

MASTER MANUAL

Manuale di istruzioni



Piroshow di Paolo Lombardo

Via V. Messina 47 - 96010 Palazzolo Acreide (SR)

www.piroshow.com - info@piroshow.com

Tel. (+39) 0931 875921





1 Cablaggio del sistema di accensione

Per stabilire una comunicazione tra il modulo Master Manual e i moduli di accensione da essa gestiti occorre creare un collegamento via cavo o via radio. Un cablaggio correttamente impostato e realizzato permette la comunicazione istantanea dei comandi impartiti dalla Master.

Master Manual dispone nel retro della valigia di custodia di due uscite per il collegamento di cavi dotati di connettori XLR a due o quattro poli. La presenza di due uscite facilita la gestione delle comunicazioni via cavo o via radio modem nel caso di spettacoli di grandi dimensioni (per esempio una uscita sarà utilizzata per collegare il lato sinistro dello spettacolo, l'altra per collegare il lato destro).

Modalità di comunicazione via cavo:

Collegare tramite cavo dotato di connettore XLR a due poli con il modulo Slave 30CH 100V o Power Box di Piroshow più vicino. L'identità del modulo con cui si effettua il collegamento è indifferente in fase di cablaggio del sistema. Collegare poi la Slave 30CH o la Power Box attraverso il loro ingresso XLR rimasto libero tramite ulteriore cavo con il modulo successivo più vicino. Procedere così fino al collegamento di tutti i moduli necessari per l'esecuzione dello spettacolo. Assicurarsi che i primi due cavi di collegamento dalla Master ai relativi primi due moduli del cablaggio in cascata siano sufficientemente lunghi da garantire un'adeguata distanza di sicurezza per il pirotecnico.

Modalità di comunicazione via radiomodem:

Il collegamento via radiomodem permette di poter posizionare la Master, in maniera semplice, ad una distanza sufficiente a garantire la sicurezza del pirotecnico e del suo staff al momento dell'esecuzione dello spettacolo. Per effettuare un collegamento via radio sono necessari almeno due radiomodem Piroshow. Collegare tramite cavo dotato di connettore XLR a quattro poli con modulo RTX di Piroshow. Posizionare l'altro radiomodem nel sito di sparo e collegarlo tramite cavo a quattro poli al primo dei moduli presenti. Procedere poi ad un collegamento a cascata via cavo come descritto sopra o ripetere la stessa operazione con altri due ulteriori radiomodem.

2 Spettacoli ad una o più postazioni e definizione del concetto di Slave per Linea

Il software interno del modulo Master Manual permette di poter gestire l'esecuzione di spettacoli semplici come pure di spettacoli altamente complessi articolati in molte postazioni di sparo simultaneo.

Quando lo spettacolo ha più postazioni di sparo, tutte le Slave deputate ad eseguire le medesime accensioni in sincrono compongono una LINEA di sparo. Al momento dell'esecuzione quindi, sarà sufficiente scegliere il canale da mandare in esecuzione perché tutte le Slave presenti nella medesima LINEA mandino contemporaneamente in esecuzione

lo stesso canale. In tal modo è possibile eseguire spettacoli con coreografie complesse e dal grande impatto scenografico con grande semplicità.

Nella schermata di esempio, si è scelta una soluzione di sparo con 5 postazioni.

Il numero totale delle LINEE disponibili in uno spettacolo non è fisso, ma dipende dal numero di Slave per linea impostato, avendo come punto di riferimento il numero totale di 126 Slave gestibili dalla Master.

IMPORTANTE: in base al numero di moduli da utilizzare nello spettacolo, il pirotecnico deve assegnare alle Slave o Smart Slave una IDENTITA' che segua un ordine numerico crescente. È buona norma inoltre mettersi in condizione di poter distinguere facilmente la Slave dalle Smart Slave presenti nel sistema per esempio assegnando prima le identità alle

Slave e poi, con numeri crescenti, le identità alle Smart Slave.

Spettacoli con una sola postazione

Se lo spettacolo è semplice e prevede la presenza di un' unica postazione di sparo, ovviamente ogni LINEA sarà composta da UNA SOLA SLAVE. Al momento dell' esecuzione, una volta completate le accensioni impostate nella Slave presente nella prima linea, scalare col cursore alla linea successiva e continuare con le accensioni successive.

In tal caso ovviamente il pirotecnico avrà a disposizione 126 LINEE ognuna composta da una sola Slave.

Spettacoli con più postazioni

Se lo spettacolo prevede la presenza di più postazioni di sparo, ogni LINEA sarà composta da tante Slave quante sono le postazioni di sparo simultaneo impostate.

Al momento dell' esecuzione, la Master invierà il segnale di sparo per il canale selezionato contemporaneamente a tutte le Slave presenti nella stessa LINEA.

Secondo la complessità, gli spettacoli con più postazioni di sparo simultaneo possono distinguersi in:

1. Spettacoli con numero di postazioni costante

In tal caso l'intero spettacolo segue lo stesso schema di esecuzione costantemente dall' inizio alla fine: tutte le varie fasi di sviluppo dello spettacolo cioè, dall' introduzione, ai vari passaggi, alla chiusura saranno articolate nel medesimo numero di postazioni impostato (cioè NUMERO DI SLAVE PER LINEA). In tal caso il numero delle LINEE DISPONIBILI dipende dal numero di Slave per linea impostato: per es: se imposto N° 3 Slave per linea, le linee a disposizione coinciderà col risultato della divisione $126 / 3 = 42$, quindi 42 linee a disposizione; se imposto 5 Slave per linea il pirotecnico avrà a disposizione 25 linee complete con 5 Slave, la ventiseiesima con una sola Slave.

2. Spettacoli con numero di postazioni variabile

In caso di spettacoli particolarmente ~~complessi~~, il numero delle postazioni di sparo simultaneo può variare secondo le varie fasi di avanzamento e sviluppo: Per es: uno spettacolo con una apertura da 7 postazioni per la durata di due linee, una parte centrale articolata in passaggi pirotecnici da 3-4-5 e 8 postazioni, e una chiusura a 12 postazioni.

In caso di spettacoli con numero di postazioni di sparo variabili il **pirotecnico dovrà sempre impostare come numero di Slave per linea quello corrispondente al numero di postazioni più alto** (nell' esempio fatto in precedenza quindi il numero di Slave per linea sarà 12). In base a quanto detto in precedenza, più alto è il numero di Slave per linea, minore sarà il numero di linee a disposizione. Se nell' ipotesi di 3 Slave costanti per linea il numero di linee disponibili era di 42, nel caso di 12 Slave per linea, il pirotecnico avrà a disposizione 10 linee di accensione.

Se, in base alle Slave per linea, le linee disponibili sono insufficienti per gestire l' intero spettacolo, occorrerà servirsi di due Master Manual: la prima per mandare in esecuzione la prima parte dello spettacolo, la seconda per completarlo.

Oppure, per avere una gestione unificata di tutto lo spettacolo, occorrerà avere a disposizione due o più Master Full e sfruttare la possibilità di impostazione NO LIMITS!

Nel caso di spettacoli con numero di postazioni variabile, per gestire le identità delle Slave o Smart Slave presenti in ogni linea invece, il pirotecnico dovrà utilizzare lo strumento delle Ghost Slave, descritte a seguire.

3 Ghost Slave

La Ghost Slave o "Slave fantasma" è una Slave che è presente nel sistema solo virtualmente, per mantenere, a livello teorico, la coerenza dell' impostazione iniziale impostata.

Se si riprende in considerazione l' esempio fatto sopra, volendo impostare uno spettacolo con una apertura da 7 postazioni per la durata di due linee, una parte centrale articolata in passaggi pirotecnici da 3-4-5 e 8 postazioni, e una chiusura a 12 postazioni, dovrò usare un N° di Slave per linea = 12 e **impostare quindi le IDENTITA' delle Slave presenti nelle varie LINEE nel modo seguente :**

1	2	3	4	5	6	7	8 <i>ghost</i>	9 <i>ghost</i>	10 <i>ghost</i>	11 <i>ghost</i>	12 <i>ghost</i>
13	14	15	16	17	18	19	20 <i>ghost</i>	21 <i>ghost</i>	22 <i>ghost</i>	23 <i>ghost</i>	24 <i>ghost</i>
25	26	27	28 <i>ghost</i>	29 <i>ghost</i>	30 <i>ghost</i>	31 <i>ghost</i>	32 <i>ghost</i>	33 <i>ghost</i>	34 <i>ghost</i>	35 <i>ghost</i>	36 <i>ghost</i>
37	38	39	40	41 <i>ghost</i>	42 <i>ghost</i>	43 <i>ghost</i>	44 <i>ghost</i>	45 <i>ghost</i>	46 <i>ghost</i>	47 <i>ghost</i>	48 <i>ghost</i>
49	50	51	52	53	54 <i>ghost</i>	55 <i>ghost</i>	56 <i>ghost</i>	57 <i>ghost</i>	58 <i>ghost</i>	59 <i>ghost</i>	60 <i>ghost</i>
61	62	63	64	65	66	67	68	69 <i>ghost</i>	70 <i>ghost</i>	71 <i>ghost</i>	72 <i>ghost</i>
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84

ATTENZIONE :

ogni linea è composta da un numero di ID consecutivi pari al numero max di Slave per linea impostato, assegnati a Slave reali o Ghost Slave (virtuali).

Nell'esempio tale numero è 12, quindi la prima linea deve prevedere ID da 1 a 12, la seconda da 13 a 24, e così via.

Questo deve essere tenuto sempre in considerazione quando si assegnano gli ID per lo spettacolo, facendo attenzione al tipo di sviluppo dello spettacolo che si vuole realizzare.

Nell'esempio, alle Slave della seconda linea si dovrà assegnare ID tra 13 e 24; se per sbaglio si assegnasse ad es. alla prima Slave della seconda linea l'ID 8, questa andrebbe in esecuzione contemporaneamente alle Slave della prima linea!

Più grande è la differenza del numero di postazioni nella varie fasi dello spettacolo, maggiore sarà la presenza di ghost Slave rispetto alle Slave reali.

L'uso del sistema delle ghost Slave permette, anche con la Master Manual, la possibilità di eseguire spettacoli di grande complessità e di altissimo livello coreografico in maniera semplicissima.

È fondamentale per la perfetta riuscita dello spettacolo che il progetto sia attentamente curato in fase di ideazione e che al momento del test si abbia sempre a disposizione il foglio contenente la lista delle accensione e il posizionamento delle Slave per verificare la corrispondenza delle identità delle Slave e delle ghost Slave per ogni singola linea.

4

Messa in funzione e Verifica dello stato della batteria

Posizionare l'interruttore su ON, la riga in alto visualizza con doppia indicazione lo stato di carica della batteria interna:

A sinistra è indicato lo stato della tensione in ingresso:

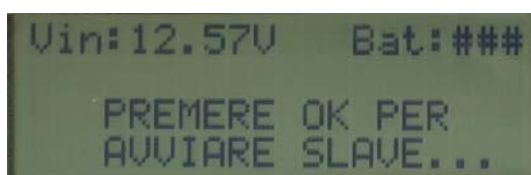
- 12v o maggiore = tensione ottimale.
- fino 11,7V= Pericolo! Lo stato di carica potrebbe essere insufficiente a concludere uno spettacolo di medie o grandi dimensioni.
- 11,6V o meno = ricaricare immediatamente! Batteria insufficiente.

A destra i simboli # indicano graficamente lo stato di carica:

= batteria perfettamente carica.

= batteria parzialmente scarica, l'autonomia potrebbe essere insufficiente a concludere uno spettacolo di medie o grandi dimensioni.

= ricaricare immediatamente! Batteria insufficiente.



N.B. = se vi è grave discordanza tra l' indicazione della tensione in entrata e la visualizzazione grafica per es. 11,7V e ### inviare la Master in assistenza.

La riga inferiore della prima schermata invita il pirotecnico ad "Avviare le Slave" premendo il tasto OK.

Prima di avviare le Slave è necessario tuttavia compiere due operazioni preliminari:

1. Impostare il numero di Slave per linea
2. Attivare la connessione RTX in caso di cablaggio del sistema con presenza di radiomodem.

5 Attivazione della connessione via RTX e impostazione del numero di Slave per linea

Visualizzata la schermata iniziale premere il tasto TEST.



La Master chiede al pirotecnico di impostare il numero di Slave per linea e di attivare la comunicazione via RTX se è presente almeno una coppia di RadioModem.

Attraverso i cursori nella colonna **LIN** posso attivare(ON)/disattivare(OFF) la funzione RTX. Attraverso i cursori nella colonna **SLV** imposto il numero di Slave per linea desiderato.



Nota 1: ricordare che il numero di Slave per linea è sempre corrispondente al numero massimo di postazioni presenti nello spettacolo da eseguire, e che tale impostazione sarà poi utilizzata dalla Master al momento dell' esecuzione dello spettacolo e nella fase di test del sistema.

Nota 2: la Master mantiene sempre in memoria l'ultimo settaggio impostato.

Se si tratta di un nuovo spettacolo e si dimentica di impostare il numero di Slave per linea e la presenza o meno della comunicazione RTX i risultati delle operazioni di ID req e di test sistema non saranno mai coerenti con quelle della lista di accensioni che il pirotecnico avrà compilato per l'esecuzione dello spettacolo in corso.

Premere OK.

Si ritorna alla schermata iniziale.

6

Avvio delle Slave: Funzione ID REQ

Avviare le Slave premendo **OK**.

L'avviamento delle Slave corrisponde alla funzione di **ID req**.

L'avvio delle Slave presuppone che tutti i moduli presenti nel sistema di sparo siano stati tutti precedentemente correttamente cablati e che tutti i moduli dotati di batteria interna siano accesi.

IMPORTANZA DELLA FUNZIONE ID REQ:

1. L' "avvio delle Slave" attiva la funzione di IDentity REQuest cioè di ricerca di tutte le identità (moduli) collegate alla Master Full.

Questa è attività preliminare e propedeutica a tutte le funzioni di test e di sparo.

2. la funzione di ID Req da quindi 2 risultati :

- indica quanti e quali moduli sono correttamente collegati alla Master Full
- stabilisce la comunicazione bi-direzionale tra i vari moduli e la Master, da questo momento ogni modulo è "in ascolto" delle azioni provenienti dalla Master.

3. Una volta trovati i moduli collegati, l' ID Req permette di eseguire :

- richiesta di informazioni = funzione test sistema
- ordine di azione = stand by / wake up
- ordine di sparo

N.B. = ogni modulo Piroshow memorizza anche se spento l' ultima programmazione (per risparmiare energia nel periodo precedente lo spettacolo) per cui, se si è effettuata anche una sola modifica al sistema, bisogna al prossimo avvio premere il tasto **Reset** e ripetere l' ID req. (avvio delle Slave).

TEMPI funzione ID REQ

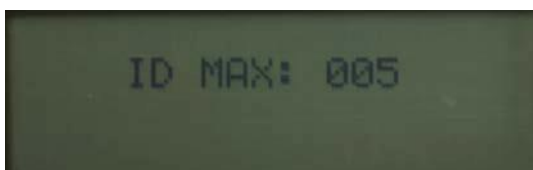
- via cavo : SOLI 2 SECONDI per tutto il sistema (fino a 126 Slave/Smart Slave)
- via RTX : 15 SECONDI (1,2 secondi ogni 10 Slave)

CASO RTX OFF

Se la funzione RTX non è stata abilitata (**RTX OFF**) la Master mostrerà direttamente il numero di Slave presenti nel sistema.

CASO RTX ON

Se invece nella fase preliminare è stato scelto **RTX ON**, al momento dell'avvio delle Slave il sistema, prima di mostrare il numero di Slave trovate, invita il pirotecnico ad inserire l' **ID MAX**, cioè l'ID della Slave con l' identità associata al numero più alto.



In questo modo, qualora il numero delle Slave collegato non sia alto, si velocizza ancor più l'attività di test.

N.B.= se l' ID max inserito non è corretto, l' ID REQ non troverà tutte le Slave presenti nel

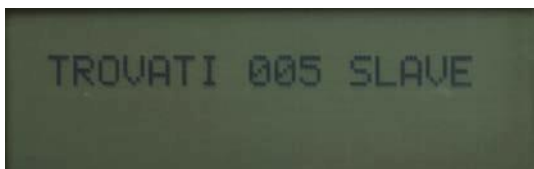
sistema di sparo. Per es.: se lo spettacolo prevede l' utilizzo di 5 Slave con i relativi ID N° 1

-2- 3- 97 - 113 ; l' ID max da inserire sarà 113 e non 5! Se per errore inserisco un numero corrispondente al totale delle Slave presenti (5) le due identità 97 e 113 non verranno trovate dal sistema. È chiaro che avere le due ultime Slave con ID 97 e 113 e non piuttosto ID 4 e ID 5 elimina tutti i vantaggi in relazione ai tempi di risposta del ID REQ e dei successivi test e che, se si è impostato un numero di Slave per linea superiore a 1, si pregiudica gravemente la buona riuscita dello spettacolo. In tal caso, il sistema verificherà

la presenza di Slave collegate via RTX fino alla identità N°113!

Piroshow consiglia di utilizzare sempre per lo spettacolo le Slave o Smart Slave aventi identità con codice numerico più basso (o eventualmente di riassegnare loro l' Identità) e di procedere via via a seguire con le Slave seguenti senza salti, qualora la tipologia di spettacolo lo consenta.

Dopo che il pirotecnico ha confermato l'ID MAX, la Master indicherà il numero totale delle Slave o Smart Slave presenti nel sistema di sparo, accese e correttamente collegate alla Master.



Se la Master non trova alcuna Slave o non trova tutte le Slave presenti nello spettacolo:

• i cavi che collegano la Master al sistema sono scollegati o non correttamente inseriti :
collegare correttamente i cavi alla Master.

- i cavi sono in corto o interrotti : sostituire i cavi.
- il sistema è collegato via RTX , impostare RTX ON nella fase preliminare.

Verificare che non ci siano campi magnetici di portata tale da interferire con la corretta comunicazione radio : spostare la posizione dei RadioModem – passare ad una comunicazione via cavo.

I Radio Modem non ricevono alimentazione : verificare che i moduli cui sono collegati siano accesi inserire correttamente il cavo di collegamento sostituire il cavo se in corto o interrotto

- tutti i moduli sono spenti (Slave o Power box)

Riconosciuto e risolto il problema: premere **RESET** e ripetere l'operazione

7

Verifica delle identità dei moduli presenti e TEST LINEA

Una volta visualizzato il risultato dell' ID REQ, Premere **Ok**. Il display visualizza il riepilogo della prima LINEA di Slave



La colonna **LIN : 001** conferma che si tratta della prima Linea dello spettacolo. La colonna **N : 005** indica che sono state trovate 5 Slave nella prima linea.

La colonna **SL : 001** visualizza nella schermata d' esempio l' identità più bassa tra tutte le Slave presenti nella prima linea.

L' indicazione **SPARARE CH: 00**, conferma che **la Master è disarmata e che quindi le pressioni fortuite del tasto FIRE! non attiverrebbero alcuna accensione.**

Scorrendo con i cursori a lato del display, il pirotecnico potrà verificare la corretta presenza di tutte le identità trovate in ogni singola linea.

Piroshow consiglia al pirotecnico di effettuare questa verifica avendo con se il foglio con lo schema dello spettacolo e l' indicazione di tutte le identità dei moduli presenti in ogni linea. Ciò è a maggior ragione ancora più importante se si tratta di spettacolo con numero di postazioni variabile e presenza di ghost Slave.

Mancata corrispondenza dei risultati :

1. il numero delle Slave per linea visualizzato è troppo basso rispetto a quello impostato :
 - la Master visualizza il risultato di una precedente programmazione che si è dimenticato di aggiornare.
 - si è impostato un numero di Slave per linea errato (troppo basso rispetto a quello desiderato).

Premere RESET, poi TEST, poi N° SL X LIN = XX, poi OK

e verificare la riuscita della correzione effettuata.

2. il N° di Slave presenti è troppo alto (quando si utilizza il sistema delle gost Slave) : c'è un problema di attribuzione ID a livello delle singole Slave. Soluzioni :

- verificare il progetto di impostazione dello spettacolo nella lista di accensioni, verificare le identità delle ghost Slave.
- correggere le identità delle singole Slave, premere Reset e ripetere l' operazione.

N.B.= la Master mantiene SEMPRE in memoria l' ultima programmazione (Slave per LINEA) impostata. Nel caso di mancata corrispondenza, premere RESET, impostare in numero corretto di Slave per linea e ripetere l' operazione.

TEST LINEA ➡ A questo punto il pirotecnico potrà procedere al test linea di tutte le Slave presenti nel sistema di sparo. Il test linea permette di verificare la corretta impostazione dello spettacolo

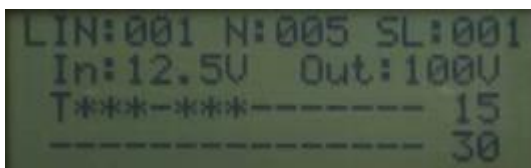
Scorrere le identità delle singole Slave presenti in ogni linea attraverso i cursori gialli sotto la dicitura SLV. Il contatore si interrompe una volta raggiunto il numero max di Slave per linea. Bisogna passare alla linea 2, agendo sui cursori gialli sotto la dicitura LIN, facendo attenzione a non dimenticare di testare nessuna Slave.

Procedere così fino alla conclusione del test.

Ad ogni Slave selezionata premere il tasto TEST.

La schermata visualizzerà il riepilogo del test della Slave selezionata:

- lo stato di carica della batteria interna attraverso le indicazioni della tensione in entrata.
- lo stato della tensione in uscita: quella di sparo.
- il test canale della Slave ordinato su due livelli: dal canale 1 al 15 e dal canale 16 al 30



Legenda test canale:

* : accenditore presente e funzionante.

- : accenditore assente o non correttamente funzionante.

T: presenza di un TRIGGER oppure problema di impedenza (il numero di accenditori connessi in serie in quel canale è eccessivo).

NOTA:

- Nel caso di Slave la tensione in uscita è intorno ai 100V.
- Nel caso di Smart Salve la tensione in uscita dipende dalla lunghezza del cavo di collegamento e dalla relativa caduta di tensione.

Se si riconoscono errori nella fase di test:

correggere l' errore, premere RESET, verificare il test per la singola Slave interessata.

IMPORTANTE!!

Il test va effettuato avendo la massima cura che il canale sia impostato su 00.

Finchè il selettore del canale CH è su 00 la Master è disarmata e il pulsante di sparo FIRE! è spento. Si previene quindi a priori la possibilità di accensione fortuita in fase di test linea. Se la casella del canale viene posta su 01 la MASTER è ARMATA! PERICOLO!!

Per disarmare la Master, una volta che per errore si sia selezionato il canale 1 o successivo, e quindi il pulsante FIRE si sia illuminato di rosso, bisogna riportare la Master nella posizione canale 00. Tuttavia per compiere questa operazione non è sufficiente scalare i canali verso il basso fino a 00. La Master infatti, una volta che si è selezionato il canale 1, è entrata in posizione di sparo, quindi considererebbe un errore la ricerca del canale 00 (cui non potrebbe mai essere associata alcuna accensione).

Per tornare al canale 00 occorre quindi:

- premere il cursore con la freccia verso l' alto sotto la colonna LIN, passare quindi alla linea di raggruppamento successiva. Passati alla linea successiva il numeratore del canale inizierà da zero. La Master è di nuovo disarmata.

Si può tornare adesso alla LINEA 1 e continuare il test.

- In alternativa premere RESET. Tutte le impostazioni di sparo andranno perse, ma la Master sarà immediatamente disarmata. Ripetere le operazioni di test per continuare

8

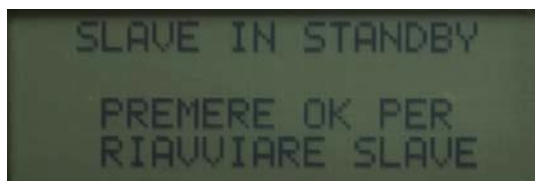
Funzione Stand-By

Una volta concluse con successo tutte le fasi di test, se tutti i moduli presenti nel sistema di sparo sono correttamente collegati e non sono presenti problemi o errori, in attesa dell' esecuzione dello spettacolo è possibile mettere in Stand-by (posizione di basso consumo) l' intero sistema collegato.

Messo in Stand by lo spettacolo è buona abitudine spegnere la Master.

Al momento dello spegnimento la Master memorizza lo stato di Stand-by del sistema. Riaccesa la Master chiederà al pirotecnico se intende interrompere lo stato di Stand-by.

Se si è pronti per l'esecuzione dello spettacolo o si vuole ripetere il test del sistema, premere OK.



Si riavvieranno in tal modo tutte le funzioni della Master e si potrà procedere con l'operazione desiderata.

9 Esecuzione dello spettacolo – SPARO

Accesa la Master, o interrotto lo Stand-by, Ri-“avviare le Slave”. Dopo aver visualizzato il numero delle Slave trovate, la Master mostra la schermata di riepilogo.

La Master è pronta per l'esecuzione dello spettacolo, ma non ancora ARMATA.

È sufficiente passare dal canale 00 al canale 1 per ARMARE la Master e renderla pronta per l'esecuzione. Il pulsante FIRE! Si illumina di rosso.

Premere FIRE! per mandare via via ogni canale in esecuzione. La Master scalerà immediatamente al canale successivo.

In base alla lista di sparo, il pirotecnico selezionerà all'occorrenza il canale della Slave presente nella linea desiderata. Attraverso i cursori posso agire contemporaneamente sia sui canali che sulle Slave che sulle linee. Ogni volta che la Master passa ad una Slave o ad una linea successiva, per poi tornare alla precedente, la Master appresterà sempre il canale successivo all'ultimo mandato in esecuzione nella Slave/linea selezionata.

10 TRIGGER

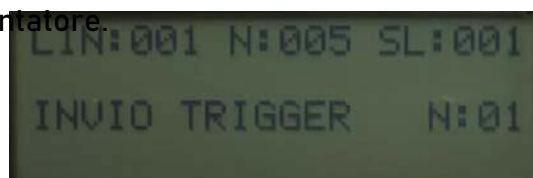
TRIGGER è l'impulso elettronico/digitale che dà alla Slave 30CH 100V il segnale da mandare in esecuzione, una singola accensione o una accensione di tipo sequenziale.

Utilizzando tale modalità di innesco, se si tratta di accensione sequenziale sarà sufficiente l'invio di un solo impulso TRIGGER per mandare in esecuzione l'intera sequenza.

In caso invece di innesco di singoli canali in maniera autonoma, saranno necessari tanti impulsi TRIGGER quanti sono i canali da innescare.

Per mandare in esecuzione un TRIGGER occorre premere selezionare il canale in posizione -1.

Secondo la posizione del del canale di sparo, premere ripetutamente la freccetta verso il basso, fino alla visualizzazione nel display dell'indicazione “Invio trigger” ed accanto il relativo contatore.



In questo modo sarà possibile verificare il numero degli impulsi trigger effettuati e quelli ancora da effettuare rispetto alla lista di accensione e impostati nella Slave.

Ovviamente nel caso di più Slave per linea, il singolo impulso trigger darà accensione a tutte le Slave presenti nella linea.

NOTA BENE :

il modulo Smart Slave non supporta la modalità TRIGGER.

Ricordare sempre che la funzione TRIGGER del modulo Slave, quando è collegata ad un modulo Master, passa sempre attraverso i cavi con connettore XLR e non attraverso le due boccole arancioni a lato dell' interruttore!

In caso di doppia connessione TRIGGER si mette a repentaglio il funzionamento del modulo Slave!

11 Esecuzione dei test a spettacolo in corso

Durante l' esecuzione dello spettacolo è sempre possibile ripetere le operazioni di test. Tale possibilità offerta dalla Master Manual non è una funzionalità fine a se stessa.

In caso avverse condizioni atmosferiche, folate di vento improvvise, o piccoli incidenti pirotecnici, il pirotecnico potrà immediatamente verificare la possibilità del corretto e sicuro proseguimento dello spettacolo in corso, o eventualmente decidere di saltare senza interruzioni le porzioni compromesse, o decidere la radicale interruzione nel caso in cui la sua prosecuzione possa esporre a pericolo il pubblico o gli addetti ai lavori.

Condizioni di Garanzia

Tutti i prodotti PiroShow sono coperti da garanzia internazionale per i difetti e i malfunzionamenti di produzione secondo quanto previsto dalla Direttiva Europea 1999/44/CE e D.Lgs. 206/2005 dello Stato Italiano.

In caso di consegna di prodotto non funzionante o non correttamente funzionante, l' acquirente ha diritto alla sostituzione o al recesso, previa tempestiva comunicazione secondo le forme e i termini di legge.

Tutti i prodotti Piroshow sono un condensato di alta tecnologia, la garanzia sul corretto funzionamento si estende per due anni dalla data di acquisto e dipende dall' uso corretto del prodotto acquistato, dalla sua corretta manutenzione e dall' assenza di manomissioni.

Norme di validità della garanzia:

- Ogni modulo Piroshow va utilizzato dopo aver studiato il relativo manuale d' uso e le avvertenze in esso contenute.
- Assicurarsi sempre che persone non autorizzate non abbiano accesso al campo dello spettacolo e non possano interferire con i sistemi di accensione.
- Essendo deputate all' accensione di prodotti pirotecnici la sicurezza dello spettacolo e dei moduli Piroshow dipende anche dalla corretta esecuzione delle norme dei singoli artifici pirotecnici, avendo speciale riguardo a quelli che possono essere sensibili per composizione chimica a campi elettromagnetici.
- I prodotti Piroshow indicati come espressamente resistenti agli agenti atmosferici vanno utilizzati con valigia ermeticamente chiusa. Nel caso in cui, per qualsiasi motivo, ciò non fosse possibile il pirotecnico deve avere cura di proteggere i moduli con idonea copertura.
- Ove espressamente indicato, i prodotti Piroshow sono resistenti al calore e alle ceneri prodotte durante l' esecuzione dello spettacolo. È comunque importante che i moduli non siano posizionati nelle immediate adiacenze dei fuochi e degli effetti pirotecnici. In ogni caso i moduli Piroshow non sono resistenti all' esposizione alle fiamme.
- Le uscite, le porte, gli ingressi che permettono la comunicazione e il cablaggio tra i moduli Piroshow sono garantiti nella loro impermeabilità esclusivamente tramite un uso corretto.
- Il tappo ermetico va tenuto sempre perfettamente chiuso, ad eccezione del tempo strettamente necessario per il collegamento dei cavi necessari per l' esecuzione dello spettacolo.
- Utilizzare per l' esecuzione di spettacoli pirotecnici esclusivamente prodotti intatti e perfettamente integri in ogni loro parte. In caso di sospetto malfunzionamento non utilizzare il modulo e non cercare di effettuare riparazioni fai da tè.

L'utilizzo di un modulo non integro e perfettamente funzionante mette a repentaglio la salute del pirotecnico, dei suoi assistenti e degli spettatori!

L' ispezione e il test dei moduli è fondamentale nel caso di noleggio da parte di altre ditte pirotecniche!

- Tutti i connettori e le porte d' ingresso devono essere periodicamente pulite dallo sporco che periodicamente vi si deposita.
- In ogni caso deputata alla manutenzione e alla riparazione dei singoli moduli è esclusivamente Piroshow. Considerato lo schema di assemblaggio e la tecnologia interna presente, la semplice apertura del singolo modulo da parte di soggetti non autorizzati è causa di decadenza dalla garanzia.

Norme di sicurezza

Le seguenti regole servono per capire meglio le norme di sicurezza piú rilevanti.

Le norme di sicurezza sono nate dalla nostra esperienza e dal contatto giornaliero con i nostri clienti e permettono l'applicazione sicura di tutte le componenti dei nostri sistemi d'accensione radiocomandata. Piroshow è lieta di accogliere gli ulteriori suggerimenti provenienti dai pirotecnici per migliorare ulteriormente le indicazioni relative alla sicurezza nella messa in opera ed esecuzione degli spettacoli.

Le seguenti norme di sicurezza fanno parte delle istruzioni di tutti nostri sistemi.

Le istruzioni devono essere messe a disposizione di tutte le persone che sono a contatto con questa tematica nella vostra ditta.

Ogni apparecchio tecnico può causare potenzialmente errori.

Uso erraneo, danni, usura e invecchiamento favoriscono l'introdursi di errori.

Il sistema di accensione elettronica Piroshow è il piú valido supporto per il pirotecnico per l'accensione elettronica degli spettacoli e per esaltarne le creatività artistica, ma si relaziona con una tipologia di materiale, i fuochi pirotecnici, pericolosi per loro stessa definizione. Questo é il motivo per cui sono nate queste regole.

1. Fumare e tenere utensili in grado di creare scintille è sempre vietato nella zona dello spettacolo
2. In base agli articoli pirotecnici da usarsi e alle condizioni locali, mettere in atto tutte le misure anti incendio e pronto soccorso necessarie.
3. Tenere sempre conto delle leggi nazionali, delle norme tecniche e istruzioni sull'uso di oggetti pirotecnici e le loro clausole.
4. Assicurarci che persone non autorizzate non abbiano accesso a oggetti pirotecnici e sistemi d'accensione.
5. Rispettare le zone di sicurezza prescritte dalla legge e dal fabbricante. Tenere gli estranei a dovuta distanza con barriere.
6. Le istruzioni del fabbricante di oggetti pirotecnici devono venire rispettate.
7. L'uso di installazioni d'accensione deve aver luogo solo dopo appropriate precauzioni.
8. I prodotti Piroshow indicati come espressamente resistenti agli agenti atmosferici vanno utilizzati con valigia ermeticamente chiusa. Nel caso in cui, per qualsiasi motivo ciò non fosse possibile il pirotecnico deve avere cura di proteggere i moduli con idonea copertura.
9. Ove espressamente indicato, i prodotti Piroshow sono resistenti al calore e alle ceneri prodotte durante l'esecuzione dello spettacolo. È comunque importante che i moduli non siano posizionate nelle immediate adiacenze dei fuochi e degli effetti pirotecnici. In ogni caso i moduli Piroshow non sono resistenti all'esposizione alle fiamme.
10. Utilizzare per l'esecuzione di spettacoli pirotecnici esclusivamente prodotti intatti e perfettamente integri in ogni loro parte. In caso di sospetto malfunzionamento non utilizzare il modulo e non cercare di effettuare riparazione fai da tè. L' utilizzo di un modulo non integro e perfettamente funzionante mette a repentaglio la salute del pirotecnico, dei suoi assistenti e degli spettatori! L' ispezione e il test dei moduli è fondamentale nel caso di noleggjo da parte di altre ditte pirotecniche!
11. Temporalì oppure campi elettrostatici che si formano prima dei temporalì possono provocare accensioni fortuite. Con l'avvicinarsi del temporale, Piroshow consiglia di sospendere i lavori di messa in opera dello spettacolo e di mettere in sicurezza quanto già posizionato.

12. Gli accenditori vanno inseriti negli appositi morsetti o quick clips avendo cura che i relativi moduli Slave 30ch 100v , Easy Fire, Smart Slave siano spenti o privi di collegamenti che forniscano alimentazione. Ogni effetto pirotecnico é comunque da considerarsi attivo dal momento in cui i cavi vengono collegati all'apparecchio d'accensione indipendentemente se l'apparecchio é acceso o spento.
13. Controllare sempre l'integrità del filo elettrico collegato all'accenditore.
14. Evitate che spolette e rispettivi cavi siano vicini o abbiano contatto con materiali conduttori di corrente, se c'è il pericolo di scariche elettrostatiche.
15. Controllare sempre l'integrità dei cavi elettrici di cablaggio del sistema.
16. Evitate tutte le fonti di accensioni anticipate, tra cui sono alte tensioni di campi elettrici, magnetici ed elettromagnetici e fonti di tensione.
17. I cellulari, gli apparecchi radio trasmettenti e in generale tutti gli strumenti con batteria interna rappresentano un pericolo troppo spesso sottovalutato: se maneggiati contemporaneamente alla messa in opera degli accenditori possono essere causa di accensioni fortuite. **ATTENZIONE!**
18. I fuochi pirotecnici, secondo la loro composizione possono produrre gas ionizzati. Questi fanno sì che l'aria diventi conduttrice di corrente. Processi di ionizzazione, se hanno luogo vicino a cavi di alta tensione, possono provocare accavallamenti mortali per chi si trova nelle vicinanze. Tenete in considerazione che le correnti d'aria a terra possono essere diverse da quelle che si trovano a una altezza di pochi metri.
19. Usate cavi sufficientemente lunghi per la vostra sicurezza e quella degli apparecchi.
20. Durante la fase di test o di simulazione dello spettacolo è buona abitudine, nonostante l'estrema sicurezza delle procedure di testing Piroshow, che nessun pirotecnico o operaio sia presente nelle adiacenze delle postazioni pirotecniche.

