

Équipe volante et vacations



Pour faciliter la participation des personnes ayant des emplois du temps irréguliers qui auraient du mal à assurer un service le même jour toutes les 4 semaines il existe un système dérogatoire, fonctionnant par vacations.

Faire partie de l'équipe volante permet de programmer ses services (on dira alors vacations) un par un. Les membres de cette équipe peuvent accumuler ainsi plusieurs vacations pour les «dépenser» plus tard. Autrement dit : on peut faire plus de services en amont pour ne pas revenir ensuite pendant une certaine période tout en conservant le droit de faire ses courses.

En contrepartie d'une telle flexibilité, les membres de l'équipe volante participent, pendant leurs périodes de disponibilité, exclusivement aux créneaux les moins couverts, quand La Louve a du mal à constituer une équipe complète (par exemple, les journées en semaine et les premiers créneaux des samedis et dimanches).

• PROGRAMMER DES SERVICES

Pour programmer leurs vacations, les membres de l'équipe volante doivent consulter la liste des places vacantes sur le tableau d'affichage au bureau des membres pendant les horaires d'ouverture ou sur l'Espace membres, puis s'inscrire auprès du bureau des membres, sur place ou par téléphone (jamais par courriel). Premier venu, premier servi. La liste des places vacantes est générée chaque semaine, en fonction des places libres dans les équipes ABCD. Elle couvre 4 semaines. Un membre de l'équipe volante peut donc planifier ses vacations 4 semaines en amont, pas plus. Il peut en programmer 5 au maximum sur cette période (sous réserve qu'il y ait de la place), **et ne peut effectuer plus de 2 vacations par jour.**

• ANNULER DES SERVICES

Les membres de l'équipe volante peuvent annuler leurs vacations sans pénalités jusqu'à une heure avant leur démarrage, auprès du bureau des membres, pendant les horaires d'ouverture. On n'annule jamais les vacations via le coordinateur d'équipe. Manquer une vacation sans annuler entraîne le retrait d'un crédit de son compte d'épargne de services (voir plus loin). Si on programme, puis manque, plusieurs vacations, on peut perdre le droit d'en faire.

Comme il s'agit d'un service programmé, les noms des membres de l'équipe volante qui se sont inscrits pour une vacation apparaissent imprimés au créneau choisi sur la feuille de présence, mais en tant que membres non permanents de l'équipe. Ces membres inscrivent leur nom et leur numéro de coopérateur en arrivant et signent en partant, comme tout le monde.

• LE DÉCOMPTÉ DES VACATIONS

Comme tous les autres membres de La Louve, les membres de l'équipe volante doivent à la coopérative une vacation toutes les quatre semaines (13 par an).

Pour mieux comprendre le système de décompte de leurs vacations, on peut utiliser la métaphore du compte d'épargne temps : on met de côté des vacations pour les dépenser plus tard.

Le décompte des présences fonctionne pour l'équipe volante comme un prélèvement mensuel. Tous les jeudis de la semaine A, le système informatique de La Louve retire une vacation du compte de chacun des membres de l'équipe volante. Si le compte est bénéficiaire (il fait apparaître une ou plusieurs vacations épargnées), tout va bien. S'il est vide (aucune vacation sur le compte) ou si sa valeur est négative à cause de vacations manquées, le membre doit 2 rattrapages comme n'importe quel membre d'une équipe ABCD. Il est donc important, pour les membres de l'équipe volante, de surveiller leur compte et d'effectuer **avant le jeudi de la semaine A à minuit** le nombre de vacations nécessaires afin de ne pas être en déficit.

Des calendriers indiquant les dates exactes des jeudis de semaine A sont disponibles au bureau des membres et en ligne, sur l'Espace membres.

• LES RATTRAPAGES

À la différence des membres des équipes ABCD, les membres de l'équipe volante doivent programmer leurs rattrapages, sans exception... tout simplement en programmant des vacations supplémentaires.

Exemple : Un membre de l'équipe volante qui n'avait aucune vacation dans son compte le jour de décompte (jeudi semaine A) doit 2 rattrapages. Son compte est donc débité de deux points et affiche « -2 vacations ». Pour être à jour pour le prochain décompte, il a donc 4 semaines pour programmer et effectuer 3 vacations : les 2 rattrapages + la vacation qu'il doit pour le cycle suivant de 4 semaines.

Un membre de l'équipe volante ne peut pas utiliser le même système de rattrapage que celui des équipes ABCD. S'il se présente à n'importe quel service pour faire un rattrapage, il ne sera pas crédité.