

## Note juridique :

### « Élus au CSE : report et mutualisation des heures de délégation »

Le nombre mensuel d'heures de délégation est fixé par l'article R. 2314-1 du Code du travail. (Ce volume peut être augmenté dans un accord préélectoral.)

#### 1/ le report des heures de délégation

Si un membre du CSE n'utilise pas l'ensemble de son crédit d'heure sur un mois, il a la possibilité de reporter le crédit d'heures qu'il n'aurait pas utilisé le mois précédent sur le(s) mois suivant(s), dans la limite de 12 mois.

Il y a toutefois une limite à ce principe, l'élu ne pourra pas disposer dans le mois de plus d'une fois et demie le crédit d'heures dont il bénéficie. (C. trav., art. R. 2315-5)

Exemple : Si un membre du CSE dispose de 26 heures mensuelles de délégation, il pourra reporter sur le mois suivant son crédit d'heures non utilisé.

Toutefois, il ne pourra pas utiliser sur le mois plus d'1.5 fois son crédit d'heure qui est de 26 ( $26 \times 1.5 = 39$ )

Ainsi, les heures utilisables au-delà de son crédit d'heures sont égales à 13.

L'élu titulaire pourra donc utiliser 39 heures de délégation sur le mois. ( $26 + 13 = 39$ )

Il a la possibilité de reporter ces heures de délégation non-utilisées pendant 12 mois.

#### 2/ La mutualisation des heures de délégation

Ce crédit d'heures est par principe personnel.

Toutefois, les élus titulaires du CSE peuvent répartir, chaque mois entre eux et/ou avec les membres suppléants, le crédit d'heures dont ils disposent, sans que cette répartition ne puisse conduire un élu à disposer dans le mois de plus d'une fois et demie le crédit d'heures d'un membre titulaire.

Exemple : un membre du CSE ayant 26 heures mensuelles de délégation pourra donc donner 13 heures de délégation à un autre titulaire au CSE. Toutefois, cet élu qui reçoit les heures de délégation ne pourra pas utiliser plus de 39 heures de délégation sur le mois. ( $26 \times 1.5 = 39$  ;  $26 + 13 = 39$ )

Il pourra également donner des heures de délégation à un suppléant dans les mêmes limites.

