

Rédigée par Georgeshub en décembre 2012 sous le Gouvernement Halotime I

Ont participé à l'amélioration du texte initial : Halotime, Carter, L. Angelus.

Préambule

Le peuple de Simland, les simlandais ou simlandiens, déclarent par la présente constitution leur unité.

Art. 1

1. La Nation de Simland est une république laïque est une micronation virtuelle et hébergée à l'adresse <http://www.simland.eu>
2. La Nation de Simland assure à ses citoyens la liberté et l'égalité sans distinction de races, d'origines et de croyances.
3. La monnaie officielle de Simland est le simléon, symbole §.
4. L'emblème de la Nation de Simland est le drapeau simlandais. La fête nationale est célébrée le 26 décembre, date de fondation du pays. La Capitale Fédérale de Simland est Utopia. La devise de Simland est "Quand nos villes se rejoignent".

Art.2

1. Toute personne d'au moins 13 ans (dans vie réelle) s'inscrivant sur le forum Simland est considéré comme citoyen de la Nation de Simland et fait partie du peuple simlandais. Par cet acte, le nouveau citoyen s'engage à participer à la vie active de Simland et à en respecter toutes les règles à commencer par cette présente Constitution.
2. La majorité simlandaise s'obtient après 21 jours d'inscription au forum Simland et 50 messages écrits. Elle donne droit de création de Simcompagnies et de parti politique, d'entrée au Gouvernement, de voter ainsi que la possibilité de faire apparaître sa ville sur la Carte Officielle de Simland. La ville doit être créée avec des jeux permettant de créer une ville moderne et permettant de participer à la plupart des projets de Simland, par exemple Sim City 4 ou CitiesXL.

Acte premier : Des institutions simlandaises

Titre I : Du Président de la Nation de Simland

Art. 3

1. Le Président est le garant de l'activité de Simland. Il nomme et révoque les membres du Gouvernement. Il est élu au suffrage universel direct pour une durée de 6 mois. Le nombre de mandats est illimité.

2. Il est le chef du Gouvernement et a pour tâche de le conduire et de l'aider dans ses actions pendant ses 6 mois de mandats.

Art. 4

Le Président ne peut cumuler son poste avec celui de Juge Fédéral, il peut cumuler son poste avec toutes les autres fonctions mais doit faire passer en priorité son mandat.

Art. 5

Le Président est le premier représentant de Simland à l'étranger et est le symbole de l'indépendance et de l'identité du pays. Il est le chef de l'Armée simlandaise. Son autorité ne peut être remise en cause sauf dans le cas de l'Article 6.2

Art.6

1. En cas d'absence annoncée du Président, le Vice-Président le remplace jusqu'à son retour.

2. En cas d'absence non prévue du Président d'au moins 15 jours à partir de la date du dernier message posté, il peut être destitué de ses fonctions et remplacé par un gouvernant, ayant la confiance du peuple, alors nommé Président de la Nation de Simland à sa place.

Voici la liste de l'ordre des gouvernants :

Président de la Nation de Simland

Vice Président (Colistier)

Ministre en charge de l'Intérieur

Le Vice-Président est donc nommé Président de la Nation et le Ministre en charge de l'Intérieur, Vice-Président.

4. Si aucun des gouvernants ne souhaite être nommé Président, l'Équipe d'Administration de Simland déclare le pays en état de Crise Politique et met alors en place un Gouvernement Provisoire. Dans ce cas, l'Administration nomme un Chef du Gouvernement Provisoire, qui peut être ou non un Administrateur, qui sera en charge de terminer le mandat du Président en cours avec l'aide du Gouvernement qu'il nomme en gardant ou non les anciens ministres.

Titre II : Du Vice-Président de la Nation de Simland

Art. 7

1. Le Vice-Président est nommé par le Président de la Nation.
2. Le colistier du candidat à la Présidence est de facto Vice Président.
3. Le Vice-Président est le numéro deux du gouvernement. Il remplace le Président lors de ses absences.

Art. 8

Le Vice-Président coordonne les actions du Gouvernement et peut prendre directement en charge un Ministère.

Titre III : Du Gouvernement de la Nation de Simland

Art. 8

1. Dirigé et nommé par le Président, le Gouvernement doit être composé d'au moins deux ministres. Il peut inclure des secrétaires d'états et des conseillers spéciaux.
2. Il est dévoilé lors de la passation de pouvoir
3. Le Gouvernement, portant le nom du Président, est composé comme suit :

Président

Vice-Président

Ministre d'Etat/Ministre chargé des affaires intérieures

Ministres

Secrétaires d'état

Conseillers spéciaux

Art. 9

1. Les Ministres sont les principaux acteurs du Gouvernement. Ils sont les représentants du Gouvernement dans chacun des domaines dont ils ont la charge. Ils peuvent pour cela avoir la modération d'une partie du Forum Simland qui les concerne.
2. Les Ministres sont choisis parmi les citoyens majeurs de Simland.
3. Les Ministres peuvent remettre au Président leur démission à tout moment de leur mandat et sans conséquences sur leur carrière politique future.

Art. 10

1. Les Secrétaires d'État aident les Ministres dans le domaine qui leur a été confié, qui peut être tout ou une partie du domaine du Ministère en question. Ils sont prédisposés à remplacer le Ministre en cas de démission de celui-ci.
2. Les Secrétaires d'État ne sont pas obligatoires dans un Gouvernement.
3. Les Secrétaires d'État sont choisis parmi la population majeure de Simland.

Art. 11

1. Les Conseillers spéciaux aident le Président et le Gouvernement dans le domaine qui leur a été confié, qui peut être tout ou une partie du domaine du Ministère en question.
2. Les Conseillers spéciaux ne sont pas obligatoires dans un Gouvernement.
3. Les Conseillers spéciaux sont choisis parmi la population majeure de Simland.

Art.12

1. Aucun membre du Gouvernement ne peut être banni durant l'exercice de ses fonctions.
2. Si un membre du Gouvernement est accusé de faute grave, il devra se faire remplacer dans ses fonctions le temps du jugement.
3. En cas de faute grave avérée demandant le bannissement d'un membre du Gouvernement, celui-ci sera limogé avant d'être banni.
4. Le Gouvernement est pénalement responsable des actions qu'il mène. Si certaines actions ou inactions mettent en danger l'intégrité de Simland, le Gouvernement peut être démis de ses fonctions par l'Administration, qui applique l'article 12.3.

Titre IV : Des États et des Gouverneurs de la Nation de Simland

Art. 13

1. La Nation de Simland est composée 9 États possédants chacun une capitale, un gouverneur et des lois spécifiques.
2. Chaque État est dirigé par un "Gouverneur" titre générique qui peut varier d'un état à l'autre.
3. Le Gouverneur dirige son État en association avec le Gouvernement de Simland sur les domaines d'importance (Économie, Intérieur, Affaires étrangères, Villes, Social).
4. Le découpage territoriale des états n'est reconnu qu'au niveau local de même pour les lois et constitutions étatiques.
5. En cas d'inactivité totale du Gouverneur élu au bout de 15 jours et si aucun maire ne peut devenir Gouverneur par intérim, l'état est placé sous tutelle du Gouvernement qui se chargera de trouver un remplaçant.
6. La Constitution simlandaise prévaut sur les constitutions et les lois étatiques.

Art. 14

1. Le Gouverneur siège dans la capitale d'état.
2. Les conditions de destitution du titre de "Capitale d'état" à une ville varies selon les États.

Art. 15

1. Le Gouverneur, représentant de l'état au Conseil des États, est le garant de l'activité de l'état et de la constitution de celui-ci.
2. Le Gouverneur est élu au suffrage universel direct par les maires (et, selon les états, les résidents) pour une **durée de six mois**.
3. Seul un maire peut-être élu Gouverneur d'État.
4. Les élections étatiques ont lieues en octobre, et durent 2 semaines. Elles sont organisés par le Gouvernement.

Art. 16

1. Le Conseil des États possède un rôle consultatif, il conseil et vote, éventuellement, sur demande du Président de Simland un projet.

2. Les représentants du Conseil des États sont les 9 Gouverneurs d'États de Simland.
3. Ils élisent pour six mois leur Président du conseil en interne, celui-ci doit-être un Gouverneur.
4. Le Président du conseil guide les débats et se charge de comptabiliser les votes. Il peut être remplacé à tous moments sur vote du conseil à la majorité absolue.

Titre V : De l'Administration, de la Justice et de la Police

Art. 17

1. L'équipe d'administration est composée du webmaster de simland.eu et des administrateurs nommés par celui-ci.
2. L'administration est responsable des forums. Les administrateurs peuvent modifier le contenu d'un message ou même le supprimer si celui-ci est contraire aux lois simlandaises.

Art. 18

1. Le Juge Fédéral est le garant du pouvoir judiciaire simlandais.
2. Il est élu par les simlandais tout les 6 mois, son nombre de mandat n'est pas limité.
3. Si le Juge Fédéral est absent depuis plus d'un mois ou si celui-ci cumule son poste avec un poste exécutif, des élections sont organisés afin de le remplacer.

Art. 19

1. Les policiers sont choisis par le Juge Fédéral.
2. Ils veillent au respect des lois, de la constitution et de la charte des forums sur les forums Simland.

Art. 20

1. Un simlandais se voyant attribuer la modération d'un forum ou un accès spécial se doit de ne pas abuser de se droit dans un but personnel. Un abus de pouvoir est sanctionné d'un bannissement.

Titre VI : Des élections présidentielles

Art. 21

1. Les élections présidentielles simlandaises, organisées par l'administration, sont organisées tout les six mois, en octobre et en avril.
2. Elles durent deux à trois semaines.

Art. 22

1. Les campagnes officielles commencent dès le début de l'élection présidentielle. Deux jours avant le premier tour, l'administration clôt les inscriptions. La liste est donc définitive.
2. Afin de voir sa campagne validée, le candidat doit avoir un programme. La présence d'un colistier est facultative.
3. S'il n'y a que deux candidats, le second tour est annulé.

Art. 23

1. Les scrutins durent le week-end entier, du vendredi 18h au dimanche 21h généralement.
2. A l'issue du premier tour, les deux candidats ayant le plus de voix sont renvoyés au second tour. Si un des candidats obtient plus de 50% des voix, il est élu dès le premier tour.
3. Le candidat obtenant le plus de voix au second tour est élu Président de la Nation.

Art. 24

La passation de pouvoir a lieu maximum 7 jours après la fin des élections. Lors de cette passation, le Président dévoile le nouveau gouvernement.

Acte second : Des règles générales de la Nation

Titre VII : Des citoyens de la Nation de Simland

Art. 25

1. Les citoyens peuvent participer à toutes les discussions ou en créer une sans avoir à être censuré sauf si celui-ci ne respecte pas l'article 26.
2. Un citoyen a un nom (ou pseudonyme) qui lui est propre, il peut le changer avec accord

de l'administration.

3. Un citoyen adhère au principe de la Nation de Simland. Simcity 4, Cities XL, les Sims.

Art. 26

1. Il est strictement interdit de faire apparaître dans un message, un avatar, une signature, un pseudonyme, une wikipage ou tout autre moyen de communication des messages provocateurs, insultants un membre de la communauté, incitants à la haine ou des messages discriminatoires pouvant choquer certaines personnes même cachés par des caractères tels que *** sous peine de poursuites judiciaires par le gouvernement simlandais et l'administration des forums.

2. Les messages contenant un smiley seul, un mot (comme "ok", "super") sont considérés comme du flood et sont donc prohibés sur Simland.

3. La publicité pour une simcompagnie, un parti politique, un état ou tout autre raison est interdite sur le forum des Douanes.

Titre VIII : Des villes de Simland

Art. 27

Tout citoyen majeur peut demander l'insertion sur la Carte de Simland de sa ville créée sous SimCity , Cities XL, les Sims ou Tropico si celle-ci possède plus de 2000 habitants.

Art. 28

1. Un maire ne peut placer plus de 4 villes sur la carte de Simland.

2. Une ville ne peut avoir le même nom qu'une ville célèbre dans le monde même en y ajoutant "Nouvelle", "New", "Saint",...

Titre IX : Du domaine d'application et de la Révision de la Constitution

Art. 29

La Constitution de la Nation de Simland et les lois s'appliquent sur les forums Simland, sur le Wikisimland, sur la "page facebook" de Simland, sur tous les

sites .simland.biz et sur le Chat Simland.

Art. 31

1. Une révision de la Constitution ne peut être appliquée sans un taux de participation d'au moins 70% par rapport aux dernières élections présidentielles et de minimum 60% de votes favorables.

2. Tout vide juridique est laissé à l'appréciation de l'administration et de la Justice fédérale.