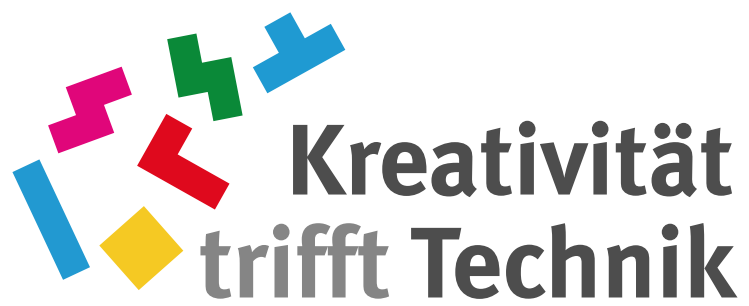


---

## Hausordnung und Umgangsregeln

---

Errichtet auf der Mitgliederversammlung am 16. November 2014



## § 1 Allgemeines

- (1) <sup>1</sup>Mit Betreten der Vereinsräume wird die Hausordnung des Vereins *Kreativität trifft Technik e.V.* akzeptiert.
- (2) <sup>1</sup>Das Hausrecht wird von den Vereinsmitgliedern durchgesetzt. <sup>2</sup>Der Keyholder trägt die Verantwortung.
- (3) <sup>1</sup>Die Räume sollten sich immer in einem repräsentativen Zustand befinden.
- (4) <sup>1</sup>Mit Resource wie Strom, Wasser, Internet und Lagerplatz ist sparsam umzugehen.

## § 2 Keyholder

- (1) <sup>1</sup>Der Keyholder ist das Mitglied, welcher den Space geöffnet hat. Sollte der Keyholder die Räumlichkeiten verlassen, so überträgt er den Status vorher an eine andere legitimierte Person und dokumentiert dieses in geeigneter Weise.
- (2) <sup>1</sup>Der Vorstand legt fest, welche Mitglieder potentielle Keyholder sind und welche Aufgaben sie haben.
- (3) <sup>1</sup>Mitglieder können die Räume betreten, sobald ein Keyholder vor Ort ist und den Space geöffnet hat.
- (4) <sup>1</sup>Der Keyholder trägt die Verantwortung für die Räumlichkeiten.

## § 3 Gegenstände

- (1) <sup>1</sup>Fremdes Eigentum/Werkzeug ist zu respektieren.
- (2) <sup>1</sup>Jedes Mitglied und jeder Gast hat auf seine Sachen selbst zu achten. <sup>2</sup>Der Verein oder seine Mitglieder übernehmen keine Haftung für mitgebrachte Gegenstände jeglicher Art. <sup>3</sup>Eine Ausnahme bilden Dauerleihgaben, welche vom Vorstand akzeptiert wurden.
- (3) <sup>1</sup>Mitglieder dürfen mitgebrachte Gegenstände, falls nicht anders abgesprochen, nur in ihrem Schließfach lagern. <sup>2</sup>Die Schließfächer dürfen nicht zum Lagern von verbotenen Stoffen verwendet werden. <sup>3</sup>Die Schließfächer dürfen nicht für das Lagern von gefährlichen Stoffen und Gütern (GSG), wie z.B. Säuren und Laugen, verwendet werden.
- (4) <sup>1</sup>Für die Lagerung von Gegenständen außerhalb von Schließfächern gelten folgende Regeln:
  1. Es ist eine Absprache mit dem Vorstand nötig.
  2. Temporär kann der Keyholder Platz zuweisen, bis eine Entscheidung vom Vorstand vorliegt.
  3. Die Gegenstände sind mit einem (ausgefüllten) Nutzer-Sticker versehen.
  4. Das Recht zur Lagerung kann jederzeit wieder entzogen werden; in diesem Fall sollten die Gegenstände so früh wie möglich wieder mitgenommen werden.
- (5) <sup>1</sup>Nicht beschriftete Gegenstände sollten dem Besitzer, oder, falls dieser nicht bekannt ist, dem Keyholder gemeldet werden. <sup>2</sup>Wenn der Besitzer nicht ermittelt werden kann wird der Gegenstand als Vereinseigentum angesehen und entweder entsprechend beschriftet oder weggeschmissen!

## § 4 Gegenseitige Rücksichtnahme

- (1) <sup>1</sup>Es gelten allgemein von der Gesellschaft anerkannte Regeln und Normen.
- (2) <sup>1</sup>Das Rauchen ist in den Räumlichkeiten des Vereins untersagt.
- (3) <sup>1</sup>Bei Bild- und Tonaufnahmen sind das Persönlichkeitsrecht und das Recht der Abgebildeten am eigenen Bild zu beachten.
- (4) <sup>1</sup>Teamarbeit ist explizit erwünscht. <sup>2</sup>Um ein angenehmes Arbeiten für alle zu ermöglichen sollte versucht werden unsere 1/3 Faustregel einzuhalten: 33% helfen, 33% geholfen werden, 33% selbstständiges arbeiten.
- (5) <sup>1</sup>Die Lautstärke darf das Maß, welches alle Anwesenden akzeptieren, nicht überschreiten.

## § 5 Ordnung

- (1) <sup>1</sup>Nach Benutzung von Arbeitsplätzen und dem Loungebereich hat jeder seinen Müll und Dreck zu entsorgen, aufzuräumen bzw. zu säubern. <sup>2</sup>Benutztes und herumliegendes Werkzeug ist wieder an den dafür vorgesehenen Platz einzusortieren. <sup>3</sup>Der Arbeitsplatz muss für den Nächsten wieder benutzbar sein.
- (2) <sup>1</sup>Bemühe dich um eine allgemeine Ordnung. <sup>2</sup>Fällt dir Müll oder Unordnung auf, die nicht zu dir gehört: räume dies auf.
- (3) <sup>1</sup>Alle Wasserstellen (Waschbecken, Wasserhahn, Toilette, Dusche, ...) sind nach Benutzung sauber zu hinterlassen.
- (4) <sup>1</sup>Benutztes Geschirr ist vor Verlassen der Räumlichkeiten in den Geschirrspüler zu räumen. <sup>2</sup>Sollte der Geschirrspüler voll sein, so ist dieser anzuschalten. <sup>3</sup>Sollte der Geschirrspüler fertig sein, so ist dieser auszuräumen.
- (5) <sup>1</sup>Verschimmelter und Gammeliger wird entfernt, egal wem es gehört. <sup>2</sup>Diesbezügliche Experimente sind beim Keyholder anzumelden, entsprechend zu kennzeichnen, und dürfen die Gesundheit anderer Personen nicht gefährden.