

## Sicherheitshinweise und Pflege zum Betrieb der Ballmaschine

1. Transportieren Sie die Ballmaschine sorgfältig zum Tennisplatz.
2. Inspizieren Sie die Ballmaschine, ob Schäden vorhanden sind oder Gegenstände die Maschine blockieren. Wenn ja, melden Sie es an den Techniker.
3. Benutzen Sie die Ballmaschine nicht im Regen und mit nassen Bällen
4. Stellen Sie sich nicht vor die Ballmaschine im Betrieb, sondern immer hinter das Netz, sie kann Bälle bis zu 130 Km/h auswerfen. Achten Sie auch darauf das Kinder nicht vor der Ballmaschine spielen.
5. Nach dem Spiel die Stop-Taste drücken und erst wenn die Motoren/Schwungräder still stehen die Maschine ausschalten.  
**Sehr wichtig.**
6. Säubern Sie die Maschine falls nötig
7. Nach dem Spiel transportieren Sie die Maschine sorgfältig in den Abstellraum und schließen Sie zum Wiederaufladen an, damit der Nachfolgender Spieler auch wieder Spaß mit der Ballmaschine hat.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung, diese ist auch auf der Homepage verfügbar.

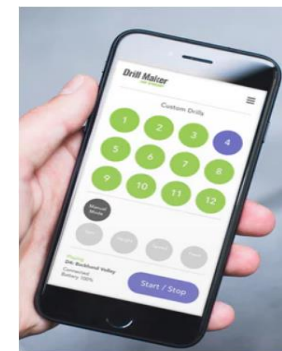
[UM Plus2.pdf](#)



## Betrieb der Ballmaschine (Spinshot Plus 2)

Laden Sie sich die Drillmaker APP auf Ihr Handy. Man kann die Maschine zwar am Display der Maschine betreiben, jedoch ist es nicht sehr komfortabel.

[Drill Maker App – Spinshot Germany](#)



Mit der App haben Sie die Möglichkeit 12 individuelle Programme zu definieren und zu benennen.

Es sind folgende Parameter vorhanden.

- Horizontale Platzierung - Vorhand oder Rückhand
- Rate - Geschwindigkeit des Balls
- Spin - Topspin, Backspin oder Flat
- Höhe - Flugbahn des Balls (Volley oder Smash / Lob)
- Feed - das Intervall zwischen jedem Schuss

1. Schalten Sie die Maschine am Hauptschalter ein.
2. Schalten Sie Bluetooth an Ihrem Handy ein.
3. Verbinden die Ihr Handy mit der Maschine mit **Connect**
4. Sie müssen an der Maschine die Taste **Play** am Bedienfeld drücken
5. Am Handy können Sie jetzt das Spielprogramm auswählen.
6. Es dauert ein paar Sekunden, bis der erste Ball kommt.
7. Sie können mit der App den Spielbetrieb unterbrechen **Pause/Stop**.
8. Füllen Sie keine nassen Bälle in die Maschine und auch keine Blätter oder Schmutz.
9. Schalten Sie Maschine erst aus, wenn die Motoren im Stillstand sind.

Falls die Maschine blockiert ist, schalten Sie die Maschine erst aus wenn Motoren/Schwungräder im Stillstand sind. Entfernen Sie die Blockade und starten die Maschine neu.

# Betrieb der Ballmaschine (Spinshot Plus 2)

Laden Sie sich die Drillmaker APP auf Ihr Handy.

[Drill Maker App – Spinshot Germany](#)

17:00 LTE 65

← Edit Drill 6 ⋮

D6: NARROW 2-LINE

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	Rechts 8	13	5	8	7
2	Links 14	13	5	8	7
3	8	13	5	8	7
4	14	13	5	8	7
5	8	13	5	8	7
6	14	13	5	8	7
ALL		13			

Save

- Ball =Ball Nummer
- Horizontale Platzierung - Vorhand oder Rückhand
  - Wert: 1 Rechts,
  - Wert 10 Mitte,
  - Wert 20 links
- Rate - Geschwindigkeit des Balls 20 max = 130km/h
- Spin – Topspin +Wert , Backspin -Wert oder Flat =0
- Höhe - Flugbahn des Balls (Volley oder Smash / Lob)
- Feed - das Intervall zwischen jedem Schuss in s

•Werte mit R sind Random Werte (Zufallswerte)

Es gibt voreingestellte Programme, um die Programme zu ändern, das gewählte Programm länger drücken und Sie kommen in den Edit Modus.

Auf den Werte drücken ,dann können Sie den Werte über den Rollbar ändern.

Sie können den Namen der Programme ändern (Rename)

Zum Schluß der Programms nochmal Save und dann mit dem Pfeil die Programmierung verlassen.

Man kann in der Zeile **All**, die Werte für die ganze Spalte eintragen. Wert eintragen, Save drücken und noch einmal auf die Spalte drücken.

## Anbei ein paar Beispiele für Spielprogramme



16:59 LTE 65

← Edit Drill 4 ⋮

D4: FOREHAND

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	15	16	8	7	7
2	15	16	8	7	7
3	15	16	8	7	7
4	15	16	8	7	7
5	15	16	8	7	7
6	15	16	8	7	7
ALL					

Save

17:00 LTE 65

← Edit Drill 5 ⋮

D5: BACKHAND

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	4	12	7	8	7
2	4	12	7	8	7
3	4	12	7	8	7
4	4	12	7	8	7
5	4	12	7	8	7
6	4	12	7	8	7
ALL					

Save

17:00 LTE 65

← Edit Drill 7 ⋮

D7: WIDE 2-LINE

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	4	9	0	6	7
2	13	9	0	6	7
3	4	9	0	6	7
4	13	9	0	6	7
5	4	9	0	6	7
6	13	9	0	6	7
ALL					

Save

17:00 LTE 65

← Edit Drill 8 ⋮

D8: LOB

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	10	1	0	43	7
2	10	1	0	43	7
3	10	1	0	43	7
4	10	1	0	43	7
5	10	1	0	43	7
6	10	1	0	43	7
ALL					

Save

17:00 LTE 65

← Edit Drill 9 ⋮

D9: NET TO BASELINE

Ball	Horz	Speed	Spin	Hght	Feed
1	4	12	8	7	7
2	13	12	8	7	7
3	4	12	8	7	7
4	4	12	8	7	7
5	13	12	8	7	7
6	2	12	8	7	7
ALL					

Save