

Particle Detectors

Lecture 20
25/05/18

a.a. 2017-2018
Emanuele Fiandrini

Pixel detector

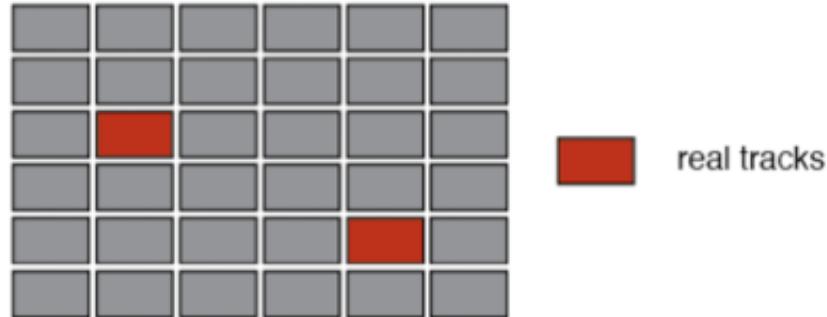
- ★ Double sided strip sensors measure the 2 dimensional position of a particle track. However, if more than one particle hits the strip detector the measured position is no longer unambiguous. "Ghost"-hits appear!

True hits and ghost hits in a double sided strip detector in case of two particles traversing the detector:



- ★ Pixel detectors produce unambiguous hits!

Measured hits in a pixel detector in case of two particles traversing the detector:



Pixel detector

- ★ Typical pixel size is $50 \mu\text{m} \times 50 \mu\text{m}$.
- ★ If signal pulse height is not recorded, resolution is the digital resolution: appr. $14 \mu\text{m}$ ($50 \mu\text{m}$ pixel pitch).

$$\sigma_x \approx \frac{d}{\sqrt{12}}$$

d ... pixel dimension

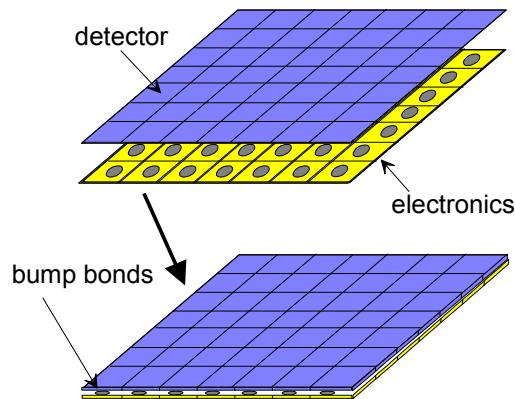
Better resolution achievable with analogue readout

- ★ Small pixel area \rightarrow low detector capacitance ($\approx 1 \text{ fF/Pixel}$) \rightarrow large signal-to-noise ratio (e.g. 150:1).
- ★ Small pixel volume \rightarrow low leakage current ($\approx 1 \text{ pA/Pixel}$)
- ★ Drawback of hybrid pixel detectors: Large number of readout channels
 - \rightarrow Large number of electrical connections in case of hybrid pixel detectors.
 - \rightarrow Large power consumption of electronics..

Rivelatori a stato solido

Pixel

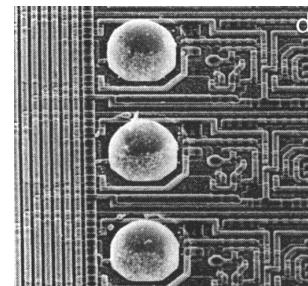
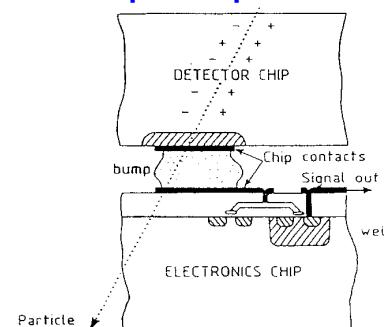
- Si segmenta il Si a quadratini
- Elettronica con la stessa geometria



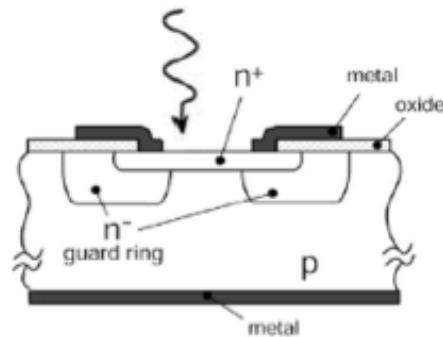
RD 19, E. Heijne et al., NIM A 384 (1994) 399

- Requires sophisticated readout architecture
- First experiment WA94 (1991), WA97
- OMEGA 3 / LHC1 chip (2048 pixels, 50x500 μm^2) (CERN ECP/96-03)
- Pixel detectors will be used in all future LHC experiments

Flip-chip technique



APD are diodes operated in reverse bias mode above the breakdown voltage.



R. H. Hitz, J. App. Phys. Vol. 36, No. 10 (1965) 3123

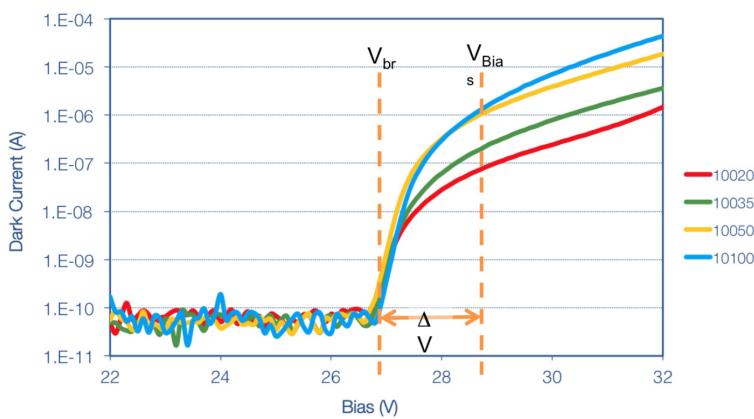
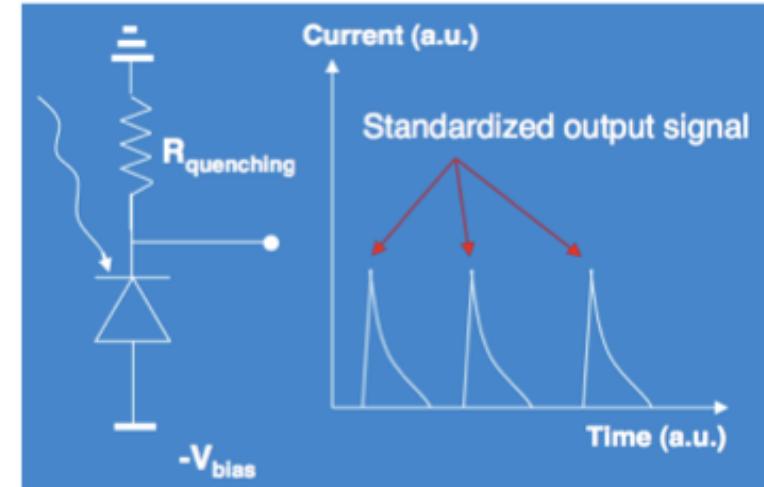


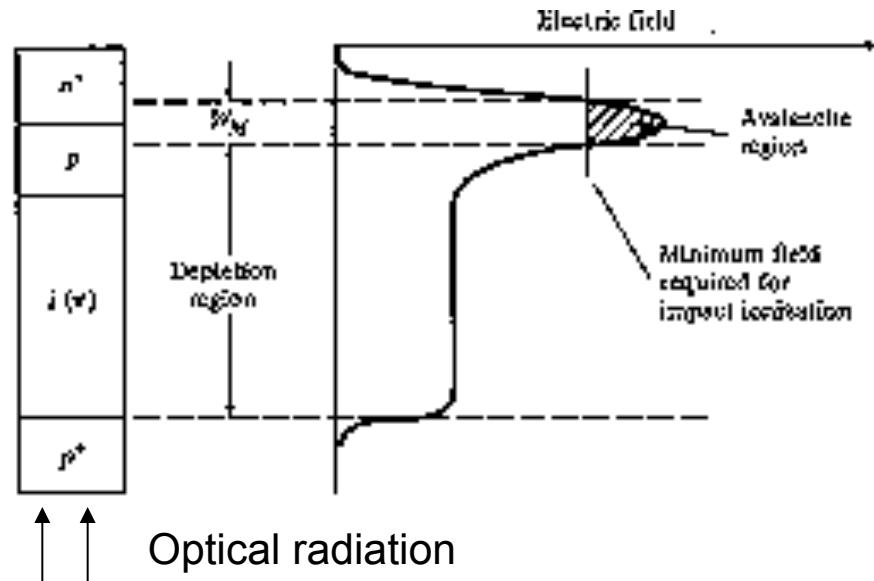
Figure 7 Dark current as a function of voltage for 1mm SPMs of various microcell size (20um, 35um, 50um, 100um).

The diode, operated above the breakdown voltage, is in a "meta-stable" state.
 Until some charge is generated in the avalanche region the current stays stable
 Thermal generation is a noise source.
 A single photon is able to trigger an avalanche.
 The avalanche gives a large current pulse above the DC current.
 Counting the pulses, photons are counted (taking into account conversion probability, detection efficiency, ...).
 No proportionality, it's a binary device.
 If two photons hit the APD, the output signal is the same

Avalanche Photodiode (APD)

APDs internally multiply the primary photocurrent before it enters to following circuitry.

In order to carrier multiplication take place, the photogenerated carriers must traverse along a high field region. In this region, photogenerated electrons and holes gain enough energy to ionize bound electrons in VB upon colliding with them. This multiplication is known as **impact ionization**. The newly created carriers in the presence of high electric field result in more ionization called **avalanche effect**.



Reach-Through APD structure (RAPD) showing the electric fields in depletion region and multiplication region.

Principle of operation

1. photon is absorbed in the depleted semiconductor
2. photo electron drifts into high field region and initiates an avalanche breakdown
3. passive quenching by resistor (few $M\Omega$)
4. deadtime $\approx 10^{-7}$ s given by the time constant to recharge the pixel 's capacity

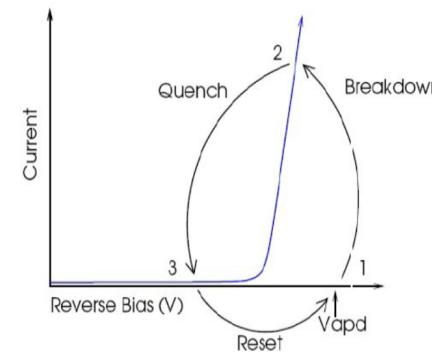


Figure 3a) Breakdown, quench and reset cycle of a photodiode working in the Geiger mode.

The avalanche initiated by the pe increases the current while the V stays constant (due to the slope of IV in geiger mode, almost vertical).

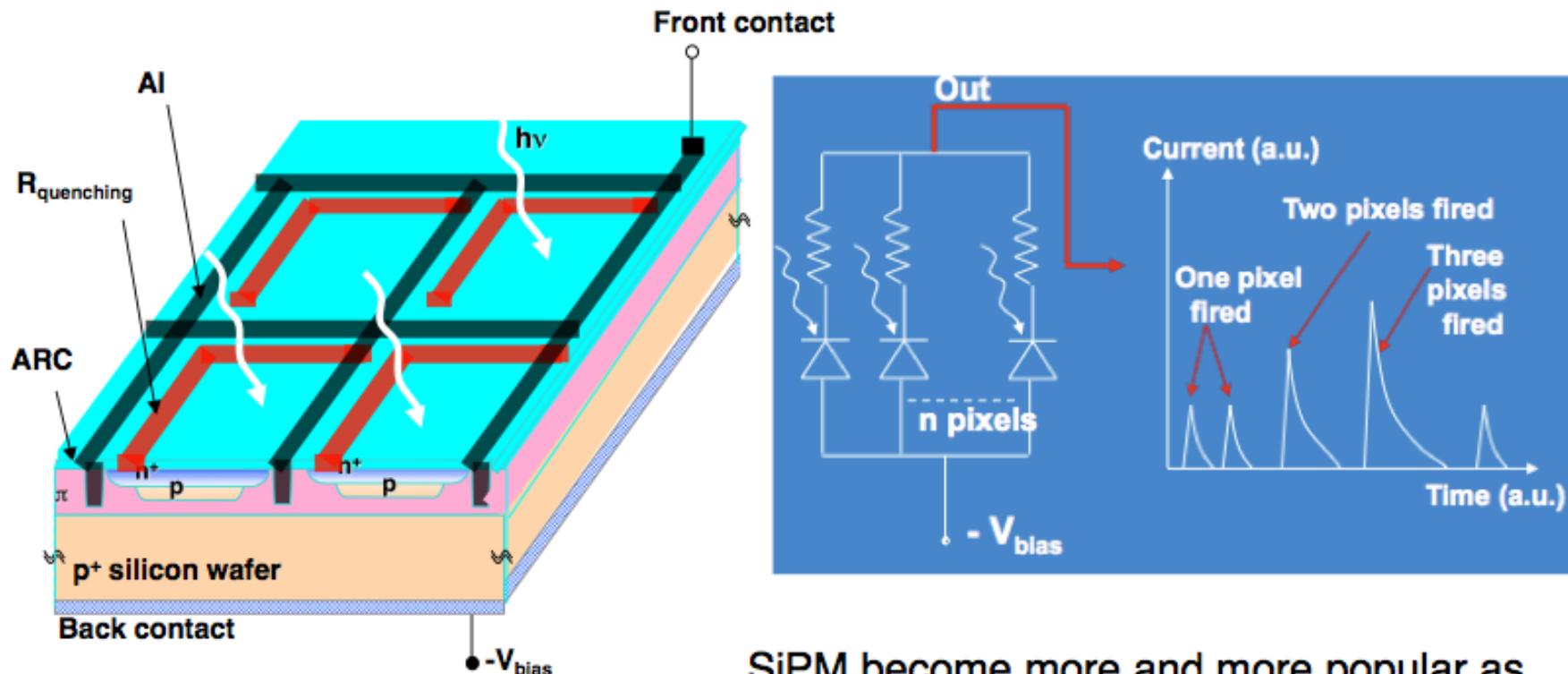
The voltage drop in the quenching resistor $\Delta i R_q$ decreases the voltage at the diode below breakdown threshold and avalanche stops.

The diode recharges at the working voltage after a time depending on cell capacity and quenching R, $\tau = CR_q$.

SiPM

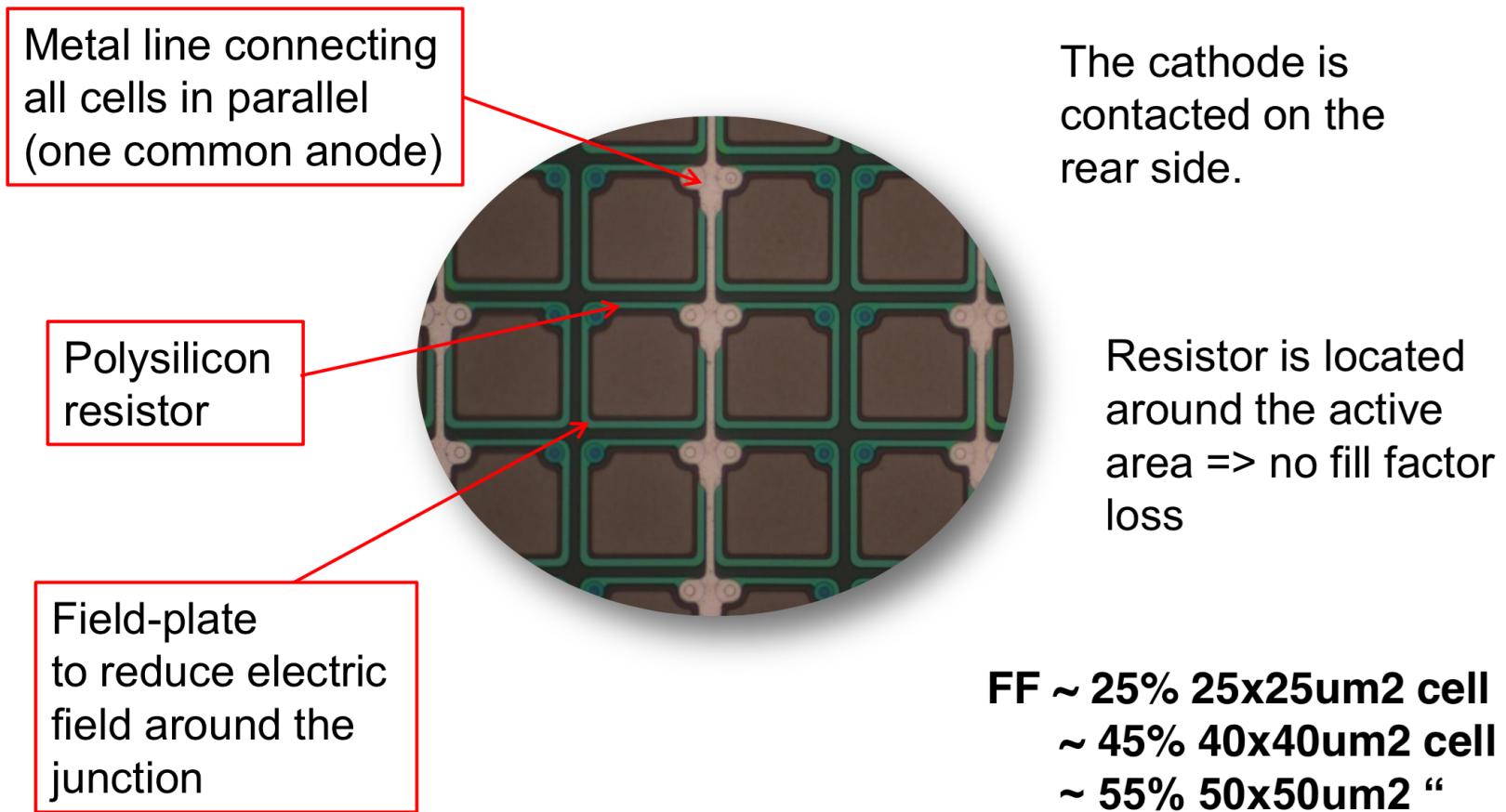
SiPM are matrices of APDs (up to 50.000) connected in parallel to a common bias line and a common readout line.

The output signal is the sum of the output of all the APDs which fired in the array: the output signal is proportional the number of photons hitting the SiPM



SiPM become more and more popular as replacement for standard photo multiplier.

Device Layout: example of internal structure



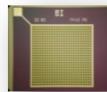


Device Layout: examples of SiPM geometries

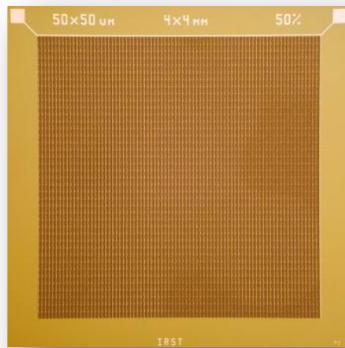
Scale of the pictures is the same

2006

1x1mm²
40x40 μm^2 cell



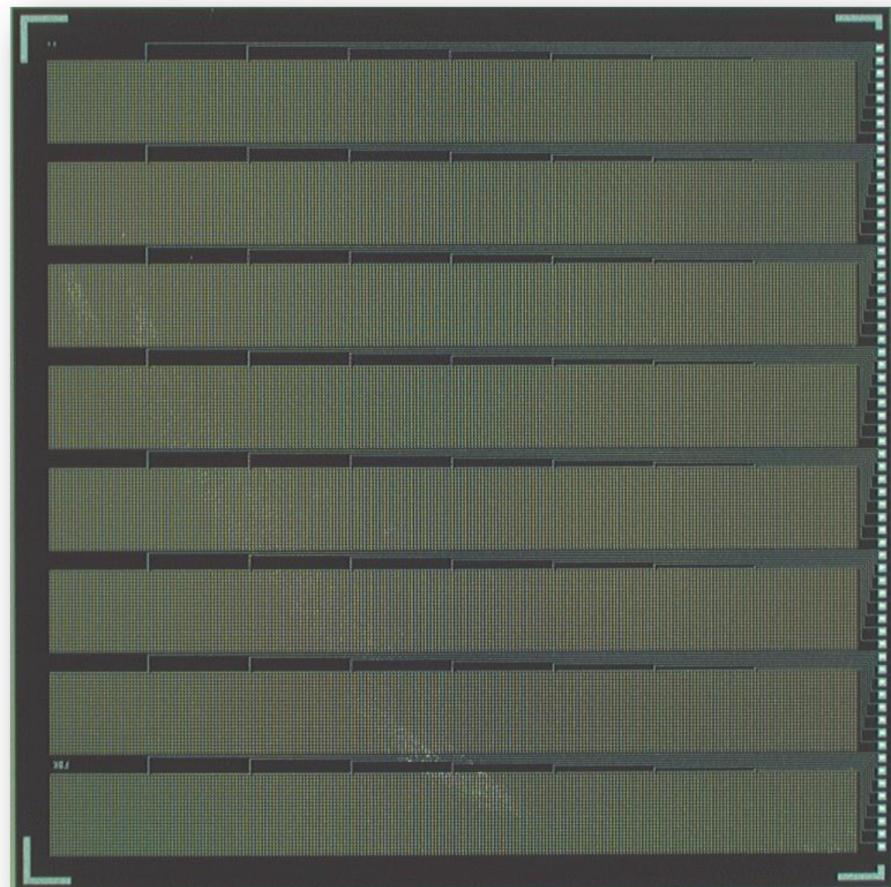
2007



4x4mm²
50x50 μm^2 cell

2009

8x8 array of SiPMs
1.5x1.5mm pitch
50x50 μm^2 cell



Rivelatori al silicio

- Solidi → autosostenenti (no strutture complicate)
- Alta granularita' (segmentazione 20 -50 um)
- Alta risoluzione spaziale (3-10 um)
- Alta risoluzione in energia
- Risposta temporale veloce ($T_c < 30$ ns)
- No alta tensione ($V_{bias} < 200$ V)
- Funzionano bene nel vuoto e in campi B
- Buona rad hard
- Costi contenuti
- Tecnologia di costruzione solida

Paragone di apparati per misure di posizione

A seconda dell'applicazione vengono usati diversi apparati per le misure di posizione. C'è la tendenza ad andare a tempi di ripetizione sempre più corti ed a rate sempre più alti (10⁹/s ad LHC)



rivelatori al Silicio se reggono il rate.

Per anelli e⁺e⁻ con basso rate di eventi va benissimo una camera cilindrica (a deriva o TPC o jet chamber).

Ogni esperimento necessita del suo apparato a seconda di quello che si vuole misurare.

Sviluppo di apparati ancora in corso, ogni anno novità.

Paragone di apparati per misure di posizione

Apparato	Risoluzione (μ m)	Tempo morto (ms)	Tempo sensibilità (ns)	Tempo lettura (μ s)	vantaggi
MWPC	200	$<10^{-5}$	50	10	Tempo di risoluzione
MSGC	30	$<10^{-5}$	20	5	Alto rate, risoluzione spaziale
Cam. drift	100	$<10^{-5}$	500	10	Risoluzione spaziale
Cam. bolle	20	100	10^6	10^4	Analisi ev. complessi
c. streamer	30	10	10^3	10^4	Analisi molte tracce
Cam. flash	1000	10	10^3	10^3	Costano poco
c. scintilla	200	5	10^3	10^4	semplicità
Emulsioni	3	0	∞	10^9	Risoluzione spaziale
Fibre scint.	35	$<10^{-5}$	20	1	Alto rate
Silici	10	$<10^{-5}$	50	1	Alto rate

Bibliografia

Tutti gli argomenti sono comunque trattati anche su:

C. Grupen, *Particle Detectors*, Cambridge University Press, 1996, **capitolo 4**
Konrad Kleinknecht, *Detectors for Particle Radiation*, Cambridge U.K., **cap 2,3**

Più in dettaglio:

Camere proporzionali e a deriva :

- i. Blum & Rolandi, *Particle Detection with Drift Chambers*, Springer Verlang, 1994
- ii. Principle of operation of multiwire proportional and drift chambers F. Sauli su *Experimental Techniques in High Energy Physics*, T.Ferbel (editore), World Scientific, 1991

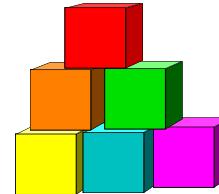
Stato solido:

Silicon Microstrip detectors A. Peisert su *Instrumentation in High Energy Physics*, F.Sauli (Editore), World Scientific, 1992

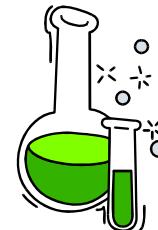
Altra bibliografia è indicata sulle slides.

Scintillatori

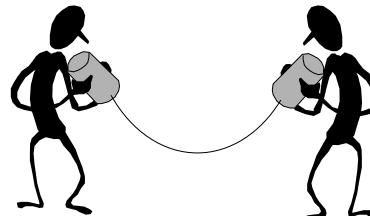
- Scintillatori inorganici



- Scintillatori organici



- Fibre



- Fotorivelatori



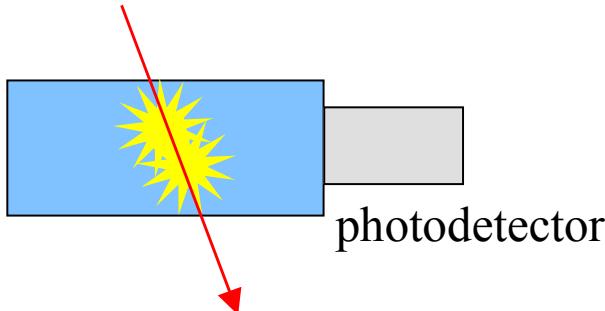
Scintillatori

Il contatore a **scintillazione** è uno dei più vecchi apparati sperimentali usati per la radiazione nucleare. Prima del contatore a scintillazione si usava **l'occhio nudo**, osservando i flash di luce emessi quando le particelle colpivano uno schermo di solfato di zinco.

Pare che la sensibilità dell'occhio umano aumenta con una tazza di buon caffè (molto forte), possibilmente con l'aggiunta di una piccola dose di stricnina....!!!!

Dopo un lungo periodo di adattamento, l'occhio umano può vedere circa 15 fotoni se emessi in un intervallo di tempo non superiore ad 1/10 di secondo e con lunghezza d'onda pari a quella cui l'occhio umano è più sensibile (**verde**). **1/10 s** è il tempo di persistenza dell'immagine sulla retina.

Henry&Baucels (J.Phys.Path.Gen. XIII (1911),841) affermano che è visibile ad occhio nudo un deposito di energia di 3 eV corrispondente ad un singolo fotone nel verde.



Scintillatori

Definiamo **scintillatore** qualunque materiale che emette un impulso di luce poco dopo il passaggio di una particella carica.

The function of a scintillator is twofold:

- convert the excitation of, e.g., the crystal lattice caused by the energy loss of a particle into visible light;
- transfer this light either directly or via a light guide to an optical receiver (photomultiplier, photodiode, etc.)

The disadvantage of such indirect detection:

- much larger E required for the generation of 1 photoelectron than it is necessary for the creation of one $e-h$ pair in solid-state ionisation detectors: 50 eV for the best scintillation counters with 3.65eV for silicon detectors.

This drawback compensated by the possibility to build a detector of large size and mass, up to tens of metres and hundreds of tons at relatively low cost of the scintillation material.

Rivelatori a Scintillazione

Passaggio di radiazione attraverso materiale scintillante → eccitazione di atomi e molecole del materiale → emissione di luce → raccolta e trasmessa (direttamente o via una guida di luce) ad un fotomoltiplicatore (PMT) → convertita in una corrente elettrica → analizzata da un sistema elettronico

Caratteristiche salienti di questi rivelatori:

a) Sensibilità all' Energia

al disopra di una certa energia minima, comportamento lineare dello scintillatore rispetto all' energia depositata, i.e. quantità di luce emessa \propto all' energia E che l' ha prodotta. PMT lineare → ampiezza del segnale elettrico di uscita $\propto E$ → strumento adatto per fare spettrometria

Rivelatori a Scintillazione

b) Risposta veloce

tempi di risposta e recupero sono brevi rispetto a quelli tipici di altri rivelatori → strumento adatto per ottenere info temporali (**timing**); alta velocità di risposta → piccolo tempo morto → **sopporta alta rate**

c) Discriminazione di forma

in certi scintillatori particelle di diversa natura producono impulsi di luce di **forma diversa**: eccitazione di **meccanismi di fluorescenza diversi** per particelle di **differente potere ionizzante**

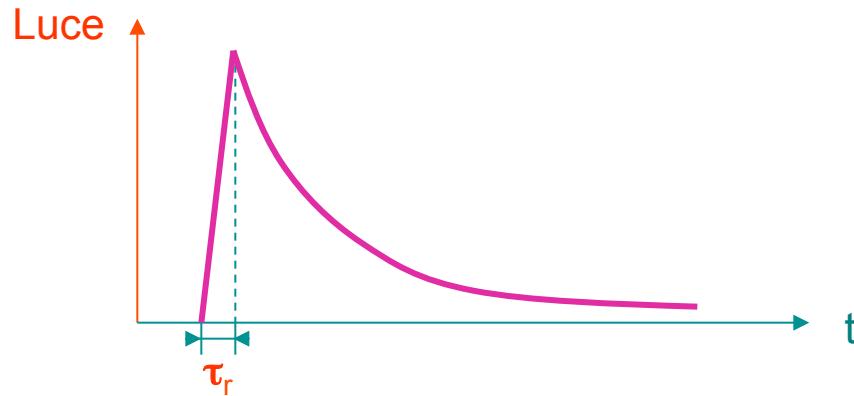
Scintillatori

Gli scintillatori hanno proprietà note come **luminescenza**. Materiali luminescenti assorbono energia e la riemettono sotto forma di luce visibile.

Se l'emissione avviene subito dopo l'assorbimento (10^{-8} s) il processo è chiamato **fluorescenza**. Se invece l'emissione è ritardata (lo stato eccitato è metastabile) il processo si chiama **fosforescenza**. In questo caso il tempo fra l'assorbimento e la ri-emissione può durare dai μ s alle ore (dipende dal materiale).

Generalmente la componente veloce è quella che domina (e che ci interessa)

Scintillatori



N.B. – tempo di salita $\tau_r \ll \tau_d$

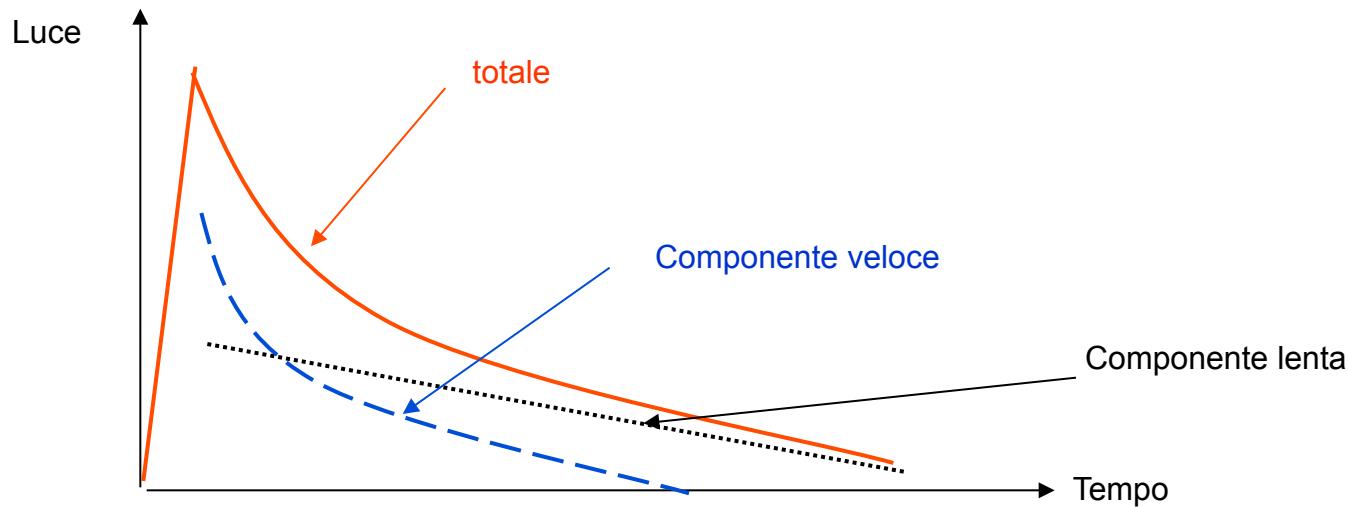
In prima approssimazione l'evoluzione temporale del processo di riemissione può essere descritto da una semplice legge esponenziale:

$$N = \frac{N_0}{\tau_d} \cdot e^{-t/\tau_d}$$

dove N è il rate di fotoni emessi al tempo t , τ_d il tempo di decadimento ed N_0 il numero totale di fotoni emessi.

Il tempo di **assorbimento o salita** dell'energia (eccitazione degli atomi e delle molecole) è in generale **molto più breve** del tempo di **ri-emissione o decadimento** (per semplicità l'abbiamo assunto 0).

Scintillatori



Quasi tutti gli scintillatori hanno 2 componenti di ri-emissione, una veloce ed una lenta (fluorescenza e fosforescenza) →

$$N = Ae^{-t/t_f} + Be^{-t/t_s}$$

N.B. – A e B
dipendono
dal materiale

Generalmente la componente veloce è quella che domina (e che ci interessa)