

Légende :

- Bordure, Bord chaussée
- Bord chemin, Bateau, Caniveau
- Bâtiment, Dalle
- Feuille, Résineux, Bourquet d'arbres
- Limite de culture, Haie
- Zone boisée, Broussailles
- Panneau simple, Panneau double
- Mur grillage, Mur talut
- Mur plein, Mur plaque
- Mur de soutènement, Grillage
- Borne, Piquet, Station, Limite cadastrale
- Eau potable : Bouche à ciel, Poteau incendie
- Chemin, Canalisation
- EU : Eaux Usées : Regard, Réseau
- EP : Eaux Pluviales : Regard, Réseau
- UNT : Unitaire : Regard, Réseau
- DIV : Réseaux divers : Regard, Réseau
- ELEC : Electrics : Poteau, Coffret, Réseau
- GAZ : Gaz : Bouche à ciel, Coffret, Réseau
- TEL : Téléphone : Poteau, Chambre, Réseau
- ECL : Eclairage : Chambre, Lampadaire, Réseau

Planimétrie : Système rattaché au Lambert 93 par GNSS TERIA
Altimétrie : Système rattaché au N.O.F. (altitudes Normales) par GNSS TERIA
Les limites parcellaires sont appliquées d'après le plan cadastral et n'ont pas fait l'objet d'une opération de bornage avec les riverains.
En raison de la vétusté du site et des récents travaux, il est très difficile d'identifier les réseaux. Les réseaux souterrains ont été reportés de manière indicative d'après les documents transmis par l'AMIE et considérés comme non opérationnels.
Ce plan ne préjuge pas des réseaux enterrés et de la nature pour définir précisément leur existence ainsi que leur position.

Voie de Circulation



montargis@geomexpert.com
www.geomexpert.com
02 38 89 87 70
1 rue Nicéphore Népoc - Z.A.
45700 VILLEMANDEUR

Département du Loiret
COMMUNE DE MONTARGIS

CASERNE GUDIN

PLAN FIGURATIF DES RESEAUX et Voie de Circulation

Cadastre :
Section AP

DOSSIER :
M20965.4

ÉCHELLE :
1 / 500

GÉOMÈTRES-EXPERTS

Frédéric SAUVAGE
Ingénieur ENSAIS
Sylvain HABRAN
Ingénieur ETP
Pierre-Yves LEGRAND
Ingénieur ESST

ACTIVITÉS

BORNAGE / EXPERTISE FONCIÈRE
DIVISION FONCIÈRE / AMÉNAGEMENT
A.F.A.E.
TOPOGRAPHIE
DETECTION DE RESEAUX

PHOTOGRAMMETRIE
AMÉNAGEMENT URBAIN
COPROPRIÉTÉ / DIVISION EN VOLUMES
URBANISME OPÉRATIONNEL
LEVÉ D'ARCHITECTURE / SCANNER 3D

