



Richtlinien Latenight Hockey League Cologne

Saison 2025/2026 – Version 1.0 vom 16.09.2025

Inhaltsverzeichnis

Änderungen zu vorheriger Version	3
1 Präambel	4
2 Teams	5
3 Rat der Liga	6
3.1 Zusammensetzung	6
3.2 Stimmrecht.....	6
3.3 Abstimmungen	6
3.4 Streitfälle	6
4 Spielberechtigung	7
4.1 Spielerlaubnis in Ligaspielen.....	7
4.2 Kaderliste	7
4.3 Vetorecht	7
4.4 Spielerlaubnis auf Probe	7
4.5 Nachmeldungen	8
4.6 Abmeldungen.....	8
4.7 Mehrfachnennung	8
4.8 Gastspieler.....	8
4.9 Mindestalter	8
4.10 Angeordnetes Teamgespräch / Verwarnung	8
5 Spielbetrieb	9
5.1 Haftung	9
5.2 Regeln	9
5.3 Non-Checking-League	9
5.4 Schiedsrichter*innen	9
5.5 Modus.....	9
5.6 Hauptrunde	9
5.7 Playoffs	10
5.8 Eventspiele	10
5.9 Ausrüstung.....	11
5.10 Spielertrikots	11
5.11 Spieldurchführung.....	12
5.12 Icing	12
5.13 Strafzeiten.....	12
5.14 Faustkampf	13
5.15 Sperren	13
5.16 Arzttasche.....	13
5.17 Zeitnehmer*in	13
5.18 Spielbericht	13
5.19 Spielabsagen	14

5.20 Zuschauer*innen.....	14
6 Aufnahme und Verwendung von Bild- und Videomaterial	15
6.1 Einverständniserklärung nach § 22 KunstUrhG.....	15
6.2 Aufnahme von Bild- und Videomaterial	15
6.3 Sammlung und Upload von Bild- und Videomaterial	15
7 Sonstiges.....	16
7.1 Kostenbeitragspauschale.....	16
7.2 Aufnahmegebühr	16

Änderungen zu vorheriger Version

25/26 V1.0

- 2 Teams erweitert
- 5.5 – 5.7 Ligamodus angepasst
- 5.8 „Goldene Ananas“ gestrichen
- 5.13 Bei Strafen wird die Uhr bis zum nächsten Anspiel angehalten, Ab der dritten 10 Min Strafe gibt es eine automatische Sperre
- 5.18 Ergebnismeldepflicht hinzugefügt
- 7.2 hinzugefügt

24/25 V1.1

- 4.4 Verlängerung Probezeitraum auf fünf Spiele
- 4.9 Einführung Mindestalter (Im Zuge dessen Anpassung von 5.10)
- 4.10 Einführung eines verpflichtenden Teamgesprächs bei auffälligem Verhalten
- 5.4 Erhöhung auf zwei Schiedsrichter*innen

24/25 V1.0

- Erstveröffentlichung mit vollständiger Überarbeitung im Vergleich zur letzten Saison

1 Präambel

Die Latenight Hockey League Cologne ist ein organisierter Freundschaftsspielbetrieb („Hobby-Eishockeyliga“) mit Fokus auf dem Spaß am Eishockeysport unter gemäßigten Wettbewerbsbedingungen. Der Geist von Freundschaftsspielen soll erhalten bleiben, während Motivation und Ehrgeiz bei Spieler*innen gleichzeitig durch die Organisation der Spiele in Wettbewerbsform gesteigert werden sollen. Es wird an alle teilnehmenden Teams appelliert, den Freundschaftsspielgeist sowie den Fairplay-Gedanken jederzeit auszuleben. Die körperliche Betätigung auf dem Eis gehört genauso zur Liga wie das gemeinsame Kaltgetränk nach dem Spiel. Zudem soll die Latenight Hockey League Cologne den Kontakt und Austausch unter den teilnehmenden Teams fördern sowie der Sportart Eishockey auch im Amateurbereich eine Bühne bieten.



2 Teams

Folgende Teams nehmen an der Latenight Hockey League Cologne 2024/2025 teil:

- **Bandits Troisdorf**
- **Caribous Cologne**
- **Cologne Ravens**
- **Cologne Hawks**
- **Cologne Flippers**
- **GazMjas Solingen**
- **Red Knights Kriegsdorf**
- **Rheinische Eisbrecher**

Es wird keinen Auf-/Abstieg und somit auch keine Kopplung an eine bestehende Liga geben. Die Aufnahme neuer Teams ist nur durch Entscheidung des Rats der Liga möglich.



3 Rat der Liga

Die Latenight Hockey League wird durch den Rat der Liga organisiert. Der Rat der Liga ist als oberste Instanz für die Verwaltung der Liga zuständig. Alle Änderungen und Entscheidungen in Bezug auf die Liga müssen vom Rat der Liga verabschiedet werden.

3.1 Zusammensetzung

Jedes Team nimmt mit maximal vier Stellvertreter*innen am Rat der Liga teil. Sie verpflichten sich, ihre Entscheidungen im Sinne und unter Anwendung dieser Richtlinien zu treffen. Sollte ein Sachverhalt nicht eindeutig in diesen Richtlinien geregelt sein, haben die genannten Personen im Sinne der Statuten und dem in der Präambel genannten Geist vor dem Hintergrund einer Hobbyliga zu entscheiden, wie der Sachverhalt zu behandeln ist und diesen Beschluss unter Angabe der relevanten Entscheidungsgründe umzusetzen. Die Kommunikation des Rats der Liga erfolgt über eine WhatsApp-Gruppe.

3.2 Stimmrecht

Jedes Team erhält, unabhängig von der Anzahl an teilnehmenden Personen, genau eine Stimme.

3.3 Abstimmungen

Bei allen Abstimmungen entscheidet die einfache Mehrheit.

3.4 Streitfälle

Streitfälle, die nicht durch diese Richtlinien geregelt werden können, werden vom Rat der Liga angehört und geregelt.

4 Spielberechtigung

4.1 Spielerlaubnis in Ligaspielen

Spielberechtigt sind alle Spieler*innen, die

- a) über eine allgemeine Spielerlaubnis für die Liga entsprechend des Rahmenregelwerks verfügen

und

- b) von ihrem Team in der Kaderliste genannt worden sind

und

- c) von ihrem Team mit der korrekten Rückennummer auf dem Spielberichtsbogen genannt worden sind und Regel 5.10 erfüllen

und

- d) nicht gesperrt sind.

4.2 Kaderliste

Jedes Team ist verpflichtet, bis zum 16.09.2025 den vollständigen Kader zu benennen. Hierzu wird ein Template zur Verfügung gestellt, welches bis zum angegebenen Datum auf dem Google Drive der Liga hochgeladen werden muss. Für Spieler*innen, die erstmalig in der LHL gemeldet werden, muss zusätzlich das Dokument „Spielerlaubnisbogen“ ausgefüllt miteingereicht werden.

4.3 Vetorecht

Die Kaderlisten aller Teams werden im Rat der Liga offengelegt. Jedes Team hat das Recht, begründeten Einspruch gegen Spieler*innen anderer Teams einzulegen, wenn das Team der Meinung ist, dass die entsprechenden Spieler*innen nicht zum Geist und Niveau der Liga passen. Im Falle eines Einspruchs darf sich das betroffene Team zunächst im Rat der Liga erklären. Danach folgt eine Abstimmung, ob die entsprechenden Spieler*innen zugelassen werden. Für einen Ausschluss ist eine einfache Mehrheit notwendig, bei einer Pattsituation gilt der Einspruch als abgewiesen und der/die Spieler*in als zugelassen und spielberechtigt.

4.4 Spielerlaubnis auf Probe

Für neue Spieler*innen, die erstmalig in der LHL gemeldet werden, wird die Spielerlaubnis für fünf Spiele auf Probe ausgestellt. Innerhalb dieser fünf Spiele kann von jedem Team Einspruch eingelegt werden. Bei Einspruch wird wie in Regel 4.3 beschrieben verfahren. Ist der Einspruch erfolgreich, wird die Spielerlaubnis entzogen.

4.5 Nachmeldungen

Nachmeldungen für die Kaderliste sind bis 48 Stunden vor Beginn Rückrunde (6.Spieltag), möglich. Hierzu muss der Rat der Liga per Nachricht in die Gruppe informiert werden. Zudem muss die Kaderliste im Google Drive aktualisiert werden und im Falle einer erstmaligen Meldung der ausgefüllte Spielerlaubnisbogen eingereicht werden. Nachmeldungen sollen nur vorgenommen werden, wenn es sich um Spieler*innen handelt, die fester Bestandteil des Teams werden sollen oder sind. Hier wird nochmals an den Sportsgeist erinnert und appelliert, dies nicht auszunutzen. Nachgemeldete Spieler*innen müssen mindestens 48 Stunden vor Spielbeginn nachgemeldet werden, um spielberechtigt zu sein. Nachmeldungen werden analog zur Kaderliste im Rat der Liga offengelegt. Jedes Team hat auch hier analog zu Regel 4.3 das Recht, Einspruch einzulegen. Für neue Spieler*innen gilt analog Regel 4.4.

4.6 Abmeldungen

Sollte ein/e Spieler*in ein Team dauerhaft verlassen, so wird das jeweilige Team gebeten, den/die Spieler*in per Nachricht an den Rat der Liga abzumelden.

4.7 Mehrfachnennung

Spieler*innen dürfen nur für maximal ein Team gleichzeitig genannt werden. Im Falle eines Wechsels muss das abgebende Team den Spieler/die Spielerin zunächst abmelden, bevor diese/r vom neuen Team genannt werden kann.

4.8 Gastspieler

Gastspieler sind nicht erlaubt. Ausgenommen hiervon sind Goalies. Falls ein Gast-Goalie nötig werden sollte, so ist das jeweilige Team angehalten, einen Goalie zu engagieren, der/die zum Niveau der Liga passt.

4.9 Mindestalter

Das Mindestalter, um am aktiven Spielbetrieb der Liga teilnehmen zu können, beträgt 18 Jahre.

4.10 Angeordnetes Teamgespräch / Verwarnung

Bei auffälligem Verhalten, wie beispielsweise einer überharten oder der Liga nicht angemessenen Spielweise, kann jedes Team auf diese Spieler*innen hinweisen. Nach Schilderung der Lage kann durch die Liga eine Verwarnung und Teamgespräch angeordnet werden, indem der/die Spieler*in auf sein/ihr Verhalten aufmerksam gemacht werden muss. Fällt der/die Spieler*in auch nach dem Gespräch weiter auf, sind Sperren und im schlimmsten Fall ein Entzug der Spielerlaubnis möglich.

5 Spielbetrieb

5.1 Haftung

Ausrichter und Veranstalter einer Partie ist die jeweilige Heimmannschaft. Als Veranstalter steht die Heimmannschaft in der Veranstalterhaftung.

Die LHL, die Schiedsrichter und der Rat der Liga übernehmen keine Haftung für eventuell entstehende Personen- oder Sachschäden.

5.2 Regeln

Gespielt wird, soweit in diesen Richtlinien nichts anderes bestimmt wird, nach den Regeln des IIHF und sofern abweichend nach den Regeln des DEB.

5.3 Non-Checking-League

Die Latenight Hockey League Cologne wird als Non-Checking-League gespielt. Somit sind Checks, insbesondere Open-Ice-Hits und Checks nahe der Bande mit hoher Geschwindigkeit, verboten und werden entsprechend als Foul geahndet. Leichter, „freundschaftlicher“ Körperkontakt, Blocken oder Festklemmen an der Bande sind jedoch erlaubt.

5.4 Schiedsrichter*innen

Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern, mindestens jedoch einem/einer Schiedsrichter*in geleitet. Die Organisation wird zentral aus dem Schiedsrichter*innen-Pool der Rheinland Hockey League durch einen Obmann vorgenommen. Das Heimteam ist verantwortlich für die Kontrolle der Einteilung und für die Bezahlung des/der Schiedsrichter*in. Die Abrechnung erfolgt nach Staffelung der RHL. Richtwert: 100€ (Gespann)

5.5 Modus

Die acht Teams der Liga werden in zwei Gruppen A und B aufgeteilt. Die Vorjahressieger kommt in Gruppe A, der Vorjahresfinalist in Gruppe B. Alle weiteren Teams werden den Gruppen zugelost. Die Gruppen werden vor jeder Saison neu ausgelost.

Gespielt wird gruppenübergreifend mit einer Hauptrunde und anschließenden Playoffs. Alle Teams nehmen an der ersten Playoffrunde teil. Die Spieltermine sind im Spielplan für die gesamte Saison festgehalten und unter latenighthockey.de einsehbar.

5.6 Hauptrunde

In der Hauptrunde tritt jedes Team einmal auf eigenem Eis und einmal auswärts gegen jedes andere Team der eigenen Gruppe an. Zusätzlich spielt jedes Team zwei Auswärts- und zwei Heimspiele gegen die Teams der anderen Gruppe. Somit ergeben sich

pro Team 10 Spiele. Die Platzierung erfolgt über eine nach Punkten sortierte Tabelle. Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst das Torverhältnis, dann der direkte Vergleich, dann die Fairplay-Wertung. Ist auch diese ausgeglichen, entscheidet ein Münzwurf.

Alle Teams sind für die erste Runde der Playoffs qualifiziert.

5.7 Playoffs

Die Playoffs werden in drei Runden, also Viertel- und Halbfinale sowie Finale, ausgespielt. Die Partien jeder Runde werden als Best-of-Three-Serie gespielt. Das Team, welches zuerst zwei Siege erzielen kann, gewinnt die Serie.

Basierend auf der Hauptrundenplatzierung werden die Spielpaarungen gebildet:

- Viertelfinale 1: Platz 1 A gegen Platz 4 B
- Viertelfinale 2: Platz 1 B gegen Platz 4 A
- Viertelfinale 3: Platz 2 A gegen Platz 3 B
- Viertelfinale 4: Platz 2 B gegen Platz 3 A

Das besser platzierte Team bekommt Heimrecht und tritt somit in Spiel 1 und einem möglichen Spiel 3 zuhause an.

Die vier siegreichen Teams ziehen in die Halbfinals ein. Die Paarungen werden dabei basierend auf der Hauptrundenplatzierung getroffen. Das am besten platzierte Team spielt gegen das am schwächsten platzierte Team, die beiden anderen Teams bilden die zweite Spielpaarung. Das jeweils besser platzierte Team bekommt Heimrecht und tritt somit in Spiel 1 und einem möglichen Spiel 3 zuhause an. Sollten beide Teams einer Spielpaarung die gleiche Hauptrundenplatzierung aufweisen, so entscheidet die erzielten Punkte über das Heimrecht. Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst das Torverhältnis, dann der direkte Vergleich, dann die Fairplay-Wertung. Ist auch diese ausgeglichen, entscheidet ein Münzwurf.

Die beiden siegreichen Teams der Halbfinals bestreiten nach gleichem Modus ein Finale gegeneinander. Alle Spiele der Finalserie gelten als Eventspiele und werden, sofern möglich, vollständig an vorher festgelegten Terminen in der Kölnarena 2 gespielt. Das nominelle Heimrecht erhält das in der Hauptrunde besser platzierte Team. Bei Platzgleichheit entscheidet zuerst die Punktausbeute, dann das Torverhältnis, dann der direkte Vergleich, dann die Fairplay-Wertung. Ist auch diese ausgeglichen, entscheidet ein Münzwurf.

5.8 Eventspiele

Eventspiele sind reguläre Ligaspiele, für die bei entsprechender Verfügbarkeit einzelne Eiszeiten zu publikumsfreundlichen, attraktiven Zeiten angemietet werden. Dabei kann die Eiszeit in einer vom Heimteam abweichenden Eishalle stattfinden. Die Kosten der Eiszeit werden unter den teilnehmenden Teams aufgeteilt. Sollten keine entsprechen-

den Eiszeiten verfügbar sein, so findet das Spiel in der regulären Eiszeit des Heimteams statt. Derzeit als Eventspiele definiert sind: Finale Spiel 1, Finale Spiel 2, Finale Spiel 3. Zusätzlich wird LHL All Star Spiel, welches nicht Teil der offiziellen Saison ist, als Eventspiel ausgerichtet.

5.9 Ausrüstung

Alle Spieler*innen müssen während des Warmups und während des Spiels mit kompletter Eishockeysausrüstung spielen. Es ist auch während der Aufwärmphase nicht erlaubt, das Eis ohne Helm zu betreten.

Alle Spieler*innen müssen mindestens ein Halbvisier tragen. Das Tragen eines Halsschutzes wird von der Liga dringend empfohlen, ist aber nicht verpflichtend.

Das Heimteam darf die Trikotfarbe bestimmen. Eine Abstimmung unter den Teamverantwortlichen findet eigenverantwortlich statt.

Es wird darum gebeten, dass alle Spieler*innen das Liga-Logo beidseitig am Helm tragen.

5.10 Spielertrikots

Das Spielen ist nur im Trikot des eigenen Teams erlaubt. Alle Spieler*innen müssen eine nur einmalig im Team vorkommende Trikotnummer sowie den eigenen Namen auf dem Trikot haben.

Das Spielen im nichteigenen Trikot ist nur erlaubt, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Der bestehende Name auf dem Trikot ist vollständig abgeklebt und die Nummer kommt nur einmal im Team vor.
- Zum Zeitpunkt des Spiels sind seit Meldung des Spielers/der Spielerin weniger als sechs Wochen vergangen. Hierbei zählt für alle bereits gemeldeten Spieler der Zeitpunkt der Regeleinführung (01.08.24), für neue Spieler zählt der Zeitpunkt der erstmaligen Meldung.

Liegt ein triftiger Grund vor, beispielsweise Lieferschwierigkeiten, so kann die Frist individuell vom Rat der Liga verlängert werden. Das betroffene Team muss für diesen Fall nachweisen, dass die Trikotbestellung rechtzeitig erfolgt ist, also idealerweise vor oder zeitgleich mit der Meldung.

Das unberechtigte Auflaufen im nichteigenen Trikot führt zum Erlöschen der Spielerlaubnis für das jeweilige Spiel und wird behandelt, als wäre ein/e gesperrte/r Spieler*in eingesetzt worden.

Diese Regel gilt auch für Spieler*innen, die die Spielerlaubnis auf Probe nach Regel 4.4 erhalten haben!

Ausgenommen von der Regel sind Goalies.

5.11 Spieldurchführung

Vor jedem Spiel wird ein Warmup von genau 10 Minuten Länge durchgeführt. Beide Teams sind angehalten, sehr genau auf die Einhaltung dieser Zeit zu achten.

Gespielt werden 3 x 20 Minuten durchlaufender Zeit. Zwischen den Dritteln gibt es jeweils 3 Minuten Pause. Nach jedem Drittel gibt es einen verpflichtenden Seitenwechsel. Die letzten 3 Minuten des Schlussdrittels werden gestoppt gespielt. In dieser Zeit gelten Sonderregeln für den Umfang von Strafen (siehe 5.13 Strafzeiten).

Jedes Team hat die Möglichkeit, einmal pro Spiel eine Auszeit von 30 Sekunden Dauer zu nehmen. Möchte ein Team eine Auszeit nehmen, so ist dies den Referees auf dem Eis mitzuteilen.

Sollte es am Spielende unentschieden stehen, so wird nach kurzer Pause ein Penalty-schießen durchgeführt. Die Teams erhalten jeweils 3 Schüsse, welche abwechselnd vollzogen werden. Sollte es danach unentschieden stehen, wird das Penaltyschießen im Suden-Death-Modus fortgeführt, bis ein Sieger gefunden ist.

5.12 Icing

In der Latenight Hockey League wird mit Automatic Icing gespielt.

Standard-Icing („Automatic Icing“) mit sofortigem Abpfeifen der Spielsituation nach Überschreiten der verlängerten Torlinie. Sollte das angreifende Team eindeutig vor dem verteidigenden Team und ganz klar ohne einen Zweikampf an den Puck kommen, so kann trotz Standard-Icings auf ein Abpfeifen verzichtet werden.

„Echtes“ Hybrid-Icing mit Beurteilung der Situation auf Höhe der Hashmarks wird nicht gespielt. Ein Wechselverbot bei Icing gibt es ebenfalls nicht.

5.13 Strafzeiten

Abweichend von den internationalen Regeln werden kleine Strafen mit 3 Minuten (statt 2 Minuten) und große Strafen mit 7 Minuten (statt 5 Minuten) belegt. Die 10 Minuten Strafen, Spieldauer- und Matchstrafen sind analog zu den Strafen der IIHF und des DEB.

Erhält ein Spieler im selben Spiel zweimal eine zehnminütige Strafe, so erhält er automatisch eine Spieldauerstrafe.

Zur Eingabe der Strafe ist die Uhr zu stoppen und erst mit Beginn des nächsten Anspiels (Bully) wieder zu starten.

Ab der dritten 10 Minuten Strafe erhält der entsprechende Spieler automatisch eine Sperre von einem Spiel.

5.14 Faustkampf

Ein Faustkampf mit ausgezogenen Handschuhen führt zum sofortigen Spielausschluss. Jeder Faustkampf muss auf dem Spielberichtsbogen mit kurzer Schilderung der Ereignisse vermerkt werden.

Mögliche Sperren bis hin zum Ligaausschluss werden nach Anhörung der beteiligten Teams vom Rat der Liga entschieden.

5.15 Sperren

Erhält ein/e Spieler*in eine Spieldauer- oder Matchstrafe, entscheidet der Rat der Liga nach Anhörung der beteiligten Teams und der Schiedsrichter*innen über eine mögliche Sperre.

Sollte es zu einer Sperre kommen, so wird diese über die WhatsApp-Gruppe kommuniziert. Die Vertreter*innen des jeweiligen Teams sind dann verpflichtet, die Information an das eigene Team weiterzuleiten.

Setzt ein Team einen gesperrten Spieler ein, so wird das Spiel mit 5:0 Toren und 3:0 Punkten gegen das betroffene Team gewertet.

5.16 Arzttasche

Das Heimteam hat bei Ligaspielen eine Arzttasche oder Verbandstasche zu stellen. Das Heimteam ist vor jedem Spiel in der Pflicht, die Zugänglichkeit sowohl für das eigene Team als auch für das Auswärtsteam sicherzustellen und dem Auswärtsteam mitzuteilen, wo sich die Arzttasche genau befindet.

5.17 Zeitnehmer*in

Das Heimteam stellt mindestens eine Person, die den Spielbericht ausfüllt und die Spielzeit und mögliche Strafzeiten stoppt.

5.18 Spielbericht

Das Heimteam ist dafür verantwortlich, einen ausgedruckten Spielbericht zur Verfügung zu stellen. Vor Spielbeginn müssen beide Teams auf dem Spielbericht alle Spieler*innen des Spieltagkaders mit Rückennummern eintragen. Verantwortlich hierfür sind die Mannschaftsführer*innen.

Auf dem Spielbericht müssen alle Scorer (Tor + 1.Assist + 2.Assist) und Strafen eingetragen werden. Beide Teams sind angehalten, die Schiedsrichter*innen hier zu unterstützen und nach Toren Rücksprache zur korrekten Übermittlung von Vorlagengeber*innen und Torschütz*innen zu halten.

Nach Beendigung des Spiels muss ein Vertreter des Heimteams das Spielergebnis umgehend dem Rat der Liga per Nachricht in die WhatsApp-Gruppe mitteilen.

Der Spielbericht muss von beiden Teams und dem/der Schiedsrichter*in unterzeichnet werden. Das Heimteam muss einen Scan oder ein Foto des Spielberichts innerhalb von 24h nach Spielende auf Google Drive hochladen. Zudem muss dieser innerhalb von 48h nach Spielende vollständig auf die Homepage der Liga eingetragen werden. Wiederholtes Nichteinhalten dieser Fristen wird durch die Ligaleitung sanktioniert. Die Sanktionen werden so ausgelegt, dass diese gemeinschaftsdienlich sind.

5.19 Spielabsagen

Spielabsagen sind nicht möglich und werden als Niederlage für das Team gewertet, welches die Absage verursacht. Ausgenommen hiervon ist höhere Gewalt (z.B. kurzfristige Fehlfunktion der Eishalle). Sollte abzusehen sein, dass ein Spieltermin nicht gehalten werden kann, so müssen die beteiligten Teams eigenverantwortlich und **frühzeitig** eine Verlegung besprechen. Der neue Spieltermin muss umgehend an den Rat der Liga gemeldet werden.

5.20 Zuschauer*innen

Um Irritationen und Verletzungen zu vermeiden, dürfen Zuschauer*innen keine Trillerpfeifen, Schiedsrichterpfeifen oder ähnliche Objekte, die ähnlich wie die vom Schiedsrichterge-spann genutzte Pfeife klingen, während des laufenden Spiels benutzen. Verantwortlich zur Durchsetzung der Regel ist das Heimteam, es sei denn, die Zuschauer*innen können eindeutig dem Gästeteam zugeordnet werden.

6 Aufnahme und Verwendung von Bild- und Videomaterial

6.1 Einverständniserklärung nach § 22 KunstUrhG

Mit Teilnahme an der Latenight Hockey League erklärt sich jede/r Spieler*in dazu bereit, dass Bild- und Videomaterial der Spieler*innen, auch Einzelaufnahmen, aufgenommen und für Social Media, Internetpräsenz der Latenight Hockey League sowie der teilnehmenden Teams, Pressemeldung und Ähnliches, auch unter Angabe des Namens, genutzt werden darf. Sollte ein/e Spieler*in hiermit nicht einverstanden sein, so ist dies umgehend unter Angabe des Namens per Nachricht an orga@league-latenighthockey.de zu melden. Eine Verwendung der Aufnahmen für andere als die beschriebenen Zwecke gilt als unzulässig.

6.2 Aufnahme von Bild- und Videomaterial

Zum Zwecke der Selbstvermarktung der Liga und zur Verwendung als Beweismaterial in möglichen Streitfällen werden alle Teams gebeten, die eigenen Spiele aufzuzeichnen und/oder fotografisch zu begleiten. Hierfür kann bestehende Infrastruktur der Eishallen (z.B. sporttotal.tv- oder staige.tv-Kameras) genutzt oder eine eigene Kamera eingesetzt werden.

6.3 Sammlung und Upload von Bild- und Videomaterial

Alle Teams werden gebeten, sämtliches Bild- und Videomaterial zeitnah nach Spielen in den dafür vorgesehenen Google-Drive-Ordner hochzuladen. Nur durch eure Mithilfe im Sammeln und zur Verfügung stellen von Bild-/Videodateien ist es möglich, eine ansehnliche Präsenz auf Website und Social Media umzusetzen. Daher nehmt bitte die Mühe auf euch, alles hochzuladen.

7 Sonstiges

7.1 Kostenbeitragspauschale

Zur Deckung laufender Kosten und geringfügiger Einmalkosten ist von jedem Team eine Kostenbeitragspauschale zu entrichten. Die Höhe der Pauschale wird jährlich in der Liganachbesprechung neu festgelegt. Für die Saison 2025/2026 beträgt die Höhe der Pauschale 50€ pro Team, die bis zum Saisonbeginn beigesteuert worden sein muss.

7.2 Aufnahmegebühr

Neu aufgenommene Teams zahlen bei Aufnahme in die Liga eine einmalige Aufnahmegebühr in Höhe von derzeit 100€. Die Zahlung erfolgt zusätzlich zur Kostenbeitragspauschale