

# Comment construire sa légende des peuplements forestiers ?



Préambule .....	2
Quels critères prendre en compte pour établir sa légende des peuplements forestiers ? .....	2
Représenter les essences .....	2
Représenter la structure .....	3
Représenter la richesse .....	3
Quelques exemples : .....	4
« Peuplements » particuliers .....	4

Ce tutoriel a été rédigé pour vous aider à construire votre légende de peuplements à l'étape 10 « Peuplements forestiers » du formulaire de déclaration en ligne de votre Plan Simple de Gestion (PSG).

Il vous propose une méthode de construction pour légender vos peuplements forestiers. Les figurés étant communément admis, cela facilite la lecture des cartes. Néanmoins, cette méthodologie n'a aucune portée réglementaire et vous pouvez donc légender vos peuplements comme bon vous semble. Gardez quand même à l'esprit que les cartographies forestières ont pour but de faciliter la lecture de différentes informations relatives à la propriété (parcellaire, peuplement, etc.). Plus vous respectez une cohérence dans votre façon de construire une carte, plus celle-ci sera lisible et efficace.

Les principes présentés ci-après reprennent ceux préconisés par l'Institut du Développement Forestier (IDF) depuis de nombreuses années.

## Quels critères prendre en compte pour établir sa légende des peuplements forestiers ?

En jouant sur les couleurs, leur gradient de saturation et une texture (trame de fond), il est possible de représenter, *a minima*, au moins trois critères d'un peuplement forestier. Ceux qui ont été choisis correspondent aux trois grands aspects que l'on cherche toujours à connaître dans un peuplement forestier :

- **L'essence** (feuillus, résineux ou mixte puis détail de l'espèce forestière) ;
- **La richesse du peuplement** (traduit par la surface terrière G en m<sup>2</sup>/ha ou la densité) ;
- **La structure du peuplement** (futaie régulière, taillis, etc.).

Quelques codes de représentation existent aussi pour les peuplements particuliers (type peupleraies) ou les milieux associés aux forêts mais qui ne sont pas, à proprement parler, des peuplements forestiers (cultures à gibier, milieux humides, etc.).

## Représenter les essences

### Distinction feuillus et résineux

On distingue les essences d'après un code couleur :

- Les feuillus sont représentés dans la gamme des bleus ; 
- Les résineux sont représentés dans la gamme des rouges ; 
- Les peuplements mixtes sont représentés dans les violets (mélange de rouge et de bleu). 

Il est possible de préciser l'essence exacte du peuplement (chêne pédonculé, sapin pectiné...). Dans ce cas, il faut rester dans la gamme de base mais jouer sur les nuances. Par exemple, si vous voulez distinguer le Sapin pectiné de l'Epicéa de Sitka vous devrez vous placer dans la gamme du rouge mais vous pourrez utiliser un rouge grenat pour le Sapin pectiné et un rouge-orangé pour l'Epicéa de Sitka. Même remarque pour les essences feuillues.

### Cas particulier du taillis

Le taillis déroge à ce code couleur des essences puisque, par défaut, on a tendance à le représenter avec la couleur verte. Dans le cas de ces peuplements un peu particulier, on s'intéresse assez peu à l'essence. 

# Représenter la structure

Les structures se distinguent avec une texture, c'est-à-dire un figuré en surimpression.

## Les futaies régulières

Pour représenter les futaies régulières, nous allons nous intéresser à la catégorie de bois dominante entre Gros Bois (GB), Bois Moyen (BM) et Petit Bois (PB) :

- Un peuplement régularisé avec une majorité de **GB et BM** sera représenté par des hachures **verticales** ; 
- Un peuplement régularisé en **BM** sera représenté par un quadrillage ; 
- Un peuplement régularisé avec une majorité de **PB et BM** sera représenté par des hachures **horizontales**. 

## Les plantations

Dans le cadre des plantations, qu'elles soient résineuses, feuillues ou mixte, on s'intéresse à leur âge. On distingue deux catégories :

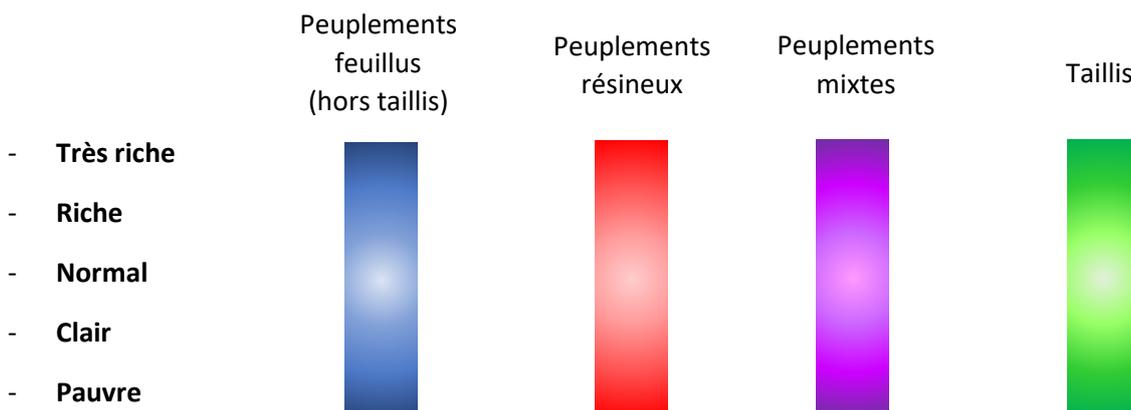
- Les plantations de moins de 15 ans, représentées par des hachures en diagonale ; 
- Les plantations de plus de 15 ans, représentées par des croisillons. 

## La futaie irrégulière

Les structures irrégulières ne sont représentées que par un seul et unique figuré : les ondulations. 

# Représenter la richesse

La richesse des peuplements est généralement traduite par la surface terrière des peuplements, exprimée en m<sup>2</sup>/ha. Cette dernière peut se transposer par un gradient de couleur : du clair vers le foncé.



## Quelques exemples :

Voici quelques exemples de représentation de peuplements forestiers :

Plantation résineuse de plus de 15 ans	
Futaie riche, feuillue, régularisée Bois Moyen, dense et d'âge moyen	
Taillis simple exploitable	
Futaie riche, mixte, régularisée GB/BM, dense et âgée	
Futaie feuillue irrégulière claire	
Taillis non exploitable avec réserves feuillues ( <i>hachures bleues sur fond vert</i> )	

## « Peuplements » particuliers

Certains peuplements ou milieux associés aux forêts sont susceptibles d'être représentés sur une cartographie des peuplements et ces derniers possèdent un figuré de légende bien particulier :

- Les peupleraies sont représentées par des points bleus en quinconce sur un fond blanc ; 
- Les semis sont représentés par des petites croix rouges sur un fond blanc ; 
- Les vides forestiers sont de couleur gris ; 
- Les milieux divers comme les cultures à gibier ou les zones ouvertes sont représentés en jaune pâle ; 
- Les milieux remarquables d'intérêt patrimonial associés à la forêt, comme les tourbières ou les milieux humides sont représentés en marron clair. 