

HyperNitePo.

《決策機構及委員會準則》

目錄：

第零章	：總章	第七章	：發展事務委員會
第一章	：委員會類型	第八章	：考核及評審委員會
第二章	：委員會成立方式	第九章	：選舉管理委員會
第三章	：委員會移除方式	第十章	：提名委員會
第四章	：常設委員會成立/解散	第十一章	：遊戲管理委員會
第五章	：非常設委員會成立/解散	第十二章	：伺服器執行委員會
第六章	：內務委員會	第十三章	：各小組委員會
		第十四章	：行政會議

第零章：總章

1. 內務委員會對於規條及闡述有最終決定權，其他委員會一律不准干涉。
2. 製作決策機構及委員會準則目的是方便管理層查閱規條及進行管理事務。

第一章：委員會類型

1. 常設(架構)委員會
例子：質素檢測事務委員會
2. 常設(非架構)委員會
例子：財務委員會
3. 非常設委員會
例子：三權合作協商事務委員會
4. 事務委員會
例子：架構事務委員會
5. 專責委員會
例子：彈劾行政總裁專責委員會
6. 執行委員會
例子：HiByeCraft 執行委員會
7. 必然委員會
例子：選舉管理委員會
8. 決策委員會
例子：遊戲管理委員會

第二章：委員會成立方式（只限常設委員會）

事務委員會：

若果一些特別事宜需要進行處理，事務委員會將會自動成立，成員將會包括與該事務有關的人士，及其顧問團隊，委員會名稱組成方法如下：

HyperNite + “事件內容” + “討論方式” + 事務委員會

執行委員會：

伺服器執行委員會將會在新的伺服器或白名單伺服器新增時，自動成立，由伺服器最高級管理人員，自動成為執行委員會主席。當伺服器解散或停止營運時。將會根據本守則移除方法移除。委員會名稱組成方法如下：

HyperNite + “伺服器名稱” + 執行委員會

專責委員會：

專責委員會負責一些長時期的特別專責事宜，負責為本組織專責事務進行處理。委員會名稱組成方法如下：

HyperNite + "專責事務名稱" + 專責委員會

第三章：委員會移除方式（只限常設委員會）

事務委員會：

事務委員會收到其上級委員會、董事局的指令或完成其任務後，就可以自動解散。若果需要中途解散，事務委員會主席需要向董事局申請並得到董事局主席批准。

執行委員會：

執行委員會需要通知遊戲管理委員會才可以停止營運，反之亦可。當執行委員會收到遊戲管理委員會的通知，就可以自動解散其委員會，亦需要在解散委員會前通知伺服器玩家有關伺服器已經終止營運。

專責委員會：

當專責事務完成處理後，而且已經對有關事務進行判斷工作，完成所有工作及提交報告到適當地點後，有關報告在董事局閱覽後，董事局主席或副主席將會宣佈有關專責委員會解散。

第四章：常設委員會成立/解散方式及用途

成立方式：

常設委員會負責一些長遠事務，不論其位置屬於架構或非架構。常設委員會成立必須得到內務委員會批核，並且由內務委員會決定其主席，常設委員會主席可以選擇其成員，並須在成立後一星期內繳交成員名單及其他資料到內務委員會，有關委員會將會持續工作直至用途完結。委員會會議不必公開進行。

解散方式：

當常設委員會完成工作後，有關委員會須就完成問題繳交報告到內務委員會，若果經內務委員會審核報告後發現有關問題未能解決，有關委員會將會繼續工作。當內務委員會審核報告後發現沒有問題並且可以完善解決現有問題，有關委員會將會在問題完成後三天內解散。

常設委員會用途：

常設委員會用作處理一些長期性質問題，例如質素檢測，網絡安全。由於這些問題不能忽然被解決，所以需要一個長期運作的小組委員會負責解決有關問題，若果問題最終得以解決而且又不會有復發的危機，這樣常設委員會才會停止運作。

第五章：非常設委員會成立方式/解散方式及用途

成立方式：

非常設委員會成立方式接近常設委員會，唯有關委員會所處理的問題必須是短期性質，而且其問題是有一定迫切性及緊急性質。若果有職員發現有關問題，可以通知內務委員會，若果內務委員會授權有關職員處理問題，有關職員將會自動成為委員會主席並且邀請其他人參與委員會，委員會會議不必公開進行。

解散方式：

當非常設委員會繳交報告到內務委員會，內務委員會在審核後，將會可以在三天內自動解散。若果問題未解決，有關委員會將會轉型成為常設委員會。

非常設委員會用途：

非常設委員會的用途是用作處理一些短期問題或忽然出現的問題，為了保障我們的利益及圓滿，我們會成立非常設委員會負責處理一切忽然發生的問題，例如：內鬼問題，資料洩漏問題。有見及此，我們將會成立非常設委員會處理問題。

第六章：內務委員會

內務委員會負責收集各方意見進行長遠組織委員會架構及功能草案，並且與發展事務委員會合作進行檢討文件及未來發展文件。並且內務委員會將會負責各個委員會的獨立行政事務，擁有對各個委員會的最終決定權。內務委員會直轄於常務委員會，不受任何部門或董事局的限制。

6.1 內務委員會規則

- a. 內務委員會直轄於常設事務委員會，並不會受到任何部門或委員會干預，為了保障其工作效率，我們將會由各個界別的高層職員組成，人數為 6 人。
- b. 內務委員會不得干預任何部門運作，但為了可以了解部門運作及工作內容，內務委員會可以向行政部申請參閱文件。
- c. 內務委員會不得干預董事局及其他決策機構運作，但為了了解董事局及其他決策機構的運作流程及參閱會議紀錄，內務委員會可以向董事局秘書處申請領取董事局及其轄下委員會的會議紀錄，內務委員會可以向各委員會申請領取會議紀錄。

6.2 內務委員會主席

- a. 為保障內務委員會運作暢順，內務委員會將會有一名主席。
- b. 委員會主席可以甄選人選，委員會主席亦有權把委員踢出委員會，但必須提交詳細報告到常設事務委員會。
- c. 委員會主席由常設事務委員會委任。
- d. 當委員會主席無力工作時，委員會可以在 5 名委員中選出署理主席，暫時代替主席處理事務。

第七章：發展事務委員會

發展事務委員會致力為本組織的發展作出建議，並且由各個部門負責執行發展事務委員會所提出的建議。發展事務委員會為特別事務委員會，有別於其他事務委員會，不會因為其工作事務完成而解散，因為發展事務是永遠不會終結的。發展事務委員會由 6-12 人組成，當中有一名主席及一名副主席。

7.1 發展事務委員會規則

- a. 發展事務委員會需要每半年製作一份未來發展方針，為本組織未來作出長遠考慮。
- b. 發展事務委員會禁止發出任何指令，但若果需要實質權力進行行動，可以向內務委員會或董事局申請。
- c. 委員會主席可以甄選人選，委員會主席亦有權把委員踢出委員會，但必須提交詳細報告到內務委員會，當委員會主席無力工作時，委員會可以在 5-11 名委員中選出署理主席，暫時代替主席處理事務。

第八章：考核及評審委員會

考核及評審委員會負責處理組織內職員的行為操守檢視及知識考核，致力提高本組織職員的學術及其他知識水平。並且會負責收集香港中學文憑試的試題，以供本組織內部進行參考及上載到網站供公眾下載。

8.1 組成人數及其職位

組成人數：5 - 8，已包括一名主席。

職位：評審主席

評核人員

審核人員

試題收集人員

8.2 考核及評審委員會權力及其他

- a. 考核及評審委員會可以就人力資源部提供的資料，為有關職員提供考核及評核服務，並且把報告上傳到人力資源部。
- b. 考核及評審委員會需要蒐集 HKDSE 文憑試問題及答案，並上載到 <https://hkdse.hypernite.com> 以供公眾下載。
- c. 委員會可以就本組織平均知識程度提供考核服務，讓各職員可以進行升職。
- d. 委員會可就平常所得的資料進行分析，要求人力資源部製定強制考核模式。

第九章：選舉管理委員會

選舉管理委員會負責處理各伺服器及本組織內部的選舉事務，包括任何形式的公投及補選。選舉管理委員會對選舉參選人事務有最終決定權，本委員會可以取消參選人參選資格，並且本委員會將會根據《選舉法》進行工作。

9.1 組成人數及其職位

人數：4

職位：文件審視主任

選舉主任

統計事務主任

9.2 選舉管理委員會權力及規則

- a. 委員會委員不得在選舉進行期間通知其他人結果及選舉狀況。
- b. 文件審視主任有權篩選不符合資格的參選人確認書或提名表格
- c. 選舉主任有權否決參選人的參選資格，但需以文件方式通知所有職員。
- d. 委員會成員需要就有關選舉狀況簽署保密協議，若有違反，將會被內部調查科調查並有機會因此被解僱。
- e. 選舉管理委員會需要公平，公正，公開，具透明度地運作並且計算正確。

第十章：提名委員會

提名委員會設立的目的是為了挑選及向董事會推薦合適人選出任本公司董事，並負責行政總裁提名人出閘選舉監督評估董事會表現的程序，以及擬訂、向董事會建議及監察本公司的提名指引。

10.1 組成人數及其職位

人數：11-13

提名委員會委員將會由 9-13 個不同界別的人士組成

第十一章：遊戲管理委員會

遊戲管理委員會負責處理各個伺服器的行政運作，並會處理跨伺服器問題及運作報告，亦會定期到各個伺服器進行抽樣檢查行動，以確保其伺服器質素。遊戲管理委員會亦是決定伺服器的最終營運法定組織。

11.1 組成人數及其界別

人數：12

- a. 6 個伺服器的代表
- b. 行政部門代表
- c. 創作性部門代表
- d. 資訊科技部門代表
- e. 公關部門代表
- f. 人力資源部門代表
- g. 開發部門代表

11.2 委員會主席

- a. 委員會設一名主席及一名副主席。
- b. 委員會主席由遊戲管理委員會內委員互相投票選出，副主席則由主席任命。
- c. 主席有投票權及主席可以接納意見啟用投票機制。
- d. 主席不得感情用事，需要理性客觀地處理所有投票並紀錄。
- e. 委員會主席或副主席需要定期到董事局報告狀況。

11.3 遊戲管理委員會權力及規則

- a. 委員會有權就所有伺服器作出最後決策。
- b. 委員會有權解散浪費資源或未有發揮應有用途的伺服器。
- c. 委員會有權對伺服器總管進行懲處及進行總管的人事升降。
- d. 委員會需公平公正地處理所有投票及項目，並且由其中一名委員記錄下來。
- e. 委員會不得擅自公開未決議的議案，否則其議案將會被當作無效及有關委員將會被踢出委員會。

第十二章：伺服器執行委員會

伺服器執行委員會負責處理私人伺服器的行政及管理事務，直轄於遊戲管理委員會，並且執行委員會將會負責執行由遊戲管理委員會所發出的指令。

第十三章：各小組委員會

小組委員會用作為各個特定範疇進行討論，或提供意見給予各委員會或部門參考，各職員可以向內務委員會申請成立（暫時性）小組委員會，為特定議題進行討論。各部門亦可以向董事局申請成立（常駐）小組委員會，為某個常駐議題進行討論。

第十四章：行政會議

14.1. 行政會議的職權

- a. 行政會議是協助行政總裁決策的機構。行政會議每周舉行一次會議，由行政總裁主持。行政總裁在作出重要決策、向董事局提交法案、制定附屬法規和解散董事局前，須徵詢行政會議的意見。但在人事任免、紀律制裁和緊急情況下採取措施的事宜上，行政總裁則無須徵詢行政會議。行政總裁如不採納行政會議多數成員的意見，應將具體理由記錄在案。
- b. 行政會議成員均以個人身分提出意見，但行政會議所有決議均屬集體決議。
- c. 行政會議成員有責任對行政會議的議程和討論內容保密。行政會議的保密原則對於組織的決策和運作至為重要。保密原則的重要性在於確保行政會議成員能夠在沒有壓力下，暢所欲言，坦誠地向行政總裁表達意見。保密原則對維護行政會議集體負責制，亦有其不可或缺的重要性。行政會議的有效運作正是建基於此，而致力維護制度的有效運作關乎重大組織利益。
- d. 行政會議成員有保密責任如披露機密資料，而有關人士負有保密責任卻未經授權披露資料，這名人士須負上法律責任。
- e. 如有任何行政會議成員違反保密原則，行政總裁可視乎情況採取適當行動，包括勸喻、警告、免除職務或採取法律行動。
- f. HyperNite 行政會議為行政部最高決策會議。
- g. 此決策機構可提交議案給秘書處。
- h. 董事局正副主席不可過問任何關於行政會議決定。