

Satzung des Vereins „Nerdlicht“

§1 Name, Sitz und Eintragung

1. Der Verein führt den Namen „Nerdlicht“. Er wird im Folgenden sächlich als das Nerdlicht bezeichnet.
2. Sitz des Nerdlichts ist die Landeshauptstadt Kiel.
3. Das Nerdlicht soll in das Vereinsregister eingetragen werden.

§2 Zweck

1. Zweck des Nerdlichts ist die Förderung von Kunst, Kultur und Jugend.
2. Zur Kunst- und Kulturförderung sollen insbesondere öffentliche Veranstaltungen mit Vorführungen, Vorträgen sowie Wettbewerben in den Bereichen Gesang, Kostüm, Darstellendes Spiel, Kreatives Schreiben und Zeichnung angeboten werden und somit regionalen Kunstschaaffenden und Interessierten Raum zur Entfaltung und zum Austausch gegeben werden.
3. Der Aspekt der Jugendförderung soll insbesondere durch Veranstaltungen erfüllt werden, die sich an Kinder und Jugendliche richten. Durch vielfältige Angebote wie beispielsweise Rollen-, Bewegungs-, Gesellschafts- und Konsolenspiele sowie Quiz- und Diskussionsrunden soll die Möglichkeit zum Austausch und zur Interaktion mit Gleichgesinnten geschaffen werden.
4. Bei der Jugendförderung soll ein Schwerpunkt auf der sogenannten "Nerdkultur" liegen. Es wird demnach darauf abgezielt, Menschen mit Spezialinteressen in Bereichen wie Medien, digitales oder analoges Spiel, Rollenspiel, Film und Serien, Technik sowie Wissenschaft zusammenzubringen und ihre Kommunikation zu fördern.

§3 Gemeinnützigkeit

1. Das Nerdlicht verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung. Dabei arbeitet es selbstlos und verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
2. Mittel des Nerdlichts dürfen nur für die satzungsgemäßen Zwecke verwendet werden. Die Nerdlichter erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Nerdlichts.
3. Niemand darf durch Ausgaben, die dem Zweck des Nerdlichts fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütung begünstigt werden.

§4 Mitglieder

1. Mitglieder, sogenannte Nerdlichter, können alle natürlichen Personen werden, die das 14. Lebensjahr vollendet haben.
2. Die Aufnahme muss beim Vorstand beantragt werden. Dieser entscheidet über die Aufnahme.
3. Die Mitgliedschaft endet durch Tod, Austritt oder Ausschluss. In diesem Fall erlöschen alle Rechte des Nerdlichts aus der Mitgliedschaft. Jegliches Eigentum wird in diesem Fall zurückerstattet.
4. Ein Austritt hat schriftlich zu erfolgen.
5. Die Hauptversammlung (HV) kann Nerdlichter oder Vereinsfremde zu Ehrennerdlichtern ernennen.
6. Ein Nerdlicht kann beantragen, die aktive Mitgliedschaft ruhen zu lassen. In diesem Fall hat es weder Wahl- noch Stimmrechte und ist von allen Pflichten befreit.

§5 Rechte und Pflichten der Nerdlichter

1. Die Nerdlichter sind verpflichtet, das Nerdlicht aktiv zu unterstützen.
2. Es wird kein Mitgliedsbeitrag erhoben.
3. Sie sind berechtigt, an für sie altersgemäßen Veranstaltungen des Nerdlichts teilzunehmen, sollen sich aber aktiv an der Durchführung beteiligen.

§6 Ausschluss

1. Gründe für den Ausschluss eines Nerdlichts können Inaktivität, vereinsschädigendes Verhalten oder

- Pflichtversäumnis sein.
2. Der Vorstand kann den Ausschluss eines Nerdlichts beschließen und muss dies der betroffenen Person mitteilen. In diesem Fall kann innerhalb von 4 Wochen Widerspruch eingelegt werden.
 3. Im Falle eines Widerspruchs ruht die Mitgliedschaft der betroffenen Person bis zur nächsten HV.
 4. Die HV kann den Ausschluss bestätigen, indem zwei Drittel der anwesenden Nerdlichter dafür stimmen.

§7 Die Hauptversammlung

1. Die Hauptversammlung (HV) ist das höchste Organ des Nerdlichts. Alle Nerdlichter gehören ihr an. Ehrennerdlichter können als Gäste geladen werden.
2. Die HV soll mindestens einmal im Jahr mit einer Frist von 4 Wochen einberufen werden. Die Einladung zu einer Mitgliederversammlung ist unter Angabe der Tagesordnungspunkte in Textform vorzunehmen.
3. Die HV ist unabhängig von der Zahl der Anwesenden beschlussfähig, wenn sie ordentlich geladen wurde.
4. Eine HV muss einberufen werden, wenn ein geschäftsführender Vorstand ausfällt oder mindestens ein Viertel aller Nerdlichter dies beim Vorstand beantragt. Fällt ein nicht geschäftsführender Vorstand aus, kann eine HV einberufen werden.

§8 Aufgaben der HV

1. Die HV hat insbesondere folgende Aufgaben:
 - Entgegennahme der Vorstandsberichte, des Kassenberichts und der Kassenprüfung,
 - Wahl der Vorstände und Kassenprüfer,
 - Entscheidungen über die grundlegende Arbeit des Nerdlichts,
 - Ernennung von Ehrennerdlichtern
 - Entlastung der Vorstände
2. Sollte in dieser Satzung nichts anderes geregelt sein, fasst die HV Beschlüsse, indem einem Vorschlag mehr anwesende Nerdlichter zustimmen als ihn ablehnen.
3. Hat die HV eine Wahl durchzuführen, gilt als gewählt, für wen die Mehrheit der anwesenden Nerdlichter stimmen. Ist dies bei niemandem der Fall, wird zwischen den beiden Kandidierenden mit den meisten Stimmen eine Stichwahl durchgeführt, bei der als gewählt gilt, wer mehr Stimmen auf sich vereint.
4. Über jede HV ist ein Protokoll anzufertigen und den Nerdlichtern zeitnah zur Verfügung zu stellen. Das Protokoll muss durch Versammlungsleitung und Protokollführung unterzeichnet werden und den Inhalt der gefassten Beschlüsse wiedergeben.

§9 Schriftliche Beschlüsse

1. Ein schriftlicher Beschluss gilt als gleichwertig zu dem Beschluss einer HV, wenn zwei Drittel aller Nerdlichter ihm zustimmen.
2. Ein schriftlicher Beschluss zur Satzungsänderung ist abweichend zu Abs. 1 nur gültig, wenn alle Nerdlichter ihm zustimmen.
3. Die Auflösung des Nerdlichts ist nicht zulässig als schriftlicher Beschluss.

§10 Der Vorstand

4. Der Vorstand ist das ausführende Organ des Nerdlichts.
5. Dem Vorstand gehören immer die drei geschäftsführende Vorstände Vorsitz, Kassenführung und Schriftführung an. Nur sie sind Vorstände gemäß BGB §26.
6. Die HV kann weitere Vorstände ernennen. Sie gibt ihnen auch ihre Aufgaben.
7. Alle Nerdlichter können zum Vorstand gewählt werden.
8. Vorstände werden von der HV in der Regel für 2 Jahre gewählt, bleiben aber im Amt bis ein neuer Vorstand gewählt wird, sie zurücktreten oder das Nerdlicht verlassen.
9. Je zwei geschäftsführende Vorstände sind gemeinsam vertretungsberechtigt. Der Vorsitz ist allein vertretungsberechtigt. Im Innenverhältnis gilt, dass der Vorsitz von seinem Alleinvertretungsrecht

- nur in dringenden Fällen Gebrauch machen darf.
10. Der Vorstand fasst Beschlüsse, indem einem Vorschlag zwei geschäftsführende Vorstände zustimmen.
 11. Alle Vorstände sollen regelmäßig zu einer Vorstandssitzung geladen werden.

§11 Papierlosigkeit

1. Alle Kommunikation innerhalb des Nerdlichts, einschließlich Ladungs- und Meldungsangelegenheiten, soll papierlos erfolgen.
2. Die Schriftform im Sinne dieser Satzung wird auch durch das DE-Mail-Verfahren gewahrt.

§12 Satzungsänderungen

1. Eine Satzungsänderung muss rechtzeitig beantragt und spätestens mit der Einladung zu einer HV den Nerdlichtern vorgelegt werden.
2. Die HV nimmt einen Antrag auf Satzungsänderung an, wenn mindestens zwei Drittel der anwesenden Nerdlichter dafür stimmen. Ist der Zweck des Nerdlichts betroffen, so müssen mindestens drei Viertel der anwesenden Nerdlichter für die Änderung stimmen.

§13 Auflösung

1. Eine nur zu diesem Zweck eingeladene HV kann das Nerdlicht mit den Stimmen von drei Viertel aller Nerdlichter auflösen.
2. Das Vermögen des Nerdlichts fällt in diesem Fall oder bei Wegfall der steuerbegünstigten Zwecke an den schleswig-holsteinischen Landesverbands der Arbeiterwohlfahrt, der es ausschließlich und unmittelbar für gemeinnützige Zwecke zu verwenden hat.

Stand 8.9.2018