

RAINFOR - Códigos do banco de dados para o Trabalho de Campo de Árvores:

FLAG 1: CONDIÇÕES DA ÁRVORE VIVA (Se a árvore estiver morta, escreva “0” nesta coluna)

- a= Viva normal, este código deve ser usado sozinho, a não ser que uma árvore seja uma recruta ou com múltiplos fustes
- b= Viva, fuste/copa quebrado/a e com rebroto, ou pelo menos com floema/xilema vivo. Anote na coluna de comentários a que altura o fuste está quebrado.
- c= Viva, inclinada $\geq 10\%$. O código de inclinada não pode ser usado junto ao código de árvore caída 'd'.
- d= Viva, caída (por ex. no chão)
- e= Viva, árvore acanalada e/ou fenestrada
- f= Viva, tronco oco
- g= Viva, tronco podre e/ou com presença de fungos de prateleira (ou de suporte)
- h= Árvore com múltiplos fustes. Cada fuste com mais de 99mm recebe um número único. Sempre use este código acompanhado por outro código – por ex., se a árvore estiver quebrada e com múltiplos fustes, utilize “bh”.
- i= Viva, sem folhas, com poucas folhas
- j= Viva, tronco queimado
- k= Viva, tronco quebrado $< 1,3\text{m}$ (portanto, o diâmetro a $1,3\text{m}$ é 0mm)
- l= Viva, tem liana $\geq 10\text{cm}$ de diâmetro no caule ou na copa
- m= Viva, coberta por lianas. Use este código quando pelo menos 50% do dossel da árvore estiver coberto por lianas, mesmo quando uma liana individual não chega a 10cm de diâmetro.
- n= Novo recruta. Use sempre com outro código - por ex., se a árvore for normal e nova, então use o código “an”; se a árvore estiver quebrada e for um novo recruta, o código será “bn”.
- o= Viva, sofreu danos causados por raio
- p= Viva, cortada
- q= Viva, com casca solta/ descamando
- s= Viva, com estrangulador
- w= Viva, tem uma ferida e/ou câmbio exposto
- x= Viva, danificada por elefantes
- y= Viva, danificada por cupins
- z= Viva, com baixa produtividade (quase morta)

Nota: Os códigos de *Condição da Árvore Viva* podem ser usados em qualquer combinação. Os únicos códigos de exceção são: 'a', 'c' e 'd'. Por favor, leia as notas quando for utilizar estes códigos!
Se for “estrangulador”, escreva **na coluna de comentários**.

FLAG 2: MORTE DA ÁRVORE (Se a árvore estiver viva, escreva “1” nesta coluna)

Todas as árvores mortas têm códigos de duas ou três letras.

1) Mecanismo Físico de Mortalidade (Como a árvore morreu)

- a= Morta em pé
- b= Quebrada (tronco partido)
- c= Desenraizada (raiz virada para cima)
- d= Morta em pé ou quebrada, provavelmente morreu em pé (não desenraizada)
- e= Morta em pé ou quebrada, provavelmente morreu quebrada (não desenraizada)
- f= Morta em pé ou quebrada (não desenraizada)
- g= Quebrada ou desenraizada, provavelmente desenraizada
- h= Quebrada ou desenraizada, provavelmente quebrada
- i= Quebrada ou desenraizada (não em pé)
- k= Desaparecida (localização encontrada, procuramos a árvore, mas não a encontramos)
- l= Assumida morta (localização da árvore não encontrada, por ex. falta de coordenadas, mapas com poucas informações, etc.)
- m= Desconhecido

2) Número de Árvores no evento de Mortalidade

- p= Morreu sozinha
- q= Morreu num evento de múltiplas mortes
- r= Desconhecido

FLAG 2: MORTE DA ÁRVORE (continuação...)

3) Processo de como morreu ou de como a árvore foi morta

- j=** Antropogênico
- n=** Queimada
- o=** Raio
- s=** Não se sabe se foi morta ou se matou outras árvores
- t=** Causou a morte de pelo menos mais uma árvore com DAP>10cm
- u=** Morta por outra árvore, não se sabe mais
- v=** Morta por outra árvore que morreu quebrada
- w=** Morta por outra árvore que morreu desenraizada
- x=** Morta por galhos caídos de uma árvore que morreu em pé
- y=** Morta por galhos caídos de uma árvore viva
- z=** Morta por estrangulador
- 2=** Morta por liana
- 3=** Morta pelo peso do estrangulador / liana [a árvore morreu quebrada ou caída]
- 4=** Morta por competição com estrangulador / liana [a árvore morreu em pé]
- 5=** Morta por elefantes
- 6=** Morta por cupins
- 7=** Morta pelo vento

Nota: Selecione um código de cada uma das categorias. Por exemplo, uma árvore que está em pé, morreu sozinha e foi morta por um raio seria: 'apo'.

No caso de mortes múltiplas, o n.º de árvores que morreram deve ser registado e anotado na **coluna dos comentários**.

No caso de árvores quebradas, a altura da quebra deve ser registada na **coluna dos comentários**.

FLAG 3: TÉCNICA DE MEDIÇÃO

- 0= Medição normal, com fita métrica
- 1= Relascópio
- 2= Máquina fotográfica digital
- 3= Estimada (a olho)
- 4= Escada, com fita diamétrica
- 5= Desconhecida
- 6= Dendrômetro

FLAG 4: GESTÃO DE DADOS POSTERIOR AO CAMPO

- 1= Medição extrapolada a partir de medições anteriores ou posteriores
- 2= Medição corrigida no seguimento de um erro tipográfico
- 3= Medição interpolada (medição incorreta numa sequência de medições corretas)
- 4= Medições estimadas usando taxas de crescimento médias de acordo com sua classe de tamanho
- 6= Foi necessário alterar o ponto de medição - medição anterior correta
- 7= Taxa de crescimento assumida como nula
- 8= Outra transformação - veja notas/ alteração dos dados não explícita

Nota: Somente uma técnica de medição e um código de Gestão de Dados Posterior ao campo (Flag 4) devem ser selecionados para cada árvore, exceto quando uma árvore sofreu alteração de POM, então escreva "6" para a alteração de POM junto a outro código para Gestão de Dados, por ex. "60".

FLAG 5: TÉCNICA DA MEDIÇÃO DA ALTURA

Total da Altura da Árvore - A altura deve ser registrada em metros e os códigos de medição da altura devem ser registrados na coluna Flag 5. O registo da altura é opcional e, se esta não foi medida, por favor, deixe as colunas altura e Flag 5 em branco.

- 1= Estimada a olho.
- 2= Manualmente por trigonometria (clinômetro).
- 3= Manualmente por trigonometria (clinômetro), com treinamento específico.
- 4= Laser ou distância ultrassônica à árvore, sensor eletrônico de inclinação para ângulo.
- 5= Hipsômetro a laser usado diretamente abaixo da copa, escolha a função do filtro "last return".
- 6= Diretamente (por ex: escalada, corte, torre adjacente).