

# Gebruikershandleiding

Racketclub Powershot 3



Powershot 3

## Table of Contents

1. Eerste gebruik van machine.....	3
2. De functies van de machine.....	5
1. Vast punt.....	7
2. Horizontale en verticale variaties.....	8
3. Willekeurige (random) ballen.....	10
4. Cross ballen.....	11
5. Programmeren.....	12
3. Snelheid, Frequentie, Topspin en Slice ballen.....	13
4. Commando's voor op de baan.....	14
5. Aantekeningen.....	18
6. Problemen.....	20

# 1. Eerste gebruik van machine

Als u de machine “nieuw uit de doos” ontvangt, zijn er een aantal zaken waar u aan moet denken. Bij de machine dienen eerst een aantal onderdelen geïnstalleerd te worden en zijn er een aantal zaken waar u aan moet denken bij het gebruik van de machine:

- Allereerst vindt u bij de machine een aantal zekeringen. U moet een zekering in de zekeringhouder van het machine paneel installeren, er mogen nog geen powerkabels aangesloten zijn op de machine! U draait eerst de houder los. Daarna doet u de zekering in de houder en draait deze weer vast in het machine paneel. Mogelijk heeft de fabriek al een zekering in de houder geplaatst.
- De afstandsbediening werkt d.m.v. 1.5 V batterijen. Deze moeten eerst in de afstandsbediening geplaatst worden door de batterijhouder van de afstandsbediening te openen, de batterijen erin te plaatsen en de houder weer te sluiten.
- Als u de machine wilt gebruiken met de accu en dus niet gebruik maakt van de 220V stroomvoorziening op de tennisbaan, moet de accu eerst volledig opgeladen worden. Dit doet u door de 220V aansluiting van de oplader in het stopcontact te doen en de ronde connector van de oplader aan te sluiten op de ronde aansluiting van het machine paneel. De machine kan voor het opladen gewoon uit staan. U ziet aan het lampje op de oplader of de accu nog opgeladen wordt (rood) of dat deze helemaal vol zit (blauw of groen afhankelijk van de oplader). Als de machine aangezet wordt met de power schakelaar, wordt op de display aangegeven hoe vol de accu nog is dmv een percentage, houd er wel rekening dat de machine een lager percentage aangeeft als deze in gebruik is dan als deze alleen in de standby stand staat. De machine heeft een Lithium accu welke erg lang werkt (6-8 uur afhankelijk van de intensiteit van gebruik).
- Als de afstandsbediening “Aan” staat, gaan de batterijen langzaam leeg, ondanks dat de afstandsbediening weinig energie gebruikt. Zet daarom de afstandsbediening na gebruik altijd weer uit. Het “Aan” en “Uit” zetten van de afstandsbediening gaat via de “Power button” op de afstandsbediening, echter u dient deze button een aantal seconden ingedrukt te houden (ong. 3 sec), dan gaan de markeringen (puntjes en blokjes) op de afstandsbediening aan of uit.
- Als u de machine op de accu gebruikt, moet de “Power schakelaar” op het bedieningspaneel op “DC” gezet worden. Indien u de machine via de 220V kabel gebruikt (aansluiten op de platte 220V aansluiting van het bedieningspaneel en op de tennisbaan op een stopcontact via een verlengsnoer/kabelhaspel), moet de schakelaar op “AC” gezet worden. Na gebruik moet de Power schakelaar uit gezet worden, door deze in de middenstand te zetten. Als de power voorziening goed is ingesteld, gaat het power lampje en de display op het bedieningspaneel branden.
- De ballenkorf kan eenvoudig op de machine geplaatst worden door de opening in de korf over de handle te schuiven (indien de handle uitgeschoven is). Daarna kunnen de ballen in de korf gedaan worden.

- Zodra de Power voorziening juist is ingesteld, brandt het power lampje op het bedieningspaneel en gaan de schietwielen draaien, maar de machine gaat nog niet schieten. Zet de afstandsbediening aan door 3 sec op de powerbutton van de afstandsbediening te drukken. Als de machine en de afstandsbediening “Aan” staan, moet u niet voor de machine staan. De schietwielen worden met een druk op de “>/||” button van de afstandsbediening gestart en de machine gaat dan na 3 seconden (een beveiliging voor per ongeluk drukken) de ballen wegschieten, als het schieten “Aan” staat, is er een zwart rondje zichtbaar in de display van de afstandsbediening. Het schieten wordt weer gestopt (standby) door nogmaals op de “>/||” button te drukken, het zwarte rondje gaat dan weer weg. Als u de machine alleen standby wilt zetten maar nog niet gebruiken, en bijvoorbeeld al een programma wilt inprogrammeren zonder te schieten, kunt u dit al op de afstandsbediening instellen. Pas als u het schieten start (“>/” button, zwart rondje zichtbaar in display) worden alle nieuwe instellingen naar de machine gezonden en het schieten gestart (met een vertraging van 3 sec).
- De voorvoetjes van de machine bepalen de hellingshoek van de machine. Een kleine wijzigiging hoger/lager bepaalt de exacte diepte van de verschillende ballen, deze zijn met een sleutel (nr 17) in te stellen door de moeren aan de binnenkant van de machine (links en rechts van de schietwielen op de binnenbodem van de machine) met de sleutel vast te houden en vervolgens de pootjes aan de onderkant met de hand te draaien of hiervoor een inbus sleutel te gebruiken. Voor meer beginnende spelers, welke de machine op een lagere snelheid gebruiken, zullen de pootjes wat “langer” (hoger) ingesteld moeten worden zodat de ballen bij een lagere snelheid toch over het net gaan, en voor hoog niveau spelers zullen deze korter ingesteld moeten worden zodat de machine bij hoge snelheid scherp over het net schiet zodat de ballen met maximale snelheid niet in het hek worden geschoten. Het is niet de bedoeling om de pootjes continu te wijzigen maar een eerste/enkele keer om globaal de machine geschikt te maken voor het juiste niveau spelers. De juiste diepte kan ook ingesteld worden door de snelheid aan te passen. De instelling van de voorvoetjes kunt u beter pas aanpassen als u al enkele keren met de machine gespeeld heeft en de machine wilt “finetunen” voor uw niveau. Ook kunt u voor vragen hierover bij De Racketclub terecht. Ook een goede manier om de juiste hoogte van de voorvoetjes te bepalen is om de machine op “random” te laten schieten. De volgorde is als volgt:
  1. Laat machine in “random mode” schieten op 80 km/u.
  2. Check of de machine ballen in het net schiet. Als, na snelheid verhogen, nog steeds ballen in het net komen, zet voorvoetjes langer (hoger).
  3. Check of de machine ballen achter de baseline schiet. Is dit het geval en de snelheid staat op 80, zet de voorvoetjes iets korter (lager).

## 2. De functies van de machine



De machine heeft vele verschillende functies waarmee de ballen op verschillende manieren kunnen worden weggeschoten:

- Met verschillende snelheid
- Met verschillende frequentie
- Met verschillend effect (topspin of slice)
- Op verschillende plaatsen:
  1. 1 vast punt, de horizontale positie en verticale positie is in te stellen naar wens van het specifieke punt op de baan
  2. Op verschillende dieptes (“high/low”)
  3. Horizontaal op 2-line of 3-line (2 of 3 vaste posities) en in 2 verschillende afstanden (kort of diep)
  4. Willekeurig/random, hierbij worden de ballen willekeurig op 28 verschillende posities weggeschoten.
  5. Cross, hierbij zijn 6 verschillende combinaties van 2 ballen mogelijk waarbij de horizontale positie en verticale positie steeds wordt gewijzigd

6. Via een eigen ingesteld programma van maximaal 28 posities

# 1. Vast punt

De bal kan op een vaste horizontale en verticale positie op de baan worden ingesteld door op de “F” (fixed) button te drukken . Deze positie kan horizontaal worden ingesteld via de “<” en “>” buttons op de afstandsbediening tussen positie 10 (links voor de speler) en 70 (rechts voor de speler). De verticale positie kan worden ingesteld via de “^” en “v” buttons tussen positie 10 (laag) en 40 (hoge).

→ Let op dat snelheid en spin naar eigen inzicht kunnen worden gewijzigd voor het vaste punt, het vaste punt zal dan korter of dieper kunnen worden ingesteld.

→ Zodra de hoogte wordt ingesteld op 20 of hoger, wordt de snelheid begrenst tot maximaal 50.

## 2. Horizontale en verticale variaties

De Powershot 3 heeft diverse manieren om horizontaal te variëren:

- Willekeurig tussen de 2 tramrails
- 2 line functie (op 2 vaste posities links en rechts)
- 3 line functie (op 3 vaste posities links, midden en rechts)

De Powershot 3 kan op 2 manieren verticaal variëren:

- willekeurig tussen 2 geringe dieptes (bijv. serviceline en baseline)
- op 2 vaste posities kort en lang (bijv. serviceline en baseline)

De variaties (horizontaal EN verticaal) kunnen niet gecombineerd worden met elkaar, hiervoor is de “random functie”. Wel kan de verticale variatie op een vaste horizontale positie worden ingesteld, bijvoorbeeld op de forehand of de backhand, via de “<” en “>” buttons.

Horizontale variatie, druk elke keer op de “horizontal” button:

1. willekeurig tussen de 2 tramrails (7 puntjes naast elkaar op de display)  
→ De bal wordt willekeurig over de hele breedte van het veld gespeeld. De instelling van de frequentie heeft grote invloed op de zwaarte van deze oefening. Als de machine wel steeds naar de andere kant beweegt maar pas weer schiet als deze weer terug bij de speler is, gaat dit gemakkelijker dan dat de machine net schiet op het moment dat deze gepositioneerd staat richting de andere tramrails
2. 2-line wide (2 puntjes op display aan buitenkant)  
→ De 2-line wide wordt vaak gebruikt voor trainingen van 2 (groepjes) spelers. Groep1 krijgt dan 1 bal en vervolgens schiet de machine naar groep2 waardoor groep1 tijd krijgt om te prepareren voor de volgende slag of weer achterin de rij aan te sluiten
3. 2-line middle
4. 2-line narrow  
→ De 2-line narrow schiet op 2 posities dicht bij elkaar zodat dit geschikt is voor 1 speler die resp. forehand, backhand, forehand, etc. krijgt
5. 3-line  
→ de middenpositie krijgt meer ballen dan de links/rechts posities, hierdoor is de 3-line functie meer geschikt voor 1 speler die over de hele baan in een vast patroon de ballen krijgt aangespeeld

De hoogte van de ballen kunt u naar wens (diepte) aanpassen met de verticale buttons “^” en “v”.



Verticale variatie:

1. 2-line (ong. 4 graden in hoogte verschil), op 2 vaste dieptes
2. willekeurig tussen 2 dieptes (ong. 4 graden in hoogte verschil)

De horizontale positie kan op een vaste horizontaal punt gezet worden met “<” en “>”.

Om de variatie uit te zetten, drukt u op de “F” button.

→ Let op dat snelheid en spin naar eigen inzicht kunnen worden gecombineerd met de verschillende variaties.

### 3. Willekeurige (random) ballen

De machine kan de ballen op 28 willekeurige posities in het veld schieten, 7 horizontale en 4 verticale posities.

Zodra de “Random” button wordt ingedrukt, zal de machine tussen deze 28 posities gaan bewegen. De snelheid van de frequentie, voor de aanvoer van de bal, is hierbij van groot belang. Soms worden de ballen een aantal keer op dezelfde positie geschoten maar dan is dat puur toeval omdat de machine ondertussen al naar verschillende andere posities op de baan heeft bewogen maar daar nog niet geschoten heeft vanwege de instelling van de frequentie.

Random functie:

1. Druk op “Random”
2. Start schieten (>/= button)

Om de random functie uit te zetten, drukt u op de “F” button.

→ Let op dat snelheid en spin naar eigen inzicht kunnen worden gecombineerd met de variaties.

→ De posities op de baan staan vast. Als de snelheid heel laag staat, moet mogelijk de machine dichterbij het net worden gezet, hetzelfde voor hoge snelheden waarbij de machine verder van het net kan worden gezet. De hoogte over het net kan bij “Random” niet worden gewijzigd dus als dit voor kinderen noodzakelijk zou zijn, moet dit gedaan worden door de machine handmatig (bijvoorbeeld door iets onder de voorpootjes te plaatsen) iets hoger en de snelheid lager in te stellen. Ook kunnen de ballen iets korter ingesteld worden door topspin te gebruiken bij de random functie.

## 4. Cross ballen

De machine kan 2 ballen achter elkaar cross (schuin) op 2 verschillende plaatsen spelen. Er zijn hierin 6 verschillende combinaties, het aantal keer drukken op de “Cross” button staat voor elke combinatie:

1. Rechts kort, Links diep
2. Links kort, Midden diep
3. Midden kort, Rechts diep
4. Rechts kort, Midden diep
5. Midden kort, Links diep
6. Links kort, Rechts diep

De volgorde van de 2 cross posities kan verschillen met bovenstaande instelling ook omdat de laatste “setting” op de display wordt onthouden, maar worden getoond op de display van de afstandsbediening door middel van 2 puntjes.

Om de cross oefeningen te stoppen, moet de “F” toest ingedrukt worden.

## 5. Programmeren

Met de machine kunnen eigen programma's gemaakt worden. Om het programmeren te starten, druk "Program ON". Om het bestaande programma te wissen en een nieuw programma te starten, druk "Program OFF". Er kan 1 programma geprogrammeerd worden en deze blijft bewaard zolang de afstandsbediening aan staat. Elke (van 28) positie kan 1x gebruikt worden in een programma.

Programmeren:

1. Druk "Program ON" gedurende 3 sec in, totdat de display een veldje laat zien met een knipperend puntje.
2. Beweeg met de pijltjes toetsen het puntje naar een positie op de tennisbaan (4 dieptes, 7 horizontale posities). Als u kort "Program ON" drukt, is deze positie opgeslagen in het programma. Een nieuwe positie wordt steeds achteraan het programma toegevoegd.
3. Herhaal punt 2 voor alle volgende posities.
4. Punten verwijderen kan door naar de opgeslagen positie te gaan en vervolgens "Program OFF" te drukken.

Een voorbeeld programma om bijvoorbeeld een echte 3-line functie te programmeren, waarbij 3 spelers op de baan evenveel ballen aangespeeld krijgen, moet als volgt worden uitgevoerd:

1. Druk "Program ON" 3 sec in, om programmeren te starten
2. Ga naar gewenste positie met pijltjestoetsen voor speler 1 en druk kort "Program ON"
3. Ga naar gewenste positie met pijltjestoetsen voor speler 2 en druk kort "Program ON"
4. Ga naar gewenste positie met pijltjestoetsen voor speler 3 en druk kort "Program ON"
5. Start het schieten ">"

Bovenstaande programma heeft nu een 3-line functie gecreeerd waarbij elke speler zijn eigen bal aangespeeld krijgt en niet, zoals de standaard 3-line, speler 2 meer ballen dan de buitenste spelers.

Functies bij programmeren:

- Programma aan: 3sec "Program ON" indrukken  
- knipperend puntje van positie op baan (gaat, na 1 min niets intoetsen, weer uit)
- Programma uit: Druk "F" (vaste positie)
- Programma wissen (voor nieuw programma): 3sec "Program OFF" indrukken
- Tijdens programmeren positie toevoegen: Met pijltjes toetsen naar positie en kort "Program ON"
- Tijdens programmeren positie verwijderen: Met pijltjes toetsen naar geprogrammeerde positie en kort "Program OFF"

### 3. Snelheid, Frequentie, Topspin en Slice ballen

Alle oefeningen, die met de machine ingesteld kunnen worden, kunnen op snelheid aangepast worden. Net als een tennisspeler, kan ook topspin of backspin (slice) aan de bal worden gegeven. Met meer topspin aan de bal, zullen de ballen korter achter het net stuiteren, met meer slice zullen de ballen dieper komen en met meer snelheid komen de ballen natuurlijk ook dieper. Bij het wijzigen van de snelheid wordt de topspin of slice aan de bal gestopt. Bij het instellen van de topspin of slice, krijgt de snelheid van de 2 verschillende schietwielen, een vaste waarde omdat anders de ballen te diep of te kort zouden komen. Door op topspin of backspin te drukken wordt de snelheid van het bovenste en onderste schietwiel verschillend ingesteld (zie puntje van de snelheid veranderen, bij elke keer drukken). De snelheid, topspin en backspin kunnen niet door elkaar gebruikt worden. Wel kan de hoogte aangepast worden. De hoogte, hoeveelheid topspin en backspin beïnvloeden de hoogte/diepte van de bal. Ook kan de hoeveelheid wind invloed hebben op de richting en diepte van de bal, dit moet u naar inzicht dan zelf aanpassen of eventueel het ballenkanon korter/dieper in het veld zetten. Het ballenkanon staat normaal ongeveer bij de baseline aan de overkant van het net als waar de speler staat.

De frequentie bepaalt de pauze tussen elke geschoten bal, deze kan ingesteld worden tussen 1 (lange pauze) en 9 (korte pauze, ballen heel snel achter elkaar).

De frequentie speelt ook een rol bij de horizontale variatie. De machine beweegt bij horizontale variatie continu rechts/links. De frequentie bepaalt dan echter op welk moment de bal daadwerkelijk wordt geschoten. Dit kan veel invloed hebben op de zwaarte van de oefening.

**In de Powershot 3, die gemaakt is tussen juni 2019 en juni 2020, is de topspin zo gemaakt dat het onderste schietwiel op 20 km/u draait en het bovenste schietwiel tussen 30 en 140 km/u kan worden ingesteld. Dit heeft tot gevolg dat de topspin goed is voor lager niveau maar niet voor top niveau. Er is daarom een nieuwe versie van de afstandsbediening ontwikkeld (beschikbaar september 2020) welke elke snelheid topspin ballen kan geven, de speler bepaalt dan zelf de snelheid van het bovenste en onderste schietwiel. Hierdoor is het mogelijk om topspin op hoog niveau in te stellen (bijv. 140/120 km/u) en op laag niveau (bijv. 50/30 km/u).**

## 4. Commando's voor op de baan

^            Hoog

< F >       Links/Fixed//Rechts

v            Laag

VERT = High/Low (Vertical) button







HOR = Horizontal button







RAN = Random button

CROSS = Cross button

PRON = Program On button

PROFF = Program Off button

Button drukken →	1	2	3	4	5	6	
Oefeningen   v							
<b>1 vast punt (horizontaal van 10-70, verticaal van 10-40)</b>	F						
Naar Rechts (nr steeds 1 hoger tot max. 70)		>					
Naar Links (nr steeds 1 lager tot min. 10)		<					
Diepte (nr steeds 1 hoger tot max. 40)		^					
Kort (nr steeds 1 lager tot min. 10)		v					
<b>Horizontale variatie</b>							
Horizontaal willekeurig	HOR						.....
2-line wide		HOR					. .
2-line middle			HOR				. .
2-line small				HOR			. .
3-line					HOR		. . .
<b>Random (totaal willekeurig in breedte</b>	RAN						

<b>en diepte)</b>							
<b>2 cross ballen (gezien vanuit speler)</b>							
1 links kort 2 midden diep	CROSS						
1 midden kort 2 links diep		CROSS					
1 midden kort 2 rechts diep			CROSS				
1 rechts kort 2 midden diep				CROSS			
1 links kort 2 rechts diep					CROSS		
1 rechts kort 2 links diep						CROSS	
<b>Eigen programma</b>							
Start programmeren	PRON (3 sec in)						
Positioneer positie bal (volg stip op display). Elk punt kan 1x		^ < > v					



gebruikt worden							
Sla punt op (max 28 punten) *)		PRON					
Start programma (schieten)	>/						
Wis positie (ga naar te wissen positie en wis deze)	^ < > v	PROFF					
Wis programma	PROFF (3 sec in)						

\*) Elke nieuwe positie voor het programma wordt aan het eind van het programma toegevoegd. Er kunnen geen posities op andere plaatsen in het programma worden toegevoegd. Het is daarom vaak het gemakkelijkst om het programmeren opnieuw te beginnen ("Wis programma"). Wel kunnen reeds geprogrammeerde posities verwijderd worden uit het programma ("Wis positie").

## 5. Aantekeningen

Fixed:

< en > : horizontale positie instellen (10 – 70, 10=links en 70 is rechts)

v en ^ : hoogte instellen (10 – 40, 10=laag, 40=lobs

alles + snelheid en freq kunnen al ingesteld worden voor schieten gestart wordt.

Vertical (4 graden):

1x: variabel

2x: 2 punten

alles + snelheid en freq kunnen al ingesteld worden voor schieten gestart wordt.

Horizontal:

1x: variabel

2x: 2line wide

3x: 2line middle

4x: 2line narrow

5x: 3line

→ horizontaal kan niet gecombineerd worden met vertical, wel met topspin of slice of op een bepaalde hoogte (diepte)

Random:

Op 4 dieptes en 7 hor. Posities wordt willekeurig geschoten.

→ te combineren met topspin/slice of op een bepaalde snelheid/frequentie

→ F is stoppen met random

→ Voor “random” is het belangrijk dat de hoekhoogte van de machine perfect staat. De voorvoetjes van de machine kunnen eenmalig afgesteld worden. Bij “random” moeten de 28 posities allemaal over het net en binnen de lijnen geschoten worden (op 80 km/uur). Als de korte ballen in het net gaan, moeten de voorvoetjes iets hoger ingesteld worden. Eventueel kan ook iets met de snelheid gespeeld worden. Ook kan de machine iets voor/achter de baseline worden opgesteld, dit kan ook gedaan worden als de gewenste snelheid hoger/lager dan 80 km/u is. Als ballen te diep komen, kan ook topspin aan de ballen gegeven worden, de ballen zullen dan korter in het veld komen.

Cross:

1x: kort BH, diep MID

2x: diep BH, kort MID

3x: diep FH, kort MID

4x: kort FH, diep MID

5x: kort BH, diep FH

6x: kort FH, diep BH

→ te combineren met topspin/slice of op een bepaalde snelheid/frequentie

→ F is stoppen met cross

→ Zie het aanpassen van de voorvoetjes bij "Random".

Topspin:

1x: beetje topspin

6x: meeste topspin

volgende 5x terug naar minder topspin

→ bij snelheid drukken: topspin/backspin uit

Backspin:

1x: beetje backspin

6x meeste backspin

volgende 5x terug naar minder backspin

→ bij snelheid drukken: topspin/backspin uit

## 6. Problemen

Probleem	Oplossing/controleren
<p>Bij aanzetten van machine (hoofdschakelaar op AC of DC) brandt het Power lampje niet.</p>	<p>Sluit de 220V kabel aan op de machine en zet de schakelaar op AC. Als het lampje brandt, check of het lampje brandt bij de schakelaar op DC.</p> <p>1. Het lampje brandt niet bij beide settings.            → Check de zekering (zekering houder “Fuse” opendraaien en controleer of de zekering stuk is of dat er misschien (nog) geen zekering in zit). In de zekeringhouder moet een goede zekering 220V/15A zitten.</p> <p>2. Het lampje brandt wel bij 220V (AC) maar niet bij accu (DC).            → Is de accu wel (goed) opgeladen?</p>
<p>Na het starten van schieten, worden er geen ballen geschoten.</p>	<p>Als er een bal in de machine zit, zet dan de machine uit en wacht tot de schietwielen stil staan. Verwijder de bal in de machine door met de hand door de schietopening te gaan. Indien de bal in het “ballenbakje” (achter de schietwielen, onder de ballenkorf) zit, blokkeert het bovenste schietwiel en deze kan dan nooit draaien, de bal moet dan eerst verwijderd worden. Zet eventueel de schietwielen in het horizontale midden, ga door de schietopening met linker hand naar het bakje en kantel vervolgens de machine naar achteren. De bal “rolt” dan naar de achterkant van het bakje en kan dan gemakkelijker verwijderd worden. Een bal kan in het bakje blijven liggen door (1) natte ballen (slipt) of (2) doordat een bal vanuit ballenkorf naar beneden valt zonder dat de schietwielen draaien. Als de bal blokkeert, worden er wel volgende ballen aangevoerd totdat het aanvoerbakje vol zit. Al deze ballen moeten dan eerst verwijderd worden, voordat de machine weer aangezet wordt.</p>
<p>Bij het aanzetten van de machine brandt wel het lampje maar de machine schiet geen ballen bij het starten van schieten.</p>	<p>1. Gaan de schietwielen draaien bij het starten van het schieten (“&gt;/=”)?            → Als alleen het bovenste schietwiel niet draait, zit er waarschijnlijk een bal in het bakje in de machine onder de ballenkorf. Dit bakje zit achter de schietwielen, kijkend vanuit de</p>

	<p>schietopening. Zolang er een bal in zit, blokkeert het bovenste schietwiel. Verwijder de bal (zie Hoofdstuk "Eerste gebruik van machine").</p> <p>→ Als beide schietwielen niet draaien, controleer of het "Work/Pause" puntje op de display van de afstandsbediening "Aan" staat. Indien deze uitstaat, zal nogmaals op "&gt;/=" gedrukt moeten worden om het schieten te starten.</p>
<p>De bal blokkeert regelmatig en moet dan steeds verwijderd worden.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Check of de ballen nat zijn.</li> <li>2. Voel of het oppervlak van de schietwielen erg glad aanvoelt.</li> </ol> <p>→ Na verloop van tijd kan er aanslag op de schietwielen vastplakken en de schietwielen kunnen dan glad worden. Het oppervlak van de schietwielen moet ruw zijn, dit kan ruw gemaakt worden met een vijl of electrisch vijl (Dremel).</p>
<p>De machine reageert niet meer op commando's van de afstandsbediening.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Check of de afstandsbediening nog wel werkt van heel dichtbij de machine. Mogelijk moeten de batterijen vervangen worden.</li> <li>2. Zet de machine uit en weer aan en doe hetzelfde met de afstandsbediening of verwijder even de batterijen en zet deze er weer in.</li> </ol> <p>Als het dan nog niet werkt, neem contact op met De Racketclub.</p>
<p>De bal schiet veel te hoog</p>	<p>De Powershot 3 kan o.a. bij fixed position ("F"), erg hoog ingesteld worden (10-40). Ter beveiliging dat ballen niet over het hek geschoten worden, is de snelheid begrenst tot 50 km/u bij een hoogte van 20+. Als de machine op hoogte 19 staat, kan de snelheid echter nog wel vrij ingesteld worden tot max 140 km/u, de bal kan dan wel hoog in het hek gaan of zelfs erover maar dat is dan de eigen verantwoordelijkheid. Er moet dan een lagere snelheid of meer topspin ingesteld worden.</p> <p>Bij veel functies onhoudt de machine de laatst ingestelde snelheid/frequentie/ en ook de hoogte en horizontale positie, controleer of deze te hoog staat en verander deze eventueel.</p>