



INFRAESTRUTURA DE DADOS GEOESPACIAIS

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

1ª Edição 2016
(Versão 1.2 – 20 maio 2016)





1. Sumário

- 1ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE IMÓVEL.....	3
- 2ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE EDIFICAÇÃO.....	6
3ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE CLASSES BASES.....	7
4ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE MOBILIÁRIO URBANO.....	12
5ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE ENERGIA E COMUNICAÇÃO.....	13
6ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE SISTEMA DE TRANSPORTES.....	16
7ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL.....	21
8ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA LIMITE DO PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL.....	33
9ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE VEGETAÇÃO.....	44
10ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE RELEVO.....	45
11ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE PONTO DE REFERÊNCIA.....	50
12ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE HIDROGRAFIA.....	51
13ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE LIMITE POLÍTICO ADMINISTRATIVO E LOCALIDADES.....	58



1ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE IMÓVEL

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Imóvel		1.1	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Imóvel representa 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: - 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> <p>Atributos: rip: a ser preenchido; valorTerreno: a ser preenchido; valorAreaConstruida: a ser preenchido; fracaoldeal: a ser preenchido; matricula: a ser preenchido; valorImovel: a ser preenchido; geometriaAproximada: = “Sim” ou “Não”;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são representados por um ponto e encontram-se referenciados a objetos da classe terreno. - Objetos da classe subunidade estarão sempre relacionados a um objeto da classe imóvel. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca com objeto(s) da classe Terreno.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Benfeitorias: Complementares		1.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confeccção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Benfeitoria do tipo 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: piscinas, quadras de esportes, guarita etc, e devem estar contidos em uma única parcela.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. areaCalculada: a ser preenchido; alturaAproximada: a ser preenchido; numeroPavimentos: a ser preenchido; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. tipoComplementar: Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - Esta classe de objetos é uma especialização de benfeitoria. - 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) Parcela.</p>		



- 2ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE EDIFICAÇÃO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Edificacao		2.1	
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<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 Edificacao é: - Primitiva geométrica do tipo polígono; - A geometria correspondente a esta classe deve representar os limites da feição que representa as benfeitorias principais do imóvel.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; numeroPavimentos = a ser preenchido; SituaçãoFísica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. areaCalculada= a ser preenchido; areaInformada= a seFr preenchido; alturaAproximada= a ser preenchido; turistica = “Sim” ou “Não”;</p> <p>Relacionamentos: - Esta classe pode relacionar-se com um ou mais objetos da classe unidade_autônoma, que se dividem em cômodos. - Os objetos desta classe são especializações de benfeitoria. - 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) Parcela.</p>	<p>Geral</p>		



3ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE CLASSES BASES

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Arruamento		3.1	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<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: - Primitiva geométrica do tipo linha.</p> <p>- 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; SituaçãoFísica = 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”; acostamento = “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.</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_Ferrovionario ou Trecho_Rodoviario; -Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com Estr_Apoio_Transporte; -Um ou mais objetos desta classe agregados formam o Arruamento.</p>	<p>Geral</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terreno		3.2	<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: - Primitiva geométrica do tipo polígono. - A linha que delimita o terreno do imóvel deve ser desenhada nas extremidades da área legalmente constituída.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; cep = a ser preenchido; areaLegal = a ser preenchido; codIdentificadorUnico = a ser preenchido; numeroKilometrico = a ser preenchido; numeroMetrico = a ser preenchido; numeroSequencial = a ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; tipoSuperficie = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; tipoTerreno = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; posicaoRelativa = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: -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 quando agregados formam a Terra_Originalmente_União, se inseridos em áreas consideradas da União. - Um objeto desta classe pode relacionar-se especialmente com um ou muitos objetos da classe Faixa_Dominio. - Um objeto desta classe relaciona-se especialmente com um ou mais objetos da classe Setor censitário.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Parcela		3.3	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <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: - 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> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</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		3.4	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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 e também de pontos de energia e comunicação.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Faixa_Dominio é: - 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> <p>Atributos: <i>largura</i> = A ser preenchido; <i>nome</i> = a ser preenchido; <i>geometriaAproximada</i> = "Sim" ou "Não";</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe possui relacionamentos espaciais com as classes Trecho_Energia_Comunic, Ponto_Energia_Comunic, Trecho_Duto, Trecho_Rodoviario, Trecho_Ferroviano, Trecho_Curso_Dagua, ou seja, estão dentro da Faixa_Dominio. - Um ou mais objetos desta classe pode relacionar-se espacialmente com um objeto da classe Terreno.</p>		



4ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE MOBILIÁRIO URBANO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Mobiliario_Urbano		4.1	☆
Situação	Método de Confeção	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.</p> <p>Relacionamentos: - Não a relacionamentos.</p>		



5ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE ENERGIA E COMUNICAÇÃO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Energia_Comunic		5.1	
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <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 determinados 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. operadora = 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; matConstr = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal;</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		5.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<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: - Primitiva geométrica do tipo Polígono. - 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> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipoEstGerad = 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; codigoEstacao = A ser preenchido; potenciaOutorgada = A ser preenchido; potenciaFiscalizada = A ser preenchido; geracao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; classeAtivEcon = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; tipoEstacao = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; destEnergElet = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: -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.</p>	<p>Geral</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Energia_Comunic		5.3	☆
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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 radiofrequencia.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção das geometrias da classe Ponto_Energia_Comunic é: - 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> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; operacional = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; situacaoFisica = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; ovgd = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; alturaEstimada = A ser preenchido. tipoTorre = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; arranjoFases = A ser preenchido. posicaoRelEdific = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente com Trecho_Energia_Comunic; - Um objeto desta classe relaciona-se espacialmente com Faixa_Dominio;</p>		



6ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE SISTEMA DE TRANSPORTES

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Estrut_Apoio_Transporte		6.1	☆ ———
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<p>Descrição: Estrutura de transporte é uma classe de objetos que representa o conjunto de elementos de transporte que agrega 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 ser vetorizada. - 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.</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe pode possuir relacionamentos espaciais com Trecho_Rodoviario, Trecho_Ferroviano e Trecho_Arruamento; - Um objeto desta classe pode possuir um relacionamento espacial com Massa_Dagua e trecho_Massa_Dagua.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Rodoviario		6.2	—
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: - 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> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. sigla = A ser preenchido. codTrechoRod = A ser preenchido. geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; tipoTrechoRod = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; jurisdicao = 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. 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; nrPistas = A ser preenchido. trafego = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; canteiroDivisorio = "Sim" ou "Não"; velocidadeMedia = A ser preenchido. trechoEmPerimetroUrbano = "Sim" ou "Não"; acostamento = "Sim" ou "Não"; nrFaixas = A ser preenchido.</p> <p>Relacionamentos: - 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, estar sobre ou coincidir com objeto(s) da classe Trecho_Arruamento; - Envolvendo o trecho rodoviario deve existir uma Faixa_Dominio.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Ferrovuario		6.3	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Trecho ferroviário é um conjunto de duas ou mais fiadas de trilhos assentados e fixadas 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_Ferrovuario é: - Primitiva geométrica do tipo Linha; - Um Trecho_Ferrovuario 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; jurisdicao = 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.</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com Estrut_Apoio_Transporte. - Envolvendo o trecho ferroviario deve existir uma Faixa_Dominio;</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Duto		6.4	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <p>Descrição: Trecho de duto é aquele construído para conduzir sólidos, gases, líquidos, combustíveis líquidos ou efluentes de um local para outro.</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;</p> <p>Relacionamentos: - Envolvendo um Trecho de duto deve existir uma Faixa_Dominio.</p>			



7ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terra_Originalmente_União		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: - 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> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>Relacionamentos: - É a generalização de Mar_Territorial, Trecho_Terreno_Marinha, Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha, Trecho_Terreno_Marginal, Trecho_Terreno_Acrescido_Marginal, Area_Indubitavel, Area_Inalienavel e Terras Interiores. - Um objeto desta classe pode ser composto pela agregação de objetos da classe Terreno que estejam parcial ou inteiramente inseridos em terras da União. - Um ou mais objetos desta classe pode ser intersectado por objeto da classe Faixa_Segurança. - Um ou mais objetos desta classe pode ser intersectado por objeto da classe Ilha - Um ou mais objetos desta classe pode ser adjacente a objetos da classe Trecho_Curso_Dagua.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Faixa_Segurança		7.2	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: - 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> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; tipo = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; largura = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - 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.</p>	<p>Casos especiais a seguir.</p>	



<p>Caso particular 1: Forte Militar</p>	<p>Regra de construção: Circulo formado a partir do centroide do imóvel com raio de 1.320 mt.</p>	
<p>Caso particular 2: Faixa de fronteira</p>	<p>Regra de construção: Polígono formado a partir da linha de fronteira avançando para dentro do solo nacional numa faixa de 150 km.</p>	 <p>Fonte: http://www.revista.vestibular.uerj.br/questao/questao-discursiva.php?seq_questao=194</p>



**Caso particular 3:
Faixa de litoral**

Regra de construção:

Polígono formado a partir da linha de praia avançando para dentro do solo nacional numa faixa de .





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: - 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> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não";</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca 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: - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LPM e Trecho_LTM.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; 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”;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca com objeto(s) da classe Trecho_LPM e Trecho_LTM. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca , dentro de, conter, intersectar com objeto(s) das classes Terreno, Imóvel, Benfeitorias, Delimitação Física, Parcela, Arruamento, Trecho Rodoviário, Mobiliário Urbano, Terreno Sujeito A Inundação, Vegetação E Curva De Nível.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha		7.5	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: - Primitiva geométrica do tipo polígono. - O polígono deve ser constituído pela área formada entre as linhas Trecho_LPM e a linha do litoral.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; 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”;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca com objeto(s) da classe Trecho_LPM.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Terreno_Marginal		7.6	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <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: nome = a ser preenchido; 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";</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca 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: - 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> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; 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”;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo toca com objeto(s) da classe Trecho_LMEO.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Area_Indubitavel		7.9	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Descrição: São faixas de terras, contínuas ou não, de larguras variáveis que situam-se em terrenos molhados nas bordas de rios federais e do mar, ou aqueles que sofram inundaç�o per�odica pelas cheias dos rios ou mar. Exemplos: mangues e v�rzeas.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de constru�o da geometria dos objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel �: - Primitiva geom�trica do tipo pol�gono; - O pol�gono que delimita �rea indubit�vel deve ser vetorizado nos limites identificados de terrenos de v�rzea e terrenos de manguezal que sofrem inunda�es per�odicas.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = "N�o"; PCD = A ser preenchido. PA = A ser preenchido. finalidadeDemarcacao = Vide lista de dom�nio na ET-EDGV Patrim�nio P�blico Federal; etapaDemarcacao = Vide lista de dom�nio na ET-EDGV Patrim�nio P�blico Federal; situacaoTrecho = Vide lista de dom�nio na ET-EDGV Patrim�nio P�blico Federal; inicio = A ser preenchido. fim = A ser preenchido. extensaoAproximada = A ser preenchido. UF = Vide lista de dom�nio na ET-EDGV Patrim�nio P�blico Federal; geometriaAproximada = "Sim" ou "N�o";</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe � uma especializa�o de Terra_Originalmente_Uni�o. - Um objeto desta classe possui um relacionamento espacial do tipo intersecta com objeto(s) da classe Terreno_Sujeito_Inunda�o e/ou Vegeta�o.</p>	<p>Geral</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Area_Inalienavel		7.10	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <p>Descrição: São áreas 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 Arrecadadas – áreas públicas, portanto – na Amazônia Legal. Constitui um método derivado daqueles colocados pela ON-GEADE 002 e pela ON-GEADE 003, relativamente mais simples se comparado a eles, para definição das áreas inalienáveis da União, dentro de áreas que já são de seu domínio.</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: nome = a ser preenchido; 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”;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União.</p>			



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terras_Interiores		7.11	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: nome = a ser preenchido; 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”;</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é uma especialização de Terra_Originalmente_União.</p>		



8ª SEÇÃO – CATEGORIA TEMÁTICA LIMITE DO PATRIMÔNIO PÚBLICO FEDERAL

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Limite_Área_União		8.1	—
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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_Área_União é: - 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> <p>Atributos: Sem atributos definidos.</p> <p>Relacionamentos: - É a generalização de LMEO, LLTM, LPM, LTM, Linha_Costa, Linha_Praia e Limite_Mar_Territorial.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
LMEO		8.2	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <p>Descrição: Linha que identifica a média das enchentes ordinárias de rios, lagos ou quaisquer correntes d'águas 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: Sem atributos definidos.</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		8.3	—
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: - 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'águas federais e fora do alcance de marés, no ano de 1867. Seguindo orientações de normativos específicos.</p> <p>Atributos: Sem atributos definidos.</p> <p>Relacionamentos: - 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. - Objetos desta classe agregados formam um objeto da classe Trecho_LMEO.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
LPM		8.4	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - A linha correspondente a LPM deve ser gerada pela união de feições da classe de objetos Trecho_LPM.</p> <p>Atributos: Sem atributos definidos.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são formados pela agregação das classes Trecho_LPM. - Objetos desta classe são tocados pela classe Trecho_Terreno_Marinha. - Objetos desta classe são tocados pela classe Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_LPM		8.5	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <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). Seguindo orientações de normativos específicos.</p> <p>Atributos: Sem atributos definidos.</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 tocados por objetos da classe Trecho_Terreno_Acrescido_Marinha.</p>			



Classe		Código	Primitiva_geométrica
LTM		8.6	
Situação	Método de Confeção	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: Sem atributos obrigatórios.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são tocados pela classe Terreno_Marinha.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_LTM		8.7	
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: Sem atributos obrigatórios..</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe agragados formam a classe LTM. - Objetos desta classe são sobrepostos pela classe Terreno_Marginal. 		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
LLTM		8.8	
Situação	Método de Confeção	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'águas 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: Sem atributos obrigatórios.</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 tocados pela classe Terreno_Marginal. 		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_LLTM		8.9	
Situação	Método de Confeção	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: Sem atributos definidos.</p> <p>Relacionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos desta classe agregados formam a classe LLTM. - Objetos desta classe tocam a classe Terreno_Marginal. 		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Linha_Costa		8.10	—
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: Sem atributos definidos.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe possuem relacionamentos espaciais do tipo toca a objetos da classe Mar_Territorial.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Limite Mar Territorial		8.11	
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: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - É uma linha formado pela linha de costa brasileira com uma largura de 22,22km para dentro do oceano.</p> <p>Atributos: Sem atributos obrigatórios.</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é tocado pelo objeto da classe Mar territorial.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Linha_Praia		8.12	
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição:</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: Sem atributos obrigatórios.</p> <p>Relacionamentos: - Um objeto desta classe é tocado pelo objeto da classe Faixa de segurança.</p>		



9ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE VEGETAÇÃO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Vegetação		9.1	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<p>Descrição: Vegetação é um termo geral para a vida vegetal de uma região, aqui representada por áreas com atributos que classificam todos os grupos de vegetação, sejam eles naturais ou antropizados.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Vegetacao é: - Primitiva geométrica do tipo Polígono; - Objetos desta classe devem ser vetorizados nos limites do polígono identificado para quaisquer dos tipos de vegetação relacionados no <i>codeList: TipoVeg</i>.</p> <p>Atributos: nome = A ser preenchido. geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; classificacaoPorte = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. densidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. tipoVeg = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe podem intersectar com objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel.</p>		



10ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE RELEVO

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Curva_Nivel		10.1	—
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<p>Descrição: Curva de nível é uma linha contínua e nem sempre fechada 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_Nivel é: - Primitiva geométrica do tipo Linha. - São geradas por isolinhas traçadas e caracterizam-se por possuírem cota igual para qualquer ponto do seu segmento.</p> <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”;</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe são especializações de Isolinha_Hipsometrica; -Podem possuir relacionamento espacial com Elemento_Fisiografico.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Curva_Batimetrica		10.2	—
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”;</p> <p>Relacionamentos: - São especializações de Isolinha_Hipsometrica; - Possuem relacionamento espacial do tipo <i>dentro_de</i> com Massa_dagua.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Cotado_Altimetrico		10.5	☆
Situação	Método de Confeccção	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;</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		10.6	☆
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;</p> <p>Relacionamentos: - Os objetos desta classe são especializações de Ponto_Hipsometrico; - Possuem relacionamento espacial do tipo <i>dentro_de</i> com a classe Massa_dagua.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Elemento_Fisiografico		10.7	☆ — □
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
Geral	<p>Descrição: Elemento fisiográfico representa as formações naturais ou antropizadas 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: - 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> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; nome = a ser preenchido; tipoElemFisiografico= Vide lista de domínio na ET-EDGV.</p> <p>Relacionamentos: - Pode possuir relacionamento espacial com Curva_Nivel e Ponto_Cotado_Altimetrico</p>		



11ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE PONTO DE REFERÊNCIA

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Pto_Geod_Topo_Control		11.1	☆
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_Control e: - 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;</p> <p>Relacionamentos: Não possui relacionamentos definidos.</p>		



12ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE HIDROGRAFIA

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Terreno_Sujeito_Inundação		12.1	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confeção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<p>Descrição: Terreno sujeito à inundação é uma área passível de inundação sazonal ou esporádica, normalmente em função de sua proximidade com cursos d'água ou por elementos pluviométricos.</p> <p>Regra Geral: A regra geral para feições da classe de objetos Terreno_Sujeito_Inundação é: - Primitiva geométrica do tipo polígono;</p> <p>Atributos: nome = ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; periodicidadeInunda = ser preenchido; varzea = "Sim" ou "Não";</p> <p>Relacionamentos: - Possui relacionamento espacial do tipo adjacente com Trecho_Curso_Dagua. - Objetos desta classe podem intersectar com objetos da classe Trecho_Area_Indubitavel.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Curso_Dagua		12.2	C
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p> <p>Descrição: Trecho de curso d'água é o resultado da agregação de pelo menos um trecho de drenagem e, se existir, de um trecho de massa d'água.</p> <p>Regra Geral: A regra geral de construção da geometria dos objetos da classe Trecho_Curso_Dagua é: - Primitiva geométrica do tipo complexo; - Uma geometria para o Trecho_Curso_Dagua pode ser obtida como uma linha que representa um ou mais feições da classe Trecho_Drenagem agregados a feições de Trecho_Massa_Dagua, se esta existir; - As feições deverão ser desenhadas nas suas classes de objetos correspondentes.</p> <p>Atributos: nome = ser preenchido; navegavel = "Sim" ou "Não";</p> <p>Relacionamentos: - Pode possuir relacionamento espacial do tipo adjacente com Terreno_Sujeto_Inundacao, caso este exista. - É agregação de um ou mais Trecho_Drenagem com Trecho_massa_Dagua, caso o último exista. - Envolvendo o trecho de curso d'água deve existir uma Faixa_Dominio;</p>			



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Massa_Dagua		12.3	<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: - 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> <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 = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; dominialidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - É a generalização de objetos da classe Trecho_Massa_Dagua; - Relaciona-se espacialmente com Curva_Batimetria e Ponto_Cotado_Batimetrico. - Um objeto desta classe pode relacionar-se espacialmente com um ou mais objetos da classe Estrut_Apoio_Transporte.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Massa_Dagua		12.4	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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 Polígono. - 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"; dominialidade = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. TipoTrechoMassaDagua = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</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		12.5	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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.</p> <p>Relacionamentos: É uma especialização de Elemento_Fisiografico. - Relaciona-se espacialmente com objetos da classe Massa_Dagua. - Pode relacionar-se espacialmente com objetos da classe Terra_Originalmente_Uniao.</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Trecho_Drenagem		12.6	——
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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: - 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, Confluência, Corredeira, Eclusa, Foz marítima, Galeria ou bueiro, Início/fim de trecho, Lago, Lagoa, Laguna, Meandro abandonado, Mudança de UF, Ponte, Ponto de início de drenagem. Queda d'água, Ramificação, Represa/acude, Sumidouro, Travessia, Vertedouro, Outra mudança de atributo.</p> <p>Atributos: nome = ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; tipoTrechoDrenagem = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. compartilhado = "Sim" ou "Não"; eixoPrincipal = "Sim" ou "Não"; navegavel = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal; larguraMedia = ser preenchido; regime = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal. encoberto = "Sim" ou "Não"; dentroDe = Vide lista de domínio na ET-EDGV Patrimônio Público Federal.</p> <p>Relacionamentos: - Objetos desta classe agregados a Trecho_Massa_Dagua formam Trecho_Curso_Dagua;</p>		



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Ponto_Drenagem		12.7	☆
Situação	Método de Confecção	Ilustração	
<p>Geral</p>	<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.</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>		



13ª SEÇÃO – CATEGORIA MapTopoGE LIMITE POLITICO ADMINISTRATIVO E LOCALIDADES

Classe		Código	Primitiva_geométrica
Area_Politico_Administrativa		13.1	C
Situação	Método de Confeção	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: - Primitiva geométrica do tipo Complexo; - Os objetos desta classe devem ser vetorizados nas suas especializações.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</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		13.2	
Situação	Método de Confeção	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: - Primitiva geométrica do tipo geobjetos ou subdivisão planar; - Limite do país (Brasil) é produzido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = "Sim" ou "Não"; sigla = a ser preenchido; codIso3166 = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa.</p>	<p>A cargo do Órgão Normatizador</p>	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Unidade_Federacao		13.3	
Situação	Método de Confeção	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: - Primitiva geométrica do tipo geobjetos ou subdivisão planar; - Os limites das unidades da federação são produzidas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.</p> <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;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa. - O conjunto de geobjetos das unidades da federação devem formar a área do país (Brasil).</p>	<p>A cargo do Órgão Normatizador</p>	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Distrito		13.4	
Situação	Método de Confeção	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: - Primitiva geométrica do tipo ponto ou do tipo geobjetos 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> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; anoDeReferencia = a ser preenchido; geocodigo = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa.</p>	<p>A cargo do Órgão Normatizador</p>	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Município		13.5	
Situação	Método de Confeção	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 Município é: - Primitiva geométrica do tipo geobjetos ou subdivisão planar; - Os limites dos municípios são produzidos pelos Institutos de Geociências das Unidade Federativas e/ou Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.</p> <p>Atributos: nome = a ser preenchido; geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”; anoDeReferencia = a ser preenchido; geocodigo = a ser preenchido;</p> <p>Relacionamentos: - É uma especialização de Area_Politico_Administrativa. - o conjunto de geobjetos dos distritos devem formar a área do município correspondente.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Perimetro_Urbano		13.6	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confeção	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 geobjetos ou subdivisão planar;</p> <p>Atributos: geometriaAproximada = “Sim” ou “Não”;</p> <p>Relacionamentos: - Está dentro de Município.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Localidade		13.7	☆
Situação	Método de Confeção	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; SedeMunicípio = “Sim” ou “Não”; latitude = a ser preenchido automaticamente; longitude = a ser preenchido automaticamente;</p> <p>Relacionamentos: - Contem em área política administrativa.</p>	A cargo do Órgão Normatizador	



Classe		Código	Primitiva_geométrica
Setor Censitário		13.8	<input type="checkbox"/>
Situação	Método de Confeção	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;</p> <p>Relacionamentos: - Sem relacionamentos obrigatórios.</p>	<p>A cargo do Órgão Normatizador</p>	