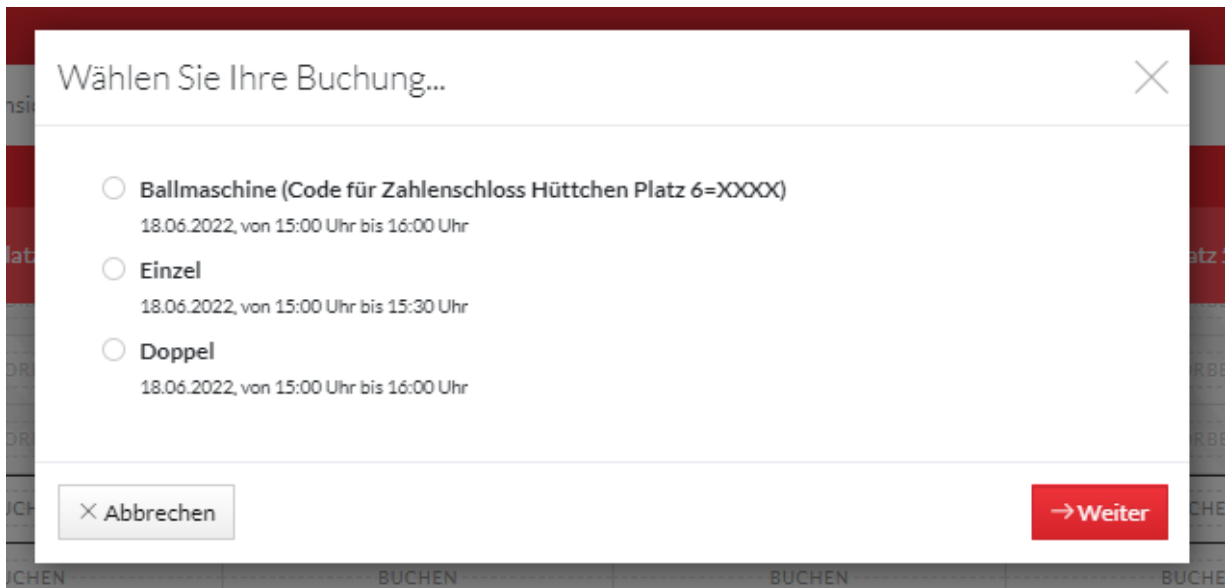


Buchung, Einweisung und Schnellstart der Ballmaschine

Buchung der Ballmaschine

Die Ballmaschine kann ausschließlich über das Onlineplatzbuchungssystem für Platz 6 gebucht werden.

<https://fc-teutonia07.ebusy.de/> → Reiter „Tennisplätze“ → Platz 6 auswählen → Ballmaschine buchen.

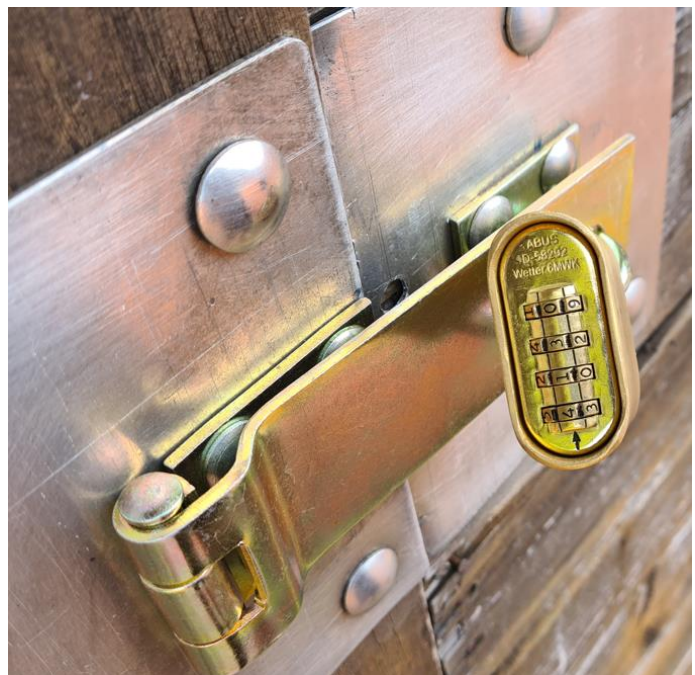


Wählen Sie Ihre Buchung...

- Ballmaschine (Code für Zahlenschloss Hüttchen Platz 6=XXXX)
18.06.2022, von 15:00 Uhr bis 16:00 Uhr
- Einzel
18.06.2022, von 15:00 Uhr bis 15:30 Uhr
- Doppel
18.06.2022, von 15:00 Uhr bis 16:00 Uhr

Autarker Zugang zur Ballmaschine auf Platz 6

In der Buchungsbestätigungs-E-Mail erhaltet ihr den Zugangscode für das Zahlenschloss für das Hüttchen auf Platz 6. Code eingeben und Zahlenschloss zusammendrücken.



Positionierung der Ballmaschine auf dem Platz

Grundsätzlich könnt ihr die Maschine auf dem gesamten Feld aufstellen um so den für euch passenden Ball / Schlag zu trainieren. Für Grundlinienschläge sowie auch Volleys empfehlen wir die Ballmaschine knapp hinter die Tee-Linie zu stellen und die Ballmaschine mittig-, links- oder rechtsorientiert auszurichten.



Einstellungsmöglichkeiten am Bedienfeld der Ballmaschine

Nr. 1: „Power“: Der Schalter stellt die Ballmaschine an (I) oder aus (O).

Nr. 2: „Laden“: Das Batterieladegerät wird in die Ladebuchse am Bedienfeld eingesteckt. Die Ladezeit für einen vollständig entladenen Akku beträgt ca. 6 Stunden bis zur vollen Aufladung. Nach dem Spielen ist die Maschine an den Strom zu hängen.

Nr. 3: „Batterieanzeige leuchtet“: Die LED-Leuchten zeigen den Ladezustand der Batterie wie folgt an:

- Rot: Niedriger Ladezustand
- Gelb: Halber Ladezustand erreicht
- Grün: Halber bis voller Ladezustand

Der Akku ist vollständig geladen, wenn alle 4 LED-Leuchten GRÜN leuchten. Während der Verwendung blinken die LED-Leuchten der Ballmaschine kontinuierlich.

Nr. 4: „Reset-Taste für die Fernbedienung“: Dieser Taster ist zum Zurücksetzen oder Austauschen der Fernbedienung vorgesehen und darf nur vom Vorstand benutzt werden.

Nr. 5: „Schutzbügel“: Dienen zum Schutz für das Bedienfeld, um Schäden zu vermeiden, wenn es von Bällen getroffen wird.

Nr. 6: „Speed = Einstellung der Ballgeschwindigkeit“: Der Drehknopf steuert die Geschwindigkeit des abgefeuerten Balles. Die Geschwindigkeit reicht von der niedrigen Geschwindigkeit von 16km/h bis zu einer maximalen Geschwindigkeit von 73km/h Ball in Verbindung mit maximalem Spin.

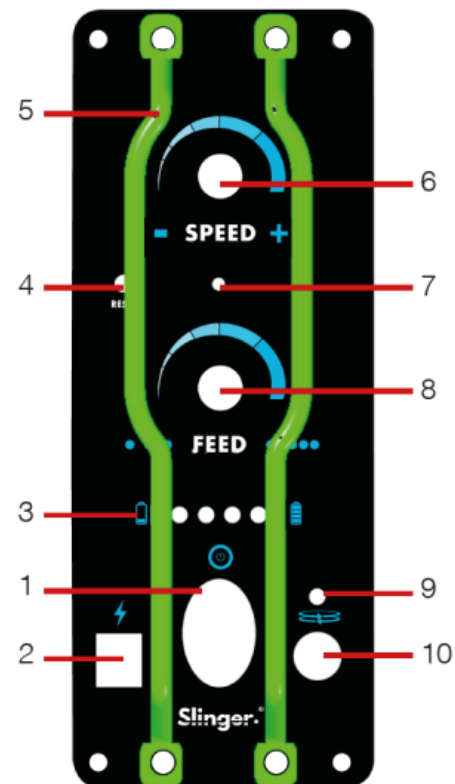
Nr. 7: „Lautsprecher“: Ein Signalton ertönt, wenn die Ballmaschine wie folgt bedient wird:

- Kurzer Piep: Beim Einschalten der Ballmaschine
- Kurzer Piep: Beim Ein- und Ausschalten der Fernbedienung.
- Langer Piep: ca. 15 Sekunden nach dem Einschalten der Ballmaschine mit der Fernbedienung, um zu signalisieren, dass der Ballzuführ-Teller sich dreht.
- Kurzer Piep: Beim Ausschalten des Slingshot mit der Fernbedienung.

Nr. 8: „Ballauswurf-Intervall“: Drehknopf steuert den zeitlichen Abstand zwischen den ausgeworfenen Bällen. Die Rotationsgeschwindigkeit der Drehplatte wird dadurch verändert. Einstellungen zwischen 2-7 Sekunden möglich.

Nr. 9 „Oscillator-LED“: Leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der Oscillator nach Drücken der Oscillator Fernbedienungstaste eingeschaltet ist.

Nr. 10 „Oscillator Anschluss“: Magnetischer Stecker zum Anschluss an das Oscillatorkabel.



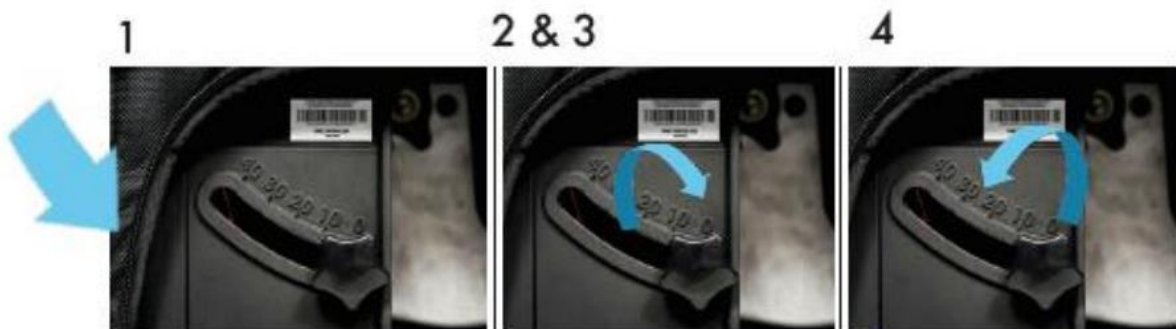
Einstellung des Auswurfwinkels

Die Höhenverstellbare-Schiene gibt dem Benutzer die Möglichkeit, den Auswurfwinkel des Balls zu ändern. Die Einstellungen des Auswurfwinkels liegen zwischen 10 und 40 Grad.

1. Öffne die rechte untere Außentasche (von vorne gesehen).
2. Drehe den Knauf im Uhrzeigersinn, um ihn zu lösen.
3. Stelle den bevorzugten Winkel ein.
4. Drehe den Knauf gegen den Uhrzeigersinn, um ihn zu fixieren.

WICHTIG: Drehe den Knauf fest zu, um Vibrationen und Geräusche zu vermeiden

WICHTIG: Es muss immer mindestens einen Winkel von 10 Grad eingestellt sein. Bei 0 Grad funktioniert die Ballmaschine aus Sicherheitsgründen nicht.



Oscillator (Rotationscheibe)

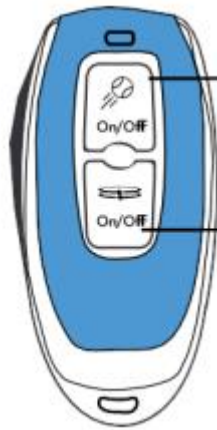
Der Oscillator ist eine Option um das Training noch abwechslungsreicher zu gestalten. Er muss nicht genutzt werden. Er ist so konzipiert, dass die Ballmaschine auf ihn gestellt werden kann und diese bei Nutzung von links nach rechts rotiert. Zur Nutzung muss das weiße Oscillatorkabel an den magnetischen Stecker am Bedienfeld angesteckt werden. Die Anschlusspunkte müssen frei von Sand sein.



Fernbedienung

WICHTIG: Die Ballmaschine kann aus Sicherheitsgründen nicht ohne die Fernbedienung betrieben werden. Die Fernbedienung muss nach dem Spielen immer wieder an die Ballmaschine geklippt werden und darf NICHT mit nach Hause genommen werden.

Die Fernbedienung hat zwei Knöpfe:



Oberer Knopf, um die Ballmaschine einzuschalten

Unterer Knopf, um den Oscillator einzuschalten

Schnellstart der Ballmaschine

Schnellstartvorgänge **ohne** Oscillator:

1. Die Ballmaschine ist auf dem Spielfeld positioniert.
2. Das untere Frontfach ist geöffnet und mit dem Clip auf der linken Seite der Maschine eingehackt.
3. Stelle die Drehknöpfe auf dem Bedienfeld so ein, um die gewünschte "Ballgeschwindigkeit" und das passende Ballauswurf-Intervall zu erzielen.
4. Öffne auf der rechten Seite der Ballmaschine den Reißverschluss (von vorne gesehen), um an die Winkeleinstellung zu gelangen. Stelle den Höhenregler auf den gewünschten Ballauswurf-Winkel zwischen 10 und 40 Grad ein.
5. Öffne das obere Frontfach. Stelle sicher, dass nichts den Ballzuführungs-Teller behindert.
6. Schalte nun die Ballmaschine am Power-Schalter ein (I).
7. Wenn die Bedienelemente eingerichtet sind, nehme die Fernbedienung und gehe an die gewünschte Spielposition.
8. Richte die Fernbedienung auf die Ballmaschine und drücke einmal die obere „ON/OFF“-Taste, um den Balleinzugsmechanismus zu aktivieren. Du hörst einen einzelnen „Piep“, um zu signalisieren, dass der Ballzuführ-Teller gestartet wurde. Nach ca. 15 Sekunden hörst du einen zweiten „Piepton“, der signalisiert, dass sich der Ballzuführ-Teller dreht und der Ballauswurf beginnt.
9. Es kann ca. 10 Sekunden dauern, bis der erste Ball ausgeworfen wird.
10. Beginne zu spielen.
11. Das Spiel mit der Ballmaschine kann mit dem Drücken der oberen „ON/OFF“-Taste unterbrochen werden.
12. Solltest du das Spiel komplett beenden wollen, ist der Power-Schalter auf aus (O) zu stellen.

Schnellstartvorgänge **mit** Oscillator:

1. der Oscillator ist auf dem Spielfeld positioniert und die Ballmaschine ist entsprechend der Markierungen auf dem Oscillator abgestellt. Stelle sicher, dass die Ballmaschine auf die Oberseite des Oscillators gestellt ist und sich die Räder richtig in den dafür vorgesehenen Schlitzen des Oscillators befinden.
2. Das untere Frontfach ist geöffnet und mit dem Clip auf der linken Seite der Maschine eingehackt.
3. Der Oscillator ist mit dem weißen Kabel an die Ballmaschine angeschlossen.
4. Stelle die Drehknöpfe auf dem Bedienfeld so ein, um die gewünschte "Ballgeschwindigkeit" und das passende Ballauswurf-Intervall zu erzielen.
5. Öffne auf der rechten Seite der Ballmaschine den Reißverschluss (von vorne gesehen), um an die Winkeleinstellung zu gelangen. Stelle den Höhenregler auf den gewünschten Ballauswurf-Winkel zwischen 10 und 40 Grad ein.
6. Öffne das obere Frontfach. Stelle sicher, dass nichts den Ballzuführungs-Teller behindert.
7. Schalte nun die Ballmaschine am Power-Schalter ein (I).
8. Wenn die Bedienelemente eingerichtet sind, nehme die Fernbedienung und gehe an die gewünschte Spielposition.
9. Richte die Fernbedienung auf die Ballmaschine und drücke einmal die obere „ON/OFF“-Taste, um den Balleinzugsmechanismus zu aktivieren. Du hörst einen einzelnen „Piep“, um zu signalisieren, dass der Ballzuführ-Teller gestartet wurde. Nach ca. 15 Sekunden hörst du einen zweiten „Piepton“, der signalisiert, dass sich der Ballzuführ-Teller dreht und der Ballauswurf beginnt.
10. Richte die Fernbedienung auf die Ballmaschine und drücke Sie einmal die untere „ON/OFF“-Taste, um den Oscillator zu aktivieren. Du hörst einen „Piepton" und siehst eine grüne LED über der Oscillator-Anschlussbuchse aufleuchten. Es kann ca. 10 Sekunden dauern, bis der Oscillator startet.
11. Es kann ca. 10 Sekunden dauern, bis der erste Ball ausgeworfen wird.
12. Beginne zu spielen.
13. Das Spiel mit der Ballmaschine kann mit dem Drücken der oberen „ON/OFF“-Taste unterbrochen werden.
14. Solltest du das Spiel komplett beenden wollen, ist der Power-Schalter auf aus (O) zu stellen.