

Istruzioni per l'uso

Viper Touch -Produzione

Codice Nr. 99-94-0405

Edizione: 06/2016 | (V3.1)

Viper Touch

Computer per la produzione e la climatizzazione

Manuale • Produzione



Versione software 3.1

EU - Declaration of Conformity

Manufacturer: SKOV A/S
Address: Hedelund 4, DK-7870 Roslev, Denmark
Telephone: +45 72 17 55 55

This declaration of conformity is issued under the sole responsibility of the manufacturer.

Product: Viper Touch series
Type, model: House controller

EU directives: 2011/65/EU (RoHS directive)
2014/30/EU (Electromagnetic Compatibility (EMC))
2014/35/EU (Low Voltage Directive (LVD))

Standards: EN 63000:2018:
EN 61000-6-2:2019:
EN 61000-6-4:2019:
EN 62368-1:2019:

We declare as manufacturer that the products meet the requirements of the listed directives and standards.

Location: Hedelund 4, DK 7870 Roslev

Date: 2020.08.21



Jesper Mogensen
CTO

Versione del programma

Il prodotto descritto in questo manuale d'uso contiene un software. Questo manuale d'uso corrisponde alla:

- versione software 3.1

Edizione 2016.

Aggiornamento del prodotto e della documentazione

Big Dutchman si riserva il diritto di modificare il presente documento nonché il prodotto in esso descritto senza preavviso. In caso di dubbi si prega di rivolgersi a Big Dutchman.

La data di aggiornamento del manuale è rilevabile dalla data stampata a tergo.

IMPORTANTE

NOTA RIGUARDO L'IMPIANTO DI ALLARME

Per il comando e la regolazione della climatizzazione all'interno di una stalla si fa presente che eventuali anomalie, malfunzionamenti e impostazioni errate possono causare ingenti danni e perdite di denaro. È quindi necessario provvedere all'installazione di un impianto di allarme autonomo e indipendente che sorvegli ulteriormente la climatizzazione, in aggiunta al computer per la climatizzazione. La direttiva europea n. 98/58/CE impone l'installazione di un impianto di allarme all'interno delle stalle, dotato di ventilazione meccanica.

Big Dutchman fa notare che nelle condizioni generali di vendita e di fornitura della Big Dutchman, al paragrafo riguardo la responsabilità del prodotto è riportato che è necessaria l'installazione di un impianto di allarme.



L'utilizzo errato o non conforme al campo di impiego degli impianti di ventilazione può causare perdite di esercizio (animali morti ecc.).

Big Dutchman raccomanda perciò che gli impianti di ventilazione vengano montati, utilizzati e sottoposti a manutenzione solo da personale specializzato. Inoltre devono essere previsti un'apertura di emergenza separata ed un impianto di allarme, che dovranno essere sottoposti a manutenzione e testati ad intervalli regolari. (vedi Condizioni generali di vendita e di fornitura di Big Dutchman).

Attenzione

- Big Dutchman si riserva tutti i diritti. E' vietata la riproduzione del presente manuale o di parti di esso senza previo consenso scritto di Big Dutchman.
- Big Dutchman ha intrapreso tutto il possibile per assicurare la correttezza del contenuto del presente manuale. Se tuttavia vi fossero errori o imprecisioni, Big Dutchman vi invita a comunicarli.
- Ciò nonostante, Big Dutchman esclude ogni responsabilità per ogni tipo di errore presente in questo manuale e per le relative conseguenze.
- Copyright 2016 di Big Dutchman.

Descrizione del prodotto	6
Istruzioni d'uso	7
1  Produzione	7
1.1 Menu produzione	8
1.2  Animali	9
1.2.1 Aggiungi/Rimuovi animali	10
1.3  Pesa uccelli/pollame	12
1.3.1 Fattore di correzione	13
1.3.2 Ora di disattivazione da/a.....	14
1.4  Riempimento	14
1.5  Controllo mangime	17
1.5.1 Programmi mangime.....	19
1.5.2 Alimentazione mangiatoia	20
1.5.3 Alimentazione a catena	23
1.5.4 Alimentazione destinazioni.....	25
1.5.5 Miscela mangimi (Pesa a tamburo e FW 9940).....	26
1.6  Consumo di mangime	27
1.6.1 Distribuzione manuale del mangime prima dell'avvio del gruppo (pollo).....	28
1.7  Programma della settimana	28
1.8  Acqua	29
1.8.1 Controllo acqua.....	30
1.9  Silo	31
1.9.1 Sensore silo vuoto.....	33
1.9.2 Cambio graduale	33
1.10  Silo di un giorno - Pesatura del mangime	33
1.11  Controllo luce	34
1.11.1 Regolatore luce	36
1.12  Orologio 24 ore	38
1.13  Contat. uova	39
1.13.1 Uova pavimento e sistema	39
1.14  Pesa mangime	40
1.15  Input definiti da utente	40
1.16  Timer intervallo	41
1.17  Spost.ti user	41
2  Allarme	42

2.1	 Tacitazione segnale di allarme	42
2.2	 Registro allarmi	42
2.3	 Test allarmi	43
2.4	 Allarme di produzione	46
2.4.1	Allarmi mangime	46
2.4.2	Allarmi acqua.....	49
2.4.3	Allarmi luce	51
2.4.4	Presas.....	52

DESCRIZIONE DEL PRODOTTO

Il presente manuale descrive l'uso del computer Viper Touch per la produzione e la climatizzazione. Il manuale fornisce all'utente i principi basilari riguardo il funzionamento del computer, necessari per un utilizzo ottimizzato del Viper Touch.

Poiché il software del Viper Touch è costituito da diversi moduli, il presente manuale contiene sezioni probabilmente non pertinenti al vostro computer. In caso di dubbi e domande contattare il proprio rivenditore o il servizio assistenza presso la Big Dutchman.

Big Dutchman si congratula con voi per l'acquisto del vostro nuovo computer per la produzione e la climatizzazione Viper Touch.

ISTRUZIONI D'USO

1 Produzione

Viper Touch è presente sul mercato in tre varianti per la produzione: P, Pollo e Gallina.

Le singole varianti offrono le funzionalità elencate di seguito.

Funzione	P Pollo	Pollo Pollo	Gallina Gallina
Mangime			
Pesa mangime:			
Bilancia	Sì	Sì	Sì
con bilancia			
- bilancia condivisa tra due stalle	Sì	Sì	Sì
- miscela mangime	No	Sì	Sì
- numero di componenti nel mangime	1	5	5
Pesa silo giorno (con alimentazione di destinazione)	No	No	Sì
Bilancia 9940	Sì	Sì	Sì
Pesa silo elettronica	2	4	4
- è possibile connettere due sensori richiesti per l'alimentazione in base a mangime a catena e mangiatoia			
Bilancia a tempo controllato	Sì	Sì	Sì
Pesa punta	Sì	Sì	Sì
Registro pesa punta	Sì	Sì	Sì
Silo	2 silo	5 silo	5 silo
Controllo mangime			
Mangiatoia	Sì	Sì	Sì
Mangime a catena	Sì	Sì	Sì
Alimentazione di destinazione	No	No	Sì
Numero delle destinazioni	-	-	24
Programma settimana	No	No	Con alimentazione di destinazione
Miscela di mangime in base alle curve	No	1	2
Passaggio automatico silo	Sì	Sì	Sì
Pesa mangime e pesa silo combinati	No	Sì	Sì
Pesa mangime separato con calcolo del contenuto silo	No	Sì	Sì
Sensore silo vuoto	Sì	Sì	Sì
Controllo in base al programma luce	Sì	Sì	Sì
Pollame			
Bilance	2	12	12
Registrazione manuale del peso	Sì	Sì	Sì
Acqua			
Contatore acqua	6	24	6
Programma acqua	Sì	Sì	Sì
Controllo in base al programma luce	Sì	Sì	Sì
Luce			
Regolatore luce	Sì	Sì	Sì
Programma luce	Sì	Sì	Sì
Luce principale	1	1	1
Luce slave	3	3	6
Sensore luce	1	5	5
Funzione boost	No	Sì	Sì
Luce ispezione	No	Sì	Sì
Regolatore luce controllato dal sensore luce	No	Sì	Sì
Orologio 24 ore			
Orologio 24 ore	4	4	6

Funzione	P Pollo	Pollo Pollo	Gallina Gallina
Contatore uova	No	No	32
Input definiti da utente	No	No	6
Timer intervallo	No	No	6

1.1 Menu produzione

	Menù principale	
 Produzione	 Animali	
	 Pesa uccelli	
Aliment. destinaz.	 Riempimento	
	 Controllo mangime	Mangiatoia Mang. a catena Aliment. destinaz.
	 Consumo mangime	
Aliment. destinaz.	 Week program	
	 Acqua	
	 Silo	
	 Silo giorno	
	 Controllo luce	Luce principale Luce slave Luce ispezione
	 Orologio 24 ore	
Gallina	 Contat. uova	
	 Pesa mangime	
	 Input definiti da utente	
	 Timer intervallo	
	 Spost.ti user	

Tabella 1: Visione d'insieme dei menu principali in Produzione

1.2 Animali

Menù principale	Sottomenù
 Produzione	
 Animali(Animali misti)	
 Aggiungi/rimuovi animali	 Animali scartati/morti
	 Aggiungi/rimuovi animali
	 Animali allevati
 Animali vivi	
 Numero di animali morti	
 Numero di animali morti ieri	
 Mortalità	
 Animali(Animali sessuati)	
 Aggiungi/rimuovi femmine/maschio	 Galline scartate/morte/maschio
	 Aggiungi/rimuovi femmine/maschio
	 Femmine/maschio allevate
 Femmine/maschi vivi	
 Numero di galline morte/maschi/ieri	
 Mortalità femmine/maschio	
 Mortalità	
 Femmine/maschi vivi	

Tabella 2: Panoramica di tutto il menù Animali per il livello utente Servizio

Nel menù **Animali** vengono riportati diversi dati, ad es. il numero degli animali aggiunti nella stalla o rimossi. I numeri riportati alla voce **Animali** servono al Viper Touch, tra l'altro, come base di calcolo per la regolazione del clima e il controllo della produzione.

The view of the menu depends on whether Viper Touch is set up for mixed animals or sexed animals.



Produzione/Animali/Aggiungi/Rimuovi animali

In base al numero di animali vivi e morti inseriti nel menù **Aggiungi/rimuovi animali** il Viper Touch calcola il numero complessivo di animali, il totale di animali morti e la mortalità all'interno della stalla.

Se è stata selezionata la voce **Animali separati**, il Viper Touch mostra il numero di galline e di galli.

1.2.1 Aggiungi/Rimuovi animali

Ragione	Mattino	Sera	Gruppo
Morto	0	0	0
Magro	0	0	0
Problemi zampe	0	0	0
Diarrea	0	0	0
Malattie respir.	0	0	0
Piccolo	0	0	0
Altre malattie	0	0	0
Anormale	0	0	0
Altre ragioni	0	0	0

In base alle quantità impostate, il Viper Touch calcola il numero totale di animali per mattino, sera e gruppo.

È possibile aggiungere animali solo nella variante galline.

Selezionare il tipo di registrazione.

- Trasferito
- In osservaz. (solo genitori)
- Allev. extra (solo genitori)

Inserire il numero e confermare.

1.2.1.1 Animali morti

Ragione	Mattino	Sera	Gruppo
Morto	0	0	0
Magro	0	0	0
Problemi zampe	0	0	0
Diarrea	0	0	0
Malattie respir.	0	0	0
Piccolo	0	0	0
Altre malattie	0	0	0
Anormale	0	0	0
Altre ragioni	0	0	0

Il Viper Touch è in grado di registrare le cause di morte degli animali.

Indicare la causa della morte:

- Morto
- Magro
- Problemi zampe
- Diarrea
- Malattie respiratorie
- Piccolo
- Altre malattie
- Anormale
- Altre ragioni

La registrazione si effettua come per **Aggiungi/rimuovi** animali.

Il numero degli animali morti viene sommato e confluisce nel calcolo del numero complessivo di animali presente nella stalla eseguito dal Viper Touch.

I dati inseriti fino a quel momento sono disponibili nel programma di gestione BigFarmNet Manager.

1.2.1.2 Animali allevati

All'avvio della fase di ingrasso viene indicato il numero complessivo di animali.

Se nel corso della fase di ingrasso vengono aggiunti o rimossi degli animali, si deve procedere a registrare tale operazione nel menù **Aggiungi/rimuovi animali** oppure **Animali scartati**.

È importante che il numero indicato sia corretto poiché esso è di fondamentale importanza per il calcolo dei numeri chiave.

1.3 Pesa uccelli/pollame

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch è configurato per eseguire la pesatura degli animali (nel menù **Tecnica/ Configurazione/ Installazione/ Produzione**).

Menù principale	Sottomenù
 Produzione	
 Pesa uccelli	
 Peso manuale	
 Peso medio 1-12	
 Pesa uccelli 1-12	
	 Crescita
	 Coeff. di varianza
	 Uniformità
	 Num. di pesature
	 Peso di rifer. ora
	 Fattore correz.
	 Disconnetti da
	 Disconnetti a
	 Peso attuale uccello

Tabella 3: Panoramica di tutto il menù Pesa uccelli/pollame per il livello utente Servizio

La pesatura può essere eseguita manualmente o collegando fino a 12 bilance da 5 kg, 10 kg, 20 kg, 30 kg e 70 kg, ed è possibile utilizzare bilance manuale, elettroniche o un altro tipo di bilancia. Nelle stalle in cui gli animali vengono divisi per sesso, le bilance possono inoltre essere impostate per la pesa delle galline o dei galli.

Produzione /Pesa uccelli-pollame

In caso di pesatura automatica il computer calcola i seguenti valori chiave:

- Peso medio
- Crescita
- Coefficiente di variazione relativo
- Uniformità
- Numero di pesature per ogni bilancia animale



In caso di pesatura manuale, i pesi medi degli animali vengono inseriti nel Viper Touch manualmente dall'utente stesso.



Inserimento dei pesi medi.



Automatico: peso medio degli animali calcolato dal Viper Touch in base alle misurazioni delle bilance animali
Manuale: impostazione della media delle pesature eseguite personalmente.



Crescita degli animali nelle ultime 24 ore

i Coeff. di varianza

Differenza percentuale del peso degli animali rispetto al peso medio. Più alta è la differenza standard e maggiore differenza di peso ci sarà tra gli animali.

i Uniformità

Percentuale di animali il cui peso è compreso tra il +/- 10 % del peso medio, corrisponde all'espressione di omogeneità del peso degli animali.

i Num. di pesature

Numero delle pesature nelle ultime 24 ore

i Peso di rifer. ora

Peso di riferimento degli animali al numero giorno attuale

🔧 Fattore correz.

Impostazione di un fattore di correzione a compensazione delle troppe pesature di animali troppo leggeri (vedi paragrafo 1.3.1).

🕒 Disconnetti da

Impostazione di un'ora a partire da cui il Viper Touch deve interrompere la pesatura (vedi paragrafo 1.3.2)

🕒 Disconnetti a

Impostazione di un'ora a partire da cui il Viper Touch deve riprendere la pesatura

i Peso attuale uccello

Il peso attualmente registrato sulla bilancia animali (non viene mostrato in caso di bilancia manuale)

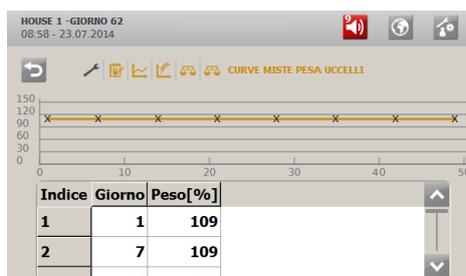
1.3.1 Fattore di correzione



Produzione /Pesa uccelli-pollame/ Pesa uccelli-pollame

In base al naturale comportamento degli animali risulta che gli animali più pesanti non si rechino così spesso sulla bilancia come gli animali più leggeri. Per cui le misurazioni della bilancia indicano un peso inferiore rispetto al peso reale degli animali.

È possibile impostare un **fattore di correzione** a compensazione della differenza di peso. Il Viper Touch in base a questo fattore corregge il peso misurato in funzione all'età degli animali.



Il Viper Touch di fabbrica è impostato con un valore di correzione del 109 % per l'intera fase. Il fattore di correzione può però essere impostato in modo da corrispondere alle osservazioni fatte dall'utente durante il passaggio.

Per l'impostazione di un nuovo fattore di correzione si calcola di quanto sia inferiore il peso misurato rispetto al peso calcolato per la macellazione (in percentuale).

Esempio 1: calcolo del fattore di correzione

Peso di macellazione: 2.190 g
Peso determinato dal Viper Touch: 2.110 g
Calcolo: $2190 / 2110 \times 100 \% = 103,8 \%$
Costante comportamentale $\approx 104 \%$

Big Dutchman consiglia di regolare il Fattore di correzione in base agli animali attuali.

Ciò è possibile impostando il Fattore di correzione al 100% ed effettuando frequenti pesature manuali durante i primi 1-2 gruppi. Correlare i risultati di pesatura con la curva di riferimento del peso e regolare di conseguenza il Fattore di correzione.

1.3.2 Ora di disattivazione da/a



Produzione /Pesa uccelli-pollame/ Pesa uccelli-pollame

Durante l'alimentazione gli animali assumono molto mangime e liquidi entro breve tempo per cui il loro peso aumenta notevolmente. Gli animali quindi per un determinato tempo dopo l'alimentazione presentano un peso "falsato". Per ottenere un peso medio corretto degli animali è necessario ignorare tutti i valori di pesatura rilevati nell'intervallo di tempo durante e subito dopo l'alimentazione. Il Viper Touch interrompe la pesatura durante l'intervallo di tempo impostato.

Se le voci **Disconnetti da** e **Disconnetti fino a** sono impostate sulla stessa ora, l'impostazione non è valida e la pesatura non verrà interrotta. Se l'impostazione è **Disconnetti da 23:00** e **Disconnetti fino a 02:00**, la pesatura verrà interrotta da un giorno fino al giorno successivo.

1.4 Riempimento

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch per l'alimentazione di destinazione è stato impostato con la pesa mangime.

Menù principale	Sottomenù
Produzione	
Riempimento (solo con alimentazione di destinazione)	
Destinazioni	
Riempimento	In funz. Pausa
Programma riempimento	Attiva programma n.
Riempim. manuale	Programma riempimento ON/OFF
Tempo proc. riemp. manuale	

Tabella 4: Panoramica di tutto il menù Riempimento per il livello utente Servizio

Con la funzione **Riempimento** il Viper Touch può comandare il riempimento del mangime automatico o manuale.

Il riempimento automatico può essere regolato tramite una curva di riferimento mangime oppure tramite la quantità per kg di destinazione. La forma di destinazione viene selezionata nel menù **Tecnica / Configurazione/ Regolazione / Produzione / Mangime/ Regolazione destinazione**.

Con l'alimentazione di destinazione è possibile utilizzare fino a tre trasportatori a coclea trasversali. Durante l'impostazione ad ogni destinazione è assegnato un trasportatore a coclea trasversale. Durante il riempimento vengono alimentate prima tutte le destinazioni del trasportatore a coclea trasversale 1, poi tutte le destinazioni del trasportatore a coclea trasversale 2, ecc.



Produzione/ Riempimento

Devono essere impostati i seguenti parametri:

- una quantità in kg
- un programma di riempimento con le impostazioni di tempo, frequenza e durata di riempimento del Viper Touch.



Destinazioni

Impostazione della quantità desiderata per il riempimento manuale e automatico.

Quando si utilizza una curva di riferimento, è necessario impostare la quantità nel menu **Marcia / Curve gruppo / Produzione / Curva riferim. mangime.**

Se Viper Touch è in rete con il programma di gestione BigFarmNet Manager, le curve di riferimento devono essere impostate qui. Tuttavia, è possibile impostare un valore di offset direttamente dal computer della stalla.

	Tipo mangime	Target giorn.[kg]	Target attuale[kg]	Quantità[kg]
Dest.1	Mangime A	0.0	0.0	0.0 Cc
Dest.2	Mangime A	0.0	0.0	0.0 Cc
Dest.3	Mangime A	0.0	0.0	0.0 Cc
Dest.4	Mangime A	0.0	0.0	0.0 Cc
Dest.5	Mangime A	0.0	0.0	0.0 Cc

Tipo mangime: impostazione del tipo di mangime o della miscela di mangime desiderati.

Target: Impostazione della quantità di mangime prevista in kg.

Riempim. manuale: Impostazione della quantità di mangime prevista in kg con il riempimento manuale.

Stato: visualizzazione dello stato attuale per le singole destinazioni.

- Non installato
- Arrestato
- Riempimento
- Attesa peso stabile
- Attesa avvio post-funzionamento
- Tempo pausa
- Post-funzionamento
- Completato

Target attuale: La visualizzazione del target per questo riempimento. Se è stato fissato un target giornaliero di 400 kg, ad esempio, ed è stato creato un programma con due riempimenti, quando il programma di riempimento è attivo il target attuale è 200 kg.

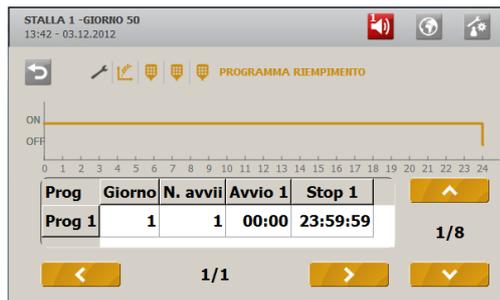
Quantità: La quantità di mangime attualmente pesato per la destinazione. La quantità viene azzerata quando ha inizio il riempimento.

Le impostazioni possono essere effettuate nei campi bianchi. Premere / per accedere all'impostazione della riga successiva.



Programma riempimento

Il riempimento viene controllato per mezzo di un timer con fino a 8 programmi di riempimento. Con gli otto programmi è possibile impostare uno sviluppo della curva per un'intera fase di ingrasso.



Per ogni programma devono essere impostati i seguenti parametri:

- Numero giorno per l'avvio programma
- Numero delle operazioni di riempimento al giorno (1-4)
- Tempo di avvio e di arresto

Per ogni programma (riga) si imposta un campo alla volta, premendovi sopra.

Premere / per accedere all'impostazione dei programmi 2-8.

Premere / per accedere all'impostazione dei tempi di avvio/arresto per il numero selezionato di avvii.

La curva mostra i valori impostati per il programma visualizzato

Il Viper Touch, al raggiungimento del numero programma impostato, passa al programma successivo.



Attivazione **Riempimento manuale(ON/OFF)**

Una volta completato il riempimento, l'impostazione ritorna automaticamente su OFF.



Impostazione del tempo di processo massimo per il riempimento manuale.



Con il riempimento manuale vengono impostati i seguenti parametri:

- Quantità di mangime (**Target manuale** nel menù **Destinazioni**)
- Tempo di riempimento manuale

Attivazione funzione



L'allarme suona in quanto il tempo di riempimento è trascorso prima che il riempimento fosse completato.

Il riempimento può essere avviato manualmente una volta corretta la causa dell'allarme. Ricordarsi di impostare i chili di mangime desiderati per tutte le destinazioni.

1.5 Controllo mangime

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch viene configurato per il controllo mangime.

Main menu	Sub rmenu																																																	
 Produzione																																																		
 Controllo mangime																																																		
Mangiatoia																																																		
	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Stato mangime</td> <td>ON OFF</td> </tr> <tr> <td>Controllato</td> <td> Stato alimentaz. controllata</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Controllato</td> <td> Q.tà attuale mangime questo periodo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Controllato</td> <td> Q.tà mangime ultimo periodo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Controllato</td> <td> Target q.tà mangime</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Controllato + Controllato con distribuzione Tempo controllato + Controllato</td> <td> Programma mangime</td> <td> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Distribuz. periodi mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>Controllato con distribuzione</td> <td> Miscela mangime</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bilancia</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Stato mangime	ON OFF	Controllato	 Stato alimentaz. controllata		Controllato	 Q.tà attuale mangime questo periodo		Controllato	 Q.tà mangime ultimo periodo		Controllato	 Target q.tà mangime		Controllato + Controllato con distribuzione Tempo controllato + Controllato	 Programma mangime	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Distribuz. periodi mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table>		Attiva programma n.		Programma mangime		Distribuz. periodi mangime		Usi miscela mangime		Miscela mangime attuale		Curva miscela mangime	Controllato con distribuzione	 Miscela mangime		Bilancia															
	Stato mangime	ON OFF																																																
Controllato	 Stato alimentaz. controllata																																																	
Controllato	 Q.tà attuale mangime questo periodo																																																	
Controllato	 Q.tà mangime ultimo periodo																																																	
Controllato	 Target q.tà mangime																																																	
Controllato + Controllato con distribuzione Tempo controllato + Controllato	 Programma mangime	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Distribuz. periodi mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table>		Attiva programma n.		Programma mangime		Distribuz. periodi mangime		Usi miscela mangime		Miscela mangime attuale		Curva miscela mangime																																				
	Attiva programma n.																																																	
	Programma mangime																																																	
	Distribuz. periodi mangime																																																	
	Usi miscela mangime																																																	
	Miscela mangime attuale																																																	
	Curva miscela mangime																																																	
Controllato con distribuzione	 Miscela mangime																																																	
Bilancia																																																		
Mang. a catena																																																		
	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Alimentazione a catena</td> <td>Off Attesa per riempimento coclee trasv. Attivazione in funz. In funz. Pausa dopo attivaz. Off presa Attendi pesa mangime condivisa Attendi prossimo avvio</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Stato mangime</td> <td>ON/OFF</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ultima ora avvio catena</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Prossima ora avvio catena</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> <td> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>Bilancia</td> <td> Miscela mangime</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Catena in funzione</td> <td>Giorno/ Numero</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Num totale di avvii catena oggi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Num totale di avvii catena ieri</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Num di avvii catena oggi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Num. di processi catena oggi calcolati</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Spot.to num. di cicli catena</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Tempo processo catena</td> <td></td> </tr> </table>		Alimentazione a catena	Off Attesa per riempimento coclee trasv. Attivazione in funz. In funz. Pausa dopo attivaz. Off presa Attendi pesa mangime condivisa Attendi prossimo avvio		Stato mangime	ON/OFF		Ultima ora avvio catena			Prossima ora avvio catena			Programma mangime	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table>		Attiva programma n.		Programma mangime		Usi miscela mangime		Miscela mangime attuale		Curva miscela mangime	Bilancia	 Miscela mangime			Catena in funzione	Giorno/ Numero		Num totale di avvii catena oggi			Num totale di avvii catena ieri			Num di avvii catena oggi			Num. di processi catena oggi calcolati			Spot.to num. di cicli catena			Tempo processo catena	
	Alimentazione a catena	Off Attesa per riempimento coclee trasv. Attivazione in funz. In funz. Pausa dopo attivaz. Off presa Attendi pesa mangime condivisa Attendi prossimo avvio																																																
	Stato mangime	ON/OFF																																																
	Ultima ora avvio catena																																																	
	Prossima ora avvio catena																																																	
	Programma mangime	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>Attiva programma n.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Programma mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Usi miscela mangime</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Miscela mangime attuale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Curva miscela mangime</td> </tr> </table>		Attiva programma n.		Programma mangime		Usi miscela mangime		Miscela mangime attuale		Curva miscela mangime																																						
	Attiva programma n.																																																	
	Programma mangime																																																	
	Usi miscela mangime																																																	
	Miscela mangime attuale																																																	
	Curva miscela mangime																																																	
Bilancia	 Miscela mangime																																																	
	Catena in funzione	Giorno/ Numero																																																
	Num totale di avvii catena oggi																																																	
	Num totale di avvii catena ieri																																																	
	Num di avvii catena oggi																																																	
	Num. di processi catena oggi calcolati																																																	
	Spot.to num. di cicli catena																																																	
	Tempo processo catena																																																	
Aliment. destinaz. (solo variante Gallina)																																																		

Main menu	Sub rmenu
 Produzione	
 Aliment. femmine	 Stato mangime  Programma mangime attivo  Programma mangime femmine  Aliment. manuale femmine  Aliment. manuale  Tempo ON
 Aliment. maschi	 Stato mangime  Programma mangime attivo  Programma mangime maschi  Aliment. manuale maschi  Aliment. manuale  Tempo ON
Bilancia  Miscela mangime	 Usi miscela mangime  Miscela mangime attuale  Curva miscela mangime

Tabella 5: Panoramica di tutto il menù Controllo mangime per il livello utente Servizio

Viper Touch Gallina funziona con tre tipi di controllo del mangime:

- mangiatoia
- mangime a catena
- alimentazione di destinazione

Viper Touch Pollo funziona con due tipi di controllo del mangime:

- mangiatoia
- mangime a catena

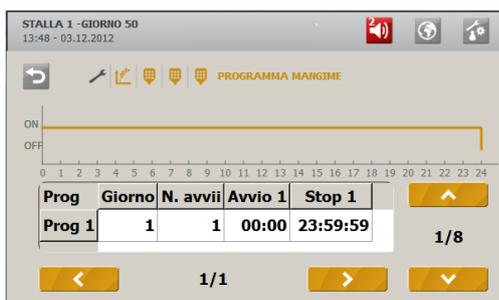
Selezionare il tipo di controllo del mangime nel menu **Tecnico / Impostaz. / Installazione / Produzione / Mangime.**

1.5.1 Programmi mangime

Per tutti i tipi di mangime del Controllo mangime del Viper Touch esiste un programma mangime controllato per mezzo di un timer. In questo modo si possono impostare fino a otto programma mangime. Il controllo mangime si basa sulla programma mangime. Esso indica l'ora e la durata in cui deve essere eseguita l'alimentazione nel giorno attuale.

La quantità di mangime viene stabilita in una curva mangime-ingrasso nel menù **Marcia**.

Produzione / Controllo mangime



Per ogni programma è possibile impostare quanto segue:

- Numero giorno per il successivo avvio programma
- Numero di avvii al giorno (1-16)
- Ora di avvio e arresto

Per ogni programma (riga) si imposta un campo alla volta, premendovi sopra.

Premere  /  per accedere all'impostazione dei programmi 2-8.

Premere  /  per accedere all'impostazione dei tempi di avvio/arresto per il numero selezionato di avvii.

La curva mostra i valori impostati per il programma visualizzato

Fuori dagli intervalli di tempo selezionati, la linea di alimentazione viene disattivata ma il trasportatore a coclea trasversale può continuare a riempire la tramoggia del trasportatore a coclea trasversale.

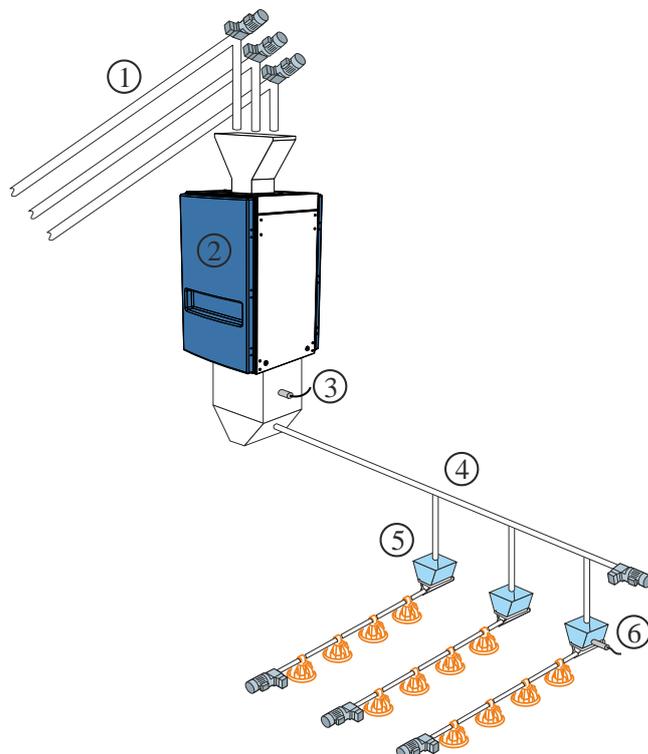
Il giorno prima del numero giorno 1 (N. giorno 0) il relè mangime è sempre attivo. Per questo motivo già prima dell'inizio di una nuova fase di ingrasso nella stalla è già disponibile il mangime. Dopo l'ultimo numero giorno l'esercizio continua con le impostazioni dell'ultimo programma.

Se lo **stato ingrasso** è impostato su **Stalla vuota**, l'alimentazione viene disattivata.

- Se l'ora di avvio è impostata dalle ore 00:00 alle ore 24:00, l'alimentazione ha luogo tutto il giorno.

1.5.2 Alimentazione mangiatoia

L'impianto mangime è sostanzialmente strutturato come di seguito riportato.



- 1) Coclea silo - per fino a quattro tipi di mangime
- 2) Pesa mangime
- 3) Sensore fabbisogno mangime
- 4) Trasportatore a coclea trasversale
- 5) Tramoggia trasportatore a coclea trasversale
- 6) Sensore trasportatore a coclea trasversale nella tramoggia

Fig. 1: visione d'insieme di un impianto alimentazione mangiatoie

Durante l'installazione l'alimentazione mangiatoie viene impostata su uno dei tre tipi di controlli: Vedi anche *Manuale tecnico*.

- Controllo a tempo - oppure controllo a tempo in base al programma luce
- Alimentazione controllata in base al tempo e alla quantità
- Tempo e q.tà controllati c. distribuz.

1.5.2.1 Alimentazione mangiatoia controllata a tempo

L'alimentazione avviene - negli intervalli di tempo, stabiliti nel programma di alimentazione o nel programma luce.

Nella tramoggia del trasportatore a coclea trasversale dell'ultima linea di alimentazione, un sensore registra il fabbisogno di trasporto del mangime. In caso di fabbisogno di mangime entro i periodi di alimentazione, il trasportatore a coclea trasversale riempie tutte le tramogge. L'impianto mangime si arresta quando il sensore viene coperto dal mangime.



Stato mangime

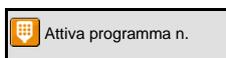
Lo stato indica se l'impianto mangime è attivo o meno (**ON/OFF**). L'impianto funziona in base ai valori nominali della programma mangime.



Programma mangime

Il Viper Touch regola automaticamente l'alimentazione nella stalla in base ai valori, indicati dall'utente nel menù **programma mangime**.

Il programma mangime viene impostato come descritto al paragrafo 1.5.1.



Attiva programma n.

Indica il programma mangime che il Viper Touch utilizza il giorno attuale (max. 8).



Programma mangime

Impostazione della curva mangime. Vedi paragrafo 1.5.1.

Il menù **programma mangime** non viene mostrato se l'alimentazione mangiatoie viene controllata in base al programma luce.

1.5.2.2 Alimentazione mangiatoie controllata in base al tempo e alla quantità

L'erogazione si svolge in base alla quantità di mangime impostata nella curva di riferimento mangime nel menu **Gestione / Curve gruppo / Produzione** e nei periodi specificati nel programma di alimentazione o nel programma illuminazione.

È possibile impostare l'orario di alimentazione e la quantità di mangime affinché siano attivi solo per una parte del gruppo. Il giorno di inizio e il giorno di fine indicano la parte del gruppo per la quale deve essere effettuata l'erogazione di mangime controllata per orario e quantità (da impostare nel menu **Tecnico / Impostazione / Regolazione / Produzione / Mangime**). Fuori questo intervallo di tempo l'alimentazione avviene esclusivamente in base al programma mangime o al programma luce.



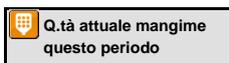
Stato mangime

Indica se il programma mangime è attivo o meno (**ON/OFF**).



Stato alimentaz. controllata

Indica se l'impianto mangime è attivo o meno (**Terminato/In corso/Pausa**).



Q.tà attuale mangime questo periodo

Valore della quantità di mangime distribuito nel periodo finora.



Q.tà mangime ultimo periodo

Indica la quantità di mangime distribuita nel periodo precedente.



Target q.tà mangime

Valore della quantità di mangime calcolata per gli animali durante il periodo.



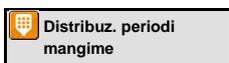
Programma mangime

Il Viper Touch regola automaticamente l'alimentazione nella stalla in base all'impostazione del tempo, indicata dall'utente nel menù **Programma mangime**. Il programma mangime viene impostato come descritto al paragrafo 1.5.1.



Attiva programma n.

Indica il programma mangime che il Viper Touch utilizza il giorno attuale (max. 8).



Distribuz. periodi mangime

Imposta la distribuzione della quantità di mangime totale tra i periodi dei programmi di alimentazione. Vedi anche paragrafo 1.5.2.2.1.

1.5.2.2.1 Distribuzione mangime sui periodi alimentazione

Prog	Giorno	N. avvii	Periodo 1[%]
Prog 1	1	1	100.0
Prog 2	993	1	100.0
Prog 3	994	1	100.0
Prog 4	995	1	100.0
Prog 5	996	1	100.0

Nei programmi mangime per ogni programma viene impostato un numero di avvio.

La quantità di mangime richiesta durante la giornata (indicata nella curva di riferimento mangime) può essere distribuita tra il numero di avvii (periodi).

In caso di modifiche all'interno di periodo di alimentazione il Viper Touch automaticamente adatta i valori successivi. Le modifiche quindi devono essere eseguite solo nell'ordine dei periodi di alimentazione.

1.5.2.3 Alimentazione da mangiatoia controllata in base al tempo e alla quantità con distribuzione



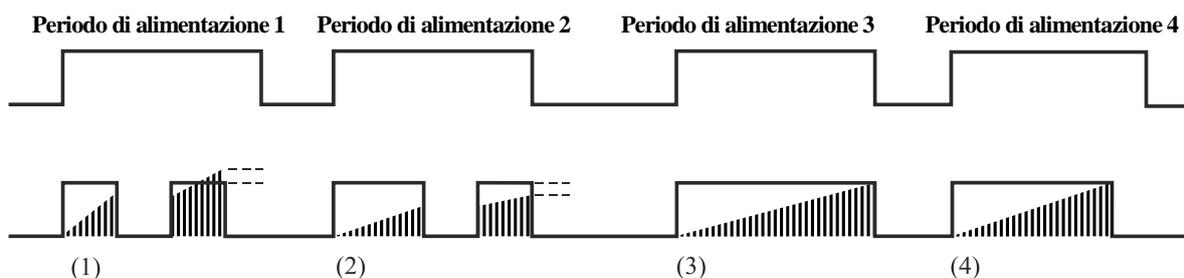
Correz. q.tà mangime

Per quanto riguarda l'alimentazione controllata in base al tempo e alla quantità, Viper Touch calcola se la quantità consumata corrisponde al consumo richiesto. Se è stata consumata una quantità superiore o inferiore alla quantità richiesta, Viper Touch adatta automaticamente la quantità nei periodi di alimentazione successivi.

Se è stato assegnato più mangime del necessario, Viper Touch arresta il periodo di distribuzione. Una quantità corrispondente al mangime in eccesso rispetto alla quantità richiesta viene dedotta dalla quantità di mangime necessaria per il periodo di alimentazione successivo.

Se è stata assegnata una quantità inferiore al necessario, Viper Touch riprende la distribuzione dopo una pausa. Se la quantità richiesta è stata raggiunta, Viper Touch arresta la distribuzione del mangime. Se la quantità non è stata raggiunta, la distribuzione continua fino al raggiungimento della quantità di mangime richiesta o fino alla fine del periodo di alimentazione. Se la quantità di mangime richiesta non è stata raggiunta prima della fine del periodo di alimentazione, la quantità di mangime mancante viene trasferita al periodo di alimentazione successivo.

Esempio 2: correzione del consumo di mangime durante i periodi di alimentazione



(1) Un'alimentazione supplementare. In caso di mangime in eccesso, esso viene sottratto dal successivo periodo di alimentazione.

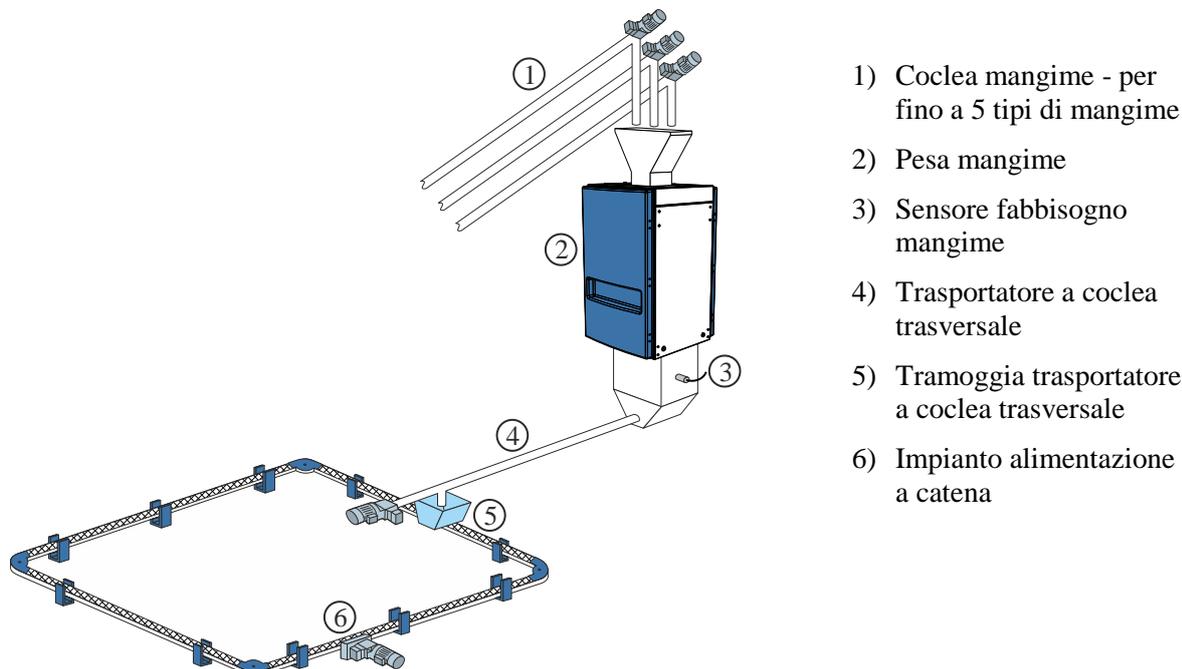
(2) Un'alimentazione supplementare. Viene fermata dal programma mangime. In caso di mangime non sufficiente, esso viene trasmesso al successivo periodo di alimentazione.

(3) Nessuna alimentazione supplementare. L'alimentazione Viene fermata dal programma mangime. La quantità di mangime corrisponde alla quantità richiesta.

(4) L'alimentazione viene terminata prima della conclusione del periodo di alimentazione. Gli animali non hanno mangiato per un dato periodo di tempo (**Controlla consumo quando gli uccelli sono sazi**) e hanno ricevuto la quantità di mangime richiesta.

1.5.3 Alimentazione a catena

L'impianto mangime è sostanzialmente strutturato come di seguito riportato.



- 1) Coclea mangime - per fino a 5 tipi di mangime
- 2) Pesa mangime
- 3) Sensore fabbisogno mangime
- 4) Trasportatore a coclea trasversale
- 5) Tramoggia trasportatore a coclea trasversale
- 6) Impianto alimentazione a catena

Fig. 2: visione d'insieme di un impianto di alimentazione a catena

Durante l'installazione l'alimentazione a catena viene impostata su uno dei due tipi di controlli: Vedi anche *Manuale tecnico*.

- Controllata a tempo.
 - Controllo in base al programma luce
- Nota: con il controllo in base al programma luce, il programma non deve essere impostato in modo tale che un periodo di alimentazione oltrepassi la mezzanotte.

L'alimentazione a catena regola l'alimentazione tramite numerosi trasporti di mangime al giorno, entro un intervallo di tempo stabilito.

1.5.3.1 Alimentazione a catena controllata a tempo

Prog	Giorno	N. avvii	Avvio 1	Stop 1
Prog 1	1	1	00:00	23:59:59

Giorno	1	2	3	4	5	6	7	8
Numero	0	0	0	0	0	0	0	0

Curva mangime

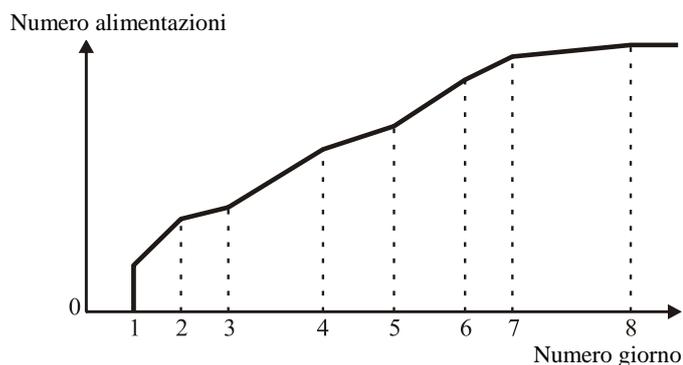
- I periodi di alimentazione vengono impostati nella curva. Vedi paragrafo 1.5.1.

Il menù **programma mangime** non viene mostrato se l'alimentazione a catena viene controllata in base al programma luce.

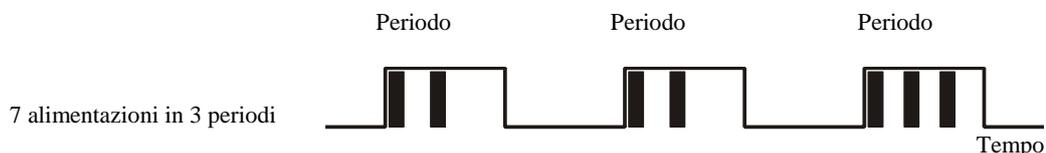
Catena in funzione

Per ogni programma devono essere impostati i seguenti parametri:

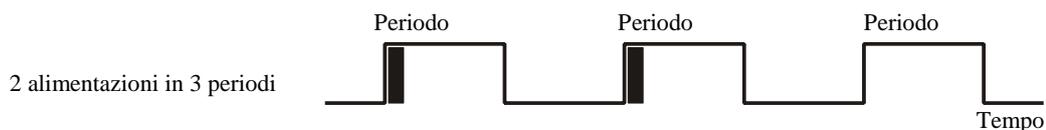
- Numero giorno
- Numero di passaggi al giorno

Esempio 3: Alimentazione a catena: numero di alimentazioni al giorno

Il numero delle alimentazioni aumenta di giorno in giorno gradualmente.

Esempio 4: Alimentazione a catena: distribuzione del numero delle alimentazioni

Il numero delle alimentazioni viene distribuito uniformemente sul numero di avvii. Le alimentazioni in eccesso vengono distribuite a partire dall'ultimo avvio.



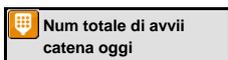
Se il numero delle alimentazioni è inferiore al numero di avvii, ad ogni avvio avviene una alimentazione fino al raggiungimento del numero di alimentazioni impostato.



Alimentazione a catena

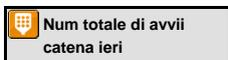
Visualizza lo stato attuale del sistema mangime.

Viper Touch posticipa l'avvio catena se la tramoggia a coclea trasversale non è piena.



Num totale di avvii catena oggi

Numero di avvii catena calcolato per il giorno attuale. Il numero aumenta di giorno in giorno gradualmente.



Num totale di avvii catena ieri

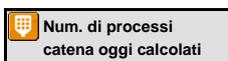
Numero totale degli avvii di ieri rispetto al giorno attuale



Num di avvii catena oggi

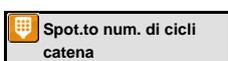
Il numero delle alimentazioni al giorno viene impostato con il programma sopra indicato. È possibile adattare il numero del giorno attuale nonché un valore di scostamento per il programma. I giorni seguenti continuano poi con lo stesso valore di scostamento.

Se questo numero è maggiore del numero di passaggi catena calcolato, si avranno troppi passaggi in rapporto alla lunghezza di questo periodo.



Num. di processi catena oggi calcolati

Il numero dei passaggi della catena che è possibile avere entro i periodi.



Spot.to num. di cicli catena

Valore di scostamento in rapporto al numero delle alimentazioni impostate nel programma.

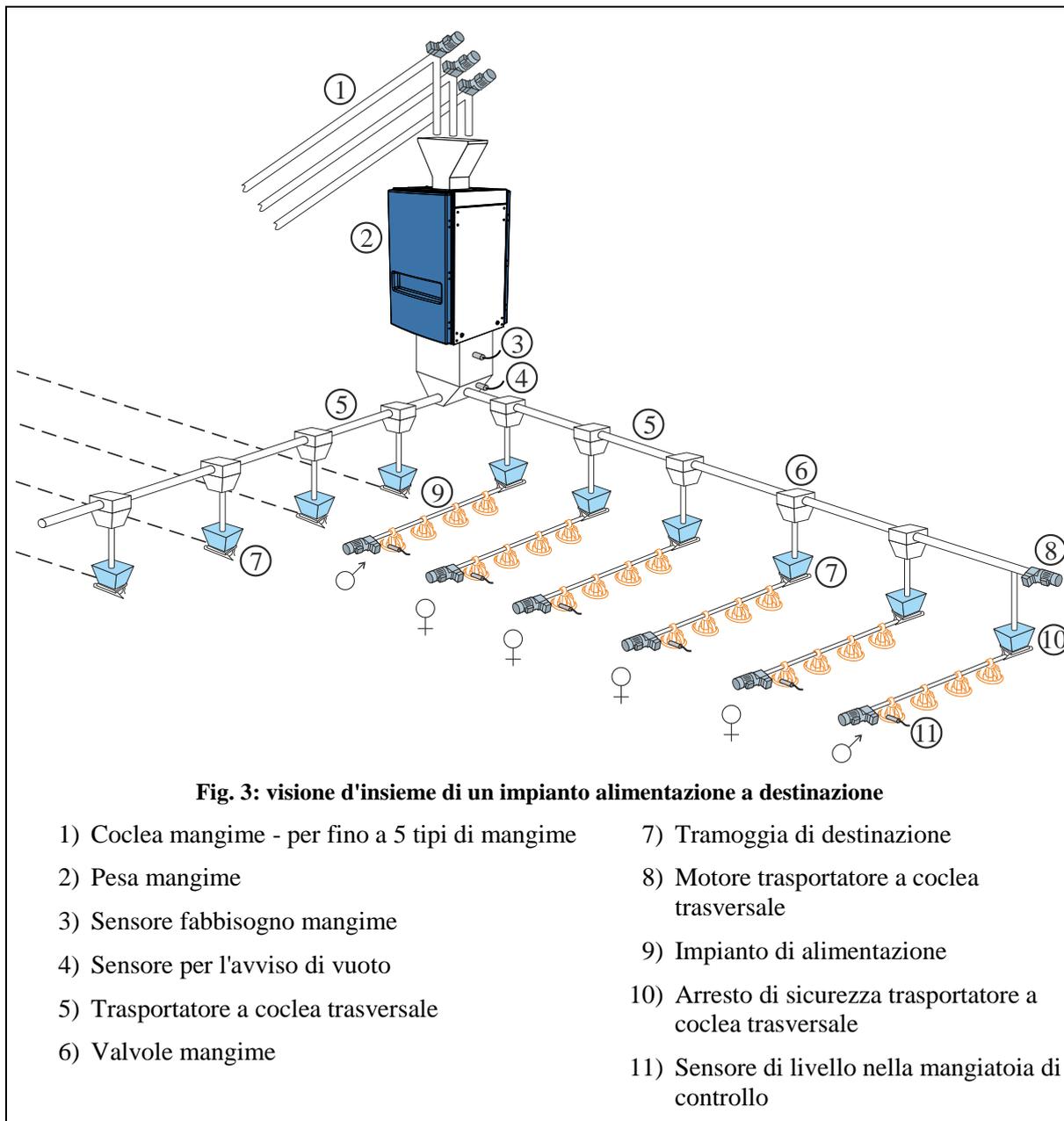


Imposta il tempo di funzionamento per una rotazione della catena. È importante impostare correttamente questo parametro.

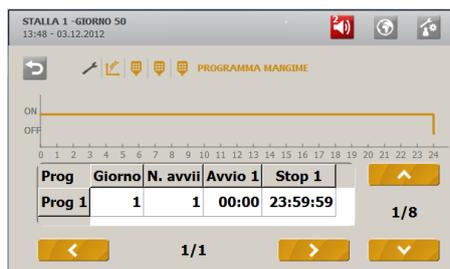
1.5.4 Alimentazione destinazioni

L'alimentazione destinazioni viene usata solo nelle stalle degli animali riproduttori.

L'impianto mangime è sostanzialmente strutturato come di seguito riportato.

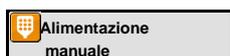


L'alimentazione destinazione controlla l'alimentazione in base alla quantità di mangime distribuita (impostata nel menu **Riempimento**). Viper Touch può erogare la quantità di mangime richiesta a quattro destinazioni separate a turno. La funzione può inoltre essere impostata per l'avvio manuale.



Programma mangime

- Impostazione della programma di mangime. Vedi paragrafo 1.5.1.



Impostazione, per l'attivazione o disattivazione della funzione **alimentazione manuale**



Impostazione della durata dell'alimentazione manuale

1.5.5 Miscela mangimi (Pesa a tamburo e FW 9940)

Utilizzando una bilancia o FW 9940, Viper Touch Pollo e Gallina è in grado di gestire miscele di mangime con massimo 5 tipi di mangime.

Le miscele di mangime possono essere utilizzate per mangime a catena e mangiatoia. Con l'alimentazione di destinazione, è possibile distribuire cinque tipi di mangime e due miscele di mangime. (È possibile impostare il tipo di mangime nel menu **Tecnico / Impostaz. / Aggiustamento / Produzione / Impostaz. destinazioni**).

Punto	Giorno	Mangime A	Mangime B	Mangime C	Mangime D
Punto 1	0	100	0	0	0
Punto 2	993	100	0	0	0
Punto 3	994	100	0	0	0
Punto 4	995	100	0	0	0
Punto 5	996	100	0	0	0
Punto 6	997	100	0	0	0

Curve della miscela di mangime

La miscela dei tipi dei diversi tipi di mangime viene controllata da un programma di miscelazione con 8 programmi.

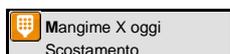
Viene inserita una quantità di mangime prevista per i mangimi B, C, D e E in percentuale. Il Viper Touch calcola poi automaticamente la quantità del mangime A.

Il Viper Touch modifica automaticamente il rapporto della miscela di giorno in giorno, in modo che non si verifichino variazioni improvvise della composizione del mangime.



Visualizzazione della percentuale di questo tipo di mangime nel mangime odierno, come impostato nella curva del mangime.

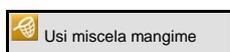
La percentuale del mangime B, C, D e E può essere impostata in rapporto al valore attuale della curva. Una regolazione di questo tipo viene visualizzata come un valore di scostamento.



Visualizza il valore, con cui il **Mangime X oggi** è stato adattato in rapporto alla programma del mangime.

Detraendo il valore di scostamento dal **Mangime X oggi** è possibile azzerare lo scostamento e ritornare al valore della curva originale.

Un valore di scostamento viene aggiunto alla curva della miscela di mangimi. Se vengono impostati dei valori di scostamento troppo alti, il **Mangime X oggi** può con il tempo (se la curva si alza o abbassa) andare oltre il 100% o scendere al di sotto dello 0%. In questo caso il valore dovrebbe essere adeguato al valore del **Mangime X oggi**. Il Viper Touch comunque calcola sempre il rapporto di miscela corretto.



Presca. Visualizza il tipo di mangime selezionato per la transizione a Presca. Vedere anche il manuale utente climatizzazione Viper Touch, sezione Presca.

1.6 Consumo di mangime

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch è configurato per il controllo del mangime nel menù **Tecnica/Configurazione/Installazione/Produzione**

Menù principale	Sottomenù
 Produzione	
 Consumo mangime	
 FCR	
 PEF	
 Inserire consumo mangime	
 Oggi	
	 Mangime oggi
	 Mangime ieri
	 Mangime A-E settimana scorsa
	 Mangime/uccello settimana scorsa
	 Acqua/mangime settimana scorsa
 Totale	 Mangime A-E
	 Mangime totale
	 Mangime/uccello totale
	Mangime consumato da morto

Tabella 6: Panoramica di tutto il menù Consumo mangime per il livello utente Servizio

Produzione/Consumo mangime

FCR

Sulla base del peso degli animali e del consumo di mangime il Viper Touch calcola continuamente l'assimilazione del mangime FVW degli animali (percentuale di assimilazione di mangime). L'assimilazione del mangime descrive la velocità con cui gli animali possono trasformare il mangime in peso corporeo. Più basso è il FVW e migliore sarà l'assimilazione del mangime.

PEF

Il Viper Touch inoltre calcola il cosiddetto PEF (fattore di efficienza produttivo), che rappresenta un valore complessivo dell'efficienza della produzione.

Più basso è il valore PEF e migliore sarà la produttività.

Il PEF viene calcolato come segue:

$$\frac{\text{Peso (kg)}}{\text{Età (giorni)} \times \text{FVW}} \times (100 - \text{Mortalità}(\%))$$

Inserire consumo mangime

In caso di stalle senza pesa mangime è possibile immettere manualmente il peso del mangime che gli animali mangiano.

Vipera Touch esegue i calcoli per il consumo del mangime immesso nello stesso modo come per la pesatura mangime automatica. Vedi sotto.

Oggi

Il Viper Touch calcola costantemente il consumo di mangime e attualizza il consumo in accordo con la diminuzione del contenuto di mangime nel silo. Il consumo viene visualizzato per ogni tipo di mangime.

Viene mostrato sia il consumo di mangime del giorno attuale che il consumo di mangime totale.

Nel sottomenù il Viper Touch inoltre mostra i calcoli del consumo di mangime per animale e il rapporto tra consumo di acqua e di mangime.

1.6.1 Distribuzione manuale del mangime prima dell'avvio del gruppo (pollo)

Nelle stalle dotate di una pesa mangime, il Touch Viper riempirà il sistema mangime quando si imposta la stalla su stalla attiva. La quantità di mangime utilizzato per il riempimento non viene immessa come consumo mangime (poiché il mangime non è stato consumato, ma viene solo riempito il sistema).

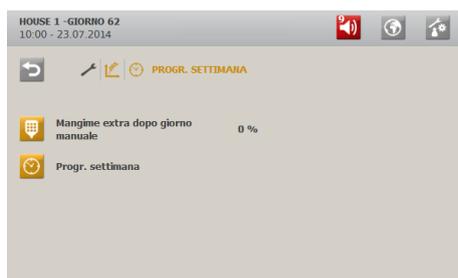
Se si vuole porzionare manualmente il mangime (ad esempio, su carta) all'interno della stalla, è necessario seguire questa procedura per assicurarsi che il mangime venga calcolato nel consumo di mangime (ed incluso, p. es. nei calcoli di FCR e PEF).

1. Attendere fino a quando è stato interamente completato il primo riempimento.
2. Prelevare il mangime dall'ultima tramoggia con il sensore coclea trasversale.

1.7 Programma della settimana

Questo paragrafo vale solo per le stalle con galline in cui il computer Viper Touch è configurato per l'alimentazione di destinazione nel menu **Tecnico / Impostaz. / Installazione / Produzione**.

Produzione/Programma settimana



È possibile impostare una quantità extra di mangime il giorno successivo all'alimentazione manuale.

Impostare la quantità di mangime extra come percentuale rispetto al riferimento per il giorno attuale.



È possibile configurare il computer Viper Touch in modo che il riempimento e l'alimentazione manuale vengano eseguiti in un giorno specifico.

1.8 Acqua

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui nel Viper Touch è configurato un contatore dell'acqua nel menù **Tecnica/Configurazione/Installazione/Produzione**.

Menù principale		Sottomenù
 Produzione		
 Acqua		
	Stato acqua	ON/OFF
	Acqua oggi	
	Acqua ieri	
	Consumo totale acqua	
	Totale acqua settimana scorsa	
	Contat. acqua - consumo totale	
	Contat. acqua settimana scorsa	Giorno numero. / Quantità(l.) / Consumo(%)
	Acqua/uccello settimana scorsa	
	Progr. acqua attivo	
	Programma acqua	Giorno/ N. avvii/ Avvio/ Stop
	Distribuzione acqua	Periodo

Solo con controllo acqua

Tempo e q.tà controllati

Tabella 7: Panoramica di tutto il menù Acqua per il livello utente Servizio

Produzione/ Acqua

 Stato acqua	Visualizzazione dell'attivazione o meno dell'acqua in Viper Touch. Durante l'impostazione degli allarmi acqua, è possibile scegliere se attivare o disattivare l'acqua alla generazione di un allarme. Vedere anche il paragrafo 2.4.
 Acqua oggi	Consumo totale acqua da mezzanotte.
 Acqua ieri	Consumo totale acqua nelle 24 ore precedenti.
 Consumo totale acqua	Consumo totale di acqua per questa fase di ingrasso
 Totale acqua settimana scorsa	Consumo totale di acqua durante la settimana precedente.
 Contat. acqua - consumo totale	Consumo totale di acqua per il gruppo.
 Contat. acqua settimana scorsa	Consumo di acqua per metro di acqua nella settimana precedente.
 Acqua/uccello settimana scorsa	Consumo attuale di acqua calcolato per uccello nella settimana precedente.

	Giorno numero.	Amount[l]	Consumo[%]
Oggi	4	0.0	0.1
Ieri	-1	0.0	0.1
2 giorni fa	-1	0.0	0.1
3 giorni fa	-1	0.0	0.1

Consumo di acqua

Il Viper Touch indica il consumo di acqua in litri per una panoramica complessiva. Per una spiegazione delle modifiche improvvisate il consumo di acqua viene rappresentato in percentuale.

In condizioni normali il valore aumenta ogni giorno di alcuni punti percentuale con l'aumentare dell'età degli animali.

1.8.1 Controllo acqua

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui nel Viper Touch è configurato un contatore dell'acqua nel menù **Tecnica/Configurazione/Installazione/Produzione/contatore acqua**.

Viper Touch prevede quattro metodi di controllo acqua:

- tempo controllato secondo il programma
- tempo controllato secondo il programma Luce
- tempo e quantità controllati secondo il programma
- tempo e quantità controllati secondo il programma Luce

Il controllo acqua funziona principalmente come il controllo mangime. Con l'ausilio di un timer è possibile impostare fino ad otto programmi acqua che indicano quando e per quanto tempo debba essere disponibile l'acqua nel giorno attuale. Vedi anche paragrafo 1.5.1.

È inoltre possibile controllare il consumo di acqua attraverso il programma di illuminazione.

È importante installare il controllo acqua anche per tenere sotto controllo gli allarmi, per un rapido monitoraggio delle perdite e dei blocchi nel sistema di erogazione dell'acqua.

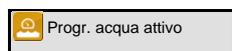
Nota:

- nel lasso di tempo fino al primo giorno numero l'acqua è attiva per tutto il giorno.
- Oltre agli intervalli di tempo selezionati l'acqua non è più accessibile.

Con il controllo acqua in base al tempo e alla quantità, Viper Touch disattiva l'erogazione di acqua quando la quantità desiderata è stata consumata.

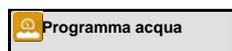


Produzione/ Acqua/Programma acqua



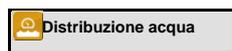
Progr. acqua attivo

Indica il programma acqua che il Viper Touch utilizza il giorno attuale (max. 8).



Programma acqua

Il Viper Touch regola automaticamente l'approvvigionamento di acqua in base all'impostazione del tempo, indicata dall'utente nel menù **Programma acqua**.



Distribuzione acqua

Impostazione della distribuzione della quantità totale di acqua sugli intervalli di tempo del programma acqua. Vedi anche paragrafo 1.5.2.2.1.



Programma acqua

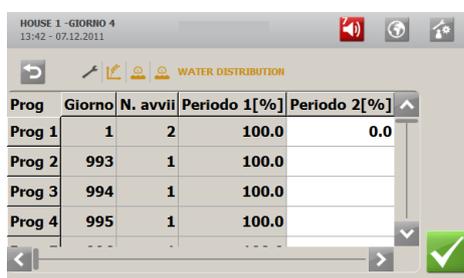
Per ogni programma (riga) si imposta un campo alla volta, premendovi sopra.

Premere / per accedere all'impostazione dei programmi 2-8.

Premere / per accedere all'impostazione dei tempi di avvio/arresto per il numero selezionato di avvii.

La curva mostra i valori impostati per il programma visualizzato

Se l'acqua viene regolata in base al programma luce non deve essere impostato nessun programma acqua.



Distribuzione acqua

Nei programmi dell'acqua è impostato un certo numero di avviamenti giornalieri per ogni programma.

La quantità di acqua desiderata per giorno (come indicato nella curva di riferimento) può essere suddivisa tra il numero di avviamenti (periodi).

Se un periodo subisce delle modifiche, Viper Touch automaticamente regola i valori successivi. Apportare le modifiche quindi in modo da seguire la sequenza dei periodi

1.9 Silo

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch è configurato per il controllo mangime nel menù **Tecnica/Configurazione/Installazione/Produzione/mangime**.

Menù principale		Sottomenù	
Produzione			
Silo			
		Stato silo 1	
		Cambio automatico	Si/No
		Cambiam. graduale	
Solo con Cambio automatico		Ora prima di cambiam	
Solo con Cambio automatico		Cont.to min silo prima di cambio	
Solo con Cambio automatico		Silo 1-5	
			Erogaz. silo 1
			Registro erogaz. silo 1 Consegna/Data
			Tipo di mangime Mangime A-E
			Silo selezionato/Seleziona silo

Tabella 8: Panoramica di tutto il menù Silo per il livello utente Servizio

In caso di pesatura del mangime il Viper Touch registra il consumo di mangime di uno fino a 5 silo.



Durante la distribuzione del mangime il Viper Touch attualizza la quantità di mangime nei silo sulla base dei valori inseriti dall'utente.

In caso di pesature elettroniche del silo, la registrazione avviene automaticamente.

Stato silo 1

Il contenuto attuale di mangime nel silo viene costantemente attualizzato in funzione della quantità indicata alla voce **Erogazione silo**, nonché della quantità di mangime consumato.

In alcuni casi è necessario impostare manualmente lo Stato silo (solo per le pese a ribaltamento, pese a tamburo o le pesature mangime in base al tempo).

Ciò deve essere eseguito, tuttavia, solo per correggere il contenuto attuale del silo. Se la quantità di mangime distribuito non è stata immessa o lo stato del silo di Viper Touch non corrisponde a quanto osservato, è possibile impostare manualmente la quantità reale di mangime.

Erogaz. silo 1

In caso di erogazione mangime è necessario inserire nel Viper Touch la quantità erogata.

Registro erogaz. silo 1

Il protocollo di erogazione con la quantità e la data per ogni erogazione mangime. Salva fino a 20 erogazioni per silo.

Silo selezionato/ Seleziona silo

Con lo stesso tipo di mangime in più silo è possibile impostare da quale silo debba essere prelevato il mangime. Il cambio silo avviene immediatamente modificando l'impostazione.

Cambio automatico

Impostazione del cambio automatico da un silo ad un altro silo con lo stesso tipo di mangime, quando un silo è vuoto.

Questa funzione non è disponibile nel caso si utilizzino due pese silo indipendenti.

Cambiam. graduale

In caso di cambio automatico, il Viper Touch può passare ad un altro silo gradualmente. Impostazione della quantità restante di mangime in base alla quale deve essere avviato gradualmente il cambio silo. Vedi anche paragrafo 1.9.2.

Ora prima di cambiam.

Impostazione del tempo prima dell'avvio del cambio automatico

Cont.to min silo prima di cambio

Il Viper Touch riconosce un silo come vuoto, quando la quantità di mangime è inferiore al valore nominale e il trasportatore a coclea del silo non trasporta più mangime verso la pesa. In questo modo vengono compensate le imprecisioni dei dati di erogazione inseriti e sulla pesa mangime.

Quando il Silo funziona a vuoto e la quantità di mangime nella panoramica silo è maggiore del valore nominale **Livello silo minimo prima del cambio**, il Viper Touch non può eseguire nessun cambio automatico. Per questo motivo la quantità deve essere modificata su 0.000 tonnellate, in modo che il Viper Touch possa eseguire un cambio automatico.

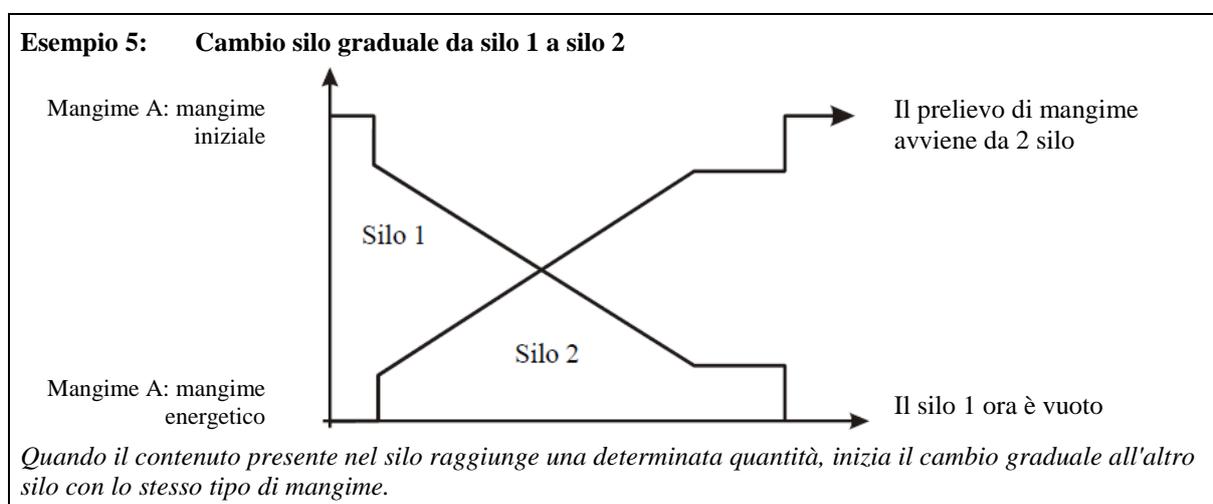
1.9.1 Sensore silo vuoto

Se si utilizza un sensore silo vuoto, Viper Touch arresta la coclea silo quando il sensore rileva che non c'è più mangime nel silo. Se si utilizza una pesa mangime con comando a tempo, questa arresterà anche la registrazione del consumo di mangime.

Oltre a questo, il sensore commuterà automaticamente Viper Touch su un altro silo con lo stesso tipo di mangime, come descritto sopra. Se non è disponibile un altro silo con mangime a sufficienza, Viper Touch fa scattare un allarme: Mancanza mangime per pesa mangime Vedi paragrafo 2.4.

1.9.2 Cambio graduale

Il Viper Touch può eseguire un cambio graduale tra due silo con lo stesso tipo di mangime. Durante il cambio può passare ad un'altra miscela di mangimi, ad es. dal mangime iniziale al mangime per gli animali adulti (solo con la pesa a tamburo e FW 9940).



1.10 Silo di un giorno - Pesatura del mangime

Questo paragrafo vale solo per le stalle con galline in cui Viper Touch è configurato per il silo giorno nel menu **Tecnico / Impostaz. / Installazione / Produzione/ Silo giorno**.

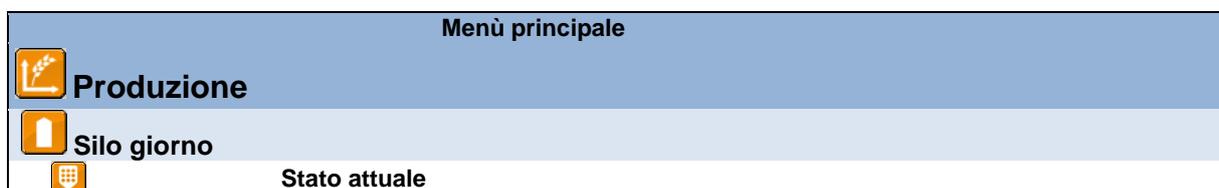


Tabella 9: Panoramica di tutto il menù Silo giorno per il livello utente Servizio

Con l'alimentazione di destinazione il Viper Touch pesare una quantità di mangime desiderata usando un silo giornaliero sulla cella di carico.



Indica la quantità di mangime attuale presente nel silo di un giorno.

1.11 Controllo luce

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui il Viper Touch è configurato per il controllo luce nel menù **Tecnica/Configurazione/Installazione/Produzione/Controllo luce**.

Menù principale		Sottomenù	
 Produzione			
 Controllo luce			
	 Luce principale	 Programma luce diurna attiva n.	
		 Programma luce principale	Giorno/ N. avvii/Avvio/Stop
		 Stato luce	
		 Intensità luce	
Regolatore		 Intensità luce off	
		 Valore sensore luce	
		 Tramonto e alba	
			Modo per alba
Normale			Ora luce principale per alba
Avanzato			Impostaz. alba
			Modo per tramonto
Normale			Ora luce principale per tramonto
Avanzato			Impostaz. tramonto
	Luce slave	 Stato luce	
		 Avvio spost.to	
		 Arresto spost.to	
		 Programma luce slave	
Regolatore		 Intensità luce	
Regolatore		 Intensità luce off	
		 Tramonto e alba	
			Modo per alba
With dimmer			Ora luce per alba
Normale			Impostaz. alba
Avanzato			Modo per tramonto
			Ora luce per tramonto
Normale			Impostaz. tramonto
Avanzato			
	 Luce ispezione	ON/OFF	
	 Luce presa		

Tabella 10: Panoramica di tutto il menù Controllo luce per il livello utente Servizio

Viper Touch controlla la luce nella stalla mediante la funzione **Controllo luce**. Il controllo luce prevede tre diversi tipi di luce (luce principale, luce slave e luce ispezione) che possono essere attivati o disattivati indipendentemente l'uno dall'altro per i periodi desiderati. Se la sorgente di luce è dotata di regolatore luce, è possibile impostare anche le intensità della luce (la funzione del regolatore è descritta nel manuale tecnico).

Produzione/ Controllo luce/ Luce principale

 Programma luce diurna attiva n.

Indica il programma luce in base alla regolazione della luce principale.

 Programma luce principale

Menu per impostare i programmi luce (max 8).

Viper Touch regola automaticamente la luce nella stalla in base ai valori indicati nel menu **Programma luce**.

Impostare il programma come descritto di seguito.



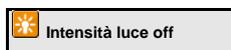
Stato luce

Indica se la luce principale è ON oppure OFF.



Intensità luce

Impostazione dell'intensità della luce per la luce principale (con regolatore luce).



Intensità luce off

Impostazione del livello minimo di luce (con regolatore luce).



Valore sensore luce

Indica l'intensità di luce attuale misurata dal sensore luce (con sensore luce). Se sono presenti più sensori, Viper Touch visualizza un valore medio.



Tramonto e alba

Impostazioni di periodi con aumento e diminuzione dell'intensità della luce quando si cambia tra condizioni di luce e di buio all'interno della stalla. Vedi paragrafo 1.11.1. Disponibile solo nelle stalle dotate di regolatore luce.

Programma luce



La funzione di controllo luce agisce mediante un orologio 24 ore e prevede fino a otto programmi luce.

In ciascun programma è possibile impostare:

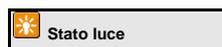
- Giorno di avvio per il programma luce successivo.
- Numero di avvii giornalieri (1 - 8).
- Orari degli avvii e degli arresti.

Viper Touch memorizza ciascun orario di ON/OFF del relativo programma luce da un numero giorno al successivo.

Il giorno prima del **Giorno 1 (Giorno attuale n. 0)**, la luce è ON per 24 ore con la stessa intensità di luce del **Giorno 1**.



Produzione/ Controllo luce/Luce slave



Stato luce

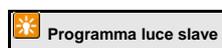
Indica se la luce slave è ON oppure OFF.



Avvio spost.to

Impostazione per spostare l'accensione della luce slave in base alle impostazioni del programma luce. Lo spostamento può essere impostato come valore positivo o negativo in base al tempo di attivazione del relè slave, se prima o dopo il relè master. Vedere anche l'Esempio 6.

La funzione corrispondente **Arresto spost.to luce slave** disattiva la luce.



Programma luce slave

Visualizzazione grafica di avvio/arresto spostato.

Se è in uso un regolatore luce per la luce slave, le impostazioni **Intensità luce**, **Intensità luce off** e **Intensità luce spost.ta** funzionano come descritto per la luce principale.

Esempio 6: spostamento per la luce slave

Avvio spostato - 00:15
Arresto spostato + 00:15

Luce principale
Luce slave



La luce slave attiva e disattiva la luce, spostamento in base alla luce principale.

È possibile impostare lo spostamento con avvio e arresto spostati per ciascuna luce slave.

**Produzione/ Controllo luce / Luce ispezione**

La luce ispezione è utilizzata per illuminare la stalla nei periodi di buio. La luce si accende tramite un pulsante esterno.



Attivazione della luce ispezione per un periodo di tempo impostato.

1.11.1 Regolatore luce

Quando si utilizza un regolatore luce, il livello di luce può essere controllato in modo che un periodo di luce inizi con l'"alba", laddove la luce viene commutata da "Notte" a "Giorno". Allo stesso modo, un periodo di luce termina con "Tramonto".



All'alba e tramonto sono integrati nel periodo di luce.

I periodi di alba e tramonto possono seguire una sequenza di tempo selezionato, indipendentemente l'uno dall'altro: **Normale** e **Avanzato**.

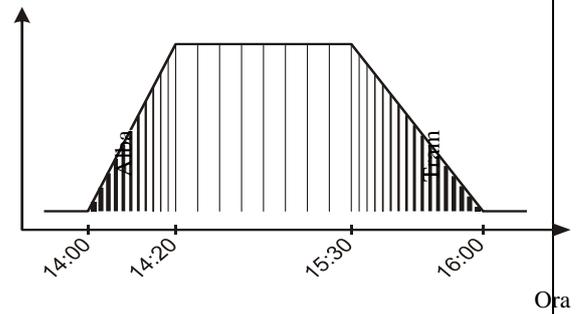
**Normale**

Nel corso di un determinato periodo, Viper Touch cambia la luce al livello richiesto.

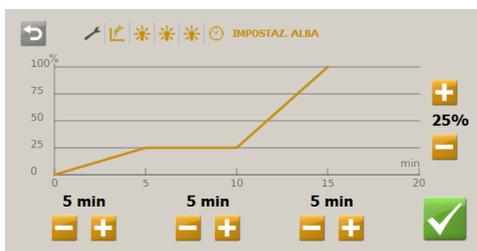
Esempio 7: Regolatore luce normale

Regolatore luce

Ora di avvio	14:00
Ora di arresto	16:00
Ora dell'alba	00:20
Ora del tramonto	00:30



Quando si utilizza un regolatore di luce, un periodo di luce inizia con "l'alba", quando la luce per un determinato periodo passa da "Notte" a "Giorno". Allo stesso modo, un periodo di luce termina con il "tramonto".



Avanzato

Nel corso di tre periodi, Viper Touch cambia la luce al livello richiesto.

Impostare la durata dei singoli periodi nonché il valore dell'intensità della luce al termine dei periodi.



Produzione/ Controllo luce



Presenza. Visualizza lo stato della Luce presa. Vedere anche il manuale utente climatizzazione Viper Touch, sezione Presa.

1.12 Orologio 24 ore

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui sono configurati orologi 24 ore per il controllo luce nel menu **Tecnico / Impostaz. / Installazione / Produzione / Orologio 24 ore.**

Menù principale		Sottomenù
	Produzione	
	Orologio 24 ore	
	Orologio 24 ore 1-4/8	 N. avvii /Tempo di Avvio /Tempo ON/Tempo di arresto
		 Orologio 24 ore programma 1 sett.

Tabella 11: Panoramica di tutto il menù Orologio 24 h per il livello utente Servizio

Produzione/ Orologio 24 h

 Orologio 24 ore	Menu per l'orologio 24 ore. Sono previsti fino a quattro o sei orologi 24 ore.
 Orologio 24 ore	Impostazione del numero di avvii, tempo degli avvii e ora di attivazione.
 Orario arresto orologio 24 ore	Imposta un orario di arresto assoluto per l'orologio 24 ore. Questa funzione è selezionata nel menu Tecnico/Impostazione/Regolazione/Produzione/Orologio 24 ore.
 Orario accensione orologio 24 ore	Imposta l'orario in cui la funzione deve attivarsi (un orario di arresto relativo). Questa funzione è selezionata nel menu Tecnico/Impostazione/Regolazione/Produzione/Orologio 24 ore.

Esempio 8: Orologio 24 ore con programma settimanale - Martedì disattivato

Giorno		Attivo						
Dom	<input checked="" type="checkbox"/>							
Lun	<input checked="" type="checkbox"/>							
Mar	<input checked="" type="checkbox"/>							
Mer	<input checked="" type="checkbox"/>							
Gio	<input checked="" type="checkbox"/>							
...	<input checked="" type="checkbox"/>							
00:00	Lunedì	24:00	00:00	Martedì	24:00	00:00	Mercoledì	24:00
	ON		ON		OFF		ON	
	Tempo di Avvio		Tempo ON				Tempo di Avvio	

Orologio 24 ore con programma settimanale

Il programma settimanale decide in quali giorni si attiva l'orologio 24 ore.

Se un orario di accensione supera la mezzanotte di un giorno in cui il timer non è attivo, la funzione rimane attiva fino a quando il tempo non è trascorso.

1.13 Contat. uova

Questo paragrafo vale solo per le stalle con galline in cui Viper Touch è configurato per il contatore uova 1 nel menu **Tecnico / Impostaz. / Installazione / Produzione / Contat. uova**.

Menù principale		Sottomenù
	Produzione	
	Contat. uova	
		Totale conteggio uova
		Conteggio uova oggi
		Uova registro
		Uova aggiunte/sottratte
Automatico		Contat. uova 1 Totale
Automatico		Contat. uova 1 Oggi

Tabella 12: panoramica di tutto il menu **Contat. uova** per il livello utente **Servizio**.

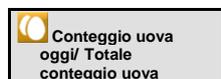
Viper Touch può registrare il numero di uova mediante input da un contatore uova automatico o con l'immissione manuale. Il numero di uova è sommato per giorno e come totale; la cronologia è visualizzata graficamente come una curva (**Marcia/Curve tendenza/ Produzione/ Oggi/ Conteggio uova oggi**).



Produzione / Contat. uova



Menu per il contatore uova. Sono previsti fino a 32 contatori uova.



Calcolo del numero totale di uova registrato nel giorno attuale o in totale.



Consente di inserire il numero di uova sistema, pavimento e sottratte. In base a come è stata impostata la funzione, la quantità può essere aggiunta al numero di uova totale.



Consente di inserire un aggiustamento al numero di uova totale. Se il numero totale di uova registrate da Viper Touch differisce dal numero effettivo, p. es. a causa di un guasto del contatore uova, è possibile inserire una regolazione.

1.13.1 Uova pavimento e sistema

Viper Touch consente di registrare anche le uova deposte fuori dai cesti. Si usa distinguere le Uova pavimento, deposte sul pavimento, e le Uova sistema, deposte in un luogo diverso del sistema della produzione.

HOUSE 1 - GIORNO 62 11.48 - 23.07.2014				
CONTAT. UOVA				
Tipo	Oggi	Gruppo	Inserire val. nuovo	Aggiungi a totale
Uova sistema	5	5	0	<input type="checkbox"/>
Uova pavimento	0	0	0	<input type="checkbox"/>

Inserire un valore per ciascun tipo di uovo. Il numero viene rilevato come totale per il giorno e totale complessivo.

Nel menu tecnico **Regolazione**, selezionare se queste uova devono essere aggiunte o sottratte dal numero di uova totale.

1.14 Pesa mangime

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui viene installata un pesa a tamburo oppure una FW 9940.

Menù principale		Sottomenù
	Produzione	
	Pesa mangime	
	Pesa mangime arrestata	
	Stato	Pesatura a vuoto Pesa - riempimento in corso Pesatura piena Svuotamento pesa Folle Attesa pesa Aggiustam. posiz. otturat. Pesa - Calibrazione in corso Servizio gira il tamburo Svuotare pesa manualmente

Tabella 13: Panoramica di tutto il menù Pesa mangime per il livello utente Servizio



Il Viper Touch indica lo stato della pesa mangime. Queste informazioni possono essere usate insieme alla calibrazione. Viper Touch arresta la pesa mangime per la funzione di presa. Vedere anche il manuale utente climatizzazione Viper Touch, sezione Presa.

1.15 Input definiti da utente

Menù principale		Sottomenù
	Produzione	
	Input definiti da utente	
	Input definiti da utente	Inserire val. nuovo / Oggi / Gruppo / Unità

Tabella 14: riepilogo del menu con gli input definiti da utente per il livello utente Servizio.



Immettere manualmente i valori per massimo sei input definiti da utente.

Viper Touch aggiunge i valori per il giorno attuale e per il gruppo totale.

Consultare il manuale tecnico per denominare i valori e scegliere l'unità associata.

1.16 Timer intervallo

Questo paragrafo vale solo per le stalle in cui Viper Touch è configurato con timer intervallo nel menu **Tecnico/Impostaz./Installazione/Produzione/Timer intervallo**.



Tabella 15: riepilogo del menu del timer intervallo a livello utente Servizio.



Il timer intervallo permette di attivare o disattivare una funzione a determinati intervalli in base ai programmi impostati nel computer della stalla.

Nel menu **Tecnico/ Impostaz./ Installazione/ Produzione/ Timer intervallo** è possibile impostare il programma seguito dal timer intervallo (luce principale, luce slave o orologio 24 ore). Se, ad esempio, si sceglie che il timer segua la luce principale, il timer intervallo si attiverà quando il programma luce principale è ON.

Impostare un tempo ON e OFF per il timer.

1.17 Spost.ti user



Tabella 16: Panoramica del menu per gli offset utente



Visualizza gli offset utente in relazione ai valori standard della curva.

2 Allarme

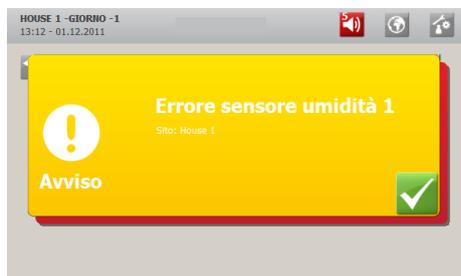


Gli allarmi sono attivi solo nello stato ingrasso **Stalla attiva**.



Quando scatta un allarme, il Viper Touch registra il tipo di allarme e l'ora in cui viene emesso l'allarme.

Queste informazioni vengono mostrate sul display in una visualizzazione allarmi separata.



Esistono due tipi di allarme:

Allarme forte Allarme a comparsa rosso su Viper Touch e generazione di un allarme con le unità di allarme collegate, ad es. un segnale acustico.

Allarme piano Allarme a comparsa giallo su Viper Touch.

Nel menù allarmi è possibile scegliere determinati allarmi relativi alla climatizzazione ed alla produzione e stabilire se l'allarme debba essere classificato come critico o meno.

Il computer inoltre emette un segnale di allarme, che può essere mantenuto.

Il segnale di allarme viene reiterato fino alla sua tacitazione. Ciò vale anche quando una situazione, per la quale è stato emesso l'allarme, non è più presente.

Allarmi mantenuti:

SÌ: Il segnale viene mantenuto anche al termine della situazione di allarme.

NO: Il segnale al termine della situazione di allarme viene tacitato.

2.1 Tacitazione segnale di allarme



La visualizzazione dell'allarme sul display scompare e il segnale di allarme si arresta qualora l'allarme venga tacitato premendo il segno di spunta.

2.2 Registro allarmi

Il Viper Touch registra l'allarme con le informazioni riguardo la sua emissione e la sua eliminazione. Spesso accade che vengano emessi più allarmi uno dopo l'altro, poiché un errore in una funzione influisce anche su altre funzioni.

Un allarme degli sportelli può ad es. causare un allarme temperatura, poiché il computer non è in grado di regolare correttamente la temperatura se uno sportello è difettoso. I primi allarmi quindi consentono di risalire allo sviluppo dell'allarme e aiutano a trovare il difetto che ha causato l'emissione degli allarmi.



I colori nel registro allarmi rispecchiano lo stato dell'allarme:

Rosso/Giallo: allarme/avvertimento attivo

Grigio: allarme/avvertimento terminato

Il Viper Touch salva fino a 20 allarmi attivi e precedenti. Al 21° allarme il computer cancella dalla memoria l'allarme più vecchio.

2.3 Test allarmi

L'esecuzione frequente di test di funzionamento degli allarmi garantisce il loro effettivo funzionamento in caso di emergenza. Il funzionamento degli allarmi dovrebbe quindi essere testato ogni settimana.

I test devono essere eseguiti in serie in tutte le stalle.



Allarme

Premere **Test allarme**, e selezionare **ON** per avviare il test.

Premere **Test allarme produzione**, e selezionare **ON** per avviare il test.

Verificare che la lampada dell'allarme lampeggi

Verificare che il sistema di allarme emetta l'allarme come atteso

Fare clic su  per terminare il test.

La funzione **Test allarme** è per gli allarmi climatizzazione, mentre la funzione **Test allarme produzione** è per l'allarme riferito alle funzioni di produzione.

Il Viper Touch fa scattare una serie di allarmi in caso di errori tecnici o superamento dei valori di allarme. Alcuni allarmi sono sempre attivi, come ad es. **Mancanza corrente di rete**. Gli altri possono essere attivati o disattivati mentre i limiti di allarme possono essere modificati.

L'utente è sempre responsabile della corretta impostazione degli allarmi.

 Impostazioni allarme	
 Produzione	
 Allarme mangime	
 Pesa mangime	<p> No mangime verso pesa mang. No mangime verso pesa mang. Tempo prima di allarme Tempo arresto coclea silo Disconnetti sensore alimentaz. per riavvio coclea silo dopo allarme Tempo processo coclea silo</p>
Pesa silo giorno solo con alimentazione di destinazione	<p> Silo giorno non vuoto</p> <p> Tipo di mangime mancante</p>

 Impostazioni allarme	
Bilancia e FW 9940	<ul style="list-style-type: none">  Impossibile svuot. pesa  Errore calibrazione pesa  Pesa non stabile  Tensione riferimento  Otturatore in posiz. errata
Bilancia condivisa	
Mangime a catena o mangiatoia con bilancia e pesa punta	<ul style="list-style-type: none">  Allarme coclea trasversale  Allarme coclea trasversale  Tempo prima di allarme - Allarme coclea trasversale
Mangiatoia	<ul style="list-style-type: none">  Mangime non sufficiente  Allarme mangime non sufficiente  Inizio contr. a n° giorno  Controllo intervallo  Cons. mang. in interv. controllo dato
Mangiatoia	<ul style="list-style-type: none">  Troppo mangime  Allarme troppo mang  Controllo intervallo  Cons. mang. in interv. controllo dato  Avvio all. giornal
	<ul style="list-style-type: none">  Consumo mangime diminuito  Consumo mangime diminuito  Inizio contr. a n° giorno  Limite allarme
Chain or pan feeding with water meter	<ul style="list-style-type: none">  Mangime ad avvio non sufficiente  Allarme mang. ad avvio non suff.  Inizio contr. a n° giorno  Controllo tempo allarme  Cons. mang. in interv. controllo dato
	<ul style="list-style-type: none">  Troppo mangime dopo stop  Allarme troppo mang. dopo stop  Cons. mang. max dopo stop
Mangime a catena o mangiatoia con contatore acqua	<ul style="list-style-type: none">  Rapporto acqua/mangime  Allarme rapporto acqua/mang  Inizio contr. a n° giorno  Soglia temporale per allarme  Limite allarme rapp. acqua/mang  Chiudere acqua se allarme rapp. acqua/mangime alto è attivo
	<ul style="list-style-type: none">  Contenuto silo  Allarme contenuto silo basso

Impostazioni allarme	
	<ul style="list-style-type: none">  Contenuto silo basso  Allarme silo vuoto  Livello mangime troppo basso
	<ul style="list-style-type: none"> Allarme livello mangime A troppo basso Limite livello mangime A troppo basso
Solo alimentazione di destinazione	<ul style="list-style-type: none">  Allarmi destinazione  Riempimento destinaz  Valvola destinaz. non si apre  Valvola destinaz. non si chiude
Nessun controllo	<ul style="list-style-type: none">  Allarme acqua  Allarme acqua min e max  Allarme acqua min e max  Allarme limite max acqua  Lim. allarme min. acqua  Chiudere acqua se allarme acqua max è attivo
Con controllo acqua	<ul style="list-style-type: none">  Allarme acqua non sufficiente  Acqua non sufficiente se aperto  Limite acqua non sufficiente se aperto  Tempo non sufficiente acqua se aperto  Allarme troppa acqua  Troppa acqua se aperto  Tempo troppa acqua se aperto  Limite troppa acqua se aperto  Troppa acqua se chiuso  Limite troppa acqua se chiuso  Tempo troppa acqua se chiuso  Chiudere acqua se troppa
	<ul style="list-style-type: none">  Avvio all. giornal
	<ul style="list-style-type: none">  Allarme luce  Limite deviazione sensori luce ±  Ritardo allarme deviazione sensori luce  Luce principale  Allarme luce principale  Limite allarme luce ±  Ritardo allarme luce  Deviazioni sensori luce principale

 Impostazioni allarme	
	 Luce slave 1 <ul style="list-style-type: none">  Allarme luce slave 1  Limite allarme luce ±  Ritardo allarme luce  Deviazioni sensori luce slave 1
 Allarme mancanza rete: sempre ON	
 Allarmi mantenuti	
 Test allarme	
 Test allarme produzione	

Tabella 17: panoramica del menù Allarmi

2.4 Allarme di produzione

2.4.1 *Allarmi mangime*

Pesa mangime

No mangime verso pesa mang

L'allarme scatta quando la pesa mangime stabilisce che non arriva mangime dai silos. La funzione può essere attivata o disattivata.

In caso di allarme, Viper Touch disattiva la tramoggia del silo.

In **Tempo prima di allarme**, impostare quanto tempo deve trascorrere prima che Viper Touch generi un allarme.

L'allarme rimane attivo finché la pesa mangime non è in grado di riprendere la registrazione del mangime.

Quando l'allarme viene confermato, la tramoggia del silo riprende l'erogazione.

È possibile impostare la tramoggia del silo affinché funzioni e si arresti in maniera alterna per brevi periodi dopo che l'allarme è stato confermato. Quando la tramoggia del silo pompa il mangime, l'erogazione può riprendere se l'arresto è stato dovuto alla formazione di un ponte nel silo.

La funzione della pompa può essere bypassata impostando il **Tempo di arresto tramoggia silo** su 0 minuti. In questo modo Viper Touch fa sì che la tramoggia del silo rimanga spenta fino a che il sensore di richiesta mangime non viene manualmente rimosso e ricollegato. Viper Touch riattiva quindi la tramoggia del silo per una volta nel tempo di processo impostato (**Tempo di processo tramoggia silo**).

Silo giorno non vuoto (Aliment. destinaz.)

L'allarme mette in pausa il riempimento. Indica che il silo giorno non è vuoto quando il riempimento sta per iniziare.

Svuotare il silo con la funzione **Riempimento manuale** o a mano, quindi riavviare il riempimento dal menu **Produzione/Riempimento**.

Tipo di mangime	<p>Uno dei componenti mangime utilizzati in un programma di miscelazione non è disponibile in nessuno dei silos.</p> <p>Controllare lo stato dei silos e modificare il tipo di mangime in Viper Touch in base alla necessità.</p>
Impossibile svuot. pesa	<p>Il mangime non può essere svuotato dalla pesa mangime.</p> <p>Quando si utilizza la bilancia, questa non gira o la posizione di arresto non viene individuata.</p>
Calibrazione pesa	<p>La calibrazione della pesa mangime non può essere completata entro un dato periodo di tempo.</p>
Pesa non stabile	<p>La pesa mangime non è in grado di eseguire delle pesature stabili. Ciò è probabilmente dovuto alle vibrazioni.</p>
Tensione di riferimento bilancia	<p>Il Viper Touch ha registrato che il segnale di riferimento della pesa in un determinato intervallo di tempo era inferiore a 9,0 V.</p>
Posizione sportello distribuzione bilancia	<p>La pesa deve essere commutata su un'altra stalla la lo sportello di distribuzione non reagisce. Vale solo laddove la pesa viene condivisa da due Viper Touch.</p>

Allarme coclea trasversale

Pesa mangime e tramoggia a coclea trasversale	<p>Viper Touch genera un allarme se non riesce a riempire la tramoggia a coclea trasversale prima che scatti l'allarme definito (Tempo prima di allarme). Viper Touch arresta il sistema mangime per evitare il riempimento eccessivo.</p> <p>Con Tempo prima di allarme vengono impostati i secondi che devono trascorrere prima che scatti l'allarme.</p>
--	---

Non abbastanza mang.

Non abbastanza mang. (non per mangime a catena)	<p>L'allarme viene generato se il consumo di mangime è inferiore a quello indicato per il periodo di tempo selezionato (Intervallo di controllo)</p> <p>Può essere scollegato automaticamente durante i primi giorni di un gruppo. Questo allarme è attivo solo durante un periodo di alimentazione.</p>
--	--

Troppo mangime

L'allarme controlla continuamente se in un determinato intervallo di tempo nella stalla è stato convogliato troppo mangime.

Indipendentemente dalle dimensioni della coclea di trasporto di alimentazione e della coclea di trasporto trasversale, l'impianto eroga una determinata quantità di mangime per unità temporale.

Istruzioni per l'impostazione dei limiti di allarme:

La quantità massima del mangime trasportato viene calcolata nella referenza mangime. Questo numero viene moltiplicato per il numero di animali. Poi viene diviso per 1000 per ottenere il numero di kg. Tale numero indica il consumo di un giorno. Il limite di allarme viene impostato sul consumo giornaliero x 2,5.

Esempio:

Numero di animali = 45.000
 Quantità max. mangime = 156 g (42 giorni)
 (Mangime/Animale-Valore riferimento)
 kg al giorno = $45.000 \times 156 / 1000 = 7.020$ kg
 Limite allarme = $\text{kg al giorno} \times 2,5 / (24 \times 60)$
 (min. al giorno) = 12,2 kg/min.

Il tempo di controllo viene impostato ad esempio su 30 minuti.

L'allarme scatta se il consumo di mangime entro 30 minuti supera
 $12,2 \times 30 = 366$ kg.

In caso di attivazione dell'allarme senza che sia presente un'anomalia, il tempo di controllo deve essere prolungato ad es. ad 1 ora.

Consumo mangime diminuito

Questo allarme può essere scollegato automaticamente all'inizio di un gruppo impostando un **Giorno di inizio**.

L'allarme raffronta continuamente le precedenti 24 ore con le attuali 24 ore e genera un allarme se il consumo si scosta di una percentuale superiore a quella impostata.

Mangime ad avvio non sufficiente

(alimentazione da mangiatoia e catena)

L'allarme deve assicurare che il sistema mangime sia pronto quando l'erogazione riprende dopo un arresto.

Di regola, il limite di allarme dovrebbe essere impostato a 10 kg (**Consumo mangime in intervallo di controllo dato**).

Per l'alimentazione a catena il tempo di monitoraggio non può superare il tempo di rotazione di una catena.

Viene generato un allarme se il consumo all'inizio di un periodo di alimentazione (o all'inizio dell'alimentazione a catena) è inferiore a quanto indicato nel periodo di tempo selezionato (**Tempo per controllo allarme**)

Può essere scollegato automaticamente durante i primi giorni di un gruppo (**Inizia a controllare al giorno numero**).

Rapporto acqua/mangime

(alimentazione mangiatoie e a catena)

L'allarme indica che il rapporto tra acqua e mangime non corrisponde alla curva di riferimento. Possibili cause:

- 1) Impianto dell'acqua difettoso
- 2) Animali malati
- 3) Mangime non corretto

Si deve notare che il rapporto acqua/mangime nelle stalle sprovviste di impianto di raffreddamento, in caso di elevate temperature esterne, potrebbe essere più alto.

L'allarme viene fatto scattare quando il rapporto tra il consumo di acqua e di mangime in un intervallo di tempo stabilito (**Soglia temporale per allarme**) si scosta dal valore impostato. (**Limite allarme rapp. acqua/mang.**).

Con l'avvio di un nuovo periodo di alimentazione ha sempre inizio un nuovo periodo di monitoraggio.

La funzione può essere disattivata automaticamente nei primi giorni di una fase di ingrasso (**Inizio contr. a n° giorno**).

Livello mangime troppo basso

In base al consumo di mangime del giorno precedente, Viper Touch calcola quanto tempo sarà necessario per consumare il mangime, e genera un allarme una volta superato questo tempo (**Livello mangime troppo basso**).

Se lo stesso tipo di mangime si trova in più silos, viene calcolato il livello complessivo.

Feed filling (Aliment. destinaz.)

Allarme riempimento

Se il volume desiderato non è stato erogato durante il tempo di avvio e di arresto definito per il programma di alimentazione, Viper Touch arresta il riempimento e genera un allarme.

È possibile confermare l'allarme, ma questo rimarrà aperto fino a che il programma di alimentazione non avvierà il processo successivo.

Stabilire la causa dell'arresto e verificare l'eventuale mancanza di mangime nelle destinazioni. Riempire nuovamente usando la funzione **Riempimento manuale** o a mano, in base a quale delle due opzioni è adatta.

Valvola destinaz. non si apre

La valvola della destinazione da riempire non può essere aperta.

Valvola destinaz. non si chiude

a o più valvole non possono essere chiuse.

Contenuto silo

Contenuto silo basso

Il contenuto del silo visualizzato è un valore calcolato. L'allarme viene generato quando la quantità di mangime in un silo scende sotto un determinato limite.

Allarme silo vuoto

Il sensore di vuoto del silo rileva che manca il mangime nel silo e che è impossibile passare ad un altro silo, possibilmente a causa del contenuto troppo basso nel silo.

2.4.2 Allarmi acqua

Questi allarmi possono essere disattivati all'inizio di una fase di ingrasso. A tal fine si deve impostare un **Giorno di avvio**.

Allarme acqua minimo e massimo

Questi allarmi si utilizzano per monitorare le abitudini di assunzione dei liquidi degli animali.

I limiti di allarme per il consumo di acqua minimo e massimo rappresentano una percentuale impostata del normale consumo di acqua.

Il computer calcola il consumo normale confrontando l'intervallo di 24 h attuale con l'intervallo 24 h fino alle due ore precedenti. Alle ore 13 ad esempio controlla l'intervallo di tempo dalle ore 11 del giorno precedente fino alle ore 11 del giorno attuale.

Con regolazione acqua

Questi allarmi si utilizzano per monitorare le perdite e i blocchi nel sistema di erogazione di acqua.

Non abbastanza acqua

L'allarme viene fatto scattare quando il consumo di acqua è inferiore rispetto a quello stabilito in un determinato intervallo di tempo.

Si consiglia di impostare questo allarme su 1,0 l/min e un tempo di monitoraggio di 30 min. L'allarme scatta quindi quando il consumo è inferiore a 30 litri ogni mezz'ora.

Troppo acqua ON

L'allarme viene fatto scattare quando il consumo di acqua è troppo alto in un determinato intervallo di tempo. In base alla capacità dell'approvvigionamento idrico, un impianto eroga una determinata quantità di acqua per unità temporale.

L'allarme viene fatto scattare quando l'impianto funziona a pieno regime troppo a lungo. Istruzioni per l'impostazione del limite di allarme: Viene misurata la portata di acqua al minuto quando il tubo flessibile di approvvigionamento più sottile di mandata verso il sistema di abbeveratoi non funziona. Il limite di allarme viene impostato su 1 litro in meno del valore misurato. Il tempo di monitoraggio viene impostato su 30 minuti.

Troppo acqua OFF

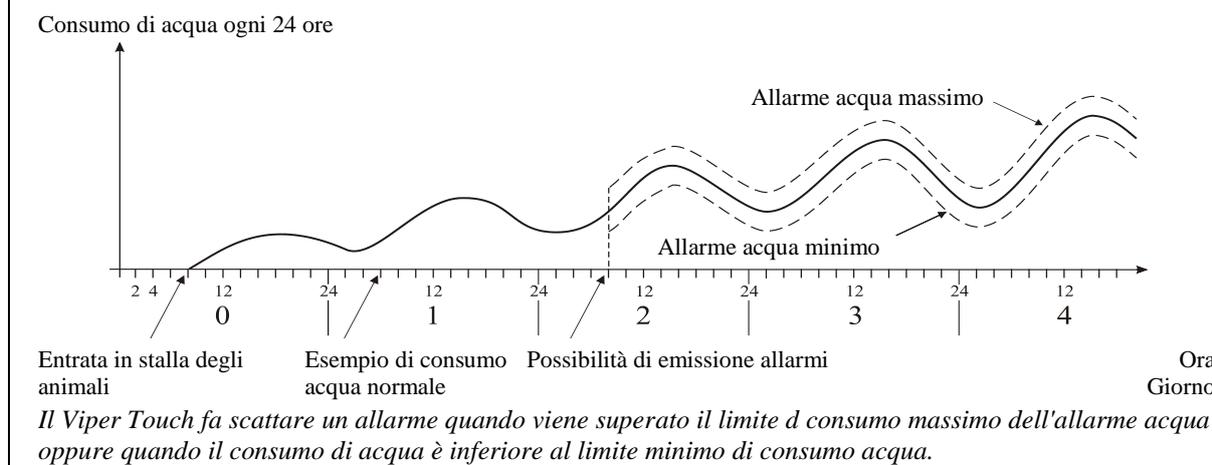
L'allarme controlla se l'impianto idrico è effettivamente chiuso dopo che è stato chiuso.

Si consiglia di impostare il limite di allarme su 0,1 l/min e il tempo di monitoraggio su 30 min.

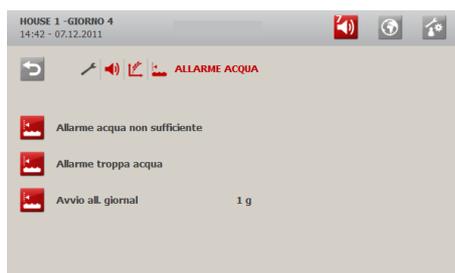
Perdita contat. acqua

Il Viper Touch è in grado di chiudere l'acqua in caso di consumo eccessivo di acqua.

Esempio 9: Allarme acqua minimo e massimo



Molte sono le cause che possono causare variazioni del consumo di acqua da parte degli animali e quindi fare scattare l'allarme. Esse possono essere causate ad esempio dall'entrata in stalla di ulteriori animali o alla macellazione parziale, all'insorgere di malattie nella scorta animali o alla rottura di una tubazione dell'acqua.



In caso di cambiamenti sostanziali nel numero di animali presenti nella stalla, devono trascorrere almeno 26 ore prima che Viper Touch possa attivare l'allarme. Deve quindi essere indicata un'ora a partire dalla quale può essere emesso un allarme acqua.

2.4.3 Allarmi luce

Luce

Viper Touch prevede allarmi per il sensore luce, la luce principale e la luce slave.

Quando l'allarme luce è attivo, la luce non è regolata in base ai sensori luce, se presenti.

È possibile impostare un ritardo per tutti gli allarmi luce al fine di prevenire la generazione accidentale di allarmi dovuti a modifiche non rilevanti della luce.

Sensore luce Se alla stessa sorgente di luce sono connessi più sensori luce (luce principale/slave), Viper Touch genererà un allarme in caso la differenza nell'intensità della luce sia troppo grande nei sensori (**Limite deviazione sensori luce ±, +/- 10 lux**).

Luce principale Viper Touch genera l'allarme luce se l'intensità della luce si discosta (**Limite allarme luce ± +/- 10 lux**) dal livello richiesto.
Luce slave

2.4.4 Presa

Presi

Errore tasto presa Allarme di non completamento della presa entro il periodo impostato.



Big Dutchman.