



E.S.R.G.
KNIGHTS
OF THE KITCHEN TABLE

Algemene Huisregels¹: 22 december 2020

Gedrag in de verenigingsruimtes²

1. Sessies

- Wanneer een groep een sessie heeft, stoor hen dan zo min mogelijk.
- De spelende groep heeft het recht rumoerige mensen uit verenigingsruimtes te verwijderen.

2. Bord en rollenspellen

- Bord en rollenspellen moeten netjes en voorzichtig worden behandeld.
- Bord en rollenspellen mogen niet tijdens maaltijden gespeeld worden.
- Bord en rollenspellen mogen alleen op schone en droge tafels gespeeld worden.

3. Schermen^{3,4}

- Schermgebruikers dienen op elk moment plaats te maken voor bord- en rollenspellen.
- Vanaf 30 minuten voor een verenigingsactiviteit dienen schermen opgeruimd te worden.
- Er mogen geen activiteiten op schermen worden gestart tenzij het gebruik op elk moment stopgezet kan worden.

4. Aanwezigen dienen zich zedelijk te gedragen.

5. Knights eigendommen en spullen in bruikleen.

- Eigendommen van leden mogen niet zonder toestemming opgeslagen worden in het Garnizoen of de opslagruimte. Het bestuur kan hiervoor opslagkosten in rekening brengen.
- Er moet netjes, voorzichtig en verantwoordelijk omgegaan worden met alle spullen. Dit is inclusief spullen in bruikleen aan de Knights. Indien er schade optreedt door oneigenlijk gebruik is het individu welke deze maakte hiervoor aansprakelijk..

6. Afwas en afval

- Verpakkingen, etensresten en andere verontreinigingen dienen na gebruik zo snel mogelijk opgeruimd te worden.
- Servies dient niet onbeheerd in gedeelde ruimtes achter te worden gelaten.
- Afwas en afval die gemaakt is wordt voor het begin van de activiteit of 19:30, welke van de twee eerder is, opgeruimd.
- Leden dienen voor vertrek hun afwas en afval die gemaakt is op te ruimen.

7. In en rondom activiteiten

- Gebruik van alcohol of softdrugs tijdens activiteiten mag verboden worden door het bestuur, ST's of de organisatie, van de activiteit.
- Gebruik van alcohol of softdrugs op locatie is verboden wanneer de locatie, de organisatie, of het bestuur dit verbiedt.
- Op activiteitenwoensdagen mogen er geen interne vergaderingen en sessies worden gehouden na 19:30.

Afronden en afsluiten

1. Zorg dat alle afwas in de ruimte gedaan is.

2. Zorg dat al het afval in de daarvoor bestemde container is beland en laat de ruimtes schoon en opgeruimd achter.

3. Zet apparatuur in de verenigingsruimtes, bijvoorbeeld de speakers of ventilator, uit.

4. Sleutelgebruik

- Wanneer je de laatste persoon bent in de verenigingsruimte met sleuteltoegang en deze wil verlaten, dienen de anderen ook de ruimten te verlaten.
- De Garnizoen sleutel dient ter aller tijden of in de Knights ruimte te hangen, onder toezicht van een Knights lid in de woonkamer of keuken, in de sleutelkuis, of onderweg tussen die locaties te zijn.
- Sleutels mogen niet mee naar Hubble genomen worden, ook niet als het bordje "Wij zijn in de bar" is opgehangen.
- Hang de sleutels van het Garnizoen en eventuele andere ruimtes correct terug in de sleutelkuis. Kijk wel of de ruimte van de desbetreffende sleutel daadwerkelijk op slot zit voordat je de sleutel terughangt in de sleutelkuis. Houd sleutels van andere ruimtes (zoals de keuken of opslagruimte) niet langer dan nodig is in je bezit.

Tijdelijke Corona toevoegingen/aanpassingen:

1. Volg de geldende Corona protocollen. Dit is dus o.a. De Tu/e, Scala en Knights protocollen.

2. Niet eten tijdens enige activiteiten met gemeenschappelijk gebruik van spullen (zoals onderdelen van bordspellen, mini's e.d.)

¹ Regels zoals bedoeld, niet zoals geschreven.

² Deze regels zijn van toepassing op alle aanwezigen in verenigingsruimtes, de locatie van een Knights activiteit en alle aanwezige Knights in Luna de Plint uitgezonderd zij die deelnemen aan een activiteit van een andere vereniging, tenzij anders vermeld.

³ Deze regels niet van toepassing indien de schermen primair deel zijn van de geagendeerde Knightsactiviteit.

⁴ Voor uitzonderingen en specifieke gevallen vraag aan het bestuur of kijk in de relevante besluitenlijst.



E.S.R.G.
KNIGHTS
OF THE KITCHEN TABLE

General house rules⁵: December 22th 2020

Behaviour in association rooms⁶

1. Sessions
 - a. When a group has a session, disturb them as little as possible.
 - b. The playing group has the right to remove loud people from association rooms.
2. Board games
 - a. Board and roleplaying games must be handled with care.
 - b. Board and roleplaying games may not be played during meals.
 - c. Board and roleplaying games may only be played on dry and clean tables.
3. Screens^{7,8}
 - a. Screen users are obliged to make room for board- and roleplaying games at any time.
 - b. Screens need to be put away 30 minutes before the start of an association activity.
 - c. Screens may not be used unless their use can be stopped at any moment.
4. Those present need to behave in a decent manner.
5. Possessions of the knights and items on loan.
 - a. Members are not allowed to store items in the Garnizoen or storage rooms without permission of the board. The board is allowed to charge storage fees
 - b. All items should be treated with care and responsibility. This includes items on loan to the Knights. In the case of damage occurring through misuse the person who caused the damage is responsible.
6. Dishes and Trash
 - a. Packaging, leftovers and other trash is to be cleaned up as soon after use as possible.
 - b. Dirty dishes are not to be left behind unattended.
 - c. Dishes and trash have to be cleaned before either the activity starts or 19:30. Whichever is sooner.
 - d. Members are to clean the dishes and put away trash before they leave.
7. Activities
 - a. Consumption of alcohol or softdrugs during activities may be forbidden by the board, organization, and ST's of said activity a.
 - b. Consumption of alcohol or softdrugs on a location is forbidden if the location, organisation, or the board forbids this.

Closing down

1. Ensure all dishes in the room have been cleaned.
2. Ensure all garbage has been deposited in the correct container, and leave the room behind in a clean state.
3. Turn off any devices in the association room, such as the speakers or fan.
4. Key Usage
 - a. If you are the last person with key access in the association room and want to leave, all others present need to leave with you.
 - b. The Garrison key should be, in the Knights room, under the supervision of a member in the living room or kitchen, in the key locker, or traveling between those locations.
 - c. Keys cannot be taken to Hubble, even if the "Wij zijn in the Bar" sign is used.
 - d. Hang the keys to the Garrison and eventual other rooms in the key locker. Please also check if the corresponding room is actually locked before returning the key to the key locker. Don't keep keys of other rooms (for example the kitchen or storage room) longer than necessary.

Temporary additions regarding the coronavirus

1. Follow the Corona-protocols. These include the Tu/e, Scala and Knights protocols.
2. Don't eat during activities which make use of shared items (board game elements, minis, ect.)

⁵ Rules as intended, not as written.

⁶ These rules apply to all people present in association rooms, locations of a Knights activity and all Knights present in Luna de Plint except those partaking in an activity of another association, unless stated otherwise.

⁷ These rules only apply in the Garrison.

⁸ For exceptions and specific cases, ask the board or check the relevant decision list.