Nutzungsvereinbarung (...) e.V.

Hiermit schließen der () e.V. und das Gründerteam mit Namen (ggf. Arb	eitsnamen)
(nachfolgend kurz: Nutzer)	
vertreten durch	
Frau/Herrn	
geb. amwohnhaft	
eine Vereinbarung über die Nutzung eines Büroraumes in den Räumlichk für die Dauer von zunächst 6 Monaten ab Datum der Unterschrift. Mit zungszeit hat der Nutzer die Büroräume unverzüglich zu räumen und evtl. ne Schlüssel zurückzugeben - es sei denn, der Vorstand gewährt eine Verlä	Ablauf der Nut- noch vorhande-
Dabei verpflichten sich beide Seiten, jederzeit die "Spielregeln" des (\dots) i aktuellsten Fassung (s. Anhang) einzuhalten.	n seiner jeweils
Laufende Telefon-, Internet- oder Energiekosten trägt der Nutzer, sofern vereinbart wird.	nichts anderes
Der Nutzer akzeptiert auch, dass im gesamten Gebäude Rauchverbot herrs	scht.
(), den	
Für den ():	
() () - Vorstand -	
Für das Gründerteam:	

Spielregeln des (...) e.V.

In ihrer aktuellen Fassung vom (...)

§ 1 Nutzungsberechtigte

Nutzungsberechtigt sind alle Studenten, Absolventen (Alumni) und Mitarbeiter der Universität (...) und der Fachhochschule Oldenburg(...). Das schließt ausdrücklich alle Fakultäten und Fachbereiche ein. In Einzelfällen können auch andere potenzielle Gründer in innovativen Bereichen eine Nutzungsberechtigung erhalten.

§ 2 Ermittlung der Nutzungsberechtigung

Die Berechtigung zur Nutzung des (...) wird ausschließlich durch den Vorstand gewährt.

3 Nutzungsvoraussetzung

Die Voraussetzungen für die Nutzung des (...) ergeben sich aus den §§ 1 und 2 und zusätzlich aus der rechtlichen Stellung und des Antragstellers. Die Kriterien sind folgende:

- 1. Es handelt sich um eine Unternehmung in der Vorgründungs- oder Gründungsphase.
- 2. Nach dem Ermessen der Geschäftsführung ergänzt der Antragsteller inhaltlich die Ausrichtungen der aktuellen Nutzer (Synergie).

Der Vorstand entscheidet in regelmäßigen Abständen, ob die o. g. Kriterien von dem Antragsteller erfüllt werden.

§ 4 Nutzungsdauer

Nutzungsverträge werden für die Dauer von mindestens drei bis maximal achtzehn Monaten geschlossen.

§ 5 Aufhebung der Nutzungsberechtigung

Die Aufhebung der Nutzungsberechtigung erfolgt automatisch bei Vertragsende, jedoch spätestens nach einer Nutzungsdauer von achtzehn Monaten. Nutzer können nur in der Vorgründungsphase sowie einzelne Fälle in der Gründungsphase nach den Maßgaben dieses Regelwerkes gefördert werden. Außerdem kann eine Aufhebung bei Nichterfüllung der in § 3 aufgeführten Kriterien und bei grobem Fehlverhalten durch den Vorstand erfolgen.

§ 6 Rechte des Vereinsvorstands

Der Vorstand beschließt über die Nutzungsberechtigung der Antragssteller. Ebenso beschließt es über den Entzug der Nutzungsberechtigung. Das gilt nicht für die nach Maßgabe der in § 7.2 erfüllten Umstände. Änderungen der Nutzungsbedingungen kann nur der Vorstand beschließen. Der Vorstand tagt mindestens in einem Rhythmus von drei Monaten. Alle Angelegenheiten, die direkt den (...) betreffen werden von diesem Gremium entschieden.

§ 7 Rechte und Pflichten der Nutzer

§ 7.1 Rechte

Die Nutzer haben das Recht, die Räumlichkeiten und Infrastruktur für die Umsetzung der im Antrag gestellten und der dem Gremium präsentierten Inhalte zu nutzen. Sie haben weiterhin das Recht, die allen Gründern gemeinsam zur Verfügung gestellte Technik (z.B. Projektor, Notebooks) und Infrastruktur (z.B. Konferenzräume) zu nutzen. Konferenzräume und Technik werden zentral durch das Management des (...) vergeben.

§ 7.2 Pflichten

Die Nutzer müssen ihre Ergebnisse in einem halbjährlichen Rhythmus dem Gremium vorstellen (zu dieser Vorstellung des Halbjahresergebnisses werden basierend auf dem Netzwerkgedanken des (...) auch die anderen Gründerteams eingeladen). Weiterhin verpflichten sich die Nutzer, die ihnen zur Verfügung gestellte Technik und Räumlichkeiten mit der üblichen Sorgfaltspflicht zu behandeln. Die Nutzer verpflichten sich schriftlich, die vorliegenden "Spielregeln" jederzeit einzuhalten. Bei Zuwiderhandlungen, das heißt bei Verlust oder Beschädigung haften die Nutzer.

§ 8 Treffen

Es findet im vierteljährlichen Rhythmus ein Treffen aller Teams statt, an dem mindestens ein Vertreter jeder Gruppe teilnehmen muss. Organisiert und vorbereitet werden diese Treffen von den Teams.