

成品保护管理协议书

施工项目名称:_____

施工项目地点:_____

总包单位(甲方):_____

专业分包单位(乙方):_____

为确实加强项目成品保护管理,顺利完成本工程的各项工期、质量、成本目标,特制定本协议书,具体如下:

一、成品保护的目

制定成品保护措施是为了最大限度的消除和避免成品在施工过程中的污染和损坏,以达到减少和降低成本,提高成品一次合格率、一次成优率的目的。

二、成品保护责任及管理措施

1、总包方的责任:

总包单位根据分包合同、范围等形式明确各专业分包对成品的交接和保护责任,总包单位在成品保护工作中起协调监督作用。总包方有责任根据现场施工、进度情况发放至专业分包单位并监督分包方对操作工人进行成品保护教育,学习有关的成品保护制度。

总包单位工程室、水电室、技术室、安全保卫室负责管理监督现场各分包的成品保护工作。根据现场工作情况,有权力对分包方给以相应奖处。总包方根据责任区域划分对分包方进行管理。分包单位对总包方管理不服从,并对工程质量、进度造成重大影响时,总包方有责任停止分包单位继续施工。

总包方成立成品保护小组,进行项目成品保护工作的管理,小组名单如下:

组长:

组员:

2、专业分包方责任:

专业分包单位在总包单位的监督管理下,在施工中为成品保护责任单位,专业分包单位设置专职成品保护检查员。本分包单位对其他专业分包方的成品、半成品造成损坏由本分包方自行负责;由于其他专业分包人对本分包方施工范围内的成品、半成品造成了损坏,由相应专业分包方进行负责;现场成品造成

损坏未找出造成成品损坏的人员或单位，这部分损失将由现场在施分包单位共同承担。

专业分包方有责任编制本单位施工范围内的成品保护措施，并交由总包方存档；专业分包方有责任对现场操作工人进行成品保护交底，并由交底人、被交底人签字后总包方存档。

3、现场材料保护责任

由总包统一供应的材料、半成品、设备进场后，由总包材料部门负责保管，安全保卫部门进行协助管理，总包材料室填写限额发料单后统一发放到各专业分包单位，发放到各专业分包的材料、半成品、设备由各专业分包单位负责保管、使用。甲供材料、半成品、设备进场后总包单位也应纳入成品保护。

4、装修、安装施工阶段的成品保护责任及管理措施

a. 装修、安装阶段特别是收尾、竣工阶段的成品保护工作尤为重要，这一阶段主要的成品保护的责任单位是装修分包单位，设备的成品保护的责任单位是水电安装、设备安装的分包单位。土建和安装施工必须按照总包成品保护方案要求进行作业。

在工程收尾阶段，装饰分包单位分层、分区设置专职成品保护员。施工完成后要经成品保护员检查确认没有损坏成品后方准离开作业区域。

b. 上道工序与下道工序（主要指土建与水电，不同分包单位间的工序交接）要办理交接、会签手续。交接工作在各分包之间进行，总包起协调监督作用，各责任工程师要把交接情况记录完善。

c. 夜间加班须提前申请，经过总包批准办理进场加班手续后方可进入作业区，并自觉接受成品保护员的监督。

d. 进现场施工作业的人员，必须严格遵守现场各项管理制度：不准吸烟。如作业用火，必须取得用火证后方可进行施工。所有进现场施工作业的人员必须自觉主动接受成品保护人员的监督、管理。

e. 专业分包单位在进行本道工序施工时，如需要碰动其它专业的成品时，分包单位必须以书面形式上报总包，总包经与其它专业分包协调后，其它专业派人协助专业分包单位施工，待施工完成后，其它人员恢复其成品。

f. 总包对所有入场专业分包单位都要进行成品保护意识的教育工作，依据合同、规章制度、各项保护措施，使专业分包单位认识到做好成品保护工作是

保证自己的产品质量、荣誉以及切身的利益。

三、成品保护工作的赔偿、奖罚办法

经济上的奖罚是对成品保护责任制的补充，目的是推动责任制的贯彻落实，提高各专业分包单位、各施工人员保护成品的责任心，真正落实“保护成品，人人有责”。

各专业的成品保护工作，经检查发现不完善，但尚未造成损失的，应立即整改，针对整改不及时的单位，总包方将视情节给予 500-1000 元罚款。

各专业的成品保护工作，如因本专业管理上的失误，成品保护工作不及时、不完善，已造成经济损失的，损失由本专业单位自负，同时总包方对其处以 1000-3000 元罚款。

专业分包单位虽然对本专业的成品保护工作虽好，但在施工中对其他专业的成品造成破坏，经总包方核实无误后，造成的损失由该专业分包单位全额赔偿，同时总包方对专业分包方处以赔偿总额的 100% 罚款。经查实属有意破坏成品者，造成重大损失，因责任人无法承担赔偿责任，均由用人单位负责；造成严重后果者，将责任人移交公安机关依法论处。对在成品保护工作中有显著成绩的集体或个人，将视情节予以表彰或奖励。

总包单位：

专业分包单位：

负责人：

负责人：

签订日期： 年 月 日