



Règlement de Simulation 2022

Texte à jour des modifications de la Commission interne chargée par l'AG du 4 août 2021

TITRE I: Dispositions préliminaires	2
TITRE II: Organes et déroulements de la simulation	4
Section I: Les organes.....	4
Section II: Le Bureau de Présidence.....	4
Section III: Les groupes.....	6
Section IV: Les assesseurs.....	6
Section V: Les Commissions.....	7
Section VI: La plénière.....	8
Section VII: Le bureau de Presse.....	11
TITRE III: Maintien de l'ordre.....	11
TITRE IV: Du vote en plénière.....	12
TITRE V: Des élections.....	13
TITRE VI : Dispositions finales.....	14

TITRE I – DISPOSITIONS PRÉLIMINAIRES

ART. 1 – *Simulation*

1. Le Conseil des Jeunes Valdôtains (ci-après CJV ou Simulation) est une simulation non-partisane du Conseil régional de la Vallée d'Aoste, organisée par l'Association indépendante non-partisane et sans but lucratif Conseil des Jeunes Valdôtains APS-ETS (ci-après Association) en partenariat avec le Conseil régional.
2. Le présent Règlement de Simulation est sans préjudice des dispositions réglementaires du Conseil régional et du Statut de l'Association.
3. Le respect des idées et opinions d'autrui est une valeur fondamentale du CJV.

ART. 2 – *Buts*

La Simulation a pour buts:

- a) de permettre aux jeunes valdôtains d'appréhender le fonctionnement du Conseil régional et de vivre le débat démocratique d'idées sur le modèle des parlements francophones des jeunes, tel que le Parlement Jeunesse Wallonie-Bruxelles (PJWB) et du Parlement Jeunesse du Québec (PJQ), à travers la discussion, l'amendement et l'adoption de deux projets de loi fictifs ;
- b) d'encourager les jeunes à exprimer leur opinion à propos des sujets, qui sont à la base des deux projets de loi, et à maîtriser la langue française ;
- c) de promouvoir la formation générale, académique et culturelle des participants par l'organisation d'activités remplissant cet objectif.

ART. 3 – *Francophonie*

1. La Simulation se déroule en langue française.
2. Des délégations de jeunes francophones sont invitées par le Conseil d'administration de l'Association (ci-après CA) à participer à plein titre.

ART. 4 – *Valcèjinie*

1. Le cadre de la Simulation est l'institution parlementaire de démocratie représentative d'un territoire fictif, nommé « Valcèjinie » et appelé Région, ayant les caractères géographiques, environnementaux, démographiques de la Vallée d'Aoste. Les conditions juridiques, politiques et linguistiques de la Vallée d'Aoste n'appartiennent pas à la Valcèjinie.
2. Les pouvoirs législatifs de ladite institution parlementaire fictive sont souverains et ne sont aucunement soumis à des contraintes de nature constitutionnelle ou internationale, afin de permettre la confrontation libre des idées.

ART. 5 – *Sélection des participants*

1. Les participants sont choisis par les membres du CA conformément à la procédure de sélection délibérée par ledit CA avant l'ouverture des candidatures officielles.
2. Il est tenu compte des vœux faits par les candidats quant aux rôles qu'ils souhaitent recouvrir pendant la Simulation. Une même personne ne peut recouvrir le même rôle pendant deux années consécutives, sauf dérogation décidée à l'unanimité du CA.

3. Les participants sont au nombre minimum de 20 et maximum de 35 recouvrant le rôle de Conseiller, dont 2 celui d'Assesseur, et au nombre minimum de 2 et maximum de 5 recouvrant le rôle de Journaliste.
4. Dès lors qu'un candidat est retenu pour la participation, une caution d'un montant défini par délibération du CA lui est demandée. La somme obligatoirement payée à ce titre lui est rendue dès sa participation effective à la Simulation, dans un délai de cinq jours ouvrables.
5. Si un candidat sélectionné devait renoncer à la participation dans les trente jours avant le début de la Simulation, la somme payée au titre de caution n'est pas remboursée. Elle revient ainsi aux caisses de l'Association.
6. Le cas échéant, une liste d'attente est établie pour les candidats qui n'ont pas été retenus prioritairement. Si une renonciation survient, le premier candidat ayant choisi le rôle désormais disponible est retenu pour la participation. Les alinéas précédents s'appliquent aussi dans ce cas d'espèce

ART. 6 – Garantie d'indépendance

1. Afin de préserver l'indépendance du CJV, les participants s'engagent à s'exprimer en leur âme et conscience, sans suivre une ligne politique.
2. Toute référence ou simple allusion directe ou indirecte à des partis, mouvements, personnalités, programmes, lignes politiques réels et faits d'actualité est proscrite et sanctionnée.
3. Pour préserver l'indépendance et le pluralisme du CJV, la participation à la Simulation est incompatible avec tout mandat politique. Par mandat politique, il faut entendre toute charge publique électorale de nature représentative au sein d'une collectivité publique, tel que le mandat de Conseiller communal, de Conseiller régional ou le mandat de député d'une assemblée législative.
4. Tout participant est tenu à déposer une déclaration d'intérêt (en annexe) où il s'engage sur l'honneur à préserver l'indépendance du CJV et à ne laisser survenir aucun conflit d'intérêt entre une éventuelle fonction dans un parti ou mouvement politique et son rôle lors de la Simulation. Cette déclaration doit être présentée, au plus tard lors de la réunion obligatoire de formation des participants, au Président de Séance.

ART. 7 – Durée de la Simulation

1. La durée de la Simulation est fixée en cinq jours. Le programme et les horaires, définis par le CA, peuvent être modifiés par le Bureau de Présidence pendant la Simulation pour en assurer le bon déroulement.
2. La Simulation débute au moment de l'ouverture officielle de la première séance par le Président de Simulation.
3. Néanmoins la présence des participants est obligatoire à la réunion de formation préliminaire et souhaitable pendant la journée découverte.

ART. 8 – Serment des participants.

1. L'exercice des rôles au sein de la Simulation est subordonné à la prestation du serment, suite à la sélection et convocation à la Simulation de la part du Bureau de Présidence.
2. À l'ouverture de la Simulation, le Président de Simulation prête serment en prononçant les paroles suivantes : « Je jure de respecter le Règlement du Conseil des Jeunes Valdôtains

et d'exercer mes fonctions avec honnêteté et en toute liberté, dans le plus humble respect des idées d'autrui ».

3. Le Président invite ensuite le Secrétaire général, les Assesseurs, les Conseillers et les Journalistes à prêter le même serment. Pour cela il fait, par ordre alphabétique, l'appel nominal des participants qui, à tour de rôle et debout, répondent : « Je le jure ».

ART. 9 – Obligations des participants

Les participants sont tenus, en général, à respecter les dispositions du présent Règlement et à observer le serment prêté.

1. En particulier, les participants sont :
 - a) invités à s'exprimer en langue française pendant les travaux de la Simulation ;
 - b) tenus de respecter les délibérations prises par le Bureau de Présidence pour le bon déroulement de la Simulation;
 - c) tenus de ne faire aucune référence ou simple allusion directe ou indirecte à des partis, mouvements, personnalités, programmes, lignes politiques réelles et faits d'actualité, qui puisse entamer l'indépendance du CJV;
 - d) invités à respecter les lieux, où se déroule la Simulation.
2. La violation grave des obligations visés au présent article peuvent impliquer, par ordre croissant de sévérité :
 - a) la limitation du droit de parole ;
 - b) l'éloignement temporaire des salles où les travaux se déroulent ;
 - c) la non-délivrance de l'attestation de participant. Toute décision ne peut être prise que par le Bureau de Présidence, qui, en cas de nécessité, peut se confronter avec l'institution du Conseil de la Vallée.

TITRE II – ORGANES ET DÉROULEMENTS DE LA SIMULATION

Section I – Les organes

ART. 10 – Les organes

Les organes de la Simulation sont : a) le Bureau de Présidence ; b) les Groupes ; c) les assesseurs, d) les Commissions ; e) la Plénière ; f) le Bureau de Presse.

Section II - Bureau de Présidence

ART. 11 – Composition du Bureau de Présidence

1. Le bureau de Présidence se compose par:
 - a) Président de Simulation, qui est élu parmi les membres du CA avant la Simulation et représente la Simulation, la préside et en est l'orateur officiel. Le Président ouvre, suspend et lève les séances, en maintient l'ordre, donne la parole aux Conseillers, dirige et modère les débats, impose l'observation du Règlement, annonce le résultat des scrutins, organise les débats et veille à leur bon déroulement. Il supervise l'activité des organes du CJV selon les prescriptions du Règlement. Il convoque le Bureau et éventuellement les Chefs de Groupe s'il estime, avec l'accord du CA, que des changements sont nécessaires quant à l'organisation de la Simulation. Il en informe le CJV par la suite.

- b) Le Vice-présidents de Simulation ou Premier Vice-président est élu par les membres du CA avant le début de la Simulation. Le second Vice-président de Simulation est élu lors de la première séance de la Simulation par tous les Conseillers (voir article 16). Les Vice-présidents assistent le Président et collaborent avec lui. En cas d'absence ou d'empêchement, temporaire ou définitif, ou lorsque le Président en fait la demande, il est remplacé dans l'ordre par le premier Vice-président ou par le second Vice-président. Le second Vice-président est formé à l'exercice de ses fonctions par le premier Vice-président.
- c) Le Secrétaires de Simulation ou premier Secrétaire de la Simulation, qui est élu parmi les membres du CA avant le début de la Simulation. Le second Secrétaire de la Simulation est élu lors de la première séance de la Simulation par tous les Conseillers (voir article 16). Les Conseillers Secrétaires, à tour de rôle, assistent le Président dans les travaux du Conseil, donnent lecture des procès-verbaux des séances et des actes dont il faut informer le Conseil, contrôlent les opérations de vote et veillent à la rédaction des procès-verbaux des réunions. Le second Secrétaire est formé à l'exercice de ses fonctions par le premier Secrétaire.
- d) Le Secrétaire général, qui est choisi par les membres du CA avant la Simulation. Il s'occupe du bon déroulement organisationnel de la Simulation et gère les tâches administratives, ainsi que les relations directes avec les employés du Conseil régional. Il collabore avec les Secrétaires de Simulation et veille à la distribution des textes éventuels en discussion en séance plénière, ainsi qu'à la cohérence et bonne rédaction des projets de loi et procès-verbaux. Il se charge de la rédaction du bulletin officiel de Simulation et sa publication finale. Il fait partie des participants à la Simulation, est assermenté, mais il participe indirectement aux activités. Il n'a en aucun cas droit de vote.

ART. 12 – Fonction et convocation du Bureau

1. Le Bureau organise et discipline le déroulement de la Simulation et est compétent pour toutes les autres tâches administratives qui sont confiées au CA selon le Statut de l'Association.
2. Le Bureau est convoqué par le Président de Simulation chaque fois que celui-ci l'estime nécessaire. Le Président a la faculté d'inviter des participants de la Simulation à chaque réunion du Bureau de la Simulation, selon les exigences.
3. Les délibérations du Bureau sont adoptées à la majorité des présents.

ART. 13 – Modalités d'élection de certains membres du Bureau

1. Le second Vice-président et le second Secrétaire de la Simulation sont élus lors de la première séance de Plénière.
2. Seuls les Conseillers qui auront posé leur candidature lors de la réunion obligatoire de formation précédant la Simulation seront éligibles.
3. Les Conseillers qui auront reçu le plus de votes pour le rôle auquel ils ont postulé seront élus en tant que second Vice-président ou second secrétaire de la Simulation.
4. Chaque Conseiller peut inscrire un seul nom par rôle sur son bulletin. Après avoir été invité par le Président, on dépose le bulletin dans l'urne au centre de la salle.
5. En cas d'égalité entre les candidats pour un même rôle, c'est le Conseiller le plus jeune qui est élu.

6. Les deux Conseillers désignés par le Président en tant que scrutateurs pour le vote sont le plus jeune et le plus âgé des participants. Il ne peut aucunement s'agir des candidats aux rôles mis au vote.

SECTION III : Des groupes

ART. 14 – Fonctions des Groupes.

1. Les participants dans le rôle de Conseiller et Assesseeur sont répartis préalablement sur base aléatoire par le CA en groupes. C'est le CA qui décide s'il y doit être deux ou quatre groupes. S'il y aura deux groupes, ceux-ci seront l'Envers et Adret. Lors des interpellations l'Envers représente la majorité, alors que l'Adret représente la minorité. S'il y aura quatre groupes, ceux-ci seront Mont-Blanc, Mont-Rose, Grand Paradis et Mont-Cervin. Lors des interpellations seulement, le Mont Blanc et le Cervin représentent la majorité, alors que le Grand Paradis et le mont Rose représentent la minorité.

ART. 15 – Chef de groupe et réunions des groupes

1. Chaque groupe a son Chef. Les Chefs de groupe, qui sont choisis par le CA pour leur expérience au sein de la Simulation. Un membre du CA se charge de leur préparation avant le début de la Simulation. Le Chef de groupe est le référent sur les points de procédure et organisationnel pour chaque participant lui étant affecté. Il gère les réunions des groupes. Il est le porte-parole de son groupe. Il est également le garant du respect du Règlement à tout moment et est régulièrement consulté par le Président de Simulation pour son bon déroulement. Lors des débats, il intervient, le cas échéant, pour faire un rappel au Règlement. Il peut demander au Président de Simulation de raccourcir le temps de parole ou de passer à la discussion du point à l'ordre du jour suivant lorsqu'il le juge nécessaire.
2. Les caucus ou les réunions de Groupe permettent de faire le point sur l'ordre du jour et les prochaines activités, ainsi que les travaux de la journée. Leur but est l'échange de bonnes pratiques, d'avis et d'idées entre participants en dehors du cadre des travaux de Commission. Les groupes se chargent aussi de la préparation des Interpellations.

SECTION IV: Les assesseeurs

ART. 16 – Rôles et tâches des assesseeurs

1. Les Assesseeurs sont chargés de la rédaction d'un des projets de loi, sous la supervision d'un membre du CA et sur les thèmes qui ont été établis par délibération de ce dernier.
2. Lors de la première séance de Plénière chaque Assesseeur présente, par un discours bien organisé de 10 minutes, le projet de loi dont il est responsable.
3. Après la discussion finale et avant le vote de chaque projet de loi, les Assesseeurs sont invités à intervenir de manière définitive sur leur projet de loi.
4. Les Assesseeurs siègent en Commission et peuvent être invités à s'y exprimer, mais n'ont pas de droit de vote. Ils prennent part aux discussions pour donner des éclaircissements sur les dispositions des projets de lois et des avis quant aux amendements.
5. Chaque Assesseeur peut exercer le droit de véto au maximum deux fois pendant tous les travaux de Commission afin de discuter les points fondamentaux de son projet en séance plénière.

SECTION V: Les commissions

ART 17 - *Compositions*

1. Deux commissions permanentes sont créées par le CA avant le début de la Simulation. Chacune est affectée à un projet de loi. Chaque commission est composée par un nombre équilibré de membres et doit compter au moins un membre de chaque groupe.
2. Les organes de la commission sont:
 - a) Présidents de Commission, qui est choisi par le CA avant la Simulation. Le Président de Commission supervise et dirige le bon déroulement des travaux de Commission aussi en accord avec les dispositions des chapitres IV, VI, VII du présent Titre. Il donne la parole aux intervenants, décide de leur temps de parole et veille au respect des dispositions du présent Règlement. En cas d'empêchement du Président, la commission est présidée par le Secrétaire, selon les indications du CA.
 - b) Les Secrétaires de Commission, qui aide le Président de Commission et il est choisi par le président de commission, avec l'aide du CA avant la Simulation parmi les membres de la commission. Le Secrétaire dresse et met aux archives le procès-verbal des séances qui porte sa signature et celle du Président.
 - c) Le Rapporteur de Commission, qui est chargé de présenter oralement pendant 10 minutes les travaux de Commission lors de la séance plénière sur projet de loi concerné, avant l'ouverture de la discussion générale. Il rédige les procès-verbaux des travaux de Commission. Il est élu lors de la première séance entre les Conseillers membres de Commission.

ART. 18 – *Participation et votations dans les commissions*

1. Les Conseillers et l'Assesseur - qui y participe sans droit de vote - doivent être présents à toutes les séances de commission, sauf empêchement grave, auquel cas ils doivent le communiquer avant le début de la Simulation au Bureau de Présidence par écrit ou, à défaut, le jour même moyennant un certificat médical ou toute justification.
2. Les votations dans les commissions sont à scrutin public, sauf demande d'au moins trois conseillers. Dans ce cas la votation peut être secrète ou nominale.
3. L'objet de la votation est approuvé si la majorité des présents (Assesseur exclu) est favorable. Pour que la votation soit valable, doivent voter la moitié plus un des membres de la Commission (Assesseur exclu).
4. L'abstention est considérée comme une votation contraire.

ART. 19 – *Première lecture et discussion générale*

1. La Commission donne une première lecture intégrale du projet de loi. L'Assesseur expose le but des dispositions lorsqu'il juge que des éclaircissements sont nécessaires ou lorsque des questions lui sont posées.
2. La discussion générale est ouverte.

ART. 20 – *Deuxième lecture et amendements*

1. La Commission procède à une deuxième lecture du projet de loi, en l'approuvant article par article.
2. Les amendements sont discutés par rapport au titre et à l'article auquel ils se réfèrent. Les amendements portent sur une abrogation, une modification ou un ajout d'article.

3. Les amendements sont présentés sous forme écrite aux Secrétaires. Ils sont acceptés s'ils portent la signature d'au moins trois Conseillers et s'ils sont jugés pertinents par le Président. Le président peut signer les amendements, mais il ne peut pas être le premier signataire.
4. Après leur présentation par le Conseiller premier signataire et la discussion de leurs apports, ils sont mis au vote.
5. L'Assesseur exerce son droit de veto au maximum deux fois. Le ou les amendements concernés sont discutés directement en séance plénière. Par la suite, le Président de Commission a la faculté de décider quels amendements entrent dans le champ du dudit veto.
6. Les dispositions de l'article 31 et suivants du présent Règlement sont aussi applicables le cas échéant.

SECTION VI - La plénière

ART. 21 – Interpellations en Plénière

1. L'interpellation consiste à poser aux participants une question sur les raisons de leur conduite ou leurs intentions à l'égard de certains sujets.
2. Elle peut concerner tout sujet fictif, sans toucher au privé et tout en respectant la personne visée.
3. Les Conseillers qui ont l'intention de présenter des interpellations doivent le faire par écrit au Président de Simulation, après avoir consulté leur Chef de groupe et lui avoir présenté l'objet de son interpellation par note écrite.
4. Les interpellations doivent être déposées ou parvenir à la Présidence du CJV et sont inscrites à l'ordre du jour avant la discussion générale de chaque projet de loi.
5. Ne peut être inscrite à l'ordre du jour de chaque séance plus que deux interpellations par groupe.
6. Chaque groupe choisit son intervenant. L'exposé de l'interpellation ne peut excéder deux minutes.
7. Après les explications de la personne intéressée pendant deux minutes au plus, l'auteur de l'interpellation peut déclarer les raisons pour lesquelles il est satisfait ou non pendant une minute

ART 22 - Convocation du CJV et ordre du jour

1. Les participants à la Simulation sont convoqués par courriel dans un délai fixé par le CA. La Simulation se déroule normalement dans les locaux du Conseil régional de la Vallée d'Aoste (1, Place Albert Deffeyes -Aoste), sauf directive contraire du CA.
2. L'ordre du jour est fixé par délibération du Bureau.
3. Le programme est fixé par le CA en accord avec le Conseil régional. En cas de changement de programme non prévu, le CA s'empresse de le communiquer au plus tôt aux participants.

4. Avant le début de la Simulation, le CA veille à ce que les participants reçoivent les documents nécessaires pour le bon déroulement de la Simulation

ART 23 - Début de la discussion

1. Le CJV ne peut discuter et ne peut délibérer que sur des objets inscrits à l'ordre du jour.
2. Les points à l'ordre du jour sont présentés au fur et à mesure par le Président de Simulation.
3. La lecture des objets et des actes à débattre est faite par le Secrétaire de Simulation.

ART 24 - Procès-verbaux des séances

1. Il est dressé un procès-verbal de chaque séance plénière de la Simulation.
2. Les procès-verbaux sont rédigés par le Secrétaire général.
3. Les procès-verbaux sont envoyés à la fin de chaque journée aux seuls participants qui en feront requête au Bureau de Présidence.
4. Lorsqu'un Conseiller souhaite une modification des procès-verbaux, il peut en faire la demande au Président de Simulation. Ce dernier, après une évaluation objective de la situation pourra, à sa discrétion, procéder à la modification ou au maintien du texte originaire, en notant en tous cas la contestation présentée par le Conseiller.
5. Si aucune remarque n'est faite, les procès-verbaux sont considérés approuvés et ils sont signés par le Président et par le Secrétaire de Simulation qui les a rédigés.

ART 25 - Position de l'orateur

1. Les orateurs parlent de leur place, debout, sauf en cas d'autorisation particulière du Président de Simulation.

ART 26 - Suspension de la discussion

1. La discussion ne peut être suspendue que pour les questions prioritaires suivantes. La suspension ne peut être effectuée que par un chef de groupe :
 - a) Une clarification (entre autres, une correction formelle du texte ou une question de procédure) ;
 - b) Une motion d'ordre (entre autres, un rappel à l'ordre du jour) ;
 - c) Un rappel au Règlement (entre autres, une manifeste erreur concernant les quorums) ;
 - d) Une demande de suspension de séance (entre autres, réunions de groupe ou entre chefs de groupe seulement).
2. Les conseillers qui souhaitent faire des remarques doivent s'adresser à leur chef de groupe, qui est chargé d'exposer la question à l'Assemblée s'il le juge opportun.

ART 27 - Droit de parole et durée des interventions

1. Les Conseillers qui désirent prendre la parole sur un point quelconque doivent en faire la demande au Président de Simulation en appuyant sur le bouton de l'écran de leur siège.
2. Nul ne peut intervenir plus de deux fois dans la discussion générale d'un même point. A sa discrétion le Président peut faire intervenir une fois de plus le Conseiller.
3. Tout orateur intervenant sur un même point peut parler pendant deux minutes, au cours de la première intervention, et pendant une minute et demie, au cours de la seconde.

ART 28 - Rappel à la question

1. Si un orateur s'écarte du sujet discuté, le Président peut le rappeler.
2. Au cas où le Président aurait par deux fois rappelé à la question discutée un orateur qui persiste à s'en écarter, il peut lui retirer la parole jusqu'à la fin de la discussion.

ART 29 - Discussion générale

1. Le Président ouvre la séance et le Secrétaire procède à la lecture du premier point à l'ordre du jour.
2. Le Président donne ensuite la parole au rapporteur compétent pour exposer le compte rendu du travail de Commission pendant dix minutes au plus.
3. Lorsque le rapporteur a fini son intervention la discussion générale est ouverte.
4. A sa discrétion, le Président peut, en cas de manque de temps, clore la discussion avant que tous les Conseillers inscrits aient pris la parole.
5. Lorsque la discussion générale est terminée, il est procédé au recueil des amendements.
6. Si l'Assesseur a manifesté son opposition à un amendement en Commission, celui-ci est à l'ordre du jour avant la discussion des amendements de Plénière.

ART 30 - Amendements au projet de loi en discussion

1. Les amendements sont recueillis auprès du Secrétaire dans le délai établi par le Président, qui a la faculté de refuser les amendements présentés en dehors dudit délai.
2. Une fois la séance levée, les Conseillers ont vingt minutes pour procéder à la rédaction, s'ils ne l'ont pas déjà fait auparavant, et à la signature des amendements par au moins cinq Conseillers. Le président de Commission peut, dans ce cas là, être le premier signataire.
3. Lors de la réouverture de la séance, les amendements recevables sont distribués aux participants par le Secrétaire général.
4. Il est procédé à la discussion de chacun d'entre eux de la manière suivante : le Conseiller premier signataire présente l'amendement ; il est procédé à une discussion suivant les modalités de l'article 23.
5. Enfin l'amendement est voté suivant les modalités du Titre IV

ART 31 – Ordre de discussion des amendements

1. Les amendements doivent être votés avant le texte auquel ils se rapportent.
2. Lorsque les amendements sont en concurrence, ils doivent être discutés dans l'ordre suivant : d'abord les amendements de suppression, ensuite les autres, en commençant par ceux qui s'écartent le plus du texte proposé, et dans l'ordre dans lequel ils s'y opposent, s'y intercalent ou s'y ajoutent. Le premier amendement approuvé suivant cet ordre écarte la discussion des suivants ayant le même objet.

ART 32 - Retrait des amendements

1. Les amendements peuvent être retirés par le premier signataire, mais peuvent être proposés à nouveau par un autre Conseiller.
2. Le Conseiller qui retire un amendement a le droit d'en expliquer les raisons rapidement.

ART 33 – Recevabilité des amendements

1. Le Bureau a la faculté de déclarer irrecevables des amendements formulés avec des phrases inconvenantes ou concernant des sujets étrangers à l'objet de la discussion ou contrastant avec des délibérations précédentes ou les principes du CJV.

SECTION VII – BUREAU DE PRESSE

ART. 34 – Composition du bureau de Presse

Le bureau de presse se compose de deux types de journaliste:

1. Attaché de presse, qui choisit par le CA, sera chargé de coordonner et organiser les travaux des Journalistes pendant la Simulation. Le Responsable du Bureau de Presse vérifie, avant sa publication, que toute information rendue publique respecte les dispositions du présent règlement. Si nécessaire, il se coordonne avec le Bureau de Presse du Conseil régional ;
2. Journalistes simples qui gèrent les réseaux sociaux et la section « Actu » du site officiel du CJV ; ils rédigent le journal en ligne de la Simulation et les éventuels communiqués de presse ; ils sont admis aux séances de Commission et de Plénière afin d'en relater les travaux. Ils s'occupent de la publication interne et externe au CJV, ainsi que de la publication finale rendue le dernier jour de Simulation à tous les participants.

TITRE III : MAINTIEN DE L'ORDRE

ART. 35 – Publicité des travaux

1. Les activités du CJV se déroulent en principe à huis clos, exception faite des séances de plénière qui ne traitent pas de questions regardant une personne.
2. L'autorisation à la prise d'images est demandée aux participants avant le début de la Simulation. La diffusion par tout moyen des séances publiques est possible et annoncée au préalable.
3. Toute personne extérieure à la Simulation souhaitant assister aux travaux, hors séances plénières publiques, doit en faire la requête et être autorisée par le Bureau.
4. Les membres du Conseil des Alumni de l'Association et les élus au Conseil régional peuvent y assister librement.

ART. 36 – Pouvoirs du Président et discipline des Séances

1. Les pouvoirs de police lors de la Simulation appartiennent au Conseil qui les exerce par l'intermédiaire de son Président ou du remplaçant de ce dernier.
2. Aucun participant à la Simulation ne peut parler sans avoir demandé la parole au Président de Séance et en tout cas ne peut s'exprimer qu'après l'avoir obtenue.
3. Si nécessaire, le Président de Simulation applique les dispositions concernant le maintien de l'ordre et les pouvoirs de police prévues par le Règlement du Conseil régional.

TITRE IV : DU VOTE EN PLÉNIÈRE

ART. 37 – Modalités de vote

1. Pour rendre valable la votation, doit être présente la moitié plus un des participants.
2. Pour rendre valable l'amendement, doivent être favorables la moitié plus un des votants.
3. L'abstention est considérée comme une votation contraire.
4. Les Conseillers votent, normalement, au scrutin public, ou bien, à la demande de cinq Conseillers au moins, par appel nominal ou au scrutin secret.
5. La demande de vote au scrutin secret prévaut sur toute demande d'un autre type de votation. Ladite demande n'est pas admise pour les questions de procédure.
6. Le vote de délibérations concernant des personnes s'effectue au scrutin secret.
7. Aux fins du vote, le Président de Simulation explique la portée du suffrage "pour", du suffrage "contre" et du suffrage "abstenu".
8. Les assesseurs en plénière ont droit de vote.

ART. 38 – Vote nominal

1. Le vote nominal peut avoir lieu par appel nominal ou bien par procédé électronique avec enregistrement des noms.
2. Aux fins du vote par appel nominal, le Secrétaire de Simulation procède à l'appel en suivant l'ordre alphabétique des noms des Conseillers.

ART. 39 – Fonctions du Secrétaire de Simulation lors du vote

1. Lors de chaque vote, un des Secrétaires de la Simulation doit vérifier le nombre des présents et des votants, le chiffre constituant la majorité requise, le nombre des suffrages « pour » et « contre », ainsi que le nombre et, sauf en cas de scrutin secret, le nom des Conseillers qui se sont abstenus.

ART. 40 – Fonctions des scrutateurs

1. Sont choisis en tant que scrutateurs le Conseiller le plus âgé et celui le plus jeune de la Simulation.
2. Les deux Conseillers scrutateurs procèdent au contrôle des votes et aident le Secrétaire dans le dépouillement du scrutin.

3. En cas d'absence ou d'empêchement d'un ou de plusieurs scrutateurs, le Président de Simulation procède aux remplacements nécessaires.

ART. 41 – Délibérations

1. Les délibérations des organes de la Simulation visés à l'art. 13 sont prises à la majorité simple des présents.
2. La majorité prévue à l'alinéa précédent peut être modifiée en raison d'exigences techniques liées aux instruments de vote du Conseil régional (voir les délibérations prises en séance plénière).

ART. 42 – Vote des projets de loi

1. Chaque article de projet de loi et chaque amendement fait l'objet d'un vote séparé, effectué, en règle générale, au scrutin public. Toutefois, si un article ou un amendement ne soulève aucune objection, le Président peut le déclarer approuvé à l'unanimité des présents.
2. Le vote final d'un projet de loi a lieu aussitôt après la discussion et l'approbation des articles et après les éventuelles explications de vote et l'intervention de l'Assesseur.
3. On procède à l'éventuelle adoption du projet de loi par vote nominal.
- 4.

ART. 43 – Droit de parole pendant le vote

1. Une fois l'opération de vote commencée, le droit de parole n'est plus accordé jusqu'à la proclamation du résultat du scrutin, sauf pour un rappel au Règlement concernant le vote en cours.

ART. 44 – Irrégularités dans les votes

1. Au cas où des irrégularités seraient constatées, le vote est déclaré nul et il est procédé à un nouveau vote.
2. Si le deuxième vote est également déclaré nul, il est procédé à une votation par bulletins secrets.

TITRE V : DES ÉLECTIONS

Art. 45 – Modalités des élections

1. Les élections pour la nomination des Secrétaires et des Vice-présidents s'effectuent par scrutin secret sur bulletins de vote.
2. Chaque Conseiller présent reçoit un bulletin pour les nominations ou les désignations à exprimer.
3. Aux fins du vote par appel nominal, le Secrétaire de Simulation procède à l'appel en suivant l'ordre alphabétique des noms des Conseillers.

Art. 46 – Bulletins pour les élections

1. Les bulletins, remplis sur des imprimés faits exprès, doivent être signés par un Secrétaire de Simulation.

Art. 47 – Dépouillement des bulletins

1. Le dépouillement des bulletins est effectué par le Secrétaire de Simulation, à l'aide de deux scrutateurs.

Art. 48 – Détermination de la majorité

1. L'abstention se manifeste par le dépôt d'un bulletin blanc.
2. Le ballottage n'est pas admis à moins qu'il n'en soit décidé autrement.

Art. 49 – Nullité du vote

1. Si le nombre des bulletins introduits dans l'urne ne correspond pas au nombre des bulletins distribués, le vote est déclaré nul et il est procédé à un nouveau vote.

Art. 50 – Validité des bulletins

1. Lors d'élections au cours desquelles il faut indiquer sur le bulletin plus d'un nom, les bulletins ayant un nombre de noms inférieur au nombre prévu sont valables. Les bulletins ayant un nombre de noms supérieur sont de même valables, mais seuls les noms indiqués en premier dans la liste, jusqu'à arriver au nombre requis, sont comptés.
2. Les désignations de personnes inéligibles sont nulles. Si le même nom est répété deux fois ou plus dans le même bulletin, le bulletin est valable, mais le nom est compté une seule fois.

Art. 51 – Désignations ambiguës

1. Afin d'éviter des désignations ambiguës, dans le cas où plusieurs candidats ont le même nom, le Président de Simulation doit inviter les Conseillers à procéder à la désignation en précisant le nom et le prénom des candidats homonymes.
2. Les désignations ambiguës sont annulées.

Art. 52 – Destruction des bulletins de vote

1. Les bulletins sont conservés jusqu'au contrôle du dernier scrutin et détruits immédiatement après, par les soins du Secrétaire de la Simulation.

TITRE VI : DISPOSITIONS FINALES

ART. 53 – Attestation de participation au CJV

1. Une Attestation de participation au CJV est délivrée à la fin des travaux aux participants.
2. Toute absence non justifiée des travaux du CJV entraîne le fait que l'attestation ne soit pas délivrée au participant concerné.
3. Toute violation grave du présent règlement ou manque de respect envers les lieux et le personnel du Conseil régional entraîne le fait que l'attestation ne soit pas délivrée.

ART. 54 – Effets de la fin de la législature

1. Les participants à la Simulation sont membres de droit de l'Association. Ils sont convoqués à une Assemblée Générale pour élire le nouveau CA dans les 3 mois suivants la Simulation.
2. Les projets de loi définitifs sont gardés aux archives de l'Association. Ils sont présentés aux Conseillers régionaux, s'ils en font la demande, après la fin de la Simulation. Ils sont également publiés sur le site du CJV.
3. Les procès-verbaux et comptes rendus sont enregistrés aux archives de l'Association. Ils ne sont consultables que sur autorisation du CA.

ART. 55 – Modification du Règlement de Simulation

1. Les modifications du Règlement sont adoptées à la majorité absolue des membres du CA. Elles peuvent être proposées par tout membre de l'Association le souhaitant, dans une période fixée par le CA, et en tout cas entre six et trois mois précédant le début de la Simulation.
2. Chaque année l'Assemblée générale de l'Association charge, si nécessaire, une Commission de la modification du Règlement de Simulation. Elle est tenue à effectuer une révision complète de celui-ci en prenant en considération prioritairement les propositions de modification parvenues, peut proposer les siennes et est tenue de présenter le fruit de son travail au CA, soumettant le nouveau Règlement au vote de ce dernier.