

Richtlinien der Gemeinde Rieste für die Vergabe von Zuschüssen an Vereine und Verbände:

Die Gemeinde Rieste gewährt den ortsansässigen Vereinen und Verbänden finanzielle Zuschüsse als Unterstützung für deren Arbeit. Der Sitz des Vereins sowie seine Hauptaktivitäten müssen in der Gemeinde Rieste liegen und seit mindestens 4 Jahren andauern.

Die Förderung der Jugendarbeit hat Priorität.

Die Anträge sind schriftlich und formlos spätestens bis zum **31.10. eines jeden Jahres für das kommende Haushaltsjahr** bei der Gemeinde einzureichen (Ausschlussfrist).

Aus dem Antrag muss die Absicht der Verwendung des Zuschusses eindeutig erkennbar sein. Es sind weitere Angaben zur Vereinsarbeit zu machen, die den eventuellen Zuschuss betreffen (Jugendarbeit, Aktivitäten, Alter, Anzahl der jugendlichen Teilnehmer, finanzielle Auswirkungen etc.).

Die Gemeinde behält sich eine Überprüfung der Antragsangaben vor und ist berechtigt, weitere Auskünfte anzufordern.

Alle zwei Jahre ist die Mitgliederstruktur des Vereins oder Verbandes der Gemeinde anhand eines Fragebogens mitzuteilen. Die Vorlage dieses Meldebogens ist u.a. Voraussetzung für eine Zuschussgewährung.

Für Vereine u. Verbände, die Kinder- und Jugendarbeit leisten, kann pro nachgewiesener Kinder- oder Jugendmannschaft/-gruppe, (= 11 Kinder/Jugendliche unter 18 Jahren) ein Zuschuss von bis zu 250,00 € pro Jahr gewährt werden. Werden mindestens 6 Kinder / Jugendliche gemeldet, reduziert sich der Zuschuss auf 50%. Bei Vereinen und Verbänden, die keinen Mannschaftssport betreiben, können Kinder und Jugendliche in gleicher Anzahl zusammengefasst werden. Je gemeldeter Mannschaft/Gruppe ist ein entsprechendes Formblatt mit Benennung Trainer und Namen/Anschrift der Mannschaftsmitglieder auszufüllen.

Ein Rechtsanspruch auf Bezuschussung kann aus diesen Richtlinien nicht hergeleitet werden. Eine Zuschussgewährung erfolgt nur im Rahmen der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel. Der Rat kann in begründeten Einzelfällen mehrheitlich abweichende Regelungen beschließen.