

§1 Name, Sitz, Eintragungsbegehren

1. Der Verein führt den Namen Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen, hat seinen Sitz in Dresden und soll in das Vereinsregister eingetragen werden.
2. Nach der Eintragung lautet der Name des Vereins Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

§ 2 Zweck

1. Zweck des Vereins ist die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Sachsen.
2. Der Satzungszweck des Vereins wird insbesondere verwirklicht durch:
 - a. Förderung der Zusammenarbeit regionaler Verbände der Kultur- und Kreativwirtschaft und Interessenvertretung der Verbände gegenüber der Landes- und Bundespolitik
 - b. Förderung der Akzeptanz und der Wahrnehmung von Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Vernetzung der Unternehmen zur Förderung des wirtschaftlichen Wachstums und der Verbesserung der Arbeitsbedingungen in Sachsen.
 - c. Verbindung, Erfahrungsaustausch und Kooperation mit sächsischen Interessengruppen und Organisationen aus den Bereichen Wirtschaft, Politik, Aus- und Weiterbildung, Kunst und Kultur sowie ähnlich gelagerten Branchenverbänden aus anderen Regionen und Städten.
 - d. Durchführung von Veranstaltungen zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft und Bereitstellung von Informations- und Beratungsangeboten.
 - e. Erarbeitung von Standards für die Branchen
3. Der Zweck des Vereins ist nicht auf einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb gerichtet.

§ 3 Erwerb der Mitgliedschaft

1. Natürliche Personen können ordentliches Mitglied werden, wenn sie in den in Absatz 3 genannten Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig sind oder Akteure dieser Teilbranchen durch ihre Arbeit in einem Branchenverband unterstützen.
2. Juristische Personen können ordentliches Mitglied werden, wenn sie als Regionalverbände mit Sitz im Freistaat Sachsen die Interessen von Unternehmen, Selbstständigen und Angestellten der in Absatz 3 genannten Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft vertreten und durch den Verein erarbeiteten Standards akzeptieren und umsetzen.

Zur Kultur- und Kreativwirtschaft zählen folgende Teilbereiche:

- a) Musikwirtschaft (Beispielsweise: Verlegen von bespielten Tongeräten und Musikalien; Selbstständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter; Einzelhandel mit Musikinstrumenten und Musikalien)
- b) Buchmarkt (Beispielsweise: Verlegen von Büchern und Fachzeitschriften; Selbstständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller; Einzelhandel mit Büchern und Fachzeitschriften)
- c) Kunstmarkt (Beispielsweise: Selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstlern, kommerzielle

Kunstaussstellungen und Galerien; Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern und kunstgewerblichen Erzeugnissen; Fotografisches Gewerbe)

d) Filmwirtschaft (Beispielsweise: Herstellung von Kino-, Fernseh-, Industrie, Wirtschafts- und Werbefilmen; Filmverleih; Videoprogrammanbieter, Filmvertrieb, Kinos)

e) Rundfunkwirtschaft (Beispielsweise: Rundfunkveranstalter, Herstellung von Hörfunk- und Fernsehprogrammen; Selbstständige Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler)

f) Markt für darstellende Künste (Beispielsweise: Theaterensembles, Ballettgruppen, Orchester, Kapellen und Chöre, Selbstständige Artistinnen und Artisten, Selbstständige Bühnenkünstlerinnen und -künstler, Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen, Varietés und Kleinstkunsthäuser)

g) Architekturmarkt (Beispielsweise: Architekturbüros für Hochbau und für Innenarchitektur, Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung, Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung)

h) Designwirtschaft (Beispielsweise: Ateliers für Textil-, Schmuck-, Möbel- u.ä. Design, Büros für Industrie-Design)

i) Pressemarkt (Beispielsweise: Verlegen von Tageszeitungen, Wochen- und Sonntagszeitungen, allgemeinen Zeitschriften, Sonstigen Zeitschriften, Korrespondenz- und Nachrichtenbüros, Selbstständige Journalistinnen, Journalisten, Pressefotografinnen und Pressefotografen)

j) Werbemarkt (Beispielsweise: Werbegestaltung, Werbemittelverbreitung und Werbevermittlung)

k) Software-/Gamesindustrie (Beispielsweise: Verlegen von Software, Softwareberatung, Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen, sonstige Softwareentwicklung)

l) sonstige (Tätigkeiten, die erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Produktion, Verteilung und/oder der medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen)

3. Fördernde Mitglieder können alle natürlichen und juristischen Personen werden, welche die Ziele des Vereins unterstützen. Fördernde Mitglieder haben auf Mitgliederversammlungen Anwesenheits- und Rederecht, aber kein Stimm- und aktives/passives Wahlrecht.

4. Über den schriftliche Aufnahmeantrag entscheidet der Vorstand. Ein Anspruch auf Aufnahme besteht nicht.

§ 4 Beiträge

Von den ordentlichen und fördernden Mitgliedern werden Beiträge erhoben. Die Höhe und Fälligkeit der Beiträge werden durch die Mitgliederversammlung festgelegt.

§ 5 Beendigung der Mitgliedschaft

1. Die Mitgliedschaft endet durch Erlöschen der juristischen Person, durch freiwilligen Austritt oder durch Ausschluss aus dem Verein.

2. Der freiwillige Austritt erfolgt durch schriftliche Erklärung gegenüber dem Vorstand und ist mit einer Frist von drei Monaten zum Schluss des Geschäftsjahres möglich.

3. Ein Mitglied kann auf Beschluss des Vorstandes ausgeschlossen werden, wenn es das Ansehen oder die Interessen des Vereins schädigt oder es mit seinen finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem Verein und nach wiederholter Aufforderung länger als 6 Monate im Rückstand ist. Das Mitglied ist vorher zu den Vorwürfen anzuhören. gegen den Beschluss kann das Mitglied die Mitgliederversammlung anrufen. Diese entscheidet endgültig. Das Mitglied ist zu der Versammlung einzuladen und anzuhören.

4. Das Erlöschen der Mitgliedschaft befreit nicht von bestehenden Verpflichtungen gegenüber dem Verein.

§ 6 Vorstand

1. Der Vorstand im Sinne des §26 BGB besteht aus drei ordentlichen Mitgliedern, die von der Mitgliederversammlung gewählt werden. Juristische Personen handeln im Vorstand über ihre gesetzlichen Vertreter oder durch Bevollmächtigte.
2. Jeder ist einzelvertretungsberechtigt.
3. Beschlüsse werden mit einfach Stimmmehrheit gefasst. Der Vorstand kann sich eine Geschäftsordnung geben.
4. Der Vorstand ist berechtigt, für die Geschäfte der laufenden Verwaltung des Vereins einen Geschäftsführer zu bestellen.
5. Die Mitgliederversammlung kann die Zahl der Mitglieder des Vorstandes um bis zu weitere drei besondere Vertreter erhöhen. Besondere Vertreter sind mindestens Mitglied in einem Mitgliedsverband des Landesverbands.

§ 7 Wahl und Amtsdauer des Vorstandes

1. Vorstandsmitglieder können nur ordentliche Mitglieder des Vereins sein.
2. Der Vorstand wird von der Mitgliederversammlung für die Dauer von 2 Jahren gewählt. Wiederwahl ist zulässig. Die Vorstandsmitglieder bleiben in jedem Fall bis zu einer Neuwahl im Amt. Im Falle der Beendigung der Mitgliedschaft im Verein endet das Vorstandsamt.
3. Scheidet ein Vorstandsmitglied vor Ablauf seiner regulären Amtszeit aus, kann der Vorstand eine Ergänzungswahl vornehmen, die der Bestätigung durch die nächste Mitgliederversammlung bedarf.
4. Der Verein kann sich eine Wahlordnung geben.

§ 8 Mitgliederversammlung

1. Die ordentliche Mitgliederversammlung findet jährlich statt. Sie wird von einem Vorstandsmitglied oder einem Beauftragten mit einer Frist von 14 Tagen unter Angabe der Tagesordnung einberufen. Die Einladung erfolgt an die vom Mitglied zuletzt angegebene E-Mail Adresse; ist keine E-Mail Adresse vorhanden an die zuletzt angegebene Postadresse.
2. Außerordentliche Mitgliederversammlungen können vom Vorstand einberufen werden. Sie müssen einberufen werden, wenn mindestens ein Zehntel der Mitglieder dies bei dem Vorstand beantragt. Absatz 1 gilt entsprechende.
3. Die Mitgliederversammlung ist nichtöffentlich. Sie wird von einem Vorstandsmitglied geleitet, wenn sie nicht am Beginn der Sitzung einen Versammlungsleiter wählt. Sie beschließt mit einfacher Mehrheit der abgegebenen Stimmen soweit das Gesetz keine andere Mehrheit vorsieht. Zur Änderung der Satzung ist eine Mehrheit von drei Vierteln ($\frac{3}{4}$) der abgegebenen gültigen Stimmen, zur Auflösung des Vereins eine solche von vier Fünfteln ($\frac{4}{5}$) erforderlich.

§ 9 Beurkundung der Beschlüsse

Über den Verlauf der Mitgliederversammlung ist ein Protokoll anzufertigen, das die Beschlüsse im Wortlaut enthält und das vom Versammlungsleiter und Protokollführer unterzeichnet wird.

§ 10 Auflösung

Bei Auflösung des Verbandes fällt das Vermögen des Verbands an durch Beschluss der Mitgliederversammlung zu bestimmenden Organisationen, die ebenfalls die Interessen der Kultur- und Kreativwirtschaft des Freistaates Sachsen vertreten.