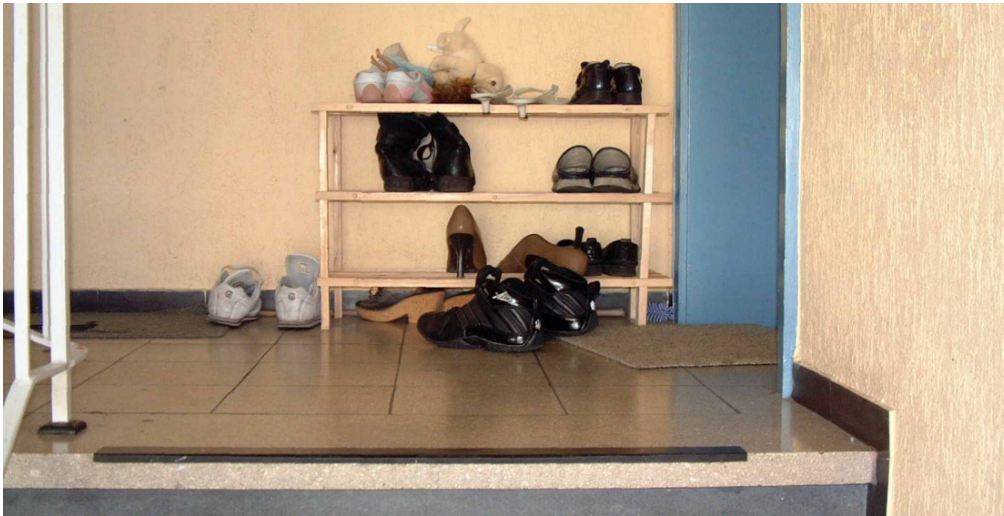


Der gute alte Schuhschrank

Für die einen Mieter handelt es sich um ein praktisches, nicht mehr wegzudenkendes Möbelstück, für die anderen bildet er einen ständigen Stein des Anstoßes.



Grundsätzlich gilt: Die Allgemeinräume und Treppenhäuser sind auf jeden Fall freizuhalten. Warum eigentlich?

1.) Zu Ihrer eigenen Sicherheit

Aus **Brandschutz- und sicherheitstechnischen Gründen** dürfen keine Möbel, Gegenstände o. ä. im Treppenhaus abgestellt werden. Die einzige Ausnahme bildet, soweit das Treppenhaus es erlaubt, das Abstellen eines Kinderwagens, Gehwagens oder Rollstuhles. Noteinsatzkräfte der Feuerwehr und Rettungsdienste könnten unnötig in ihrer Arbeit behindert werden und verlieren unter Umständen kostbare Zeit. Stellen Sie sich bitte einmal bildlich vor: *Feuerwehrlaute kämpfen sich durch ein verrauchtes Treppenhaus und stolpern über Schuhe, Blumenkübel, sperrige Schuhschränke, Kommoden und Regale. Oder aber die Sanitäter werden im oberen Stockwerk zu einem Notfall gerufen, der nicht gehfähige Mieter muss schnellstmöglich ins Krankenhaus transportiert werden, und die Krankenbahre kann im Treppenhaus nicht eingesetzt werden.* Des Weiteren stellt das Treppenhaus auch für Sie selbst einen womöglich lebensrettenden Fluchtweg dar.

2.) Für ein unbehindertes Durchkommen

Gerade mit vollen Einkaufstüten, Getränkekisten oder Wäschekörben ist man in der Regel froh, problemlos in die Wohnung, in den Keller oder auf den Dachboden zu gelangen. Auch für ältere oder gehbehinderte Menschen stellt ein frei zugängliches Treppenhaus eine Erleichterung dar.

3.) Für eine pflegeleichte Reinigung

Mal ehrlich: Wer macht sich die Mühe, beim Sauberhalten der Allgemeinräume und Treppenhäuser Schuhschränke zu verrücken, um dort nass wischen zu können? Und auch, falls Sie persönlich diese Mühe auf sich nehmen: Den Reinigungsdiensten kann dies nicht zugemutet werden!

Zusammenfassend lässt sich sagen: Schuhschränke, Schuhregale oder Kommoden stehen letztlich nur in der eigenen Wohnung am richtigen Platz!