

# CASBEE®広島

# 評価結果

■使用評価マニュアル: CASBEE 広島 2016年版

(使用評価ソフト: CASBEE-BD\_NC\_2016(v2.1))

1-1 建物概要		1-2 外観	
建物名称	(仮称)THE RYOWA TRINITYTOWN	階数	地上2F
建設地	広島市西区福島町二丁目20-2の一	構造	木造
用途地域	都市計画区域内(市街化区域)	平均居住人員	100 人
地域区分	6地域	年間使用時間	8,760 時間/年(想定値)
建物用途	病院	評価の段階	実施設計段階評価
竣工年	2024年9月 予定	評価の実施日	2024年2月1日
敷地面積	2,357 m <sup>2</sup>	作成者	村田友弘
建築面積	1,391 m <sup>2</sup>	確認日	2024年2月13日
延床面積	2,605 m <sup>2</sup>	確認者	蛭子 宗夫

外観パース等  
図を貼り付けるときは  
シートの保護を解除してください

2-1 建築物の環境効率(BEEランク&チャート)	2-2 ライフサイクルCO <sub>2</sub> (温暖化影響チャート)	2-3 大項目の評価(レーダーチャート)
<p><b>BEE = 0.9</b> ★★☆☆☆☆</p> <p>S: ★★★★★ A: ★★★★★ B+: ★★★★★ B: ★★★★★ C: ★★★★★</p>	<p>★☆☆☆☆ 30% ☆☆☆☆☆ 60% ☆☆☆☆☆ 80% ☆☆☆☆☆ 100% ☆☆☆☆☆ 100%超</p> <p><b>標準計算</b></p> <p>①参照値 100% ②建築物の取組み 82% ③上記+②以外の 82% ④上記+ 82%</p> <p>(kg-CO<sub>2</sub>/年・m<sup>2</sup>)</p> <p>このグラフは、LR3中の「地球温暖化への配慮」の内容を、一般的な建物(参照値)と比べたライフサイクルCO<sub>2</sub>排出量の目安で示したものです</p>	

2-4 中項目の評価(バーチャート)		
<p><b>Q 環境品質</b> <b>Qのスコア = 2.6</b></p>		
<p><b>Q1 室内環境</b> <b>Q1のスコア = 2.5</b></p>	<p><b>Q2 サービス性能</b> <b>Q2のスコア = 2.7</b></p>	<p><b>Q3 室外環境(敷地内)</b> <b>Q3のスコア = 2.5</b></p>
<p><b>LR 環境負荷低減性</b> <b>LRのスコア = 3.2</b></p>		
<p><b>LR1 エネルギー</b> <b>LR1のスコア = 3.5</b></p>	<p><b>LR2 資源・マテリアル</b> <b>LR2のスコア = 2.9</b></p>	<p><b>LR3 敷地外環境</b> <b>LR3のスコア = 3.2</b></p>

3 広島市の重点項目		
<b>重点項目の総平均スコア = 3.1</b>		
<p>「地球温暖化対策」の推進 <b>スコア = 3.3</b></p> <p><b>設計の計画 upper 特段に配慮した事項</b> BPI値=0.72 (Low-Eガラス採用、外皮に断熱材の施工) // 高効率熱源機器の採用 // 節水型洋風便器・小便器の採用 / 高効率熱源機器の採用により省エネ化を図りCO<sub>2</sub>の削減</p>	<p>「ヒートアイランド対策」の推進 <b>スコア = 2.3</b></p> <p><b>設計の計画 upper 特段に配慮した事項</b> / 駐車場の確保</p>	<p>「長寿命化対策」の推進 <b>スコア = 3.0</b></p> <p><b>設計の計画 upper 特段に配慮した事項</b> 給排水配管の2種類耐用年数C以上の採用 /</p>

■CASBEE: Comprehensive Assessment System for Built Environment Efficiency (建築環境総合性能評価システム)  
 ■Q: Quality (建築物の環境品質)、L: Load (建築物の環境負荷)、LR: Load Reduction (建築物の環境負荷低減性)、BEE: Built Environment Efficiency (建築物の環境効率)  
 ■「ライフサイクルCO<sub>2</sub>」とは、建築物の部材生産・建設から運用、改修、解体廃棄に至る一生の間の二酸化炭素排出量を、建築物の寿命年数で除した年間二酸化炭素排出量のこと  
 ■評価対象のライフサイクルCO<sub>2</sub>排出量は、Q2、LR1、LR2中の建築物の寿命、省エネルギー、省資源などの項目の評価結果から自動的に算出される