



Règlement du Conseil des Jeunes Valdôtains

12 - 16 juin 2017

I^{ère} simulation du Conseil régional

*Conseil d'Administration 2016-2017
Association Conseil des Jeunes Valdôtains*

22 décembre 2016, mis à jour le 25 mai 2017

www.conseiljeunesvaldotains.vda.it

TABLE DES MATIERES

Préambule	1
TITRE I : Dispositions générales.....	2
TITRE II : De l'organisation de la Simulation	3
Chapitre I : De la Présidence et du Bureau de la Simulation	3
Chapitre II : Des Conseillers.....	5
Chapitre III : Des Assesseurs.....	6
Chapitre IV : Des Journalistes	7
TITRE III : Des travaux de Commission	7
TITRE IV : Des séances plénières	9
Chapitre I : Déroulement des travaux.....	9
Chapitre II : Maintien de l'ordre dans la salle des séances et dans les tribunes.....	10
Chapitre III : De la discussion et de la procédure.....	12
Chapitre IV : Du vote	14
Chapitre V : Des élections	16
Chapitre VI : Des interpellations	18
TITRE V : De la conclusion des travaux.....	19

PREAMBULE

Le Conseil des Jeunes Valdôtains est une simulation du Conseil régional de la Vallée d'Aoste, organisée par l'Association indépendante, non-partisane, Conseil des Jeunes Valdôtains (ci-après CJV) en partenariat avec le Conseil régional.

La Simulation a pour but 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, comme le Parlement Jeunesse Wallonie-Bruxelles (PJWB).

La Simulation promeut la formation générale, académique et culturelle des participants par l'organisation d'activités remplissant cet objectif, ainsi que par l'invitation de délégations de jeunes francophones participant à plein titre.

TITRE I : DISPOSITIONS GENERALES

Article 1 - Cadre de la Simulation

1. Le cadre de la Simulation est le Conseil régional d'une région autonome fictive, nommée *Valcèjnie*, ayant les caractères de fait de la Vallée d'Aoste.
2. La Simulation n'est en aucun cas lieu de débat politique ou d'expression de l'actualité y étant liée.
3. La Simulation se déroule en langue française.
4. Le respect des idées et opinions d'autrui est une valeur fondamentale du CJV.
5. Le présent règlement de Simulation est sans préjudice des dispositions réglementaires du Conseil régional de la Vallée d'Aoste et des Statuts de l'Association CJV.

Article 2 - Sélection des participants à la Simulation

1. Les participants sont choisis par les membres du Conseil d'administration (ci-après CA) de l'Association "Conseil des Jeunes Valdôtains" 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.
3. Les participants sont au nombre minimum de 25 recouvrant le rôle de Conseiller et 3 recouvrant le rôle de Journaliste.

Article 3 - Engagement politique personnel des participants

1. Afin de préserver l'indépendance du CJV les Conseillers 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.

Article 4 - Durée de la Simulation

1. La durée du Conseil des Jeunes Valdôtains est fixée à cinq jours.
2. La Simulation débute au moment de l'ouverture officielle de la première séance par le Président de la Simulation.

Article 5 - Modifications du Règlement de la Simulation

1. Les modifications du Règlement sont adoptées à la majorité absolue des membres du CA. Elles peuvent être proposées par les chefs de groupe lors de la Simulation ou, pendant l'année, par tout membre officiel de l'Association CJV le souhaitant.

TITRE II : DE L'ORGANISATION DE LA SIMULATION

CHAPITRE I : DE LA PRESIDENCE ET DU BUREAU DE LA SIMULATION

Article 6 - Président de la Simulation

1. Le Président de la Simulation est le Président du CJV. En cas de refus de sa part, le CA choisit parmi ses membres un remplaçant. Le Vice-président du CJV doit être pris en considération en priorité.
2. Le Président représente la Simulation, la préside et en est l'orateur officiel.
3. 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 Conseil selon les prescriptions du Règlement.
4. Le Président 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.
5. Le Président de la Simulation est également Président de la 1^{ère} Commission.

Article 7 - Vice-Présidents de la Simulation

1. Le Vice-président de la Simulation est le Vice-Président du CJV. En cas de refus son poste est soumis à candidature des membres du CA, ou éventuellement, des participants du CJV.
2. 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.
3. En cas d'empêchement à la fois du Président et des deux Vice-présidents, les fonctions de Président sont remplies par un autre membre du CA.
4. Le second Vice-président est formé à l'exercice de ses fonctions par le premier Vice-président avant le début de la Simulation.

Article 8 - Secrétaires de la Simulation

1. Le premier Secrétaire de Simulation est choisi par le CA de l'association CJV sur candidature avant la Simulation.
2. 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.
3. Le second Secrétaire est formé à l'exercice de ses fonctions par le premier Secrétaire avant le début de la Simulation.

Article 9 - Election des membres du Bureau de la Simulation

1. Le second Vice-président et le second Secrétaire de la Simulation sont élus lors de la première séance de la Simulation.
2. Seuls les conseillers qui auront posé leur candidature lors de l'Assemblée Générale 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.
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 les plus jeunes de la Simulation sont désignés par le Président en tant que scrutateurs pour le vote. Il ne peut aucunement s'agir des candidats aux rôles mis au vote.

Article 10 - Composition du Bureau

1. Les membres du CA sont membres de droit du Bureau de la Simulation.
2. Le second Vice-président et le second Secrétaire de Simulation peuvent être invités à assister aux réunions du Bureau par le Président du CJV.

Article 11 - Fonctions 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 les statuts du CJV.
2. Le Bureau est convoqué par le Président de la Simulation chaque fois que celui-ci l'estime nécessaire.

CHAPITRE II : DES CONSEILLERS

Article 12 - Exercice des fonctions

1. L'exercice des fonctions de Conseiller est subordonné à la prestation de serment, suite à la sélection et convocation à la Simulation de la part du CA et du Conseil régional de la Vallée d'Aoste.

Article 13 - Serment des Conseillers

1. Le Président de la 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 ».

2. Le Président invite ensuite les Conseillers à prêter le même serment. Pour cela il fait, par ordre alphabétique, l'appel nominal des Conseillers, qui, à tour de rôle et debout, répondent: "Je le jure".

Article 14 - Répartition en Commission

1. Chaque Conseiller peut exprimer un souhait quant à la Commission dont il aimerait faire partie.

2. Compte tenu de ce souhait le CA attribue un poste en Commission aux Conseillers selon les besoins de l'organisation de la Simulation.

3. Chaque Commission doit compter au moins un membre de chaque groupe.

Article 15 - Répartition en Groupes

1. Les Conseillers sont répartis en quatre groupes: Mont Blanc, Grand Paradis, Cervin, Mont Rose. Le Mont Blanc et le Cervin représentent la majorité; le Grand Paradis et le Mont Rose représentent la minorité.

2. Le CA répartit chaque Conseiller dans un groupe et en informe les personnes intéressées au moins 2 semaines avant le début de la Simulation.

Article 16 - Chefs de groupe

1. Les Chefs de groupe sont élus lors de l'Assemblée Générale du CJV. Un membre du CA se charge de leur préparation avant le début de la Simulation.

2. Lors des débats ils peuvent intervenir, outre que dans les débats, pour faire des rappels au Règlement. Lorsque le Règlement le requiert, ils se font porte-parole des conseillers de leur groupe.

3. Les Chefs de groupe sont régulièrement consultés par le Président de la Simulation. Ils peuvent être invités à participer aux réunions du Bureau. Cela s'avère obligatoire de les recevoir lorsque la requête est faite par les Chefs de groupe à l'unanimité.

Article 17 - Réunions de Groupe

1. Pendant les réunions de groupe les Conseillers échangent leurs avis sur les considérations qu'ont été faites jusqu'alors en Commission. Ils peuvent proposer des amendements à présenter à la prochaine réunion de Commission, où à défaut en Séance Plénière lors de la discussion générale sur chaque projet de loi.

2. Chaque groupe peut également préparer une interpellation à faire à l'un des assesseurs afin de décider de stratégies d'interventions communes.

3. Lors des Séances Plénières les groupes de majorité et de minorité peuvent se consulter entre eux.

CHAPITRE III : DES ASSESSEURS

Article 18 - Désignation

1. Les Assesseurs sont au nombre de deux. Ils sont choisis parmi les candidats à la Simulation par le CA.

Article 19 - Exercice des fonctions

1. Chaque Assesseur est chargé de la rédaction d'un des projets de loi, sous la supervision du CA et sur les thèmes qu'ont été établis par délibération de ce dernier.

2. Le CA décide du calendrier que doit être respecté par le Assesseurs pour finaliser les projets de loi.

3. Les Assesseurs n'ont pas le droit de vote sur les dispositions concernant le projet de loi qu'ils ont présenté.

4. Lors de la première séance chaque Assesseur présente le projet de loi dont il est responsable.

5. Après la discussion finale et avant le vote de chaque projet de loi, les Assesseurs sont invités à intervenir de manière définitive sur leur projet de loi.

6. Les Assesseurs 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.

CHAPITRE IV : DES JOURNALISTES

Article 20 - Dispositions générales

1. Ils prêtent Serment avec les Conseillers lors de l'ouverture de la Simulation dans les mêmes conditions.
2. "La Tribune de la Francophonie" et "L'Œil du Palais" sont les deux journaux officiels de la Simulation. Ils sont représentés par deux journalistes chacun et ils diffèrent dans leurs points de vue.

Article 21 – Fonctions

1. Les Journalistes gèrent les réseaux sociaux et la section « Actu » du site officiel du CJV, ils rédigent les journaux en ligne de la Simulation et les éventuels communiqués de presse.
2. Ils s'occupent de la publication de la presse interne au CJV, ainsi que de la publication finale rendue le dernier jour de Simulation à tous les participants.

Article 22 - Responsable du Bureau de Presse

1. Le CA désigne parmi ses membres un Responsable du Bureau de Presse qui sera chargé de coordonner et organiser les travaux des journalistes pendant la Simulation.
2. Le Responsable du Bureau de Presse vérifie, avant sa publication, que toute information sortant du Bureau de Presse respecte les dispositions du présent règlement.
3. Si nécessaire, il se coordonne avec le Bureau de Presse du Conseil régional.

TITRE III : DES TRAVAUX DE COMMISSION

Article 23 - Constitution des Commissions du CJV

1. Deux commissions permanentes sont créées par le CA avant le début de la Simulation.
2. Chaque commission est affectée à un projet de loi.
3. Chacune est présidée respectivement par le Président et le premier Vice-Président de la Simulation.

Article 24 - Secrétaire de Commission

1. Suite à la sélection des candidats, deux Secrétaires de Commission sont choisis par les Présidents de Commission.
2. Lors des travaux de Commission ils dressent le procès-verbal des séances. Ils confient les registres au Président de Commission à chaque fin de séance.

Article 25 -Rapporteurs

1. Chaque Commission doit nommer, lors de la première séance, un rapporteur qu'elle choisit parmi ses membres.
2. Le rapporteur se charge de rédiger un rapport sur les discussions et sur les amendements quant au projet de loi de sa compétence.
3. Lors des Séances Plénière, relatives au projet de loi dont il est chargé, le rapporteur expose son rapport devant les Conseillers.

Article 26 - Séances de Commission

1. Les Conseillers 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 le jour même moyennant un certificat médical.
2. Les délibérations des Commissions sont adoptées à la majorité des présents.
3. Le Président de commission supervise et dirige le bon déroulement des travaux de commission. Il donne la parole aux intervenants, décide de leur temps de parole et veille au respect des dispositions du présent règlement.
4. Le Président peut demander la prolongation de l'horaire de la séance de Commission et mettre cette décision au vote, à l'unanimité des Conseillers présents.

Article 27 - Première réunion de Commission

1. Lors de la première séance de Commission le Secrétaire est présenté et le Rapporteur est élu.
2. L'Assesseur est ensuite appelé à procéder à une première lecture du projet de loi. Il expose le but des dispositions lorsqu'il juge que des éclaircissements sont nécessaires ou lorsque des questions lui sont posées.

Article 28 - Séances suivantes

1. Après la lecture analytique et la discussion générale sur le texte, il est procédé à la modification du texte par la Commission.

2. Les modifications sont discutées suivant la structure du texte du projet de loi présenté par l'Assesseur.
3. Sous demande du Président, les amendements et les ajouts d'articles sont présentés sous forme écrite au secrétaire. Ils sont acceptés s'ils portent la signature d'au moins trois Conseillers et s'ils sont jugés pertinents par le Président.
4. Les amendements portent sur une abrogation, une modification ou un ajout d'articles.
5. Après leur présentation par le Conseiller premier signataire et la discussion de leur apports, ils sont mis au vote. La majorité des membres votants est nécessaire pour que les amendements soient inscrits dans la version du projet de loi à présenter en Séance Plénière.
6. L'Assesseur peut s'opposer à un amendement, dans ce cas-là les Conseillers ayant entendu sa motivation, peuvent décider de procéder au vote ou de porter la question devant le Conseil des Jeunes Valdôtains réuni en séance plénière.
7. Les dispositions du Chapitre III au Titre IV du présent règlement sont aussi applicables le cas échéant.

Article 29 - Procès-verbaux et publicité des séances

1. Les séances des Commissions ne sont pas publiques, sauf en ce qui concerne les journalistes de la Simulation. Toute personne souhaitant assister à une séance de Commission du CJV doit en faire la requête et être autorisé par le CA de l'Association CJV et après avis du Président du Conseil.
2. Il est dressé procès-verbal des séances de Commission par le Secrétaire.
3. Les comptes rendus sont rédigés par le Rapporteur de Commission qui les présentera au Conseil en fin de semaine avant la discussion finale sur le projet de loi.
4. Les procès-verbaux sont signés par le Président de Commission et par le Secrétaire de Commission.

TITRE IV : DES SEANCES PLENIERES

CHAPITRE I : DEROULEMENT DES TRAVAUX

Article 30 - Convocation du CJV et ordre du jour

1. Les participants à la Simulation sont convoqués par courrier 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 CA.
3. Le programme est fixé par le CA en accord avec l'administration régionale. 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.

Article 31 - Séances plénières de la Simulation

1. Le Président de la Simulation ouvre et lève les séances.
2. Les Secrétaires de Simulation, à tour de rôle, prennent note de l'heure d'ouverture et de clôture des séances, des noms des Conseillers présents.

Article 32 - Procès-verbaux et comptes rendus des séances

1. Il est dressé un procès-verbal de chaque séance plénière de la Simulation.
2. Les procès-verbaux sont rédigés par les Secrétaires de Simulation.
3. Les procès-verbaux sont envoyés à la fin de chaque journée de Séance Plénière à chaque conseiller.
4. Lorsqu'un Conseiller souhaite une modification des procès-verbaux il peut en faire la demande au Président du CJV. Ce dernier, après une évaluation objective de la situation pourra, à sa discrétion, procéder à la modification ou au maintien du texte original.
5. Si aucune remarque n'est faite les procès-verbaux sont considérés approuvés et ils sont signés par le Président du CJV et par le Secrétaire qui les a rédigés.

Article 33 - Publicité des séances

1. Les séances de la Simulation peuvent être publiques et être diffusées par des systèmes télématiques.
2. Le Conseil doit discuter en privé les questions concernant les personnes.

CHAPITRE II : MAINTIEN DE L'ORDRE DANS LA SALLE DES SEANCES ET DANS LES TRIBUNES

Article 34 - Pouvoirs du Président

1. Les pouvoirs de police lors de la Simulation appartiennent à l'Assemblée qui les exerce par l'intermédiaire de son Président ou du remplaçant de ce dernier.

Article 35 - Discipline des Séances plénières

1. Aucun membre de la Simulation ne peut parler qu'après avoir demandé la parole au Président et l'avoir obtenue.
2. Si un Conseiller trouble l'ordre ou prend la parole de manière inconvenante, il est rappelé à l'ordre nominativement par le Président. Le Conseiller peut se justifier devant l'Assemblée.
3. Le Président peut confirmer le rappel à l'ordre et a la faculté, de ce fait, d'interdire la parole au Conseiller rappelé à l'ordre sur le même sujet pendant le reste du débat.
4. S'il le juge nécessaire, le Président peut exclure un Conseiller de la salle pendant tout le reste de la séance.
5. Au cas où le Conseiller refuserait de quitter la salle, la séance est suspendue et les forces de l'ordre peuvent être appelées à intervenir.
6. Indépendamment du rappel à l'ordre, l'exclusion peut être proposée par le Président contre un Conseiller qui provoque des scènes tumultueuses ou des désordres dans l'Assemblée ou qui se rend coupable d'outrages ou de voies de faits.

Article 36 - Suspension et clôture des séances

1. S'il le juge nécessaire, le Président peut suspendre ou lever la séance, entre autres pour le maintien de l'ordre.

Article 37 - Discipline de la salle des séances et des tribunes

1. Les personnes étrangères au CJV ne peuvent pénétrer dans la salle des séances, à l'exception du personnel qui est nécessaire aux services de la Simulation.
2. Sur autorisation préalable du Président, toute personne étrangère peut être admise dans la salle.
3. Le public est admis dans la tribune qui lui est réservée sous autorisation du Président du CJV. Les élus au Conseil de la Vallée peuvent librement assister aux débats en Séance plénière.
4. Les personnes admises dans la tribune doivent garder le silence.
5. Il est interdit au public d'introduire dans la tribune des magnétophones ou des appareils photos, sauf autorisation du Président du CJV.
6. Dans la tribune, le personnel désigné à cet effet doit veiller au respect du Règlement.
7. Toute marque d'approbation ou d'improbation est interdite.

8. Toute personne troublant l'ordre est, sur ordre du Président, immédiatement exclue de la tribune.

CHAPITRE III : DE LA DISCUSSION ET DE LA PROCEDURE

Article 38 - Début de la discussion

1. Le Conseil 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 la Simulation.
3. La lecture des objets et des actes à débattre est faite par le Secrétaire de la Simulation.

Article 39 - Interruption de la discussion

1. La discussion ne peut être interrompue que :
 - a) pour proposer une vérification, une motion d'ordre ou un rappel à la loi ou au Règlement ;
 - b) pour demander la clôture de la discussion;
 - c) pour de brèves suspensions de la séance, sur proposition des Conseillers approuvée par le CJV;

Article 40 - Position de l'orateur

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

Article 41 - 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 du Conseil.
2. Le Président donne la parole suivant l'ordre des demandes, sous réserve, lorsque cela est possible, de l'opportunité d'alterner des orateurs de groupes différents.
3. Nul ne peut intervenir plus de deux fois dans la discussion générale d'un même point, sauf pour un rappel au Règlement.
4. A' sa discrétion le Président peut faire intervenir une fois de plus le Conseiller, en dehors des limitations de l'alinéa précédent.

5. Tout orateur intervenant sur les projets de loi peut parler pendant cinq minutes, au cours de la première intervention, et pendant deux minutes, au cours de la seconde.

Article 42 - 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.

Article 43 - Motions d'ordre

1. Les rappels au Règlement ou à l'ordre du jour ont priorité sur les questions principales et en suspendent la discussion.

Article 44 - Discussion générale

1. Le Président ouvre la séance et le Secrétaire procède à la lecture de l'ordre du jour.
2. Le Président donne ensuite la parole au rapporteur compétent pour l'exposé du travail fait en commission pendant dix minutes au plus. L'Assesseur prend la parole juste avant le vote final pendant 10 minutes.
3. Lorsque le rapporteur a fini son intervention la discussion générale est ouverte. Chaque conseiller peut prendre la parole suivant les modalités de l'article 41.
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. La décision doit être validée par les $\frac{2}{3}$ des Conseillers.
5. Lorsque la discussion générale est terminée, il est procédé au recueil des amendements.

Article 45 - Amendements au projet de loi en discussion

1. D'ultérieurs amendements peuvent être présentés en réunion de groupe. Chaque chef de groupe les recueille et en confie une copie au Secrétaire.
2. Lors de la discussion générale, les Conseillers peuvent rédiger un amendement et demander au chef de groupe qu'il procède à la lecture de celui-ci après la clôture de la discussion.
3. Une fois la séance levée, les Conseillers ont 10 minutes pour procéder à la signature des amendements. Pour être présentable, un amendement doit avoir été signé par au moins cinq conseillers.
4. Lors de la réouverture de la séance, les amendements recevables sont distribués aux conseillers et au Président de Simulation.

5. 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 56.

6. Enfin l'amendement est voté suivant les modalités du chapitre IV.

Article 46 - Propositions d'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.

Article 47 - Retrait des amendements

1. Les amendements peuvent être retirés par leur auteur, mais peuvent être repropoés par un autre Conseiller.
2. Le Conseiller qui retire un amendement a le droit d'en expliquer les raisons rapidement.

Article 48 - Refus des amendements

1. Le Président de la Simulation a la faculté de refuser l'acceptation et le développement d'amendements formulés avec des phrases inconvenantes ou concernant des sujets étrangers à l'objet de la discussion ou contrastant avec des délibérations prises par le CJV au cours de la même réunion et peut refuser de les mettre aux voix.
2. Si le Conseiller insiste, le CJV sur proposition du Président, décide, sans débat, au scrutin public.

Article 49 - Corrections formelles

1. Chaque Assesseur pourvoit à la coordination du point de vue formel du texte approuvé de son ressort, si cela n'a pas déjà été effectué en commission.

CHAPITRE IV : DU VOTE

Article 50 - Modalités de vote

1. Les Conseillers votent, normalement, au scrutin public, ou bien, à la demande de quatre Conseillers au moins, par appel nominal ou au scrutin secret.

2. 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.
3. Le vote de délibérations concernant des personnes s'effectue au scrutin secret.
4. Aux fins du vote, le Président du Conseil explique la portée du suffrage "pour" et du suffrage "contre".
5. Les votes au scrutin public ont lieu par procédé électronique ou à main levée.

Article 51 - 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.

Article 52 -Vote au scrutin secret

1. En règle générale, le vote au scrutin secret a lieu par procédé électronique.
- 1 bis. Au cas où l'appareillage électronique ne fonctionnerait pas, le Président du Conseil ordonne l'appel nominal des Conseillers qui reçoivent chacun deux boules (une blanche et une noire).
2. Les urnes doivent être situées à l'intérieur de la salle du Conseil, dans un endroit à même d'assurer le secret absolu du vote.
3. La boule blanche représente un suffrage « pour », la boule noire un suffrage «contre»; l'abstention se manifeste par le dépôt des deux boules dans l'urne spécialement prévue à cet effet.
4. Le Secrétaire de Simulation, à l'aide de deux scrutateurs, procède au calcul des boules blanches et des boules noires recueillies dans l'urne des votes et ensuite au contrôle des boules restantes recueillies dans l'urne des restes et dans l'urne des abstentions.

Article 53 - 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.

Article 54 - Fonctions des scrutateurs

1. Sont choisis en tant que scrutateurs les deux conseillers les plus âgés 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 du de la Simulation procède aux remplacements nécessaires.

Article 55 - Détermination de la majorité

1. Sauf dispositions contraires, les décisions sont prises à la majorité simple.

Article 56 - 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. Si cinq Conseillers en font la demande il est procédé au vote nominal sur l'adoption du projet de loi.

Article 57 - 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.

Article 58 - Irrégularités dans les votes

1. Au cas où des irrégularités seraient constatées dans les opérations de vote et notamment au cas où, dans un vote au scrutin secret, le total des suffrages, des restes et des abstentions ne correspondrait pas au nombre de boules distribuées aux votants, 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 : dans ce cas, on observe, dans la limite de leur applicabilité, les dispositions du Chapitre V du titre présent.

CHAPITRE V : DES ELECTIONS

Article 59 - Modalités des élections

1. Les élections pour la nomination des Secrétaires et des Vice-présidents s'effectuent par scrutin secret sur bulletins de vote.

Article 60 - Bulletins pour les élections

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

Article 61 - Distribution et rédaction des bulletins

1. Chaque Conseiller présent reçoit un bulletin pour les nominations ou les désignations à exprimer.
2. La distribution des bulletins est effectuée par le Secrétaire de Simulation à la table de vote.
3. Sur appel nominal, les bulletins sont remplis à la table de vote et introduits, par les Conseillers, dans l'urne.
4. Sur proposition du Président, si aucune objection n'a été soulevée, la distribution et la rédaction des bulletins peuvent s'effectuer au banc des Conseillers.

Article 62 - Dépouillement des bulletins

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

Article 63 - 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.

Article 64 - 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.

Article 65 - 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.

Article 66 - Désignations ambiguës

1. Afin d'éviter des désignations ambiguës, dans le cas où plusieurs candidats ont le même nom, le Président du Conseil 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.

Article 67 - 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.

CHAPITRE VI : DES INTERPELLATIONS

Article 68 - Définition de l'interpellation

1. L'interpellation consiste à poser aux Assesseurs ou aux Conseillers 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.

Article 69 - Présentation des interpellations

1. Les Conseillers qui ont l'intention de présenter des interpellations doivent le faire par écrit au Président du Conseil, après avoir consulté leur Chef de groupe et lui avoir présenté l'objet de son interpellation par note écrite.
2. Les interpellations doivent être déposées ou parvenir à la Présidence du Conseil et sont inscrites à l'ordre du jour avant la discussion générale de chaque projet de loi.

Article 70 - Limitation du nombre des interpellations

1. Ne peut être inscrite à l'ordre du jour de chaque séance plus qu'une interpellation par groupe, préalablement approuvé par le groupe.
2. Chaque groupe choisit son intervenant. L'exposé de l'interpellation ne peut excéder deux minutes.

Article 71 - Traitement des interpellations

1. 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.

TITRE V : DE LA CONCLUSION DES TRAVAUX

Article 72 - Effets de la fin de la législature

1. Les participants à la Simulation sont à tous les effets membres de droit de l'Association CJV. Ils sont convoqués à une Assemblée Générale pour élire le nouveau CA dans les 2 mois suivants la Simulation.
2. Les projets de loi définitifs sont gardés aux archives de l'Association CJV. 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 CJV. Ils ne sont consultables que sur autorisation du CA à la majorité des $\frac{2}{3}$.

Article 73 - 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 de la Vallée entraîne le fait que l'attestation ne soit pas délivrée.
4. Celle-ci est considérée valable pour l'obtention des crédits avec les établissements partenaires.