

Contrôler un code SIREN ou SIRET

Introduction

Le numéro de **SIREN** est attribué par l'INSEE lors de la création d'une entreprise (ou lors de la déclaration d'existence des travailleurs indépendants, artistes auteurs).
Ce code est national, invariable et dure le temps de la vie de l'entreprise.

Il est composé de **9 chiffres** et se présente comme suit selon l'activité :

- Profession libérale / artiste auteur : 000 000 000
- Commerçant : 000 000 000 RCS
- Artisan : 000 000 000 RM 000

Le numéro de **SIRET**, quant à lui, identifie géographiquement l'établissement d'une entreprise. Il est composé de **14 chiffres** correspondant au **SIREN (9 chiffres) + le NIC (5 chiffres)**.

Il peut donc y avoir plusieurs **SIRET** à partir d'un seul **SIREN** si une entreprise a plusieurs établissements.

Règles de validation

Validité d'un numéro de SIREN

Le numéro SIREN est composé de **8 chiffres**, plus **un chiffre de contrôle** qui permet de vérifier la validité du numéro.
La clef de contrôle utilisée pour vérifier l'exactitude d'un identifiant est une clef « 1-2 », suivant l'algorithme de Luhn.
Le principe est le suivant : on multiplie les chiffres de rang impair à partir de la droite par 1, ceux de rang pair par 2.

La somme des chiffres obtenus doit être congrue à zéro modulo 10, c'est-à-dire qu'elle doit être multiple de 10.

Exemple de contrôle de numéro SIREN

Code SIREN **732829320**

Pos9	Pos8	Pos7	Pos6	Pos5	Pos4	Pos3	Pos2	Pos1
7	3	2	8	2	9	3	2	0
7x1	3x2	2x1	8x2	2x1	9x2	3x1	2x2	0x1
7	6	2	16	2	18	3	4	0

La somme des chiffres suivants : 7+6+2+1+6+2+1+8+3+4+0 vaut 40, qui est multiple de 10.
Ce numéro **SIREN** est donc **correct**.

Validité d'un numéro de SIRET

Le numéro **SIRET** est composé de **14 chiffres**, dont **un chiffre de contrôle** (le dernier) qui permet de vérifier la validité du numéro de **SIRET (SIREN + NIC)**.

La clef de contrôle utilisée pour vérifier l'exactitude d'un identifiant est une clé "1-2", suivant l'algorithme de Luhn.
Le principe est le suivant : on multiplie les chiffres de rang impair à partir de la droite par 1, ceux de rang pair par 2.

La somme des chiffres obtenus doit être congrue à zéro modulo 10, c'est-à-dire qu'elle doit être multiple de 10.

Exemple de contrôle de numéro SIRET

Code SIRET **73282932000074**

Pos14	Pos13	Pos12	Pos11	Pos10	Pos9	Pos8	Pos7	Pos6	Pos5	Pos4	Pos3	Pos2	Pos1
7	3	2	8	2	9	3	2	0	0	0	0	7	4
7x2	3x1	2x2	8x1	2x2	9x1	3x2	2x1	0x2	0x1	0x2	0x1	2x2	4x1
(14)1+4	3	4	8	4	9	6	2	0	0	0	0	4	4

La somme des chiffres suivants : 1+4+3+4+8+4+9+6+2+0+0+0+1+4+4 vaut 50, qui est multiple de 10.
Ce numéro **SIRET** est donc **correct**.

Exemple de code permettant la vérification d'un code SIREN ou SIRET

En entrée, 2 zones écran :

- ZADH_NUM_SIR_ADH est le numéro de **SIREN** - NUM_E(9,0)
- ZADH_NIC_ADH est le **NIC** (numéro interne de classement) - NUM_E(5,0)

En sortie :

- W_FLG_CTRL contient une valeur *Vrai si le SIRET ou SIREN est valide, *Faux sinon.

```
[DECLARATION]
Alpha(9)    WA_SIREN
Alpha(14)   WA_SIRET
Nun_E(14,0) WN_SIRET
Alpha(1)    W_A
Nun_E(1,0)  W_N
Num_Bin_2   W_POS
Bool        W_IMPAIRE
Num_E(3,0)  W_SOM
Num_E(1,0)  W_UNIT
Num_E(2,0)  W_DIZ
```

```
[TRAITEMENT]
Si ZADH_NIC_ADH = 0
/* ____ traitement SIREN ____
Placer_A_Droite ZADH_NUM_SIR_ADH WA_SIREN
W_POS      = 9
W_IMPAIRE = *Vrai
Tant_Que W_POS >= 1
    W_A = &Extraction(WA_SIREN;W_POS;1)
    W_N = &Alpha_Num(W_A)
    Si W_IMPAIRE          /* --- impair
        W_SOM = W_SOM + W_N
    Sinon                  /* --- pair
        W_DIZ = W_N * 2
        Si W_DIZ <= 9
            W_SOM = W_SOM + W_DIZ
        Sinon              /* --- Résultat multiplication sur 2 positions
            W_DIZ = W_DIZ - 10
            W_SOM = W_SOM + 1 + W_DIZ
    Fin
Fin
W_POS = W_POS - 1
W_IMPAIRE = Non W_IMPAIRE
Refaire
Sinon
/* ____ traitement SIRET ____
WN_SIRET = (ZADH_NUM_SIR_ADH * 100000) + ZADH_NIC_ADH
Placer_A_Droite WN_SIRET WA_SIRET
W_POS      = 14
W_IMPAIRE = *Vrai
Tant_Que W_POS >= 1
    W_A = &EXTRACTION(WA_SIRET;W_POS;1)
    W_N = &ALPHA_NUM(W_A)
    Si W_IMPAIRE          /* --- impair
        W_SOM = W_SOM + W_N
    Sinon                  /* --- pair
        W_DIZ = W_N * 2
        Si W_DIZ <= 9
            W_SOM = W_SOM + W_DIZ
        Sinon              /* --- Résultat multiplication sur 2 positions
            W_DIZ = W_DIZ - 10
            W_SOM = W_SOM + 1 + W_DIZ
    Fin
Fin
W_POS = W_POS - 1
W_IMPAIRE = Non W_IMPAIRE
Refaire
Fin
/* ____ Récupère l'unité de W_SOM ____
W_UNIT      = W_SOM / 10
Reste W_UNIT
W_FLG_CTRL = (W_UNIT = 0)
```

