



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

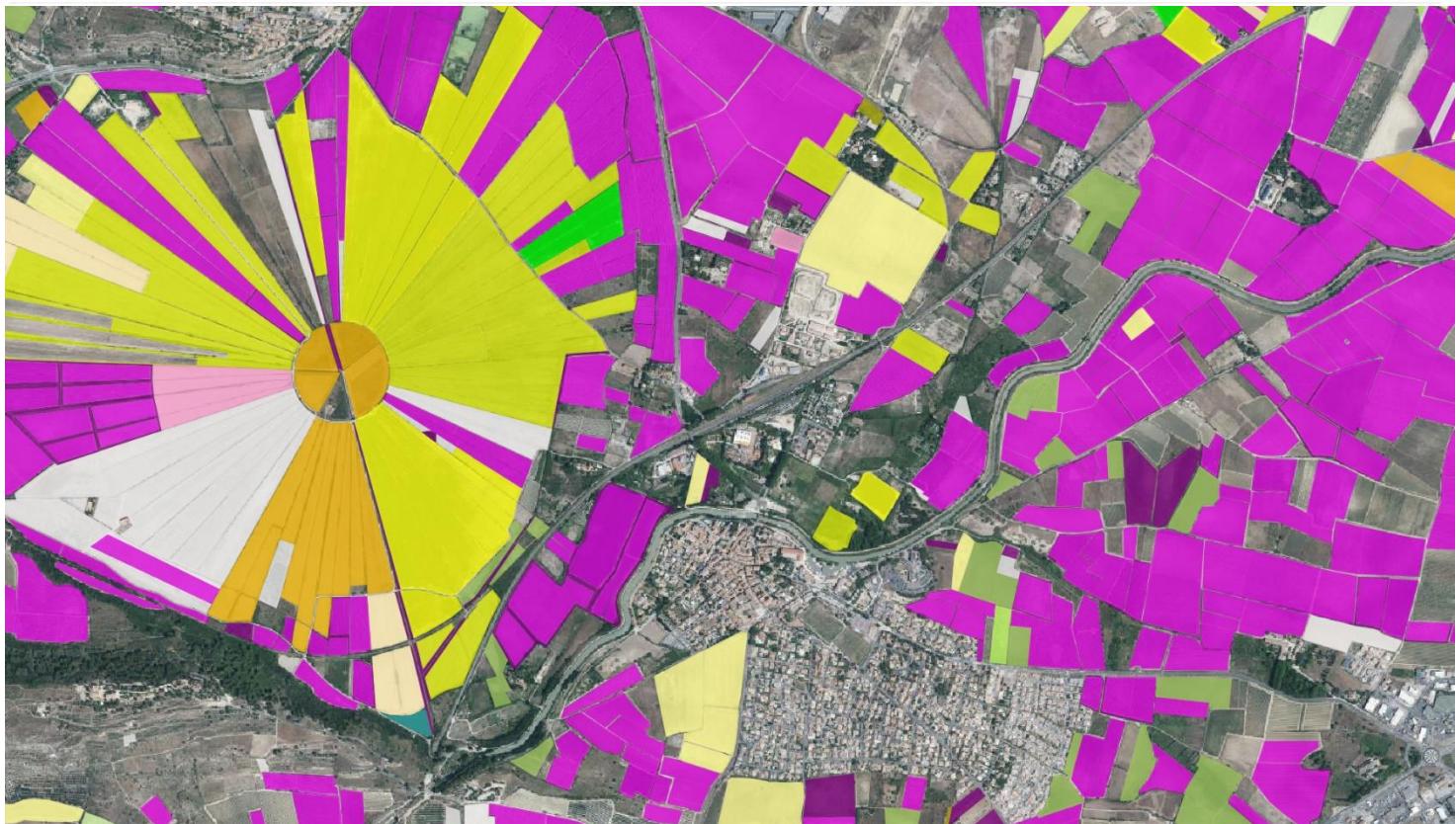
Liberté
Égalité
Fraternité

IGN

INSTITUT NATIONAL
DE L'INFORMATION
GÉOGRAPHIQUE
ET FORESTIÈRE

CHANGER
D'ÉCHELLE

LES BASES VECTORIELLES



RPG

Version 3.0
(Registre Parcellaire Graphique)

Descriptif de contenu
et de livraison



Date du document : Janvier 2017
Révision : Novembre 2025



MINISTÈRE
DE L'AGRICULTURE
ET DE LA SOUVERAINETÉ
ALIMENTAIRE

Liberté
Égalité
Fraternité

ASP
Agence des Services
et du Patrimoine

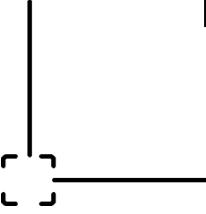
Liberté
Égalité
Fraternité

Sommaire

Sommaire	2
DESCRIPTIF DE CONTENU	5
1. Présentation de l'offre RPG	6
1.1 Définitions et contenus	6
1.1.1 RPG : histoire et évolutions	6
1.1.2 Offre RPG	6
1.2 Usages	7
1.3 Limites d'usages communes à tous les produits du RPG.....	7
1.4 Actualité et mise à jour	7
2. Spécifications techniques générales.....	8
2.1 Sources	8
2.2 Extension géographique	8
2.3 Références géodésiques.....	8
2.4 Gestion des identifiants	8
2.5 Définitions des termes employés	9
2.5.1 Classe	9
2.5.2 Attribut	9
3. RPG PARCELLES Parcelles agricoles constatées.....	10
3.1 Caractéristiques principales	10
3.2 Description de la classe	10
3.2.1 Définition	10
3.2.2 Attributs	10
4. RPG Ilots îlots anonymes	12
4.1.1 Définition	12
4.1.2 Attributs	12
5. RPG PAC Parcelles agricoles catégorisées.....	13
5.1 Caractéristiques principales	13
5.2 Description de la classe	13
5.2.1 Définition	13
5.2.2 Attributs	13
6. RPG PP Prairies permanentes	16
6.1 Caractéristiques principales	16
6.2 Définitions des différents types de prairies permanentes	16
6.3 Description de la classe	16
6.3.1 Définition	16
6.3.2 Attributs	17

7. RPG SNA Surfaces non agricoles	19
7.1 Caractéristiques principales	19
7.2 Limites d'usages particulières au RPG SNA.....	19
7.3 Définition des différents types de RPG SNA.....	20
7.3.1 Définition générale.....	20
7.3.2 Affleurement rocheux.....	21
7.3.3 Arbre	21
7.3.4 Arbres alignés.....	22
7.3.5 Haie.....	23
7.3.6 Bosquet.....	24
7.3.7 Broussaille	24
7.3.8 Forêt.....	25
7.3.9 Végétation non agricole non caractérisée (VNANC)	25
7.3.10 Fossé maçonné	26
7.3.11 Fossé non maçonné	27
7.3.12 Mare.....	27
7.3.13 Surface en eau maçonnée	28
7.3.14 Surface en eau non maçonnée	29
7.3.15 Mur.....	29
7.3.16 Route, chemin ou voie ferrée	30
7.3.17 Bâtiment.....	31
7.3.18 Surface aménagée	31
7.4 Classe SNA_VEGETATION_PONCTUELLE.....	32
7.4.1 Définition.....	32
7.4.2 Description des attributs	33
7.5 Classe SNA_AUTRES_ELEMENTS.....	34
7.5.1 Définition.....	34
7.5.2 Description des attributs	35
7.6 Classe SNA_VEGETATION_SURFACIQUE.....	37
7.6.1 Définition.....	37
7.6.2 Description des attributs	37
7.7 Classe SNA_ELEMENT_ARTIFICIALISE.....	39
7.7.1 Définition.....	39
7.7.2 Description des attributs	39

8. RPG ZDH Zones de densité homogène	42
8.1 Caractéristiques principales de la base de données	42
8.2 Limites d'usages particulier des RPG ZDH.....	42
8.3 Définition des différentes tranches de densité	43
8.4 Description de la classe	45
8.4.1 Définition.....	45
8.4.2 Attributs.....	45
9. RPG IAE Parcelles éligibles IAE.....	46
9.1 Caractéristiques principales	46
9.2 Description de la classe	46
9.2.1 Définition.....	46
9.2.2 Attributs.....	46
10. RPG BIO Parcelles constatées Bio	48
10.1 Caractéristiques principales	48
10.2 Description de la classe	48
10.2.1 Définition.....	48
10.2.2 Attributs.....	48
DESCRIPTIF DE LIVRAISON.....	50
11. Caractéristiques de la livraison.....	51
11.1 Modalités de livraison.....	51
11.2 Emprises de livraison	51
11.3 Format de livraison.....	51
11.4 Volumes des données.....	51
12. Répertoires des données	52
12.1 Arborescence générale	52
12.2 Nomenclature	52
13. Répertoire RPG	53
13.1 1_DONNEES_LIVRAISON_{AAAA}	53
13.2 Contenu	53
13.3 Fichier <i>LISEZ-MOI.pdf</i>	53
ANNEXES	54
Annexe A – Tables référentielles	55
Annexe B – Codes des régions	56



DESCRIPTIF DE CONTENU

Remarques :

- ce chapitre décrit en termes de contenu, de précision géométrique et de qualité sémantique, les caractéristiques du produit RPG **Version 3.0** ;
- le terme RPG fait référence au produit RPG **Version 3.0** dans l'ensemble de ce chapitre ;
- ce chapitre ne décrit pas le produit RPG en termes de structure de livraison, laquelle est traitée dans le chapitre **DESCRIPTIF DE LIVRAISON** ;
- ce chapitre ne présente pas les évolutions au produit RPG ni celles des documentations ; ces informations sont diffusées dans un suivi des évolutions :**SE_RPG.pdf**,
- ce chapitre ne constitue pas un manuel d'utilisation du produit RPG.

1. Présentation de l'offre RPG

1.1 Définitions et contenus

1.1.1 RPG : histoire et évolutions

Le Registre Parcellaire Graphique (RPG) est le système d'information géographique permettant l'identification de parcelles agricoles.

Cette donnée est mise à disposition depuis 2015 grâce à la coordination de trois acteurs :

- l'Agence de services et de paiement (ASP), qui les gère et pilote le programme ;
- l'Institut national de l'information géographique et forestière (IGN), qui les produit et les diffuse ;
- le Ministère de l'agriculture et de la souveraineté alimentaire (MASA) qui s'assure quant à lui de la conformité réglementaire de cette diffusion et fixe les règles de diffusion des données dans l'instruction technique DGPE/SDGP/2022-106.

Historiquement, les données RPG contenait exclusivement les données graphiques des parcelles agricoles (unité foncière de base de la déclaration des agriculteurs), associées à la culture principale de la parcelle concernée. Les données graphiques des îlots étaient parfois diffusées, soit sous forme d'îlots anonymes, soit d'îlots de référence. (Un îlot, au sens de la PAC, est un ensemble de parcelles agricoles contigües, délimité par des éléments du paysage (routes, rivières, forêt, etc.).

A partir du millésime 2024, et pour se conformer aux exigences du règlement d'exécution européen 2023/138 établissant une liste d'un ensemble de données de forte valeur, le RPG évolue vers une offre complète de données. Ce n'est ainsi plus une seule base de données, mais huit bases de données qui fournissent l'information de référence autour de la mise en œuvre de la Politique Agricole commune (PAC) et fournissent des informations détaillées sur le parcellaire agricole français et l'occupation du sol

1.1.2 Offre RPG

À partir de l'édition 2024 du RPG, les données sont déclinées en plusieurs sous-produits :

Acronyme Produit	Nom complet produit / ressources
RPG Parcelles	Parcelles agricoles constatées
RPG Îlots	Îlots anonymes
RPG PAC	Parcelles agricoles catégorisées
RPG PP	Prairies permanentes
RPG SNA	Surfaces non agricoles
RPG ZDH	Zones de densité homogène
RPG IAE	Parcelles éligibles Infrastructures Agro-Environnementales
RPG BIO	Parcelles constatées BIO

1.2 Usages

Le RPG permet de connaître la localisation et certaines caractéristiques des parcelles des exploitants agricoles ayant déposé une déclaration en vue d'une aide de la PAC (Politique Agricole Commune).

C'est l'outil de référence pour l'instruction et le contrôle des aides PACLes données peuvent aussi être mobilisées pour le suivi des zones de végétation hétérogène et des ressources fourragères, le suivi et l'analyse des éléments non agricoles influençant l'activité agricole, les études paysagères et environnementales notamment.

1.3 Limites d'usages communes à tous les produits du RPG

Le RPG doit être manié avec prudence pour les analyses du foncier agricole (évolution, morcellement, accessibilité, etc.) car l'image donnée par le RPG est approximative :

- il manque des surfaces agricoles (surfaces des exploitations non aidées par exemple) ;
 - ces manques ne sont pas les mêmes d'une année sur l'autre (évolution des aides, surfaces non déclarées pour une raison relative à la vie d'une exploitation, projet d'aménagement commencé puis différé, ...) ;
 - seules les surfaces déclarées par les exploitants demandeurs d'aides PAC sont couvertes ; les évolutions d'une année à l'autre dépendent des pratiques culturelles et des règles d'éligibilité aux aides.
- .

1.4 Actualité et mise à jour

Le RPG est mis à jour tous les ans.

2. Spécifications techniques générales

2.1 Sources

Les données sont proposées par l'IGN sur la base de ce qui est visible sur l'orthophotographie lors de la mise à jour triennale du programme RPG avant d'être consolidées par les déclarations des exploitants, puis l'instruction des DDT qui peuvent être amenées à proposer des modifications à cette couche.

2.2 Extension géographique

Le produit RPG couvre l'ensemble des départements français.

Les collectivités d'outre-mer de Saint-Barthélemy et de Saint-Martin sont également couvertes.

2.3 Références géodésiques

Les données sont proposées de façon standard dans les systèmes légaux de référence suivants :

Zone	Système géodésique	Ellipsoïde associé	Projection	Unité	Résolution	Codes EPSG ¹
France métropolitaine	RGF93	IAG GRS 1980	Lambert 93	m	cm	2154
Guadeloupe, Saint-Barthélemy, Saint-Martin, Martinique	RGAF09	IAG GRS 1980	UTM Nord fuseau 20	m	cm	5490
Guyane	RGFG95	IAG GRS 1980	UTM Nord fuseau 22	m	cm	2972
La Réunion	RGR92	IAG GRS 1980	UTM Sud fuseau 40	m	cm	2975
Mayotte	RGM04	IAG GRS 1980	UTM Sud fuseau 38	m	cm	4471

2.4 Gestion des identifiants

Produit	Identifiant	État
RPG Parcelles	ID_PARCEL	Il y a une continuité des identifiants de parcelles depuis l'édition 2022. Avant cette date, les identifiants des objets du RPG, n'ont pas de correspondance avec ceux des éditions antérieures.
RPG SNA	NUMERO_SNA	Les identifiants des parcelles sont uniques et stables dans le temps.
RPG ZDH	ID_ZDH	

¹ European Petroleum Survey Group : <https://epsg.io>

2.5 Définitions des termes employés

2.5.1 Classe

Une classe regroupe des objets de même genre, de même dimension et définis par les mêmes attributs.

Définition	<i>Définition de la classe. Cette définition s'applique à tous les objets de cette classe.</i>
Topologie	<i>Simple ou complexe.</i>
Genre	<i>Le genre spécifie la géométrie des objets de la classe :</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>genre : surfacique, linéaire, ponctuel</i>• <i>dimension : bidimensionnel, tridimensionnel</i>• <u><i>exemple</i></u> : ponctuel 2D
Attributs	<i>Des attributs sont associés à chaque objet d'une classe et permettent de lui associer des informations à caractère quantitatif (valeurs d'attribut numériques) ou qualitatif (énumération de valeurs).</i>

2.5.2 Attribut

Les attributs sont présentés de la manière suivante :

<Nom de l'attribut>	
Définition	<i>Définition de l'attribut.</i>
Type	<i>Précision sur :</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>la structure de l'attribut : entier, décimal, caractères, etc.</i>• <i>la longueur maximale autorisée pour les valeurs.</i>
Contrainte	<i>S'il n'y a pas de contrainte (Valeur obligatoire), l'attribut peut être vide.</i>
Valeurs	<i>Regroupements et définitions de la signification des valeurs de l'attribut. La liste des valeurs possibles est fournie. Certains attributs peuvent ne pas avoir de valeurs. Des valeurs peuvent être données en exemple.</i>

3. RPG PARCELLES

Parcelles agricoles constatées

3.1 Caractéristiques principales

Le RPG Parcelles ou Parcelles agricoles constatées est la représentation des parcelles agricoles déclarées dans le cadre de la Politique Agricole Commune par les exploitants par type de cultures.

Ces données fournissent des informations détaillées sur l'occupation du sol et les structures foncières et elles correspondent à l'ensemble des limites de parcelles agricoles déclarées l'année N, dans leur situation connue et arrêtée au 1^{er} janvier de l'année N+1.

3.2 Description de la classe

3.2.1 Définition

Définition	Une parcelle agricole constatée (anc. parcelle graphique) est la représentation surfacique d'une parcelle déclarée par un agriculteur (dans le cadre de la PAC).	
Topologie	Simple	
Genre	Surface 2D	
Attributs	id.Parcel code_cultu code_group culture_d1 culture_d2 surf_parc cat_cult_p	Identifiant de la parcelle Code culture principale Code groupe de la culture principale Code culture dérobée 1 Code culture dérobée 2 Surface en hectares de la parcelle Catégorie de la culture principale de la parcelle

3.2.2 Attributs

id.Parcel

Définition	Identifiant de la parcelle, entier unique sur l'ensemble des données.	
Type	Caractères (10 max.)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	<i>Exemple</i>	9390792

code_cultu

Définition	Code de la culture principale de la parcelle.	
Type	Caractères (3)	
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).	

code_group

Définition	Code du groupe de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (2)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).
<i>Exemples</i>	1, 2, 3, ..., 28
NR	Non renseigné

Attention : depuis l'édition 2015 (passage au RPG Version 2.0), certains codes de groupe de culture ne sont plus utilisés (10 : semences, 12 : gel industriel, 13 : autres gels et 27 : arboriculture) : les cultures correspondantes ont été transférées dans d'autres groupes et donc les valeurs 10, 12, 13 et 27 ont disparu.

Les parcelles concernées par ces groupes de culture dans le RPG version 1.0 ont donc été affectées à d'autres groupes de cultures dans la version 2.0. Elles n'ont pas disparu : elles existent toujours, mais dans une nouvelle nomenclature.

Ainsi généralement :

- les parcelles du groupe 27 (Arboriculture) ont rejoint le groupe 20 (Vergers) ;
- les parcelles des groupes 12 (Gel industriel) et 13 (Autres Gels) arrivent dans le groupe 11 (Gel (surfaces gelées sans production)) ;
- les parcelles du groupe 10 (Semences) sont réparties selon leur nature :
 - groupe 1 = Blé tendre,
 - groupe 2 = Maïs grain et ensilage,
 - groupe 3 = Orge,
 - groupe 4 = Autres céréales.

culture_d1

Définition	Code de la culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale) sur la parcelle.
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

culture_d2

Définition	Code de la seconde culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale).
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

surf_parc

Définition	Surface en hectares à deux décimales de la parcelle cultivée.
Type	Décimal (8,2)

cat_cult_p

Définition	Catégorie de la culture principale de la parcelle.	
Type	Caractères (3)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	CP	Cultures permanentes
	PP	Prairies permanentes
	TA	Terres arables
	NA	Sans valeur

<vide>

4. RPG Ilots Îlots anonymes

4.1.1 Définition

Définition	Un îlot anonyme est un ensemble de parcelles culturales contiguës exploitées par un même agriculteur, portant une ou plusieurs cultures délimitées par des éléments facilement repérables et permanents (route, chemin, ruisseau, mur, haie, ...) ou par d'autres exploitations.	
Topologie	Simple	
Genre	Surface 2D	
Attributs	num_ilot	Numéro de l'îlot anonyme.

4.1.2 Attributs

num_ilot

Définition	Numéro ou identifiant de l'îlot anonyme.	
Type	Caractères (10 max.)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Exemple	974-9390792

5. RPG PAC

Parcelles agricoles catégorisées

5.1 Caractéristiques principales

Le RPG PAC représente les parcelles agricoles déclarées dans le cadre de la Politique Agricole Commune par les exploitants.

Chaque parcelle est affectée à une catégorie en fonction du code culture qui y est déclaré.

Quatre grandes catégories sont distinguées :

CODE	LIBELLÉ CULTURE	Définition
TA	Terres arables	Cultures annuelles et temporaires (céréales, oléagineux, protéagineux, légumes, cultures industrielles, jachères).
CP	Cultures permanentes	Vergers, vignes, cultures tropicales (banane, canne à sucre, café, cacao, etc.), plantes pérennes aromatiques, médicinales ou énergétiques.
PP	Prairies permanentes	Prairies de longue durée, surfaces pastorales et boisements pâturés.
SB	Surfaces boisées	Boisement aidé d'une surface agricole.

5.2 Description de la classe

5.2.1 Définition

Définition	Parcelle agricole catégorisée.	
Topologie	Simple	
Genre	Surface 2D	
Attributs	surf_parc code_cultu code_group culture_d1 culture_d2 cat_cult_p	Surface en hectares de la parcelle Code culture principale Code groupe de la culture principale Code culture dérobée 1 Code culture dérobée 2 Catégorie de la culture principale de la parcelle

5.2.2 Attributs

surf_parc

Définition Surface en hectares à deux décimales de la parcelle cultivée.

Type Décimal (8,2)

code_cultu

Définition	Code de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (3)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

code_group

Définition	Code du groupe de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (2)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).
<i>Exemples</i>	1, 2, 3, ..., 28
NR	Non renseigné

Attention : depuis l'édition 2015 (passage au RPG Version 2.0), certains codes de groupe de culture ne sont plus utilisés (10 : semences, 12 : gel industriel, 13 : autres gels et 27 : arboriculture) : les cultures correspondantes ont été transférées dans d'autres groupes et donc les valeurs 10, 12, 13 et 27 ont disparu.

Les parcelles concernées par ces groupes de culture dans le RPG version 1.0 ont donc été affectées à d'autres groupes de cultures dans la version 2.0. Elles n'ont pas disparu : elles existent toujours, mais dans une nouvelle nomenclature.

Ainsi généralement :

- les parcelles du groupe 27 (Arboriculture) ont rejoint le groupe 20 (Vergers) ;
- les parcelles des groupes 12 (Gel industriel) et 13 (Autres Gels) arrivent dans le groupe 11 (Gel (surfaces gelées sans production)) ;
- les parcelles du groupe 10 (Semences) sont réparties selon leur nature :
 - groupe 1 = Blé tendre,
 - groupe 2 = Maïs grain et ensilage,
 - groupe 3 = Orge,
 - groupe 4 = Autres céréales.

culture_d1

Définition	Code de la culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale) sur la parcelle.
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

culture_d2

Définition	Code de la seconde culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale).
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

cat_cult_p

Définition	Catégorie de la culture principale de la parcelle.								
Type	Caractères (3)								
Contrainte	Valeur obligatoire								
Valeurs	<table><tr><td>CP</td><td>Cultures permanentes</td></tr><tr><td>PP</td><td>Prairies permanentes</td></tr><tr><td>SB</td><td>Surfaces boisées</td></tr><tr><td>TA</td><td>Terres arables</td></tr></table>	CP	Cultures permanentes	PP	Prairies permanentes	SB	Surfaces boisées	TA	Terres arables
CP	Cultures permanentes								
PP	Prairies permanentes								
SB	Surfaces boisées								
TA	Terres arables								
	Voir définitions au paragraphe 5.1 Caractéristiques principales .								

6. RPG PP

Prairies permanentes

6.1 Caractéristiques principales

Produit dérivé des parcelles agricoles qui correspondent aux surfaces herbagères implantées depuis plus de cinq ans, qui ne font pas partie d'une rotation de cultures.

6.2 Définitions des différents types de prairies permanentes

CODE	LIBELLÉ CULTURE	Définition
PPH	Prairie permanente – herbe prédominante (ressources fourragères ligneuses absentes ou peu présentes).	Prairie de 6 ans et plus (couvert herbacé). C'est une prairie permanente dont la ressource fourragère est composée essentiellement d'herbe.
SPH	Surface pastorale – herbe prédominante et ressources fourragères ligneuses présentes.	Prairie avec herbe prédominante et ressources fourragères ligneuses présentes.
SPL	Surface pastorale – ressources fourragères ligneuses prédominantes.	Prairie avec ressources fourragères ligneuses prédominantes.
CAE	Châtaigneraie entretenue par des porcins ou des petits ruminants.	
CEE	Chênaie entretenue par des porcins ou des petits ruminants	

Il est rappelé que les chênaies (CEE) et les châtaigneraies (CAE) ne sont admissibles que pour les exploitations :

- d'élevage traditionnel porcin et situées dans le zonage AOP jambon de Corse ;
- d'élevage traditionnel de petits ruminants et situées dans le zonage relatif à la petite région des Causses cévenoles et méridionales.

6.3 Description de la classe

6.3.1 Définition

Définition	Une parcelle agricole constatée (anc. parcelle graphique) est la représentation surfacique d'une parcelle déclarée par un agriculteur (dans le cadre de la PAC).	
Topologie	Simple	
Genre	Surface 2D	
Attributs	code_cultu code_group culture_d1 culture_d2 surf_parc cat_cult_p	Code culture principale Code groupe de la culture principale Code culture dérobée 1 Code culture dérobée 2 Surface en hectares de la parcelle Catégorie de la culture principale de la parcelle

6.3.2 Attributs

code_cultu		
Définition	Code de la culture principale de la parcelle (extrait de la table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A)).	
Type	Caractères (3)	
Valeurs	CAE	Châtaigneraie
	CEE	Chênaie
	PPH	Prairie permanente herbeuse
	SPH	Surface pastorale herbeuse
	SPL	Surface pastorale ligneuse
		Voir définitions au paragraphe 5.1 Caractéristiques principales.
code_group		
Définition	Code du groupe de la culture principale de la parcelle (extrait de la	
Type	Caractères (2)	
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).	
	Exemples	1, 2, 3, ..., 28
	NR	Non renseigné

Attention : depuis l'édition 2015 (passage au RPG Version 2.0), certains codes de groupe de culture ne sont plus utilisés (10 : semences, 12 : gel industriel, 13 : autres gels et 27 : arboriculture) : les cultures correspondantes ont été transférées dans d'autres groupes et donc les valeurs 10, 12, 13 et 27 ont disparu.

Les parcelles concernées par ces groupes de culture dans le RPG version 1.0 ont donc été affectées à d'autres groupes de cultures dans la version 2.0. Elles n'ont pas disparu : elles existent toujours, mais dans une nouvelle nomenclature.

Ainsi généralement :

- les parcelles du groupe 27 (Arboriculture) ont rejoint le groupe 20 (Vergers) ;
- les parcelles des groupes 12 (Gel industriel) et 13 (Autres Gels) arrivent dans le groupe 11 (Gel (surfaces gelées sans production)) ;
- les parcelles du groupe 10 (Semences) sont réparties selon leur nature :
 - groupe 1 = Blé tendre,
 - groupe 2 = Maïs grain et ensilage,
 - groupe 3 = Orge,
 - groupe 4 = Autres céréales.

culture_d1

Définition	Code de la culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale) sur la parcelle.
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

culture_d2

Définition	Code de la seconde culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale).
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

SURF_PARC

Définition	Surface en hectares à deux décimales de la parcelle cultivée.
Type	Décimal (8,2)

cat_cult_p

Définition	Catégorie de la culture principale de la parcelle.		
Type	Caractères (3)		
Contrainte	Valeur obligatoire		
Valeur	PP	Prairies permanentes	Voir définition au paragraphe 6.2 Définitions des différents types de prairies permanentes.

7. RPG SNA

Surfaces non agricoles

7.1 Caractéristiques principales

Les couches des RPG SNA - Surfaces Non Agricoles permettent de décrire et localiser les éléments topographiques présents dans le paysage, sur le périmètre du parcellaire agricole faisant l'objet de demande d'aides, et ayant un impact sur la pratique agricole (car ne portant pas un couvert de culture ou d'herbe par exemple).

7.2 Limites d'usages particulières au RPG SNA

Les éléments topographiques présents dans les couches SNA ne permettent pas une représentation exacte du terrain dû à leur méthode d'acquisition :

- lors de la constitution initiale de la donnée, les SNA ont été saisies dans un buffer d'environ 20 m autour des parcelles agricoles de l'année. Au-delà de ce buffer, les données ne sont pas représentées et peuvent même parfois être tronquées (pour les forêts en particulier),
- depuis, les SNA sont mises à jour de manière systématique uniquement à l'intérieur des îlots agricoles,
- les spécifications de saisie des objets peuvent conduire à représenter les objets différemment que ce qui est réellement sur le terrain (par exemple, les objets arbres isolés sont représentés par un ponctuel et une largeur qui ne peut pas représenter fidèlement un arbre dès que celui-ci n'a pas une emprise parfaitement circulaire),
- certaines mises à jour des données SNA ne sont pas réalisées si elles sont sans impact sur l'aide versée dans le cadre de la PAC (par exemple si un bâtiment est construit sur une surface aménagée, l'emprise de la fusion des SNA non admissibles n'évoluant pas, la saisie du bâtiment au-dessus de la surface aménagée n'est pas réalisée de manière systématique).

Pour ces raisons, les couches de SNA ne peuvent pas être utilisées à échelle fine par exemple pour compter la surface de haie sur une zone ou pour réaliser une étude sur les bâtiments agricoles.



Figure 1 : Exemple de SNA non représentative du terrain (1)



Figure 2 : Exemple de SNA non représentative du terrain (2)

7.3 Définition des différents types de RPG SNA

7.3.1 Définition générale

Les 4 classes d'objets livrées dans le produit RPG SNA représentent les surfaces non agricoles. Elles sont regroupées en 4 classes différentes pour différencier les typologies d'objet et les catégories de SNA mais permettent ensemble de représenter tous les types de SNA.

Comme précisé dans le paragraphe 6.2, les SNA ne sont représentées systématiquement et mises à jour qu'à l'intérieur des îlots et selon certaines spécifications qui sont détaillées ci-dessous.

Les définitions données sont des définitions génériques qui permettent d'appréhender les objets SNA décrits plus bas. Des cas particuliers (présence de ZDH, certains codes cultures par exemple) peuvent venir impacter la représentation des SNA.

7.3.2 Affleurement rocheux

La SNA « Affleurement rocheux » représente une zone de rochers, un massif rocheux, une falaise, un bloc rocheux, une barre rocheuse ou une zone d'éboulis.

Une SNA « Affleurement rocheux » est numérisée dès qu'elle représente une surface de plus de 10 ares (hors ou dans l'îlot) dans les prairies permanentes et sans limite sur les parcelles d'une autre catégorie.



Affleurements rocheux >10 ares avec moins de 10 ares dans l'îlot



Exemple d'affleurement rocheux



Les affleurements rocheux < 10 ares ne sont pas numérisés dans une prairie permanente



Exemple d'affleurement rocheux

7.3.3 Arbre

La SNA « Arbre » correspond à tout arbre ou arbuste dissociable d'un groupe ou d'un alignement d'arbres (parfois appelé arbre isolé). Une SNA « Arbre » est représentée par un ponctuel quelle que soit la taille et la hauteur de l'arbre dans les cas suivants :

- lorsqu'il est présent dans un îlot agricole, sauf dans une prairie permanente ;
- lorsqu'il est isolé, c'est-à-dire quand la distance entre chaque couronne est supérieure à 5 mètres (hors cas particulier des jeunes plantations d'arbres alignés) ;
- lorsqu'il s'agit d'un arbre distinguable identifié clairement comme étant d'essence autre qu'un arbre fruitier dans les cultures permanentes (vignes, oliveraies, vergers, petits fruits, ...).



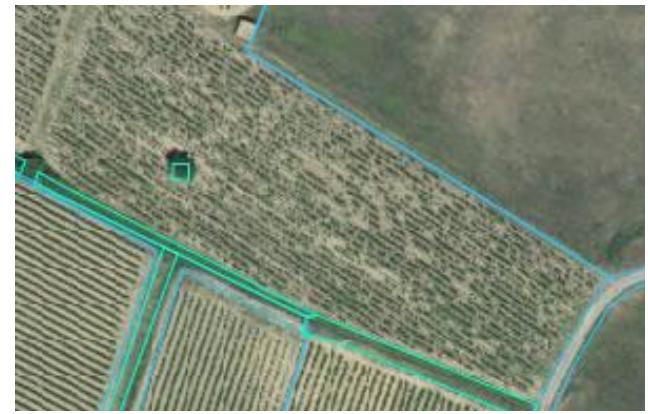
Arbre isolé sur le terrain (à numériser s'il n'est pas dans une prairie permanente)



Exemple d'arbre à numériser



Exemple d'arbre (têtard après élagage) à numériser



Exemple d'arbre à numériser : cet arbre est identifié dans une parcelle de vigne comme n'étant pas un arbre fruitier.

7.3.4 Arbres alignés

La SNA « Arbres alignés » représente un alignement d'au moins 2 arbres dont la distance entre les couronnes est inférieure à 5 mètres tout en étant dissociables. Un SNA « Arbres alignés » se distingue d'une haie par son caractère franchissable. Il est représenté par une surface de la largeur des troncs.

Cas particuliers :

- une « haie de cyprès » bien qu'infranchissable, est considérée comme une SNA arbres alignés ;
- une jeune plantation d'arbre en agroforesterie (plantation d'alignements d'arbres en terres arables) est numérisée en arbres alignés même si les couronnes sont espacées de plus de 5m ;
- les alignements d'arbres fruitiers NE sont PAS numérisés dans une parcelle de culture permanente (vignes, vergers, ...) ;
- les alignements sont numérisés en SNA forêt s'ils la bordent sauf s'ils sont perpendiculaire à la lisière et représentent un linéaire supérieur à 40 m.

Une SNA « Arbres alignés » est numérisée dans les îlots agricoles sauf dans une prairie permanente.



3 SNA arbres isolés sont à numériser



Exemples d'arbres alignés (en rouge) et isolés (en vert)

7.3.5 Haie

Les SNA « Haie » correspondent à un linéaire de végétation dont au moins une partie est ligneuse (arbres, arbustes, arbrisseaux) d'une largeur inférieure à 20 m et sans interruption du linéaire de végétation de plus de 5m. Une SNA « Haie » est représentée par un polygone qui représente l'emprise de la haie au sol et est de forme longiligne (longueur au moins 2 fois supérieure à la largeur).

Comme pour les arbres alignés, les haies sont numérisées en SNA forêt si elles bordent sauf si elles sont perpendiculaires à la lisière de la forêt et représentent un linéaire supérieur à 40 m.

Un ensemble de végétation constitué uniquement de ligneux bas 'ronces, genêts, ajoncs), de non ligneux, de cannes de Provence ou de roseaux n'est pas numérisé en SNA « Haie » mais en SNA « Broussaille ».



Haies numérisées selon la largeur au sol estimée à partir de l'orthophotographie (la haie est numérisée plus fine que ce que l'on voit sur l'orthophotographie)



Haies de petite largeur

7.3.6 Bosquet

La SNA « Bosquet » correspond à un ensemble d'au moins 3 arbres ou arbustes non alignés, bien identifiables et séparés d'une forêt (par une distance importante ou par un élément marquant une séparation nette entre le bosquet et la forêt voisine) dont les couronnes se touchent ou se chevauchent pour former un couvert. La surface du bosquet est inférieure ou égale à 50 ares (au-delà, il s'agit d'une forêt).

La numérisation se fait au demi-houppier des arbres.

Un bosquet partiellement sur un îlot est représenté dans son intégralité : c'est bien la surface totale qui est prise en compte pour savoir s'il s'agit d'un bosquet ou d'une forêt.



Bosquet numérisé au demi-houppier



Exemple de bosquet sur le terrain

7.3.7 Broussaille

La SNA « Broussaille » correspond à tout objet végétal, ligneux, impénétrable et non identifiable comme un autre type de végétation. Les zones herbeuses ne sont pas considérées comme de la broussaille. Les SNA « broussailles » sont numérisées dès qu'elle représente une surface de plus de 10ares (hors ou dans l'îlot) dans les prairies permanentes et sans limite sur les parcelles d'une autre catégorie. En l'absence de végétation caractéristique (ronces, ajoncs, cannes de Provence, fougères, cistes, ...) et en particulier sur les parcelles de code culture JAC, PPH, SPL, SPH, BTA, BOR et BFS, aucune SNA « Broussaille » n'est à numériser.



Broussailles (en rouge)



7.3.8 Forêt

La SNA « Forêt » correspond à une zone couverte d'arbres, d'une surface de plus de 50 ares et d'au moins 20 mètres de large. Les couronnes des arbres sont jointives et les arbres ne sont pas différenciables. Les SNA « Forêt » sont numérisées dans les cas suivants :

- lorsque la forêt est présente pour tout ou partie dans l'îlot agricole (y compris si la surface est déclarée avec le code culture SBO), dès lors que la superficie boisée est supérieure à 50 ares (= 0,5 ha ou 5 000 m²) ;
- lorsque la forêt a fait l'objet d'une coupe et que la zone n'est pas remise en culture.

Les SNA « Forêt » sont saisies au demi-houppier des arbres en lisière de la forêt.

Lorsque la forêt est en bordure d'îlot, la SNA qui représente la forêt doit intégrer la partie de la forêt à l'intérieur de l'îlot et être prolongée hors de l'îlot sous forme d'une bande (fixé à 20 m lors de l'initialisation des données) qui entoure l'îlot afin de former un objet d'au moins 50 ares.



Forêt saisie au demi-houppier. La forêt hors îlot est saisie dans un *buffer* de 20 m



Forêt saisie au demi-houppier. La forêt hors îlot est saisie dans un *buffer* de 20 m



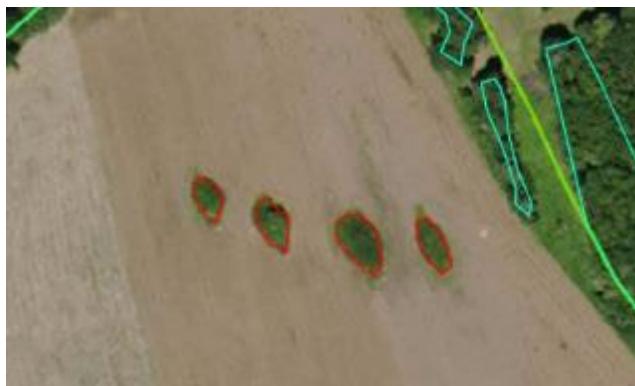
Excroissance de forêt à saisir d'un seul tenant avec la forêt voisine



La forêt est clairsemée, les couronnes des arbres ne sont pas jointives : **pas de saisie de SNA Forêt**

7.3.9 Végétation non agricole non caractérisée (VNANC)

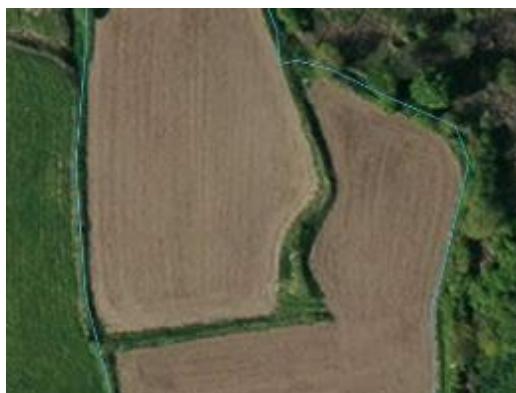
La SNA « VNANC » regroupe tous les objets végétaux non agricole qui n'ont pas pu être classés dans un autre type. Elle regroupe les talus situés en plein champ, les haies arrachées (mais dont l'ancienne emprise reste non cultivable), les surfaces qui ne peuvent pas être caractérisées comme des SNA « Broussailles ». Les SNA « VNANC » sont numérisées dès qu'elles représentent une surface de plus de 10 ares (hors ou dans l'îlot) dans les prairies permanentes et sans limite sur les parcelles d'une autre catégorie.



Zones non cultivées et non caractéristique dans une terre arable



Zone clôturée en bordure d'autoroute (à droite)



Talus dans une terre arable



Exemple d'un talus (Bretagne) sur le terrain

7.3.10 Fossé maçonné

La SNA « Fossé maçonné » correspond à une structure linéaire construite en dur (béton, empierre) creusée pour faire circuler les eaux de ruissellement. La SNA « Fossé maçonnée » est représentée par un polygone d'un 1 m minimum de la largeur du fossé sur le terrain.



Zoom sur un fossé maçonné (en rouge)



Un fossé maçonné sur le terrain

7.3.11 Fossé non maçonné

La SNA « Fossé non maçonné » correspond à une structure linéaire creusée pour drainer, collecter ou faire circuler les eaux temporaires. La SNA « Fossé non maçonnée » est représentée par un polygone d'un 1 m minimum de la largeur du fossé sur le terrain et de 10 m de large au maximum (si la largeur est supérieure à 10 m l'objet est représenté par une surface en eau non maçonnée).



Fossés délimitant des parcelles (en rouge)



Un fossé non maçonné sur le terrain



Canaux d'irrigation



Un fossé non maçonné asséché

7.3.12 Mare

La SNA « Mare » représente une retenue temporaire ou permanente d'eau non maçonnée d'une superficie inférieure ou égale à 50 m. Seules les mares qui sont pérennes sont représentées. Les SNA « Mare » sont représentées par un polygone qui recouvre l'emprise maximale de la surface d'eau (limite la plus haute de l'eau visible sur l'orthophotographie lors de la numérisation de la SNA par exemple).



Une mare est numérisée selon son emprise sur l'orthophotographie



Exemple de mare pérenne qui est à numériser même si elle est asséchée au moment de l'acquisition aérienne

7.3.13 Surface en eau maçonnée

La SNA « Surface en eau maçonnée » correspond d'une part aux surfaces d'eau coulantes (ruisseaux, rivières, fleuves) dans leur partie artificialisée et d'autre part aux bassins construits en dur (bétonnées, maçonnées, en pierre) ou de citernes souples.

Pour les surfaces d'eau coulantes, elles sont représentées par un polygone d'au moins 1m de large.



Surface en eau maçonnée visible sur l'orthophotographie



Bassin en dur à numériser même s'il n'est pas en eau présentement.



Citerne souple numérisée en surface en eau maçonnée



Autre exemple de bassin en dur

7.3.14 Surface en eau non maçonnée

La SNA « Surface en eau non maçonnée » correspond d'une part aux surfaces d'eau coulantes (ruisseaux, rivières, fleuves) dans leur partie non artificialisée et d'autre part aux retenues d'eau non maçonnés et pérennes de plus de 50 ares. Les SNA « Surface en eau non maçonnée » sont représentées par un polygone qui recouvre l'emprise maximale de la surface d'eau (limite la plus haute de l'eau visible sur l'orthophotographie lors de la numérisation de la SNA par exemple).

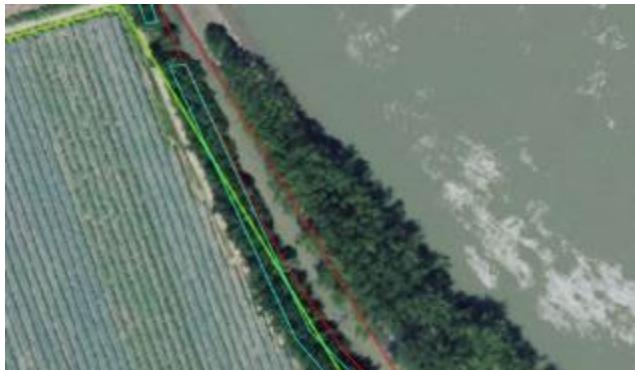
Cas particulier : les retenues d'eau constitutants des marais salants sont représentées par une SNA sans limitation de taille.



Ruisseau numérisé en surface en eau non maçonnée



Les retenues d'eau > 50 ares sont numérisées en surfaces en eau non maçonnées



Seule la partie du fleuve située en bord de l'îlot est numérisée



Marais salants numérisés en surfaces en eau non maçonnées quelle que soit leur superficie

7.3.15 Mur

La SNA « Mur » est uniquement destinée à représenter les murs traditionnels en pierre (pierres de taille, pierres blanches, ...) sans utilisation de matériaux de type béton, mortier ou ciment.

Les murs représentés font entre 0,1 et 2 mètres de large.

Les murs de soutènement ou maçonnés ne sont pas représentés par des SNA « Mur » mais peuvent, dans certains cas, être numérisés par des SNA « Surface aménagée ». De la même manière, les murs plus larges que 2m ou difficile à numériser sont numérisés en « Affleurement rocheux » s'ils répondent aux spécifications de surface (10 ares d'un seul tenant).

Les murs sont représentés par des polygones d'au moins 0,5mètre.



Exemple de mur numérisés (ils ne sont pas nécessairement rectilignes) et peuvent être à cheval sur plusieurs îlots.



Murs traditionnels sur le terrain

7.3.16 Route, chemin ou voie ferrée

La SNA « Route, chemin ou voie ferrée » représente les éléments artificialisés linéaires dès lors que l'élément est pérenne (revêtu, empierré ou présentant un sol nu dans un îlot agricole) ou s'il semble moins pérenne (espace médian enherbé par exemple) dès lors qu'il traverse un îlot et qu'il est connecté à un réseau de chemins pérennes ou à des surfaces aménagées ou bâties.

Les chemins internes aux îlots qui ne relient aucun élément pérenne, les chemins temporaires (passage de véhicule agricole) ou les chemins permettant l'accès à un champ ou à une mangeoire ne sont pas numérisés.



Chemin avec bande enherbée médiane reliant le réseau routier à une surface aménagée



Chemin pérenne empierré en impasse dans l'îlot



Chemin qui mène à une habitation (numérisé) et qui se poursuit par un secteur enherbé (non numérisé)

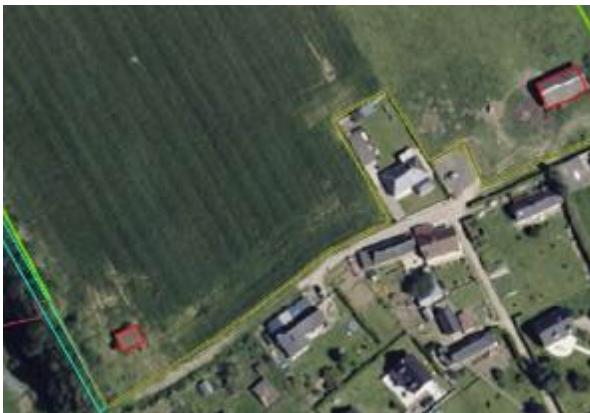


Chemin non empierré ou non pérenne en impasse dans l'îlot : ces chemins ne sont pas numérisés

7.3.17 Bâtiment

La SNA « Bâtiment » représente tout bâtiment, même en ruine et serre hors-sol, quelle que soit sa superficie.

Les serres mobiles, abris mobiles, mangeoires et installations temporaires ne sont pas numérisées. Si une SNA « Surface aménagée » existe, les bâtiments à l'intérieur ne sont pas systématiquement représentés.



Bâtiments isolés dans un îlot



Une ruine isolée dans un îlot

7.3.18 Surface aménagée

La SNA « Surface aménagée » représente les éléments anthropisés du territoire :

- surfaces stabilisées (parkings, zones bétonnées, ...) ou pérennes (tas de fumier, stockage, ...);
- jardins d'agrément attenant à des bâtiments ;
- espaces verts urbains ;
- infrastructures (terrains de sport, cimetières, pistes d'aérodromes, éoliennes, pylônes, panneaux photovoltaïques, piscines, ...).

Les poteaux téléphoniques et pylônes électriques à 1 pied et les zones de stockage temporaires ne sont pas représentées par des SNA « Surface aménagée ».



Surface aménagée en sol nu avec un enclos pour les animaux



Surface aménagée regroupant bâtiments et route d'accès



Pylônes électriques multi-pieds numérisés par leur emprise au sol



Bâtiments et jardin d'agrément

7.4 Classe SNA_VEGETATION_PONCTUELLE

7.4.1 Définition

Définition	Une surface non agricole de catégorie végétation ponctuelle.	
Topologie	Simple	
Genre	Ponctuel 2D	
Attributs	NUMERO_SNA CATEGORIE TYPE CAMP_DEB CAMP_FIN SURFACE LONGUEUR LARGEUR NB_ARBRES MUR_TRADI	Numéro (identifiant) de la SNA Catégorie de la SNA Type de la SNA Campagne d'apparition de la SNA dans le RPG Campagne de disparition de la SNA dans le RPG Surface en ares de la SNA Longueur en mètres de la SNA Largeur en mètres de la SNA Nombre d'arbres dénombrés dans la SNA S'il s'agit d'un mur traditionnel

7.4.2 Description des attributs

NUMERO_SNA

Définition	Identifiant de la SNA, entier unique sur l'ensemble des données (des 4 classes de SNA de référence).	
Type	Caractères (12)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	<i>Exemple</i>	001005097852

CATEGORIE

Définition	Catégorie de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Végétation	<i>Valeur unique</i>

TYPE

Définition	Type de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Arbre	<i>Valeur unique</i>

CAMP_DEB

Définition	Campagne (année) d'apparition de la SNA dans la couche.	
Type	Entier (4)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	≥ 2015	

CAMP_FIN

Définition	Campagne (année) de disparition de la SNA dans la couche. L'attribut est uniquement rempli si la SNA disparaît au cours de la classe sur cette campagne.	
Type	Entier (4)	
Valeurs	2024	<i><vide></i>

SURFACE

Définition	Surface, en ares à deux décimales, de la SNA.	
Type	Décimal (8,2)	
Valeurs	<i><vide></i>	<i>Valeur unique</i>

LONGUEUR

Définition	Longueur, en mètres à une décimale, de la SNA.	
Type	Décimal (8,1)	
Valeurs	<vide>	Valeur unique

LARGEUR

Définition	Largeur, en mètres à une décimale, de la SNA.	
Type	Décimal (8,1)	
Valeurs	<vide>	

Exemple 9,9

NB_ARBRES

Définition	Pour les SNA « arbres alignés », indique le nombre d'arbres dans l'alignement.	
Type	Entier (2)	
Valeurs	<vide>	Valeur unique

MUR_TRADI

Définition	Pour les SNA « mur », indique si le mur est un mur traditionnel.	
Type	Caractères	
Valeurs	<vide>	Valeur unique

7.5 Classe SNA_AUTRES_ELEMENTS

7.5.1 Définition

Définition	Une surface non agricole de catégorie autres éléments (qui regroupe les éléments de paysage de type mur, fossés, surface en eau, mares et affleurements rocheux).	
Topologie	Simple	
Genre	Surfacique 2D	
Attributs	NUMERO_SNA CATEGORIE TYPE CAMP_DEB CAMP_FIN SURFACE LONGUEUR LARGEUR NB_ARBRES MUR_TRADI	Numéro (identifiant) de la SNA Catégorie de la SNA Type de la SNA Campagne d'apparition de la SNA dans le RPG Campagne de disparition de la SNA dans le RPG Surface en ares de la SNA Longueur en mètres de la SNA Largeur en mètres de la SNA Nombre d'arbres dénombrés dans la SNA S'agit-il d'un mur traditionnel

7.5.2 Description des attributs

NUMERO_SNA

Définition	Identifiant de la SNA, entier unique sur l'ensemble des données (des 4 classes de SNA de référence).	
Type	Caractères (12)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	<i>Exemple</i>	001005097852

CATEGORIE

Définition	Catégorie de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Autres éléments naturels	<i>Valeur unique</i>

TYPE

Définition	Type de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
	Affleurement rocheux	
	Fossé maçonné	
	Fossé non maçonné	
Valeurs	Mare	
	Mur	
	Surface en eau maçonnée	
	Surface en eau non maçonnée	(hors mare)

CAMP_DEB

Définition	Campagne (année) d'apparition de la SNA dans la couche.	
Type	Entier (4)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	≥ 2015	

CAMP_FIN

Définition	Campagne (année) de disparition de la SNA dans la couche. L'attribut est uniquement rempli si la SNA disparaît au cours de la classe sur cette campagne.	
Type	Entier (4)	
Valeurs	2024	<i><vide></i>

SURFACE

Définition	Surface, en ares à deux décimales, de la SNA.
Type	Décimal (8,2)
Valeurs	<vide>
	<i>Exemple</i> 0,53

LONGUEUR

Définition	Longueur, en mètres à une décimale, de la SNA.
Type	Décimal (8,1)
Valeurs	<vide>
	<i>Exemple</i> 90,0

LARGEUR

Définition	Largeur, en mètres à une décimale, de la SNA.
Type	Décimal (8,1)
Valeurs	<vide>
	<i>Exemple</i> 9,9

NB_ARBRES

Définition	Pour les SNA « arbres alignés », indique le nombre d'arbres dans l'alignement.
Type	Entier (2)
Valeurs	<vide> <i>Valeur unique</i>

MUR_TRADI

Définition	Pour les SNA « mur », indique si le mur est un mur traditionnel.
Type	Caractères
Contrainte	Valeur obligatoire <u>si</u> le type de la SNA est un mur (TYPE = Mur). à statuer
Valeurs	non oui <vide> si TYPE <> Mur

7.6 Classe SNA_VEGETATION SURFACIQUE

7.6.1 Définition

Définition	Une surface non agricole de catégorie végétation surfacique.	
Topologie	Simple	
Genre	Surfacique 2D	
Attributs	NUMERO_SNA CATEGORIE TYPE CAMP_DEB CAMP_FIN SURFACE LONGUEUR LARGEUR NB_ARBRES MUR_TRAIDI	Numéro (identifiant) de la SNA Catégorie de la SNA Type de la SNA Campagne d'apparition de la SNA dans le RPG Campagne de disparition de la SNA dans le RPG Surface en ares de la SNA Longueur en mètres de la SNA Largeur en mètres de la SNA Nombre d'arbres dénombrés dans la SNA S'agit-il d'un mur traditionnel

7.6.2 Description des attributs

NUMERO_SNA

Définition	Identifiant de la SNA, entier unique sur l'ensemble des données (des 4 classes de SNA de référence).	
Type	Caractères (12)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	<i>Exemple</i>	001005097852

CATEGORIE

Définition	Catégorie de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Végétation	<i>Valeur unique</i>

TYPE

Définition	Type de SNA.
Type	Caractères
Contrainte	Valeur obligatoire
	Arbres alignés
	Autre surface végétale non agricole
	Bosquet
Valeurs	Broussailles
	Forêt
	Haie
	Végétation non agricole non caractérisée

CAMP_DEB

Définition	Campagne (année) d'apparition de la SNA dans la couche.	
Type	Entier (4)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	≥ 2015	

CAMP_FIN

Définition	Campagne (année) de disparition de la SNA dans la couche. L'attribut est uniquement rempli si la SNA disparaît au cours de la classe sur cette campagne.	
Type	Entier (4)	
Valeurs	2024 <vide>	

SURFACE

Définition	Surface, en ares à deux décimales, de la SNA.	
Type	Décimal (8,2)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Exemple	2,61

LONGUEUR

Définition	Longueur, en mètres à une décimale, de la SNA.	
Type	Décimal (8,1)	
Contrainte	Valeur obligatoire <u>si</u> le type est une haie (TYPE = Haie).	
Valeurs	<vide>	si TYPE <> Haie
	Exemple	78,3

LARGEUR

Définition	Largeur, en mètres à une décimale, de la SNA.	
Type	Décimal (8,1)	
Contrainte	Valeur obligatoire <u>si</u> le type est une haie (TYPE = Haie).	
Valeurs	<vide>	si TYPE <> Haie
	Exemple	8,7

NB_ARBRES

Définition	Pour les SNA « arbres alignés », indique le nombre d'arbres dans l'alignement.	
Type	Entier (2)	
Contrainte	Valeur remplie (de manière non systématique) uniquement <u>si</u> le type de la SNA est « Arbres alignés » (TYPE = Arbres alignés).	
Valeurs	<vide>	si TYPE <> Arbres alignés

MUR_TRADI

Définition	Pour les SNA « mur », indique si le mur est un mur traditionnel.	
Type	Caractères	
Valeurs	<vide>	Valeur unique

7.7 Classe SNA_ELEMENT_ARTIFICIALISE

7.7.1 Définition

Définition	Une surface non agricole de catégorie élément artificialisé.	
Topologie	Simple	
Genre	Surfacique 2D	
Attributs	NUMERO_SNA CATEGORIE TYPE CAMP_DEB CAMP_FIN SURFACE LONGUEUR LARGEUR NB_ARBRES MUR_TRADI	Numéro (identifiant) de la SNA Catégorie de la SNA Type de la SNA Campagne d'apparition de la SNA dans le RPG Campagne de disparition de la SNA dans le RPG Surface en ares de la SNA Longueur en mètres de la SNA Largeur en mètres de la SNA Nombre d'arbres dénombrés dans la SNA S'agit-il d'un mur traditionnel

7.7.2 Description des attributs

NUMERO_SNA

Définition	Identifiant de la SNA, entier unique sur l'ensemble des données (des 4 classes de SNA de référence).	
Type	Caractères (12)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Exemple	001005097852

CATEGORIE

Définition	Catégorie de SNA.	
Type	Caractères	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	Surfaces artificialisées	Valeur unique

TYPE	
Définition	Type de SNA.
Type	Caractères
Contrainte	Valeur obligatoire
	Bâtiment
Valeurs	Route, chemin ou voie ferrée Surface aménagée

CAMP_DEB	
Définition	Campagne (année) d'apparition de la SNA dans la couche.
Type	Entier (4)
Contrainte	Valeur obligatoire
Valeurs	> 2015

CAMP_FIN	
Définition	Campagne (année) de disparition de la SNA dans la couche. L'attribut est uniquement rempli si la SNA disparaît au cours de la classe sur cette campagne.
Type	Entier (4)
Valeurs	2024 <vide>

SURFACE	
Définition	Surface, en ares à deux décimales, de la SNA.
Type	Décimal (8,2)
Contrainte	Valeur obligatoire
Valeurs	Exemple 4,76

LONGUEUR	
Définition	Longueur, en mètres à une décimale, de la SNA.
Type	Décimal (8,1)
Valeurs	<vide>
	Exemple 49,8

LARGEUR	
Définition	Largeur, en mètres à une décimale, de la SNA.
Type	Décimal (8,1)
Valeurs	<vide>
	Exemple 2,3

NB_ARBRES

Définition	Pour les SNA « arbres alignés », indique le nombre d'arbres dans l'alignement.	
Type	Entier (2)	
Valeurs	<vide>	<i>Valeur unique</i>

MUR_TRADI

Définition	Pour les SNA « mur », indique si le mur est un mur traditionnel.	
Type	Caractères	
Valeurs	<vide>	<i>Valeur unique</i>

8. RPG ZDH

Zones de densité homogène

8.1 Caractéristiques principales de la base de données

Les RPG ZDH décrivent et localisent des surfaces situées sur des prairies permanentes où la végétation et d'autres éléments naturels non agricoles (affleurements rocheux, zones de sol nu, etc.) sont présents sur une parcelle ou un ensemble de parcelles.

Chaque ZDH est caractérisée par une tranche de densité (ou classe de prorata) permettant de déterminer le niveau d'admissibilité de la surface concernée aux aides de la Politique Agricole Commune (PAC). Ce pourcentage est en lien avec le potentiel de ressources fourragères disponibles (et non en lien l'emprise cumulée des couronnes des arbres), il n'est donc pas directement lié à ce qui est visible par photo-interprétation.

Une ZDH n'est numérisée qu'à partir d'une superficie de 0,5 ha et peut être à cheval sur plusieurs parcelles d'un même îlot.

La tranche de densité ou « classe de prorata » définit le pourcentage d'admissibilité à retenir pour la zone correspondant à l'emprise de la ZDH.

8.2 Limites d'usages particulier des RPG ZDH

La données RPG ZDH n'est entretenue que sur les parcelles de catégorie « prairie permanente ». Il arrive que les pratiques agricoles évoluent et qu'une parcelle en prairie permanente change de catégorie de culture. Dans ce cas, la ZDH pourra perdurer dans la donnée livrée.

Les éléments topographiques présents dans la couche ZDH ne permettent pas une représentation exacte du terrain :

- les tranches de densité sont larges, elles ne permettent pas d'établir une surface exploitable mais de déterminer quelle surface est admissible à une subvention,
- Les ZDH sont saisie initialement sur la base de ruptures franches de milieux mais leurs limites n'évoluent qu'en cas de changement notable sur le terrain.

Les ZDH ne peuvent donc pas être utilisées pour calculer des surfaces exploitées par exemple.



Figure 1 : Exemple de ZDH non représentative du terrain (1)

8.3 Définition des différentes tranches de densité

Les photos suivantes permettent d'illustrer visuellement quel couvert d'éléments non admissibles doit être présent dans la ZDH par tranche de densité :

Tranche <10 :



Tranche 10-30 :



Tranche 30-50 :



Tranche 50-80 :



Tranche >80 :



8.4 Description de la classe

8.4.1 Définition

Définition	Une surface de la zone de densité homogène	
Topologie	Simple	
Genre	Surfacique 2D	
Attributs	ID_ZDH PRORATA	Numéro (identifiant) de la SNA Tranche de densité de la ZDH concernée

8.4.2 Attributs

ID_ZDH

Définition	Identifiant de la ZDH, entier unique sur l'ensemble des données.	
Type	Caractères (12)	
Contrainte	Valeur obligatoire	
Valeurs	<i>Exemple</i>	001005097852

PRORATA

Définition	Tranche de densité de la ZDH concernée.
Type	Caractères
Contrainte	Valeur obligatoire
Valeurs	<10
	10-30
	30-50
	50-80
	>80

9. RPG IAE

Parcelles éligibles IAE

9.1 Caractéristiques principales

Le RPG IAE représente les surfaces agricoles valorisées comme Infrastructures Agro-Environnementales (IAE). Il s'agit d'éléments naturels ou semi-naturels situés sur ou en bordure de parcelles agricoles (haies, bandes enherbées, bosquets, mares, etc.). Elles contribuent à la préservation de la biodiversité, à la qualité des sols et de l'eau, et à l'atteinte des objectifs environnementaux de la PAC.

9.2 Description de la classe

9.2.1 Définition

Définition	Surface agricole valorisée comme Infrastructure Agro-Environnementale.		
Topologie	Simple		
Genre	Surface 2D		
Attributs	code_cultu code_group culture_d1 culture_d2 surf_parc cat_cult_p	Code culture principale Code groupe de la culture principale Code culture dérobée 1 Code culture dérobée 2 Surface en hectares de la parcelle Catégorie de la culture principale de la parcelle	

9.2.2 Attributs

code_cultu

Définition	Code de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (3)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

code_group

Définition	Code du groupe de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (2)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).
Exemples	1, 2, 3, ..., 28
NR	Non renseigné

Attention : depuis l'édition 2015 (passage au RPG Version 2.0), certains codes de groupe de culture ne sont plus utilisés (10 : semences, 12 : gel industriel, 13 : autres gels et 27 : arboriculture) : les cultures correspondantes ont été transférées dans d'autres groupes et donc les valeurs 10, 12, 13 et 27 ont disparu.

Les parcelles concernées par ces groupes de culture dans le RPG version 1.0 ont donc été affectées à d'autres groupes de cultures dans la version 2.0. Elles n'ont pas disparu : elles existent toujours, mais dans une nouvelle nomenclature.

Ainsi généralement :

- les parcelles du groupe 27 (Arboriculture) ont rejoint le groupe 20 (Vergers) ;
- les parcelles des groupes 12 (Gel industriel) et 13 (Autres Gels) arrivent dans le groupe 11 (Gel (surfaces gelées sans production)) ;
- les parcelles du groupe 10 (Semences) sont réparties selon leur nature :
 - groupe 1 = Blé tendre,
 - groupe 2 = Maïs grain et ensilage,
 - groupe 3 = Orge,
 - groupe 4 = Autres céréales.

culture_d1

Définition	Code de la culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale) sur la parcelle.
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

culture_d2

Définition	Code de la seconde culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale).
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

surf_parc

Définition	Surface en hectares à deux décimales de la parcelle cultivée.
Type	Décimal (8,2)

cat_cult_p

Définition	Catégorie de la culture principale de la parcelle.						
Type	Caractères (3)						
Valeurs	<table border="0"> <tr> <td>TA</td> <td>Terres arables</td> <td>Voir définitions au paragraphe 9.1 Caractéristiques principales.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><vide></td> <td></td> </tr> </table>	TA	Terres arables	Voir définitions au paragraphe 9.1 Caractéristiques principales .	<vide>		
TA	Terres arables	Voir définitions au paragraphe 9.1 Caractéristiques principales .					
<vide>							

10. RPG BIO

Parcelles constatées Bio

10.1 Caractéristiques principales

Les parcelles constatées Bio sont les parcelles agricoles déclarées en agriculture biologique et en conversion par les exploitants dans le cadre de la PAC.

10.2 Description de la classe

10.2.1 Définition

Définition	Parcelle agricole constatée en agriculture biologique.		
Topologie	Simple		
Genre	Surface 2D		
Attributs	code_cultu code_group culture_d1 culture_d2 surf_parc cat_cult_p	Code culture principale Code groupe de la culture principale Code culture dérobée 1 Code culture dérobée 2 Surface en hectares de la parcelle Catégorie de la culture principale de la parcelle	

10.2.2 Attributs

code_cultu

Définition	Code de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (3)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

code_group

Définition	Code du groupe de la culture principale de la parcelle.
Type	Caractères (2)
Valeurs	Les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).
Exemples	1, 2, 3, ..., 28
NR	Non renseigné

Attention : depuis l'édition 2015 (passage au RPG Version 2.0), certains codes de groupe de culture ne sont plus utilisés (10 : semences, 12 : gel industriel, 13 : autres gels et 27 : arboriculture) : les cultures correspondantes ont été transférées dans d'autres groupes et donc les valeurs 10, 12, 13 et 27 ont disparu.

Les parcelles concernées par ces groupes de culture dans le RPG version 1.0 ont donc été affectées à d'autres groupes de cultures dans la version 2.0. Elles n'ont pas disparu : elles existent toujours, mais dans une nouvelle nomenclature.

Ainsi généralement :

- les parcelles du groupe 27 (Arboriculture) ont rejoint le groupe 20 (Vergers) ;
- les parcelles des groupes 12 (Gel industriel) et 13 (Autres Gels) arrivent dans le groupe 11 (Gel (surfaces gelées sans production)) ;
- les parcelles du groupe 10 (Semences) sont réparties selon leur nature :
 - groupe 1 = Blé tendre,
 - groupe 2 = Maïs grain et ensilage,
 - groupe 3 = Orge,
 - groupe 4 = Autres céréales.

culture_d1

Définition	Code de la culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale) sur la parcelle.
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

culture_d2

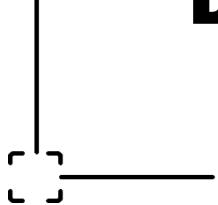
Définition	Code de la seconde culture dérobée (culture intercalée entre 2 moissons de culture principale).
Type	Caractères (3)
Contrainte	L'attribut n'est rempli que s'il existe une culture dérobée sur la parcelle.
Valeurs	Dans ce cas, les valeurs sont présentées dans une table référentielle disponible sur le site géoservices (lien en Annexe A).

surf_parc

Définition	Surface en hectares à deux décimales de la parcelle cultivée.
Type	Décimal (8,2)

cat_cult_p

Définition	Catégorie de la culture principale de la parcelle.												
Type	Caractères (3)												
Valeurs	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">CP</td> <td>Cultures permanentes</td> </tr> <tr> <td>NA</td> <td>Sans valeur</td> </tr> <tr> <td>PP</td> <td>Prairies permanentes</td> </tr> <tr> <td>SB</td> <td>Surfaces boisées</td> </tr> <tr> <td>TA</td> <td>Terres arables</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><vide></td> </tr> </table>	CP	Cultures permanentes	NA	Sans valeur	PP	Prairies permanentes	SB	Surfaces boisées	TA	Terres arables	<vide>	
CP	Cultures permanentes												
NA	Sans valeur												
PP	Prairies permanentes												
SB	Surfaces boisées												
TA	Terres arables												
<vide>													
	Voir définitions au paragraphe 10.1 Caractéristiques principales .												



DESCRIPTIF DE LIVRAISON

Remarques :

- ce chapitre décrit la manière dont les données du produit RPG sont organisées : nomenclatures des répertoires et des fichiers ;
- le terme RPG fait référence au produit RPG **Version 3.0** dans l'ensemble de ce chapitre ;
- ce chapitre ne décrit pas le produit RPG en termes de contenu, lequel est traité dans le chapitre **DESCRIPTIF DE CONTENU** ;
- ce chapitre ne présente pas les évolutions au produit RPG ni celles des documentations ; ces informations sont diffusées dans un suivi des évolutions :**SE_RPG.pdf**,
- ce chapitre ne constitue pas un manuel d'utilisation du produit RPG.

11. Caractéristiques de la livraison

11.1 Modalités de livraison

Les données du produit RPG ne sont livrées que par téléchargement en projections légales, via le site **géoservices** de l'IGN, accessible en cliquant sur l'imagette ci-dessous :



Différents fichiers compressés (compression 7-Zip) sont à télécharger directement sur la page du produit.

Une fois le fichier souhaité décompressé, l'utilisateur se retrouve avec un répertoire qui porte le même nom que celui du fichier 7-zip.

Ce répertoire contient l'arborescence générale décrite au paragraphe [2.3 Répertoire des données](#).

11.2 Emprises de livraison

Les territoires suivants sont disponibles en téléchargement :

- France métropolitaine ;
- Régions métropolitaines et d'outre-mer (les collectivités d'outre-mer de Saint-Barthélemy et de Saint-Martin sont livrées avec la région Guadeloupe).

La liste des codes des régions est fournie en [Annexe B](#) du présent document.

Attention : Les données d'une région sont constituées des parcelles totalement incluses ou en partie dans la région.

Certaines parcelles sont à cheval sur des limites régionales et se retrouvent donc dans chaque lot régional concerné. Si on charge plusieurs régions limitrophes, des doublons exacts peuvent donc apparaître en limite de région. Il est aisément de retirer ces doublons du fait de l'unicité des identifiants de parcelles.

11.3 Format de livraison

Quelle que soit l'emprise de livraison, les données sont livrées au format **GeoPackage** :

Extension	Description
.gpkg	Format de données géospatiales

11.4 Volumes des données

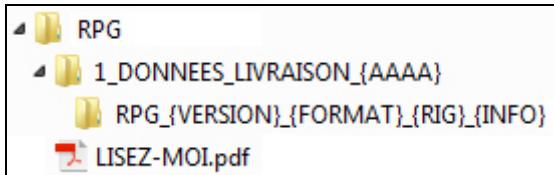
À titre indicatif, les volumes de livraison approximatifs sont les suivants :

Zone	Format	Volume global des données
France métropolitaine	gpkg	8 Go
Région moyenne métropolitaine		400 Mo
Région moyenne outre-mer		≈ 15 Mo

12. Répertoires des données

12.1 Arborescence générale

L'arborescence des répertoires de livraison est la suivante :



12.2 Nomenclature

Pour tous les répertoires décrits ci-après, la nomenclature adoptée est la suivante :

AAAA	Année de l'édition des données.
VERSION	Version du produit (une version 3.0 est codée 3-0).
FORMAT	Format de livraison GeoPackage (GPKG).
RIG	Référence Interopérabilité Géodésique. Ce code propre à l'IGN donne la projection de livraison (<u>exemple</u> : LAMB93 pour Lambert-93). Le fichier IGNF.xml , disponible en ligne, contient l'ensemble des codes. Consulter le fichier LISEZ-MOI.pdf pour y accéder (voir paragraphe 12.3 Fichier LISEZ-MOI.pdf).
INFO	Précise la zone géographique et l'édition des données.

Se référer au paragraphe [12. Répertoire RPG](#) pour l'organisation et la nomenclature des données.

13. Répertoire RPG

13.1 1_DONNEES_LIVRAISON_{AAAA}

Contenu : Ce répertoire contient des sous-répertoires par emprise de livraison du produit nommés de la manière suivante :

RPG_{VERSION}_{FORMAT}_{RIG}_{INFO}

Se reporter au paragraphe [11.2. Nomenclature](#) pour la nomenclature des répertoires.

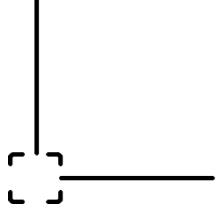
13.2 Contenu

Ce répertoire contient directement les fichiers de données :

Fichier	Contenu
RPG_Parcelles.gpkg	Parcelles agricoles constatées.
RPG_Ilots.gpkg	Îlots anonymes.
RPG_PAC.gpkg	Parcelles agricoles catégorisées.
RPG_PP.gpkg	Prairies permanentes.
RPG_SNA.gpkg	Surfaces non agricoles : <ul style="list-style-type: none">• SNA_VEGETATION_PONCTUELLE• SNA_ELEMENT_ARTIFICIALISE• SNA_VEGETATION_SURFACIQUE• SNA_AUTRES_ELEMENTS
RPG_ZDH.gpkg	Zones de densité homogène.
RPG_IAE.gpkg	Parcelles éligibles Infrastructures Agro-Environnementales.
RPG_BIO.gpkg	Parcelles constatées bio.

13.3 Fichier **LISEZ-MOI.pdf**

Afin de comprendre comment utiliser les données IGN, plusieurs compléments sont disponibles en ligne, notamment sur l'Espace professionnel de l'IGN. Le fichier **LISEZ-MOI.pdf** décrit l'ensemble de ces documents facilitant ainsi la prise en main des données.



ANNEXES

Annexe A – Tables référentielles

En complément des données RPG, sont également mises à disposition trois tables de référentiels pour faciliter l'utilisation de ces données (liens ci-dessous).

Une partie de ces référentiels était précédemment contenue dans cette présente annexe ; ils ont été extraits pour pouvoir être utilisé directement.

Un nouveau référentiel contenant l'ensemble des codes culture utilisés avec des informations complémentaires est également mis à disposition.

- **Table référentielle historisée des cultures : REF_CULTURES**

De cette table ne sont retenus que les champs suivants : CODE, LIBELLE_CULTURE, CAMPAGNE_DEBUT, CAMPAGNE_FIN. Pour chaque code, un libellé explique sa signification et fournit ses dates d'utilisation ;

- **Table référentielle des cultures et des groupes de cultures : REF_CULTURES_GROUPES_CULTURES**

Table propre à la diffusion du RPG : La notion de groupe de culture dans cette table ne correspond pas à la notion de groupe de cultures du règlement PAC ni à celle des référentiels ISIS. Dans cette table, chaque code culture est expliqué par un libellé et lié à un code de groupe de culture et son libellé ;

- **Table référentielle des cultures dérobées : REF_CULTURES_DEROBEES**

Dans cette table, chaque code de culture dérobée est expliqué par un libellé.

Annexe B – Codes des régions

Le tableau ci-dessous fournit les codes des différentes régions administratives.

Code	Nom de la région
01	Guadeloupe
02	Martinique
03	Guyane
04	La Réunion
06	Mayotte
11	Île-de-France
24	Centre-Val de Loire
27	Bourgogne-Franche-Comté
28	Normandie
32	Hauts-de-France
44	Grand Est
52	Pays de la Loire
53	Bretagne
75	Nouvelle-Aquitaine
76	Occitanie
84	Auvergne-Rhône-Alpes
93	Provence-Alpes-Côte d'Azur
94	Corse