



Direction - Service de l'aménagement des bois  
et de l'économie forestière

N. Réf. :mw/mw/AME/instructions/carto\_ame\_v0702

# Instructions concernant la cartographie réalisée dans le cadre d'un aménagement forestier

version du 27 février 2007

## 1. TABLE DES MATIERES

<b>1</b>	<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>ELABORATION DES CARTES THEMATIQUES.....</b>	<b>3</b>
3.1	LES FORMATS DES CARTES.....	3
3.2	FOND TOPOGRAPHIQUE .....	4
3.3	CARTES THEMATIQUES .....	5
3.4	ECHELLE DE REFERENCE.....	5
<b>4</b>	<b>GEOLOGIE.....</b>	<b>6</b>
4.1	ECHELLE.....	6
4.2	COUCHES .....	6
4.3	LEGENDE .....	6
<b>5</b>	<b>HYDROLOGIE .....</b>	<b>7</b>
5.1	ECHELLE.....	7
5.2	COUCHES .....	7
5.3	LEGENDE .....	8
<b>6</b>	<b>TAUX DE BOISEMENT .....</b>	<b>8</b>
6.1	ECHELLE.....	8
6.2	COUCHES .....	8
6.3	LEGENDE .....	9
<b>7</b>	<b>DIVISION TERRITORIALE .....</b>	<b>10</b>
7.1	ECHELLE.....	10
7.2	COUCHES .....	10
7.3	LEGENDE .....	10
<b>8</b>	<b>PARCELLAIRE FORESTIER.....</b>	<b>11</b>
8.1	ECHELLE.....	11
8.2	COUCHES .....	11
8.3	LEGENDE .....	12
<b>9</b>	<b>LIMITES DE PARCELLES ET DE PROPRIETES .....</b>	<b>12</b>
9.1	ECHELLE.....	12

9.2	COUCHES .....	12
9.3	LEGENDE .....	13
<b>10</b>	<b>PEUPLEMENTS FORESTIERS .....</b>	<b>13</b>
<b>11</b>	<b>FONCTIONS.....</b>	<b>14</b>
11.1	EHELLE.....	14
11.2	COUCHES .....	14
11.3	LEGENDE .....	16
<b>12</b>	<b>ZONES DE PROTECTION .....</b>	<b>17</b>
12.1	EHELLE.....	17
12.2	COUCHES .....	17
12.3	LEGENDE .....	18
<b>13</b>	<b>VOIRIE EXISTANTE .....</b>	<b>19</b>
13.1	EHELLE.....	19
13.2	COUCHES .....	19
13.3	LEGENDE .....	20
<b>14</b>	<b>PROJETS DE VOIRIE.....</b>	<b>20</b>
14.1	EHELLE.....	20
14.2	COUCHES .....	21
14.3	LEGENDE .....	23
<b>15</b>	<b>LOTS DE CHASSE.....</b>	<b>23</b>
15.1	EHELLE.....	23
15.2	COUCHES .....	23
15.3	LEGENDE .....	24
<b>16</b>	<b>DEGATS DE GIBIER .....</b>	<b>25</b>
16.1	EHELLE.....	25
16.2	COUCHES .....	25
16.3	LEGENDE .....	26
<b>17</b>	<b>AFFECTATIONS D'AMENAGEMENT .....</b>	<b>27</b>
17.1	EHELLE.....	27
17.2	COUCHES .....	27
17.3	LEGENDE .....	28
<b>18</b>	<b>ASSOCIATIONS PHYTOSOCIOLOGIQUES.....</b>	<b>28</b>
18.1	EHELLE.....	28
18.2	COUCHES .....	28
18.3	LEGENDE .....	32

## **2. INTRODUCTION**

Le présent document présente la procédure de cartographie numérique dans le cadre d'un aménagement forestier. Le document décrit les instructions pour réaliser les cartes thématiques dans le cadre d'un aménagement forestier.

## **3. ELABORATION DES CARTES THEMATIQUES**

La réalisation d'un aménagement forestier prévoit l'élaboration notamment des cartes thématiques suivantes :

- Géologie ;
- Hydrologie ;
- Taux de boisement ;
- Division territoriale ;
- Parcellaire forestier ;
- Limites de parcelles et de propriétés ;
- Peuplements forestiers ;
- Fonctions ;
- Zones de protection ;
- Voirie existante ;
- Projets de voirie ;
- Lots de chasse ;
- Dégâts de gibier ;
- Affectations d'aménagement.

### **3.1. LES FORMATS DES CARTES**

Le format doit respecter différents critères :

- orientation de la carte : format portrait (de préférence) ou format paysage ;
- format des cartes: selon la taille du massif ;
- lorsque les cartes sont découpées en plus de 2 cartes pour une seule propriété, chaque carte porte une lettre entourée d'un cercle (A, B, ...); son emplacement est marqué sur la (les) carte(s) du parcellaire par un trait interrompu et l'aire occupée par cette carte est identifiée par la lettre correspondante ;
- chaque carte porte dans un coin une cartouche "page" dont le contenu ainsi que le format sont conformes à l'exemple - type suivant:

<b>Administration des Eaux et Forêts Service de l'Aménagement des Bois</b>
<b>&lt;Nom du domaine&gt;</b>
<b>&lt;Nom de la carte&gt;</b> <b>1997</b> <b>échelle 1 : 10 000</b>

Les textes : "Eaux et Forêts", "Service Aménagement des Bois" et le nom de la carte : Arial 8 noir.

Le nom du domaine : Arial 10 noir.

L'année de cartographie et l'échelle : Arial 6 noir.

La cartouche est de taille 5 x 2.5 cm.

- cette légende est imprimée avec la carte, sauf pour la carte qui porte la cartouche d'en-tête ;
- la première carte porte une cartouche d'"en-tête" dont le contenu est conforme à l'exemple type suivant : (détails pour les différentes cartes en annexe) ;
- La cartouche comporte un masque comportant les informations suivantes:
  - Titre de la carte en gras ;
  - Nom de la propriété en gras ;
  - "Administration des Eaux et Forêts, Service de l'Aménagement des Bois" ;
  - échelle ;
  - année de cartographie ;
  - BD-L-TC: © Origine Cadastre: Droits réservés à l'Etat du Grand-Duché de Luxembourg (<année de réalisation>). Copie et reproduction interdites.
  - Nom et adresse du bureau d'études.
- Cette première carte contient ou bien les premières parcelles, ou bien un fond topographique de situation générale sans autres informations sur les parquets.

### 3.2. FOND TOPOGRAPHIQUE

Dans la mesure où un fond topographique est demandé pour le type de carte à produire, ce fond topographique, en provenance de la BD-L-TC, se compose de deux parties, à savoir :

- partie du fond topographique supérieur ;
- partie du fond topographique inférieur.

La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

La partie du fond topographique **supérieur** se compose des couches suivantes :

- Grille kilométrique Gauss-Krueger : croix (noir RGB: 0 – 0 – 0 taille 4 points) ;
- Point coté en provenance de la BD-L-TC (pointcot): triangle (contour noir RGB: 0 – 0 – 0 et remplissage blanc RGB: 255 – 255 – 255 taille 5 points) ;
- Pylône en provenance de la BD-L-TC (pylone): cercle (contour gris RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage blanc RGB: 255 – 255 – 255 diamètre 3 points) ;
- Courbes de niveau en provenance de la BD-L-TC (courbeno): trait continu gris clair (RGB: 104 – 104 – 104 largeur 0.1 points) ;
- Courbes de niveau en provenance de la BD-L-TC (courbema): trait continu gris clair (RGB: 104 – 104 – 104 largeur 0.4 points) ;
- Limites administratives en provenance de la BD-L-TC (limadm): trait mixte interrompu (tiret, pointillet) noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 1 points) ;
- Lignes électriques en provenance de la BD-L-TC (ligneele): trait continu bleu mauve (RGB: 92 – 0 – 153 largeur 0.2 points) ;
- Route en provenance de la BD-L-TC (axechemi et axesenti): double trait interrompu noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 0.28 points) ;
- Axe routes en provenance de la BD-L-TC (axeroute): double trait continu noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 3.4 points) ;
- Bordure de chaussé en provenance de la BD-L-TC (bordchau): trait continu gris clair (RGB: 156 – 156 – 156 largeur 0.4 points) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (riviere et surfhydr): coloriage de fond bleu (contour RGB: 0 – 92 – 230 et remplissage RGB: 115 – 178 – 255) ;
- Bassins en provenance de la BD-L-TC (bassin): coloriage de fond bleu (contour RGB: 0 – 92 – 230 et remplissage RGB: 115 – 178 – 255) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (courseau et ruisseau): trait continu bleu (RGB: 0 – 92 – 230 largeur 0.8 points).
- 

La partie du fond topographique **inférieur** se compose des couches suivantes :

- Forêts feuillues et forêts mélangées en provenance de la BD-L-TC (bois\_poly: nature = 0 et nature = 1): coloriage de fond vert pastel (contour et remplissage hachuré croisé RGB: 176 – 255 – 176) ;
- Forêts résineuses en provenance de la BD-L-TC (couche bois résineux: nature = 2): motif de fond de touffes d'herbes vert pastel (contour et remplissage RGB: 176 – 255 – 176) ;
- Clôtures en provenance de la BD-L-TC (cloture): trait pointillet noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 0.5 points) ;

- Toponyme lieu-dit (nature = 12 en provenance BD-L-TC) en Arial Narrow 8 noir ;
- Toponyme commune (nature = 03 en provenance BD-L-TC) en Arial gras 10 noir ;
- Toponyme village, quartier (nature = 04 et nature = 05 en provenance BD-L-TC) en Arial gras italique 10 noir ;
- Toponyme maison isolée (nature = 06 en provenance BD-L-TC) en Arial 8 noir ;
- Toponyme forêt, bois, montagne (nature = 10 et nature = 11 en provenance BD-L-TC) en Arial italique 8 noir ;
- Arbres isolés en provenance de la BD-L-TC (arbreiso) cercle (contour noir RGB: 0 – 0 – 0 taille 4 points) ;
- Limites de cultures en provenance de la BD-L-TC (limcultu): trait continu noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 0.1 points) ;
- Haies en provenance de la BD-L-TC (haie): trait continu se composant de croix noir (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 2.8 points) ;
- Rangée d'arbres en provenance de la BD-L-TC (rangarbr): trait continu se composant de cercles noir (RGB: 168 – 112 – 0 largeur 4 points) ;
- Broussailles en provenance de la BD-L-TC (broussai): motif de fond irrégulier rempli de points noir (contour gris foncé RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage noir RGB: 0 – 0 – 0) ;
- Verger en provenance de la BD-L-TC (verger): motif de fond rempli de ronds gris clair (contour gris foncé RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage gris clair RGB: 178 – 178 – 178) ;
- Bâtiments en provenance de la BD-L-TC (baticomm, batiment, batirem, batipub, batirel, batiindu, batiagri): coloriage de fond gris clair (contour gris foncé RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage gris clair RGB: 225 – 225 – 225) ;
- Cimetière en provenance de la BD-L-TC (cimetier): motif de fond rempli de cercles gris clair (contour gris foncé RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage gris clair RGB: 178 – 178 – 178).

### **3.3. CARTES THEMATIQUES**

Les cartes thématiques se composent toujours des :

- couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- couches thématiques ;
- couches de la partie inférieure du fond topographique.

La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

### **3.4. ECHELLE DE REFERENCE**

Il est recommandé, dans la mesure du possible par ex. : sous ArcMap, de définir une échelle de référence de 1 : 7 500 afin d'obtenir des symboles plus filiformes. L'échelle de référence fait que la taille des symboles soit fonction de l'échelle.

## 4. GEOLOGIE

### 4.1. ECHELLE

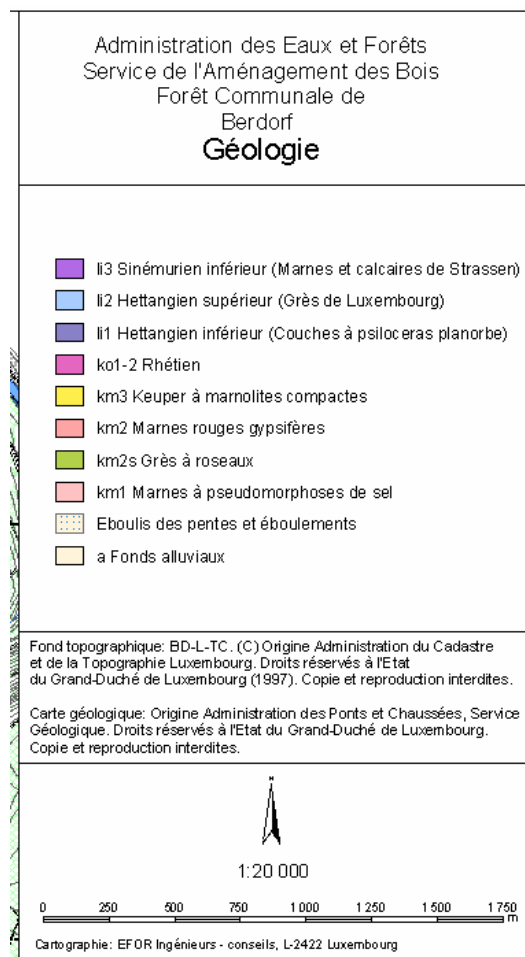
Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 4.2. COUCHES

Les couleurs, trames et remplissages des différentes catégories de la couche géologique doivent s'orienter aux couleurs de la carte papier à l'échelle 1 :25 000.

### 4.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Ne faire figurer dans la légende que les couches géologiques réellement présentes sur le domaine en question. La légende doit contenir le sigle et le nom complet de la couche géologique, ex. : li3 Sinémurien inférieur (Marnes et calcaires de Strassen). Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 5. HYDROLOGIE

### 5.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 5.2. COUCHES

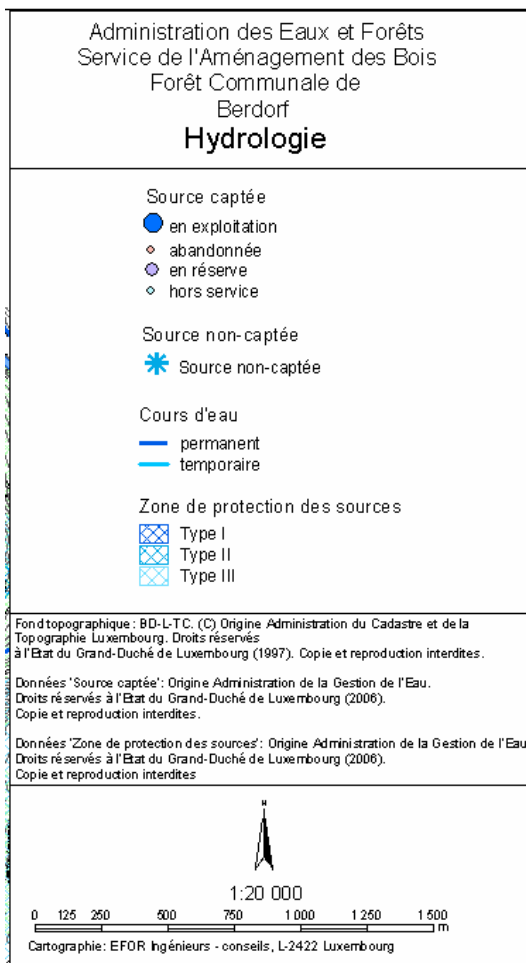
Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Sources non-captées en provenance de l'inventaire d'aménagement : étoile bleu (RGB: 0 – 169 – 230 taille 18 points) ;
- Sources captées en provenance de l'Administration de la Gestion de l'Eau : en exploitation : point bleu (RGB: 0 – 112 – 255 taille 10 points), abandonnée : point rose quartz (RGB: 252 – 189 – 179 taille 4 points), en réserve : point gris bleu (RGB: 194 – 179 – 252 taille 7 points), hors service : point bleu clair (RGB: 187 – 246 – 252 taille 4 points) ;
- Zone de protection des sources en provenance l'Administration de la Gestion de l'Eau : type I : motif de fond hachurage croisé (contour et remplissage noir RGB: 0 – 92 – 230), type II : motif de fond hachurage croisé (contour et remplissage noir RGB: 0 – 169 – 230), type III : motif de fond hachurage croisé (contour et remplissage noir RGB: 115 – 223 – 255) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (courseau): permanent : trait continu bleu (RGB: 0 – 92 – 230 largeur 2 points) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (courseau) et de l'inventaire d'aménagement: temporaire : trait continu bleu (RGB: 0 – 197 – 255 largeur 2 points) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (ruisseau): trait continu bleu (RGB: 0 – 92 – 230 largeur 0.8 points) ;
- Hydrologie en provenance de la BD-L-TC (riviere, bassin et surfhydr): coloriage de fond bleu (contour RGB: 0 – 92 – 230 et remplissage RGB: 115 – 178 – 255) ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Propriété aménagée coloriage de fond vert (contour et remplissage RGB: 136 – 184 – 149) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

**Attention :** L'hydrologie fait également partie des couches de la partie supérieure du fond topographique. Pour permettre une meilleure lisibilité, il faut donc veiller à ne faire figurer l'hydrologie qu'une fois sur la carte et par conséquent il faut enlever les couches hydrologiques de la partie supérieure du fond topographique.

### 5.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 6. TAUX DE BOISEMENT

### 6.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:350 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 6.2. COUCHES

La carte représente le taux de boisement par commune. Couche en provenance de l'Administration des Eaux et Forêts. Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

Le contour de la commune où se trouve le domaine à aménager est de couleur rouge (contour RGB: 255 – 0 – 0 taille 3).

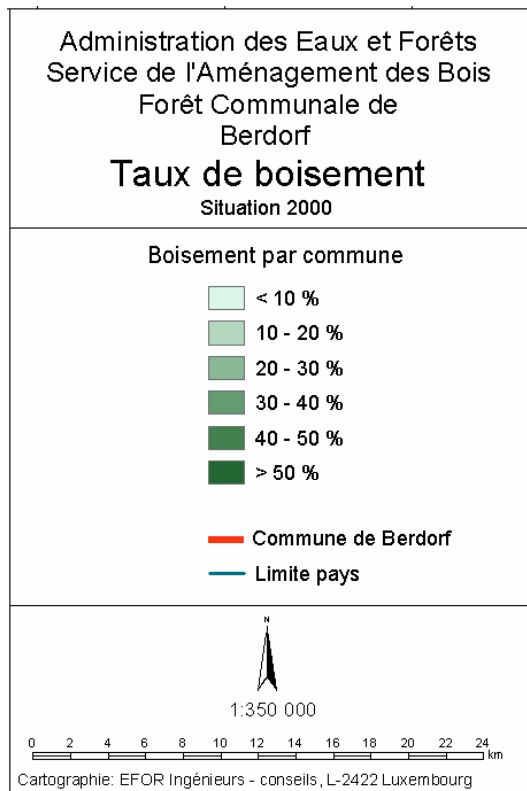
Contour du pays (contour RGB : 0 – 113 – 135, taille : 1.5 points).

Les différentes catégories pour le taux de boisement sont :

- <10% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 220 – 245 – 233);
- 10-20% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 178 – 214 – 190);
- 20-30% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 136 – 184 – 149);
- 30-40% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 100 – 156 – 113);
- 40-50% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 65 – 128 – 79);
- >50% : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 34 – 102 – 51).

### 6.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 7. DIVISION TERRITORIALE

### 7.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:350 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

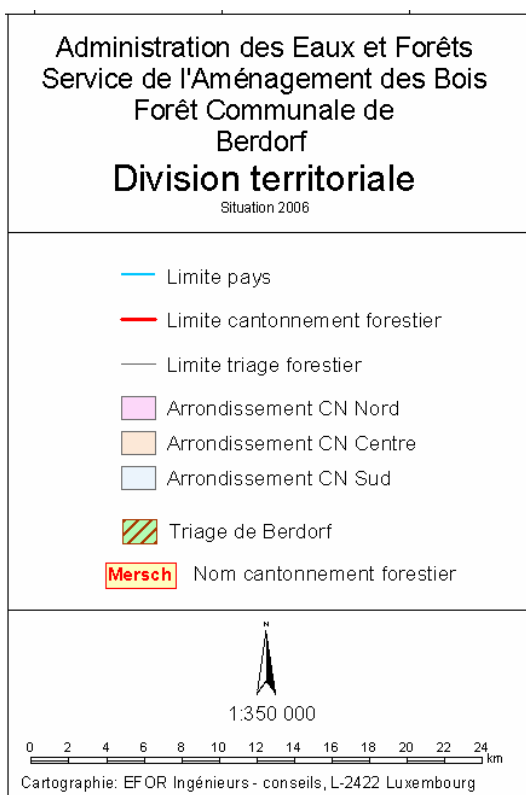
### 7.2. COUCHES

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Limite pays : trait continu (RGB: 0 – 197 – 255 largeur 1 points) ;
- Limite cantonnement forestier : trait continu (RGB: 255 – 0 – 0 largeur 1.5 points) ;
- Limite triage forestier : trait continu (RGB: 104 – 104 – 104 largeur 0.6 points) ;
- Arrondissements forestiers: Arrondissement CN Nord : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 252 – 215 – 249), Arrondissement CN Centre : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 252 – 232 – 215), Arrondissement CN Sud : (contour RGB: 110 – 110 – 110 et remplissage RGB: 235 – 244 – 252) ;
- Triage forestier concerné : (contour RGB: 255 – 0 – 0 et remplissage de fond RGB: 179 – 252 – 180 et hachurage sous 45 degrés RGB : 168 – 56 - 0) ;
- Nom des cantonnements en Arial 8 rouge sur fond jaune clair (contour RGB : 255 – 0 – 0 et remplissage RGB : 255 – 255 – 190).

### 7.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## **8. PARCELLAIRE FORESTIER**

### **8.1. ECHELLE**

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

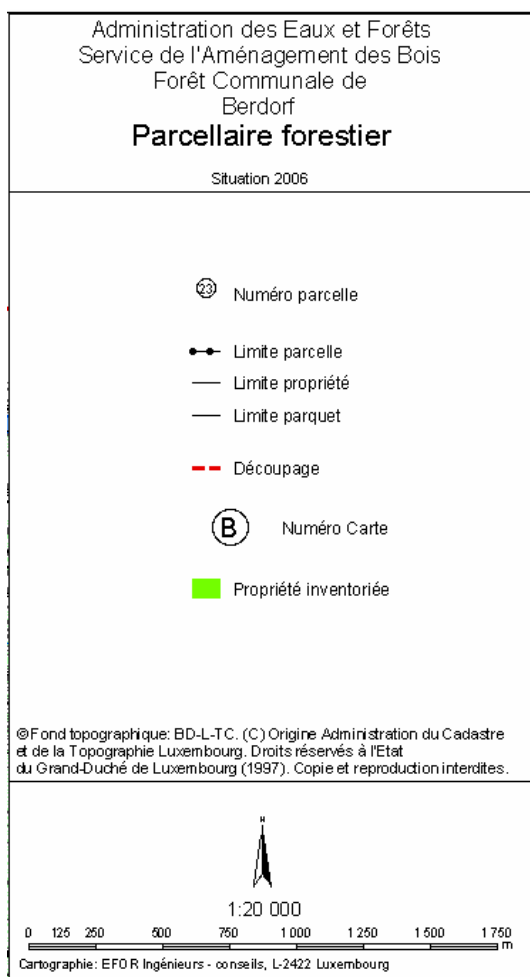
### **8.2. COUCHES**

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Lorsque les cartes des peuplements sont découpées en plus de 2 cartes pour une seule propriété, chaque carte des peuplements porte une lettre entourée d'un cercle (A, B, ...); son emplacement est marqué sur la (les) carte(s) du parcellaire par un trait interrompu (RGB : 230 – 0 – 0 taille 2.5 points) et l'aire occupée par cette carte est identifiée par la lettre correspondante;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Propriété aménagée coloriage de fond clair (contour et remplissage RGB: 115 – 255 – 0) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 8.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 9. LIMITES DE PARCELLES ET DE PROPRIETES

### 9.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 9.2. COUCHES

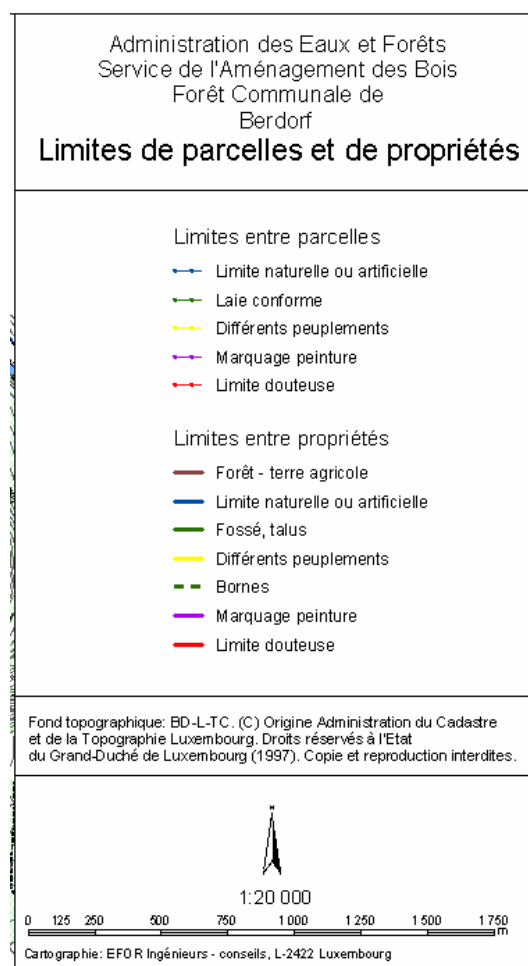
Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Limites entre parcelles :
  1. Limite naturelle ou artificielle : trait continu avec points équidistant (RGB: 0 – 77 – 168 largeur ligne : 1 points, épaisseur points : 4 points) ;
  2. Laie conforme : trait continu avec points équidistant (RGB: 38 – 115 – 0 largeur ligne : 1 points, épaisseur points : 4 points) ;
  3. Différents peuplements : trait continu avec points équidistant (RGB: 255 – 255 – 0 largeur ligne : 1 points, épaisseur points : 4 points) ;
  4. Marquage peinture : trait continu avec points équidistant (RGB: 168 – 0 – 230 largeur ligne : 1 points, épaisseur points : 4 points) ;

5. Limite douteuse : trait continu avec points équidistant (RGB: 255 – 0 – 0 largeur ligne : 1 points, épaisseur points : 4 points) ;
- Limites entre propriétés
    1. Forêt – terre agricole : trait continu (RGB: 137 – 68 – 68 largeur 2 points) ;
    2. Limite naturelle ou artificielle : trait continu (RGB: 0 – 77 – 168 largeur 2 points) ;
    3. Fossé, talus : trait continu (RGB: 38 – 115 – 0 largeur 2 points) ;
    4. Différents peuplements : trait continu (RGB: 255 – 255 – 0 largeur 2 points) ;
    5. Bornes : trait interrompu (RGB: 38 – 115 – 0 largeur 2 points) ;
    6. Marquage peinture : trait continu (RGB: 169 – 0 – 230 largeur 2 points) ;
    7. Limite douteuse : trait continu (RGB: 255 – 0 – 0 largeur 2 points) ;
  - Limite de parquets : trait continu (RGB: 0 – 0 – 0 largeur 0.2 points) ;
  - Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
  - Propriété aménagée coloriage de fond clair (contour et remplissage RGB: 136 – 189 – 149) ;
  - Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 9.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 10. PEUPEMENTS FORESTIERS

La réalisation de la carte des peuplements forestiers suit exactement les instructions telles que décrites dans le guide de réalisation des cartes thématiques d'un inventaire forestier.

## 11. FONCTIONS

### 11.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:5 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 11.2. COUCHES

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

Fonctions de protection

- Domaine Sol
  1. Zone de protection des sols motif de fond hachurage de 45 degrés (contour et remplissage RGB: 160 – 80 – 0) ;
- Domaine Eau
  1. Zone de protection des eaux I, en provenance de l'Administration de la Gestion de l'Eau : contour se compose de lignes perpendiculaires à l'intérieur par rapport au contour RGB : 0 – 149 – 224 ; pas de remplissage,
  2. Zone de protection des eaux II, en provenance de l'Administration de la Gestion de l'Eau : contour se compose de lignes perpendiculaires de part et d'autre du contour RGB : 0 – 149 – 224 ; pas de remplissage,
  3. Zone de protection des eaux III, en provenance de l'Administration de la Gestion de l'Eau : contour se compose de lignes perpendiculaires à l'extérieur par rapport au contour RGB : 0 – 149 – 224 ; pas de remplissage,
  4. Protection des eaux motif de fond hachurage horizontal (contour et remplissage RGB: 0 – 149 – 224) ;
- Domaine Air
  1. Protection du climat : motif de fond hachurage de 135 degrés (contour et remplissage RGB: 255 – 88 – 32) en inscrivant la lettre 'K' dans les polygones (RGB : 255 – 88 – 32) ;
  2. Protection contre les émissions : motif de fond hachurage de 135 degrés (contour et remplissage RGB: 255 – 88 – 32) en inscrivant la lettre 'I' dans les polygones (RGB : 255 – 88 – 32) ;
  3. Protection contre le bruit : motif de fond hachurage de 135 degrés (contour et remplissage RGB: 255 – 88 – 32) en inscrivant la lettre 'L' dans les polygones (RGB : 255 – 88 – 32) ;
- Domaine Paysage
  1. Forêt déterminant l'aspect du paysage : motif de fond hachurage vertical (contour et remplissage RGB: 0 – 230 – 0) en inscrivant la lettre 'L' dans les polygones (RGB : 0 – 230 – 0) ;
  2. Zone de protection vue : motif de fond hachurage vertical (contour et remplissage RGB : 0 – 230 – 0) en inscrivant la lettre 'S' dans les polygones (RGB : 0 – 230 – 0) ;
- Domaine Nature
  1. Zone de protection : de la nature (contour se compose de triangles orienté vers l'extérieur RGB : 0 – 128 – 64 ; taille des triangles : 15 points ; pas de remplissage, taille du trait de contour : 0.9 points) ;
  2. Monument naturel : motif d'un rectangle (RGB : 0 – 128 – 64, taille 20 points)
  3. Peuplement à graines : (contour se compose de points RGB : 0 – 128 – 64 ; taille des points : 15 points ; pas de remplissage) ;
  4. Zone écologiquement sensible ou d'un intérêt écologique particulier : motif de fond hachurage vertical (contour et remplissage RGB: 176 – 255 – 176) en inscrivant les lettres 'SG' dans les polygones (RGB : 255 – 0 – 0) ;
  5. Placette d'observation : motif de fond hachurage vertical (contour et remplissage RGB: 176 – 255 – 176) en inscrivant la lettre 'B' dans les polygones (RGB : 255 – 0 – 0) ;
  6. Biotope d'un intérêt écologique particulier : motif de touffe d'herbes (RGB: 0 – 128 – 64, taille 20 points) ;

7. Elément naturel d'un intérêt écologique particulier : motif d'un arbre (RGB: 0 – 128 – 64, taille 20 points) ;
8. Lambeaux forestier dans une région à taux de boisement faible : (contour se compose de carrés RGB : 0 – 128 – 64 ; taille des carrés : 15 points ; pas de remplissage) ;

- **Domaine Culture**

1. Type de sylviculture historique d'un intérêt particulier : motif de fond de points irréguliers ( RGB: 144 – 0 – 72) ;
2. Monument culturel : motif d'un point ( RGB: 144 – 0 – 72, taille 20 points) ;

**Fonction de récréation**

- Zone de récréation : motif de fond de points (contour RGB : 0 – 0 – 0 et remplissage RGB: 255 – 160 – 160) ;

**Parc naturel**

- Parc naturel : (contour se compose de triangles orienté vers l'extérieur RGB : 0 – 128 – 64 ; taille des triangles : 15 points ; pas de remplissage, taille du trait de contour : 1.5 points) ;

**Degrés d'intensité**

- Il existe deux degrés de densité (I et II). Le degré d'intensité est marqué dans la couleur de la fonction à laquelle il se rapporte ;

**Zone restante**

- Zone restante motif de fond (contour et remplissage RGB: 208 – 208 – 208).

## 11.3. LEGENDE


La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés.

### Légende de la carte des fonctions forestières

#### Fonctions de protection

##### Domaine Sol

Autre fonction de protection particulière




Zone de protection des sols


##### Domaine Eau

Fonction attribuée en vertu de dispositions légales


Zone de protection des eaux



Zone de protection des eaux I




Zone de protection des eaux II



Zone de protection des eaux III


Autre fonction de protection particulière



Protection des eaux

##### Domaine Air

Autres fonctions de protection particulières




K  
I  
L

Protection du climat  
Protection contre les émissions  
Protection contre le bruit.

##### Domaine Paysage

Autres fonctions de protection particulières




L  
S


Forêt déterminant l'aspect du paysage  
Zone de protection vue

##### Domaine Nature


Fonctions attribuées en vertu de dispositions légales



Zone de protection de la nature




Monument naturel




Peuplement à graines

Autre fonctions de protection particulières




SG  
B


Zone écologiquement sensible ou d'un intérêt écologique particulier  
Placettes d'observation



Biotope d'un intérêt écologique particulier




Élément naturel d'un intérêt écologique particulier



---

#### Fonction de récréation

Autre fonction de récréation particulière




Zone de récréation

---

#### Parc naturel


Fonction attribuée en vertu de dispositions légales




Parc naturel

---

#### Degrés d'intensité




Intensité I



Intensité II

#### Zone restante



Zone restante

©:Peuplbizlwfr.WOR

## **12. ZONES DE PROTECTION**

### **12.1. ECHELLE**

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

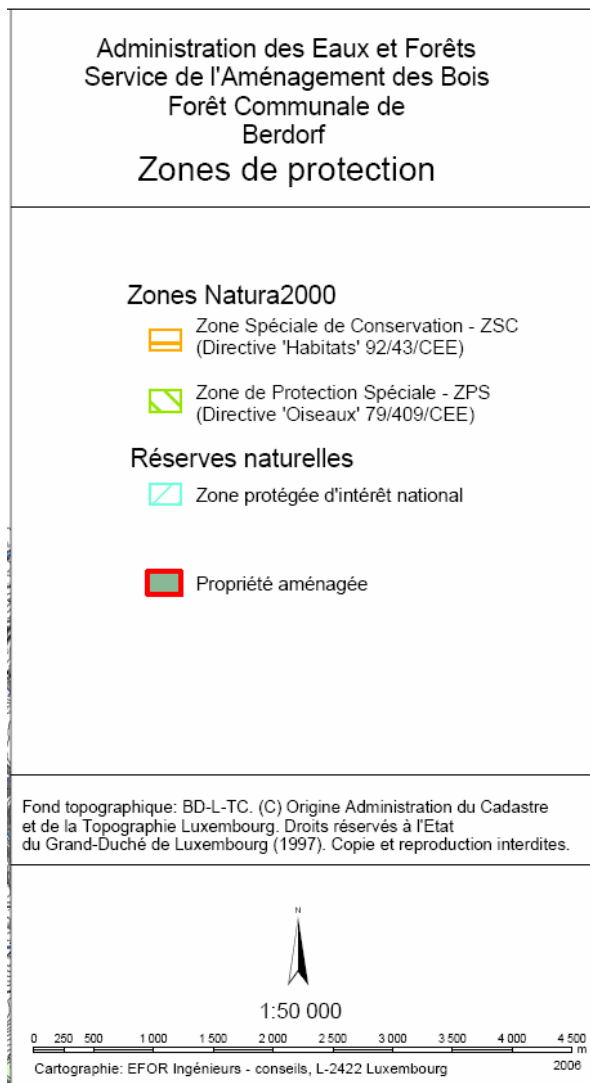
### **12.2. COUCHES**

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Zones protégées d'intérêt national hachurage de fond (contour et hachurage RGB : 115 – 255 – 223, taille : 1.5 points, angle : 45 degrés, séparation : 8 points) ;
- Zone Spécialise de Conservation – ZSC (Directive 'Habitats' 92/43/CEE) hachurage de fond (contour et hachurage RGB : 255 – 170 – 0, taille : 1.5 points, angle : 0 degrés, séparation : 8 points) ;
- Zone de Protection Spéciale – ZPS (Directive 'Oiseaux' 79/409/CEE) hachurage de fond (contour et hachurage RGB : 152 – 230 – 0, taille : 1.5 points, angle : 135 degrés, séparation : 8 points) ;
- Propriété aménagée coloriage de fond clair (contour : RGB : 250 – 52 – 17 et remplissage RGB: 136 – 184 – 149) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 12.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 13. VOIRIE EXISTANTE

### 13.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:10 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

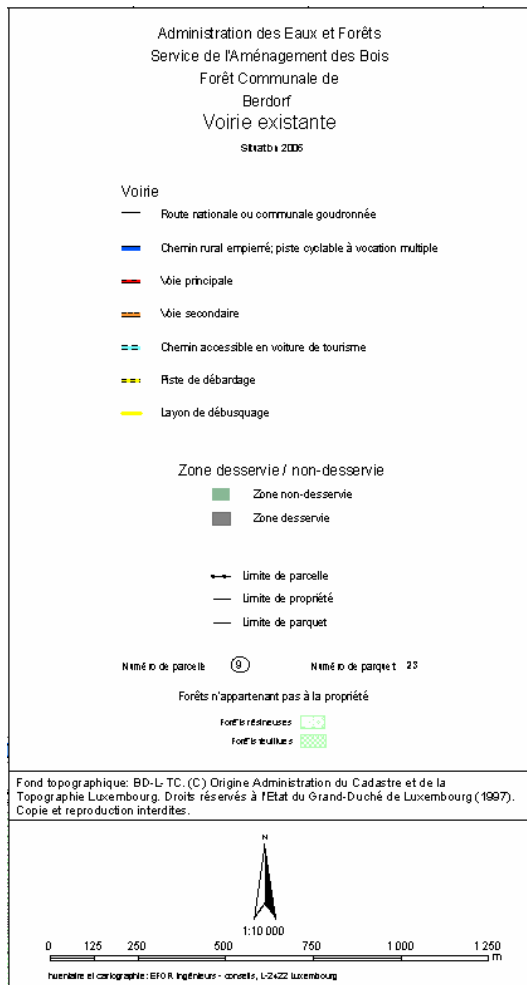
### 13.2. COUCHES

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Voirie : les symboles se composent de trois traits superposés
  - Route nationale ou communale goudronnée :
    - trait supérieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 255 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Chemin rural empierré ; piste cyclable à vocation multiple :
    - trait supérieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 0 – 85 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Voie principale :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 0 – 0 , taille : points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
  - Voie secondaire :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 152 – 48 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Chemin accessible en voiture de tourisme :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : RGB : 112 – 255 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Piste de débardage :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : RGB : 255 – 255 – 0 , taille : 1 points
    - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Layon de débusquage :
    - pas de trait supérieur
    - trait du milieu : RGB : 255 – 255 – 0 , taille : 1 points
    - pas de trait inférieur
- Zone desservie : coloriage de fond (contour RGB : 110 – 110 – 110, taille 0.4 points et remplissage RGB: 130 – 130 – 130) ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Zone non-desservie : coloriage de fond (contour et remplissage RGB: 136 – 184 – 149) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 13.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :







### 14. PROJETS DE VOIRIE





#### 14.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:10 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

## 14.2. COUCHES

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- A créer
  - Chemin rural empierré ; piste cyclable à vocation multiple :
    - trait supérieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 0 – 85 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait de fond : tirets alternés RGB : 255 – 255 – 0, taille : 6 points, RGB : 255 – 0 – 0, taille : 6 points
  - Voie principale :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 0 – 0 , taille : points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
    - trait de fond : tirets alternés RGB : 255 – 255 – 0, taille : 6 points, RGB : 255 – 0 – 0, taille : 6 points
  - Voie secondaire :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 152 – 48 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait de fond : tirets alternés RGB : 255 – 255 – 0, taille : 6 points, RGB : 255 – 0 – 0, taille : 6 points
  - Chemin accessible en voiture de tourisme :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : RGB : 112 – 255 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait de fond : tirets alternés RGB : 255 – 255 – 0, taille : 6 points, RGB : 255 – 0 – 0, taille : 6 points
  - Piste de débardage :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : RGB : 255 – 255 – 0 , taille : 1 points
    - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait de fond : tirets alternés RGB : 255 – 255 – 0, taille : 6 points, RGB : 255 – 0 – 0, taille : 6 points
  - Aire de stockage : motif :  (coloriage de fond : RGB: 255 – 255 – 255, coloriage symbol : RGB : 226 – 0 – 127 taille 20 points) ;
  - Aire de retournement : motif :  (coloriage de fond : RGB: 255 – 170 – 0, coloriage symbol : RGB : 255 – 0 – 0 taille 20 points) ;
  - Pont :  (coloriage de fond : RGB : 255 – 0 – 0, couleur symbole : RGB : 0 – 0 – 0 ; taille 20 points) ;
  - Accès à la propriété ; Entrée, Sortie : motif :  (coloriage de fond : RGB: 255 – 0 – 0, coloriage symbol : RGB : 255 – 255 – 255 taille 20 points) ;
- A modifier
  - Chemin rural empierré ; piste cyclable à vocation multiple :
    - trait supérieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 0 – 85 – 255 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - Voie principale :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 0 – 0 , taille : points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : points
  - Voie secondaire :
    - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
    - trait du milieu : continu RGB : 255 – 152 – 48 , taille : 1 points
    - trait inférieur : continu RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points

- Chemin accessible en voiture de tourisme :
  - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - trait du milieu : RGB : 112 – 255 – 255 , taille : 1 points
  - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
- Piste de débardage :
  - trait supérieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
  - trait du milieu : RGB : 255 – 255 – 0 , taille : 1 points
  - trait inférieur : tirets RGB : 0 – 0 – 0 , taille : 0.1 points
- Aire de stockage : motif :  (coloriage de fond : RGB: 156 – 156 – 156, coloriage symbol : RGB : 226 – 0 – 127 taille 20 points) ;
- Aire de retournement : motif :  (coloriage de fond : RGB: 156 – 156 – 156, coloriage symbol : RGB : 255 – 0 – 0 taille 20 points) ;
- Pont :  (coloriage de fond : RGB: 156 – 156 – 156, coloriage symbol : RGB : 0 – 0 – 0 taille 20 points) ;
- Accès à la propriété ; Entrée, Sortie : motif :  (coloriage de fond : RGB: 156 – 156 – 156, coloriage symbol : RGB : 255 – 255 – 255 taille 20 points) ;
- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
  
- Voirie existante :
 

La voirie existante se compose de deux traits superposés

  - trait supérieur : RGB : 204 – 204 – 204, taille 1.23 points
  - trait inférieur : RGB : 104 – 104 – 104, taille 1.76 points
  
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Propriété aménagée : coloriage de fond (contour et remplissage RGB: 136 – 184 – 149) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

## 14.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 15. LOTS DE CHASSE

### 15.1. EHELLE

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 15.2. COUCHES

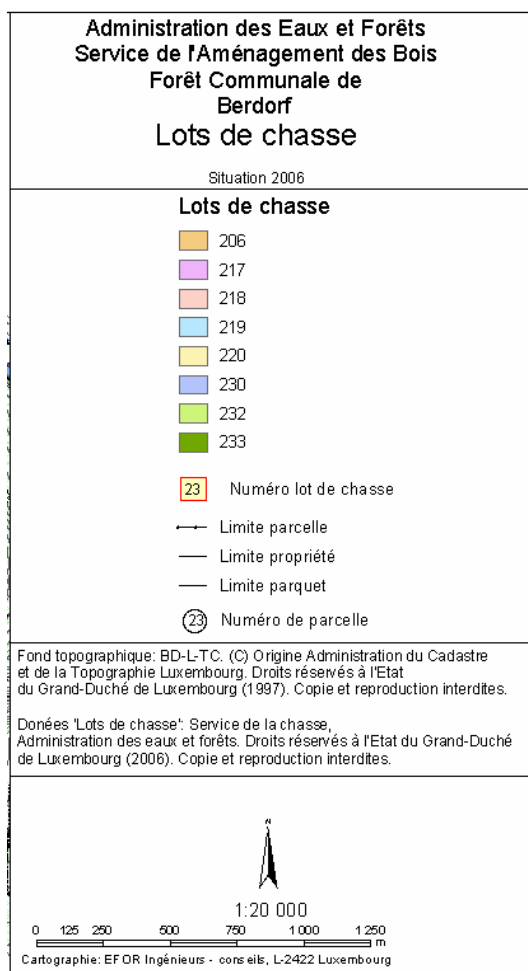
Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;

- Numéro des lots de chasse en Arial 8 rouge sur fond jaune clair (contour RGB : 255 – 0 – 0 et remplissage RGB : 255 – 255 – 190) ;
- Lots de chasse : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : il n'est pas possible d'indiquer ici pour chaque lot de chasse une couleur correspondante. Cependant, les couleurs doivent respecter les critères suivants : tons de pastel les couleurs doivent être distinctes pour chaque lot ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 15.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 16. DEGATS DE GIBIER

### 16.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:10 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 16.2. COUCHES

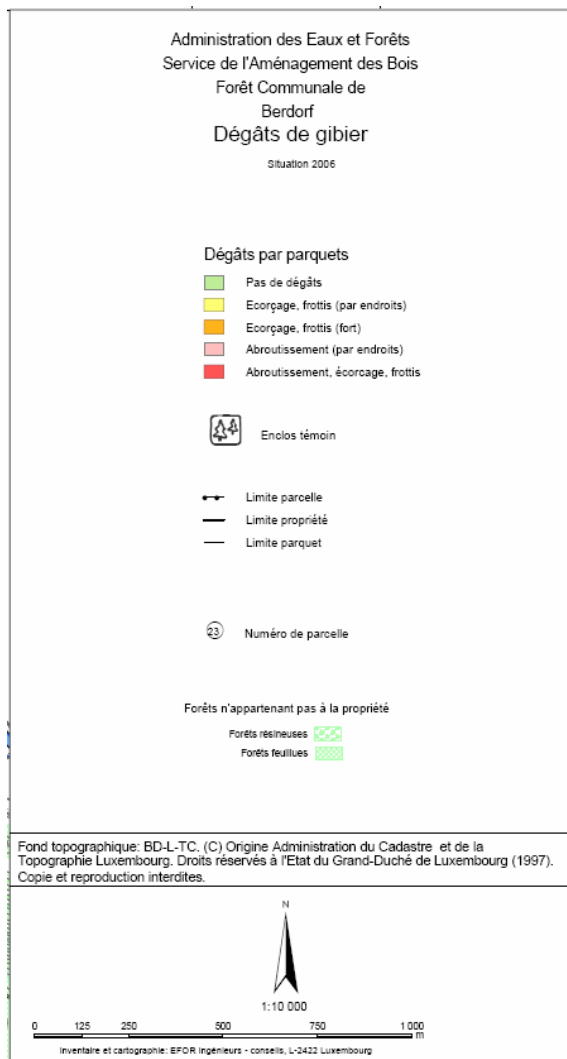
Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.



- Enclos témoin : motif : (RGB : 0 – 0 – 0, taille : 20 points)
- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Dégâts de gibier
  - Dégâts par parquets
    - Pas de dégâts : coloriage de fond (contour RGB: 130 – 130 – 130, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 104 – 179 – 43)
    - Ecorçage, frottis (par endroits) : coloriage de fond (contour RGB: 130 – 130 – 130, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 255 – 0)
    - Ecorçage, frottis (fort) : coloriage de fond (contour RGB: 130 – 130 – 130, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 179 – 25)
    - Abrouissement (par endroits) : coloriage de fond (contour RGB: 130 – 130 – 130, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 255 – 190)
    - Abrouissement, écorçage, frottis : coloriage de fond (contour RGB: 130 – 130 – 130, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 110 – 110)
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

### 16.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## **17. AFFECTATIONS D'AMENAGEMENT**

### **17.1. ECHELLE**

Exactement à l'échelle 1:10 000<sup>ième</sup> ;

Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

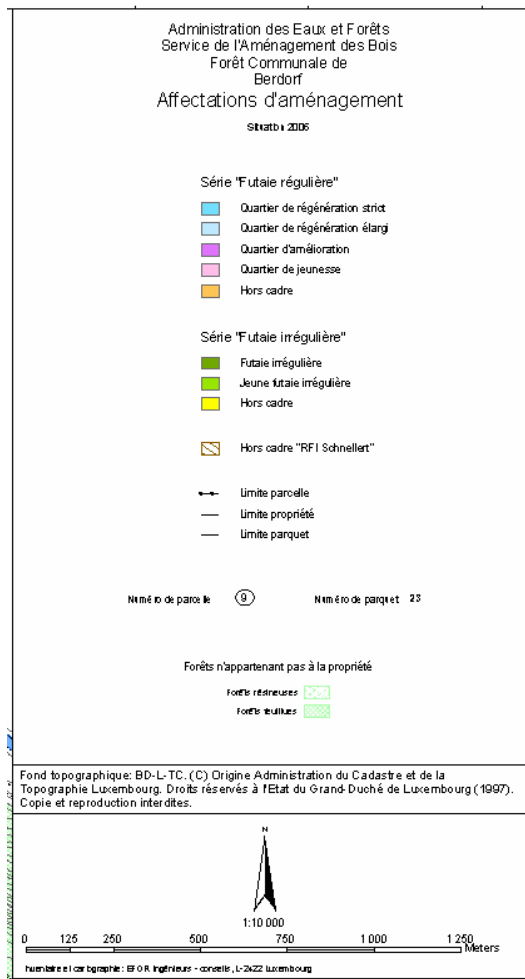
### **17.2. COUCHES**

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Numéros de parcelles en provenance de la couche parcelles de l'inventaire forestier, les parcelles sont numérotées par des numéros gras, d'une hauteur d'environ 2,5 à 3 mm, entourés d'un cercle de préférence blanc à l'intérieur ;
- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Affectations
  - Série 'Futaie irrégulière'
    - Futaie irrégulière : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 112 – 168 – 0) ;
    - Jeune futaie irrégulière : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 125 – 230 – 0) ;
    - Hors cadre : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 255 – 0) ;
  - Série 'Futaie régulière'
    - Quartier de régénération strict : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 115 – 223 – 255) ;
    - Quartier de régénération élargi : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 190 – 232 – 255) ;
    - Quartier d'amélioration : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 223 – 115 – 255) ;
    - Quartier de jeunesse : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 190 – 232) ;
    - Hors cadre : coloriage de fond (contour RGB: 110 – 110 – 110, taille : 0.4 points ; remplissage : RGB : 255 – 196 – 84) ;
- Limites des parquets sont indiquées par un trait continu fin; les limites de la propriété sont indiquées par un trait continu gras ;
- Limites de parcelles sont indiquées par un trait gras interrompu ainsi que des points gras équidistants d'environ 3 à 4 mm ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

## 17.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



## 18. ASSOCIATIONS PHYTOSOCIOLOGIQUES

### 18.1. ECHELLE

Exactement à l'échelle 1:20 000<sup>ième</sup> ;  
Il faut veiller à mettre un espace entre les millièmes et les centièmes.

### 18.2. COUCHES

Les couches suivantes sont à utiliser. La suite des couches doit être respectée. La couche énumérée en premier se trouve en haut dans la structure de la carte tandis que celle énumérée en dernier en bas.

- Couches de la partie supérieure du fond topographique ;
- Couche des végétations forestières (les couleurs des différentes associations sont décrites ci-dessous) ;
- Couches de la partie inférieure du fond topographique.

Melico-Fagetum caricetosum, MFca: coloriage de fond (RGB: 102 - 205 - 170)  
Melico-Fagetum circaeo-caricetosum, MFcah: coloriage de fond (RGB: 102 - 205 - 170)  
Melico-Fagetum aretosum, MFar: coloriage de fond (RGB: 173 - 255 - 47)  
Melico-Fagetum circaeo-aretosum, MFarh: coloriage de fond (RGB: 173 - 255 - 47)  
Melico-Fagetum festucetosum, MFfe: coloriage de fond (RGB: 124 - 252 - 0)  
Melico-Fagetum festucetosum humide, MFfeh: coloriage de fond (RGB: 124 - 252 - 0)  
Melico-Fagetum luzuletosum, MFiz: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 127)  
Melico-Fagetum athyrio-luzuletosum, MFizh: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 127)  
Melico-Fagetum typicum, MFty: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Melico-Fagetum circaeo-typicum, MFtyh: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Luzulo-Fagetum milietosum, LFmi: coloriage de fond (RGB: 107 - 142 - 35)  
Luzulo-Fagetum athyrio-milietosum, LFmih: coloriage de fond (RGB: 107 - 142 - 35)  
Luzulo-Fagetum typicum, LFty: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum athyrio-typicum, LFtyh: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum deschampsietosum, LFde: coloriage de fond (RGB: 46 - 139 - 87)  
Luzulo-Fagetum athyrio-deschampsietosum, LFdeh: coloriage de fond (RGB: 46 - 139 - 87)  
Luzulo-Fagetum vaccinetosum, LFva: coloriage de fond (RGB: 0 - 140 - 0)  
Luzulo-Fagetum dryopteridetosum, LFdy: coloriage de fond (RGB: 189 - 183 - 107)  
Luzulo-Fagetum dryopteridetosum humide, LFdyh: coloriage de fond (RGB: 189 - 183 - 107)  
Primulo-Carpinetum corydaletosum, PCco: coloriage de fond (RGB: 245 - 222 - 179)  
Primulo-Carpinetum corydaletosum humide, PCcoh: coloriage de fond (RGB: 245 - 222 - 179)  
Primulo-Carpinetum allietosum, PCal: coloriage de fond (RGB: 244 - 164 - 96)  
Primulo-Carpinetum allietosum humide, PCalh: coloriage de fond (RGB: 244 - 164 - 96)  
Primulo-Carpinetum ficario-asperuletosum var. Paris, PCfp: coloriage de fond (RGB: 205 - 92 - 92)  
Primulo-Carpinetum ficario-asperuletosum var. Paris humide, PCfph: coloriage de fond (RGB: 205 - 92 - 92)  
Primulo-Carpinetum ficario-asperuletosum var. typicum, PCft: coloriage de fond (RGB: 205 - 133 - 63)  
Primulo-Carpinetum ficario-asperuletosum var. typicum humide, PCfth: coloriage de fond (RGB: 205 - 133 - 63)  
Primulo-Carpinetum asperuletosum, PCas: coloriage de fond (RGB: 210 - 105 - 30)  
Primulo-Carpinetum asperuletosum humide, PCash: coloriage de fond (RGB: 210 - 105 - 30)  
Primulo-Carpinetum typicum, PCty: coloriage de fond (RGB: 160 - 82 - 45)  
Primulo-Carpinetum typicum humide, PCtyh: coloriage de fond (RGB: 160 - 82 - 45)  
Querco-Buxetum, QB: coloriage de fond (RGB: 255 - 20 - 147)  
Melico-Fagetum aretosum, MFar: coloriage de fond (RGB: 173 - 255 - 47)  
Melico-Fagetum circaeo-aretosum, MFarh: coloriage de fond (RGB: 173 - 255 - 47)  
Melico-Fagetum festucetosum, MFfe: coloriage de fond (RGB: 124 - 252 - 0)  
Melico-Fagetum festucetosum humide, MFfeh: coloriage de fond (RGB: 124 - 252 - 0)  
Melico-Fagetum luzuletosum, MFiz: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 127)  
Melico-Fagetum athyrio-luzuletosum, MFizh: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 127)  
Melico-Fagetum typicum, MFty: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Melico-Fagetum circaeo-typicum, MFtyh: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Luzulo-Fagetum dryopteridetosum, LFdy: coloriage de fond (RGB: 189 - 183 - 107)  
Luzulo-Fagetum dryopteridetosum humide, LFdyh: coloriage de fond (RGB: 189 - 183 - 107)  
Luzulo-Fagetum festucetosum, LFfe: coloriage de fond (RGB: 154 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum festucetosum humide, LFfeh: coloriage de fond (RGB: 154 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum milietosum, LFmi: coloriage de fond (RGB: 107 - 142 - 35)  
Luzulo-Fagetum athyrio-milietosum, LFmih: coloriage de fond (RGB: 107 - 142 - 35)  
Luzulo-Fagetum typicum, LFty: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum athyrio-typicum, LFtyh: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum deschampsietosum, LFde: coloriage de fond (RGB: 46 - 139 - 87)  
Luzulo-Fagetum athyrio-deschampsietosum, LFdeh: coloriage de fond (RGB: 46 - 139 - 87)  
Luzulo-Fagetum vaccinetosum, LFva: coloriage de fond (RGB: 0 - 140 - 0)  
Luzulo-Fagetum vaccinetosum humide, LFvah: coloriage de fond (RGB: 0 - 140 - 0)

Querco-Carpinetum aretosum, QCar: coloriage de fond (RGB: 240 - 128 - 128)  
 Querco-Carpinetum athyrio-aretosum, QCarh: coloriage de fond (RGB: 240 - 128 - 128)  
 Querco-Carpinetum typicum, QCTy: coloriage de fond (RGB: 255 - 127 - 80)  
 Querco-Carpinetum athyrio-typicum, QCTyh: coloriage de fond (RGB: 255 - 127 - 80)  
 Querco-Carpinetum lamio-luzuletosum, QCII: coloriage de fond (RGB: 255 - 99 - 71)  
 Querco-Carpinetum lamio-luzuletosum humide, QCIIh: coloriage de fond (RGB: 255 - 99 - 71)  
 Querco-Carpinetum luzuletosum, QCIZ: coloriage de fond (RGB: 255 - 69 - 0)  
 Querco-Carpinetum athyrio-luzuletosum, QCIZh: coloriage de fond (RGB: 255 - 69 - 0)  
 Luzulo-Quercetum violetesum, LQvi: coloriage de fond (RGB: 255 - 215 - 0)  
 Luzulo-Quercetum violetesum humide, LQvih: coloriage de fond (RGB: 255 - 215 - 0)  
 Luzulo-Quercetum typicum, LQTy: coloriage de fond (RGB: 255 - 140 - 0)  
 Luzulo-Quercetum typicum humide, LQTyh: coloriage de fond (RGB: 255 - 140 - 0)  
 Campanulo-Quercetum melicetosum, CQme: coloriage de fond (RGB: 240 - 230 - 140)  
 Campanulo-Quercetum typicum, CQTy: coloriage de fond (RGB: 255 - 255 - 0)  
 Salicetum triandro-viminalis, SV: coloriage de fond (RGB: 30 - 144 - 255)  
 Stellario-Alnetum, SA: coloriage de fond (RGB: 175 - 238 - 238)  
 Carici-Fraxinetum, CF: coloriage de fond (RGB: 175 - 238 - 238)  
 Ulmo-Fraxinetum, UF: coloriage de fond (RGB: 175 - 238 - 238)  
 Macrohorbio-Alnetum, MA: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 255)  
 Carici elongata-Alnetum, EA: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 255)  
 Carici remotae-Alnetum, RA: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 255)  
 Carici laevigatae-Alnetum, LA: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 255)  
 Tilio-Aceretum, TA: coloriage de fond (RGB: 0 - 250 - 154)  
 Ulmo-Aceretum, UA: coloriage de fond (RGB: 0 - 250 - 154)  
 Dicrano-Aceretum, DA: coloriage de fond (RGB: 0 - 250 - 154)  
 Salicetum albae, SB: coloriage de fond (RGB: 30 - 144 - 255)  
 Carici-Carpinetum, CC: coloriage de fond (RGB: 148 - 0 - 211)  
 Chablis ou coupe rase, ChRa: coloriage de fond (RGB: 255 - 255 - 240)  
 Alisier torminal, ALTo: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Aulne blanc, AUBI: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Aulne glutineux, AUGI: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Bouleaux, Boul: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Charme, Char: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Chataigner ou Marronnier, ChaM: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Chene Pedoncule, CHEP: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Chene sessile, CheS: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Chene rouge, CheR: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Erables, Erab: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Feuillus en melange, FeMe: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Frene, Fren: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Hetre, Hetr: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Merisier, Meri: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Ormes, Orme: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Peuplier noir ou baumier, PeNB: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Peuplier tremble, PeTr: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Platane, Plat: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Robinier, Robi: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Saules, Saul: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Tilleuls, Till: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Feuillus divers, Fedi: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Chene sp, CheN: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
 Epicea Sapins Douglas, EpSD: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
 Melezes, Mele: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
 Pins, Pins: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)

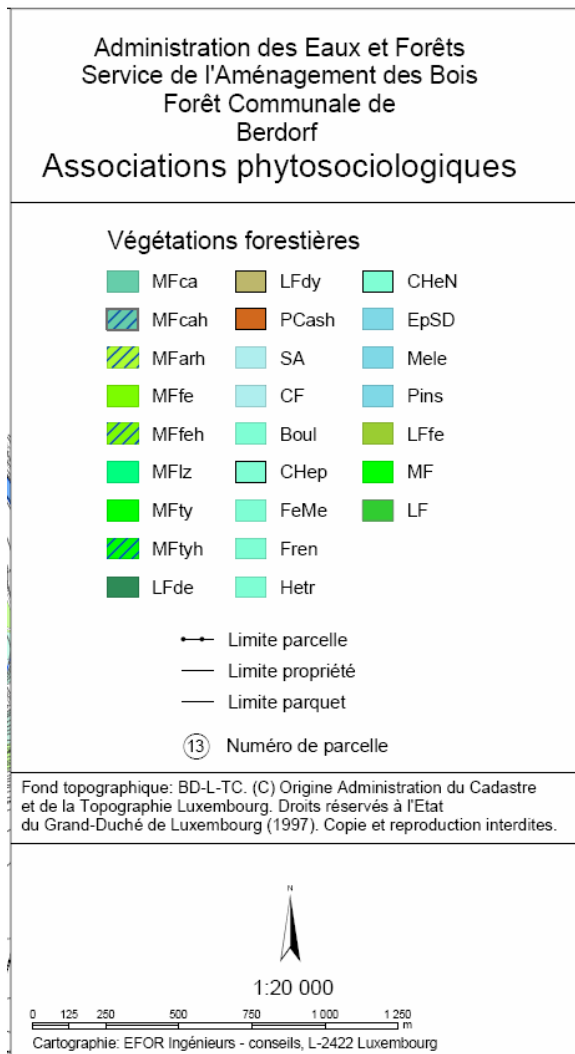
Resineux en melange, ReMe: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
Thuyas, Thuy: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
Tsugas, Thsug: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
Broussaille arbustes en melange, BrAm: coloriage de fond (RGB: 255 - 255 - 240)  
Resineux divers, Redi: coloriage de fond (RGB: 127 - 216 - 230)  
Melico-Fagetum cephalanthero-caricetosum, MFcc: coloriage de fond (RGB: 127 - 255 - 212)  
Melico-Fagetum luzulo-caricetosum, MFlc: coloriage de fond (RGB: 152 - 251 - 152)  
Melico-Fagetum luzulo-caricetosum humide, MFch: coloriage de fond (RGB: 152 - 251 - 152)  
Luzulo-Fagetum festucetosum, LFfe: coloriage de fond (RGB: 154 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum festucetosum humide, LFfeh: coloriage de fond (RGB: 154 - 205 - 50)  
Luzulo-Fagetum vaccinietosum humide, LFvah: coloriage de fond (RGB: 0 - 140 - 0)  
Melico-Fagetum, MF: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Luzulo-Fagetum, LF: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Primulo-Carpinetum, PC: coloriage de fond (RGB: 160 - 82 - 45)  
Melico-Fagetum, MF: coloriage de fond (RGB: 0 - 255 - 0)  
Luzulo-Fagetum, LF: coloriage de fond (RGB: 50 - 205 - 50)  
Querco-Carpinetum, QC: coloriage de fond (RGB: 255 - 127 - 80)  
Luzulo-Quercetum, LQ: coloriage de fond (RGB: 255 - 140 - 0)  
Campanulo-Quercetum, CQ: coloriage de fond (RGB: 255 - 255 - 0)

**Attention :**

Les variantes humides se composent du coloriage de fond et d'un hachurage bleu (RGB: 0 - 77 - 168, taille 1 points, angle 45 degrés).

### 18.3. LEGENDE

La légende doit contenir les sigles cartographiques utilisés. Exemple pour la forêt communale de Berdorf :



Luxembourg, le 27 février 2007

Le Chef du Service de l'Aménagement des Bois  
et de l'Economie Forestière

s. Marc Wagner