



行政會議職權行使法

Act of the

Executive Council Authority Exercise

統籌及理事會 批准

理事會 制定及所有

第一章 總則

- 一. 現代伺服器行政會議乃全服權力及法制行使之最高機關，故為有效保持行政會議之運行模式、議事規則、組織辦法以及其重要程序等事宜，特由理事會訂定本法規之，本法會明文規範者，由理事會定之。
- 二. 本法亦可略稱為《行政會議法》或《行政會議職權法》。
- 三. 本法依據《現代伺服器憲章》第五章訂定之。
- 四. 本法所稱之「團隊」係指現代伺服器全體公職人員之總稱。
- 五. 本法所稱之「高層」係指統籌、開服主、法務官及內閣部長之總稱。
- 六. 行政會議施行兩院制，下屬中央高層大會以及玩家代表大會，中央高層大會為團隊議會，乃實權機構；玩家代表大會為玩家議會，乃象徵機構。

第二章 組織

第一節 中央高層大會

- 七. 中央高層大會為上議院，即團隊議會，由現代伺服器全體公職人員為當然議員，依法制定現代伺服器法律及規則。
- 八. 現任統籌依法為中央高層大會之當然主席，亦有指派代理主席之權。
- 九. 中央高層大會議員得依需要，向主席提請加入特殊列席人參與大會議程。
- 十. 中央高層大會之組成，不應受任何人事物之爭議所影響，應秉持超然中立之廉能行使職務。

第二節 玩家代表大會

- 十一. 玩家代表大會為下議院，即玩家議會，由伺服器內全體行政區派出之議員共同組成之。
- 十二. 各行政區派至玩家代表大會之議員數量，首都市及直轄市為三名，縣為二名，特別行政區依其基本法內所規範派駐之。
- 十三. 玩家代表大會之主席，應由中央高層大會於每年一月一日進行內部選舉之，被選者不限。
- 十四. 玩家代表大會之議員總數應隨行政區之增設、合併或撤銷進行更改之。

第三章 職能

第一節 中央高層大會

- 十五. 中央高層大會應定期召開例行會議，商討及決議伺服器相關重要事務。
- 十六. 中央高層大會商討之主題不限，以主席批示為準。
- 十七. 中央高層大會有商討及決議伺服器重要事務之權。
- 十八. 中央高層大會有訂定、複決、增修、廢除或詮釋伺服器法規之權。
- 十九. 中央高層大會有決議與外服之外交關係之權。
- 二十. 中央高層大會得於需要時由主席核可創建特殊會議之權，而特殊會議之商討內容不限，列席人員得由主席排定之。

第二節 玩家代表大會

二十一. 玩家代表大會應代表伺服器全體玩家，向伺服器高層傳遞玩家之想法或改善事務之建議，以促進伺服器之全體福祉。

二十二. 玩家代表大會有遞交法規草案予中央高層大會複決之權。

二十三. 玩家代表大會之其他職能，得由統籌宣布賦予之。

第四章 玩家代表大會法規草案之二讀

二十四. 玩家代表大會所訂立之法規草案，應交於中央高層大會進行二讀程序。

二十五. 中央高層大會二讀之程序，應於全體議員之三分之二出席進行。

二十六. 中央高層大會就玩家代表大會提出之法規草案二讀程序如下：

(一). 中央高層大會主席進行一讀程序，將法規草案全數條文口頭朗讀或以書面訊息之方式予議員，並由全體議員進行商議之，並提出修改或廢除之案。

(二). 中央高層大會主席進行二讀程序，將一讀程序中所修改後之法規全數條文二度以朗讀或以書面訊息方式與議員，並由議員進行表決之。

(三). 議員之表決，同意票達總議員數之二分之一，始可公告施行之。

第五章 中央高層大會例行會議

二十七. 中央高層大會之例行會議，應每月定期召開，會議之召開日期應訂於每月最尾之週日進行之，則會議之時間，由主席定之。

二十八. 中央高層大會之部門代表席，應於雙數月份呈時呈遞部門例行報告給予全體議員商討之；例行報告之內容及辦法，應另由法規規定之。

二十九. 例行會議之討論議題應由主席排定之，議員亦可於會議召開前向主席提請議題，並由主席決議是否納入之。

三十. 例行會議之商討議題不限，凡有關於伺服器事務者皆可商討之。

三十一. 例行會議之議程應自簽到開始，議員簽到之時間由主席定之；簽到畢後，即開始商討正式議題之，其中延後列席之議員亦可進行補簽；正式議題商討畢後，應進行臨時動議，臨時動議之議題商議畢後，即由主席發表表決結果總結及會議結束語，始可散會。

三十二. 中央高層大會例行會議之事宜，本法未規範者，得由主席定之。

第六章 中央高層大會表決之辦法

三十三. 中央高層大會之表決，全體議員在未受主席宣告褫奪時，皆有權利針對議題進行表決之。

三十四. 議員與表決之議題有利益衝突或迴避之情形發生或疑慮時，不宜針對該議題進行表決。

三十五. 表決議題類型之定義，應由主席定之。

三十六. 中央高層大會之普通議題進行投票時，得採用簡單多數決，凡表決之對象總票數為多者，得採行之。

三十七. 中央高層大會之重要議題進行投票時，應採比例門檻制，凡表決之對象總票數達全體投票資格議員之三分之一者，得採行之。

三十八. 任何之表決，主席皆不宜投票之；則若當全體表決選項之票數皆相同時，主席得動用一票定論權，進行投票表決之。

三十九. 議題之表決，得依主席宣布是否設立中立之選項供以投票。

第七章 中央高層大會不信任案之程序

四十. 中央高層大會之議員得向主席申請對任一內閣部長提出不信任案。

四十一. 不信任案之提出，應持有全體中央高層大會議員三分之二之聯署簽名書，或持有玩家代表大會全體議員簽名之提請書。

四十二. 主席應於收到不信任案提出申請後三日內向理事會報備，理事會應召開審會，決議是否得以提出不信任案。

四十三. 理事會若決議通過不信任案之提出，則中央高層大會應進行表決，表決時應有全體議員之三分之二出席，未達門檻則不得進行不信任案表決。

四十四. 不信任案之表決，以記名投票表決之。如經全體議員三分之二以上贊成，方為通過。

四十五. 中央高層大會處理不信任案之結果，應咨送統籌。

四十六. 不信任案未獲通過，一年內不得對同一內閣部長再提不信任案。

第八章 附則

四十七. 行政會議之職能，以本法定之。本法未明定者，由統籌定之。

四十八. 行政會議之詳細程序，得另訂法規範之。

四十九. 本法依據現代伺服器憲章制定，條文應與憲章之條文共同規範之。

五十. 本法自公告日施行。

平和三年五月十一日

理事會核準施行



簽章: Damian Lee
現代伺服器 統籌