

# Gebruikershandleiding

Racketclub Powershot 2



## Table of Contents

1. Eerste gebruik van machine.....	3
2. De functies van de machine.....	5
1. Vast punt.....	6
2. Dieptes.....	7
3. 2-line en 3-line.....	8
4. Willekeurige ballen.....	9
5. Cross ballen.....	10
3. Snelheid, Frequentie, Topspin en Slice ballen.....	11
4. Commando's voor op de baan.....	12

# 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.
- 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 (groen). Ook hoort u aan de ventilator in de oplader of deze nog bezig is met opladen.
- 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).
- 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 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 is ingesteld en het power lampje op het bedieningspaneel brandt, kan de afstandsbediening aangezet worden. Als de machine en de afstandsbediening “Aan” staat, 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. Het schieten wordt weer gestopt door nogmaals op de “>/||” button te drukken.

- De voorvoetjes van de machine bepalen de 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 bodem van de machine) met de sleutel vast te houden en vervolgens de pootjes aan de onderkant met de hand te draaien. Voor meer beginnende spelers, welke de machine op een lagere snelheid gebruiken, zullen de pootjes wat “langer” ingesteld moeten worden en voor hoog niveau spelers zullen deze korter ingesteld moeten worden zodat de machine bij hoge snelheid scherp over het net schiet. Het is niet de bedoeling om de pootjes continu te wijzigen maar een 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. Ook kan de machine op lage snelheid dieper schieten door het “lob voetje” (aan onderkant tussen de 2 voorvoetjes) uit te klappen. 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.
- U kunt de afstandsbediening al aan zetten voordat de machine aanstaat. Bij het geven van een commando aan de machine, zal de afstandsbediening al de instellingen sturen zodat u direct kunt spelen met de reeds ingestelde settings op de afstandsbediening. Als u dan de afstandsbediening eerst naar wens instelt, kunt u daarna de machine aanzetten waardoor deze meteen in de juiste posities, snelheid en frequentie de ballen aangeeft.
- Na de 1e test van de machine bleken de lobs goed maar nog niet perfect te zijn. De Racketclub heeft daarom een “extended lobfoot” gemaakt welke de ballen extreem hoog kan aanspelen. Het enige nadeel is dat de ballenmachine hierdoor ook vrij schuin staat, waardoor enkele ballen in de ballenkorf blijven liggen. Houd hier rekening mee en schuif deze met de hand iets naar voren als de ballenkorf bijna leeg is. Voor lobs kan de machine het best zoveel mogelijk naar achteren (bij het hek) worden geplaatst. U kunt naar keuze de gewone en de extended lobfoot gebruiken. De gewone lobfoot kan ook goed gebruikt worden om de machine heel snel “half-hoog” te laten schieten (bijvoorbeeld bij topspin ballen).

## 2. De functies van de machine

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

- Met verschillend effect (topspin of slice)
- Op verschillende plaatsen:
  1. Vast punt, de horizontale positie en verticale positie is in te stellen naar wens
  2. Op 2 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 in 3 horizontale en 2 verticale posities weggeschoten
  5. Cross, hierbij zijn 6 verschillende combinaties van 2 ballen mogelijk waarbij de horizontale positie en verticale positie steeds wordt gewijzigd

# 1. Vast punt

De bal kan op een vast punt van 3 horizontale posities op de baan worden ingesteld (midden, forehand, backhand). Deze positie kan worden ingesteld via de “<” en “>” buttons op de afstandsbediening.

Ook kan simpel gekozen worden of deze ballen kort of diep moeten komen door middel van de “^” (dieper) en “v” (korter) buttons. De diepte/hoogte van de bal kan standaard op 2 posities worden ingesteld maar de hoogte kan ook op een andere hoogte worden ingesteld (ook op lob-positie), echter dit vergt iets meer instellingen:

1. Zorg dat de vaste verticale positie in de diepste positie staat (“F” en vervolgens “^”). De display van de afstandsbediening geeft via een “.” aan of de bal kort of diep wordt geschoten.
2. Druk op de “High/low” button, de display op de afstandsbediening geeft de high/low stand aan via “:”. De machine gaat nu achtereenvolgens de kortste positie, de diepste positie en daarna bewegen naar de allerhoogste positie (lob positie) en weer terug naar de 2 standaard posities. Op het moment dat de schietwielen bewegen naar de lob positie en terug, worden geen ballen weggeschoten dus de speler merkt er niets van dat de machine even naar de hoogste positie beweegt. De machine kan dan echter wel op de gewenste hoogte stil gezet worden door, tijdens deze beweging, op “F” te drukken, de machine blijft dan op deze hoogte staan. Als de hoogte niet perfect is, kunt u nogmaals “high/low” drukken en wachten totdat de machine weer beweegt naar de lob positie. Nadat de hoogte is vastgezet, zal de hoogte weer worden gewijzigd indien een andere functie (high/low, horizontal, random of cross) wordt ingesteld.
3. Als de juiste hoogte is ingesteld, kan met de pijltjestoetsen “<” en “>” de horizontale positie van de bal worden ingesteld.

## 2. Dieptes

De machine kan op 2 verschillende dieptes schieten (“High/low”) op 1 vaste horizontale positie links, midden of rechts aan te spelen. Om de machine helemaal willekeurig horizontaal te laten variëren in combinatie met verschillende dieptes, moet de “random functie” (willekeurige ballen) gekozen worden.

Om de machine op 2 dieptes te laten schieten, doet u als volgt:

1. Druk op de “High/low” button, de machine schiet nu eerst links (voor rechtshandigen is dit de backhand).
2. Druk nogmaals op “High/low” om de machine in het horizontale midden te laten schieten.
3. Nogmaals drukken op “High/low” laat de machine op rechts schieten (voor rechtshandigen is dit de forehand)
4. Nogmaals drukken op “High/low” positioneert weer op links

Om het schieten in 2 dieptes weer uit te zetten, drukt u op “F”.

### 3. 2-line en 3-line

De machine kan de bal op 2 horizontale posities of 3 horizontale posities aanspelen. De 2-line kan worden gebruikt om 2 (groepjes) spelers om beurten een bal aan te geven. Als de speler van het linker groepje een bal heeft geslagen, speelt de machine een bal aan voor het rechter groepje, de spelers van elk groepje hebben dan de tijd om weer achteraan te sluiten en de volgende speler van het groepje kan zich dan voorbereiden op de volgende bal. Bij slechts 2 spelers krijgt elke speler om beurten een bal aangespeeld.

Bij 3-line wordt gevarieerd in Links (L), Midden (M) en Rechts (R) in de volgende volgorde: LMRMLMRMLMR etc. Dit betekent dat als er met 3 groepjes gespeeld wordt, de middengroep dubbel zoveel ballen krijgt aangespeeld, wat meestal niet de bedoeling is. Daarom is de 3-line functie meer bedoeld voor 1 speler die een aantal ballen achter elkaar aangespeeld krijgt over de hele breedte van de baan.

Bij beide functies (2-line en 3-line) kan worden gekozen of alle ballen kort of diep moeten worden aangespeeld.

Druk op de horizontal button (zie nummer voor hoeveel keer drukken) voor de volgende functies:

1. 3-line kort
2. 3-line diep
3. 2-line kort
4. 2-line diep

Druk op "F" om de 2-line/3-line functie weer uit te schakelen.



## 4. Willekeurige ballen

De machine kan de ballen op willekeurige horizontale posities in het veld schieten. Er kan worden gekozen om alleen horizontaal te variëren of ook in (2) verschillende dieptes.

Om de machine horizontaal en in 2 dieptes te laten variëren, doet u het volgende:

1. Druk op “Random”, de machine schiet nu de ballen willekeurig horizontaal en in 2 verschillende dieptes. De display laat nu 6 puntjes zien.
2. Om de ballen slechts op 1 diepte te laten variëren, drukt u nogmaals op “Random”. De display laat nu 6 knipperende puntjes zien. Let op, omdat u het verticaal variëren nu laat stoppen is het van belang op welk moment u deze 2e keer op “Random” drukt. Als de machine, op het moment van drukken, in 1 van de 2 dieptes schiet, zal de machine op deze diepte blijven schieten en horizontaal variëren. Bij het variëren in dieptes, beweegt de machine eerst even naar de “lob positie” om weer terug te keren naar de kortste diepte. Als u bij deze beweging nogmaals op “Random” drukt, zal het schieten gestopt worden (het aanvoeren van ballen vanuit de ballenkorf staat dan stil). Meestal is dit niet de bedoeling. Als u dus op 1 vaste diepte horizontaal wilt variëren, moet u op 1 van de 2 gewenste dieptes dus nogmaals de “Random” button indrukken. Als dit niet de juiste diepte is of u heeft hiermee het schieten gestopt, moet u weer bij punt 1 starten zodat de machine weer opnieuw met de “Random functie” start.

## 5. 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

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

### **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. De bal heeft geen spin (door snelheid aan te passen), topspin (door de topspin aan te passen) of backspin (door backspin aan te passen). De snelheid, topspin en backspin kunnen niet door elkaar gebruikt worden.

## 4. Commando's voor op de baan

^ Hoog

< F > Links/Fixed//Rechts


v Laag

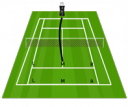

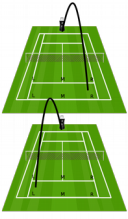
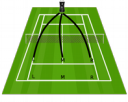

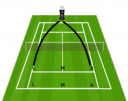


VERT = High/Low (Vertical) button

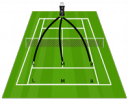
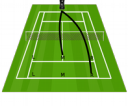
HOR = Horizontal button

RAN = Random button

CROSS = Cross button

Button drukken →	1	2	3	4	5	6	
Oefeningen   v							
1 vast punt (3 posities: L, M, R)	F						
Naar Rechts		>					
Naar Links		<					
Diep		^					
Naar Rechts		>					
Naar Links		<					

Kort		v					
Instellen hoogte		^	High/low	F (als op gewenste hoogte)			
Instellen Hor. positie op ingestelde hoogte					> of <		
3-line kort	HOR						
3-line diep		HOR					
2-line kort			HOR				
2-line diep				HOR			
Hor. Random Vert. Random	RAN						

Hor: random Vert: kort		RAN (op moment dat bal kort wordt gespeeld)					
Hor: random Vert: diep		RAN (op moment dat bal diep wordt gespeeld)					
2 cross ballen (gezien vanuit speler)							
1 rechts kort 2 links diep	CROSS						
1 links kort 2 midden diep		CROSS					
1 midden kort 2 rechts diep			CROSS				
1 rechts kort 2 midden diep				CROSS			
1 midden kort 2 links diep					CROSS		
1 links kort 2 rechts diep						CROSS	