



# Demokracie

## Rukověť poslance

Vážení poslanci,

před rokem pravděpodobně ještě řada z vás dění ve sněmovně pouze pasivně sledovala, letos se konečně můžete aktivně zapojit do schůze. Vlastně vám nic jiného nezbyvá. A jak jistě víte, nejdůležitější je správně hlasovat. Hlasování probíhá podle následujících pravidel:

- Každý poslanec (tým) obdržel v obálce pět hlasovacích lístků zhruba formátu A6, čtyři barevné a jeden bílý.
- Předseda sněmovny ve víceméně pravidelných intervalech zapíská, načež se poslanci ztiší a zpozorní.
- Předseda poté vyzve vždy trojici poslanců k hlasování.
- Vyzvaní poslanci pak mají zhruba 10 sekund, aby se definitivně rozhodli, jak budou hlasovat.
- Na zvolání předsedy „3, 2, 1, hlasujte!“ pak ihned zřetelně zvednou nad hlavu právě jeden hlasovací lístek.
- Hlasování bude vyhodnoceno, interpretováno a výsledek vyvěšen na infosíti.
- Veškerá domluva ohledně hlasování mezi různými poslanci je přísně zakázána.
- Když poslanec oznámí předsedovi bezpečnostního výboru správný kód, bude mu vydána tajná šifra.
- O odevzdání kódu se může poslanec během schůze pokoušet až třikrát.
- Poslanci s šifrou se již hlasování neúčastní. Doporučuje se, aby ve vlastním zájmu opustili prostor sněmovny.
- Do té doby je poslanec povinen řádně se účastnit hlasování a nerušit průběh schůze.
- Schůze končí, když ve sněmovně zůstávají nejvýše tři poslanci, případně uplynutím časového limitu.
- Po ukončení schůze bude přítomným poslancům šifra vydána volně.

Pokus 1

Pokus 2

Pokus 3



# Demokracie

## Rukověť poslance

Vážení poslanci,

před rokem pravděpodobně ještě řada z vás dění ve sněmovně pouze pasivně sledovala, letos se konečně můžete aktivně zapojit do schůze. Vlastně vám nic jiného nezbyvá. A jak jistě víte, nejdůležitější je správně hlasovat. Hlasování probíhá podle následujících pravidel:

- Každý poslanec (tým) obdržel v obálce pět hlasovacích lístků zhruba formátu A6, čtyři barevné a jeden bílý.
- Předseda sněmovny ve víceméně pravidelných intervalech zapíská, načež se poslanci ztiší a zpozorní.
- Předseda poté vyzve vždy trojici poslanců k hlasování.
- Vyzvaní poslanci pak mají zhruba 10 sekund, aby se definitivně rozhodli, jak budou hlasovat.
- Na zvolání předsedy „3, 2, 1, hlasujte!“ pak ihned zřetelně zvednou nad hlavu právě jeden hlasovací lístek.
- Hlasování bude vyhodnoceno, interpretováno a výsledek vyvěšen na infosíti.
- Veškerá domluva ohledně hlasování mezi různými poslanci je přísně zakázána.
- Když poslanec oznámí předsedovi bezpečnostního výboru správný kód, bude mu vydána tajná šifra.
- O odevzdání kódu se může poslanec během schůze pokoušet až třikrát.
- Poslanci s šifrou se již hlasování neúčastní. Doporučuje se, aby ve vlastním zájmu opustili prostor sněmovny.
- Do té doby je poslanec povinen řádně se účastnit hlasování a nerušit průběh schůze.
- Schůze končí, když ve sněmovně zůstávají nejvýše tři poslanci, případně uplynutím časového limitu.
- Po ukončení schůze bude přítomným poslancům šifra vydána volně.

Pokus 1

Pokus 2

Pokus 3