

Der Codex

von

Kornerstjard



Der interne Vorstand setzt sich wie folgt zusammen

I.

I. Kapitaen

erster Vorsitzender

II. Kapitaen

zweiter Vorsitzender

III. Quartiermeister

Kassenwart

IV. Bootsmann

Gesetze und Richterspruch

V. Erster Maat

Koordination der Mannschaftseinteilung und Ausrüstung

VI. Zweiter Maat

Planung von Veranstaltungen und Ansprechpartner fuer den
Veranstalter diese Position kann wechseln



11.

Alle Kornerfjorder
Piraten haben ein
gleichberechtigtes
Anhoerungsrecht.



III.

Kein Kornerfjorder
Pirat wird
gegenueber einem
anderen Pirat
bevorzugt behandelt



III.

Unehrenhaftes Verhalten
unter Kornerstjorder
Piraten ist verboten
und wird mit
Ausschluss aus
der Gemeinschaft
bestraft.



II.

Bei Veranstaltungen ist
das Tragen historisch
angelegener Bekleidung
Pflicht.

Ausnahmen bilden
medizinische
notwendige Massnahmen.



III.

Ausserhalb des
privaten Bereiches
ist das
Benutzen
von
Unterhaltungselektronik
untersagt.



III.

Keiner darf im Rahmen
des Rollenspiels zu
Handlungen gegen seinen
Willen gezwungen werden.
Rollenspielaktionen die eigenen
Grenzen ueberschreiten
koennen sofort durch nennen des
Codewortes beendet werden.



Das Codewort lautet :

Parley



III.

Der Konsum von
Nahrungs und
Genussmitteln im
öffentlichen Bereich
ist nur aus und
von historisch
angelehnten Geschirr
gestattet.



IX.

Jeder hat darauf zu achten
das er durch den Konsum von
Genussmitteln nicht in seinen
Aufgaben beeinträchtigt wird
oder dem Ansehen des Vereins
geschadet wird. Während der
Öffentlichkeitsarbeit darf kein
Genussmittel zu sich genommen
werden.



X.

Jeder Kornerstjorder Pirat
hat das Recht das
Fehlverhalten
eines Anderen zu unterbinden.
Bei wiederholtem Missbrauch
kann es zum Ausschluss
aus dem Dorf kommen.



XI.

Jeder Kornerstjorder Pirat
hat eigenstaendig
dafuer Sorge zu tragen
das dass Lager in einem
ordentlichen und
sauberen Zustand bleibt.



XII.

Jeder Kornerfjorder
Pirat ist verpflichtet sich
grundlegendes Wissen
ueber Piraten des
16ten bis 18ten Jahrhunderts
anzueignen



XIII.

Im Rollenspiel

sind die

Piratennamen

zu verwenden



XIII.

Im Lager und auf Schiffen
duerfen historisch angelehnte
Waffen nur zu
Vorfuhrungszwecken getragen
werden. Ansonsten
muessen diese unter Verschluss
gehalten werden.



XII.

Ein Messer am
Guertel als Werkzeug
oder zur Nahrungsaufnahme
ist gestattet.
„Brauchtumpflege“



XIII.

In direkten Kontakt
mit dem Publikum
„Kampfübungen mit Kindern“
ist die Benutzung von
Safetywaffen zwingend
vorgeschrieben.

Die Handhabung andere
Waffen regelt das
Waffengesetz

§42a Absatz 3



XIII.

Jeder Kornerfjorder
Pirat hat die Aufgaben
im Rahmen des Dorfes,
die ihm aufgetragen
werden gewissenhaft und
zeitnah zu erledigen



XVIII.

An aufgestellte Dienste
und Zeiten wird
sich gehalten
und diese
werden gewissenhaft
ausgefuehrt.



XIX.

Gastpiraten die im
vollen Umfang am
Lagerleben teilnehmen wollen
„Kost und Logie“
haben einen
vom Vorstand festgelegten
Kostenbeitrag
zu leisten





Wanderduenen und
andere Kleintiere
duerfen nicht
verletzt werden.

Dieses gilt
auch fuer
Gruene Feen
und Kobolde.



XXI.

Tagsueber wird
der Kaeptain
Gegruesst und
abends der
Morgan

