Protocol biljartvereniging Gemeente Terneuzen.

Dit protocol is bedoeld als leidraad voor het spelen van thuiswedstrijden voor de bedrijfscompetitie van de biljartvereniging Gemeente Terneuzen in La Redoute.  
Dit protocol dient door de eigen leden als ook de spelers van de bezoekende teams nageleefd te worden zodat we met zijn allen tot een gezonde biljartomgeving komen.

1. Neem geen bezoekers mee, kom alleen met mensen die moeten spelen.
2. Wij als biljartteam en onderdeel uitmakende van de bedrijfscompetitie hebben een lijst in bezit van alle spelers in de bedrijfscompetitie als ook hun contactgegevens in verband met een eventueel contactonderzoek. De privacy zal hierbij in acht worden genomen.
3. Als het enigszins kan kom dan niet allemaal tegelijk om 18:45 uur maar verdeel uw spelers zoveel mogelijk over de avond zodat we niet de gehele avond met 10 mensen aanwezig zijn. Laat er bijvoorbeeld 3 om 18:45 uur komen en de andere 2 pas om 20:30 uur op die manier kunnen we elkaar aflossen.
4. Bij het betreden van het gebouw dient men de handen te ontsmetten, er staat desinfectiemiddel in het halletje.
5. Gebruik je eigen materialen, zoals keu en krijtje.
6. Vermijd zoveel als mogelijk contact met andere spelers, dus geen handen schudden voor of na de partij.
7. Begeef u alleen rond de biljarttafel als u aan de beurt bent. Wacht op uw stoel tot u aan de beurt bent.
8. Er zal geen arbiter rond de biljarttafel lopen, de schrijver is in dit geval ook de teller en we rekenen op ieders eerlijkheid in deze.
9. Er mag slechts 1 persoon tegelijk in de toiletruimte zijn, de toiletgroep is nml. te klein om er de anderhalve meter te garanderen.
10. Desinfecteer uw handen na het toiletbezoek.
11. Desinfecteer uw handen ook na een gespeelde partij, elke speler zit nml. aan het biljart. De biljart zelf zal na elke partij gedesinfecteerd worden.
12. Respecteer zoveel als mogelijk de anderhalve meter afstand, ook op deze manier kan het gezellig worden.
13. **Blijf thuis bij klachten zoals, hoesten,koorts en/of keelpijn.**