



Geschäftsordnung

§ 1 Einberufung von Mitgliederversammlungen

Zeit, Ort und Tagesordnung der MV sind 6 Wochen vorher den Mitgliedern bekannt zu geben (siehe Satzung §7 b).

§ 2 Leitung

Die Leitung der Mitgliederversammlung liegt in den Händen eines von der Mitgliederversammlung gewählten Tagespräsidiums.

§ 3 Aussprache

1. In den Verhandlungen der Mitgliederversammlung nehmen stimmberechtigte Vertreter/innen der GEW das Wort. Gäste können sich nur mit Zustimmung der Mitgliederversammlung an der Aussprache beteiligen. Das Recht der Abstimmung steht allein den Mitgliedern zu.
2. Die Redner/innen melden sich zu Wort und werden in die Rednerliste aufgenommen. In der Reihenfolge der Rednerliste erteilt der/die Versammlungsleiter/in das Wort.
3. Für die Redner/innen kann die Redezeit beschränkt werden, wenn aus der Versammlung ein entsprechender Antrag gestellt wird.
4. Über einen Antrag auf Schließung der Rednerliste wird abgestimmt.

§ 4 Anträge

1. Anträge/Beschlussvorlagen müssen beim Kreisverband bis spätestens 3 Wochen vor der Mitgliederversammlung in Textform eingereicht werden. Sie werden den Mitgliedern 2 Wochen vor der Mitgliederversammlung übersandt (siehe Satzung §7 c).
2. Über die Zulassung von Anträgen auf Ergänzung der Tagesordnung, die erst in der Mitgliederversammlung gestellt werden, kann nur verhandelt werden, wenn 50% der anwesenden stimmberechtigten Mitglieder zustimmen (siehe Satzung §7 e).
3. Über einen Antrag kann auf Beschluss der Mitgliederversammlung auch geteilt verhandelt oder abgestimmt werden.
4. Anträge auf Änderungen des Haushaltsplans müssen mit einem Deckungsvorschlag versehen sein.

§ 5 Reden zur Geschäftsordnung

Zur Geschäftsordnung muss den stimmberechtigten Mitgliedern auch außerhalb der Reihenfolge der Rednerliste das Wort gegeben werden. Ausführungen zur Sache im Rahmen der Rede(n) zur Geschäftsordnung sind nicht zulässig.

§ 6 Schluss der Debatte

1. Über einen Antrag auf Schluss der Debatte wird abgestimmt. Bei Zustimmung wird die Rednerliste nicht weiter abgearbeitet.
2. Das Schlusswort steht dem/der Antragsteller/in auch dann zu, wenn der Antrag auf Schluss der Besprechung angenommen worden ist.
3. Vor der Abstimmung werden alle eingegangenen Anträge, Abänderungs- und Zusatzanträge verlesen.

§ 7 Abstimmung

1. Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn sie ordnungsgemäß einberufen wurde (siehe Satzung §7).
2. Die Abstimmung erfolgt nach Abschluss der Aussprache über einen Gegenstand. Während der Abstimmung wird das Wort nicht mehr erteilt.
3. An der Abstimmung dürfen sich nur stimmberechtigte Mitglieder beteiligen.
4. Bei der Abstimmung gilt die einfache Mehrheit.
5. Die Abstimmung geschieht durch Handzeichen, in besonderen Fällen durch Abgabe der Stimmzettel. Der Antrag auf geheime Abstimmung bedarf der Zustimmung der Mehrheit der stimmberechtigten Vertreter/innen.
6. Bei Satzungsänderungen ist eine 2/3 Mehrheit der anwesenden stimmberechtigten Mitglieder erforderlich. **Näheres zu satzungsändernden Anträgen regelt § 18 der Satzung.**
7. Nach Abstimmung stellt der/die Leiter/in der Versammlung die Annahme bzw. die Ablehnung fest. Im Zweifelsfalle findet die Gegenprobe statt. Auf Wunsch auch die Feststellung über die Zahl der Stimmenthaltungen.
8. Wird das Ergebnis der Abstimmung angezweifelt, erfolgt die Auszählung der Stimmen durch vom Tagespräsidium benannte Stimmzähler/innen.
9. Die Übertragung des Stimmrechtes auf ein anderes Mitglied ist unzulässig.
10. Bei Stimmgleichheit gilt ein Antrag als abgelehnt.
11. Nach Abstimmung ist jede weitere Verhandlung über den beratenen Gegenstand innerhalb der Sitzung unzulässig.

§ 8 Zweifel über Auslegung und Änderung der Geschäftsordnung

Über Zweifel bei Auslegung der Geschäftsordnung im Einzelfall entscheidet die Mitgliederversammlung mit einfacher Mehrheit.

Änderungen der Geschäftsordnung können mit einfacher Mehrheit beschlossen werden.

§ 9 Anderweitige Anwendung der Geschäftsordnung

Diese Geschäftsordnung gilt sinngemäß auch für die Sitzungen des KVo, der Ortsverbände, der Schulgruppen sowie der Fach- und Personengruppen.