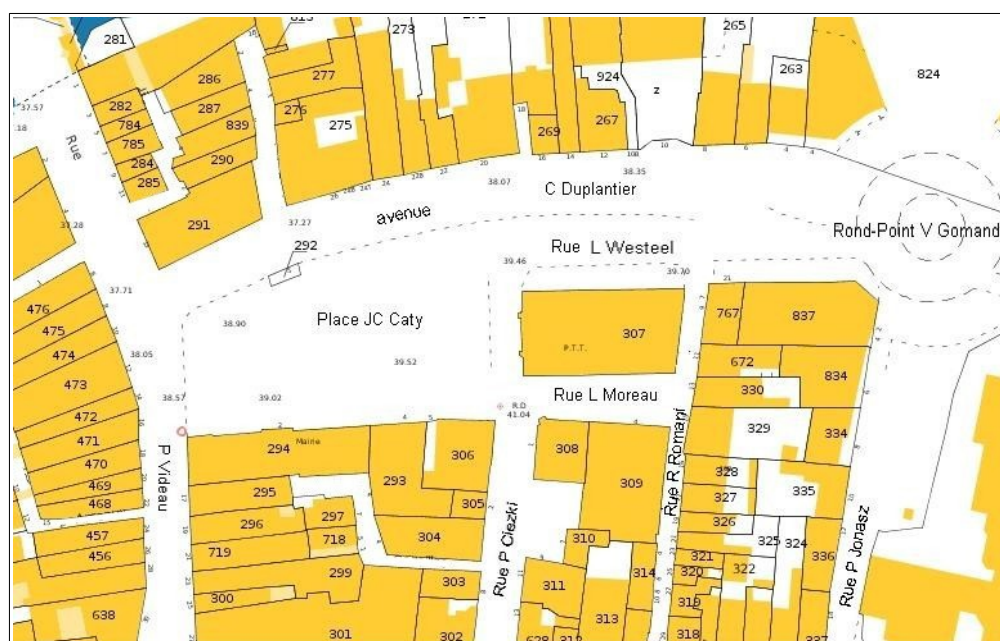


STANDARD D'ÉCHANGE DES OBJETS DU PLAN CADASTRAL INFORMATISÉ FONDE SUR LE FORMAT DXF – PCI

Version de juin 2025



AVERTISSEMENT

L'objet du présent document est de définir les spécifications techniques nécessaires à l'établissement du plan cadastral en mode numérique sous le format DXF.

Il décrit les modalités d'échange des données du PCI Vecteur sous le format DXF, version AC1009 type 12 (R12/LT12) et fait état de la structuration des données en reprenant pour chaque objet cadastral sa définition, sa nature, sa position et sa représentation.

Il annule et remplace le standard d'échange des objets du plan cadastral informatise publié en janvier 2012.

Les principales mises à jour intégrées à ce standard d'échange, concernent la prise en compte de nouvelles entités cadastrales résultant de l'exploitation des orthophotographies de l'Institut national de l'information géographique et forestière (IGN).

Elles concernent :

- les bâtis « vus du ciel » (cf. § 3.2 « Les calques », pages 23, 24),
- et les piscines « vues du ciel » (cf. § 3.2 « Les calques », page 24).

La détection de ces nouveaux éléments bâtis (piscine et bâtiment), est le résultat d'un rapprochement des informations du plan cadastral et des données foncières, de celles issues des orthophotographies de l'IGN.

La représentation graphique des éléments bâtis ainsi décelés s'appuie sur un algorithme d'intelligence artificielle (IA) qui exploite les prises de vues aériennes pour produire graphiquement le contour des bâtis identifiés avec un niveau de qualité optimale tant du point de vue de leur géométrie que de leur positionnement géographique.

La mise à jour du plan cadastral est effective seulement après validation par un agent de chacun des nouveaux éléments « bâtis vue du ciel » qui sont proposés.

Ils sont alors intégrés au plan cadastral et proposés dans les principaux supports de diffusion du plan cadastral, à savoir :

- les éditions du plan cadastral papier et numériques (aux formats respectivement EDIGéO et DXF-PCI),
- le plan en ligne sur cadastre.gouv.fr,

avec une représentation spécifique.

ABRÉVIATIONS

DGFIP : Direction générale des finances publiques

PCI : Plan cadastral informatisé

MCD : modèle conceptuel de données

SCD : schéma conceptuel de données

De manière générale, les jeux de coordonnées sont indiqués sous la forme (X, Y, [Z]) et cela uniquement pour des coordonnées en projection plane.

SOMMAIRE

Table des matières

1	Notions fondamentales sur l'échange au format dxf.....	6
1.1	Définitions.....	6
1.2	Constitution d'un fichier DXF.....	6
1.3	Description simplifiée de la syntaxe d'un fichier DXF.....	6
1.3.1	Structure d'un fichier DXF.....	6
1.3.2	Section HEADER.....	7
1.3.3	Section TABLES.....	8
1.3.3.1	APPID : définition des noms d'application XDATA.....	8
1.3.3.2	LTYPE : définition des types de ligne.....	8
1.3.3.3	LAYER : définition des plans du dessin.....	8
1.3.3.4	STYLE : définition des styles de texte.....	8
1.3.4	Section BLOCKS.....	8
1.3.4.1	BLOCK : définition du symbole.....	9
1.3.4.2	ATTDEF : définition de l'attribut du symbole.....	9
1.3.5	Section ENTITIES.....	9
1.3.5.1	LINE.....	10
1.3.5.2	POINT.....	10
1.3.5.3	CIRCLE.....	10
1.3.5.4	ARC.....	10
1.3.5.5	SOLID.....	10
1.3.5.6	TEXT.....	11
1.3.5.7	INSERT.....	11
1.3.5.8	ATTRIB.....	11
1.3.5.9	POLYLIGNE.....	12
1.3.5.10	VERTEX.....	12
1.3.5.11	Justification du texte.....	12
1.3.5.12	Données d'entités étendues XDATA.....	13
2	Généralités sur les échanges de données du plan cadastral informatisé.....	14
2.1	L'unité d'échange.....	14
2.2	Renseignements contenus dans un fichier DXF.....	14
2.3	Unités de mesures.....	14
3	Les objets échangeables.....	14
3.1	Les entités autorisées.....	15
3.1.1	Polyligne ouverte ou fermée.....	15
3.1.2	Texte.....	15
3.1.3	Block.....	16
3.1.4	XDATA.....	19
3.2	Les calques.....	22
4	Règles de constitution des identifiants et des XDATA de certains objets échangeables.....	25
4.1	Règles de constitution des identifiants de certains objets échangeables.....	25
4.2	Règles de constitution des autres entités XDATA.....	26
4.3	TRANSPOSITION DXF/EDIGEO.....	28

LEXIQUE

DXF

Fichier Echange (X) Dessin

Entité

Nom donné au dessin d'une polyligne, d'un texte ou d'un symbole dans le standard DXF : un contour parcellaire, un détail topographique surfacique, linéaire ou ponctuel, un texte parcellaire ou un libelle, une borne sont autant d'entités distinctes dans un échange au format DXF.

Objet

Nom générique donné par PCI à chaque composant qu'il gère : la subdivision de section constituée de son ou de ses contours ainsi que de ses attributs, la parcelle constituée de son contour, du texte parcellaire et de ses attributs, l'axe de voie constituée d'une polyligne et de un à dix libelles sont des objets pour PCI.

Coordonnées (x,y,[z])

Ensemble de deux [ou trois composantes] précisant une localisation géographique. La troisième composante peut être absente dans l'échange de données lorsque celui-ci est en 2D.

Modèle conceptuel de données (MCD)

Ensemble de règles de structuration ou de modélisation de l'information géographique.

Schéma conceptuel de données (SCD)

Le SCD décrit l'organisation logique d'un lot de données conformément au Modèle Conceptuel de données EDIGeo. Il est implanté au sein de l'échange par l'émetteur des données géographiques. Il précise les éléments du MCD d'EDIGeo (objets, primitives, relations, attributs) ou sont rangées les données du jeu communiqué.

1 NOTIONS FONDAMENTALES SUR L'ÉCHANGE AU FORMAT DXF

1.1 DÉFINITIONS

Le format DXF est un format d'échange de données graphiques.

Un échange DXF se compose d'un fichier unique de données propre à la transmission (extension suffixée .DXF). Les fichiers DXF sont des fichiers ASCII standard, étant précisé que le DXF binaire n'est pas accepté par PCI.

1.2 CONSTITUTION D'UN FICHIER DXF

Le fichier au format DXF comprend quatre sections :

- la section HEADER décrit les paramètres généraux du dessin ;
- la section TABLE définit les éléments nommés du dessin ;
 - ◆ table des noms d'application XDATA ;

- ◆ table des types de ligne ;
 - ◆ table des plans ;
 - ◆ table des styles de texte ;
 - ◆ table des vues ;
 - ◆ table des systèmes de coordonnées utilisateur ;
 - ◆ table des fenêtrages ;
 - ◆ table du gestionnaire de dessin.
- la section BLOCKS définit tous les blocs (ou symboles) utilisés dans le dessin ;
 - la section ENTITIES décrit toutes les entités du dessin.

Le fichier est terminé par l'enregistrement EOF (END OF FILE).

Le fichier DXF est composé de groupes occupant chacun deux lignes :

- la première ligne contient un entier (justifié à droite par des espaces dans un champ de trois caractères) décrivant le code du groupe ;
- la seconde ligne contient un texte ou un nombre qui décrit le code de valeur, ou valeur relative au code de groupe.

Les variables, définitions de tables et entités sont définies par une série de groupes qui décrivent successivement leur type et/ou leur nom, et leurs valeurs associées (coordonnées, couleur...).

Le début et la fin des tables, des sections et du fichier sont définis par des groupes.

Les entités, les définitions de table et les séparateurs de fichiers sont introduits par un code groupe 0 et un code de valeur désignant le nom de l'article.

1.3 DESCRIPTION SIMPLIFIÉE DE LA SYNTAXE D'UN FICHIER DXF

1.3.1 Structure d'un fichier DXF

```

                                (début de la section HEADER)
SECTION
2
HEADER
... définition des paramètres généraux...
9
$EXTMIN et $EXTMAX
<définition du point min ou max>
... définition du point min ou max...
0
ENDSEC                (fin de la section HEADER)
0                    (début de la section TABLES)
SECTION
2
TABLES
0                    (début de la description d'une TABLE)
TABLE
2
LTYPE
70
<nombre de types de ligne>
... définition des articles de la table type de ligne...
0
ENDTAB                (fin de la description d'une TABLE)

```

```

0                (début de la description d'une TABLE)
TABLE
2
APPID, LAYER, STYLE, VIEW, UCS ou DWGR
70
<nombre d'articles de la table>
... définition des articles de la table...
0
ENDTAB          (fin de la description d'une TABLE)
0
ENDSEC          (fin de la section TABLES)
0                (début de la section BLOCKS)
SECTION
2
BLOCKS
... définition des blocs...
0
ENDSEC          (fin de la section BLOCKS)
0                (début de la section ENTITIES)
SECTION
2
ENTITIES
... définition des entités du dessin...
0
ENDSEC          (fin de la section ENTITIES)
0
EOF
Page

```

1.3.2 Section HEADER

La section HEADER décrit les paramètres généraux du dessin : limites, unités de longueur, sens de description des angles...

La description des points extrêmes du fichier DXF est contenue dans les codes de groupe 9, suivis des codes de valeurs \$EXTMIN et \$EXTMAX. Les codes de groupe 10, 20, 30 contiennent la définition des coordonnées de ces points. Les valeurs doivent appartenir à la plage des coordonnées du système légal de projection (cf. annexe 1).

1.3.3 Section TABLES

La section TABLES décrit les tables du dessin dans un ordre quelconque. Seule la table LTYPE doit précéder la table LAYER.

La description de chaque table commence par le code de groupe 0, suivi du code de valeur TABLE. Il est suivi par un groupe 2 qui définit le nom de l'article et d'un groupe 70 qui spécifie le nombre maximum de données relatives à la table (nombres de types de lignes...). Il se termine par un groupe 0 suivi du code valeur ENDTAB.

Les principaux types de table et leur code groupe sont les suivants.

1.3.3.1 APPID : définition des noms d'application XDATA.

Il n'y a pas de groupe particulier.

1.3.3.2 LTYPE : définition des types de ligne

Cette définition se fait à l'aide des groupes suivants :

- 3 : texte de description du type de ligne ;
- 72 : code d'alignement ;
- 73 : nombre de définition de traits ;
- 40 : largeur totale du modèle ;
- 49 : longueur du premier trait ;
- 49 : longueur du deuxième trait ;
- ...
- 49 : longueur du dernier trait.

La longueur est positive dans le cas d'un trait, négative dans le cas d'un espace, nulle dans le cas d'un point.

1.3.3.3 LAYER : définition des plans du dessin

Ces plans représentent des couches référencées les unes par rapport aux autres dans lesquelles sont représentées les entités.

Les codes groupes utilisés sont les suivants :

- 62 : numéro de couleur associée au plan, négatif si le plan n'est pas actif ;
- 6 : nom du type de ligne associé au plan.

1.3.3.4 STYLE : définition des styles de texte

Ce type définit les styles de texte à l'aide des codes groupe suivants :

- 40 : hauteur de texte lorsqu'elle est fixée pour un style, 0 si libre ;
- 41 : facteur d'extension ;
- 50 : angle d'inclinaison ;
- 42 : dernière hauteur utilisée ;
- 3 : police de référence ;
- 4 : nom de fichier « grandpolice ».

Les codes groupes des tables sont tous obligatoires.

1.3.4 Section BLOCKS

Cette section contient la définition des blocs du dessin. Les occurrences du bloc sont ensuite décrites dans la section ENTITIES.

1.3.4.1 BLOCK : définition du symbole

La description de ce type d'entité se termine par ENDBLK

Les codes de groupe sont les suivants :

- 2 : nom du bloc ;
- 70 : type de bloc
 - ◆ 1 : bloc sans nom ;
 - ◆ 2 : bloc avec attribut ;
- 10 : point d'insertion ;
- 20 : point d'insertion ;
- 30 : point d'insertion.

Si le bloc porte des attributs, ceux-ci sont décrits dans le type BLOCK par le type ATTDEF.

1.3.4.2 ATTDEF : définition de l'attribut du symbole

Les codes groupes sont les suivants :

- 10 : point d'insertion du texte de l'attribut en relatif par rapport à l'origine du symbole ;
- 20 : point d'insertion du texte de l'attribut en relatif par rapport à l'origine du symbole ;
- 30 : point d'insertion du texte de l'attribut en relatif par rapport à l'origine du symbole ;
- 40 : hauteur de texte ;
- 1 : valeur par défaut ;
- 3 : texte de la question ;
- 2 : texte de l'étiquette ;
- 70 : drapeaux :
 - ◆ 1 : invisible ;
 - ◆ 2 : constant ;
 - ◆ 4 : vérifié ;
 - ◆ 8 : prédéfini ;
- 73 : longueur du champ ;
- 50 : angle de rotation du texte ;
- 51 : angle d'inclinaison ;
- 7 : style de texte ;
- 72 : justification du texte ;
- 11 : point d'alignement du texte ;
- 21 : point d'alignement du texte ;
- 31 : point d'alignement du texte.

1.3.5 Section ENTITIES

Cette section décrit toutes les entités du dessin.

Chaque entité commence par un code groupe 0 suivi d'un code de valeur décrivant le type de l'entité. Les propriétés communes à chaque entité sont ensuite décrites. Elles possèdent toutes un code groupe 8 qui définit le nom de plan associé à l'entité. Les autres propriétés ne sont décrites que si leur valeur n'est pas celle par défaut. Elles ont les codes groupe suivants :

- 6 : nom du type de ligne (s'il n'est pas celui du plan associé à l'entité, les noms sont décrits dans la section TABLES) ;
- 38 : élévation (si non nulle) ;
- 39 : hauteur (si non nulle) ;
- 62 : numéro de couleur (si elle n'est pas celle du plan associé à l'entité), de 1 à 255.

Les principaux codes groupes pour chaque type d'entité sont les suivants :

1.3.5.1 LINE

- 10 : coordonnée x du point de départ ;
- 20 : coordonnée y du point de départ ;
- 30 : coordonnée z du point de départ ;
- 11 : coordonnée x du point final ;
- 21 : coordonnée y du point final ;
- 31 : coordonnée z du point final ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.2 POINT

- 10 : coordonnée x du point ;
- 20 : coordonnée y du point ;
- 30 : coordonnée z du point ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.3 CIRCLE

- 10 : coordonnée x du centre ;
- 20 : coordonnée y du centre ;
- 30 : coordonnée z du centre ;
- 40 : rayon ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.4 ARC

- 10 : coordonnée x du centre ;
- 20 : coordonnée y du centre ;
- 30 : coordonnée z du centre ;
- 40 : rayon ;
- 50 : angle de départ ;
- 51 : angle final ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.5 SOLID

- 10 : coordonnées x du premier coin du solide ;
- 20 : coordonnée y du premier coin du solide ;
- 30 : coordonnée z du premier coin du solide ;
- 11 : coordonnée x du deuxième coin du solide ;
- 21 : coordonnée y du deuxième coin du solide ;
- 31 : coordonnée z du deuxième coin du solide ;
- 12 : coordonnées x du troisième coin du solide ;
- 22 : coordonnée y du troisième coin du solide ;
- 32 : coordonnée z du troisième coin du solide ;
- 13 : coordonnée x du quatrième coin du solide ;
- 23 : coordonnée y du quatrième coin du solide ;
- 33 : coordonnée z du quatrième coin du solide ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.6 TEXT

- 10 : coordonnées x du point d'insertion du texte ;
- 20 : coordonnée y du point d'insertion du texte ;

- 30 : coordonnée z du point d'insertion du texte ;
- 40 : hauteur ;
- 1 : texte ;
- 50 : angle de rotation ;
- 41 : facteur d'extension/compression ;
- 51 : angle d'inclinaison ;
- 7 : style de texte ;
- 72 : justification ;
- 11 : coordonnée x du point d'alignement du texte
- 21 : coordonnée y du point d'alignement du texte ;
- 31 : coordonnée z du point d'alignement du texte ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

1.3.5.7 INSERT

Occurrence d'un bloc dans la section ENTITIES.

- 66 : drapeau existence attribut (0 : oui, 1 : non)
- 2 : nom du bloc
- 10 : coordonnée x du point d'insertion ;
- 20 : coordonnée y du point d'insertion ;
- 30 : coordonnée z du point d'insertion ;
- 41 : facteur d'échelle en x ;
- 42 : facteur d'échelle en y ;
- 43 : facteur d'échelle en z ;
- 50 : angle de rotation ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

Si des attributs sont définis, ils sont alors décrits dans le type INSERT par le type ATTRIB.

1.3.5.8 ATTRIB

Ce type est une occurrence de ATTDEF dans une insertion de blocs.

- 10 : coordonnée x du point d'insertion du texte dans la base de données ;
- 20 : coordonnée y du point d'insertion du texte dans la base de données ;
- 30 : coordonnée z du point d'insertion du texte dans la base de données ;
- 40 : hauteur du texte ;
- 1 : valeur du texte ;
- 2 : étiquette ;
- 70 : drapeau (cf. ATTDEF) ;
- 73 : longueur du champ ;
- 50 : angle de rotation du texte ;
- 41 : facteur d'échelle en x ;
- 51 : angle d'inclinaison ;
- 7 : style de texte ;
- 72 : justification du texte ;
- 11 : coordonnée x du point d'alignement du texte ;
- 21 : coordonnée y du point d'alignement du texte ;
- 31 : coordonnée z du point d'alignement du texte.

La description d'une série d'attribut se termine par SEQEND.

1.3.5.9 POLYLIGNE

- 66 : drapeau sommet suivant ;
- 70 : drapeau :
 - ◆ 1 : polyligne fermée ;
 - ◆ 2 : des sommets ont été créés avec l'option « lissage » ;
 - ◆ 4 : des sommets ont été créés avec l'option « spline » ;
 - ◆ 8 : polyligne 3D ;
 - ◆ 16 : surface maillée ;
 - ◆ 32 : maillage fermé ;
- 40 : largeur de départ ;
- 41 : largeur de fin ;
- 1001 : nom d'application XDATA ;
- 1002 : { (facultatif) ;
- 1000 : texte XDATA ;
- 1002 : } (facultatif).

La description d'une série de sommets se termine par SEQEND.

1.3.5.10 VERTEX

- 10 : coordonnée x du point d'insertion ;
- 20 : coordonnée y du point d'insertion ;
- 30 : coordonnée z du point d'insertion ;
- 40 : largeur de départ ;
- 41 : largeur de fin ;
- 42 : arrondi ;
- 50 : direction de la tangente ;

La valeur de l'arrondi est définie par la tangente au quart de l'arc entre deux sommets consécutifs. Elle est négative si l'arc est décrit dans le sens horaire. Une valeur nulle décrit un segment de droite, un arrondi 1 est un demi-cercle.

1.3.5.11 Justification du texte

Les différentes valeurs du type de justification de texte (code de groupe 72 des primitives TEXT,

ATTRIB, ATTDEF) sont :

- 0 : texte justifié à gauche ;
- 1 : texte centré sur la ligne de base ;
- 2 : texte justifié à droite ;
- 3 : texte aligné entre deux points avec hauteur variable ;
- 4 : texte centré ;
- 5 : texte fixé entre deux points avec extension variable.

1.3.5.12 Données d'entités étendues XDATA

Les données XDATA sont créées par l'utilisateur.

Les groupes XDATA sont placés à la suite des données normales des entités.

La séquence XDATA suivante est décodée :

```
1001
IDU
1002
{
```

1000
084000AL
1002
}

Les données des XDATA seront affectées **séquentiellement** aux attributs définis dans le fichier de conditions.

S'il existe plus de données DXF que de conditions, elles ne seront pas attribuées. S'il existe moins de données DXF que de conditions, les attributs en surplus ne seront pas affectés.

2 Généralités sur les échanges de données du plan cadastral informatisé

Les données participant à l'échange correspondent à la dernière situation du plan.

Les points suivants sont soulignés concernant les échanges PCI sous DXF.

2.1 L'UNITÉ D'ÉCHANGE

L'unité d'échange PCI sous DXF est la subdivision de section. Toutefois, dans chaque échange devra aussi être présent le contour de section. Chaque subdivision de section est transportée par un fichier dont le nom est constitué par la concaténation du code de la commune, du préfixe de section, du code de section et du code de subdivision de section, quel que soit le système de référence (coniques conformes, Lambert 93 ou systèmes spécifiques aux DOM) :

Code commune (3 caractères) + Préfixe de section (2 caractères) + Code section (2 caractères) + Code subdivision de section (2 caractères) + .DXF.

2.2 RENSEIGNEMENTS CONTENUS DANS UN FICHIER DXF

Les données échangées sont regroupées dans un seul fichier suffixé DXF qui permet de véhiculer les renseignements précisant :

- la version du format DXF ;
- la structure et l'emprise géographique des données ;
- la référence des coordonnées ;
- la qualité des données ;
- les attributs non graphiques ;
- l'implantation et l'orientation des objets ponctuels.

2.3 UNITÉS DE MESURES

L'unité de mesure d'angle à utiliser est le degré, les angles étant mesurés dans le sens trigonométrique, dans le standard DXF-PCI.

L'unité de mesure de distance à utiliser est le mètre avec deux décimales.

3 Les objets échangeables

Les objets gérés par PCI Vecteur sont échangés en DXF-PCI en utilisant la structure de certaines entités DXF (cf. § 1.3.5). Seules les **entités polyligne, texte, block** sont autorisées ainsi que la donnée d'entité étendue XDATA (cf. § 1.3.6).

Ainsi sont à proscrire les entités :

- arc de cercle ;
- cercle ;
- courbe spline ;
- ligne ;
- droite ;
- semi-droite ;
- solide ;
- ellipse ;
- hachure ;
- polyligne épaissie...

3.1 LES ENTITÉS AUTORISÉES

3.1.1 Polyligne ouverte ou fermée

Toutes les polygones sont associées au type de ligne standard « continu ». Ainsi pour la représentation des polygones discontinues sur les planches cadastrales, le type de ligne sera-t-il forcé.

Dans le format DXF-PCI, une polygône fermée, quel que soit le composant qu'elle représente, doit être fermée par la codification prévue pour cela dans le langage DXF (code 70 = 1 ou 129) ou par la saisie du dernier point identique au premier. Les deux méthodes ne doivent pas être utilisées conjointement pour une même entité.

Bien que les polygones lissés soient interdites en DXF-PCI, certaines polygones sont générées par des algorithmes de lissage qui intègrent beaucoup trop de points trop rapprochés. Il est recommandé de vérifier que les points générés correspondent réellement à une inflexion visible à l'échelle d'origine du plan. Dans tous les cas, une distance supérieure de 10 cm entre chaque point doit être respectée.

3.1.2 Texte

Le seul style « standard » est autorisé sur la base d'une police « Times New Roman » dont les indices sont :

- reflété : 0 ;
- renversé : 0 ;
- vertical : 0 ;
- d'extension : 1 ;
- de hauteur : 1 ;
- d'inclinaison : 0.

Tous les textes doivent être justifiés à gauche. Dans le cas contraire, la représentation des textes dans PCI sera décalé par rapport à celle attendue.

Les hauteurs à l'échelle du 1/1000 de chaque classe d'objets toponymiques sont définies dans le tableau ci-après.

CALQUES	STYLE	POLICE	HAUTEUR
3AQUEDUCTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3BATITEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	1,25
3CALVAIRETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3CHARGETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3CHEMINTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3CIMETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3CIMMTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3CIMSTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3DPTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3EAUTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3EDFTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3EGLISETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3ENSIMMO	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	1,25
3GAZODUCTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3LIEUDITEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	4
3LIMNONPARCTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3MOSQUEETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3NUMVOIE	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	1,1
3PARCELLETTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3PARCNFPTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3PONTTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3SENTIERTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3SNCFTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3SUBDFISCTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3SYNAGOTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3TELEFERITEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3TOPOLINETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2

CALQUES	STYLE	POLICE	HAUTEUR
3TRONFLUVTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	3
3TRONROUTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3TUNNELTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5
3FISCLINETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3PISCINETEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3PUITTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2
3PARCELLETTEX2	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	1,1
3ZONCOMMTEX	STANDARD	TIMES NEW ROMAN	2,5

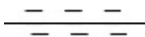
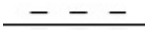
3.1.3 Block

Le block est un regroupement d'une ou de plusieurs entités en une seule.

Ces blocks constituent les entités préfabriquées nécessaires à la représentation des symboles cadastraux (points de canevas, objets ponctuels ou linéaires, signes de mitoyenneté...).

Au cours de la constitution du plan cadastral, les blocks utilisés sont insérés dans les calques appropriés.

L'utilisation des blocks est limitée strictement aux objets ponctuels dont la liste est dressée dans le tableau suivant :

NOM DU BLOCK	NATURE DU BLOCK	REPRESENTATION	CALQUE
CLOTMI	CLOTURE MITOYENNE		3CLOTMI
CLOTNOMI	CLOTURE NON MITOYENNE		3CLOTNONMI
FOSSMI	FOSSE MITOYEN		3FOSSEMI
FOSSNOMI	FOSSE NON MITOYEN		3FOSSENONMI
HAIEMI MITOYENNE	HAIE MITOYENNE		3HAIEMI
HAIENOMI	HAIE NON MITOYENNE		3HAIENONMI
MURMI	MUR MITOYEN		3MURMI
MURNOMI	MUR NON MITOYEN		3MURNONMI
IGNBORNE	POINT IGN BORNE		3IGNB
IGNPOINT	POINT IGN NON BORNE		3IGNNB
CADBORNE	POINT CADASTRE BORNE		3CADB
BORLIPRO	BORNE DE LIMITE DE PROPRIETE		3BORNE
BORLICOM	BORNE DE LIMITE COMMUNALE		3DIVERS
RNGF	REPERE DE NIVELLEMENT		3DIVERS
CROIX	CROIX GRAVEE		3CROIX
BOULON	BOULON SCELLE		3BOULON
DETATOPO	CALVAIRE		3CALVAIRE
PUITS	PUITS		3PUIT
EGLISE	SYMBOLE D' EGLISE		3EGLISE

NOM DU BLOCK	NATURE DU BLOCK	REPRESENTATION	CALQUE
MOSQUEE	SYMBOLE DE MOSQUEE		3MOSQUEE
SYNAGOG	SYMBOLE DE SYNAGOGUE		3SYNAGO
PONCTDIVERS	DÉTAIL TOPOGRAPHIQUE PONCTUEL DIVERS		3PONCTDIVERS
FLECHRU1	POINT ORIENTE		1FLECHEFL
HALTE1	POINT ORIENTE		1HALTE
ARRET1	POINT ORIENTE		1ARRET
STATION1	POINT ORIENTE		1STATION
PYLONE1	POINT ORIENTE		1PYLONE

3.1.4 XDATA

Les XDATA permettent d'attribuer des informations de type non graphique à des objets de nature graphique. Le tableau suivant classe ces informations par type d'objet cadastral:

OBJET	TYPE DE L'ATTRIBUT	Obligatoire/facultatif	XDATA	VALEUR	CORRESPONDANCE DU CODE	TYPE
Section	Identifiant	obligatoire	IDU			C8
Subdivision de section	Identifiant	obligatoire	IDU			C10
	Qualité du plan	obligatoire	QUPL	01	Plan régulier établi avant le 20/03/1980	C2
				02	Plan non régulier	
				03	Plan de qualité P3	
				04	Plan de qualité P4	
				05	Plan de qualité P5	
	Mode de confection	obligatoire	COPL	01	Ancien plan	C2
				02	Plan rénové par voie de mise à jour	
				03	Plan rénové par voie de renouvellement	
				04	Plan rénové par voie de réfection	
				05	Plan remanié (obligatoirement par réfection)	
				06	Plan obtenu après remembrement	
				07	plan obtenu par exploitation de plans d'arpentage	
	Echelle d'origine du plan	obligatoire	EOR		Uniquement le dénominateur	C6
	Date d'édition ou de confection du plan	facultatif	DEDI		Format : JJ/MM/AAAA	C10
	Orientation d'origine	obligatoire	ICL		7 caractères : +080.95	R
	Date d'incorporation PCI	facultatif	DIS		Format : JJ/MM/AAAA	C10
	Mode d'incorporation au PCI	facultatif	INP	00	Inconnu	C2
				01	Numérisation manuelle	
				02	Numérisation par scanner	
				03	Incorporation directe sans numérisation préalable	
	Date de réédition	facultatif	DRED		Format : JJ/MM/AAAA	C10
Parcelle	Identifiant	obligatoire	IDU			C12
	Contenance MAJIC 2	facultatif	SUPF		De 3 à 10 caractères (avec le signe) : +30523.25	R
	Figuration de la parcelle au plan	obligatoire	INDP	01	Parcelle figurée au plan.	C2
				02	Parcelle non figurée au plan.	
	Code arpentage	facultatif	COAR			T
Point de canevas	Identifiant	obligatoire	IDU			C8
	Origine du point (Maître d'ouvrage)	facultatif	CAN	01	IGN	C2
				02	Cadastre	
				03	Commune	
				04	Équipement	
				05	Département	
				06	SNCF	

				07	RATP	
				08	EDF	
				09	GDF	
				10	Collectivité territoriale	
				98	Divers maîtres d'ouvrage	
	Précision planimétrique	facultatif	PPLN	00	Inconnu	C2
				01	Canevas géodésique du 1er ordre	
				02	Canevas géodésique du 2ème ordre	
				03	Canevas géodésique du 3ème ordre	
				04	Canevas géodésique du 4ème ordre	
				05	Canevas complémentaire du 5ème ordre	
				06	Canevas d'ensemble ou de stéréopréparation de précision	
				07	Canevas d'ensemble ou de stéréopréparation ordinaire, y compris triangulation < 1980	
				08	Canevas polygonal de précision	
				09	Canevas polygonal ordinaire ou < 1980	
				10	Aérocanevas ou charpente photogrammétrique	
				11	Point de charpente	
				12	Localisation planimétrique d'un point de nivellement	
				20	Canevas perenne ou de precision (depuis 2001)	
				21	Canevas ordinaire ou préalable à AFAF ou de stéréopréparation pour une PdV inférieure au 1/4000 (depuis 2001)	
				22	Canevas de stéréopréparation pour une PdV au 1/2500 (depuis 2001)	
				23	Canevas d'appui pour georeferencement (depuis 2001)	
				24	Canevas geodesique RGF93-RRF	
				25	Canevas geodesique RGF93-RBF	
				26	Canevas geodesique RGF93-RDF	
				27	Canevas geodesique WGS84-UTM Nord fuseau 20 (Guadeloupe et Martinique)	
				28	Canevas geodesique RGF95-UTM Nord fuseau 22 (Guyane)	
				29	Canevas geodesique RGR92-UTM Sud fuseau 40 (Reunion)	
				30	Canevas geodesique RGM04-UTM Sud fuseau 38 (Mayotte)	
				98	Point de levé cadastral	
	Précision altimétrique	facultatif	PALT	00	Inconnu	C2
				01	Canevas de nivellement direct de haute précision	
				02	Canevas de nivellement direct de précision	
				03	Canevas de nivellement direct ordinaire	
				04	Canevas de nivellement indirect géodésique	
				05	Canevas de nivellement indirect trigonométrique	
				06	Cote altimétrique obtenue par photogrammétrie	

				98	Autres canevas de nivellement	
	Stabilité de la matérialisation du support	facultatif	MAP	00	Inconnu	C2
				01	Non matérialisé	
				02	Matérialisé	
				03	Rivet ou boulon	
				04	Croix gravée	
				06	Pylône	
				07	Borne	
				98	Autre point net et stable, naturel ou artificiel	
	Cote altimétrique	facultatif	ALTI		15 caractères maximum : +4810.450	R

3.2 LES CALQUES

Les calques constituent la base de l'organisation de l'information sous DXF. Ils permettent de regrouper des informations de même catégorie et d'imposer un type de ligne, une couleur ou toute autre caractéristique propre.

Dans un échange DXF-PCI, le nom d'un calque permet de savoir dans quel objet devront être traduites les entités qu'il contient.

Exemple :

- une polyligne fermée dans le calque 1PARCELLE permet de transmettre à PCI le contour de l'objet PARCELLE ;
- un texte dans le calque 3PARCELLETEX permet de transmettre à PCI le numéro de la parcelle représentée au plan.

Chaque objet échangé appartient à une classe définie dans un calque spécifique.

Les calques échangés possèdent les attributs communs suivants :

- libérés ;
- actifs ;
- déverrouillés ;
- de couleur 7 (blanc) ;
- de type de ligne CONTINU.

Les entités peuvent être de type :

- surfacique ↔ décrit par des polygones fermées ;
- linéaire ↔ décrit par des polygones ouvertes ;
- textuel ↔ décrit par des textes ;
- symbolique ↔ décrit par des blocks

Il est précisé que les couleurs ne sont pas déterminantes et donc laissées au choix de l'utilisateur. Les noms des calques sont repris dans le tableau suivant :

CALQUE	PRIMITIVE	DÉFINITION CADASTRALE
1ARRET	Block	Arret de gare
1CHARGE	Polyligne fermée	Périmètre de la charge
1COMM	Polyligne ouverte	Amorces de limite de commune
1DEPART	Polyligne ouverte	Amorces de limite de département
1ETAT	Polyligne ouverte	Amorce de limite d'État
1FLECHEFL	Block	Flèche rivière
1HALTE	Block	Halte gare
1LIEUDIT	Polyligne fermée	Périmètre du lieu-dit
1PARCELLE	Polyligne fermée	Périmètre de parcelle figurée au plan
1PARCELLENFP	Polyligne fermée	Périmètre de parcelle non figurée au plan
1PYLONE	Block	Pylône
1SECTION	Polyligne fermée	Périmètre de section
1STATION	Block	Station gare
1SUBDFISC	Polyligne fermée	Périmètre de subdivision fiscale
1SUBDSECT	Polyligne fermée	Périmètre de subdivision de Section
1TRONFLUV	Polyligne fermée	Périmètre du tronçon de cours d'eau
1TRONROU	Polyligne fermée	Périmètre de la voie privée

CALQUE	PRIMITIVE	DÉFINITION CADASTRALE
1TROUCHARGE	Polyligne fermée	Contour des trous à intérieur des charges
1TROUPARCELLE	Polyligne fermée	Contour des trous à intérieur des parcelles (et NFP)
1TROUSECTION	Polyligne fermée	Contour des trous à intérieur de la section
1TROUSUBDFISC	Polyligne fermée	Contour des trous à intérieur des subdivisions fiscales
1TROUSUBDSECT	Polyligne fermée	Contour des trous à intérieur des subdivisions de section
1ZONCOMM	Polyligne ouverte	Axe de la voie du domaine public routier, chemin rural
3AQUEDUC	Polyligne ouverte	Ligne de l'aqueduc
3AQUEDUCTEX	Texte	Texte associe a l'aqueduc
3BATIDUR	Polyligne fermée	Périmètre du bâtiment dur
3BATILEGER	Polyligne fermée	Périmètre du bâtiment léger
3BATITEX	Texte	Texte associé au bâtiment
3BATIFI	Polyligne fermée	Périmètre du bâtiment vu du ciel (FI)
3BORNE	Block	Borne limite propriété
3BOULON	Block	Boulon scellé
3CADB	Block	Point cadastre borné
3PONCTDIVERS	Block	Détail topographique ponctuel divers
3PONCTDIVERSTEX	Texte	Texte associé au détail topographique ponctuel divers
3CALVAIRE	Block	Croix de calvaire
3CALVAIRETEX	Texte	Indication sur l'occurrence « calvaire », « puits »...
3CHARGETEX	Texte	Lettre indicative de la charge
3CHEMIN	Polyligne ouverte	Limites du chemin
3CHEMINTEX	Texte	Nom du chemin
3CIME	Polyligne fermée	Périmètre du cimetière
3CIMM	Polyligne fermée	Périmètre du cimetière musulman
3CIMS	Polyligne fermée	Périmètre du cimetière israélite
3CIMETEX	Texte	Libellé associé au cimetière
3CIMMTEX	Texte	Libellé associé au cimetière
3CIMSTEX	Texte	Libellé associé au cimetière
3CLOTMI	Block	Clôture mitoyenne
3CLOTNONMI	Block	Clôture non mitoyenne
3CROIX	Block	Croix gravée
3DIVERS	Block	Bornes communales et/ou RNGF
3DPTEX	Texte	Numéro parcellaire sur DP
3EAU	Polyligne fermée	Périmètre de la surface en eau, lacs, étangs...
3EAUTEX	Texte	Nom de l'etang , du lac
3EDF	Polyligne ouverte	Nom de la ligne de transport de force
3EDFTEX	Texte	Nom de la ligne de transport de force
3EGLISE	Polyligne ouverte	Représentation du symbole d'église
3EGLISETEX	Texte	Nom de l'église
3ENSIMMO	Texte	Nom de l'ensemble immobilier
3FLECHPAR	Polyligne ouverte	Flèche de rattachement de N° parcellaire

CALQUE	PRIMITIVE	DÉFINITION CADASTRALE
3FOSSEMI	Block	Fossé mitoyen
3FOSSENONMI	Block	Fossé non mitoyen
3GAZODUC	Polyligne ouverte	Ligne du gazoduc
3GAZODUCTEX	Texte	Texte associé au gazoduc
3HAIEMI	Block	Haie mitoyenne
3HAIENONMI	Block	Haie non mitoyenne
3IGNB	Block	Point géodésique borné
3IGNNB	Block	Point géodésique non borné
3LIEUDITTEX	Texte	Nom du lieu-dit
3LINEDIVERS	Polyligne ouverte	Détail topographique linéaire divers
3LINEDIVERSTEX	Texte	Texte associé au détail topographique linéaire divers
3LIMNONPARC	Polyligne fermée	Ruines et limites ne formant pas parcelle
3LIMNONPARCTEX	Texte	Textes associés aux limites ne formant pas parcelle
3MOSQUEE	Polyligne ouverte	Représentation du symbole de mosquée
3MOSQUEETEX	Texte	Nom de la mosquée
3MURMI	Block	Mur mitoyen
3MURNONMI	Block	Mur non mitoyen
3NUMVOIE	Texte	Numéro de voirie
3PARCELLETEX	Texte	Numéro de parcelle
3PARCELLETEX2	Texte	Nom de la parcelle
3PARCNFPTEX	Texte	Numéro de la parcelle NFP
3PONCTDIVERS	Block	Détail topographique ponctuel divers
3PONCTDIVERST	Texte	Texte du détail topographique ponctuel divers
3PONT	Polyligne fermée	Périmètre du pont
3PONTTEX	Texte	Nom du pont
3SECTIONTEX	Texte	Libellé de section
3SENTIER	Polyligne ouverte	Linéaire des sentiers
3SENTIERTEX	Texte	Nom du sentier
3SNCF	Polyligne ouverte	Rail de chemin de fer
3SNCFTEX	Texte	Nom de la voie de chemin de fer
3SUBDFISCTEX	Texte	Lettre de subdivision fiscale
3SYNAGO	Polyligne ouverte	Représentation du symbole religieux
3SYNAGOTEX	Texte	Nom de la synagogue
3TELEFERI	Polyligne ouverte	Ligne du téléphérique
3TELEFERITEX	Texte	Nom du téléphérique
3TOPOLINE ouverte	Polyligne	Terrains de sport, trottoirs, petits ruisseaux et fossés
3TOPOLINETEX	Texte	Textes associés aux topolines
3FISCLINE	Polyligne ouverte	Parkings, terrasses et surplombs
3FISCLINETEX	Texte	Textes associés aux fisclines
3PUIT	Block	Représentation du puits
3PUITTEX	Texte	Texte associé au puits

CALQUE	PRIMITIVE	DÉFINITION CADASTRALE
3PISCINE	Polyligne fermée	Périmètre de la piscine
3PISCFI	Polyligne fermée	Périmètre de la piscine vue du ciel (FI)
3PISCINETEX	Texte	Texte associe a la piscine
3TRONFLUVTEX	Texte	Nom du cours d'eau
3TRONROUTEX	Texte	Nom de la voie privée
3TROUBATI	Polyligne fermée	Contour du trou à l'intérieur des bâtis légers et durs
3TROUBATIFI	Polyligne fermée	Contour du trou à l'intérieur des bâtiments vus du ciel (FI)
3TROUPISCFI	Polyligne fermée	Contour du trou à l'intérieur des piscines vues du ciel (FI)
3TUNNEL	Polyligne fermée	Périmètre du tunnel
3TUNNELTEX	Texte	Nom du tunnel
3ZONCOMMTEX	Texte	Nom de la Voie du DP Routier

4 Règles de constitution des identifiants et des XDATA de certains objets échangeables

4.1 RÈGLES DE CONSTITUTION DES IDENTIFIANTS DE CERTAINS OBJETS ÉCHANGEABLES

Les règles de constitution des identifiants sont décrites dans le tableau suivant, pour chaque objet possédant un XDATA d'application IDU de type chaîne de caractère.

OBJET	CONSTITUANTS DE L'IDENTIFIANT (nombre de caractères)						Longueur (nombre total de caractères)
	code de la commune	préfixe de section	code de la section	numéro d'ordre de la subdivision de section	numéro d'ordre de la parcelle	numéro d'ordre du point de canevas	
	numérique	numérique	Alphanumérique	numérique	numérique	numérique	
commune	3						3
Section	3	3	2				8
Subdivision de section	3	3	2	2			10
Parcelle	3	3	2		4		12
Point de canevas	3					5	8

Exemple : Plan de la commune de Vernouillet (département des Yvelines 78) - Feuille de la section AB

Code figurant en bordure du cadre du P.M.C. : 78 0 643 VERNOUILLET AB 1/1000

Identifiant de la section : 643000AB

Identifiant de la subdivision de section : 643000AB01

Identifiant de la parcelle 143 : 643000AB0143

Particularités du code commune et du préfixe de section.

↗ Cas des communes absorbantes/absorbées :

Code de la commune = code de la commune absorbante
Préfixe de section = "000" pour toute section de la commune absorbante ou
"code de la commune absorbée" pour toute14
section de celle-ci

↗ Cas des communes ayant des arrondissements :

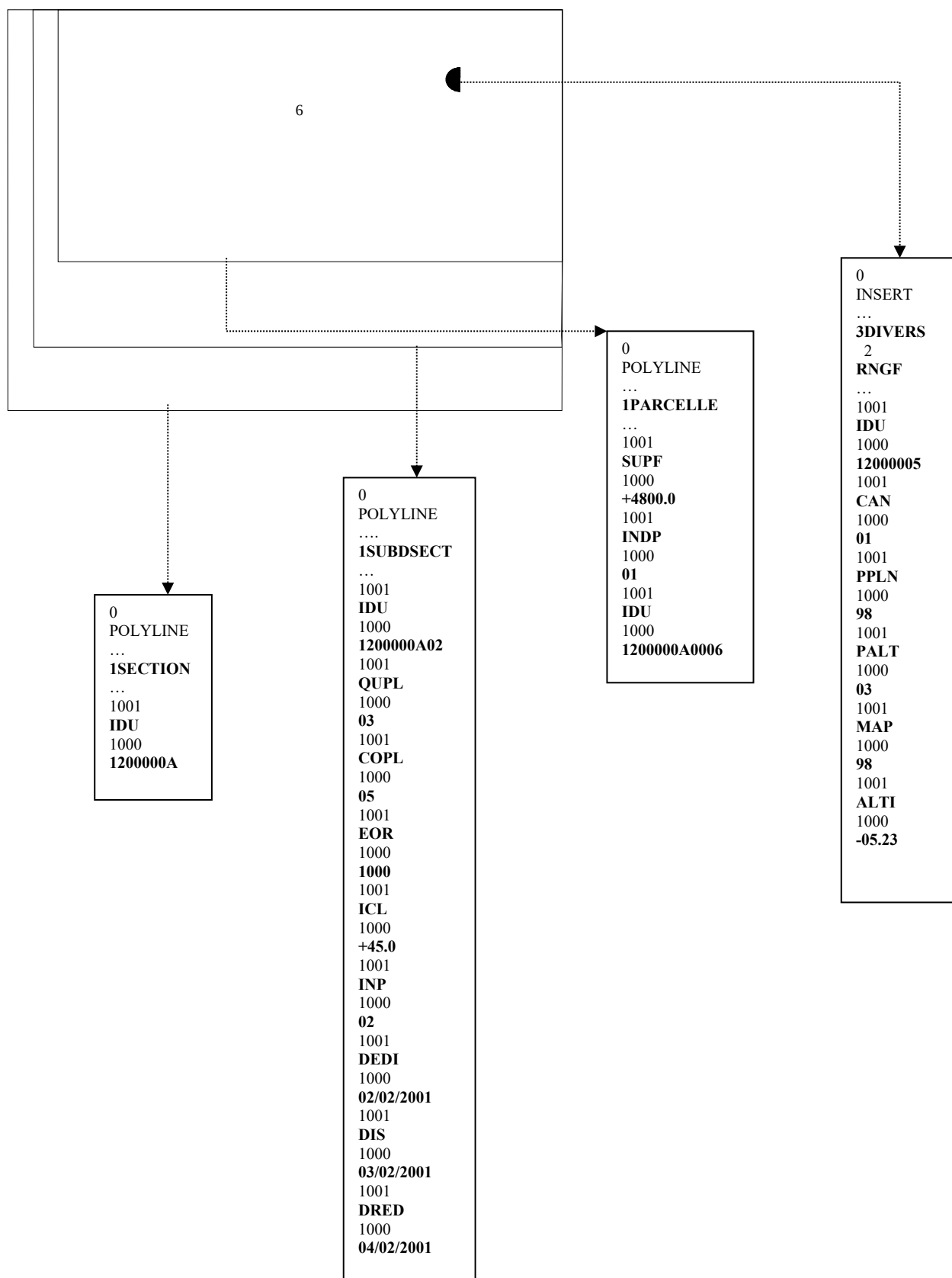
Le code de l'arrondissement est indiqué à la place du code de la commune (pour Paris, arrondissements de 101 à 120 ; pour Lyon, arrondissements de 381 à 389 ; pour Marseille de 201 à 216).

↗ Cas de Toulouse :

Code de la commune = code de Toulouse = 555
Préfixe de section = code de quartier (801 à 846).

4.2 RÈGLES DE CONSTITUTION DES AUTRES ENTITÉS XDATA

Le schéma suivant décrit pour une section, une feuille, une parcelle et un point de canevas la manière de coder la séquence DXF se rattachant à ces objets.



4.3 TRANSDPOSITION DXF/EDIGEO

Le tableau suivant reprend pour chaque composant et par attribut défini dans le nouveau schéma conceptuel de données EDIGéO, sa définition au format DXF.

Nomenclature EDIGEO		Transposition DXF	
Composant	Attribut	Calque	Block
SECTION CADASTRALE		1SECTION	
SUBDIVISION DE SECTION		1SUBDSECT	
PARCELLE	INDP=01	1PARCELLE	
PARCELLE	TEX	3PARCELLETEX	
PARCELLE	INDP =02	1PARCELLENFP	
PARCELLE	TEX	3PARCNFPTEX	
SUBDIVISION FISCALE		1SUBDFISC	
CHARGE		1CHARGE	
ENSEMBLE IMMOBILIER	TEX	3ENSIMMO	
NUMERO DE VOIRIE	TEX	3NUMVOIE	
LIEU-DIT		1LIEUDIT	
LIEU-DIT	TEX,...,TEX10	3LIEUDITTEX	
BATIMENT	DUR=01	3BATIDUR	
BATIMENT	LEGER=02	3BATILEGER	
BATIMENT	BATI VU DU CIEL=03	3BATIFI	
TRONÇON DE COURS D'EAU		1TRONFLUV	
TRONÇON DE COURS D'EAU	TEX,...,TEX10	3TRONFLUVTEX	
OBJET DU RESEAU ROUTIER		1TRONROU	
OBJET DU RESEAU ROUTIER	TEX,...,TEX10	3TRONROUTEX	
ZONE DE COMMUNICATION		1ZONCOMM	
ZONE DE COMMUNICATION	TEX,...,TEX10	3ZONCOMMTEX	
POINT DE CANEVAS	SYM=01	3IGNB	IGNBORNE
POINT DE CANEVAS	SYM=02	3IGNNB	IGNPOINT
POINT DE CANEVAS	SYM=03	3CADB	CADBORNE
POINT DE CANEVAS	SYM=04	3CADNB	PIQUET
POINT DE CANEVAS	SYM=05	3CADB	POLYGOBO
POINT DE CANEVAS	SYM=06	3CADNB	POLYGOPT
POINT DE CANEVAS	SYM=07	3DIVERS	RNGF
POINT DE CANEVAS	SYM=11	3DIVERS	BORLICOM
POINT DE CANEVAS	SYM=60	3CROIX	CROIX
POINT DE CANEVAS	SYM=61	3BOULON	BOULON
BORNE LIMITE DE PROPRIETE		3BORNE	BORLIPRO
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=12	3CALVAIRE	DETATOPO
OBJET PONCTUEL DIVERS	TEX	3CALVAIRETEX	
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=30	1FLECHEFL	FLECHRU1
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=39	3MURMI	MURMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=40	3MURNONMI	MURNOMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=41	3FOSSEMI	FOSSMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=42	3FOSSENONMI	FOSSNOMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=43	3CLOTMI	CLOTMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=44	3CLOTNONMI	CLOTNOMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=45	3HAIEMI	HAIEMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=46	3HAIENONMI	HAIENOMI
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=47	1HALTE	HALTE1
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=48	1ARRET	ARRET1
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=49	1STATION	STATION1
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=63	3PUITS	PUITS
OBJET PONCTUEL DIVERS	SYM=50	1PYLONE	PYLONE1
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=14	3EGLISE	EGLISE
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3EGLISETEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=15	3MOSQUEE	MOSQUEE
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3MOSQUEETEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=16	3SYNAGO	SYNAGOG

OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3SYNAGOTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=17	1ETAT	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=18	1DEPART	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=19	1COMM	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=21	3CHEMIN	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3CHEMINTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=23	3SENTIER	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3SENTIERTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=24	3GAZODUC	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3GAZODUCTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=25	3AQUEDUC	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3AQUEDUCTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=26	3TELEFERI	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3TELEFERITEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=27	3EDF	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3EDFTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=29	3SNCF	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3SNCFTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=31	3FLECHEPAR	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3DPTEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=62	3TOPOLINE	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3TOPOLINETEX	
OBJET LINEAIRE DIVERS	SYM=64	3FISCLINE	
OBJET LINEAIRE DIVERS	TEX	3FISCLINETEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=32	3LIMNONPARC	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3LIMNONPARCTEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=33	3PONT	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3PONTTEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=34	3EAU	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3EAUTEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=65	3PISCINE	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=66	3PISCFI	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3PISCINETEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=37	3TUNNEL	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	LIBELLE	3TUNNELTEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=51	3CIME	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3CIMETEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=52	3CIMS	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3CIMSTEX	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	SYM=53	3CIMM	
OBJET SURFACIQUE DIVERS	TEX	3CIMMTEX	