

Social
Le 9 avril 2026

LES CONGÉS PAYÉS OUVRENT DROIT AUX HEURES SUPPLÉMENTAIRES

Après les changements en matière d'acquisition et de report, voici un autre changement essentiel que vous devez connaître. Un salarié, qui prend des congés payés, ne doit pas être lésé au regard de son droit au paiement d'heures supplémentaires. On vous explique !

- **Le principe des heures supplémentaires ...**

Sont en principe considérées comme des heures supplémentaires devant donner lieu à une majoration de salaire, les heures réellement effectuées par le salarié au-delà de 35 heures, cette appréciation étant faite à la fin de la semaine. Jusqu'à présent lorsqu'un salarié prenait des jours de congés payés sur une semaine, les heures non travaillées mais rémunérées au titre des congés payés, étaient déduites de son temps de travail réellement effectué.

- **... révisé par le juge !**

Désormais, un salarié qui prend quelques jours de congés payés sur une semaine ne doit pas se voir pénaliser quant aux éventuelles heures supplémentaires qu'il aurait effectuées sur ladite semaine.



Ces règles ont été établies à l'occasion de contentieux concernant un décompte du temps de travail sur 1 ou 2 semaines. Une incertitude persiste en présence d'un aménagement du temps de travail sur une période supérieure.

Un salarié qui travaille 35h par semaine, travaille exceptionnellement 2h de plus le jeudi à la demande de son employeur. Il avait convenu d'être en congé payé le vendredi suivant. À la fin de la semaine le salarié peut prétendre au paiement de 2h supplémentaires, quand bien même le temps de travail effectif est de 30h [(35h+2h) -7h].

- **Régime social de ces heures supplémentaires**

Ces heures doivent être traitées comme toutes heures supplémentaires et ouvrir droit à la réduction de cotisations salariales et, par extension, à la déduction forfaitaire patronale.

Les règles nouvelles sont nombreuses et souvent complexes. Pour être sûr d'en faire une bonne application, n'hésitez pas à contacter votre expert-comptable !