



Les borniers

Insérer un jeu de bornes, types et sections par borne, repérage caché, reprise dans la liste de matériel et dans la disposition

Version du logiciel : 4.3.724 ou plus récente

Document : 1^{re} édition — 2 août 2026

electrocad.ch · info@electrocad.ch

1. Présentation

La fenêtre **Insérer un bornier** : aperçu en direct du jeu de bornes.

Un bornier est un jeu de bornes juxtaposées, repéré comme un tout. La règle métier est simple : **seule la première borne à gauche porte le repère visible** (par exemple `8X1`) ; les suivantes portent une référence cachée (`8X1:L1`, `8X1:2`) qui sert à la logique et aux listes.

**Insérer Bornier**
EC_BORNIER
Insérer un jeu de bornes.

2. Démarrage rapide en 4 étapes

- 1 **Lancez** `EC_BORNIER` — bouton *Insérer Bornier*, panneau *Composants*.
- 2 **Composez le jeu** — ajoutez les bornes une à une, choisissez leur type (L1, L2, L3, N, PE, BUS+...), réordonnez avec ▲ ▼.
- 3 **Renseignez la section** — elle détermine la largeur réelle de la borne dans la disposition de tableau.
- 4 **Posez sur le plan** — le repère se calcule et les références cachées sont écrites.

3. L'aperçu en direct

La fenêtre montre le jeu tel qu'il sera posé : une case par borne, colorée selon son type — bleu pour le neutre, vert pour la terre, rouge pour les bus, accent pour les phases. On voit immédiatement si l'ordre est le bon.

4. « Mes borniers du schéma »

La fenêtre propose les borniers déjà employés dans le projet, de deux provenances :

- les **modèles enregistrés** — chaque insertion réussie mémorise le jeu avec son repère réel ;
- le **scan du dessin** — les jeux de bornes déjà posés sont reconnus géométriquement.

Les modèles priment : ils portent les types exacts, là où le scan les déduit du nom.

5. Sections et largeurs réelles

La section conditionne l'encombrement physique. ElectroCAD applique les largeurs constructeur usuelles :

Section (mm ²)	Largeur d'une borne
2,5	5,2 mm
4	6,2 mm
6	8,2 mm
10	10,2 mm
16	12,2 mm
25 · 35	16 mm
50	20 mm
70 · 95	25 mm
120 · 150	31 mm
185 · 240	42 mm
300	50 mm

Pourquoi la section compte

Sans elle, la disposition de tableau dessinerait tous les borniers à la même largeur et vous promettrait de la place que le coffret n'a pas.

6. Dans la liste de matériel

Les bornes sont regroupées **par section** : une ligne par section, pas une ligne unique pour tout. Les repères sont compactés — `1X1:L1, 1X1:L2, 1X1:L3` devient `1X1(L1-L2-L3)` — et les borniers sont toujours placés en fin de liste.

7. Reprendre un schéma existant

Un projet antérieur à la mise en place des références cachées se met à niveau avec `EC_REPAIR` : l'étape « Jeux de bornes » regroupe les bornes posées et écrit leurs références. L'opération est sans effet si elle est relancée.

8. Bonnes pratiques

- Composez le jeu complet en une fois plutôt que borne par borne : le repérage est plus propre.
- Renseignez la section dès l'insertion — elle sert au tableau, pas au schéma.
- Réutilisez les modèles enregistrés : ils portent les types exacts.
- Après reprise d'un ancien dossier, lancez `EC_REPAIR` avant de produire la liste de matériel.

9. Référence des commandes

Commande	Rôle
 <code>EC_BORNIER</code>	Insérer un jeu de bornes.
 <code>EC_PROPS</code>	Modifier un bornier posé.
 <code>EC_MATLIST</code>	Liste de matériel (bornes groupées par section).
 <code>EC_DISPO</code>	Disposition de tableau (largeurs réelles).
 <code>EC_REPAIR</code>	Mettre à niveau les jeux de bornes d'un ancien projet.