



## Proposition de standardisation des interfaces d'échange avec un serveur de FPS

### DOCUMENT DE SPÉCIFICATION version 1.07 – 20 décembre 2018

#### Résumé

Dans le cadre de la dépenalisation du stationnement payant entrée en vigueur au 1<sup>er</sup> janvier 2018, la commission Stationnement et Mobilité de la Fédération Nationale des Métiers du Stationnement (FNMS) propose une interface ouverte (un ensemble d'API) permettant de standardiser les échanges entre les différents acteurs de la chaîne de gestion du stationnement pour interagir avec un serveur de Forfaits de Post-Stationnement (FPS).

La présentation de cette interface ouverte est organisée en trois parties :

1. Rappel du rôle du serveur de FPS dans la gestion du stationnement payant.
2. Présentation des grands principes de l'API ouverte.
3. Spécifications détaillées des API.

## Rôle d'un serveur de FPS

La dépenalisation du stationnement entrée en vigueur début 2018 donne autorité aux collectivités locales pour définir le barème tarifaire sur voirie. Il appartient donc au conseil municipal, à l'organe délibérant de l'EPCI ou du syndicat compétent d'établir et de voter ces tarifs.

Les autorités compétentes doivent notamment déterminer le montant :

- de la redevance dont les automobilistes doivent s'acquitter lorsqu'ils décident de payer immédiatement la totalité de leur période de stationnement ;
- du forfait de post-stationnement (FPS) exigible en cas de défaut ou d'insuffisance de paiement immédiat<sup>1</sup>.

La redevance de stationnement et le FPS peuvent donc être modulés en fonction de plusieurs critères qu'il appartiendra à la collectivité de déterminer.

Le rôle premier d'un serveur de FPS est de calculer le montant de ce forfait de post-stationnement, après contrôle d'un véhicule par un agent, en fonction du barème tarifaire établi par la collectivité<sup>2</sup> et des éléments de constatation dont l'agent dispose.

Parmi les éléments de constatations, on compte plusieurs types d'informations :

- la zone tarifaire ;
- l'absence ou l'insuffisance de règlement qui peut être soit constatée de visu (absence de tickets ou tickets avec dépassement) soit vérifiée sur des serveurs de tickets (cas du paiement du stationnement à la plaque). Les deux modes peuvent être acceptables sur une même zone de stationnement ;
- les FPS déjà émis pour le véhicule en absence ou en insuffisance de paiement ;
- les éventuels droits de stationnement ouverts (handicapés, véhicules de la collectivité, abonnés, commerçants...).

Du point de vue du serveur de FPS, les éléments de constatations sont donc de deux ordres :

- ceux qu'il possède déjà : ce sont les FPS déjà émis pour un véhicule connu qu'il garde obligatoirement dans sa base de données interne ;
- ceux qu'on doit lui transmettre : ce sont les éléments concernant le paiement du stationnement ou les droits ouverts.

Cette dichotomie nous permet de distinguer la notion de serveur de tickets (systèmes de paiements à la plaque) de celle de serveur FPS et nous permet de dire qu'un serveur de FPS n'est pas un serveur de ticket. Dans une collectivité nous aurons donc un seul serveur de FPS.

---

<sup>1</sup> ce montant ne peut être supérieur au montant de la redevance due pour la durée maximale de stationnement dans la zone considérée (hors dispositifs d'abonnement).

<sup>2</sup> il n'est pas du ressort de ce document de présenter les formes de barèmes tarifaire sur voirie ni même d'expliquer comment le FPS doit être calculé mais de lister les éléments nécessaires pour réaliser ce calcul.

Il est important de noter que les FPS émis ouvrant des droits de stationnement, le serveur de FPS devra conserver les FPS émis. La deuxième chose que doit calculer le serveur de FPS est la date et l'heure à partir desquelles le FPS émis cesse de produire ses effets.

Plus généralement, la collectivité qui émet un FPS en est responsable, c'est-à-dire qu'elle est en charge pleine et entière de la gestion du « dossier » relatif à cette redevance particulière qu'est le FPS.

Outre le calcul du FPS, la collectivité doit donc :

- s'assurer de l'authentification forte de l'agent qui a émis le FPS ;
- confier à ses agents la responsabilité de numéroter les FPS selon les règles établies par l'arrêté en date du 6 novembre 2015 fixant les caractéristiques du numéro des avis de paiement ;
- organiser, si elle le souhaite, souvent à l'aide de partenaires, le règlement rapide des FPS par des moyens numériques (paiement Internet, sur horodateur, via des applications mobiles...) ;
- transmettre à l'État, si la collectivité a choisi de conventionner avec l'Agence Nationale de Traitement Automatisée des Infractions (ANTAI) l'envoi du FPS par voie postale, les FPS à régler afin de lui confier intégralement la charge de recouvrer les sommes dues au titre de ces redevances ;
- s'assurer du paiement intégral du FPS, même dans le cas où le règlement effectif a été confié aux services de l'État ;
- transmettre à l'État, pour recouvrement forcé, les FPS non réglés après le délai de paiement spontané de trois mois ;
- refuser les paiements des usagers ultérieurs à la transmission d'un FPS pour recouvrement forcé ou non ;
- gérer les contentieux jusqu'à éventuellement la transmission du dossier à la Commission du Contentieux du Stationnement Payant (CCSP) et ensuite le traitement des demandes et des décisions de cette dernière ;
- conserver les données de gestion du FPS pendant au moins trois années.

De toutes ces responsabilités liées à l'émission, la gestion et l'archivage des FPS qui échoient à la collectivité, nous retiendrons trois points fondamentaux :

- il appartient aux agents qui établissent les FPS, que cela soit manuellement, ou via des dispositifs automatisés, de les numéroter selon les règles en vigueur ;
- un FPS est un ensemble de données vivantes, c'est-à-dire que son contenu évolue au cours du temps et qu'il possède, à chaque instant de sa vie<sup>3</sup>, un statut bien déterminé ;
- la gestion d'un FPS, même si elle est de la responsabilité de la collectivité, est *de facto* assurée par plusieurs acteurs (la collectivité, un tiers contractant, plusieurs agences gouvernementales, des prestataires de service...) qui, tous, doivent avoir accès, d'une façon ou d'une autre, à tout moment et de manière sécurisée, au statut dudit FPS.

---

<sup>3</sup> plusieurs années (au moins trois ans).



Ceci nous permet de déterminer de façon certaine que :

- la numérotation du FPS et plus généralement la création du FPS est assurée par le dispositif mobile de contrôle et n'est donc pas du ressort d'un serveur de FPS ;
- le dispositif de contrôle mobile doit pouvoir «enregistrer» en temps réel le FPS qu'il vient de créer sur le serveur de FPS, qui en assure ensuite le suivi, c'est-à-dire la gestion du statut dudit FPS.

Le second rôle d'un serveur de FPS est donc de gérer le statut des FPS émis.

Il convient donc de déterminer ce qu'est le statut d'un FPS, c'est-à-dire l'ensemble des informations que le serveur de FPS doit détenir et faire évoluer pour que les différents acteurs y ayant accès puissent connaître l'état du FPS en question.

D'un point de vue opérationnel, un FPS contient plusieurs types d'informations statutaires, déjà connues lors de sa création, et qui doivent être conservées par le serveur de FPS :

- le numéro normalisé du FPS ;
- le type de FPS (pour l'instant initial ou rectificatif) ;
- le numéro normalisé de l'éventuel ancien FPS rectifié par le présent FPS ;
- l'immatriculation et la marque du véhicule pour lequel le FPS a été établi (plaque et pays);
- le montant total du FPS ;
- la zone et le secteur de stationnement ;
- la date d'émission du FPS ;
- la date et l'heure à laquelle le FPS n'est plus valide et donc à partir de laquelle le véhicule n'est plus autorisé à stationner si aucun nouveau justificatif de règlement n'est produit ;
- s'il existe, le montant du FPS réduit valide pendant la période de paiement rapide ;
- si elle existe, la date et l'heure de fin de la période de paiement rapide.

D'autres informations statutaires seront également conservées par le serveur de FPS :

- les paiements réglés pour le FPS (montant, moyen de paiement, date de paiement);
- le statut du FPS concernant le paiement spontané (en période de paiement rapide possible, transmis à l'ANTAI, mais en période de paiement spontané, transmis à l'ANTAI pour paiement forcé) avec la date et l'heure du dernier changement de ce statut ;
- le statut du Recours Administratif Préalable Obligatoire (pas de RAPO, RAPO en cours de traitement, RAPO accepté, RAPO refusé) ;
- la date à partir de laquelle le FPS ne sera plus disponible sur le serveur de FPS (date de fin d'archivage).



Quelles sont les informations que l'on ne retrouve pas dans le serveur de FPS ?

Tout d'abord, il n'y a pas d'informations propres aux différents back-offices qui devront intervenir dans le dossier de gestion du FPS (et notamment une grande partie de ce qui concerne le dossier de gestion du contentieux) ni de données complémentaires prises sur le terrain (photos du véhicule, d'éventuelles remarques de l'agent ayant établi le FPS...).

Le serveur de FPS conserve des informations sur le statut du paiement.

Il n'y a enfin aucune information concernant le paiement du stationnement ou d'éventuels abonnements, en dehors de celles relatives aux FPS à régler et réglés.

Toutes ces autres informations seront gérées dans les différents back-offices de gestion intervenant dans la gestion des FPS (contrôle, gestion du contentieux, paiement du stationnement...).

Enfin, il n'appartient pas au serveur de FPS de gérer l'archivage complet des données liées au FPS pendant la période obligatoire d'archivage. Le serveur de FPS conserve en revanche les données statutaires définies dans ce chapitre pendant toute la période d'archivage obligatoire de trois ans.

**Résumé :** chaque collectivité établissant des FPS devrait normalement disposer d'un et un seul serveur de FPS. Son rôle est triple :

- calculer le montant du FPS (plein tarif et réduit) ;
- calculer l'heure à laquelle un nouveau FPS peut être émis ;
- être le dépositaire des données statutaires dudit FPS au cours de sa vie, y compris pendant la période obligatoire d'archivage d'au moins trois ans.

\* \* \*