


## LA REDEVANCE D'ARCHEOLOGIE (RAP)

Objectif	Financer la recherche d'archéologie préventive, détecter, conserver ou sauvegarder des éléments du patrimoine archéologique	
Où s'applique t'elle	Sur tout le territoire	
Taux de la redevance	0,40%	
Fait générateur	- la décision explicite de PC, PA, DP ou - une décision tacite d'un PC, PA ou DP	Tous les projets dès lors qu'ils affectent le sous-sol, quelle que soit la profondeur des fondations
Mode de calcul	Identique à la taxe d'aménagement	
Exonération de plein droit	Les mêmes que pour la TA  <i>Il n'y a pas d'exonérations facultatives pour la RAP</i>	
Exclusions principales	Les travaux n'affectant pas le sous-sol : - constructions sans fondations ni terrassements tels que l'implantation d'habitations légères de loisirs, de modules préfabriqués, de chapiteaux - travaux de rénovation, de surélévation de bâtiments existants - aménagements légers, sans terrassement préalable, destinés à créer des places de stationnement (ex : mise en œuvre d'un revêtement stabilisé sur le sol) - panneaux photovoltaïques posés au sol - emplacements de tentes, de caravanes ou résidences mobiles de loisirs - emplacements pour les habitations légères de loisirs   <i>Si une partie du projet remplit les conditions pour être assujetti à la RAP, alors le projet est taxable dans sa totalité</i>	
Recouvrement	Mêmes modalités que pour la TA	
Reversement	Reversement par le comptable public à : - établissement public national à caractère administratif qui réalise les diagnostics d'archéologie préventive (INRAP), après prélèvement de la redevance qui alimente le fonds national pour l'archéologie préventive (mini 30%) et frais de gestion (3 %)	

L'information communiquée sur cette page est présentée à titre indicatif et général. Elle ne prétend aucunement à l'exhaustivité.

Les éléments présentés sont susceptibles de modification sans préavis et sont mis à disposition sans aucune garantie, expresse ou implicite, d'aucune sorte et ne peuvent donner lieu à un quelconque droit.