

RAINFOR - Codes pour le Travail de Terrain et la Base de Données - ARBRES

FLAG 1: CODES POUR UN ARBRE VIVANT (Si l'arbre est mort, mettez "0" ici)

- a=** Vivant normal, utilisez ce code en lui-même, sauf si un arbre est une recrue ou un arbre normal avec des troncs multiples (voir le code 'n' et le code 'h').
- b=** Vivant, tronc cassé et repoussant, ou tout au moins le phloème / xylème est vivant. Notez dans la colonne de commentaires à quelle hauteur l'arbre est cassé.
- c=** Vivant, incliné $\geq 10\%$. Ce code ne peut pas être utilisé avec le code 'd'.
- d=** Vivant, tombé (par ex. par terre). Ce code ne peut pas être utilisé avec le code 'c'.
- e=** Vivant, arbre à cannelures et /ou fenestré
- f=** Vivant, creux
- g=** Vivant, pourri et ou présentant des champignons lignicoles.
- h=** Arbre avec des tiges multiples. Chaque tige de plus de 99 mm est numérotée. Ce code doit toujours être accompagné par un autre code (par exemple si l'arbre est cassé et il a des tiges multiples, utilisez 'bh').
- i=** Vivant, avec peu ou pas de feuilles
- j=** Vivant, brûlé
- k=** Vivant, cassé <1,3 m (alors le diamètre de 1,3 m est 0 mm)
- l=** Vivant, avec des lianes ≥ 10 cm de diamètre sur le tronc ou dans la couronne
- m=** Vivant, couvert de lianes. Utilisez si au moins 50% de la couronne de l'arbre est couverte de lianes, même si aucune liane a un diamètre de 10 cm.
- n=** Recrue. Utilisez ce code toujours avec un autre code - par ex., si l'arbre est une recrue et normal, utilisez le code 'an'; si l'arbre est une recrue et cassé, utilisez le code 'bn'.
- o=** Vivant, a été endommagé par la foudre
- p=** Vivant, coupé
- q=** Vivant, écorce pelant (écorce détachée / à peler)
- s=** Vivant, avec un étrangleur.
- w=** Vivant, avec blessures et/ou le cambium exposé.
- x=** Vivant, endommagé par un éléphant.
- y=** Vivant, endommagé par termites.
- z=** Vivant, avec une productivité faible (presque mort ou malade)

Notes:

- Les Codes pour un Arbre Vivant peuvent être utilisés ensemble dans n'importe quelle combinaison. Les seules exceptions sont les codes: 'a', 'c' et 'd'.
- S'il vous plaît lisez les notes lorsque vous utilisez ces codes.
- Si l'arbre est un étrangleur, écrivez "étrangleur" dans la colonne de commentaires.

FLAG 2: CAUSE DE MORT (si l'arbre est vivant écrivez "1" dans cette colonne)

Chaque arbre mort devrait recevoir deux ou trois codes différent:

1) Mécanisme physique de la mortalité (Comment l'arbre est mort ?)

- a=** Mort debout
- b=** Cassé (tronc cassé)
- c=** Déraciné (racines vers le haut)
- d=** Mort debout ou cassé, probablement mort debout (pas déraciné)
- e=** Mort debout ou cassé, probablement mort cassé (pas déraciné)
- f=** Mort debout ou cassé (pas déraciné)
- g=** Cassé ou déraciné, probablement déraciné
- h=** Cassé ou déraciné, probablement cassé
- i=** Cassé ou déraciné (pas debout)
- k=** Disparu (localisation trouvée, arbre recherché mais pas trouvé)
- l=** Probablement mort (localisation de l'arbre n'est pas trouvée, par manque de coordonnées, cartes pauvres,...)
- m=** On ne sait pas comment

2) Nombre des arbres dans l'événement de mortalité

- p=** Mort seul
- q=** Mort dans un cas de décès multiples
- r=** On ne sait pas comment

FLAG 2: CAUSE DE MORT (continué)

3) Tué ou Processus du Tueur

j=	Anthropogénique
n=	Brûlé
o=	Foudre
s=	On ne sait pas si l'arbre est tué ou a tué
t=	Tueur d'au moins un autre arbre (diamètre >10 cm)
u=	Tué par un autre arbre, pas d'autres informations
v=	Tué par un autre arbre qui est mort cassé
w=	Tué par un autre arbre qui est mort déraciné
x=	Tué par des branches tombées d'un arbre qui est mort debout
y=	Tué par des branches tombées d'un arbre vivant
z=	Tué par un étrangleur
2=	Tué par une liane
3=	Tué par le poids d'un étrangleur / liane [l'arbre est mort cassé ou tombé]
4=	Tué par la concurrence avec un étrangleur / liane [l'arbre est mort debout]
5=	Tué par éléphant
6=	Tué par termites
7=	Tué par le vent

Notes:

- Sélectionnez un code de chacune des catégories. Par exemple un arbre qui se tient debout, est mort seul et a été tué par la foudre pourrait être: '**apo**'.
- Dans le cas de décès multiples, les numéros des tiges morts doivent être enregistrés dans la **colonne de commentaires**.
- Dans le cas des arbres cassés, la hauteur de la rupture doit être inscrite dans la **colonne de commentaires**.

FLAG 3: Technique de Mesure

0=	Mesure normale avec un ruban métrique
1=	Relascope
2=	Appareil photo digital
3=	Estimation (œil)
4=	Échelle, avec un ruban de diamètre
5=	Inconnue
6=	Dendromètre

FLAG 4: Gestion des Données après le travail de terrain

0=	Pas de modification rétrospective
1=	Diamètre extrapolé à partir des mesures antérieures ou postérieures
2=	Diamètre corrigé suite à une erreur de typographie
3=	Diamètre interpolé (mesure incorrecte dans une séquence de mesures correctes)
4=	Diamètre estimé en utilisant les taux de croissance médian
6=	Le point de mesure a dû être changé - la mesure antérieure est correcte
7=	Taux de croissance est considéré nul
8=	Autre transformation - voir notes/ altération de données pas explicites
R=	Correction utilisant le rapport entre les mesures affectées et non affectées (i.e déformation, écorce pelant).

Notes:

- Seulement une technique de mesure et un code de gestion des données post-collecte (Flag4) devraient être sélectionnés pour chaque arbre. La seule exception est le cas où le point de mesure a été changé. Dans ce cas, écrivez '6' combiné avec un autre code de Flag4, par exemple '**60**'.

FLAG 5: Technique de Mesure de la hauteur

Hauteur totale de l'arbre – la hauteur doit être mesuré en mètres et le code de la technique de mesure doit être enregistré sous la colonne de Flag 5. Si la hauteur n'était pas mesuré, laissez ces colonnes vides.

0=	Estimation (œil)
2=	manuel avec trigonométrie
3=	manuel avec trigonométrie (bien entraîné)
4=	Laser ou distance ultrasonique de l'arbre, avec senseur électronique pour mesurer l'inclinaison
5=	Laser hypsométrique pour des mesures directement sous l'arbre, avec fonction de filtre « last return » (dernier retour)
6=	mesure directe (par exemple grimper, couper, tour adjacente...)