch der IIHF, außer in den Statuten der UHL ist etwas explizit anders geregelt.

4.1 Schiedsrichter

Jedes Ligaspiel muss durch einen Schiedsrichter geleitet werden. Linienrichter sind nicht erforderlich. Schiedsrichter dürfen keiner der im gegenständlichen Spiel gegeneinander antretenden Mannschaften angehören. Es muss klar ersichtlich sein, dass der Schiedsrichter fähig ist, die Aufgabe zu erfüllen (Referenzen). Eine offizielle Lizenzierung ist dabei wünschenswert aber nicht zwangsläufig erforderlich. Die Schiedsrichter werden vom Schiedsrichterverband der Liga beigestellt. Die Bezahlung der Schiedsrichter muss von beiden Mannschaften 15 min. vor Eiszeitbeginn erfolgen.

Der Schiedsrichter ist berechtigt Zuschauer von den Strafbänken zu verweisen. Dabei muss der Schiedsrichter von der Heimmannschaft unterstützt werden.

4.2 Captains & Assistent Captains

Vor Spielbeginn sind dem Schiedsrichter ein Captain und ein Assistent Captain zu nennen und im Spielbericht schriftlich festzuhalten. Beide müssen genannt und spielberechtigt sein und am Spieltag im Kader aufscheinen. Während des Spiels muss der Captain durch ein auf der Brust getragenes 'C' und der Assistent Captain durch ein 'A' erkennbar sein.

4.3 Zeitnehmung und Spielzeit

Für jedes Ligaspiel muss die beim Hallenbetreiber gebuchte tatsächliche Eiszeit mindestens 100 Minuten betragen. Die Zeitnehmung wird von der Liga bereitgestellt. Die Zeitnehmung muss 15 Minuten vor Eiszeitbeginn von beiden Mannschaften mit jeweils 15 € bezahlt werden.

Die Spielzeit ist folgend geregelt:

- 12 Minuten Aufwärmen
- 3 Minuten für Aufstellung
- Spielzeit 3x15 Minuten netto
- Nach dem ersten Drittel führt der Eismeister eine Eisreinigung durch.
- Nach dem zweiten Dritten gibt es eine Pause von einer Minute für den Seitenwechsel.
- Die Heimmannschaft hat Platzwahl (Bekanntgabe an Gastmannschaft 15 Minuten vor Eiszeitbeginn).
- Pro Spiel darf jede Mannschaft ein Timeout von 30 Sekunden in Anspruch nehmen.

Wenn sich eine Mannschaft verspätet, kann der Schiedsrichter eine kleine Bankstrafe aussprechen.

4.4 Strafen

Körperspiel ist grundsätzlich regulär und erlaubt. Die Schiedsrichter sind jedoch angehalten zu harte Checks – auch wenn sie in Verbandsligen regulär wären – wegen Verletzungsgefahr mit einer Strafe für „übertriebene Härte“ zu ahnden. Generell gilt das „Zero-Tolerance-Prinzip“, speziell im Falle von Fouls mit dem Stock und an der Bande oder bei Attacken gegen den Kopf.

4.5 Strafdauer

Strafen werden angezeigt und beginnen mit Aufnahme des Spieles und enden nach Ablauf der auf der Zeitnehmung angezeigten Strafe.

4.6 Spieldauer-Disziplinarstrafen

Zwei Spieldauer-Disziplinarstrafen ziehen automatisch eine Sperre für das nächste Spiel nach sich. Sollte ein Spieler in der laufenden Saison bereits zwei Spieldauerstrafen erhalten haben, so zieht jede weitere eine Sperre für zwei Spiele nach sich. Verantwortlich für die Einhaltung der Sperre ist der Mannschaftsführer.

4.7 Matchstrafen

Eine Matchstrafe zieht mindestens eine Sperre für ein Spiel nach sich. Sollte ein Spieler in der laufenden Saison bereits eine Matchstrafe erhalten haben, so zieht jede weitere Matchstrafe eine Sperre für mindestens zwei Spiele nach sich. Verantwortlich für die Einhaltung der Sperre ist der Mannschaftsführer.

4.8 Ausrüstung & Sicherheit

Eishockey ist ein Kontaktsport. Die Spieler werden hiermit auf die Notwendigkeit und Bedeutung von persönlicher Schutzausrüstung hingewiesen. Letztlich bleibt die Verantwortung jedoch dem Spieler selbst überlassen. Die Teilnahme an einem Ligaspiel erfolgt ausdrücklich auf eigene Gefahr.

4.9 Hybrid Icing

Hybrid Icing, das vom IIHF 2014 eingeführt wurde, wird in der UHL seit der Saison 2016/2017 in derselben Form wie es für die höchste österreichische Spielklasse (EBEL) definiert ist, ebenfalls angewendet.

