

3-2-a Plan de zonage

Commune de Saint-Sernin du Bois

Echelle 1/6000

PLU Arrêté	Vu pour être annexé à la délibération du Conseil de Communauté en date du : 27 juin 2019 La Vice-Présidente chargée de l'Urbanisme : Frédérique Lemoine
PLU Approuvé	Vu pour être annexé à la délibération du Conseil de Communauté en date du : 18 juin 2020 La Vice-Présidente chargée de l'Urbanisme : Frédérique Lemoine

Communauté Urbaine Creusot Montceau

 Limite de zone

 Emplacement réservé



Batiment pouvant changer de destination

 Zone tampon exploitation agricole

Secteurs protégés au titre de l'article
L.151-23 du code de l'urbanisme :

Réservoir biodiversité milieux humides

 Réservoir biodiversité forêts

Réservoir biodiversité bocages et ripisylves

UA	Zone centrale à forte densité
UAa	Zone centrale à forte densité présentant un caractère architectural particulier
UAc	Zone de centre urbain historique dense
UE	Zone mixte pavillonnaire, de collectifs, d'activités ou de centre urbain
UEC	Zone pavillonnaire des classes moyennes
UG	Zone de hameau soumise au règlement national d'urbanisme
UF	Zone de friche industrielle en mutation
UX	Zone d'activités industrielles, de services, de bureaux
UXa	Zone d'activités existantes en milieu résidentiel
UOx	Zone de services de service de bureaux
UY	Zone d'activités insuffisamment équipées
UZ	Zone d'activités commerciales
AU	Zone d'urbanisation future
AUD	Zone d'urbanisation future différée
A	Zone agricole
Am	Zone maraîchère en flots urbains
N	Zone naturelle protégée
Nd	Zone naturelle d'ancienne décharge
Nf	Zone naturelle dédiée aux centrales photovoltaïques
Nf	Zone de mise aux normes des activités existantes
Nj	Zone naturelle de jardins
Np	Zone d'empierre de l'aérodrome
Nv	Zone de carrière
NL	Zone naturelle de loisirs
NLs	Zone naturelle de loisirs liés aux pers urbains
NLs	Zone naturelle de loisirs liés aux équipements sportifs et de loisirs
NLs	Zone naturelle de loisirs liés aux équipements touristiques
NLh	Zone naturelle de loisirs liés aux secteurs nécessitant de l'habénagement touristique