

**Déclarations de conformité du protocole
d'implantation (PICS) BACnet®**

Date : mai 09, 2018

Nom du vendeur : Lutron Electronics Co., Inc.

Nom du produit : Intégration BACnet Vive

Version du logiciel d'applications BACnet : 1.07

Révision du micrologiciel Vive : 1.07

Révision du protocole BACnet : 13

Identifiant du vendeur : 176

**Description du produit**

L'IP du BACnet est intégré au hub Vive. Il existe deux types d'appareils BACnet disponibles dans Vive :

Les hubs et les appareils d'espace Vive. Les hubs Vive sont des appareils BACnet principaux ; généralement un à deux hubs Vive par étage du bâtiment. Les appareils d'espaces sont des appareils BACnet virtuels du hub Vive, généralement un par pièce du bâtiment. Il est normal d'avoir plusieurs hubs Vive et appareils virtuels d'espace dans un projet.

BACnet est une marque déposée d'ASHRAE. ASHRAE ne recommande, n'approuve et ne teste aucun produit pour vérifier sa conformité aux normes d'ASHRAE. Le respect des exigences de la norme 135 d'ASHRAE des produits énumérés est de la responsabilité de BACnet International (BI). BTL est une marque déposée de BI.

**Blocs de construction d'interopérabilité BACnet pris en charge
(Annexe K) :**

K.1.2 BIBB	Partage de données	ReadProperty-B (DS-RP-B)
K.1.4 BIBB	Partage de données	ReadPropertyMultiple-B (DS-RPM-B)
K.1.8 BIBB	Partage de données	WriteProperty-B (DS-WP-B)
K.1.10 BIBB	Partage de données	WritePropertyMultiple-B (DS-WPM-B)
K.1.12 BIBB	Partage de données	COV-B (DS-COV-B)
K.5.2 BIBB	Gestion d'appareil	DynamicDeviceBinding-B (DM-DDB-B)
K.5.4 BIBB	Gestion d'appareil	DynamicObjectBinding-B (DM-DOB-B)
K.5.6 BIBB	Gestion d'appareil	DeviceCommunicationControl-B (DM-DCC-B)

Profil d'appareil standard BACnet (Annexe L)

Contrôleur spécifique à l'application BACnet (B-ASC)

Capacité de segmentation :Demandes segmentées prises en charge ? **Non.** Taille de la fenêtre : N/ARéponses segmentées prises en charge ? **Non.** Taille de la fenêtre : N/A**Services d'application non standard :**

Les services d'application non standard ne sont pas pris en charge.

Nom du projet :	Numéros de modèle :
Numéro du projet :	

Types d'objets standard pris en charge :*Appareil*

1. Peut être créé dynamiquement avec le service BACnet CreateObject ? **Non**.
2. Peut être supprimé dynamiquement avec le service BACnet DeleteObject ? **Non**.
3. Liste des propriétés optionnelles prises en charge : **Active_COV_Subscriptions**, Description, Location, Profile_Name.
4. Liste de toutes les propriétés pouvant être écrites où elles ne sont pas requises par cette norme : **Aucune**.
5. Liste des propriétés exclusives : **Aucune**.
6. Liste des restrictions de plage de valeur de propriété : **Aucune**.

Valeur analogique

1. Peut être créé dynamiquement avec le service BACnet CreateObject ? **Non**.
2. Peut être supprimé dynamiquement avec le service BACnet DeleteObject ? **Non**.
3. Liste des propriétés optionnelles prises en charge : **COV_Increment** (Voir le tableau pour les objets qui prennent en charge cette propriété).
4. Liste de toutes les propriétés pouvant être écrites où elles ne sont pas requises par cette norme : **Aucune**.
5. Liste des propriétés exclusives : **Aucune**.
6. Liste des restrictions de plage de valeur de propriété : **Voir le tableau**.

Valeur binaire

1. Peut être créé dynamiquement avec le service BACnet CreateObject ? **Non**.
2. Peut être supprimé dynamiquement avec le service BACnet DeleteObject ? **Non**.
3. Liste des propriétés optionnelles prises en charge : **Active_Text**, **Inactive_Text**.
4. Liste de toutes les propriétés pouvant être écrites où elles ne sont pas requises par cette norme : **Aucune**.
5. Liste des propriétés exclusives : **Aucune**.
6. Liste des restrictions de plage de valeur de propriété : **Voir le tableau**.

Valeur multi-état

1. Peut être créé dynamiquement avec le service BACnet CreateObject ? **Non**.
2. Peut être supprimé dynamiquement avec le service BACnet DeleteObject ? **Non**.
3. Liste des propriétés optionnelles prises en charge : **State_Text**.
4. Liste de toutes les propriétés pouvant être écrites où elles ne sont pas requises par cette norme : **Aucune**.
5. Liste des propriétés exclusives : **Aucune**.
6. Liste des restrictions de plage de valeur de propriété : **Voir le tableau**.

Options de la couche de liaison de données :

Autre : Ces appareils sont des appareils virtuels et sont représentés par une adresse de six octets égale à l'instance de l'appareil de 48 bits du périphérique virtuel.

Liaison de l'adresse de l'appareil :

La liaison statique de l'appareil est-elle compatible? **Non**.

Options de réseau :

BACnet/IP Annexe J — fonctionnalité non-BBMD ; le Vive peut s'inscrire comme un appareil étranger. Le hub Vive peut initier l'original-broadcast-NPDU.

Ensembles de caractères pris en charges :

Indiquer la prise en charge de plusieurs ensembles de caractères n'implique pas qu'ils peuvent tous être pris en charge simultanément.

- UTF-8

Routage de BACnet :

Le hub Vive est un routeur virtuel BACnet. Tous les appareils d'espaces virtuels sont acheminés via le hub Vive principal.

Nom du projet :	Numéros de modèle :
Numéro du projet :	

Nom de l'objet	Type	Instance	Lire	Écrire	COV	Unités	PV Min	PV Max	Texte inactif (0)	Texte actif (1)	Texte d'état (multi-état)	Remarques
{Nom du système} {Instance}	APPAREIL	GUID 22 bit	X	—	—	—	—	—	—	—	—	Le nom du système est le nom logique d'un des hubs Vive qui correspond généralement à une partie physique du bâtiment, tel qu'un étage. L'instance est identique à l'identifiant d'appareil unique attribué à chaque hub Vive.
Délestage principal activé	BV	2	X	X	X	—	0	1	Désactivé	Activé	—	Cette valeur détermine si toutes les zones du sous-système Vive sont contrôlées par le délestage. Lorsque cette valeur est réglée sur Activé, pour tous les espaces du hub dont le délestage est autorisé, les lumières variables dans chaque espace qui sont allumées réduiront leur niveau de lumière par le pourcentage spécifié dans la valeur Objectif de délestage. Les charges commutées spécifiées s'éteignent. Lorsqu'il est sur Désactivé, les lumières retournent à leur niveau précédent et les charges commutées spécifiées reviennent à leur état précédent.

Nom de l'objet	Type	Instance	Lire	Écrire	COV	Unités	PV Min	PV Max	Texte inactif (0)	Texte actif (1)	Texte d'état (multi-état)	Remarques
{Nom d'espace} {Instance}	APPAREIL	GUID 22 bit	X	—	—	—	—	—	—	—	—	Le Nom d'espace est le nom logique qui correspond généralement à un emplacement physique dans un bâtiment. L'instance est identique à l'identifiant d'appareil unique attribué à chaque espace.
Niveau d'éclairage	AV	2	X	X	X	%	0	100	—	—	—	Le niveau d'intensité de tous les luminaires dans l'espace. Le niveau d'éclairage sera une valeur analogique entre 0 % et 100 %. Si les luminaires de l'espace sont à des niveaux de lumière différents, cette valeur sera réglée au niveau d'intensité le plus élevé dans cet espace. Cela s'appliquera à la fois aux luminaires commutés et variés. Si un niveau non-zéro est écrit, les luminaires commutés s'allumeront et les luminaires variés passeront à ce niveau.
État de l'éclairage	BV	3	X	X	X	—	0	1	Désactivé	Activé	—	L'état de l'éclairage sera activé si l'un des luminaires de l'espace est en état activé (On) ; si tous les luminaires sont désactivés, l'état de l'éclairage sera réglé sur désactivé (Off). Lorsqu'il est écrit avec Activé (On), il allume toutes les charges d'éclairage variables à 100 % et active toutes les charges d'éclairage commutées. Lorsqu'il est écrit avec Désactivé (Off), il éteint toutes les charges d'éclairage.

AV = Valeur analogique, BV = Valeur binaire, MSV = Valeur multi-état

{Nom d'espace}/{Nom du système} est une chaîne de texte définie dans le logiciel de configuration du système Lutron Vive

{Instance} est un nombre défini dans le logiciel de configuration du système Lutron Vive qui est égal au nombre {Base} + l'identifiant d'appareil unique attribué à chaque espace.

PV = Valeur présente

Nom du projet :	Numéros de modèle :
Numéro du projet :	

Nom de l'objet	Type	Instance	Lire	Écrire	COV	Unités	PV Min	PV Max	Texte inactif (0)	Texte actif (1)	Texte d'état (multi-état)	Remarques
Désactiver Occupation	BV	7	X	X	X	—	0	1	Faux	Vrai	—	Lorsqu'il est réglé sur Vrai, les détecteurs d'occupation n'affecteront pas les lumières dans l'espace. Lorsqu'il est réglé sur Faux, les détecteurs d'occupation affecteront les lumières dans la zone programmée.
État d'occupation	MSV	8	X	—	X	—	1	4	—	—	1 = Inoccupé 2 = Occupé 4 = Inconnu	Une propriété en lecture seule indique l'occupation de tout l'espace. Occupé signifie qu'au moins un détecteur dans l'espace indique occupé. Inoccupé signifie que tous les détecteurs dans l'espace indiquent inoccupé. Inconnu indique que les détecteurs dans l'espace n'ont pas tous signalés leur état.
Niveau d'inoccupation	AV	9	X	X	X	%	0	100	—	—	—	Le niveau de gradation de l'éclairage auquel les lumières dans la zone seront réglées lorsqu'une zone devient inoccupée.
Niveau d'occupation	AV	10	X	X	X	%	0	100	—	—	—	Le niveau de gradation de l'éclairage auquel les lumières dans la zone seront réglées lorsqu'une zone devient occupée.
Délestage autorisé	BV	12	X	X	X	—	0	1	Non	Oui	—	Lorsque Délestage autorisé est réglé sur OUI, cet espace sera affecté lorsque le délestage est activé. Lorsqu'il est réglé sur NON, cet espace ne sera pas affecté lorsque le délestage est activé.
Objectif de délestage	AV	13	X	X	X	%	0	90	—	—	—	Lorsque le délestage est activé et que Délestage autorisé est réglé sur OUI, le niveau de lumière sera réduit par le pourcentage spécifié. Plage : 0 % à 90 %

AV = Valeur analogique, BV = Valeur binaire, MSV = Valeur multi-état

PV = Valeur présente

Nom du projet :	Numéros de modèle :
Numéro du projet :	

Nom de l'objet	Type	Instance	Lire	Écrire	COV	Unités	PV Min	PV Max	Texte inactif (0)	Texte actif (1)	Texte d'état (multi-état)	Remarques
Mode d'occupation	MSV	14	X	X	X	N/A	2	5	—	—	2 = Allumage (ON) automatique, extinction (OFF) automatique (Lecture-écriture) 3 = Allumage (ON) manuel, extinction (OFF) manuelle (Lecture-écriture) 4 = Non applicable (Lecture seule) 5 = Mixte (Lecture seule)	Détermine la façon dont les détecteurs d'occupation commandent l'éclairage. En mode d'allumage (ON) et d'extinction (OFF) automatiques, les détecteurs régleront les lumières à leur niveau occupé quand l'espace est occupé et à leur niveau inoccupé quand l'espace est inoccupé. En mode d'allumage (ON) manuel et d'extinction (OFF) automatique, les détecteurs régleront les lumières à leur niveau inoccupé seulement lorsqu'un espace devient inoccupé. Non applicable signifie que l'espace n'est pas commandé par l'occupation. Mixte signifie que les zones de l'espace ont été configurées comme une combinaison des modes « Allumage (ON) automatique et extinction (OFF) automatique » et « Allumage (ON) manuel et extinction (OFF) automatique ». REMARQUES : 1. Les états non applicables et les états mixtes sont des états de lecture seule. Les écritures avec ces états renverront une erreur de valeur hors plage. 2. La valeur d'état 1 n'est pas utilisée et est réservée. L'écriture de 1 entraîne une erreur de valeur hors plage.
Puissance totale	AV	18	X	—	X	watts	0	Aucune	—	—	—	Une valeur calculée / mesurée qui indique la consommation d'énergie instantanée totale pour toutes les charges d'éclairage dans l'espace.
Puissance maximale	AV	19	X	—	X	watts	0	Aucune	—	—	—	La charge d'éclairage maximale connectée de l'espace. Cette valeur est la valeur maximale que la Puissance maximale peut atteindre. Puissance maximale moins Puissance totale est égal à l'énergie économisée. Cette valeur ne change généralement pas.

AV = Valeur analogique, BV = Valeur binaire, MSV = Valeur multi-état

PV = Valeur présente

☼ Lutron, Lutron et Vive sont des marques commerciales de Lutron Electronics Co., Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.

BACnet est une marque déposée de l'American Society of Heating, Refrigerating and Air-Conditioning Engineers, Inc. (ASHRAE).

☼ **LUTRON** PROPOSITION DE SPÉCIFICATIONS

Page

Nom du projet :	Numéros de modèle :
Numéro du projet :	