

## 鹿児島キッズプログラミングコンテスト実行委員会 会則

### (名称)

第1条 本会は、鹿児島キッズプログラミングコンテスト実行委員会と称する。

### (事務所)

第2条 本会の事務所は、鹿児島市内に置く。

### (目的)

第3条 本会は、鹿児島の地域活動と協働して子どもたちの情報科学への興味関心を育み、将来の ICT・AI 社会を担う子どもたちを育成することを目的とし、2023年4月18日設立する。

### (活動・事業の種類)

第4条 本会は、前条の目的を達成するために特定非営利活動を行い次の事業を実施する。

#### (1) 情報化社会の発展を図る活動

- 1 プログラミングや ICT イベント事業
- 2 ICT に関わるコンテスト開催事業
- 3 子ども教育に係る講座事業
- 4 ICT に関連する販売事業

### (会員)

第5条 本会の会員は、次の2種類とする。

- (1) 正会員（本会の目的とする事業を遂行可能な個人）
- (2) 準会員（本会の事業に協力しようとする上記以外の個人）

### (入会)

第6条 会員として入会しようとするものは、本会所定の様式による申し込みをし、役員会の承認を得るものとする。

### (会費)

第7条 会員は、次の各号で定める会費を納入しなければならない。

- (1) 正会員 5,000 円
- (2) 準会員 無料

### (退会)

第8条 会員は、退会の意思を事務局に伝え任意に退会することができる。

2 会員が、次の各号のいずれかに該当するときは、退会したものとみなす。

- (1) 本人が死亡したとき。
- (2) 会費を1年以上納入しないとき。

(役員)

第9条 本会に次の役員を置く。

- (1) 会長
- (2) 理事 2 名以上 5 名以内
- (3) 監事

2 会長は、役員の内選により選出する。

3 その他、第 1 項に定める役員は、会員の互選により選出する。

4 役員の内任は、1 年とする。ただし、再任を妨げない。

(職務)

第10条 会長は、本会を代表し、その業務を統括する。

2 理事は、会長を補佐し、これに事故あるときまたは欠席のときは、その職務を代行する。

3 監事は、会の業務および財産の状況を監査する。

(解任)

第11条 役員が次の各号のいずれかに該当するときは、会長の議決により、これを解任することができる。

- (1) 心身の故障により、職務の執行に堪えられないと認められるとき。

(資産)

第12条 この会の資産は、次の各号に掲げるものをもって構成する。

- (1) 財産目録に記載された財産
- (2) 入会金及び会費
- (3) 寄附金品
- (4) 財産から生じる収入
- (5) 事業に伴う収入
- (6) その他の収入

(総会)

第13条 本会の総会は、正会員をもって構成し、年に 1 回開催するものとする。ただし、必要があるときは臨時に開催できるものとする。

2 総会は、以下の事項について議決する。

- (1) 会則の変更
- (2) 解散
- (3) 事業の変更
- (4) 事業報告及び収支決算
- (5) 役員の内任又は解任
- (6) その他会の運営に関する重要事項

3 総会は、正会員の 3 分の 1 の出席がなければ、開催することができない。

(議事録)

第14条 総会の議事については、議事録を作成する。

(役員会)

第15条 役員会は役員をもって構成する。ただし、監事を除く。

2 役員会は、総会の議決した事項の執行に関する事項及びその他総会の議決を要しない業務の執行に関し、議決する。

(事業報告書及び決算)

第16条 会長は、毎事業年度終了後 2 か月以内に事業報告書、収支計算書を作成し、監査を経て総会の承認を得なければならない。

(事業年度)

第17条 本会の事業年度は、4月1日に始まり、翌年3月31日までとする。

(事務局)

第18条 本会の事務を処理するため、事務局を置く。

(解散)

第19条 この会は、次に掲げる事由によって解散する。

- (1) 総会の決議
- (2) 目的とする特定非営利活動に係る事業の成功の不能
- (3) 事業の変更
- (4) 正会員の欠亡
- (5) 合併

2 総会の決議により解散する場合は、正会員総数の4分の3以上の承諾を得なければならない。

(委任)

第20条 この会則に定めのない事項は、総会の議決を経て、会長が別に定める。

(変更)

第21条 この会則は、総会において、出席者の2分の1以上の承認がなければ変更できない。

附則

~~1 この会則は、2023年4月18日から施行する。~~

1 この会則は、2023年8月23日から施行する。