

1 - Correspondance entre symboles et plan PVB : Charte Espaces Verts

Utiliser les variables système suivantes dans Autocad :
PDMODE : 3 = Gère l'affichage des objets points.
PDSIZE : 0,03 = Définit la taille d'affichage des objets points.
LTSCALE : 0,2 = Définit l'échelle globale des types de ligne pour le dessin
puis régler les echelles comme indiqué ci-dessous pour certains objets
(correspondance PVB-BM)

Thème	PROPRIETES DES CALQUES PVB									
	Bloc	Attributs de bloc à renseigner par le géomètre	Nom des calques	Couleur	Type de ligne	Echelle du type de ligne	Largeur globale	Plan du Z graphique	Commentaires	Etiquette Calque PVB_Texte
L'AIRE DE JEUX ET LES JEUX			PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure	30	CONTINUOUS	1	0,01	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure	Toutes les polyglines sauf bordure métallique et limite d'allée sans bordure	P1 P2 P3 Ro Trav Bas
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure (métallique)	30	CONTINUOUS	1	0,05	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure	Polyligne pour les bordures métalliques	Met
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure (limite d'allée sans bordure)	30	DISCON4	1	0,01	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure	Polyligne pour les limites d'allée sans bordures	
	Bloc dynamique (table de bloc) "PVB_Point Attributs des jeux" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "JEUX"	RAS	PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_centre	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux	Bloc au barycentre du jeu avec attribut TYPO_MOB prérempli	
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Emrise	251	CONTINUOUS	1	0,06	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée (l'ensemble de l'aire de jeux). Hachure (Motif : DOTS, Echelle 0,3)	
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Haie	105	CONTINUOUS	1	0,075	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée	
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Haie_lineaire	vert	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne	
	Bloc dynamique (table de bloc) "PVB_Point Attributs des jeux" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "JEUX"	RAS	PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_centre	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux	Bloc au barycentre du jeu avec attribut TYPO_MOB prérempli	
	5 Blocs dynamiques (symboles et table de bloc) d'exemple : PVB_Jeux_ressort, PVB_Jeux_balancoire, PVB_Jeux_cabane, PVB_Jeux_pyramide_filets, PVB_Jeux_toboggan	Renseigner TYPO_MOB avec le nom du jeu	PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux	Les contours du jeu en une polyligne fermée. Bloc à créer selon le type de jeu	
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_tracage	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux	Polyligne fermée. Ligne de jeux au sol (marelle,...)	
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Massif_arbustes	94	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Ma
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Massif_mixte	211	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Mm
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Massif_vivaces	30	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Mv
			PVB_AIRE_DE_JEUX_Pelouse	vert	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : DOTS, Echelle 0,3)	Pe
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Autre	31	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Autre
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Beton	251	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : CLAY, Echelle 0,3)	Be
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Bicouche	145	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : TRIANG, Echelle 0,1)	Bic
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Calcaire	30	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Cal
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Caoutchouc_dalles	190	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AINSI37, Echelle 0,6)	CaDal
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Dallage	165	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : NET, Echelle 0,6)	Dal
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Enrobe	145	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée (enrobé imperméable : étiquette EnIm ou enrobé perméable : étiquette EnPe ex Urbalite). Hachure (Motif : CORK, Echelle 0,3)	EnIm EnPe
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_EPDM	190	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée (EPDM = Ethylène-Propylène-Diène Monomère : revêtement élastomère synthétique). Hachure (Motif : HOUND, Echelle 0,4)	EPDM
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Grave	52	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Gr
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Liege	31	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Lie
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Mulch	34	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-CONC, Echelle 0,01)	Mulch
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Paves_beton	251	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : BRICK, Echelle 0,1)	Pa
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Pelouse_synthetique	110	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRASS, Echelle 0,06)	PeSyn
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Resine_synthetique	191	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Res

Thème	PROPRIETES DES CALQUES PVB									
	Bloc	Attributs de bloc à renseigner par le géomètre	Nom des calques	Couleur	Type de ligne	Echelle du type de ligne	Largeur globale	Plan du Z graphique	Commentaires	Etiquette Calque PVB_Texte
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Platelage_bois	34	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : SACNCR, Echelle 0,2)	Plb
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Sable	52	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-SAND, Echelle 0,01)	Sa
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Stabilise	44	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Stab
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Synthetique_autre	191	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Syn
			PVB_AIRE_DE_JEUX_SOL_Terre_pierre	37	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-CONC, Echelle 0,01)	Tp
L'ARROSAGE	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Arroseur avec attribut NATURE prérempli avec la valeur ARROSEUR	RAS	PVB_ARROS_Arroseur	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc : Arroseurs de type tuyères, turbines, rotatifs, gicleurs, buses, asperseurs...	
			PVB_ARROS_Autre	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc à créer : Tous les autres types d'éléments non présents dans la table des symboles	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Bouche_arrosage avec attribut NATURE prérempli avec la valeur BOUCHE_ARROSAGE	RAS	PVB_ARROS_Bouche_arrosage	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Clapet_vanne avec attribut NATURE prérempli avec la valeur CLAPET_VANNE	RAS	PVB_ARROS_Clapet_vanne	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Compteur_eau avec attribut NATURE prérempli avec la valeur COMPTEUR	RAS	PVB_ARROS_Compteur_eau	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Electrovanne avec attribut NATURE prérempli avec la valeur ELECTROVANNE	RAS	PVB_ARROS_Electrovanne	rouge	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Forage avec attribut NATURE prérempli avec la valeur FORAGE	RAS	PVB_ARROS_Forage	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
			PVB_ARROS_Fosse_compteur	140	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Polyligne fermée	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Puit avec attribut NATURE prérempli avec la valeur PUIT	RAS	PVB_ARROS_Puit	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ARROS	Bloc	
			PVB_ARROS_Reseau_primaire	bleu	DISCON4	1	0,1	Z_PVB_ARROS_Reseau_primaire	Polyligne. Préciser la profondeur dans PVB_Texte	Profondeur mesurée en cm
			PVB_ARROS_Reseau_secondaire	140	DISCON4	1	0,05	Z_PVB_ARROS_Reseau_secondaire	Polyligne. Préciser la profondeur dans PVB_Texte	Profondeur mesurée en cm
L'ASSAINISSEMENT ET LE DRAINAGE	3 Blocs en fonction du type de caniveau "PVB_Caniveau_pente_grille_150cm" "PVB_Caniveau_pente_grille_300cm" "PVB_Caniveau_pente_grille_600cm"	RAS	PVB_ASSAINS_Caniveau	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_ASSAINS_Fil_d_eau	Bloc ou polyligne	
			PVB_ASSAINS_Collecteur	bleu	Collecteur de 160 à 500	4mm	de 0,03 à 0,1	Z_PVB_ASSAINS	Polyligne : Choisir le type de ligne approprié	
			PVB_ASSAINS_Drain	140	Drain de 80 à 200	4mm	de 0,02 à 0,04	Z_PVB_ASSAINS	Polyligne : Choisir le type de ligne approprié	
			PVB_ASSAINS_Fil_d_eau	152	POINTILLE	1	0	Z_PVB_ASSAINS_Fil_d_eau	Polyligne. Fil d'eau	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) "PVB_Arbre". Les attributs "Diamètre du tronc (m)" et "Diamètre du houppier (m)" font varier la taille du symbole et la ZPR. L'attribut "Type" change le symbole	Type (liste : caduque/persistant) Diamètre du tronc (m) Diamètre du houppier (m) STATUT : (VIVANT par défaut, MORT, SOUCHE)	PVB_EV_Arbre	94	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_EV_Arbre	Bloc dynamique (symboles et taille) en fonction des valeurs d'attributs. Si souche ajouter l'étiquette So dans le calque PVB_Texte	So (si Souche)
			PVB_EV_Arbre_ZPR	rouge	DASHED	1	0	Z_PVB_EV_Arbre	Auto	
			PVB_EV_Bordure	42	CONTINUOUS	1	0,01	Z_PVB_EV_Bordure	Toutes les polygones sauf bordure métallique et limite d'allée sans bordure	P1 P2 P3 Ro Trav Bas
			PVB_EV_Bordure (métalique)	42	CONTINUOUS	1	0,05	Z_PVB_EV_Bordure	Polyligne pour les bordures métalliques	Met
			PVB_EV_Bordure (limite d'allée sans bordure)	30	DISCON4	1	0,01	Z_PVB_EV_Bordure	Polyligne pour les limites d'allée sans bordures	

Thème	PROPRIETES DES CALQUES PVB									
	Bloc	Attributs de bloc à renseigner par le géomètre	Nom des calques	Couleur	Type de ligne	Echelle du type de ligne	Largeur globale	Plan du Z graphique	Commentaires	Etiquette Calque PVB_Texte
<div>LES ESPACES VERTS</div> <div>LES CHEMINEMENTS</div> <div>LES NATURES DU SOL</div>			PVB_EV_Cascade	bleu	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV_Bordure	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GLASS, Echelle 0,1)	Ca
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Entourage_arbre avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur ENTOURAGE_ARBRE	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_EV_Enrourage_arbre	46	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_EV	Circulaire ou Carrée. Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Grille_arbre avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur GRILLE_ARBRE	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_EV_Grille_arbre	251	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_EV	Circulaire ou Carrée. Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
			PVB_EV_Haie	105	CONTINUOUS	1	0,075	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : SOLID, Echelle 1, transparence 60%)	Ha
			PVB_EV_Haie_lineaire	vert	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_EV	Polyligne	
			PVB_EV_Limite_fosse	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_EV	Polyligne. Limites de fossés	
			PVB_EV_Massif_arbustes	94	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Ma
			PVB_EV_Massif_mixte	211	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Mm
			PVB_EV_Massif_vivaces	30	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Mv
			PVB_EV_Pelouse	vert	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : DOTS, Echelle 0,3)	Pe
			PVB_EV_Perimetre_Cani_Verger_lpartage	rouge	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : MUDST, Echelle 0,3). Périmètre des Caniparcs (espaces pour chiens) ou des Vergers ou des Jardins partagés et collectifs. A la clôture si délimités	Ver Chien Jpar
			PVB_EV_Plan_eau	bleu	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : SOLID, Echelle 1, transparence 85%)	Plan d'eau
			PVB_EV_Prairie_fleurie_ou_veg_local	60	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Pr
			PVB_EV_Zone_boisee	92	DISCON4	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AINSI31, Echelle 0,8)	Zb
			PVB_EV_SOL_Autre	31	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : HEX, Echelle 0,1)	Autre
			PVB_EV_SOL_Beton	251	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : CLAY, Echelle 0,3)	Be
			PVB_EV_SOL_Bicouche	145	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : TRIANG, Echelle 0,1)	Bic
			PVB_EV_SOL_Calcaire	30	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Cal
			PVB_EV_SOL_Caoutchouc_dalles	190	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AINSI37, Echelle 0,6)	CaDal
			PVB_EV_SOL_Dallage	165	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif :NET, Echelle 0,6)	Dal
			PVB_EV_SOL_Enrobe	145	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée (enrobé imperméable : étiquette EnIm ou enrobé perméable : étiquette EnPe ex Urbalite). Hachure (Motif : CORK, Echelle 0,3)	EnIm EnPe
			PVB_EV_SOL_EPDM	190	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée (EPDM = Ethylène-Propylène-Diène Monomère : revêtement élastomère synthétique). Hachure (Motif : HOUND, Echelle 0,4)	EPDM
			PVB_EV_SOL_Grave	52	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Gr
			PVB_EV_SOL_Liege	31	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Lie
			PVB_EV_SOL_Mulch	34	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-CONC, Echelle 0,01)	Mulch
			PVB_EV_SOL_Paves_beton	251	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : BRICK, Echelle 0,1)	Pa
			PVB_EV_SOL_Pelouse_synthetique	110	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRASS, Echelle 0,06)	PeSyn
			PVB_EV_SOL_Platelage_bois	34	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : SACNCR, Echelle 0,2)	Plb
			PVB_EV_SOL_Resine_synthetique	191	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Res
			PVB_EV_SOL_Sable	52	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-SAND, Echelle 0,01)	Sa
			PVB_EV_SOL_Stabilise	44	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GRAVEL, Echelle 0,1)	Stab
			PVB_EV_SOL_Synthetique_autre	191	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : GOST_GROUND, Echelle 0,1)	Syn
			PVB_EV_SOL_Terre_pierre	37	CONTINUOUS	1	0,015	Z_PVB_EV	Polyligne fermée. Hachure (Motif : AR-CONC, Echelle 0,01)	Tp
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Arceaux_velo avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur ARCEAUX_VELO	RAS	PVB_MOB_Arceaux_velo	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Bac_a_plantes avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur JARDINIERE	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Bac_a_plantes	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Banc avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur BANC	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Banc	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bancs et Chaises. Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	

Thème	PROPRIETES DES CALQUES PVB									
	Bloc	Attributs de bloc à renseigner par le géomètre	Nom des calques	Couleur	Type de ligne	Echelle du type de ligne	Largeur globale	Plan du Z graphique	Commentaires	Etiquette Calque PVB_Texte
LE MOBILIER LES CLÔTURES ET PROTECTIONS	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Boîte_a_lire avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur BOITE_A_LIRE	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Boîte_a_lire	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Boîtes à lire et Panneau information boîte à lire. Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Brumisateur avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur BRUMISATEUR	RAS	PVB_MOB_Brumisateur	150	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
			PVB_MOB_Clature_Autre	31	CONTINUOUS	1	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
			PVB_MOB_Clature_Barreaudee	181	PADDOCK	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
			PVB_MOB_Clature_Bois	25	PADDOCK	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
			PVB_MOB_Clature_Ganivelle	25	PADDOCK	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
			PVB_MOB_Clature_Grillage	magenta	TREILLAGE	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
			PVB_MOB_Clature_Main_courante	30	TREILLAGE	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Poteau_cloture avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur POTEAU		PVB_MOB_Clature_Poteau	magenta	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc (Uniquement les poteaux). Poteau de cloture ou Poteau de main courante	
			PVB_MOB_Clature_Treillis_soude	magenta	TREILLAGE	0,7mm	0,03	Z_PVB_MOB	Polyligne (Axe du grillage ou du barreaudage sans les poteaux). Y compris dans les aires de jeux. Préciser la hauteur dans PVB_Texte	Hauteur mesurée en mètres
	Bloc dynamique (table de bloc) PVB_Composteur avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur COMPOSTEUR	RAS	PVB_MOB_Composteur	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Corbeille avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur CORBEILLE	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Corbeille	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) PVB_Portail_cloture avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur PORTAIL	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Fermeture	magenta	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Portail et Portillon gauche et droite. Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (table de bloc) "PVB_Fontaine_a_boire" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "FONTAINE"	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Fontaine_a_boire	bleu	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
	Bloc dynamique (table de bloc) "PVB_Sanichien" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "SANICHIE"	RAS	PVB_MOB_Sanichien	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) "PVB_Info" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "AFFICHAGE_PERMANENT"	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Signaletique	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) "PVB_Table_Jeux" avec attribut TYPO_MOB à renseigner en fonction du jeux	Renseigner TYPO_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Table_Jeux	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc dynamique (symboles) en fonction du type du mobilier	
			PVB_MOB_Table_Jeux_zone_securite	252	DISCON1	1	0	Z_PVB_MOB	Polyligne	

Thème	PROPRIETES DES CALQUES PVB									
	Bloc	Attributs de bloc à renseigner par le géomètre	Nom des calques	Couleur	Type de ligne	Echelle du type de ligne	Largeur globale	Plan du Z graphique	Commentaires	Etiquette Calque PVB_Texte
	Bloc dynamique (symboles et table de bloc) "PVB_Table_pique_nique" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "TABLE_DE_PIQUE_NIQUE"	Renseigner DETAIL_MOB dans la liste de valeur (voir p. 6 et 7)	PVB_MOB_Table_Pique_nique	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc dynamique (symboles) en fonction du détail du mobilier	
	Bloc dynamique (table de bloc) "PVB_Toilettes_publiques_PMR" avec attribut TYPO_MOB prérempli avec la valeur "SANITAIRE"	RAS	PVB_MOB_Toilettes_Publiques	blanc	CONTINUOUS	1	0	Z_PVB_MOB	Bloc	
L'ONGLET PRESENTATION			PVB_PRESENTATION_Cartouche	blanc	CONTINUOUS	1	0		Bloc	
			PVB_PRESENTATION_Fenetre	blanc	CONTINUOUS	1	0		Fenêtre de présentation dans l'espace papier	
			PVB_PRESENTATION_Fleche_nord	176	CONTINUOUS	1	0		Flèche Nord dans l'espace Objet	
			PVB_PRESENTATION_Legende	blanc	CONTINUOUS	1	0		Légende générale du plan dans l'espace papier (a mettre a jour avec le levé)	
LES ALTITUDES DES POINTS TOPOGRAPHIQUES			Z_PVB_AIRE_DE_JEUX	251	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des éléments espaces verts, sol et emprise inclus dans l'aire de jeux (Emprise de l'aire de jeux, sols souples et tous types de revêtements, pelouse, massif, haie,...)	
			Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Bordure	251	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des bordures de l'aire de jeux (P1, P2,P3, traverse, rondin, métalliques...)	
			Z_PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux	magenta	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des jeux de l'aire de jeux	
			Z_PVB_ARROS	bleu	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des points du réseau d'arrosage (Arroseur, Electrovenne, Clapet, Puit,...)	
			Z_PVB_ARROS_Reseau_primaire	bleu	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des ouvrages enterrés du réseau primaire d'arrosage. A utiliser lors des plans de récolement	
			Z_PVB_ARROS_Reseau_secondaire	bleu	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des ouvrages enterrés du réseau secondaire d'arrosage. A utiliser lors des plans de récolement	
			Z_PVB_ASSAINS	bleu	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des ouvrages du réseau d'assainissement (collecteur et drain). A utiliser lors des plans de récolement	
			Z_PVB_ASSAINS_Fil_d_eau	152	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des fils d'eau des noues, fossés, caniveaux type CC et fils d'eau des ouvrages d'assainissement	
			Z_PVB_EV	vert	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des éléments espaces verts et sol (pelouse, massif, haie, sol tous types de revêtements, grille d'arbre,...)	
			Z_PVB_EV_Arbre	94	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des arbres relevée au collet. Tous les arbres seront levés à l'axe et nivelés au pied (terrain naturel)	
			Z_PVB_EV_Bordure	37	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des bordures des espaces verts (P1, P2,P3, traverse, rondin, métalliques...)	
			Z_PVB_MOB	250	CONTINUOUS	1	0		Altitudes des mobiliers et des clôtures	
DIVERS			PVB_Cotation	blanc	CONTINUOUS	1	0		Côtes espace papier ou espace objet	
			PVB_Texte	blanc	CONTINUOUS	1	0		Texte (Renseignements divers comme les abréviations des natures de sol)	

2 - Détails des valeurs d'attributs des blocs dynamiques à renseigner par le géomètre

Calque	Nom du bloc	Listes imbriquées à choix multiple		Attributs et valeurs d'attributs	
		OUI	NON	TYPO_MOB (Auto à l'insertion ou en rouge à remplir par le Géomètre)	DETAIL_MOB (en rouge à remplir par le Géomètre)
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_centre	PVB_Point Attributs des jeux		NON	JEUX	
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	PVB_Jeux_toboggan		NON	JEUX_TOBOGGAN	
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	PVB_Jeux_pyramide_filets		NON	JEUX_PYRAMIDE_FILLETS	
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	PVB_Jeux_cabane		NON	JEUX_CABANE	
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	PVB_Jeux_balancoire		NON	JEUX_BALANCOIRE	
PVB_AIRE_DE_JEUX_Jeux_lineaire	PVB_Jeux_ressort	OUI		JEUX_RESSORT	4_PLACES
					2_PLACES
					1_PLACE
PVB_EV_Entourage_arbre	PVB_Entourage_arbre	OUI		ENTOURAGE_ARBRE	CIRCULAIRE
					RECTANGULAIRE
PVB_EV_Grille_arbre	PVB_Grille_arbre	OUI		GRILLE_ARBRE	CIRCULAIRE
					RECTANGULAIRE
PVB_MOB_Arceaux_velo	PVB_Arceaux_velo		NON	ARCEAUX_VELO	
PVB_MOB_Bac_a_plantes	PVB_Bac_a_plantes	OUI		JARDINIERE	
					JARDINIERE_METALLIQUE_BLEUE
					JARDINIERE_SAINTE_CATHERINE
					JARDINIERE_VERSAILLE
					JARDINIERE_CACHE_POT
					JARDINIERE_BOIS
PVB_MOB_Banc	PVB_Banc	OUI		BANC	POT_A_FLEURS
					BANC_CAUSEUSE
					BANC_CAUSEUSE_LAMES_BOIS_ACAJOU
					BANC_CAUSEUSE_LAMES_BOIS_CHENE_CLAIR
					BANC_CAUSEUSE_LAMES_BOIS_EXOTIQUE
					BANC_CAUSEUSE_LAMES_BOIS_VERT
					BANC_CAUSEUSE_LAMES_PLASTIQUE_RECYCLE
					BANC_DROIT
					BANC_DROIT_LAMES_BOIS_ACAJOU
					BANC_DROIT_LAMES_BOIS_CHENE_CLAIR
					BANC_DROIT_LAMES_BOIS_EXOTIQUE
					BANC_DROIT_LAMES_BOIS_VERT
					BANC_DROIT_LAMES_PLASTIQUE_RECYCLE
					BANC_BETON
					BANC_BOIS
					BANC_MIXTE_BETON_BOIS
					BANC_CORVUS
					BANC_PIERRE
					BANC_SPECIAL
					BANC_SPECIAL_BOIS
					BANC_SPECIAL_METAL
					BANC_SPECIAL_BETON
					BANC_SPECIAL_MIXTE_METAL_BOIS
					BANC_SPECIAL_MIXTE_BETON_BOIS
				CHAISE	
					CHAISE_LONGUE
					CHAISE_ROMANCE
					FAUTEUIL_ROMANCE
PVB_MOB_Boite_a_lire	PVB_Boite_a_lire	OUI		BOITE_A_LIRE	
					INFO_BOITE_A_LIRE
PVB_MOB_Brumisateur	PVB_Brumisateur		NON	BRUMISATEUR	
PVB_MOB_Cloture_Poteau	PVB_Poteau_cloture	OUI		POTEAU	
				POTEAU_MAIN_COURANTE	
PVB_MOB_Composteur	PVB_Composteur		NON	COMPOSTEUR	

Calque	Nom du bloc	Listes imbriquées à choix multiple		Attributs et valeurs d'attributs			
		OUI	NON	TYPO_MOB (Auto à l'insertion ou en rouge à remplir par le Géomètre)	DETAIL_MOB (en rouge à remplir par le Géomètre)		
PVB_MOB_Corbeille	PVB_Corbeille	OUI		CORBEILLE		CORBEILLE_HEXAGONALE	
						CORBEILLE_JBC_60	
						CORBEILLE_MONCEAUX	
						CORBEILLE_STRADA	
						CORBEILLE_STRADA_OPALE	
						CORBEILLE_STRADA_DOUBLE_RECYCLAGE	
						CORBEILLE_WILMOTTE	
						CORBEILLE_TULIPE	
						CORBEILLE_TRI_SELECTIF	
						CORBEILLE_JASMIN	
PVB_MOB_Fermeture	PVB_Portail_cloture	OUI		PORTAIL		PORTILLON_DROIT	
						PORTILLON_GAUCHE	
PVB_MOB_Fontaine_a_boire	PVB_Fontaine_a_boire	OUI		FONTAINE		FONTAINE_BAYARD	
						FONTAINE_DOMICILE	
						FONTAINE_TANA	
						FONTAINE_PIERRE	
						FONTAINE_GALVANISEE	
PVB_MOB_Sanichien	PVB_Sanichien		NON	SANICHIEEN			
PVB_MOB_Signaletique	PVB_Info	OUI		AFFICHAGE_PERMANENT		INFORMATION_GENERALE	
						INFORMATION_JALONNEMENT	
						INFORMATION_PEDAGOGIQUE	
						INTERDICTION	
						INTERDICTION_CHIEN	
						INTERDICTION_ANIMAUX_DOMESTIQUES	
						REGLEMENT_PARC	
						REGLEMENT_TOTEM	
						REGLEMENT_AIRE Jeux	
						REGLEMENT_CHIEN	
						PLAQUE_NOM_PARC	
PVB_MOB_Table_Jeux	PVB_Table_Jeux	OUI		TABLE_ECHEC			
				TABLE_PING_PONG			
				TABLE_TEQBALL			
				BABYFOOT			
PVB_MOB_Table_Pique_nique	PVB_Table_pique_nique	OUI		TABLE_DE_PIQUE_NIQUE		TABLE_DE_PIQUE_NIQUE_PMR	
						TABLE_DE_PIQUE_NIQUE_BOIS	
						TABLE_DE_PIQUE_NIQUE_PLASTIQUE_RECYCLE	
						TABLE_DE_PIQUE_NIQUE_PLASTIQUE_RECYCLE_PMR	
PVB_MOB_Toilettes_publiques	PVB_Toilettes_publiques_PMR		NON	SANITAIRE			
Calque	Nom du bloc	Listes imbriquées à choix multiple		Attributs et valeurs d'attributs			
		OUI	NON	NATURE (Auto à l'insertion)			
PVB_ARROS_Arroseur	PVB_Arroseur		NON	ARROSEUR			
PVB_ARROS_Bouche_arrosage	PVB_Bouche_arrosage		NON	BOUCHE_ARROSAGE			
PVB_ARROS_Clapet_vanne	PVB_Clapet_vanne		NON	CLAPET_VANNE			
PVB_ARROS_Compteur_eau	PVB_Compteur_eau		NON	COMPTEUR			
PVB_ARROS_Electrovanne	PVB_Electrovanne		NON	ELECTROVANNE			
PVB_ARROS_Forage	PVB_Forage		NON	FORAGE			
PVB_ARROS_Puit	PVB_Puit		NON	PUIT			
Calque	Nom du bloc	Listes imbriquées à choix multiple		Attributs et valeurs d'attributs			
		OUI	NON	Type (en rouge à remplir par le Géomètre)	STATUT (en rouge à remplir par le Géomètre)	Diamètre du houppier (m) (en rouge à remplir par le Géomètre)	Diamètre du tronc (m) (en rouge à remplir par le Géomètre)
PVB_EV_Arbre	PVB_Arbre	OUI		Caducue	VIVANT (par défaut)	Mesurer le diamètre du houppier : Fait varier la taille du symbole	Mesurer le diamètre du tronc : Fait varier la ZPR
				Persistant	MORT		
					SOUCHE		

3 CORRESPONDANCE ENTRE SYMBOLES ET PLAN BM : TABLE DES SYMBOLES BM

3.1. La table des symboles

Les signes conventionnels, employés dans la rédaction des plans à grande échelle établis pour le compte des Services Publics, ont été dessinés dans la présente table et un numéro de code, regroupant parfois plusieurs symboles, leur a été attribué. Le tableau a été complété par quelques signes représentant des éléments non prévus dans l'Arrêté Interministériel du 17 mai 1957. Dans les documents suivants, le code ou géocode désignera toujours l'objet ponctuel ou linéaire défini dans cette table des symboles. Les numéros non attribués ont été réservés à l'usage des services de BM.

3.2. La symbolique

L'ensemble des symboles à utiliser est fourni (cf. annexe 3). Ils ne devront pas être modifiés mais insérés dans les calques correspondants en appliquant le facteur d'échelle 1 (sauf cas particulier)

Pour les éléments dont le symbole n'existe pas dans la table, le titulaire pourra utiliser un symbole de sa bibliothèque après validation de l'acheteur.

L'acheteur se réserve le droit de faire évoluer cette table en créant ou modifiant des symboles pendant la période de validité du marché.

3.3. Table de correspondance entre géocodes, symboles et plans

Le prestataire veillera à insérer les blocs correspondant aux objets ponctuels et à décrire les objets linéaires dans les calques appropriés. Cette table, dans laquelle un classement par famille a été effectué, établit la correspondance entre :

- Le code (cf. annexe 3),
- Le nom du bloc à insérer si l'objet est ponctuel ou si sa construction peut ainsi être facilitée,
- Le calque dans lequel les entités doivent être placées,
- Le type de trait à utiliser,
- La couleur du calque (elle ne doit être en aucun cas modifiée),
- Le calque dans lequel l'altitude (attribut) doit se situer,
- Une description sommaire de l'objet.

C O D E	B L O C	CALQUE	TYPE DE TRAIT	COULEUR DU PLAN	PLAN DU Z GRAPHI QUE	COMMENTAIRE
------------------	------------------	--------	------------------	--------------------	----------------------------	-------------

3.3.1. ASSAINISSEMENT

20	20	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Regard de visite circulaire
21	21	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Regard de visite carré
30	30	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Regard, avaloir et

31	31	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Avaloir borgne
34	34	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Avaloir + grille + regard
35 et 36	35 et 36	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Pré bouches gauche et droite
40	40	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Grille avaloir
42	42	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Avaloir + grille
43	43	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Grille d'absorption circulaire
44	44	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Grille d'absorption carrée
50	50	ASSAINS	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_FACULT	Regard de visite particulier (RVT). Tabouret de branchement EP, EU, UNITAIRE
x23#		ASFILEAU	POINTILLE	BLEU (5)	Z_FILEAU	Fil d'eau (busage, fossé, collecteur, caniveaux type CC, ...)
		ASSAIN	CONTINUOUS	BLEU (5)	Z_ASSAIN	Assainissement – Objets linéaires ou surfaciques
		ASSAIN_EP	CONTINUOUS	160	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_EU	CONTINUOUS	32	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_UNI TAIRE	CONTINUOUS	190	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAINS_EP	CONTINUOUS	160	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants

		ASSAINS_EU	CONTINUOUS	32	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAINS_UN ITAIRE	CONTINUOUS	190	Z_ASSAIN	A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_EP_ ETIQUETTE	CONTINUOUS	160		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_EU_ ETIQUETTE	CONTINUOUS	32		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_UNI TAIRE_ÉTIQ UETTE	CONTINUOUS	190		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_EP_ TEXTE	CONTINUOUS	160		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		ASSAIN_EU_ TEXTE	CONTINUOUS	32		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants

		ASSAIN_UNI TAIRE_TEXT E	CONTINUOUS	190		A utiliser dans le cas d'un PAN ASSAINISSEMENT. Assainissement. Objets linéaires ou surfaciques. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
--	--	-------------------------------	------------	-----	--	---

3.3.2. TRAM, BUS ET VELO

241	241	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Station V3 (borne paiement)
244	244	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_NUL	Borne V3 rechargeable ou non (support vélo)
347	347	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Armoire + armoire ticket
357	357	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Plaque / chambre
430	430	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Abribus
431	431	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Panneau d'arrêt bus
432	432	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Panneau / écran d'information bus
433	433	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Caténaire double Tram
434 et 435	434 et 435	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Caténaire simple Tram droite ou gauche
436	436	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Caméra
439	439	TRAMBUSVEL OS	CONTINUOUS	42	Z_FACULT	Abris Tram
		TRAMBUSVEL O	CONTINUOUS	42	Z_FACULT ou Z_TRAMBU SVELO	TRAM, BUS, VELO. Objets linéaires ou surfaciques. Z_TRAMBUSVELO uniquement pour les plans de récolement (symboles (armoires et chambres))

3.3.3. VOIRIE

60	60	VOIRIES	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_FACULT	Sortie d'eau (descente EP toiture)
x53#		VOGARGOU	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_FACULT	Gargouille y compris le talon
x54#		VOTUYAC	POINTILLE	JAUNE (40)	Z_FACULT	Tuyau acier y compris le talon

x60#		VODEPRES	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_DEPRESS IONHB	Dépression charretière
x78 #		VOTROTTO _FE	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_VOIRIEF E ou Z_3D_FE	Fil d'eau bordure de trottoir. Z_VOIRIEFE uniquement au niveau des profils le reste en Z_3D_FE
		VOTROTTO _HB	POINTILLE	253	Z_VOIRIEH B ou Z_3D_HB	Haut bordure de trottoir (arrière bordure), doit être parfaitement parallèle au VOTROTTO_FE. Z_VOIRIEHB uniquement au niveau des profils le reste en Z_3D_HB
		VOAXE_VO IRIE	DISCON5	231	Z_AXEVOI E	Axe de voie (au niveau du sommet du bombé pour les chaussées à 2 pentes ou à l'axe de la voie pour les chaussées à pente unique). Z_AXEVOIE uniquement au niveau des profils le reste en Z_3D_AXEVOIE
x98#		VODETAILC ON	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_FACULT	Détail de voirie continu. Contour dalle podot, bordure P1/P3, ...
x79#		VOCHERU	DISCON4	JAUNE (40)	Z_VOIRIE	Bord de chaussée. Z_VOIRIE uniquement au niveau des profils le reste en Z_3D_VOIRIE
x99#		VODETAIL DIS	DISCON4	JAUNE (40)	Z_FACULT	Détail voirie discontinu
		VOCANIVE AU	DISCON4	255	Z_3D_CANI VEAU	Caniveau type CC, CS et coulé

3.3.4. SIGNALISATION

	ECO LE	ECOLE	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Signalisation (marquage au sol) Ecole
200	200	SIGNVS	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Panneau de signalisation
201	201	SIGNVS	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Panneau de nom de voie
202	202	SIGNVS	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Panneau de nom de commune
220	220	SIGNVS	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Panneau de jalonnement itinéraire
500, 501 et 502	500, 501 et 502	SIPORTIQ	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Portique, potence de signalisation, haut mat
x51#		SIPASPIE	POINTILLE	MARRON (11)	Z_FACULT	Ralentisseur sauf plateau surélevé

640	640	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche droite
641	641	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche tourne à gauche
642	642	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche tourne à droite
643	643	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche double à gauche
644	644	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche double à droite
645	645	SIGNHS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Flèche de rabattement
x66#		SIPASPIE	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Passage piétons
x67#		SIARRBUS	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Signalisation d'arrêt de bus
x68#		SIARRET	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Ligne d'effet du signal « Stop »
x69#		SICEDPASS	DISCON1	MARRON (11)	Z_FACULT	Ligne d'effet du signal « Céder le passage »
x70#		SIPARKIN	DISCON1	MARRON (11)	Z_FACULT	Aire de stationnement
x71#		SIFRANCO	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Franchissement couloir bus
x72#		SICOULBU	DISCON1	MARRON (11)	Z_FACULT	Couloir de bus
x73#		SIPISTCY	DISCON1	MARRON (11)	Z_FACULT	Piste cyclable
x74#		SILIGCON	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Ligne continue
x75#		SILIGDIS	DISCON2	MARRON (11)	Z_FACULT	Ligne discontinue
x91#		SIGLISS	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Glissière de sécurité
x92#		SIBARPRO	CONTINUOUS	GRIS (9)	Z_FACULT	Barrière de protection pour piétons
x65#		SIBANDE_DE GUIDAGE	CONTINUOUS	MARRON (11)	Z_FACULT	Bande de guidage au sol (PMR)

3.3.5. SIGNALISATION LUMINEUSE

170	170	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Feu tricolore
180	180	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Feu piéton
320	320	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Signalisation lumineuse au sol
321	321	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Signalisation lumineuse sur poteau
322	322	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Plaque réfléchissante

x33#		SLBOUCLF	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Boucle à feu
342	342	SLARMCOM	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Armoire de commande C.U.B / BM
352	352	SLPLAQUE	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Plaque C.U.B / BM
630	630	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Alarme vitesse ou triflash ou radar fixe
631	631	SIGNLS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Panneau à message variable

3.3.6. EAU

70	70	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FILEAU	Bouche de lavage
80, 81	80, 81	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Bouche incendie – Borne incendie
90	90	EAUSBOUCH ECLE	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Bouche à clé d'eau
91	91	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Repérage réseau d'eau
92	92	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Puits
100	100	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_COFFRET	Compteur d'eau
101	101	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Bouche d'arrosage
102	102	EAUS	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT	Fontaine ou robinet
		EAU	CONTINUOUS	CYAN (4)	Z_FACULT ou Z_EAU	Eau. Objets linéaires ou surfaciques. Z_EAU uniquement pour les plans de récolement (linéaire + symboles)

3.3.7. GAZ

110	110	GAZS	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_FACULT	Bouché à clé de gaz
111	111	GAZS	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_FACULT	Repérage réseau gaz
120	120	GAZS	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_COFFRE T	Compteur de gaz
343	343	GAZS	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_FACULT	Armoire gaz
353	353	GAZS	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_FACULT	Plaque gaz

		GAZ	CONTINUOUS	RVB = 230, 172, 0	Z_FACULT ou Z_GAZ	GAZ. Objets linéaires ou surfaciques. Z_GAZ uniquement pour les plans de récolement (linéaire + symboles)
--	--	-----	------------	----------------------	----------------------	---

3.3.8. ÉLECTRICITE

130	130	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_COFFRE T	Compteur d'électricité
131	131	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Repérage réseau d'électricité
132	132	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Prise de terre
143	143	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Pylône ligne électrique
144	144	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Support EDF BT/MT
145	145	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Support EDF BT/MT + éclairage
146	146	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_NUL	Emprise au sol du support
150	150	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Support de ligne électrique et éclairage public
159	159	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Support d'éclairage
165	165	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Eclairage au sol circulaire
166	166	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Eclairage au sol carré
167	167	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT	Eclairage au sol rectangulaire
168	168	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_NUL	Eclairage suspendu (sur câble)
169	169	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_NUL	Luminaire avec potence sur façade
345	345	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (2)	Z_FACULT	Armoire électricité
355	355	ELECS	CONTINUOUS	ROUGE (3)	Z_FACULT	Plaque électricité
		ELEC	CONTINUOUS	ROUGE (1)	Z_FACULT ou Z_ELEC	Electricité ou éclairage public. Objets linéaires ou surfaciques. Z_ELEC uniquement pour les plans de récolement (linéaire + symboles)

3.3.9. TELECOMMUNICATION

191	191	TELECOMS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Repérage réseau téléphonique
-----	-----	----------	------------	----------	----------	---------------------------------

194	194	TELECOMS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Support TELECOM
195	195	TELECOMS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Support TELECOM avec jambe de force
341	341	TELECOMS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Armoire réseau télécommunication
346	346	INOLIAS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Armoire réseau Inolia
351	351	TELECOMS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Plaque / chambre réseau télécommunication
356	356	INOLIAS	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT	Plaque / chambre réseau Inolia
		TELECOM	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT ou Z_TELECOM	Réseau télécommunication. Objets linéaires ou surfaciques. Z_TELECOM uniquement pour les plans de récolement (linéaire + symboles)
		INOLIA	CONTINUOUS	VERT (3)	Z_FACULT ou Z_INOLIA	Réseau INOLIA. Objets linéaires ou surfaciques. Z_INOLIA uniquement pour les plans de récolement (linéaire + symboles)
		INOLIA_ETIQUETTE	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser dans le cas d'un plan de récolement. Etiquette des ouvrages INOLIA. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		INOLIA_TEXTE	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser dans le cas d'un plan de récolement. Etiquette des ouvrages INOLIA. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants

3.3.10. MOBILIER URBAIN

221	221	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Jalonnement local
222	222	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Jalonnement publicitaire
240	240	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Horodateur
242	242	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Borne recharge véhicule électrique
243	243	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Arceau 2 roues
312	312	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Banc simple ou chaise

313	313	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Banc double (dos à dos)
360	360	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Journal électronique
380, 381	380, 381	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Panneau publicitaire
390, 391	390, 391	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Support publicitaire
400	400	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Support publicitaire
401	401	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Mat bois ou métal
402	402	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Drapeau
403	403	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Caméra sur poteau / mat hors TRAM
410	410	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Boîte aux lettres
420, 421	420, 421	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Poubelle – Bac
422	422	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Bacs des collectes sélectives
423	423	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Sanican
460	460	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Sanisette
470	470	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Borne anti-intrusion
471	471	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Potelet
472	472	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Barrière anti-intrusion
473	473	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_NUL	Bloc pierre. Anti-intrusion
474	474	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_NUL	Passage piéton TRAM ou clou
475	475	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Bloc anti-stationnement ou anti-intrusion type bloc stop
476	476	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_NUL	Borne contrôle d'accès
478	478	MOBURBS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Interphone pour borne contrôle d'accès
		MOBURB	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Mobilier urbain – Objets linéaires ou surfaciques

3.3.11. ESPACES VERTS

252	252	VEG_CADUCS	CONTINUOUS	94	Z_VEG	Arbre caduc
253	253	VEG_PERSISTANTS	CONTINUOUS	94	Z_VEG	Arbre persistant

254	254	VEG_SOUCHES	CONTINUOUS	94	Z_VEG	Souche
	255	VEG_TRONCS	CONTINUOUS	94	Z_VEG	Tronc d'arbre
x49#		VEG_RACINE	POINTILLE	36	Z_FACULT	Périmètre du système racinaire apparent
490 à 494	490 à 494	VODETAILC ON	CONTINUOUS	JAUNE (40)	Z_FACULT	Entourage d'arbre
x82#		VEG_HAIE	HAIE	94	Z_VEG	Haie - Correspond à l'emprise de la haie
		VEG_TEXTE	CONTINUOUS	94		Texte des ouvrages espaces verts. Ventilation des blocs/objets dans les calques correspondants
		VEG_ATTRIBUT	CONTINUOUS	98		Attribut des blocs 252 et 253. A renseigner diamètre du tronc (en cm) et du houppier (en m)
		VEG	CONTINUOUS	94	Z_VEG	Espaces verts / végétations. Objets linéaires ou surfaciques

3.3.12. TOPOGRAPHIE

260	260	TOSEUILS	CONTINUOUS	181	Z_SEUIL	Seuil portail
261	261	TOSEUILS	CONTINUOUS	181	Z_SEUIL	Seuil bâti
262	262	TOSEUILS	CONTINUOUS	181	Z_SEUIL	Seuil vitrine
271	271	TOSEUILS	CONTINUOUS	181	Z_SEUIL	Seuil cave
272	272	TOSEUILS	CONTINUOUS	181	Z_FACULT	Seuil soupirail
280	280	POLYGOS	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_POLYGO	Station de polygonale y compris antenne et stations pour le calage (orientation)
290	290	BORNES	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_BORNE	Borne et borne OGE
291	291	TOPOS	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_NUL	Piquet d'alignement
300	300	TOPOS	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_TOPO	Semis point nivelé
x55#		TOBATDUR	POINTILLE	MAGENTA (6)	Z_NUL	Marquise sur immeuble
x56#		TOBATLEG	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT	Construction légère et surplomb
571 à 574	571 à 574	TOMUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_NUL	Pilier (bloc à décomposer)

578 et 579	578 et 579	TOMUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_NUL	Pilier (bloc à décomposer)
x58#		TOBATPUB	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / Z_3D_FAC ADE / Z_FACADE	Bâtiment public et surplomb. Attribut Z a ventilé dans le calque correspondant en fonction des cas. Z_3D_FACADE ou Z_FACADE si en limite du DP
x59#		TOBATDUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACA DE / Z_FACADE	Immeuble et surplomb. Attribut Z a ventilé dans le calque correspondant en fonction des cas. Z_3D_FACADE ou Z_FACADE si en limite du DP
760	760	POLYGOS	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_POLYGO	Repère de nivellement
x76#		TOFOSSEBA S	DISCON4	46	Z_TOPO	Pied de fossé
x77#		TOFOSSEHA UT	CONTINUOUS	46	Z_TOPO	Haut de fossé
		TOFOSSEBA RBULE	CONTINUOUS	46		Habillage du fossé (barbule)
x80#		TOVOIEFE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_RAIL	Voie ferrée / TRAM
x83#		TOGRILLA	TREILLAGE	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACA DE / Z_FACADE	Clôture treillage. Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x84#		TOCLOBOI	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACA DE / Z_FACADE	Clôture bois. Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x85#		TOMURPLG	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACA DE / Z_FACADE	Clôture mur plaquette avec treillage (épaisseur fixe). Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)

x86#		TOMURPLA	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACADE / Z_FACADE	Clôture mur plaquette (épaisseur fixe). Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x87#		TOCLOMUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACADE / Z_FACADE	Clôture sur mur (épaisseur mini 0,15m). Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x88#		TOMUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACADE / Z_FACADE	Mur (épaisseur variable). Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x89#		TOMUR	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT / F_3D_FACADE / Z_FACADE	Mur de soutènement. Z_FACULT en partie privative (bande des 6m), Z_3D_FACADE et Z_FACADE côté domaine public (à ventiler en fonction des profils)
x90#		TOCLOPAD	PADDOCK	MAGENTA (6)	Z_FACULT ou Z_TOPO	Clôture paddock. Z_FACULT en partie privative (bande des 6m) ou Z_TOPO côté domaine public
x93#		TOVOIEFE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT	Barrière passage à niveau TRAIN et / TRAM
x94#		TOPALISSADE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_FACULT ou Z_TOPO	Clôture palissade bois / métal ou autres. Z_FACULT en partie privative (bande des 6m) ou Z_TOPO côté domaine public
x96#		TOTALUSBAS	DISCON4	MAGENTA (6)	Z_TOPO	Pied de talus
x97#		TOTALUSHAUT	CONTINUOUS	MAGENTA (6)	Z_TOPO	Haut de talus
		TOTALUSBARBULE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Habillage du talus (barbule)
		TOSEUIL	CONTINUOUS	181	Z_FACULT	Largeur des seuils (bâtiments + portails + portillons)

3.3.13. CADASTRE

	Flèche-Cadastrale-parcelle	CADASTRE_REFERENCE	CONTINUOUS	CYAN (4)		Flèche de rattachement
	Flèche-Cadastrale-propriétaire	CADASTRE_PROPRIETAIRE	CONTINUOUS	CYAN (4)		Flèche de rattachement
		CADASTRE_LIMITE	DISCON 3	CYAN (4)		Limite parcelle cadastrale appliquée aux éléments du terrain
		CADASTRE_REFERENCE	CONTINUOUS	CYAN (4)		Références cadastrales
		CADASTRE_PROPRIETAIRE	CONTINUOUS	CYAN (4)		Nom du ou des propriétaires
		CADASTRE_SIG	CONTINUOUS	BLANC (7)		Cadastre brut en bloc issu du SIG
		CADASTRE_LIMITE_COMMUNE	COMMUNE	CYAN (4)		Limite cadastrale commune

3.3.14. DIVERS

10	10	P	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z-ATTRIBUT	Point dans le même calque que l'attribut associé
340	340	DETAILS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Armoire non identifiée
350	350	DETAILS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Plaque non identifiée
354	354	DETAILS	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Plaque géothermie
610		DETAILCON	CONTINUOUS	BLANC (7)	Z_FACULT	Ligne quelconque continue
620		DETAILDIS	POINTILLE	BLANC (7)	Z_FACULT	Ligne quelconque discontinue

3.3.15. AUTRES CALQUES

		O		BLANC (7)		Calque AutoCAD obligatoire vierge
		O_FENETRE		BLANC (7)		Fenêtre de représentation espace papier

		N		BLANC (7)		Numéro des points
10	10	P		BLANC (7)		Points sans attribut
		ECRITURE_O M_DE_RUE		CYAN (4)		Nom des rues
		ECRITURE_U MERO_VOÏRI E		91		Numéro de voirie
		ECRITURE		CYAN (4)		Ecritures (nature de sol, bâtiment, etc...)
	Etiquette station	ECRITURE_S TATIONS		CYAN (4)		Numéro et coordonnée des stations
	Etiquette repère	ECRITURE_S TATIONS		CYAN (4)		Numéro et altitude des repères de nivellement
		HACHURE	CONTINUOUS	BLANC (7)		Hachures. Les hachures ne doivent pas coupés les écritures, les numéros de voirie et la valeur des attributs.
		COURBES NIVEAU	CONTINUOUS	GRIS (9)	CBNIV	Courbes de niveau
	CARTOUCHE...	CADRE201	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, page de garde (cartouche) pour la 1ère présentation (P1-200)
	CARTOUCHE...	CADRE202	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, page de garde (cartouche) pour la 2ème présentation (P2-200)
	CARTOUCHE...	CADRE203	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, page de garde (cartouche) pour la 3ème présentation (P3-200)
		CARROYAGE20 1	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 1ère présentation (P1- 200)
		CARROYAGE20 2	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 2ème présentation (P2-200)

		CARROYAGE20 3	CONTINUOUS	VERT (3)		Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 3ème présentation (P3-200)
	LIB ELL E- L93 - CC4 5	LIBELLE201	CONTINUOUS	GRIS (9)		Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 1ère présentation (P1-200)
	LIB ELL E- L93 - CC4 5	LIBELLE202	CONTINUOUS	GRIS (9)		Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 2ème présentation (P2-200)
	LIB ELL E- L93 - CC4 5	LIBELLE203	CONTINUOUS	GRIS (9)		Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 3ème présentation (P3-200)
	nord					Flèche nord. Ventilation dans le même calque que le carroyage de la présentation concernée.
		ET_PERET	CONTINUOUS	GRIS (9)		Périmètre strict du levé
		CADRE_DIG_20 1	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, page de garde (cartouche) pour la 1ère présentation (P1-200)
		CADRE_DIG_20 2	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, page de garde (cartouche) pour la 2ème présentation (P2-200)
		CADRE_DIG_20 3	CONTINUOUS	VERT (3)		A Utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, page de garde (cartouche) pour la 3ème présentation (P3-200)
		CARROYAGE_D IG_201	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 1ère présentation (P1-200)

		CARROYAGE_D IG_202	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 2ème présentation (P2-200)
		CARROYAGE_D IG_203	CONTINUOUS	VERT (3)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Cadre, croix, rappel des coordonnées, flèche nord pour la 3ème présentation (P3-200)
		LIBELLE_DIG_2 01	CONTINUOUS	GRIS (9)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 1ère présentation (P1-200)
		LIBELLE_DIG_2 02	CONTINUOUS	GRIS (9)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 2ème présentation (P2-200)
		LIBELLE_DIG_2 03	CONTINUOUS	GRIS (9)		A utiliser uniquement par la DIG (mission réalisée en régie). Libellé, doit être complété et verrouillé pour la livraison. Pour la 3ème présentation (P3-200)
		POLYGO_PRIN CIPALE	CONTINUOUS	240		Schéma de la polygonale principale avec les vissées
		POLYGO_SECO NDAIRE	CONTINUOUS	90		Schéma de la ou des polygonale(s) secondaire(s) avec les vissées
		Z_200	CONTINUOUS	Blanc		Altitudes gelées pour échelle inférieure au 1/200 pour la lisibilité du plan
		Z_3D_AXEVOIE	CONTINUOUS	200		Altitudes au point le plus haut sur le profil en travers de la voie ou si chaussée à une pente en travers unique, prendre à l'axe pour la lisibilité du plan.
		Z_3D_CANIVEAU	CONTINUOUS	255		Altitudes du caniveau (hors fil d'eau)
		Z_3D_FACADE	CONTINUOUS	31		Altitudes sur la limite du domaine public (façades, clôtures, etc.) des profils et des points caractéristiques (Pans coupés, cassures, etc.) pour la lisibilité du plan

		Z_3D_FE	CONTINUOUS	BLEU (5)		Altitude du fil d'eau bordure pour la lisibilité du plan
		Z_3D_FILEAU	CONTINUOUS	BLEU (5)		Altitudes des fils d'eau des noues, fossés, caniveaux type CC d'assainissement pour la lisibilité du plan
		Z_3D_HB	CONTINUOUS	8		Altitude du haut de bordures pour la lisibilité du plan
		Z_ASSAIN	CONTINUOUS	BLEU (5)		Altitudes des ouvrages d'assainissement
		Z_AXEVOIE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Altitudes au point le plus haut sur le profil en travers de la voie ou si chaussée à une pente en travers unique, prendre à l'axe
		Z_BORNE	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Altitudes des bornes et bornes OGE
		Z_CARREF	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Altitudes des carrefours (point le plus élevé)
		Z_COFFRETS	CONTINUOUS	93		Altitudes des coffrets réseaux
		Z_DEPRESSION HB	CONTINUOUS	161		Altitudes des hauts de bordures de la dépression
		Z_EAU	CONTINUOUS	CYAN (4)		Altitudes des ouvrages du réseau d'eau potable. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_ELEC	CONTINUOUS	ROUGE (1)		Altitudes des ouvrages du réseau d'électricité. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_FACADE	CONTINUOUS	241		Altitudes sur la limite du domaine public (façades, clôtures, etc.) des profils et des points caractéristiques (Pans coupés, cassures, etc.)
		Z_FACULT	CONTINUOUS	250		Autres altitudes
		Z_FILEAU	CONTINUOUS	BLEU (5)		Altitudes des fils d'eau des noues, fossés, caniveaux type CC et fils d'eau des ouvrages d'assainissement
		Z_GAZ	CONTINUOUS	RVB = 230, 177, 0		Altitudes des ouvrages du réseau GAZ. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_GEOTHERMI E	CONTINUOUS	26		Altitudes des ouvrages du réseau de chaleur. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_INOLIA	CONTINUOUS	VERT (3)		Altitudes des ouvrages du réseau INOLIA. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_NUL	CONTINUOUS	141		Altitude n'étant pas exact (ZFAUX)

		Z_POLYGO	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Altitudes des stations de polygonale (principale/secondaire/référence) et des repères de nivellement.
		Z_RAIL	CONTINUOUS	211		Altitudes des rails (TRAIN et TRAM)
		Z_3D_RAIL	CONTINUOUS	221		Altitudes des rails (TRAIN et TRAM) pour la lisibilité du plan
		Z_SEUIL	CONTINUOUS	181		Altitudes des seuils de radiers, caves, soupiraux, vitrines, portails et portillons.
		Z_TELECOM	CONTINUOUS	VERT (3)		Altitudes des ouvrages du réseau de télécommunication. A utiliser lors des plans de récolement
		Z_TOPO	CONTINUOUS	MAGENTA (6)		Altitudes du semi de points et de divers éléments
		Z_VEG	CONTINUOUS	94		Altitudes végétations (arbres, souches, zone boisée)
		Z_VOIRIE	CONTINUOUS	40		Altitudes des bords de chaussée
		Z_VOIRIEFE	CONTINUOUS	40		Altitudes des fils d'eau bordures
		Z_VOIRIEHB	CONTINUOUS	30		Altitudes du haut des bordures. Doit correspondre à l'arrière de la bordure

3.3.16. DOMAINE PUBLIC

Tous les calques relatifs à la représentation du domaine public sont en 2D.

Extraits du SIG

		DP_CHLIM	CONTINUOUS	CYAN (4)		Changement apparent de limite sur le terrain
		DP_LIM_E_TYPLIM_D	CONTINUOUS	VERT (3)		Limites existantes en dur
		DP_LIM_E_TYPLIM_I	DISCON4	ROUGE (1)		Limites existantes incertaines
		DP_LIM_E_TYPLIM_V	DSICON5	JAUNE (2)		Limites existantes de voirie
		DP_BORD_BORDURE_O	CONTINUOUS	ORANGE (40)		Limites de chaussée avec bordures
		DP_BORD_BORDURE_N	DISCON4	VIOLET (192)		Limites de chaussée sans bordures

		DP_REGAR	CONTINUOUS	BLEU (5)		Regard ou avaloir d'assainissement
		DP_REGAR2Z	CONTINUOUS	BLANC (7)		Altitudes de regard ou d'avaloir d'assainissement
		DP_PAR_E	CONTINUOUS	BLANC (7)		Parcelles du domaine public
		FV_NUMVO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Bloc avec numéros de voirie
		FV_NUMVO2 NUMERO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Attribut numéros de voirie

À intégrer dans le SIG

810	810	DPCHLIM	CONTINUOUS	VERT (100)		Changement apparent de limite sur le terrain
		DPLIMED	CONTINUOUS	ROSE (220)		Limites existantes en dur
		DPLIMEI	DISCON4	ROSE (201)		Limites existantes incertaines
		DPLIMEV	DSICON5	ROSE (200)		Limites existantes de voirie
		DPBORDO	CONTINUOUS	BLEU (5)		Limites de chaussée avec bordures
		DPBORDN	Discon4	VERT FONCE (136)		Limites de chaussée sans bordures
20 30	20 30	DPREGAR DPREGAR	CONTINUOUS	BLEU (5)		Regard de visite Regard avaloir
		DPREGAR2Z	CONTINUOUS	BLEU (5)		Altitudes de regard ou d'avaloir d'assainissement
		DPPARE	CONTINUOUS	BLEU CLAIR (130)		Parcelles du domaine public
		FVNUMVO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Bloc avec numéros de voirie
		FVNUMVO2 NUMERO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Attribut numéros de voirie

Extraits du SIG à supprimer

		DP_SUP_CHLIM	CONTINUOUS	CYAN (4)		Changement apparent de limite sur le terrain à supprimer.
		DP_SUP_LIM E TYPLIM D	CONTINUOUS	VERT (3)		Limites existantes en dur à supprimer.
		DP_SUP_LIM E TYPLIM I	DISCON4	ROUGE (1)		Limites existantes incertaines à supprimer.
		DP_SUP_LIM E TYPLIM V	DSICON5	JAUNE (2)		Limites existantes de voirie à supprimer.
		DP_SUP_BOR D BORDURE_O	CONTINUOUS	ORANGE (40)		Limites de chaussée avec bordures à supprimer.

		DP_SUP_BOR D_ BORDURE_N	DISCON4	VIOLET (192)		Limites de chaussée sans bordures à supprimer.
		DP_SUP_REG AR	CONTINUOUS	BLEU (5)		Regard ou avaloir d'assainissement à supprimer.
		DP_SUP_REG AR2Z	CONTINUOUS	BLANC (7)		Altitudes de regard ou d'avaloir d'assainissement à supprimer.
		DP_SUP_PAR E	CONTINUOUS	BLANC (7)		Parcelles du domaine public à supprimer.
		FV_SUP_NU MVO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Bloc avec numéros de voirie à supprimer.
		FV_SUP_NU MVO2NUME RO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Attribut numéros de voirie à supprimer

3.3.17. ACTION FONCIERE

Pour les prestations foncières (plans de cession, de servitude et de bornage), le prestataire dessinera un carroyage et une flèche nord par unité foncière (même propriétaire) dans l'espace objet.

Il réalisera une présentation, pour chaque plan de cession constituant une unité foncière, composée d'une page de garde, d'un plan de situation fourni et du plan de masse. (Cf. article 5.2 du CCTP).

Autant de calques seront créés que de présentation.

		AF mis en page	CONTINUOUS	BLANC (7)		A chaque mis en page rajouter un intitulé
		AF carroyage	CONTINUOUS	BLANC (7)		Carroyage
		AF cartouche PP	CONTINUOUS	BLANC (7)		Cartouche
		AF cartouche PS	CONTINUOUS	BLANC (7)		Cartouche
		AF teinte bâti léger	SOLIDE	GRIS (254)		Teinte Bâtiment
		AF teinte cession	SOLIDE	JAUNE (51)		Teinte Cession
		AF Teinte servitude	SOLIDE	JAUNE (51) & ORANGE (40)		Teinte Servitude
		AF écriture	ITALICC	BLANC (7)		Écriture
		AF titre	ITALICC	BLANC (7)		Titre
		AF flèche Nord	CONTINUOUS	BLANC (7)		Flèche nord
		AF Limite	CONTINUOUS	ROUGE (1)		Limite
		AF Limite cession	CONTINUOUS	ROUGE (1)		Limite cession
		AF Limite alignement	CONTINUOUS	ROUGE (1)		Limite alignement
		AF Annotation	CONTINUOUS	BLANC (7)		
		AF numéro DA	ITALICC	ROUGE (1)		Numéro DA

		AF points DA		BLANC (7)		Points DA
		AF cotation	ITALICC	VERT (3)		Cotation
		AF cotation surface	ITALICC	VERT (3)		Cotation surface
		AF surface	ITALICC	VERT (3)		Surface
		AF Cadastre Limite	DISCON3	CYAN (4)		Cadastre Limite
		AF Cadastre numéro	ITALICC	CYAN (4)		Cadastre numéro
		AF Cadastre propriétaire	ITALICC	CYAN (4)		Cadastre propriétaire
		AF Hachure bâtiment	ANSI31	MAGENTA (6)		Hachure bâtiment

3.3.18. PLAN FILAIRE POUR TERRAIN MODELISE EN 3D

		3D_AXEVOIE	CONTINUOUS	JAUNE (2)		Axe de voie en 3D
		3D_CANIVEAU	CONTINUOUS	BLEU (5)		Nez de caniveau en 3D
		3D_CHAUSSEE	CONTINUOUS	BLANC (7)		Bord de chaussée en 3D
		3D_COFFRET	CONTINUOUS	200		Coffret de compteur en 3D
		3D_DEPRESSION	CONTINUOUS	8		Dépression en 3D
		3D_DETAIL	CONTINUOUS	8		Détail en 3D
		3D_DIVERS	CONTINUOUS	200		Divers en 3D
		3D_FACADE	CONTINUOUS	VERT (3)		Pied de façade en 3D
		3D_FILDEAU	CONTINUOUS	CYAN (4)		Fil d'eau en 3D
		3D_HAUTBORDURE	CONTINUOUS	ROUGE (1)		Haut de bordures en 3D
		3D_MARCHE	CONTINUOUS	JAUNE (2)		Marches en 3D
		3D_OUVERTURE	CONTINUOUS	JAUNE (2)		Ouvertures en 3D
		3D_POINTTOPO	CONTINUOUS	BLANC (7)		Point topo en 3D
		3D_SOUPIRAIL	CONTINUOUS	CYAN (4)		Soupirail en 3D
		3D_TALUS	CONTINUOUS	BLANC (7)		Talus en 3D
		3D_TROTTOIR	CONTINUOUS	CYAN (4)		Trottoir en 3D

3.4.TOPONYMIE ET TABLE DES ABREVIATIONS

Les formatages des textes doivent être respectés. Ne pas utiliser d'autres abréviations que celles définies ci-dessus.

NATURE	STYLE	H. (MM)	PLAN	EXEMPLE	OBSERVATIONS
Numéro des points	S1	1,5	N	128	
Altitudes	S2	1,5	Z- GRAPHIQUE	12.34	
Numéro des Stations	S3	3	ECRITURE_S TATIONS	St 12	
Nature du sol	S2	1,5	ECRITURE	Gr	Grave, terre et pelouse
	S2	1,5	ECRITURE	An – Ar	Asphalte noir et asphalte rouge
	S2	1,5	ECRITURE	Bin – Bir	Bicouche noire et bicouche rouge
	S2	1,5	ECRITURE	Cal	Calcaire
	S2	1,5	ECRITURE	En – Er	Enrobé noir et enrobé rouge
	S2	1,5	ECRITURE	Pa	Pavage
	S2	1,5	ECRITURE	Be	Béton, béton brut, béton balayé, béton désactivé
	S2	1,5	ECRITURE	PV	Peinture verte
	S2	1,5	ECRITURE	Re	Résine
	S2	1,5	ECRITURE	Podo	Dalle podotactile. La polyligne du périmètre des dalles doit être dans le calque VODETAILCON
	S2	1,5	VEG_TEXTE	Te	Terre
	S2	1,5	VEG_TEXTE	Pe	Pelouse
	S2	1,5	VEG_TEXTE		Végétation dense
Nom des voies	S2	3,0 à 6,0	ECRITURE_N OM_DE_RUE		
Nature des bâtiments	S2	3	ECRITURE	2 EPTS	2 étages, pierre de taille, solide
				0E	Immeuble à rez-de-chaussée
				0 E + SS	Immeuble à rez-de-chaussée sur sous-sol
				1E	Immeuble à 1 étage

				2E	Immeuble à 2 étages
				+C	Combles
				Bois	Construction en bois
				BA	Construction en béton armé
				Br	Construction en béton brique
				P	Construction en moellons
				PT	Construction en pierre de taille
				S	Construction solide
				Me	Construction médiocre
				Mo	Construction moyenne
				V – Ruines	Construction vétuste
				Métallique	Construction métallique
				Bardage	Bardage
				Vitrage	Vitrage
Numéro de voirie	S3	3	ECRITURE_N UMERO_VOI RIE	12	Numéro entouré d'un cercle