



Anleitung Ballmaschine „Spinfire Pro 2“

Liebe Mitglieder,

wir haben uns als Verein dazu entschieden, eine neue Ballmaschine für das Training anzuschaffen. Auf den nachfolgenden Seiten möchten wir euch das Handling erklären und wie mit der Maschine umzugehen ist.

Bitte behandelt die Ballmaschine pfleglich, damit alle Mitglieder sehr lange etwas davon haben.

Buchung der Ballmaschine:

Beim Spiel mit der Ballmaschine ist diese **immer** als Spielpartner in eBusy zu buchen. Die Nutzung im Jahr 2024 wird kostenlos sein. Ab 2025 kostet die Nutzung der Ballmaschine 5€ pro Stunde, die für Wartung und den Nachkauf von Bällen verwendet werden. Der entsprechende Betrag wird immer dem Hauptbucher abgezogen. Da die Ballmaschine mit Akku funktioniert, kann sie nun auf allen 4 Freiplätzen eingesetzt werden.

Wählen Sie einen Spieler aus...

ball

Ballmaschine TCS
Kosten: 5€ je
Stunde

× Abbrechen

Lagerung der Ballmaschine:

Die Ballmaschine befindet sich auf an der Ecke von Platz 1 in dem kleinen Betonhäuschen. Sie ist von dort zu entnehmen und nach der Nutzung auch dorthin wieder zurückzustellen.

Die ausführliche Bedienungsanleitung für die neue Ballmaschine ist zu finden unter:
<https://www.manualslib.de/manual/716601/Spinfire-Pro-2.html?page=13#manual>

Die Verwendung via App ist wohl gerade noch in der Aufbauphase. Details sind zu finden unter: <https://www.spinfiresport.com/spinfire-app-guide/>

ALLGEMEINES:

Wichtig: Diese Drähte nicht entfernen!



Diese Drähte sind wichtig, da sie verhindern, dass mehrere Bälle gleichzeitig in die Öffnung der Ballzufuhr fallen. Ohne diese Drähte entsteht Ballstau und die Maschine kann nicht genutzt werden.

Transport

Zum Transport der Maschine ziehe den Griff an der Vorderseite heraus und hebe sie an, bis sie auf den Hinterrädern ruht. Achte darauf, dass die Maschine ausreichend nach oben geneigt ist, damit ihre Unterseite nicht aufschleift. Ziehe die Maschine an ihren Bestimmungsort. Niemals die Maschine während des Betriebes bewegen.



VERWENDUNG:

- Aufstellung: Die Maschine sollte an der Grundlinie des Platzes, vorzugsweise in der Mitte, platziert werden. Du kannst sie aber auch an unterschiedlichen Stellen

aufstellen, beachte dabei jedoch, dass Funktionen wie z.B. die Auslenkung nicht die optimale Leistung bringen, wenn die Maschine nicht auf der Mitte der Grundlinie platziert ist.

- Ballbehälter: Kontrolliere, ob der Ballbehälter richtig angebracht ist, bevor Du Bälle einfüllst. Bitte die Bälle in den Ballbehälter geben, bevor Du beginnst, allerdings niemals bei sich drehendem Karussell. Überfülle den Ballbehälter nicht (maximal 150 Bälle).

Bedienfeld

- Power: Zum Starten der Maschine drücke die Power-Taste (3 Sekunden gedrückt halten). (I = interne Batterie, II = externe Batterie bzw. Netzadapter). Vor Transport oder Lagerung der Maschine bitte den Hauptschalter ausschalten.

- Menu: Zum Einstellen von Ballintervall, -geschwindigkeit oder Drall drücke die Menu-Taste. Mit den Tasten UP und DOWN kannst Du das Menü steuern. Durch Drücken der Tasten LEFT und RIGHT passt Du die Einstellungen jeder Funktion an.

- Feed: Startet und stoppt die Ballzufuhr.

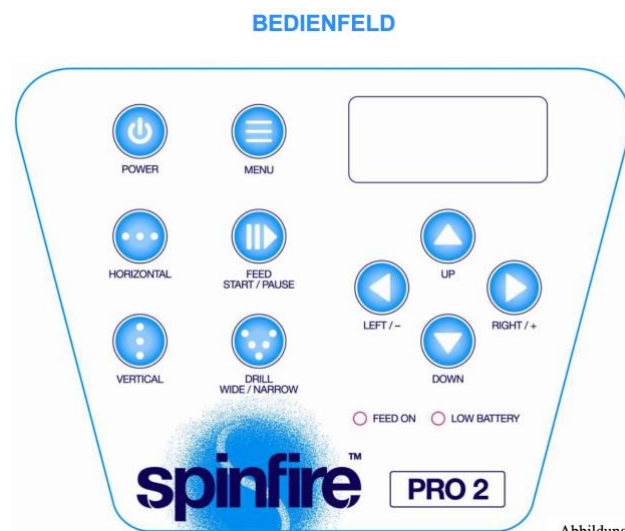


Abbildung 5

Einstellungen

Menu

Zum Einstellen von Ballintervall, -geschwindigkeit oder Drall drücke die Taste Menu. Es blinkt ein Auswahlmenü auf (erlischt nach 30 Sekunden, wenn keine Auswahl getroffen wird). Mit den Tasten UP und DOWN kannst Du drei Hauptmenüs ansteuern. Durch Drücken der Tasten LEFT und RIGHT passt Du die Einstellungen jeder Funktion an.

Interval

Hier wird die Ballfolge eingegeben. Einstellbar von 0 bis 20, wobei 20 die schnellste Auswurfart ist (ca. 1 Ball alle 2-3 Sekunden). Der Höchstparameter bei „2-Line Drill – weit“ ist 15.

Achtung: Die Maschine startet erst den Ballauswurf, wenn Du die Taste Feed (Start/Stop) gedrückt hast

Ball Speed

Hier wird die Ballgeschwindigkeit geregelt. Einstellbar von 0 – 20, wobei 20 die Höchstgeschwindigkeit ist (130 km/h) und 0 die langsamste Geschwindigkeit (ungefähr 32 km/h). Beachte, dass langsamere Geschwindigkeiten durch Hinzufügen von Spin erzielt werden können.

Spin

Hier kannst Du Topspin oder Slice für jeden Ball zuschalten. Einstellbar von -10 bis +10. Mit der Einstellung -10 erreichst Du den höchsten Rückwärtsdrall. Die Einstellung 0 ergibt flache Bälle und mit +10 wird maximaler Topspin erzielt.

Elevation

Mit den Tasten Up und Down wird die Ballhöhe geregelt. Einstellbar von 0 – 200, wobei 200 die maximale Höhe ergibt. Achtung: Die Ballhöhe ist nur einstellbar, wenn das Menü nicht blinkt.

Horizontal Angle

Durch Drücken der Tasten Left und Right kannst Du den horizontalen Anspielwinkel einstellen. Achtung: Der horizontale Anspielwinkel kann nur eingestellt werden, wenn das Menü nicht blinkt.

Feed start/stop

Hiermit startest und stoppst Du die Ballzufuhr der Maschine. Wenn Du eine Verzögerung von 15 Sekunden wünschst, bevor die Bälle zugeführt werden (damit Du Zeit hast, zum anderen Ende des Spielfelds zu gelangen), halte beim Einschalten einfach die Feed-Taste 2 Sekunden lang gedrückt.

Single Spot

Wenn Du einfach wiederholt Bälle auf eine einzelne Stelle abfeuern möchtest, stelle zunächst das gewünschte Intervall, die Geschwindigkeit und den Spin, den horizontalen Winkel und auch die Höhe ein. Drücke dann die Feed-Taste, um zu beginnen.

Vertical Oscillation

Mit dieser Taste wird ein Auf- und Abschwenken der Maschine um ca. 4 Grad ausgelöst; so werden verschiedene Balltiefen erzeugt. Durch erneutes Drücken der Taste wird die vertikale Auslenkung wieder aufgehoben.

Horizontal Oscillation

Mit dieser Taste wird innen ein seitliches Schwenken der Maschine ausgelöst; es erfolgt willkürliche, weite Auslenkung (innerhalb der Einzelfeldlinien). Durch erneutes Drücken dieser Taste startet die mittlere Einstellung, in der die Bälle auch willkürlich, aber mit geringerer Weite ausgegeben werden.

Random

Um völlig zufällige Ballauswürfe mit unterschiedlichen Tiefen und Weiten zu erreichen, aktiviere einfach die horizontale und vertikale Auslenkung nacheinander.

2 Line Drill

Durch einmaliges Drücken der Drill Taste startest Du die 2-Line Drill-Funktion weit, in der sich weite Vorhand- und Rückhand-Schläge abwechseln. Durch erneutes Drücken startest Du die 2-Line Drill-Funktion mittel, in der sich enge Vorhand- und Rückhand-Schläge abwechseln.

Feed On

Wenn diese Anzeige leuchtet, führt die Maschine Bälle zu (d.h. darauf achten, dass niemand vor der Maschine steht). Wenn für ca. 25 Sekunden (bis zu 45 Sekunden) keine Bälle von der Maschine ausgegeben werden, pausiert die Zufuhr aus Sicherheitsgründen.

Fernbedienung

Die Fernbedienung bietet dieselben Funktionen wie das Bedienfeld und ist kompakt, um sie in der Tasche zu verstauen.



- FEED: Zufuhr an/aus
- SLEEP: Energiesparmodus – an/aus zum Schonen der Batterie
- UP/DOWN: Anspielwinkel nach oben/unten
- LEFT/RIGHT: Nach links/rechts schwenken

- RESET: Zurücksetzen der Auslenkung (horizontal, vertikal und 2-Line Drill)
- INTERVAL: Erhöhen oder Verringern der Ballfrequenz
- SPEED: Erhöhen oder Verringern der Ballgeschwindigkeit
- SPIN: Erhöhen oder Verringern des Dralls
- HORIZONTAL: Horizontale Auslenkung
- VERTICAL: Vertikale Auslenkung
- DRILL: 2-Line Drill (1 = weit, 2 = mittel, 3 = eng)

Einige spezielle Einstellungen (Drills) sind zu finden unter:

https://www.tennisman.de/pictures/1SpinfirePro2_Drill_Seite.pdf

Tennisbälle

- Ballkapazität: Maximal 150 Bälle.
- Empfohlene Bälle: Drucklose Bälle von Marken wie Spinfire Juice, TretornMicro X, Babolat Academy oder Discho Classic.

Beispieleinstellungen

Wenn Du die Maschine das erste Mal benutzt, kann es etwas dauern, bis Du dich an die Einstellungen gewöhnt hast. Beim Anpassen einer Einstellung kann es sein, dass Du andere zum Ausgleich ebenfalls anpassen musst. Es empfiehlt sich, für Deine Tests die Ballfolge zu reduzieren. Du kannst sie später wieder beschleunigen, sobald Du die gewünschten Einstellungen gefunden hast. Um Dir das Einstellen zu erleichtern, geben wir Dir hier einige Beispieleinstellungen. (Bitte beachte, dass diese höchstwahrscheinlich leicht auf die Maschine ausgerichtet werden müssen.)

Wenn Du die Maschine mittig direkt hinter der Grundlinie aufgestellt hast, gebe bitte die vier Einstellungen deiner Wahl in das Bedienfeld ein:

Bezeichnung	Interval	Speed	Spin	Elevation
Topspin leicht	9	10	2	55
Flachball leicht	9	8	0	64
Slice leicht	9	9	-3	68
Lob leicht	13	6	0	150
Topspin mittelschwer	13	14	4	50
Flachball mittelschwer	13	12	0	30
Slice mittelschwer	13	15	-5	16
Lob mittelschwer	13	9	2	200
Topspin schwer	16	18	6	47
Flachball schwer	13	18	0	10
Slice schwer	16	18	-6	47
Lob schwer	13	12	-3	200

Batterie und Laden der Batterie

Die Ballmaschine sollte je nach den verwendeten Einstellungen zwischen 3 bis 8 Stunden in Betrieb sein können.

Interne Batterie

Die Ballmaschine hat interne Batterie. Sie lässt sich laden, indem das Ladegerät einfach in die Ladebuchse an der Rückseite der Maschine (Buchsenabdeckung wegschwenken) gesteckt wird und das andere Ende an eine Steckdose angesteckt wird.

Externe Batterie

Darüber hinaus hat die Ballmaschine zusätzlich eine externe Batterie. Hierüber bietet sich die Möglichkeit, die Batterie einfach getrennt von der Maschine aufzuladen. Die externe Batterie verfügt über zwei Steckverbindungen, und zwar einen Stecker zum Anschluss an die Maschine und eine Buchse zum Anschließen des Ladegeräts.

Die Batterie sollte mindestens einmal pro Monat aufgeladen werden, auch wenn sie nicht benutzt wird. Dies erhält die Lebensdauer der Batterie.

Standard-Ladegerät

Die Maschine wird mit einem Standard-Ladegerät geliefert, das eine sichere Aufladung in 11 Stunden ermöglicht. Dieses Gerät ist die sicherste Lösung die Maschine und bietet die längste Lebensdauer für die Batterie. Außerdem schaltet es ab, wenn die Batterie zu lange angeschlossen ist.

Während des Aufladens ist die Leuchtanzeige der Batterie rot, bei Abschluss des Ladevorgangs grün. Sollte das Licht des Ladegeräts nach 11 oder mehr Stunden nicht auf Grün wechseln, nehmt bitte das Ladegerät ab und schaltet die Maschine ein. Wenn die Batteriestandanzeige 4 Balken anzeigt, ist die Maschine aufgeladen und betriebsbereit.

Optionales Schnellladegerät (haben wir)

Mit dem Schnellladegerät (haben wir verfügbar) kann die Maschine in 4 Stunden aufgeladen werden. Außerdem bietet es den zusätzlichen Vorteil, die Maschine während des Aufladens für das Training auf dem Platz verwenden zu können. Dies bedeutet unbeschränkte Trainingszeit mit der Maschine und ähnelt dem Netzstrombetrieb. Achtet dabei aber bitte darauf, dass die Maschine noch etwas Restladung haben muss, bevor das Schnellladegerät angeschlossen wird, wenn die Maschine während des Ladens eingesetzt werden soll. Wird das Schnellladegerät bei zu niedrigem Batteriestand angeschlossen, steht keine zusätzliche Spielzeit zur Verfügung.

Das Schnellladegerät hat die Funktion des intelligenten Ladens, d.h. es beschädigt nicht die Batterie, falls es für einen längeren Zeitraum angeschlossen ist. Allerdings

empfehlen wir vorsichtshalber, das Ladegerät abzustecken, sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist.

Sollte das Licht des Ladegeräts nach 4 oder mehr Stunden nicht auf Grün wechseln, nehmt bitte das Ladegerät ab und schaltet die Maschine ein. Wenn die Batteriestandanzeige 4 Balken anzeigt, ist die Maschine aufgeladen und betriebsbereit.

Netzadapter

Der Netzadapter ist ein optionales Zubehörteil, das als primäre Energiequelle verwendet werden kann. Setzt einfach den Netzadapter in die Maschine ein und dreht den Hauptschalter auf Position II.

Hinweis:

1. Wenn ihr die Maschine mit dem Netzadapter nutzt, zeigt die Batterieanzeige nicht 4 Striche an. Es können auch 3 Striche sein und unter Belastung weniger. Das ist normal und keine Fehlfunktion.
2. Auch wenn die Maschine eine interne Batterie hat, kann der Netzadapter verwendet werden (Hauptschalter Pos. II). Er beschädigt die interne Batterie nicht.

Anregungen und Wünsche zu dieser Bedienungsanleitung sind schriftlich an info@schwabelweis-tennis.de zu richten.

Diese findet sich auch unter <https://www.schwabelweis-tennis.de/ballmaschine>