

1<sup>ER</sup> ET 2 SEPTEMBRE

& Fun  
Race

  
UN RENDEZ-VOUS INTERNATIONAL  
IMPARTIALITÉ SPORTIVE - TEMPS DE PASSAGE AUX STANDS IMPOSÉ - ÉTALONNAGE DES KARTS - LEST INDIVIDUEL À 80KG - TEMPS ROULAGE MINI/PILOTE

UNE COURSE UNIQUE  
ACCESSIBLE À TOUS



24h FunandRace

[WWW.RKC.FR](http://WWW.RKC.FR)



# 24h **Fun** and Race



24 Heures **Fun** and Race

11ème édition !

Les 1 et 2 septembre 2018

2 200 euros TTC (2 à 10 pilotes)  
si engagement avant le 15 mai  
2 390 euros après le 15 mai

Sodi 390 cc neuf 2018

1 h 30 d'essais

24 heures de course

Sans restauration

Avez-vous vu meilleur rapport  
qualité prix pour du 390 cc ?

# 24h Fun and Race

## REGLEMENT GENERAL – ORGANISATION

### EN ROUGE, TOUTE LES NOUVEAUTES OU MODIFICATIONS 2018

**Lecture obligatoire et impérative par tous les pilotes. Tout concurrent qui prend le départ de cette endurance doit souscrire sans réserve aucune au présent règlement.**

Fun and Race organise sur la piste de 1200 mètres du Racing Kart de Cormeilles située à Cormeilles-en-Vexin, une manifestation privée, non officielle, dénommée les **24 HEURES FUN AND RACE**, ouverte à tous ; aux entreprises, associations, particuliers ainsi qu'aux Licenciés.

**Cette course se voulant être la plus équitable possible, une mise à niveau autour d'un poids minimum de 80 kg par pilote sera effectuée et un temps de roulage homogène pour chaque pilote dans l'équipe. Pour chaque passage dans les stands, une durée minimum sera également demandée.**

**Comme en 2016 : Quick-change. Les équipes changeront de kart à chaque passage au stand pendant la course. Ce changement sera effectué dans la zone mécanique après un tirage au sort effectué par le pilote.**

### **I - PARTICIPANTS**

#### **A - CONCURRENTS**

Le nombre maximum d'équipages participant à cet événement est fixé à 44.

Chaque équipe devra être composée **de 2 à 10 pilotes**.

Les pilotes devront être âgés au minimum de 15 ans révolu et une autorisation parentale est exigée pour les mineurs, sauf accord du circuit sur critère bien précis (appartenance au groupe Objectif 24).

**Attention : cette épreuve est réservée aux personnes aptes physiquement et médicalement à la pratique du kart de loisir.**

Chaque équipage désignera un Team Manager - seul interlocuteur auprès de l'organisation du R.K.C et de Fun and Race.

**Afin d'établir un classement homogène sur l'épreuve, nous effectuerons une pesée individuelle des pilotes.** Cette pesée déterminera le lest par pilote à embarquer **pour atteindre les 80 kg, poids minimum du pilote en piste.**

Lors de la pesée, un bracelet de couleur vous sera remis.

**Un temps de roulage minimum par pilote** est obligatoire. Ce temps de roulage varie en fonction du nombre de pilotes dans l'équipe.

- 2h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 10 pilotes
- 2h30 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 8 ou 9 pilotes
- 3h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 7 pilotes
- 3h30 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 6 pilotes
- 4h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 5 pilotes
- 5h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 4 pilotes
- 6h30 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 3 pilotes
- 10h de roulage minimum par pilote pour une équipe de 2 pilotes

# 24h **Fun**and**Race**

Ce temps de roulage sera recensé par un membre de l'organisation du RKC par le biais de badge porté par chaque pilote et calculé tout le long de l'épreuve. **Aucune tolérance ne sera acceptée pour le non-respect de ces temps minimum de roulage par pilote** sauf cas de force majeure apprécié et accepté par le directeur de course.

En cas de non-respect de ce point du règlement :

- Une pénalité de 1 tour sera affectée à l'équipe dès la 1ère minute manquante à ce temps de roulage et ceci pour chacun de ces pilotes.
- Puis 1 tour supplémentaire de pénalité par tranche de 5 minutes (par pilote)(entre 5 et 10 minutes manquantes, entre 10 et 15 minutes, etc...)
- **Tout changement de bracelet volontaire verra l'équipe du pilote concerné sanctionnée de 30 tours de pénalités.**

## **NOUVEAUTE 2018 :**

**2 catégories pour cette 24 h. Une catégorie FUN et une catégorie RACE.**

**A l'issue de la course, lors de la proclamation des résultats, 2 podiums seront établis. Les critères d'inscription pour prétendre aux catégories FUN et RACE seront à la discrétion de l'organisateur et ceci jusqu'au matin même de la course, selon la composition des équipes. Toute équipe ayant figuré dans le top 50 mondial endurance SWS 2017 est forcément inscrite en catégorie RACE (même si changement de nom d'équipe). Un pilote est autorisé à rouler pour 2 équipes si il le souhaite (mais dans la même catégorie).**

## **B - ENGAGEMENTS**

L'engagement par équipe **est de 2 200 euros (si paiement complet avant le 15 mai), sinon 2 390 euros et comprend :**

- \* la mise à disposition du **circuit** et de ses **infrastructures**,
- \* **l'assistance technique et sportive**,
- \* la mise à disposition d'un **kart 4T 390cc neuf 2018 et du carburant nécessaire**,
- \* le prêt d'**équipement** comprenant 2 casques, 2 combinaisons pluie ou 2 combinaisons tissu (les chaussures, gants et minerve sont recommandés)
- \* **l'Assurance Individuelle Accident** de tous les pilotes

Les frais de restauration et d'hébergement restent à la charge de l'équipe.

Les autres frais type restauration et hébergement restent à la charge de l'équipe.

## **C - LOTS**

**Avec une valeur totale de plus de 3 500 euros, plusieurs lots exceptionnels** seront attribués sur l'épreuve :

- **Pour les vainqueurs de l'épreuve au scratch**  
l'engagement d'une équipe aux 24 h karting Fun and Race au RKC (Août/Septembre 2019)
- **Pour les vainqueurs de l'épreuve en catégorie Fun**  
l'engagement d'une équipe pour les 6 h du RKC de novembre 2018
- **Pour chacun des pilotes deuxième et troisièmes de l'épreuve dans les catégories FUN et RACE**, un bon cadeau d'une valeur de 50 euros valable sur les courses Fun and Race

# 24h **Fun**andRace

## **D - EQUIPEMENT**

Il est recommandé aux pilotes de se munir de chaussures montantes (type basket), de gants et de vêtements chauds pour la nuit du samedi au dimanche.

## **II - MATERIEL & ASSISTANCE TECHNIQUE**

### **A - KARTS MIS A DISPOSITION**

Le R.K.C. met à disposition de l'ensemble des équipes un matériel mono-moteur 4T de 390cc. Les performances de tous les karts sont déclarées identiques par le constructeur ; aucune réclamation n'est prise en compte concernant le rendement particulier d'un kart.

Les réglages des karts étant tous identiques, aucune modification de quelque nature que ce soit n'est autorisée sous peine d'exclusion immédiate et définitive de l'équipe sans remboursement des droits d'engagement.

**Essais** : les équipes gardent leur kart toute la séance.

Pendant la 1<sup>ère</sup> heure des essais, le Team Manager d'une équipe est en droit de demander un essai de kart s'il estime que celui-ci présente un défaut (performance, direction). Un pilote d'essai officiel RKC prendra en main le kart afin de déterminer si le défaut est réel ou non. Aucun changement de kart (sauf panne immobilisant celui-ci) ne sera réalisé une au-delà de cette 1<sup>ère</sup> heure d'essais.

**Course** :

**Quick-change.** Les équipes changeront de kart à chaque passage au stand pendant la course. Ce changement sera effectué dans la zone mécanique après un tirage au sort effectué par le pilote.

Par conséquent, les stickers ne pourront être posés sur les karts puisque ceux-ci vont tourner entre les équipes.

### **B - PNEUMATIQUES**

Chaque équipe dispose d'un train de pneus neufs slick. Les pneus pluie ne sont pas autorisés. Celui-ci est monté sur le kart avant le départ. Les pressions de gonflage sont réalisées au départ par l'organisateur mais peuvent être vérifiées par notre équipe de mécanicien.

### **C - MOTEURS**

Aucune intervention sur les moteurs (carburateurs et embrayages inclus) n'est autorisée durant l'ensemble de l'épreuve. **Seuls, les techniciens du RKC sont habilités à procéder à une réparation ou un éventuel réglage.**

**A LA PREMIERE INTERVENTION CONSTATEE :**

**L'EQUIPE EST IMMEDIATEMENT EXCLUE DE L'EPREUVE,  
Sans aucun remboursement possible de son inscription.**

### **D - REPARATION**

Les Mécaniciens du Racing Kart de Cormeilles sont les seules personnes habilitées à intervenir techniquement sur les karts mis à disposition.

Pendant une réparation, seul le **pilote en course** doit se trouver à l'Assistance Officielle. Il ne sera accordé aucun crédit de temps suite à une panne mécanique.

**Nota** : le Team Manager est également autorisé à venir se renseigner sur la nature de la panne mais ne peut rester auprès de son pilote.

## **E - ASSISTANCE SUR LE CIRCUIT**

L'accès au circuit est uniquement accessible aux pilotes en roulage et à l'organisation.

En cas de panne sur la piste, le pilote a l'obligation de ranger son kart hors trajectoire et de rester auprès de celui-ci.

Seule l'Assistance Officielle est autorisée à dépanner ou récupérer un kart immobilisé.

## **III - LA COURSE**

La course se déroulera dans le sens normal de la piste. Pendant toute la durée de la course, le classement est transmis sur les écrans dans les stands et à la tour panoramique mais également en live sur le site internet de Fun and Race ou du RKC. **L'usage de radio pour une communication stand/stand et stand/piste est strictement interdit. La participation aux briefings et essais libres est obligatoire pour tous les pilotes.**

Des pénalités sont infligées aux pilotes pris en infraction avec les règles de sécurité précisées durant les briefings.

## **A - CLASSEMENT**

L'épreuve dure 24 heures sans interruption, sauf circonstances exceptionnelles.

L'équipage vainqueur est celui qui a accompli le plus grand nombre de tours pendant les 24 heures et franchi la ligne d'arrivée.

## **B - ESSAIS LIBRES et QUALIFICATIFS**

**Les essais libres et qualificatifs ont lieu en une seule séance et durent 90 minutes.** Ces essais sont obligatoires pour l'ensemble des pilotes engagés (sauf exception). Ces essais détermineront la grille de départ de la course d'endurance.

## **C - PROCEDURE DE DEPART**

Le départ sera de type le Mans.

## **D - LE LEST INDIVIDUEL A 80 KG**

Le lest individuel pour cette course est fixé à 80 kg. A leur arrivée, les pilotes seront pesés, en tenue légère. **Il leur sera alors remis un bracelet sur lequel sera indiqué le lest à embarquer sur leur kart lors de leur relais personnel.**

**Chaque équipe bénéficiera de 20 kgs dans son stand.** Ce lest est à mettre en place par chaque nouveau pilote sur le kart avant d'accéder à la piste (dans la voie des stands), le lest maximum étant de 20 kg.

Lors de chacun de ses relais, le pilote doit partir en piste avec le lest qui lui a été annoncé le samedi matin à la pesée. Pour mémoire, le bracelet qui lui a été remis le samedi matin lui rappelle combien il doit embarquer de lest.

Pendant toute la course, et notamment lors de la sortie des stands au début du relais, le pilote sera contrôlé pour s'assurer que le lest indiqué sur le bracelet correspond bien avec le lest embarqué.

**En cas de non-respect de ce point de règlement :**

- **Tous les temps de passage du pilote seront annulés (essais chronos)**
- **Une pénalité de 10 tours se verra infligée à l'équipe concernée (course)**

**E - PANNEAUTAGE / RELAIS / ARRET AU STAND**

Chaque équipe dispose d'un panneau avec son numéro de course. Il est conseillé d'apporter un panneau supplémentaire pour la transmission d'information à son pilote (Position...)

**Relais : 27 passages au stand minimum.** Lors de ces entrées aux stands le changement de pilote n'est pas obligatoire. Ces changements doivent s'effectuer devant le stand de l'équipe et en aucun cas au niveau de l'assistance technique ou de l'aire de ravitaillement. Tout manquement à cette règle entraînera le déclassement de l'épreuve. **Attention : fermeture des stands 5 min avant la fin de la course. Il ne sera donc plus possible d'effectuer un passage au stand à ce moment-là.**

**Quick-change.** Les équipes changeront de kart à chaque passage au stand pendant la course. Ce changement sera effectué dans la zone mécanique après un tirage au sort effectué par le pilote.

**Pour chaque passage dans les stands, une durée minimum sera demandée.** Ce temps devra être **au minimum de 2 min** (120 secondes) et sera à réaliser **entre le cône matérialisant l'entrée des stands mécanique et le cône de sortie des stands.** Durant ce temps, vous aurez le droit de vous arrêter à votre stand, de changer de pilote. Chaque équipage aura la responsabilité de gérer son temps dans les stands. Il est recommandé pour chaque équipe de se munir d'un chronomètre pour contrôler ce temps minimum à réaliser dans les stands.

En cas de non-respect de ce point du règlement :

**Essais chronométrés** - Pénalités infligées pour non-respect du temps minimum de passage lors de la traversée des stands :

Passage compris entre 1.55.00 et 2.00.00 sec	Annulation du meilleur tour de l'équipe
Passage compris entre 1.50.00 et 1.55.00 sec	Annulation des 2 meilleurs tours de l'équipe
Passage en-dessous de 1.50 sec	Annulation des 5 meilleurs tours de l'équipe + 1 Drive-Trough

(cumulable)

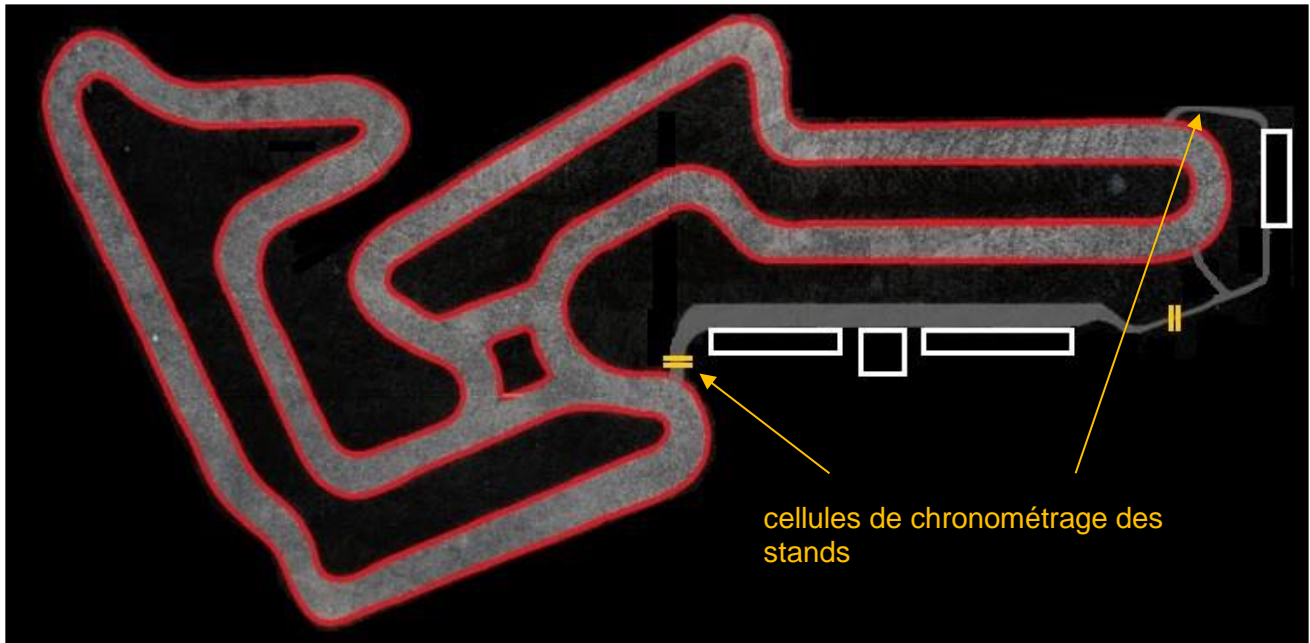
**Course** - Pénalités infligées pour non-respect de la minute de traversée des stands :

Passage compris entre 1.55.00 et 2.00.00 sec	1 tour de pénalité
Passage compris entre 1.50.00 et 1.55.00 sec	2 tours de pénalités
Passage en-dessous de 1 minute 50	3 tours de pénalités + 1 Drive-Trough

(cumulable)

# 24h Fun and Race

Les pénalités sont générées automatiquement ...../par le logiciel de chronométrage, et ne peuvent en aucun cas être contestées.



## **F - RAVITAILLEMENT**

L'autonomie des karts est d'environ 2h00.

Les ravitaillements sont assurés exclusivement par l'organisation à l'entrée des stands. Aucun changement de pilote ne peut s'effectuer dans la zone de ravitaillement. Savoir s'arrêter au moment opportun participe à la bonne gestion de la course.

## **G - ARRET IMPREVU DE L'EPREUVE**

**Pour une raison ou une autre (conditions météo trop difficiles, accident, décision du Directeur de Course, etc...), l'organisateur peut décider d'arrêter ou neutraliser la course.**

**Dans ce cas, le PACE CAR intervient sur le circuit et chaque pilote en course doit alors FIGER SA POSITION derrière le PACE CAR qui continue de rouler lentement le temps jugé nécessaire par le Directeur de Course.**

Tout dépassement pendant cette période entraîne les pénalités prévues. L'arrêt au stand est autorisé. La course reprend son rythme initial dès que le PACE CAR s'efface de la piste.

Quel que soit le temps de l'intervention, la durée de la course reste maintenue à 24 heures, interruption comprise.



## IV - SECURITE

### A - DISCIPLINE DE COURSE

Le fair-play et la convivialité des pilotes doivent rester les éléments essentiels de cet événement.

Les résultats et l'esprit de compétition ne doivent pas faire oublier ces premières valeurs tant sur la piste que sur l'ensemble de l'évènement.

Trois notions essentielles doivent rester dans l'esprit des participants :

#### 1 **Le respect envers les autres pilotes :**

C'est une course loisir, des erreurs peuvent être commises.

Le pilote est responsable de son matériel et à ce titre de ses actes : il doit rester maître de son véhicule.

Tout comportement antisportif (changement de ligne ou fermer les portes) sera sanctionné.

#### 2 **Respect envers le staff :**

Toute l'équipe du RKC fera son maximum pour que la réussite de cet évènement soit totale. Le Directeur de course est seul apte à juger des faits de course et à ce titre appliquer des sanctions.

Il s'appuie sur une équipe de commissaires de pistes, et la vidéo-surveillance totale du circuit. L'accès aux caméras de surveillance de la piste est exclusivement réservé au Directeur de course, les Team Manager n'y ont accès que sur convocation du Directeur de course.

Les arbitres de l'évènement sont les commissaires de piste : leur intégrité ne peut être mise en doute.

Il faut toujours intégrer le fait qu'un arbitre peut se tromper ou ne pas voir un fait de course.

Afin d'éviter tout litige, chaque pilote doit faire attention à ne pas se mettre en situation litigieuse, ou de mauvaise interprétation.

#### 3 **Respect envers la mécanique :**

La gestion de la mécanique est un point essentiel de la réussite de votre course.

Les meilleures équipes sont non seulement les plus rapides, mais surtout celles qui savent ménager leur kart : les écarts de temps au tour peuvent être très importants en fonction de l'usure du kart (pneumatiques, embrayage...).

Un incident mécanique fait partie d'une course de sport mécanique : il faut l'accepter.

Dans cet esprit, le Team Manager a un rôle primordial dans la gestion de son équipe : il reste le responsable du comportement de ses pilotes, mais également de celui de ses accompagnateurs.

## **B - PENALITES**

La sécurité en piste ou dans les stands est le facteur essentiel de la réussite de l'événement.

Pendant toute la durée de l'épreuve, toutes les fautes commises par les concurrents tant sur la piste (accrochages, non-respect des drapeaux,) qu'en dehors (vitesse excessive dans les stands, mauvais comportement,) sont immédiatement sanctionnées par les commissaires de piste du RKC.

### **Essais :**

Une équipe pénalisée est prévenue par la présentation en piste du panneau **PENALTY** accompagné du numéro du kart concerné. Le pilote devra réaliser un DRIVE THROUGH

### **Course :**

Une équipe pénalisée est prévenue par la présentation en piste du panneau **PENALTY** accompagné du numéro du kart concerné.

**Nouveau :** *Le pilote purgera sa pénalité lors de son prochain passage au stand sauf en cas de faute niveau 3 pour laquelle il devra effectuer un Drive Through*

L'ensemble des pénalités évoquées est appliqué de la manière suivante :

#### **➔ Faute niveau 1 : 5 secondes**

Vitesse excessive dans les stands,  
Refus de priorité, après un tête à queue, une reprise de piste  
Franchissement de ligne blanche à l'entrée ou à la sortie des stands

#### **➔ Faute niveau 2 : 10 secondes**

Comportement dangereux, absence de respect,  
Dépassement sous drapeau jaune  
Accrochage ayant entraîné une sortie de piste  
Dépassement sous neutralisation. .  
Récidive d'une faute niveau 1

#### **➔ Faute niveau 3 : Drive Through 30 secondes**

Comportement dangereux,  
Absence de respect, récidive d'une faute grave  
Le pilote et le Team Manager seront convoqués à la direction de course

**Tout changement de bracelet volontaire verra l'équipe sanctionnée de 30 tours de pénalités.**

## **C - ACCES AUX STANDS**

L'accès aux stands est interdit aux personnes n'ayant pas 12 ans révolus ainsi qu'aux animaux.

La consommation par les pilotes, accompagnateurs ou autres, de boissons alcoolisées dans l'enceinte des stands est formellement INTERDITE et peut entraîner l'exclusion définitive de l'équipe.

## D - DRAPEAUX

Les drapeaux essentiels à connaître sont :

### **Le drapeau jaune agité ou Feu Clignotant**

Il signale un incident en piste (concurrent en tête-à-queue ou en difficulté) : il faut ralentir, lever la main pour passer l'information aux concurrents suivants, et il est strictement interdit de dépasser un autre concurrent entre le drapeau agité et l'obstacle concerné.

### **Le drapeau rouge**

Accident grave sur la piste / Intempéries : arrêt immédiat de la course.

### **Le drapeau noir et blanc** (accompagné du numéro de kart)

Avertissement : attention vous êtes sous surveillance pour un fait de course : il n'y a pas de sanction sauf en cas de récidive.

### **Le drapeau noir à rond orange** (accompagné du numéro de kart)

Le pilote concerné doit se rendre immédiatement à l'espace mécanique car les commissaires de piste ont décelé un problème mécanique sur le kart (crevaison, bruit anormal).

## E - RECLAMATIONS SPORTIVES

**Les éventuelles sanctions (pénalités, déclassé, exclusion, ...) prises à l'encontre d'une équipe par la direction de l'épreuve assistée des commissaires sont appliquées sans recours possible. En cas de litige, seule la direction de l'épreuve est compétente pour en assumer l'arbitrage.**

## V - MODIFICATIONS

Fun and Race et le Racing Kart de Corneilles se réservent le droit d'apporter, à tout moment, toutes modifications au présent règlement. Dans ce cas, les modifications sont portées à la connaissance des engagés dès que possible et ne peuvent être contestées.

# 24h **Fun**andRace

## VI - INFOS, HORAIRES et ACTIVITES

### Course de 24 heures KARTING

#### **Samedi 1 septembre 2018**

8h00 : Accueil des équipes, petit déjeuner, Pointage des équipes dans la tour

8h30 : Pesée des pilotes et remise des badges sous le chapiteau

9h30 : Briefing concernant la course de karting

11h00 : Début des essais libres et chronométrés : 1 heure 30 par équipe

13h30 : Départ de la course de 24h

#### **Dimanche 2 septembre 2018**

Arrivée à 13H30

13h45 : Podium et remise de trophée

**Pour l'hébergement, tarif préférentiel aux appart-hôtel OLIVARIUS.**

<http://www.olivarius-cergy.com/fr/>

Demandez Madame Astrid TANEL au 01 34 25 15 75 pour bénéficier de cette offre préférentielle 24 h hRKC

## FICHE INSCRIPTION 24 heures Fun and Race – 1 et 2 septembre 2018

NOM EQUIPE : .....

Nom du MANAGER d'équipe : .....Prénom : .....

Tel : .....Portable : .....

Mail : .....

Informations sur TOUS les pilotes de l'équipe (non obligatoire à l'inscription de l'équipe, à renseigner 15 jours avant l'épreuve) :

NOM	PRENOM	EMAIL
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

**Pour tout renseignement**, contacter Renaud au 06 79 53 51 45

ou [contact@funandrace.com](mailto:contact@funandrace.com)

**Pour régulariser l'inscription** de votre équipe et afin de préparer cet événement dans les meilleures conditions, vous devez impérativement nous retourner les éléments suivants :

- Un chèque ou un virement d'acompte de 1 000 euros, à l'ordre de Fun and Race et à envoyer à FUN AND RACE, 24 rue Lavoisier, 91 540 MENNECY
- **le solde de 1 200 euro** de votre inscription par chèque ou virement bancaire, **avant le 15 mai 2018 pour bénéficier du tarif préférentiel à 2 200 euros l'équipe. Au-delà du 15 mai, le solde sera de 1 390 euros TTC.**

- le nombre définitif des pilotes composant votre équipage
- L'autorisation des parents pour les pilotes mineurs
- Le nom de votre équipage et le nom de votre team manager

Sans réception de l'intégralité de ces pièces et renseignements, Fun and Race et le Racing Kart de Corbeilles se réserve le droit d'annuler l'engagement de l'équipe concerné

**Pour un virement bancaire, merci de bien mentionné le NOM DE L'EQUIPE ou le nom du TEAM MANAGER.**



Identifiant national de compte bancaire - RIB

Banque	Guichet	N° compte	Clé	Devise
10278	06231	00020816901	42	EUR

**CCM CORBEIL-ESSONNES**

Identifiant international de compte bancaire

IBAN (International Bank Account Number)  
FR76 1027 8062 3100 0208 1690 142

BIC (Bank Identifier Code)  
**CMCIFR2A**

**Domiciliation**

CCM CORBEIL-ESSONNES  
4 RUE FERAY  
BP 48  
91103 CORBEIL ESSONNES CEDEX  
Tél : 08-20-09-99-11

**Titulaire du compte (Account Owner)**

FUN AND RACE  
24 RUE LAVOISIER  
91540 MENNECY

Remettez ce relevé à tout organisme ayant besoin de connaître vos références bancaires pour la domiciliation de vos virements ou de prélèvements à votre compte. Vous éviterez ainsi des erreurs ou des retards d'exécution.

PARTIE RESERVEE AU DESTINATAIRE DU RELEVÉ