



Kurzanleitung Ballmaschine



Warnung: Im Betrieb sollten sich keine Personen unmittelbar vor der Ballmaschine aufhalten (Bälle sind bis zu 130 km/h schnell).

Hinweis: Die Ballmaschine nach Nutzung immer an das Ladegerät anschließen.

Maschine Aufstellen | Platzieren

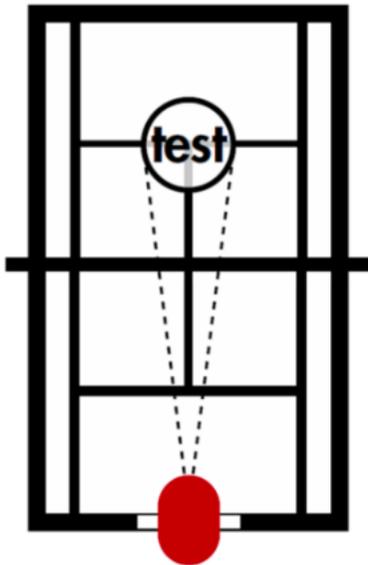


Abbildung 1: Aufstellung der Ballmaschine und Zielpunkt des Testballes.

- Ballmaschine in der Mitte der Grundlinie mit Hilfe der seitlichen weißen Markierungen ausrichten.
- Ballmaschine mit der Powertaste einschalten und die automatische Kalibrierung abwarten („Please wait“ sollte nicht mehr im unteren Teil des Displays blinken).
- „Test“ Taste drücken. Die Ballmaschine wirft einen Ball aus welcher wie in Abbildung 1 dargestellt ungefähr am Schnittpunkt der Mittel- und Aufschlagslinie landen sollte.
- Seitliche Abweichung durch Drehung der Ballmaschine ausgleichen
- Tiefenabweichung mittels „+ / -“ Tasten ausgleichen



Hinweis: Nach drücken der „Play/Pause“-Taste blinkt die rote LED über der Taste. Die Maschine wartet ca. 1 Minute mit dem Beginn des Trainings um dem Spieler Zeit zu geben sich auf der gegenüberliegenden Platzseite zu positionieren.

Grundbedienung

Spielmodus Manuel

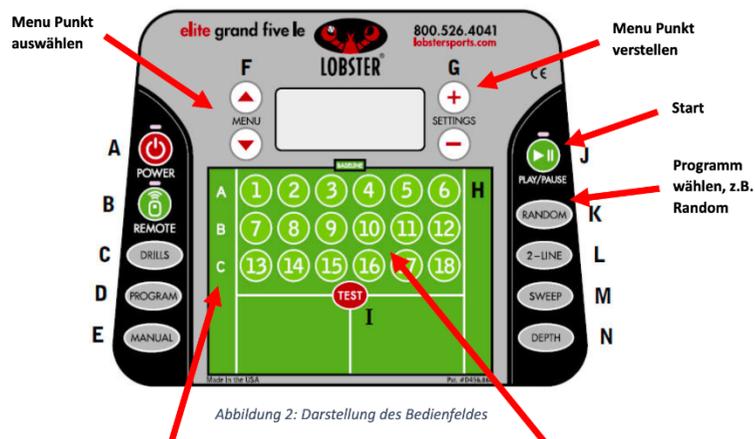


Abbildung 2: Darstellung des Bedienfeldes

Schematische Darstellung der Balltiefe.
A = lang,
B = mittel,
C = kurz

Schematische des Ball-Zielorts.
Beispiel: Sequenz 3,4 bedeutet
Vorhand / Rückhand an die
Basislinie.

Die Ballmaschine wirft immer den gleichen Ball nach den voreingestellten Optionen.

1. Manual-Taste drücken

2. Optionen wählen

- Option 1: Das Auswurf-Intervall (Feed) kann mittels der „+ / -“ Tasten von 2-9 Sekunden angepasst werden. Vorschlag: Einzeltraining 6; Gruppe 5
- Option 2: Die Auswurf-Geschwindigkeit (Speed) kann mittels der „+ / -“ Tasten von 50-80 MPH (80-130 km/h) angepasst werden. Vorschlag: 55 MPH
- Option 3: Der Spin (Spin) des Balles kann mittels der „+ / -“ Tasten in 3 Stufen angepasst werden. Vorschlag: +2
- Option 4: Die Auswurf-Höhe (Elevation) kann mittels der „+ / -“ Tasten von 2- 80 Grad angepasst werden. Vorschlag: 30°
- Option 5: Die Auswurf-Winkel (Angle) kann mittels der „+ / -“ Taste angepasst werden. 0 entspricht der Centerline, negative Werte bewegen den Ball nach links, positive Werte nach rechts. Vorschlag: -3 ist Vorhandtraining, +3 ist Rückhandtraining

3. „Play/Pause“-Taste drücken und Verzögerung abwarten

Hinweis: Nach drücken der „Play/Pause“-Taste blinkt die rote LED über der Taste. Die Maschine wartet ca. 1 Minute mit dem Beginn des Trainings um dem Spieler Zeit zu geben sich auf der gegenüberliegenden Platzseite zu positionieren.

Grundbedienung

Spielmodus 2-Line

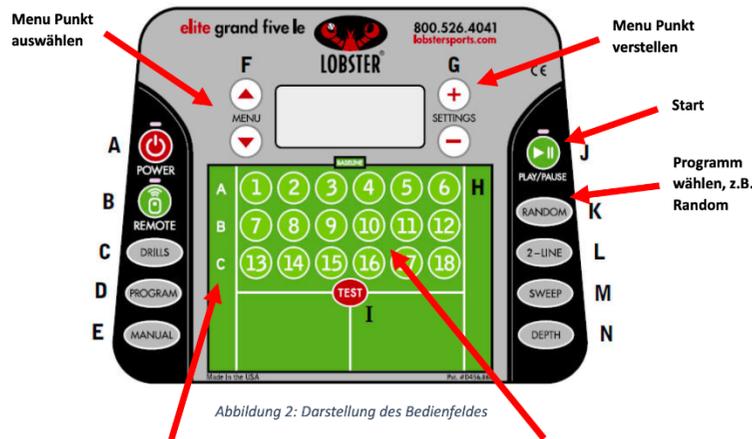


Abbildung 2: Darstellung des Bedienfeldes

Schematische Darstellung der Balltiefe.
A = lang,
B = mittel,
C = kurz

Schematische des Ball-Zielorts.
Beispiel: Sequenz 3,4 bedeutet
Vorhand / Rückhand an die
Basislinie.

Ballmaschine wirft abwechselnd Vorhand und Rückhand nach den eingestellten Optionen.

„2-Line-Taste“ Optionen wählen

- Option 1: Das Auswurf-Intervall (Feed) kann mittels der „+ / -“ Tasten von 2-9 Sekunden angepasst werden. Vorschlag: Einzeltraining 6; Gruppe 5
- Option 2: Die Auswurf-Geschwindigkeit (Speed) kann mittels der „+ / -“ Tasten von 50-80 MPH (80-130 km/h) angepasst werden. Vorschlag: 50 MPH
- Option 3: Der Spin (Spin) des Balles kann mittels der „+ / -“ Tasten in 3 Stufen angepasst werden. Vorschlag: +2
- Option 4: Die Auswurf-Weite (Depth) kann mittels der „+ / -“ Tasten für Tiefen A-B-C bzw. auf Zufällig (Random) angepasst werden. Vorschlag: C
- Option 5: Die Auswurf-Breite (Width) kann mittels der „+ / -“ Tasten in 3 Stufen angepasst werden. Vorschlag: Medium (Wide = am weitesten und Narrow = mittig möglich)

3. „Play/Pause“-Taste drücken und Verzögerung abwarten