

## Regeln für die Vermietung des Spiel- und Lernraums

1. Wer den Spiel- und Lernraum mieten will, muss bei einem der Schlüsselverleiher einen **amtlichen Lichtbildausweis** vorlegen. Der Name und die Zimmernummer des am besten durch Namensliste und Lichtbildausweis verifizierten TvK-Mitbewohners werden an den Lernraum-AG-Verteiler geschickt. Die Mietdauer sowie der **Zeitpunkt der Schlüsselrückgabe** werden mündlich vereinbart. Außerdem wird auf die hier aufgestellten Regeln hingewiesen und wir nehmen eine **Kautionshöhe von 10€** sowie einen Lichtbildausweis mit korrekter Namensdarstellung als Pfand. Strafe für die Kasse der AG **bei nicht rechtzeitig erfolgter Schlüsselrückgabe: 1 €**
2. Der Raum darf nur zu folgenden Zwecken benutzt werden: Lernen, Spielen, kulturelle Zusammenkünfte oder Projektarbeiten. Über andere Zwecke behält sich die AG vor, gesondert zu entscheiden. Die allgemeine Hausordnung gilt auch für diesen Raum. Die **Mietdauer beträgt maximal zwei Tage, bei alleiniger Nutzung**. Der Mieter verpflichtet sich außerdem, den Raum dann auch wirklich zu nutzen. Dies soll verhindern, dass der Raum unnötig blockiert wird und somit möglichst viele andere Personen die Möglichkeit haben, den Raum zu nutzen, sofern der Mieter nichts dagegen hat. Der Raum darf **nicht für Parties oder Ähnliches** benutzt werden. Falls es wie z.B. in einem Fall vorkam 2 Tage lang nach Alkohol im Raum riecht und der Raum damit quasi nicht genutzt werden kann werden 5 € Strafe von der Kautionshöhe einbehalten.
3. Der Spiel- und Lernraum ist bei Verlassen durch den Mieter immer **abzuschließen (2x richtig ins Schloss)**. Grundsätzlich trägt der Mieter die Verantwortung für alle Gegenstände und Personen, die sich mit ihm im Raum befinden. **Bei Beschädigungen kann die Kautionshöhe einbehalten werden**. Es kann immer nur eine Person den Raum mieten. Die AG sorgt dafür, dass nie mehr als ein Nicht-AG-Mitglied den Schlüssel hat oder dies mit dem Mieter abgesprochen ist wenn mehr als ein Schlüssel in Umlauf ist.
4. Die Spiel- und Lernraum-AG übernimmt keine Haftung für Gegenstände von Nutzern des Raumes, die dort zurückgelassen oder entwendet werden.
5. Der Raum ist nach Beendigung der Mietdauer **sauber zu hinterlassen, Fenster sind zu schließen, der Mülleimer zu leeren, die Steckerleiste auszuschalten, die Vorhänge zu öffnen und die ursprüngliche Ordnung, Sauberkeit etc wiederherzustellen**. Bei Verstoß gegen diese Regel wird die Kautionshöhe einbehalten, bis der Ausgangszustand wiederhergestellt ist

und für **jedes Einzelvergehen jeweils 1€ Strafe** einbehalten. Bei der Rückgabe des Schlüssels kontrolliert der Verleiher den Raum. Ist dieser ordnungsgemäß hinterlassen worden, erhält der Mieter Kaution und Ausweis zurück.

6. Der Mieter haftet in jedem Fall für alle Gegenstände, die zur Ausstattung des Raumes gehören. Dazu zählen insbesondere Tische, Stühle, der Spielschrank, die Gardinen, sowie andere Gegenstände. **Ein eventueller Schaden ist unverzüglich an eines der AG-Mitglieder zu melden, damit dieser zurückverfolgt werden kann!**
7. Der Schlüssel für den Spiel- und Lernraum ist nicht aus der Hand zu geben. Dies bedeutet, dass **keine inoffiziellen Schlüsselübergaben zwischen den Nutzern des Raumes** stattfinden. Sollten die Umstände es erfordern, so muss einer der Schlüsselverleiher herangezogen werden, der mit dem „neuen Nutzer“ das in 1. genannte Verfahren erneut durchführt. Damit ist immer nur der Entleiher bis zur Rückgabe des Schlüssels verantwortlich im Sinne von 3, 4, 5 und 6.
8. Während der öffentlichen Veranstaltungen der Spiel- und Lernraum- AG kann der Raum nicht vermietet werden.

## **Regeln zum Ausleihen von Spielen**

Wer Spiele ausleihen möchte, muss bei einem der Verleiher einen amtlichen Lichtbildausweis vorzeigen, auf dem Formular werden Name, Zimmernummer, Spielnamen und die Ausleihdauer notiert. **Für die Spiele erheben wir einmalig 10€ Kaution** und eine **Ausleihgebühr in Höhe von 1€ pro Spiel**. Nach der Rückgabe des Spiels werden die Spielbestände überprüft, erst danach bekommt man die **Kaution zurück, wenn das Spiel vollständig ist**.

Die Spiel- und Lernraum-AG