

PDF- Seite	Abschnitt	Original-Version	Geänderte Version
6	Ausrüstung & Waffen (Verweis)	— (nicht vorhanden)	Die auf der Webseite des Berlin HEMA Cups angegebenen Werte für Waffen und Ausrüstung gelten.
13	Allgemeiner Gefechtsablauf	1. Die Paarung für das nächste Gefecht wird vom Assistenten / Lüsner aufgerufen. 2. Die Fechter treten innerhalb von 2 Minuten kampfbereit an.	1. Zwei Fechtende, die noch nicht miteinander gefochten haben, aus einem Pool finden sich selbstständig an der Kampffläche ein. In den Eliminations oder Finalen werden die Fechtenden aufgerufen. 2. Die Fechtenden geben den Assentierenden am Kampfring ihre Kennung bekannt.
14	Videobeweis (Organisation)	Es obliegt der Turnierleitung, für die technische Ausstattung zu sorgen und eine vergleichbare Ausstattung für alle Kampfflächen.	Es obliegt den Teilnehmenden für ein technisches Gerät mit entsprechenden Funktionen und sofortigem Zugriff (z.B. Tablet oder Smartphone) sowie einer filmenden Person zu sorgen. Die Turnierleitung kann bei Bedarf technische Geräte und Personen zur Verfügung stellen. Alle Videos eines Gefechts stehen für beide Fechtenden, unabhängig von der filmenden Person, zur Verfügung. Gibt es kein Video, wird das Gefecht ohne die Möglichkeit eines Videobeweis durchgeführt.
14	Videobeweis (Zugriff auf Videos)	Wird eine Anfechtung ausgesprochen, können die Kampfrichter gegebenenfalls auf beide Videos zugreifen, um sich ein neutrales Bild zu verschaffen.	Wird eine Anfechtung ausgesprochen, können die Kampfrichter gegebenenfalls auf mehrere Videos zugreifen, um sich ein neutrales Bild zu verschaffen.
15	Richtlinien für Treffer – Trefferzone	Als Trefferzone sind die gesamte Oberfläche des Fechters und seine Schutzausrüstung definiert.	Als Trefferzone sind die gesamte Oberfläche des Fechters und seine Schutzausrüstung definiert, mit Ausnahme des Rückens, Hinterkopfs, Schuhe und Genitalbereichs.
15	Richtlinien für Treffer – Stich	Die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen bzw. an der Maske abgleiten oder den Gegner sichtbar beeinflussen.	Die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen bzw. an der Ausrüstung abgleiten oder den Gegner sichtbar beeinflussen.
16	Richtlinien für Treffer – Ringen (Ablauf)	— (nicht vorhanden)	Kommt es in der Disziplin Rapier und Dolch zum Ringen, wird der Kampf sofort unterbrochen und der Waffengang wiederholt.
16	Richtlinien für Treffer – Zu Boden bringen	Zu Boden bringen: Gelingt es einem Fechter, den Gegner mit Hiflestellung zu Boden zu bringen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben oder vor seinem Gegner wieder stabil zu stehen, zählt dies als Treffer — es sei denn, der Gegner kann abrollen und sofort wieder kampfbereit aufstehen oder sich verteidigen.	Zu Boden bringen (nur für Langschwert): Gelingt es einem Fechter, den Gegner mit Hiflestellung zu Boden zu bringen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben oder vor seinem Gegner wieder stabil zu stehen, zählt dies als Treffer — es sei denn, der Gegner kann abrollen und sofort wieder kampfbereit aufstehen oder sich verteidigen.

16	Richtlinien für Treffer – Fixieren / Blockieren	Fixieren / Blockieren: Gelingt es einem Fechter, den Gegner durch einen Haltegriff handlungsunfähig zu machen, wobei sich der Gegner nicht aus diesem Haltegriff befreien kann, zählt dies als Treffer. Der Haltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben.	Fixieren / Blockieren (nur für Langschwert und Säbel): Gelingt es einem Fechter, den Gegner durch einen Haltegriff handlungsunfähig zu machen, wobei sich der Gegner nicht aus diesem Haltegriff befreien kann, zählt dies als Treffer. Der Haltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben.
17	Verbotene Aktionen (Tritte)	Tritte mit dem Fuß, Unterschenkel, Knie gegen Gelenke und Weichteile oder Beinfeger .	Tritte mit dem Fuß, Unterschenkel, Knie.
17	Verbotene Aktionen (Körperkontakt/Zu- Fall-bringen)	Als körperlich Überlegener schubsen, Schieben, Stoßen ohne erkennbare Technik oder zu Fall bringen ohne Hilfestellung	Schubsen, Schieben, Stoßen mit übertriebener Härte oder zu Fall bringen ohne Hilfestellung.
17	Verbotene Aktionen (Härte)	Harte Schläge auf Hände und Rücken.	Übermäßig harte Schläge.
17	Verbotene Aktionen (Boden schlagen)	— (nicht vorhanden)	13. Absichtliche Schläge auf den Boden (z.B. Schläge zum provozieren des Gegners oder unkontrollierte Schläge).
17	Verstöße & Strafen (Straftrefferlogik)	Treffer des Gegners bleiben, bei eigenem Fehlverhalten, gültig und evtl. Straftreffer werden addiert.	Treffer des Gegners bleiben, bei eigenem Fehlverhalten, gültig und evtl. um die höherwertige Straftreffersumme erhöht.