



AG 2026

MODE D'EMPLOI



CONTENU DU MODE D'EMPLOI

1. La place des unités à l'AG

Le droit de vote

La participations aux débats & discussions

La proposition d'un point à l'ordre du jour de l'AG

Faire entendre sa voix

2. L'AG : Mode d'emploi

Avant l'AG

Les rôles durant l'AG

Le processus démocratique durant l'AG

Le système de vote

3. Une proposition ?

Le Comité des Textes

4. Informations pratiques

Pour participer à l'AG

Liens utiles

1. LA PLACE DES UNITÉS À L'AG

Le droit de vote

Chaque Unité envoie deux représentant es à l'AG. Ces deux personnes peuvent voter les propositions et les amendements proposés lors de la séance statutaire de l'AG. Les voix des Unités sont très importantes. Elles sont toujours majoritaires par rapport aux votes issus des instances fédérales.

La participation aux débats & discussions

Tous les membres adultes des Unités et les cadres peuvent venir à l'AG et participer aux débats et discussions. Ils et elles peuvent poser des questions de clarification. Même si seul-es les représentant es élu es par les Unités et les membres effectifs du CA et du CF ont le droit de voter, toute personne présente à l'AG peut enrichir les débats ! Il est donc très important d'être le plus grand nombre possible pour entendre le plus d'avis différents ! Rencontrer d'autres Unités est également enrichissant. Cela permet l'émergence de nouvelles idées ou la prise de conscience qu'une problématique ne concerne pas seulement son Unité. Et qui sait ? Une discussion informelle lors de l'AG peut aboutir à une proposition à l'AG suivante.

La proposition d'un point à l'ordre du jour de l'AG

Les Unités peuvent aussi interpeller l'AG à deux niveaux : soit en amenant une proposition de décision, soit en ajoutant un point de discussion à l'ordre du jour. Afin d'assurer le processus démocratique, il convient de suivre une procédure. (Plus d'informations sur les propositions dans la partie 3).

Faire entendre sa voix

L'Unité peut faire entendre sa voix dans d'autres lieux démocratiques. Elle peut interpeller le CA et/ou le CF sur une problématique. Elle peut participer au Congrès, durant lequel sont organisés de nombreux moments de concertation. Lorsqu'ils participent à une activité régionale ou fédérale (événement, formation...), les membres de chaque Unité peuvent discuter avec les cadres, qui se feront le relais auprès des instances compétentes.

2. L'AG MODE D'EMPLOI

AVANT L'AG



Élire les représentant es et les suppléant es

Le Conseil d'Animation Local (CAL) élit deux personnes représentantes et deux personnes suppléantes. Toutes doivent être âgées de plus de 18 ans et de moins de 35 ans au moment de l'AG. Elles doivent également être en ordre d'affiliation.



S'inscrire à l'AG

Tout es les animateur rices, responsables d'Unité et équipier ères, cadres régionaux ales et fédéraux ·ales en ordre d'affiliation sont invité·es à participer aux débats. À l'AG, tu peux faire entendre ta voix auprès des membres effectifs, ils pourront voter en prenant ton avis en compte. Il suffit de s'inscrire ici : [FORMULAIRE D'INSCRIPTION](#)



Proposer un amendement

Un amendement est un texte visant à modifier une proposition (changer un mot, ajouter ou supprimer une phrase...). Il peut uniquement être proposé par un membre effectif et doit être envoyé avant l'AG via ag@sgp.be.

Tout amendement sera pris en considération si au moins un dixième des membres effectifs l'appuie lors d'un vote à main levée. Dans ce cas, le la président e de séance organise deux tours de parole. Après la dernière intervention, il-elle clôt la discussion. L'amendement est, par la suite, inclus dans les votes de l'AG. Elles sont alors synthétisées et éventuellement transformées en amendements.



Fournir ou recevoir une procuration

La procuration est un document signé par un membre effectif qui ne peut être ni présent ni remplacé par un e suppléant e. Il permet de donner sa voix à un autre membre effectif (d'une autre Unité, du CF ou du CA). Télécharge-la ici : [LA PROCURATION](#)

Pas de procuration si...

- les **deux membres effectifs** d'une Unité sont présents
- un membre effectif d'une Unité est absent, mais **qu'un e suppléant e de l'Unité peut le remplacer**
- les deux membres effectifs d'une Unité sont absents, mais que **les deux suppléant es de l'Unité peuvent les remplacer.**

Combien de procurations puis-je avoir ?

Attention ! Un membre effectif ne peut recevoir qu'une seule procuration. Si un membre effectif reçoit plusieurs procurations, une seule des voix données par procuration pourra être prise en compte. Les autres voix seront donc perdues.

Un membre effectif avec procuration = une voix + une voix par procuration.

Les procurations peuvent être rentrées par mail pour le 20 mars au plus tard à l'adresse suivante : ag@sgp.be. Elles peuvent aussi être remises en version papier le jour de l'AG, à l'accueil. Attention, Il n'y a pas de procuration en cours de séance statutaire !

2. L'AG MODE D'EMPLOI

LES RÔLES DURANT L'AG

Les personnes qui peuvent voter

- Les membres **effectifs** représentant une Unité
- Les membres du **Conseil d'Administration**
- Les membres représentant le **Conseil Fédéral** (10% des représentant es des Unités).

UN MEMBRE EFFECTIF = UNE VOIX.



Les participant es sans droit de vote

Toute personne inscrite à l'AG peut participer aux débats et poser ses questions. Parmi ces personnes se trouvent des membres adultes des Unités, les cadres, ainsi que les salarié-es.



2. L'AG MODE D'EMPLOI

LE PROCESSUS DÉMOCRATIQUE DURANT L'AG

Un lieu de débat

L'AG est un lieu de débat où des temps de discussion, collectifs ou en atelier, sont aménagés. Avant de procéder aux différents votes, le la président e de séance organise en outre deux tours de parole. Sauf dérogation, les interventions ne peuvent excéder cinq minutes.

L'AG s'intéresse et vote les sujets suivants :

1 L'élection des candidat es aux différentes fonctions qui nécessitent l'accord de l'AG

- Les président es du Conseil d'Administration (CA), du Conseil Fédéral (CF) et du Conseil d'Arbitrage.
- Les administrateur rices qui siègent au CA.
- Les conseiller ères qui siègent au Conseil d'Arbitrage.
- Les vérificateur rices aux comptes.

2 La gestion et la vie du Mouvement

- **Les finances** - validation des comptes (année précédente) et du budget (année en cours).
- La décharge de l'action des différentes instances (Conseil d'Administration & Conseil Fédéral).
- Un moment d'information sur l'état d'avancement du Plan d'Action du Mouvement (PAM) en cours est prévu et ouvert aux échanges avec les participant es à l'AG.
- Les modifications de fonctionnement (statuts ou règlement fédéral).
- Les propositions déposées par les membres effectifs des Unités.
- Les propositions d'amendement déposées avant le début des votes.

3 Voter la décharge

Lorsque l'AG décharge les instances, elle reconnaît que les missions sur l'année écoulée ont raisonnablement été menées. Ce vote se fait sur base de la présentation des rapports des vérificateur rices aux comptes, du Conseil d'Administration et du Conseil Fédéral pour l'exercice de leur mandat au cours de l'année écoulée. Voter la décharge, c'est répondre à la question :
« Avec les rapports et les réponses à mes questions, suis-je d'accord de reprendre la responsabilité des actions qui ont été menées au nom de l'Assemblée Générale des Scouts et Guides Pluralistes ? ».

2. L'AG MODE D'EMPLOI

LE SYSTÈME DE VOTE

Le QUORUM

Le quorum est le nombre minimum d'électeurs ayant à être présents (ou représentés) afin que l'AG puisse valablement prendre des décisions. Le quorum est fixé à 50% ou à 66%, si l'AG est amenée à voter un changement de statuts.



Vote à main levée ou vote à bulletin secret ?

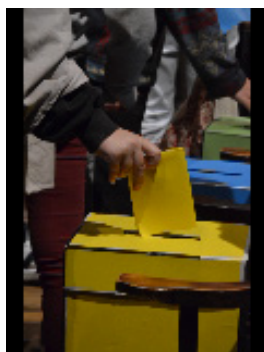
Les votes concernant des personnes se dérouleront à bulletin secret.

Majorité absolue

La proposition ou la personne ayant recueilli la moitié des voix émises plus une est adoptée. Les abstentions comptent dans le calcul des voix émises. Ce type de majorité est utilisé pour le vote des propositions de l'AG et pour l'élection des candidats.

Majorité qualifiée

La proposition ayant recueilli les deux tiers des voix émises est adoptée. Les abstentions comptent dans le calcul des voix émises. Ce type de majorité est utilisé dans le cadre de la modification des statuts de l'ASBL.



3. UNE PROPOSITION ?

**Tu souhaites toi aussi faire progresser le Mouvement?
C'est possible de deux façons :**

1

Mettre un point de discussion à l'ordre du jour lors de l'AG 2027.

Tu peux en discuter en CAL, avec ton Unité, et il te suffit tu peux soumettre au président du Conseil d'Administration un point de discussion qui ne nécessite pas de vote à intégrer à l'ordre du jour.

2

Amener une proposition qui sera soumise au vote.

Comme pour les points de discussion, n'hésite pas à en parler avec ton Unité. Les propositions permettent, par exemple, de demander des services ou d'améliorer pour le plus grand nombre la vie de notre Mouvement et du Scoutisme et Guidisme Pluralistes. Attention, la proposition doit être signée par quatre membres effectifs de l'Assemblée Générale. Si une proposition vise à modifier le Règlement fédéral ou les Statuts, les quatre membres signataires ne peuvent venir de la même Région.

3. UNE PROPOSITION ?

LE COMITÉ DES TEXTES

Si tu as une idée de proposition à soumettre à l'AG et que tu ne sais pas comment t'y prendre, tu peux contacter le Comité des Textes.

Il veille à :

- Garantir les procédures de dépôt et la validité des textes
- Soutenir les membres de l'AG dans leurs démarches de rédaction et d'introduction d'une proposition.

Tu as besoin d'aide ?

Le Comité des Textes est là pour t'aider, via ag@sgp.be !



4. INFORMATIONS PRATIQUES

POUR PARTICIPER À L'AG

Inscription

Inscris-toi pour le 13 mars 2026 via le formulaire :

[LE FORMULAIRE D'INSCRIPTION](#)

L'adresse du jour

Université de Liège - Place du 20 août - 4000 Liège

Emporte avec toi

Ta tenue scout guide

4. INFORMATIONS PRATIQUES

LIENS UTILES

La page AG 2026 du site web des Scouts et Guides Pluralistes :
[C'est par ici](#)

S'inscrire à l'AG :
[LE FORMULAIRE, c'est ici](#)

Télécharger la procuration :
[Et LA PROCURATION, c'est là](#)

