



MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO, DESENVOLVIMENTO E GESTÃO
Secretaria do Patrimônio da União

INFRAESTRUTURA DE DADOS GEOESPACIAIS

**ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PARA AQUISIÇÃO DE DADOS
GEOESPACIAIS VETORIAIS DO PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL
(ET-ADGV PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL)**

**2^a Edição 2017
(Versão 1.5.2 – 17 novembro 2017)**

Sumário

- 1 ^a SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA IMÓVEL.....	3
- 2 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE CLASSES BASES.....	6
- 3 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE MOBILIÁRIO URBANO.....	10
- 4 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE ENERGIA E COMUNICAÇÃO.....	11
- 5 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE SISTEMA DE TRANSPORTES.....	14
- 6 ^a SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA LIMITE DO PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL.....	18
- 7 ^a SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL.....	31
- 8 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE VEGETAÇÃO.....	42
- 9 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE RELEVO.....	43
- 10 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE PONTO DE REFERÊNCIA.....	48
- 11 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE HIDROGRAFIA.....	49
- 12 ^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE LIMITE POLÍTICO ADMINISTRATIVO E LOCALIDADES.....	55

- 1^a SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA IMÓVEL

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Imovel	1.1	★
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Imóvel representa a agregação de terreno e tudo que se encontra edificado sobre ele.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Imovel é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo ponto. - O ponto de representação do imóvel deve ser desenhado sobre a testada principal do imóvel. Deverá ser gerado um centróide. <p>Atributos: IdProdutoCartografico= a ser preenchido; geometriaAproximada= “Sim” ou “Não”; nivelPrecisao= Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe são representados por um ponto e encontram-se referenciados a objetos da classe Terreno. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Dentro de com objeto(s) da classe Terreno. 		

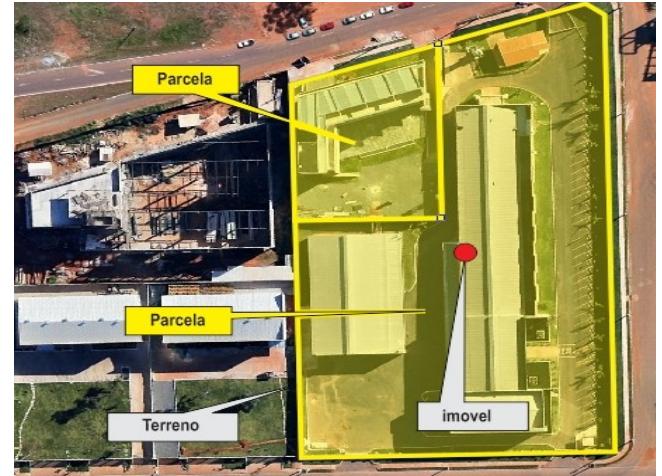
Classe		Código	Primitiva_geométrica
Edificacao		1.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
General	<p>Descrição: Edificação é uma construção ou quaisquer obras arquitetônicas exemplo: edifício, casa, galpão, etc, normalmente destinadas aos principais usos do imóvel como: residencial, comercial, industrial entre outros.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Imovel é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo ponto. - O ponto de representação do imóvel deve ser desenhado sobre a testada principal do imóvel. Deverá ser gerado um centróide. <p>Atributos: IdProdutoCartografico= a ser preenchido; geometriaAproximada= “Sim” ou “Não”; nivelPrecisao= Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são representados por um ponto e encontram-se referenciados a objetos da classe Terreno. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Dentro de com objeto(s) da classe Terreno.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Complementar		1.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Complementar é a edificação ou qualquer obra realizada em um terreno, com o propósito de conservá-lo, melhorá-lo e utilizá-lo, normalmente destinadas a usos secundários do imóvel.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Complementares é: - Primitiva geométrica do tipo polígono; - Os polígonos das benfeitorias complementares devem ser desenhadas nos limites das feições correspondentes a elas, exemplos: edificações, piscinas, quadras de esportes, guarita etc, e devem estar contidos em uma única parcela.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico = a ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; nivelPrecisao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. nome = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos dessa classe relacionam-se com um objeto da classe parcela. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo dentro de com objeto(s) Terreno. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo dentro de com objeto(s) Parcela.</p>		

- 2^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE CLASSES BASES

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Arruamento		2.1	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho de arruamento é um trecho de uma via interna de uma área urbana traçada entre dois nós.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Arruamento é: <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo linha. - Um trecho arruamento deve ser desenhado entre dois pontos. Os limites de um trecho são interferências dos tipos: mudança de nome, cruzamentos, interrupções, bifurcações, entroncamentos etc. </p> <p>Atributos: nome: a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; revestimento = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. SituacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. NrFaixas; a ser preenchido; nrPistas; a ser preenchido; trafego = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. canteiroDivisorio; “Sim” ou “Não”; tipoArruamento = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. tipoPavimentacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. sarjeta; “Sim” ou “Não”; meioFio; “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico; a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe pode ser utilizado como um objeto da classe Trecho_Rodoviario; - Um objeto desta classe pode coincidir com um objeto da classe Trecho_Rodoviario; - Um objeto desta classe pode estar adjacente, ser tocado ou estar sobreposto a objeto(s) das classes Trecho_Ferroviario ou Trecho_Rodoviario; - Um ou mais objetos desta classe agregados formam o Arruamento. - Um ou mais objetos desta classe possui um relacionamento espacial do tipo dentro de com objeto(s) Perimetro_Urbano.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terreno		2.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Terreno é o resultado de uma operação de loteamento ou desmembramento realizada em áreas urbanas, de expansão urbana ou rurais, de terras da União, pelo Estado ou por particulares. A classificação de terreno também se destina a espaços físicos em águas públicas da União. Observadas as disposições legais pertinentes.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Terreno é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - A linha que delimita o terreno do imóvel deve ser desenhada nas extremidades da área legalmente constituída. <p>Atributos:</p> <p>coDadoLiteralCartorial = a ser preenchido; geomTerrenoCadastral = “Sim” ou “Não”; geomTerrenoCartorial = “Sim” ou “Não”,“Sim” ou “Não”; coDadoLiteralCadastral = a ser preenchido; nivelPrecisao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Um objeto desta classe pode ser composto pela agregação de uma ou mais Parcelas; -Terreno sozinho ou com benfeitorias quando agregados formam um imóvel; -Um ou mais objetos desta classe pode relacionar-se espacialmente do tipo Sobrepõe com um objeto da classe Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com um ou muitos objetos da classe Faixa_Dominio. - Um ou mais objeto desta classe relaciona-se espacialmente do tipo Intersecta com um ou mais objetos da classe Setor_censitário. - Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente do tipo Dentro_de com um ou mais objetos da classe Imóvel. - Um ou mais objeto desta classe relaciona-se espacialmente do tipo Dentro_de com um objetos da classe Município. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Parcela		2.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Parte do terreno do imóvel que representa fisicamente uma ou mais utilizações originadas em um processo de destinação realizado pela SPU.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Parcela é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono; - O desenho da geometria que representará a parcela é constituído quando parte de um terreno possui uma ou mais destinações para outro uso ou outro detentor (sem transferência de propriedade legal) e obrigatoriamente possui uma delimitação física. <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; nivelPrecisao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um ou mais objetos desta classe formam um terreno; - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo contém com um ou muitos objetos da classe Benfeitoria.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Faixa_Dominio		23.4	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São faixas laterais, normalmente declaradas de utilidade pública mas também podem ser particulares, destinadas a proteção de trechos de energia e comunicação, de duto, ferroviário, rodoviário, pontos de energia e comunicação e trechos de curso d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Faixa_Dominio é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - Uma faixa especial normalmente é gerada utilizando as ferramentas de offset para ambos os lados ou buffer no trecho correspondente. A largura desta faixa é variável. <p>Atributos:</p> <p>largura = A ser preenchido;</p> <p>unidadeMedida= A ser preenchido;</p> <p>nome = a ser preenchido;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe possui relacionamentos espaciais do tipo Dentro de com as classes Trecho_Energia_Comunic, Ponto_Energia_Comunic, Trecho_Duto, Trecho_Rodoviario, Trecho_Ferroviario, Trecho_Curso_Dagua, ou seja, estão dentro da Faixa_Dominio. - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com objetos da classe Terreno. 		

3ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE MOBILIÁRIO URBANO

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Mobiliario_Urbano	3.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Mobiliário urbano é um termo coletivo para objetos e equipamentos instalados em meio público, com diversos propósitos, uso dos cidadãos ou suporte às redes urbanas fundamentais, tais como: caixas de coleta de correios, lixeiras e coletores diversos e etc.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Mobiliario_Urbano é: - Primitiva geométrica do tipo ponto. - São pontos que identificam as feições relacionadas na lista de domínios Tipo_mobiliario, exemplos: caixa coletora dos correios, poste de iluminação etc.</p> <p>Atributos: geometriaAproximada= “Sim” ou “Não”; tipo_mobiliario = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Não a relacionamentos.</p>	 An aerial photograph of Praça da Alegria, featuring a large circular green space with a winding path. Several yellow callout boxes point to specific features labeled as "Mobiliário Urbano": <ul style="list-style-type: none"> Ex: poste de iluminação (Light pole) Ex: parada de ônibus (Bus stop) Ex: Espelho D'água (Water mirror) Ex: Bancos de praça (Square benches) Ex: parquinho infantil (Children's playground) The image also shows surrounding urban infrastructure like roads, buildings, and trees.	

4^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE ENERGIA E COMUNICAÇÃO

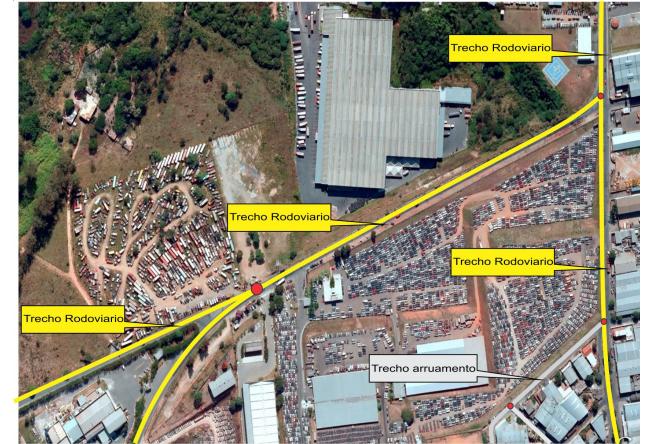
Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Energia_Comunic		4.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ponto de energia e/ou comunicação são construções destinadas a sustentar elementos de energia e/ou comunicação, também podem estar isoladas como dispositivos para captação/transmissão das ondas eletromagnéticas nas faixas de radiofrequência.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das geometrias da classe Ponto_Energia_Comunic é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Ponto; - Deve ser inserido um ponto onde for identificada uma feição correspondente a uma torre de energia e/ou comunicação ou uma antena de comunicação. <p>Atributos:</p> <p>nome = A ser preenchido.</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>ovgd = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>alturaEstimada = A ser preenchido.</p> <p>tipoTorre = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>arranjoFases = A ser preenchido.</p> <p>posicaoRelEdific = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>modalidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente com Trecho_Energia_Comunic; - Um ou mais objetos desta classe relaciona-se espacialmente do tipo Dentro de com Faixa_Dominio; 		

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Trecho_Energia_Comunic	4.2	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho de energia ou comunicação é o meio físico que permite o fluxo de dados ou energia elétrica.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das geometrias da classe Trecho_Energia_Comunic é: - Primitiva geométrica do tipo Linha; - As geometrias que representam as linhas de energia ou comunicação devem ser desenhadas por trecho, sendo o início e o fim do trecho determinado onde existir interferências como torres, estações etc.</p> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; especie = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; posicaoRelativa = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; emDuto = "Sim" ou "Não"; tensaoEletrica = A ser preenchido. numCircuitos = A ser preenchido. organizacao = A ser preenchido. tipoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; tipoTrechoComunic = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; matCondutor = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Envolvendo o trecho de energia ou comunicação deve existir uma Faixa_Dominio; - Um objeto desta classe pode ter relacionamentos espaciais com as Est_Energia_Eletrica e/ou Ponto_Energia_Comunic.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Est_Energia_Eletrica		4.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Estação geradora ou distribuidora de energia elétrica é uma construção componente de um complexo gerador de energia elétrica.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Est_Energia_Eletrica é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Polygono. - Deve ser criado um polígono que envolve os equipamentos de geração ou distribuição de energia elétrica como turbinas, casa de força etc. O polígono não deve conter componentes como Massa_Dagua, Trecho_Energia_Comunic e Ponto_Energia_Comunic, mesmo que estes últimos se encontrem dentro da área do complexo de energia Elétrica. <p>Atributos:</p> <p>nome = A ser preenchido.</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>tipoEstGerad = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>potencia = A ser preenchido;</p> <p>classeAtivEcon = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>tipoEstacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente com um objeto da classe Trecho_Energia_Comunic. - Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente com um objeto da classe Faixa_Dominio. 		

5ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE SISTEMA DE TRANSPORTES

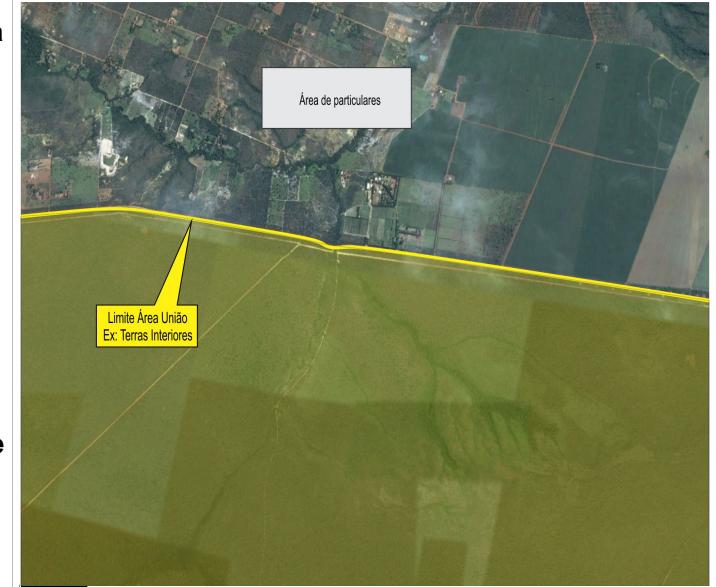
Classe		Código	Primitiva_geométrica
Estrut_Apoio_Transporte		5.1	☆ —
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Estrutura de transporte é uma classe de objetos que representa o conjunto de elementos de transporte que agrupa elementos de apoio a todos os subsistemas de transporte.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Rodoviario é: - Primitiva geométrica do tipo Ponto ou Linha, de acordo a forma da feição a servetizada. - Deve ser desenhado sempre que houver uma feição dos tipos listados como domínios do atributo tipoEstApoioTransporte.</p> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; modalUso = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; tipoEstApoioTransporte = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe pode possuir relacionamentos espaciais com Trecho_Rodoviario, Trecho_Ferroviario e Trecho_Arruamento; - Um objeto desta classe pode possuir um relacionamento espacial com Massa_Dagua e/ou Ponto_Drenagem.</p>		

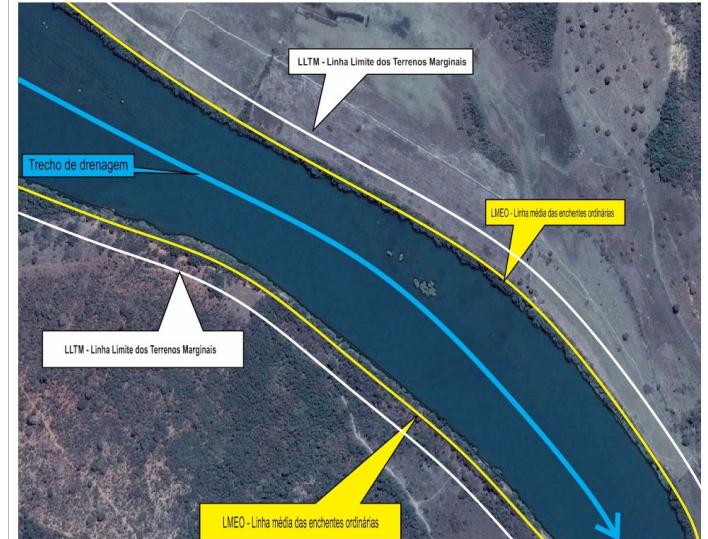
Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Rodoviario		5.2	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho rodoviário é um conjunto de ligações rodoviárias entre dois pontos.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Rodoviario é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - Um trecho rodoviário deve ser desenhado entre dois pontos. Os limites de um trecho são interferências dos tipos: mudança de nome, cruzamentos, interrupções, bifurcações, entroncamentos etc. <p>Atributos:</p> <p>nome = A ser preenchido.</p> <p>sigla = A ser preenchido.</p> <p>codTrechoRod = A ser preenchido.</p> <p>geometriaAproximada = "Sim" ou "Não";</p> <p>tipoTrechoRod = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>jurisdicao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>administracao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>concessionaria = A ser preenchido.</p> <p>revestimento = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>nrPistas = A ser preenchido.</p> <p>trafego = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>canteiroDivisorio = "Sim" ou "Não";</p> <p>limiteVelocidade = A ser preenchido.</p> <p>trechoEmPerimetroUrbano = "Sim" ou "Não";</p> <p>acostamento = "Sim" ou "Não";</p> <p>nrFaixas = A ser preenchido.</p> <p>TipoPavimento: Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe pode possuir um relacionamento espacial com Estrut_Apoio_Transporte. - Um objeto desta Classe pode utilizar um Trecho_Arruamento. - Um objeto desta classe pode estar adjacente, tocar, Sobrepor ou coincidir com objeto(s) da classe Trecho_Arruamento; - Envolvendo o trecho rodoviário deve existir uma Faixa_Dominio. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Ferroviario		5.3	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho ferroviário é um conjunto de duas ou mais fiadas de trilhos assentados efixadas paralelamente sobre dormentes, de acordo com as bitolas, constituindo a superfície de rolamento.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Ferroviario é: - Primitiva geométrica do tipo Linha; - Um Trecho_Ferroviario deve ser vetorizado entre dois pontos. Os limites de um trecho são interferências dos tipos: mudança de nome, cruzamentos, interrupções, bifurcações, passagens de níveis, túneis, entroncamentos etc.</p> <p>Atributos: nome = A ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; codTrechoFerrov= A ser preenchido; posicaoRelativa= Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; tipoTrechoFerrov = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; bitola = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; eletrificada = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; nrLinhas = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; emArruamento = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; jurisdiccao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; administracao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; concessionaria = A ser preenchido. operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; cargaSuportMaxima = A ser preenchido. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com Estrut_Apoio_Transporte. - Envolve o trecho ferroviário deve existir uma Faixa_Dominio;</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Duto		5.4	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho de duto é um segmento de um duto cuja finalidade é conduzir sólidos, gases, líquidos entre os quais combustíveis, água e afluentes.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Duto é: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - Um trecho de duto deve ser desenhado entre dois pontos. Os limites de um trecho são interferências dos tipos: mudança de nome, cruzamentos, interrupções, bifurcações, aterrados ou superficiais, emersos ou submersos etc.</p> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipoTrechoDuto = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; matTransp = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; setor = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; posicaoRelativa = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; nrDutos = A ser preenchido. situacaoEspacial = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Envolvendo um Trecho de duto deve existir uma Faixa_Dominio.</p>		

- 6ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA LIMITE DO PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Limite_Area_Uniao	6.1	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
General	<p>Descrição: São linhas que limitam as áreas que são pertencentes a União definidas no art. 20 da Constituição Federal de 1988.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Limite_Area_União é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - Esta é uma classe de objetos generalizada, portanto as linhas deverão ser vetorizadas nos trechos das suas especializações e o processo de identificação das área seguem legislações específicas estabelecidas. <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É a generalização de LMEO, LLTM, LPM, LTM, Linha_Costa, Linha_Praia e Limite_Mar_Territorial e Limite_Area_Indubitavel.</p>		

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Lmeo	6.2	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Linha que identifica a média das enchentes ordinárias de rios, lagos ou quaisquer correntes d'água federais e fora do alcance de marés, no ano de 1867.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe LMEO é: - Primitiva geométrica do tipo Linha; - A linha correspondente a LMEO deve ser gerada pela união das feições da classe de objetos Trecho_LMEO.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são formados pela agregação de objetos da classe Trecho_LMEO. - Objetos desta classe são tocados por objetos da classe Trecho_Terreno_Marginal. - Objetos desta classe são tocados por objetos da classe Trecho_Terreno_Acrescido_Marginal. </p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Lmeo		6.3	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Corresponde a um trecho da linha que delimita a linha média das enchentes ordinárias (LMEO).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_LMEO é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - A linha que identifica o Trecho_LMEO deve ser obtida como sendo a linha que identifica a média das enchentes ordinárias de rios, lagos ou quaisquer correntes d'água federais e fora do alcance de marés, no ano de 1867. Segundo orientações de normativos específicos. <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe são tocados por objetos da classe Trecho_Terreno_Marginal. - Objetos desta classe são Adjacente por objetos da classe Trecho_Terreno_Acrecido_Marginal. - Objetos desta classe agregados formam um objeto da classe Trecho_LMEO. 		

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Lpm	6.4	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: É a Linha que identifica o Preamar médio do ano de 1831 ao longo da costa marítima e das margens de rios e lagoas que sofram influência das marés (Até 5cm).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe LPM é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - A linha correspondente a LPM deve ser gerada pela união de feições da classe de objetos Trecho_LPM. <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe são formados pela agregação das classes Trecho_LPM. - Objetos desta classe são Adjacente pela classe Trecho_Terreno_Marinha. - Objetos desta classe são Adjacente pela classe Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha. 		

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Trecho_Lpm	6.5	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Corresponde a um trecho da Linha que delimita a Linha de Preamar Média (LPM).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_LPM é: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - A linha que identifica o Trecho_LPM deve ser obtida como sendo a linha que identifica o Preamar médio do ano de 1831 ao longo da costa marítima e das margens de rios e lagoas que sofram influência das marés (Até 5cm). Segundo orientações de normativos específicos.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe agregados formam objetos da classe Trecho_LPM. - Objetos desta classe são tocados por objetos da classe Trecho_Terreno_Marinha. - Objetos desta classe são Adjacente por objetos da classe Trecho_Terreno_Acrecido_Marinha.</p>		

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Ltm	6.6	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Linha traçada paralelamente a Linha de Preamar Médio - LPM, a uma distância de 33 metros, medidos horizontalmente para a parte do continente ao longo da costa marítima e das margens de rios e lagoas que sofram influência das marés (Até 5cm).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe LTM é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo linha. <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são Adjacente pela classe Terreno_Marinha.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Ltm		6.7	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Corresponde a um trecho da linha que delimita a Linha de Terreno Marginal (LTM).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_LTM é: 1) Primitiva geométrica do tipo Linha.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe agregados formam a classe LTM. - Objetos desta classe são Adjacente com objetos da classe Terreno_Marginal.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Lltm		6.8	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Linha traçada paralelamente a linha média de enchentes Ordinárias - LMEO, a uma distância de 15 metros, medidos horizontalmente para a parte da terra em rios, lagos ou quaisquer correntes d'água federais fora do alcance de marés.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe LLTM é: - Primitiva geométrica do tipo linha.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe são formados pela agregação das classes Trecho_LLTM. - Objetos desta classe são Adjacente pela classe Terreno_Marginal. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_LLTM		6.9	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Corresponde a um trecho da linha que delimita a Linha Limite de Terreno Marginal (LLTM).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_LLTM é: 1) Primitiva geométrica do tipo Linha.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe agregados formam a classe LLTM. - Objetos desta classe são Adjacente a classe Terreno_Marginal.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Linha_Costa		6.10	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Do ponto de vista físico, a linha de costa corresponde simplesmente ao limite entre o continente e a porção adjacente ao mar, onde não há efetiva ação marinha, concretizado pela presença de falésias, no limite entre a vegetação e a praia, ou nos costões rochosos, ou por qualquer outra feição que marque o início do continente.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Linha_Costa é: - Primitiva geométrica do tipo Linha; - Linha de costa é gerada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe possuem relacionamentos espaciais do tipo Adjacente com objetos da classe Mar_Territorial.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Limite_Mar_Territorial		6.11	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: É a faixa de águas costeiras que alcança a largura de 12 milhas náuticas ou 22,22 quilômetros medido a partir da linha de costa do Brasil, definida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Limite_Mar_Territorial é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - É uma linha formada pela linha de costa brasileira com uma largura de 22,22km para dentro do oceano. <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é Adjacente pelo objeto da classe Mar territorial.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Linha_Praia		6.12	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Linha divisória entre a praia e o continente. É a linha onde termina a área coberta e descoberta periodicamente pelas águas, acrescida da faixa subsequente de material dendrítico, tal como areias, cascalhos, seixos e pedregulhos, até o limite onde se inicie a vegetação natural, ou, em sua ausência, onde comece um outro ecossistema. (descrição adaptada do Art.10.º 3º da Lei nº7.661/88).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Linha_Praia é: - Primitiva geométrica do tipo Linha.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é Adjacente pelo objeto da classe Faixa de segurança.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Limite_Area_Inalienavel		6.13	_____
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Linha que delimita os polígonos denominados áreas inalienáveis da União.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Limite_Area_Inalienavel é: - Primitiva geométrica do tipo Linha.</p> <p>Atributos: idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é Adjacente pelo objeto da classe Trecho_Area_Inalienavel.</p>		

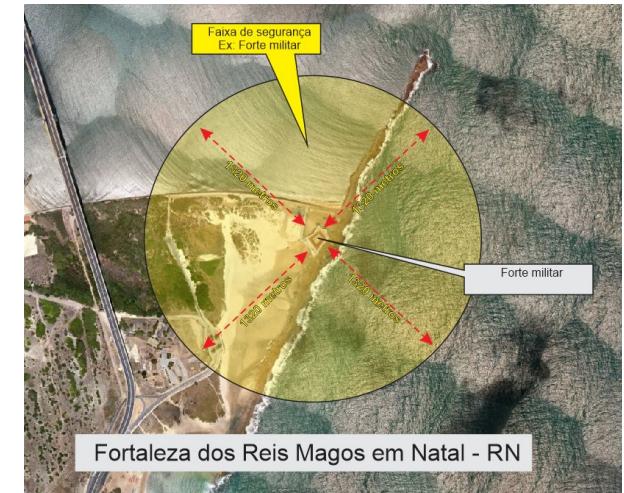
- 7ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terra_Originalmente_Uniao		7.1	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São todos aqueles definidos no art. 20 da Constituição Federal de 1988.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Terra_Originalmente_União é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - Esta é uma classe de objetos generalizada, portanto os polígonos deverão ser vetorizados nas suas especializações e o processo de identificação das área seguem legislações específicas estabelecidas. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - É a generalização de Mar_Territorial, Trecho_Terreno_Marinha, Trecho_Terreno_Acrecido_Marinha, Trecho_Terreno_Marginal, Trecho_Terreno_Acrecido_Marginal, Trecho_Area_Indubitavel, Trecho_Area_Inalienavel e Terras Interiores. - Um ou mais objetos desta classe pode possuir um relacionamento espacial do tipo Adjacente com um objeto da classe Faixa_Segurança. - Um ou mais objetos desta classe pode ser intersectado por objeto da classe Ilha - Um objeto desta classe pode possuir um relacionamento espacial com objetos da classe Trecho_Curso_Dagua. - Um objeto desta classe pode possuir um relacionamento espacial do tipo Sobrepõe com objetos da classe Terreno que estejam parcial ou inteiramente inseridos em terras da União. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Faixa_Segurança		7.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: É uma área formada por uma faixa que circunda/acompanha um monumento ou limite geográfico, definida por uma largura predeterminada e serve para proteção do referido monumento ou limite.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Faixa_Segurança é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - É um polígono que deve ser vetorizado por uma largura ou um raio previamente estabelecidos conforme casos particulares abaixo. <p>Atributos:</p> <p>nome = a ser preenchido;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>tipoFaixaSegurança = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>largura = a ser preenchido;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe pode se relacionar espacialmente com uma Linha_de_Praia, um Terreno ou um ou mais Países. - Um objeto desta classe pode se relacionar espacialmente com uma Terra_Originalmente_União. 		

Caso particular 1: Forte Militar

Regra de construção:
Círculo formado a partir do centroide do imóvel com raio de 1.320 mt.



Caso particular 2: Faixa de fronteira

Regra de construção:
Polígono formado a partir da linha de fronteira avançando para dentro do solo nacional numa faixa de 150 km.



Fonte: http://www.revista.vestibular.uerj.br/questao/questao-discursiva.php?seq_questao=194

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Mar_Territorial		7.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: O mar territorial brasileiro compreende uma faixa de doze milhas marítima de largura, medidas a partir da linha de baixa-mar do litoral continental e insular, tal como indicada nas cartas náuticas de grande escala, reconhecidas oficialmente no Brasil.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Mar_Territorial é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - É um polígono formado pela linha de costa brasileira com uma largura de 12 milhas náuticas ou 22,22 km para dentro do oceano. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objetos da classe Linha_Costa e Limite_Mar_Territorial.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Marinha		7.4	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São polígonos de domínio da União e possuem limites identificados por uma faixa de 33 metros a partir da Linha de Preamar Média (LPM) do ano de 1831 ao longo da costa marítima e das margens de rios e lagoas que sofram influência das marés (até 5 cm).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Terreno_Marinha é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LPM e Trecho_LTM. <p>Atributos:</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>PCD = A ser preenchido.</p> <p>PA = A ser preenchido.</p> <p>finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>inicio = A ser preenchido.</p> <p>fim = A ser preenchido.</p> <p>extensaoAproximada = A ser preenchido.</p> <p>UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objeto(s) da classe Trecho_LPM e Trecho_LTM. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca, dentro de, conter, interseccao com objeto(s) das classes Terreno, Imóvel, Benfeitorias, Delimitação Física, Parcela, Arruamento, Trecho Rodoviário, Terreno Sujeito A Inundação, Vegetação E Curva De Nível. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha		7.5	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São polígonos de domínio da União e possuem limites identificados como aqueles formados natural ou artificialmente (ex: aterros) a partir da linha de Preamar Média (LPM) do ano de 1831, para o lado do mar ou dos rios e lagoas que sofram influência das marés (até 5cm).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LPM e a linha do litoral. <p>Atributos:</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>PCD = A ser preenchido.</p> <p>PA = A ser preenchido.</p> <p>finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>inicio = A ser preenchido.</p> <p>fim = A ser preenchido.</p> <p>extensaoAproximada = A ser preenchido.</p> <p>UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objeto(s) da classe Trecho_LPM. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Marginal		7.6	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São polígonos de domínio da União e possuem limites identificados por uma faixa de 15 metros, medidos horizontalmente para a parte da terra, contado a partir da Linha Média de Enchentes Ordinárias (LMEO) do ano de 1867 em rios, lagos ou quaisquer correntes d'água federais ou de trechos de rios navegáveis, mesmo que de domínio de outras esferas;</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Terreno_Marginal é: - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LMEO.</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; PCD = A ser preenchido. PA = A ser preenchido. finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; inicio = A ser preenchido. fim = A ser preenchido. extensaoAproximada = A ser preenchido. UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objeto da classe Trecho_LMEO e Trecho_LLTM.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Acrescido_Marginal		7.7	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São polígonos de domínio da União e possuem limites identificados como aqueles formados natural ou artificialmente (ex: aterros) a partir da Linha Média de Enchentes Ordinárias (LMEO) do ano de 1867, para o lado dos rios, lagos ou quaisquer correntes d'água federais ou de trechos de rios navegáveis, mesmo que de domínio de outras esferas;</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Terreno_Acrescimo_Marginal é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LMEO e a linha de delimita a Massa_Dagua ou o Trecho_Massa_Dagua. <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; PCD = A ser preenchido. PA = A ser preenchido. finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; inicio = A ser preenchido. fim = A ser preenchido. extensaoAproximada = A ser preenchido. UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objeto(s) da classe Trecho_LMEO. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Area_Indubitavel		7.8	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São áreas de terras vinculadas ao domínio da União por suas características físico-ambientais e por sofrerem inundações periódicas ou por estarem situada em terrenos molhados nas bordas de rios federais e do mar. A identificação destas áreas é dado pelo processo de demarcação tradicional.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo polígono; - O polígono que delimita área indubitável deve ser vetorizado nos limites identificados de terrenos de várzea e terrenos de manguezal que sofrem inundações periódicas. <p>Atributos:</p> <p>geometriaAproximada = “Não”;</p> <p>PCD = A ser preenchido.</p> <p>PA = A ser preenchido.</p> <p>finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>inicio = A ser preenchido.</p> <p>fim = A ser preenchido.</p> <p>extensaoAproximada = A ser preenchido.</p> <p>UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>TipoAreaIndubitavel = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Coincide com objeto(s) da classe Terreno_Sujeito_Inundação e/ou Vegetação. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Area_Inalienavel		7.9	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: São áreas, não passíveis de alienação do domínio pleno, análogas aos terrenos marginais e aos terrenos de marinha, porém, identificadas a partir do método denominado Identificação Simplificada – IS, que é utilizado somente dentro de Glebas públicas arrecadadas e/ou registradas em nome da União.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Area_Inalienavel é: - Primitiva geométrica do tipo polígono;</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; PCD = A ser preenchido. PA = A ser preenchido. finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; inicio = A ser preenchido. fim = A ser preenchido. extensaoAproximada = A ser preenchido. UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo Adjacente com objeto da classe Limite_Area_Inalienavel.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terras_Interiores		7.10	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
General	<p>Descrição: São entendidas por terras interiores todas aquelas áreas que não se enquadram nos conceitos anteriores, e são em geral constituídas por fazendas ou glebas, passíveis de serem descritas por meio de georreferenciamento de imóveis rurais, como estabelecido pela Lei nº 10.267/2001, possuindo como rito legal a ser seguido, prioritariamente, o estabelecido pelos artigos 15 a 18 do Decreto-Lei nº 9.760/1946.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Terras_Interiores é: - Primitiva geométrica do tipo polígono;</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; PCD = A ser preenchido. PA = A ser preenchido. finalidadeDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; etapaDemarcacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoTrecho = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; inicio = A ser preenchido. fim = A ser preenchido. extensaoAproximada = A ser preenchido. UF = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União.</p>		

8ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE VEGETAÇÃO

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Vegetacao	8.1	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Vegetação é uma classe abstrata com atributos comuns a todas as classes de vegetação, sejam elas naturais ou antropizadas.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Vegetacao é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Polygono; - Objetos desta classe devem ser vetorizados nos limites do polígono identificado para quaisquer dos tipos de vegetação relacionados no <i>codeList: TipoVeg</i>. <p>Atributos:</p> <p>nome = A ser preenchido.</p> <p>geometriaAproximada = "Sim" ou "Não";</p> <p>classificacaoPorte = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>densidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>tipoVeg = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe podem Coincide com objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel. 		

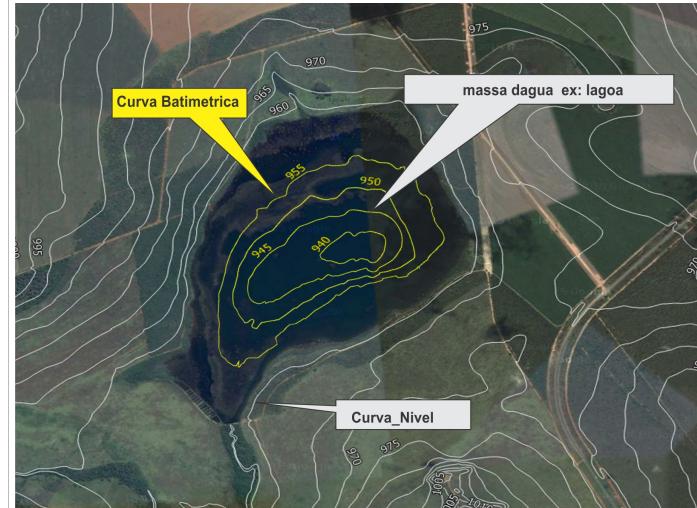
9ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE RELEVO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Cotado_Altimetrico		9.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ponto cotado altimétrico é um ponto com cota de altitude conhecida.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das feições da classe de objetos Ponto_Cotado_Altimetrico é: - Primitiva geométrica do tipo Ponto.</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; cotaComprovada = “Sim” ou “Não”; cota = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Os objetos desta classe são especializações de Ponto_Hipsometrico; - Possuem relacionamento espacial do tipo sobrepõe com Elemento_Fisiografico.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Cotado_Batimetrico		9.2	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ponto cotado batimétrico é um ponto com cota de profundidade conhecida.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das feições da classe de objetos Ponto_Cotado_Batimetrico é: - Primitiva geométrica do tipo Ponto.</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; profundidade = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Os objetos desta classe são especializações de Ponto_Hipsometrico; - Possuem relacionamento espacial do tipo Dentro de com a classe Massa_dagua.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Elemento_Fisiografico		9.3	★ — □
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Elemento fisiográfico representa as formações naturais ou antropisadas do relevo ou as alterações antrópicas sobre ele.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Elemento_Fisiografico é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Ponto, Linha ou Polígono, de acordo a sua forma. - Um objeto que representa a feição elemento fisiográfico pode ser representado por um ponto, uma linha ou um polígono, dependerá basicamente da sua forma, da escala , da carta ou se exigido. Exemplo, grutas podem ser representadas como ponto ou ter seu interior mapeado com linhas ou polígonos. <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; nome = a ser preenchido; tipoElemFisiografico= Vide lista de domínio na ET-EDGV. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Pode possuir relacionamento espacial com Curva_Nivel e Ponto_Cotado_Altimetrico do tipo Sobrepõe.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Curva_Nível		9.4	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Curva de nível é uma linha contínua que representa a sucessão dos pontos de mesma altitude sobre o terreno, referidos ao “datum” vertical estabelecido.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Curva_Nível é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - São geradas por isolinhas traçadas e caracterizam-se por possuírem cota igual para qualquer ponto do seu segmento. <p>Atributos: cota: a ser preenchido; depressao: “Sim” ou “Não”; tipoCurvaNivel: Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são especializações de Isolinha_Hipsometrica; - Podem possuir relacionamento espacial com Elemento_Fisiografico do tipo Sobrepõe.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Curva_Batimetrica		9.5	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Para zonas oceânicas: Linha imaginária que une pontos de mesma profundidade em relação às médias das baixas marés de sizígia (nível de redução local). Para massas d'água interiores: Linha imaginária que une pontos de mesma profundidade em relação às médias das mínimas das vazantes (nível de redução local).</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Curva_Batimetrica é: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - São geradas por isolinhas traçadas sob massas de água e caracterizam-se por possuírem profundidade igual para qualquer ponto do seu segmento.</p> <p>Atributos: profundidade = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - São especializações de Isolinha_Hipsometrica; - Possuem relacionamento espacial do tipo Dentro de com Massa_dagua.</p>		

10ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE PONTO DE REFERÊNCIA

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Pto_Geod_Topo_Controle		10.1	★
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ponto geodésico topográfico de controle é um conjunto de pontos que se classificam em ponto de referência geodésico topográfico ou ponto de controle.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção de objetos da classe Pto_Geod_Topo_Controle e: <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo ponto; - O objeto deve ser criado com referência a coordenadas oficiais do órgão responsável ou utilizando a metodologia de transferência de bases geodésicas. </p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipoRef = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. latitude = ser preenchido; longitude = ser preenchido; altitudeOrtométrica = ser preenchido; sistemaGeodesico = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. outraRefPlan = ser preenchido; referencialAltim = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. outraRefAlt = ser preenchido; orgaoEnteResp = ser preenchido; codPonto = ser preenchido; obs = ser preenchido; tipoPonto = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. altitudeGeométrica = ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: Não possui relacionamentos definidos.</p>		

- 11^a SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE HIDROGRAFIA

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Drenagem		11.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ponto de drenagem é um ponto de conectividade entre dois ou mais trechos de drenagem.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da Classe Ponto_Drenagem é: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto. 2) O objeto relacionado é do tipo polígono – são gerados 2 (dois) objetos da classe Ponto_Drenagem, sendo um onde o objeto da classe Trecho_Drenagem tocar o objeto relacionado a montante e, outro onde o objeto da classe Trecho_Drenagem tocar o objeto relacionado à jusante.</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; relacionado = Vide lista de domínio na ET-EDGV. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta Classe devem coincidir com objetos das Classe Estrut_Apoio_Transporte. - Objetos desta Classe devem tocar em objetos das Classe Trecho_Drenagem.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Drenagem		11.2	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
General	<p>Descrição: Trecho de drenagem corresponde a um corpo d'água, contido ou coincidente com um trecho de massa d'água, se capturado como linha, em função da escala de aquisição. A referida linha representa o fluxo d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Drenagem é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Linha. - Um objeto para representar um trecho de drenagem deve ser vetorizado como linha entre dois pontos. Os limites de um trecho são interferências dos tipos: Barragem, Canal ou vala, Comporta, Confluencia, Corredeira, Eclusa, Foz marítima, Galeria ou bueiro, Inicio/fim de trecho, Lago, Lagoa, Laguna, Meandro abandonado, Mudanca de UF, Ponte, Ponto de inicio de drenagem, Queda d'água, Ramificacao, Represa/acude, Sumidouro, Travessia, Vertedouro, Outra mudança de atributo. <p>Atributos:</p> <p>nome = ser preenchido;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>tipoTrechoDrenagem = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>navegavel = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>larguraMedia = ser preenchido;</p> <p>regime = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>encoberto = “Sim” ou “Não”;</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe agregados a Trecho_Massa_Dagua formam Trecho_Curso_Dagua; - Relaciona-se espacialmente do tipo Toca com objeto da classe Ponto_Drenagem. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terreno_Sujeito_Inundacao		11.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Terreno sujeito à inundação é uma área passível de inundação sazonal ou esporádica, decorrente de sua proximidade com cursos d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral para feições da classe de objetos Terreno_Sujeito_Inundação é: - Primitiva geométrica do tipo poligono;</p> <p>Atributos: nome = ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; periodicidadelnunda = ser preenchido; varzea = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Possui relacionamento espacial do tipo adjacente com Trecho_Curso_Dagua. - Objetos desta classe possuem relacionamento espacial com objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Massa_Dagua		11.4	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Massa d'água é um corpo d'água representado por polígono, tais como oceanos, baías, enseadas, meandros abandonados, lagos, lagoas, e os açudes, que não possuam fluxo d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Massa_Dagua é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Polígono. - O objeto desta classe deve ser um polígono que delimita a divisa entre a água parada e a parte de terra emersa. <p>Atributos:</p> <p>nome = ser preenchido;</p> <p>geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>tipoMassaDagua= Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>regime = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>salgada = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</p> <p>dominialidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - É a generalização de objetos da classe Trecho_Massa_Dagua; - Relaciona-se espacialmente do tipo Dentro de com Curva_Batimetria e Ponto_Cotado_Batimetrico e Ilha. - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com um ou mais objetos da classe Estrut_Apoio_Transporte. 		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Massa_Dagua		11.5	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho de massa d'água é um segmento de cursos d'água representado por polígono, que possui fluxo d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das feições da classe de objetos Trecho_Massa_Dagua é: - Primitiva geométrica do tipo Polígonos. - Para os cursos d'água que possuem áreas alagadas visíveis a escala do referencial (ex.: ortofotos) devem ser vetorizadas como Trecho_Massa_Dagua.</p> <p>Atributos: nome = ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipoMassaDagua = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. regime = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. salgada = “Sim” ou “Não”; dominalidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. TipoTrechoMassaDagua = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Massa_Dagua; - Objetos desta classe agregados a um ou mais objetos da classe Trecho_Drenagem formam Trecho_Curso_Dagua.</p>		

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ilha		11.6	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Ilha é a porção de terra emersa circundada de água doce ou salgada em toda a sua periferia.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Ilha é: - Primitiva geométrica do tipo Polígono. - A geometria correspondente a ilha deve ser vetorizada como polígono que representará a parte de terra emersa na sua divisa com a água.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipoElemFisiografico = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. sedeMunicipio = “Sim” ou “Não”; tipollha = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: É uma especialização de Elemento_Fisiografico. - Relaciona-se espacialmente do tipo Dentro de com objeto da classe Massa_Dagua. - Pode relacionar-se espacialmente com objetos da classe Terra_Originalmente_Uniao.</p>		

12ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoPE LIMITE POLITICO ADMINISTRATIVO E LOCALIDADES

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Localidade		12.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Localidade é conceituada como sendo todo lugar do território nacional onde exista um aglomerado permanente de habitantes.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Localidade é: - Primitiva geométrica do tipo ponto. - Os limites dos municípios são produzidos pelos Institutos de Geociências das Unidades Federativas e/ou Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; geocodigo = a ser preenchido; tipoLocalidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; SedeMunicipio = “Sim” ou “Não”; latitude = a ser preenchido automaticamente; longitude = a ser preenchido automaticamente; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta Classe devem estar Dentro da Classe Municipio.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Perímetro_Urbano		12.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Perímetro urbano é o limite virtual, que separa a área urbana pertencente à cidade da área rural no território de um município.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Perímetro urbano é: - Primitiva geométrica do tipo geoobjetos ou subdivisão planar;</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta Classe devem estar Dentro da Classe Municipio.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Setor_Censitario		12.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: É unidade territorial de coleta das operações censitárias, definido pelo IBGE, com limites físicos identificados, em áreas contínuas e respeitando a divisão político-administrativa do Brasil.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Setor Censitário é: - Primitiva geométrica do tipo polígono.</p> <p>Atributos: Código = a ser preenchido; tipoCensitario = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta Classe devem estar Dentro da Classe Distrito. - Objetos desta Classe devem intersectar com a Classe Terreno.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Area_Politico_Administrativa		12.4	C
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Área político-administrativa pode ser o polígono que delimita um país, uma unidade da federação, um município, um distrito, Terra Indígena, Área Pública Civil ou Militar.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das feições da classe Area_Politico_Administrativa é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo Complexo; - Os objetos desta classe devem ser vetorizados nas suas especializações. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - Esta classe de objetos se especializa em Pais, Unidade_Federacao, Municipio e Distrito.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

	Classe	Código	Primitiva_geométrica
	Pais	12.5	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: País é um polígono referente ao espaço geográfico abrangido por um Estado Nacional soberano.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Pais é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo geoobjetos ou subdivisão planar; - Limite do país (Brasil) é produzido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; sigla = a ser preenchido; codIso3166 = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Unidade_Federacao		12.6	
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Unidade da federação é um polígono referente à unidade de maior hierarquia dentro da organização político administrativa no Brasil, criada através de leis emanadas no Congresso Nacional.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Unidade_Federacao é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo geoobjetos ou subdivisão planar; - Os limites das unidades da federação são produzidas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; sigla = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; geocodigo = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa. - O conjunto de geoobjetos das unidades da federação devem formar a área do país (Brasil).</p>	<p>A cargo do Órgão Normatizador</p>	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Distrito		12.7	
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Distrito é uma unidade administrativa de município. Sua criação, desmembramento ou fusão se faz por lei municipal, observada a continuidade territorial e os requisitos previstos em lei complementar estadual. Pode, a depender da legislação estadual, ser subdividido, conforme o caso, em subdistritos, regiões administrativas, zonas e similares.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Distrito é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo ponto ou do tipo geoobjetos ou subdivisão planar; - Os limites dos distritos de um município são produzidos pelos Institutos de Geociências das Unidade Federativas e/ou Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; anoDeReferencia = a ser preenchido; geocodigo = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Político_Administrativa. - Objetos desta Classe devem Conter em objetos das Classe Setor_Censitario</p>	A cargo do Órgão Normatizador	

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Municipio		12.8	
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Município é um polígono referente à unidade político administrativa, criada através de leis ordinárias das Assembleias Legislativas de cada Unidade da Federação.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Municipio é:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primitiva geométrica do tipo geoobjetos ou subdivisão planar; - Os limites dos municípios são produzidos pelos Institutos de Geociências das Unidades Federativas e/ou Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. <p>Atributos:</p> <p>nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; anoDeReferencia = a ser preenchido; geocodigo = a ser preenchido; idProdutoCartografico: a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa. - o conjunto de geoobjetos dos distritos devem formar a área do município correspondente. - Objetos desta Classe devem Conter em objeto da Classe Perimetro_Urbano. 	A cargo do Órgão Normatizador	

Histórico de Revisões

Data	Descrição	Versão
Dezembro 2017	Revisão e Atualização	

Descrição	Autores	Versão
Revisão e Atualização	Emerson Rodrigues Karla de Souza Cabral	
Formatação	Emerson Rodrigues Karla de Souza Cabral	
Supervisão	Tarcísio Petter Luiz Franco	
Homologação	Cárita Sampaio	