

# ŁÓDZKA SZKOŁA MODY KOSMETOLOGII FRYZJERSTWA ANAGRA®



## REGULAMIN PARLAMENTU ANAGRY

### Dział I PRZEPISY OGÓLNE

#### Rozdział 1 ZAPRZYSIĘŻENIE PARLAMENTU ANAGRY

##### Art. 1

1. Zaprzysiężenie nowego Parlamentu Anagry otwiera Dyrektor Franciszek Miller, który jest Szefem Parlamentu Anagry.

##### Art. 2

1. Parlamentarzyści na uroczystym zaprzysiężeniu Parlamentu Anagry składają ślubowanie według ustalonej roty.
2. Ślubowanie odbywa się w ten sposób, że po odczytaniu roty każdy z kolejno wywołanych parlamentarzystów powstawszy, wypowiada słowo "ślubuję".

##### Art. 3

1. Szef Parlamentu Anagry przyjmuje ślubowanie: Zastępców Szefa Parlamentu Anagry, Wiceszefowej LUX, Wiceszefowej Dream Team Anagry oraz pozostałych członków Parlamentu Anagry

##### Art. 4

1. Wiceszefową LUX i Wiceszefową Dream Team Anagry zostają uczniowie wybrani przez Szefa Parlamentu Anagry.

##### Art. 5

1. Członkami LUX zostają uczniowie wskazani wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry.
2. Członkami Dream Team Anagry zostają uczniowie wskazani wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry.

### **Art. 6**

1. Kadencja Parlamentu trwa jeden rok szkolny.

## **Rozdział 2**

### **PARLAMENTARZYŚCI**

#### **Art. 7**

1. Parlamentarzystą może być wyłącznie uczeń, który ma co najmniej 75% obecności, nie ma więcej niż 25 godzin nieusprawiedliwionych, wywiązuje się ze swoich obowiązków, przestrzega wszystkich regulaminów obowiązujących w szkole, zachowuje się odpowiednio w stosunku do całej społeczności szkolnej wewnątrz i na zewnątrz. Inaczej parlamentarzysta może być niezwłocznie odwołany wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry (możliwy powrót po miesiącu, jeżeli jest widoczna poprawa w zachowaniu i frekwencji ucznia).
2. Szef Parlamentu Anagry odwołując parlamentarzystę (może to zrobić osobiście w szkole albo na piśmie albo elektronicznie przez Messenger/Instagram) nie musi podawać przyczyny odwołania.
3. Parlamentarzystę obowiązuje obecność i czynny udział w posiedzeniach Parlamentu Anagry (LUX, Dream Team Anagry).
4. Jeżeli parlamentarzysta nie jest w stanie być obecny na posiedzeniu komisji, to wcześniej musi o tym pisemnie poinformować Szefa Parlamentu Anagry (podać powód nieobecności) i w razie potrzeby połączyć się zdalnie. Całkowita nieobecność parlamentarzysty na posiedzeniu bez ważnego powodu może skutkować usunięciem z Parlamentu Anagry.
5. Do podstawowych obowiązków parlamentarzysty należy w szczególności:
  - 1) postępowanie zgodnie z przepisami regulaminu Parlamentu Anagry,
  - 2) udział w posiedzeniach LUX, Dream Team Anagry,
  - 3) stosowanie się do wynikających z Regulaminu Parlamentu Anagry poleceń Szefa Parlamentu Anagry,
  - 4) branie udziału w eventach przez cały rok kalendarzowy,
  - 5) bieżąca pomoc organizacyjna przez cały rok kalendarzowy,
  - 6) godne reprezentowanie szkoły wewnątrz i na zewnątrz.
6. Obecność parlamentarzysty podczas posiedzenia LUX, Dream Team Anagry jest potwierdzana podpisem na liście obecności. Jeżeli parlamentarzysta nie będzie uczestniczył czynnie w pracach Parlamentu Anagry, to może zostać odwołany z funkcji parlamentarzysty i nie będzie mógł już zostać ponownie wybrany do Parlamentu Anagry.

## **Rozdział 3**

### **ORGANY PARLAMENTU ANAGRY**

#### **Art. 8**

Organami Parlamentu Anagry są:

- 1) Szef Parlamentu Anagry,
- 2) Zastępca Szefa Parlamentu Anagry,
- 3) Wiceszefowa LUX,
- 4) Wiceszefowa Dream Team Anagry.

#### **Art. 9**

\* Szef Parlamentu Anagry:

- 1) kieruje pracami całego Parlamentu Anagry,
- 2) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu Anagry),
- 3) reprezentuje Parlament Anagry,
- 4) zwołuje posiedzenia Parlamentu Anagry,
- 5) decyduje o składzie Parlamentu Anagry (powołania, odwołania, zmiany),

- 6) czuwa nad tokiem i terminowością prac Parlamentu Anagry,
- 7) kieruje pracami LUX, Dream Team Anagry oraz przewodniczy ich obradom,
- 8) przedstawia okresowe oceny wykonania obowiązków Parlamentu Anagry,
- 9) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry.

\* Zastępca Szefa Parlamentu Anagry:

- 1) kieruje pracami całego Parlamentu Anagry w razie nieobecności Szefa Parlamentu Anagry,
- 2) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu Anagry),
- 3) reprezentuje Parlament Anagry,
- 4) kieruje pracami LUX, Dream Team Anagry oraz przewodniczy ich obradom w razie nieobecności Szefa Parlamentu Anagry,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry.
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

\* Wiceszefowa LUX:

- 1) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu),
- 2) reprezentuje Parlament Anagry,
- 3) dba o przestrzeganie zasad panujących w szkole,
- 4) zajmuje się zapewnieniem odpowiedniej organizacji oraz dobrego przepływu informacji między Parlamentem Anagry a pozostałymi uczniami,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry,
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

\* Wiceszefowa Dream Team Anagry:

- 1) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu),
- 2) reprezentuje Parlament Anagry,
- 3) dba o przestrzeganie zasad panujących w szkole,
- 4) zajmuje się zapewnieniem odpowiedniej organizacji oraz dobrego przepływu informacji między Parlamentem Anagry a pozostałymi uczniami,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry,
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

#### **Art. 10**

1. LUX i Dream Team Anagry są organami powołanymi do:
  - 1) rozpatrywania i przygotowywania spraw stanowiących przedmiot prac Parlamentu Anagry,
  - 2) wyrażania opinii w sprawach przekazanych pod ich obrady.
2. Obradują na posiedzeniach, podczas których rozpatrują projekty uchwał oraz zajmują się przedmiotem swojej działalności.
3. Obradami kieruje Szef Parlamentu Anagry; w razie nieobecności obradami kieruje Zastępca Szefa Parlamentu Anagry.
4. Posiedzenia odbywają się w terminach określonych przez Szefa Parlamentu Anagry.

5. O terminie posiedzenia Szef Parlamentu Anagry powiadamia członków (co najmniej tydzień przed planowanym terminem).
6. Szef Parlamentu Anagry może zaprosić inne osoby na posiedzenie.
7. Uchwały zapadają większością głosów.
8. W wypadku równej liczby głosów w głosowaniu decydujący jest głos Szefa Parlamentu Anagry.
9. Z przebiegu posiedzenia się protokół.

#### **Art. 11**

1. LUX:
  - 1) ustalanie na bieżąco harmonogramu roku szkolnego dotyczącego organizacji różnych wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
  - 2) ustalanie na bieżąco planu działania dotyczącego wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
  - 3) szczegółowa działalność jest ustalana przez Szefa Parlamentu Anagry.

#### **Art. 12**

1. Dream Team Anagry:
  - 1) ustalanie na bieżąco harmonogramu roku szkolnego dotyczącego organizacji różnych wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
  - 2) ustalanie na bieżąco planu działania dotyczącego wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
  - 3) szczegółowa działalność jest ustalana przez Szefa Parlamentu Anagry.

## **Dział II**

### **EVENTY**

#### **Rozdział 1**

#### **UDZIAŁ W EVENTACH**

#### **Art. 13**

1. Członkowie LUX za pozostałe dni oprócz udziału w eventach i pomagania dla szkoły mają wpisywane zwolnienia, ale jeżeli w następnym miesiącu członek LUX nie będzie uczestniczył w zajęciach szkolnych w takie dni, to wtedy Szef Parlamentu Anagry odbiera odpowiednią liczbę godzin z dzienniczka praktyki zawodowej i nie ma już zwolnień dla takiego członka LUX.
2. Członkowie Dream Team Anagry za pozostałe dni oprócz udziału w eventach i pomagania dla szkoły mają wpisywane usprawiedliwienia, ale jeżeli w następnym miesiącu członek Dream Team Anagry nie będzie uczestniczył w zajęciach szkolnych w takie dni, to wtedy Szef Parlamentu Anagry odbiera odpowiednią liczbę godzin z dzienniczka praktyki zawodowej i nie ma już usprawiedliwień dla takiego członka Dream Team Anagry.
3. Najbardziej wyróżniający się parlamentarzyści (udział w eventach, pomoc organizacyjna i odpowiednia postawa wobec społeczności szkolnej) mogą liczyć na pomoc Szefa Parlamentu Anagry i Zastępców Szefa Parlamentu Anagry przy wystawianiu ocen końcoworocznych, ale tylko wtedy kiedy parlamentarzysta ma właściwe podejście do danego przedmiotu i nauczyciela/instruktora (zachowanie, obecność na zajęciach, nauka).
4. Udział w eventach (m.in. frekwencja, nauka, profity, płatności, zapisy, dzienniczek praktyki zawodowej) szczegółowo jest regulowany na podstawie odrębnych regulaminów.

**Dział III**  
**INSTYTUCJE**  
**Rozdział 1**  
**ANAGROWSKIE JOKERY**

**Art. 14**

1. Parlamentarzysta za udział w eventach i pomoc organizacyjną otrzymuje Anagrowskie Jokery. Decyduje wyłącznie o tym Szef Parlamentu Anagry.
2. Parlamentarzysta mający na swoim koncie Anagrowskie Jokery, ale nie wywiązujący się ze swoich obowiązków, wszystkie Anagrowskie Jokery może stracić. Decyduje wyłącznie o tym Szef Parlamentu Anagry.
3. Jokery szczegółowo są regulowane na podstawie odrębnego regulaminu.

**Rozdział 2**  
**OPIEKUNOWIE KLAS 1**

**Art. 15**

1. Opiekunowie klas 1 wybierani są i odwoływani wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry.
2. Opiekunem klasy 1 może być tylko członek LUX albo Dream Team Anagry.

**Rozdział 3**  
**UCHWAŁY (WNIOSKI UCZNIÓW)**

**Art. 16**

1. Parlamentarzyści i uczniowie spoza Parlamentu Anagry mogą składać projekty uchwał (wnioski) dotyczące bieżącej działalności szkoły.
2. Projekt uchwały (wniosku) można przedłożyć Zastępcy Szefa Parlamentu Anagry, Wiceszefowe LUX, Wiceszefowej Dream Team Anagry.
3. W zależności od rodzaju projektu uchwały (wniosku) zajmuje się tym LUX albo Dream Team Anagry. Decyduje o tym Szef Parlamentu Anagry.

**Rozdział 4**  
**INNE INSTYTUCJE**

**Art. 17**

1. W ramach Parlamentu Anagry Szef Parlamentu Anagry może powoływać inne instytucje, które muszą być zgodne z regulaminami obowiązującymi w szkole.