

CONSEIL MUNICIPAL

Séance du 16 décembre 2021

NOTE DE PRESENTATION

OBJET : Adaptation du tableau des effectifs pour les filières administrative, technique, médico-sociale, culturelle, police municipale et animation

Rapporteur : Philippe Laurent

I. Adaptations du tableau des effectifs liée à des recrutements (-7/+8)

Le tableau ci-dessous indique les suppressions et créations de postes qu'il est nécessaire de faire en raison des procédures de recrutement, qui ont abouti à la sélection d'agents relevant d'un grade différent de celui de la personne qui a quitté les services de la Ville.

Huit créations de postes sont nécessaires car un adjoint du patrimoine va être recruté par mutation. Ayant réussi le concours de bibliothécaire avant son arrivée à Sceaux, il sera nommé bibliothécaire stagiaire par détachement le jour de son arrivée. Il est donc nécessaire de créer 2 postes pour un même agent. Le poste de détachement de l'agent sera supprimé à l'issue de sa période de stage si elle est probante.

Supprimer :	Créer :
<ul style="list-style-type: none"> - 1 poste d'attaché - 1 poste d'adjoint administratif principal de 2^{ème} classe - 1 poste d'adjoint administratif - 1 poste de technicien - 1 poste d'adjoint technique principal de 2^{ème} classe - 1 poste d'agent spécialisé des écoles maternelles principal de 2^{ème} classe - 1 poste de bibliothécaire principal <p>Ces postes sont à temps complet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 poste d'attaché de conservation du patrimoine - 2 postes de rédacteur - 1 poste d'adjoint administratif principal de 1^{ère} classe - 2 postes d'adjoint technique - 1 poste de bibliothécaire - 1 poste d'adjoint du patrimoine. <p>Ces postes sont à temps complet</p>

II. Adaptations liées aux avancements de grade (-3/+3)

Dans le cadre des évolutions de carrière des agents titulaires, des avancements de grade ont été proposés, considérant que les agents, outre les conditions statutaires réunies, réalisent des fonctions correspondant aux missions du grade d'avancement et répondent aux règles des lignes directrices de gestion. Afin de nommer ces collaborateurs, il convient d'effectuer les créations et suppressions suivantes au 1^{er} janvier 2022 :

Supprimer :	Créer :
<ul style="list-style-type: none"> - 3 postes d'adjoint d'animation <p>Ces postes sont à temps complet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 postes d'adjoint d'animation principal de 2^{ème} classe <p>Ces postes sont à temps complet</p>

III. Adaptations liées aux détachements pour stage suite à réussite d'un concours ou promotion interne (+1)

Un agent peut être nommé agent de maîtrise territorial par la voie de la promotion interne. Ses missions correspondant à ce poste, il convient de créer un poste d'agent de maîtrise. Le poste de détachement de l'agent sera supprimé à l'issue de sa période de stage si elle est probante.

Créer :
- 1 poste d'agent de maîtrise Ce poste est à temps complet

IV. Adaptations du tableau des effectifs liées à l'organisation des services de la Ville (+2)

Dans le cadre de la réorganisation des services de la Ville, et plus particulièrement du renforcement des effectifs du service Tranquillité urbaine, il est proposé de créer un poste d'adjoint technique correspondant à la fonction de garde urbain et de créer un poste de gardien brigadier de police municipale :

Créer :
- 1 poste d'adjoint technique - 1 poste de gardien brigadier

Les différentes adaptations du tableau des effectifs amènent à supprimer 10 postes et à en créer 14. Ces créations et suppressions doivent être effectuées au 1^{er} janvier 2022.

Le bilan s'établit donc ainsi qu'il suit :

Effectifs autorisés en équivalent temps plein	Au 1 ^{er} novembre 2021	Au 1 ^{er} janvier 2022
Ville	433,44 (dont 3 détachés pour stage)	437,44 (dont 5 détachés pour stage)
CCAS	17	17
TOTAL :	450,44	454,44

Il est proposé au conseil municipal de bien vouloir autoriser le maire à adopter le tableau des effectifs au 1^{er} janvier 2022 pour les filières administrative, technique, médico-sociale, culturelle, police municipale et animation.