

TENISOVÝ NAHRÁVACÍ STROJ

SHOTMAKER DeLuxe

UŽIVATELSKÝ MANUÁL

ÚVOD

Tento manuál obsahuje informace týkající se správného používání a péče o Váš nahrávací stroj Shotmaker. Prosím přečtěte jej před prvním použitím stroje.

ZAHOŘENÍ STROJE

Prvních deset hodin nepoužívejte nové míče. Potisk a melton může zanechat na nových vystřelovacích kotoučích jemný film, který způsobí nerovnoměrné vystřelování míčů. Po tomto zahořovacím období je možné již nové míče používat, ale vždy je lepší míče lehce ohrát bez použití stroje.

ROVNOMĚRNOST VRHŮ

Délka vrhu je z principu fungování Tutoru závislá na tvrdosti míče. Proto je pro zajištění rovnoměrné délky vrhů používat stejné (a stejně opotřebované) míče.

Nerovnoměrné délky vrhů způsobuje také film nečistot, který může ulpět na vystřelovacích kotoučích. To se stává na některých umělých površích a používáním některých druhů míčů. V tomto případě je nezbytné vyčistit (=odstranit vrstvu nečistot) na vystřelovacích kotoučích.

UMÍSTĚNÍ SHOTMAKERU NA KURT

Délka vrhu je z principu fungování Tutoru závislá na tvrdosti míče. Proto je pro zajištění rovnoměrné délky vrhů používat stejné (a stejně opotřebované) míče.

Nerovnoměrné délky vrhů způsobuje také film nečistot, který může ulpět na vystřelovacích kotoučích. To se stává na některých umělých površích a používáním některých druhů míčů. V tomto případě je nezbytné vyčistit (=odstranit vrstvu nečistot) na vystřelovacích kotoučích.

ÚDRŽBA A ČIŠTĚNÍ

Shotmaker by měl být čištěn jednou za měsíc (při intenzivnějším využití dvakrát). Ujistěte se, že je stroj vypnutý. Používejte navlhčený hadřík. Nepoužívejte silná rozpouštědla, abrazivní materiály ani stlačený vzduch.

Údržbu vystřelovacích koleček doporučujeme provádět každých 200 hodin provozu (na antuce častěji). Nánosy špíny nahromaděné na vnitřní i vnější straně koleček zhoršují vyvážení. Tím se snižuje životnost a zvyšuje hlučnost vystřelovacích motorů.

Vnitřní stranu koleček vyčistěte vysavačem, zatvrdlé nečistoty uvolněte prstem nebo šroubovákem. Vnější stranu koleček očistíte hrubým smirkovým papírem nebo rašplí - dejte pozor na rovnoměrné obroušení celého obvodu koleček - jinak dojde k porušení vyvážení (a následně i ložisek motorů, zvýšení hlučnosti). Na antuce většinou údržbu vnější strany koleček provádět nemusíte, postarají se o ní zrnka antuky.

USKLADNĚNÍ

Stroj uskladněte na suchém a čistém místě.

NAPÁJENÍ

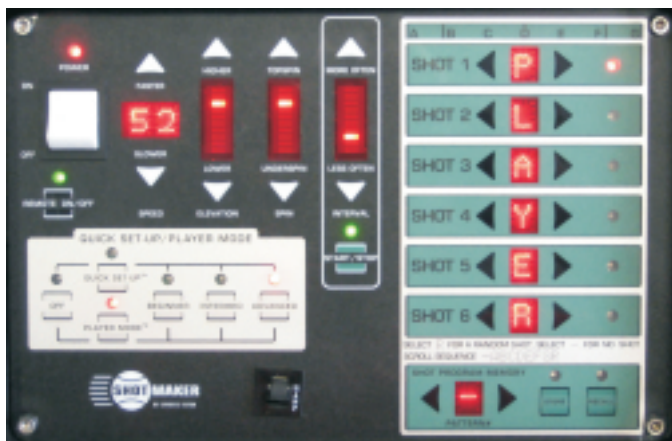
Používejte připojení trojžilovým vodičem s minimálním průřezem žíly 1,5 mm (připojení do 30m). Pro větší vzdálenosti používejte silnější přívodní vodiče.

DÁLKOVÝ OVLADAČ



OSC zapne / vypne oscilátor
 (t.j. natáčení do stran)
BALL FEED zapne / vypne podavač míčů
 (jako tl. START/STOP na panelu)

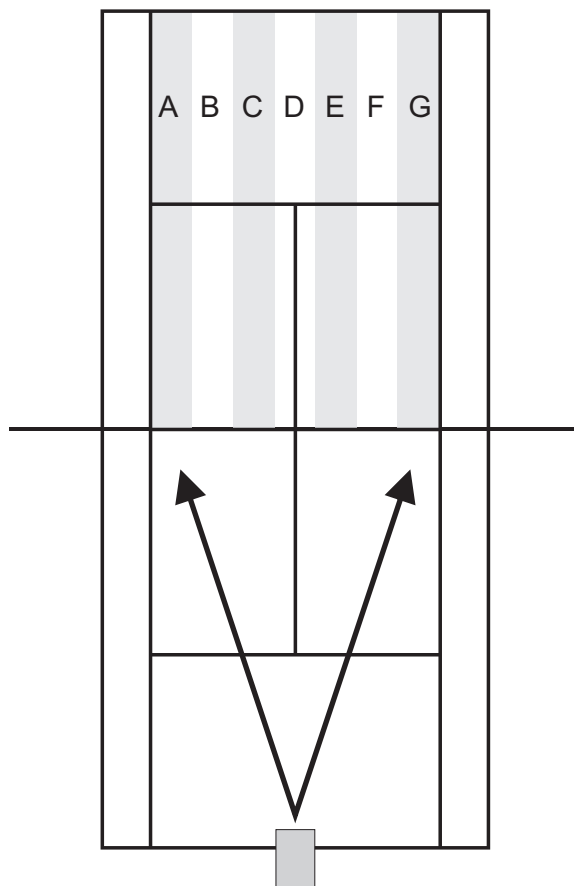
OVLÁDACÍ PANEL



POWER ON / OFF
REMOTE ON / OFF
SPEED FASTER / SLOWER
ELEVATION HIGHER / LOWER
SPIN TOPSPIN / UNDERSPIN
INTERVAL MORE OFTEN / LESS OFTEN
START / STOP
QUICK SET-UP
PLAYER MODE
OFF
BEGINNER / INTERMED / ADVANCED
SHOT1-6
PATTERN#
STORE
RECALL
15AMP

hlavní vypínač stroje zapnuto / vypnuto
dálkové ovládání zapnuto / vypnuto
rychlost výstřelu vyšší / nižší
úhel výstřelu vyšší / nižší
rotace horní / spodní
frekvence vystřelování častější / méně častá
vystřelování zapnuto / vypnuto
volba režimu QUICK SET-UP
volba režimu PLAYER MODE
volba režimu USER PROGRAM
volba přednastavené úrovně obtížnosti
volba požadovaného směru výstřelu v sekvenci
požadované číslo paměti pro uložení sekvence
uloží aktuální sekvenci do paměti
načte z paměti dříve uloženou sekvenci
pojistka

ZÓNY NA TENISOVÉM KURTU



PRÁCE SE STROJEM

Stroj je možné používat ve 3 režimech:

- 1) QUICK SET-UP
- 2) PLAYER MODE
- 3) USER PROGRAM

QUICK SET-UP

Stroj střílí míče na stejné místo (zóna D). Je možné vybrat jednu ze tří přednastavených voleb BEGINNER, INTERMED, a ADVANCED (každá má svou kombinaci rychlosti, úhlu výstřelu, rotací a prodlevy mezi výstřely). Při změně libovolného z parametrů se stroj přepne do režimu USER PROGRAM (kontrolka QUICK SET-UP na displeji zhasne).

Tento režim zapnete tlačítkem QUICK SET-UP. Rozbliká se BEGINNER, INTERMED a ADVANCED a stroj přestane vystřelovat míče (kontrolka START/STOP zhasne). Vyberte požadovanou obtížnost a stroj automaticky přizpůsobí parametry výstřelu zvolené úrovni. Stroj nastaví směr do zóny D. Stiskem tlačítka START/STOP nebo BALL FEED na dálkovém ovládní začne stroj vystřelovat míče.

PLAYER MODE

Stroj střílí míče náhodně po celém kurtu a simuluje tak hru protihráče. Na výběr máte opět tři přednastavené úrovně obtížnosti (BEGINNER, INTERMED a ADVANCED). Stroj umístíte na základní čáru doprostřed a zaaretujete zadní kolečka. Režim PLAYER MODE je indikován rozsvícením kontrolky a ukončí jej stisknutí tlačítka OFF. V tomto režimu máte možnost dodatečně měnit parametry výstřelů (rychlost, úhel výstřelu, rotace a interval mezi výstřely).

Nastavení BEGINNER nestřílí míče úplně do rohů a více mění délku míčů (v porovnání s INTERMED a ADVANCED). Zbývající dvě nastavení využívají celou šířku dvorce, ale většinu míčů střílí do střední části kurtu, podobně jako v reálném zápasu. ADVANCED více upřednostňuje hraní do rohů a méně mění délku míčů.

Nastavení stroje do režimu PLAYER MODE: umístíte stroj na střed základní čáry a aretujete kolečka proti otočení stroje do strany. Poté stisknete tlačítko PLAYER MODE. Rozbliká se BEGINNER, INTERMED a ADVANCED a přestane vystřelovat míče (kontrolka START/STOP zhasne). Vyberte požadovanou obtížnost a stroj automaticky přizpůsobí parametry výstřelu zvolené úrovni. Stiskem tlačítka START/STOP nebo BALL FEED na dálkovém ovládní začne stroj vystřelovat míče. Nyní máte možnost libovolně doladit parametry odpalu míčů. Po opětovném stisknutí jednoho z tlačítek BEGINNER/INTERMED/ADVANCED vrátíte nastavení do výchozích hodnot. Pokud stroj vypnete hlavním vypínačem (Power), tak si stroj zapamatuje aktuální hodnoty parametrů a po opětovném zapnutí je znovu nastaví.

USER PROGRAM

Tento režim je indikován svítící kontrolkou OFF. Máte v něm možnost nastavit sekvenci až 6-ti různých výstřelů (do 8 zón na kurtu nebo náhodný směr). Tichto sekvencí můžete vytvořit až 9 a uložit je do paměti stroje. Program spustíte tlačítkem START/STOP.

Pomocí tlačítka OFF vypnete předchozí režim. Pomocí ovladačů SHOT1 až SHOT6 nadefinujete požadovanou sekvenci. Písmena 'A' až 'G' znamenají zónu na kurtu, 'R' je náhodný směr, znak '-' znamená, že nebude v sekvenci použit. Dále nastavte parametry výstřelu (rychlost, úhel odpalu, rotace a interval mezi odpaly). Tuto sekvenci spustíte tlačítkem START/STOP. Můžete jí uložit do paměti (zvolte číslo paměti pomocí šipek Shot Programm Memory) tlačítkem STORE. Tlačítko RECALL vyvolá z paměti dříve uloženou sekvenci.

PŘÍKLADY NASTAVENÍ SEKVENCÍ

- A) Pokud chcete střílet pouze do zóny B, nastavte STOT1 na 'B', ostatní SHOTy na '-'.
- B) Chcete střílet náhodně do všech zón: nastavte SHOT1 na 'R', ostatní SHOTy na '-'
- C) Chcete střílet náhodně do všech zón, ale nechcete větší rozptyl než je polovina kurtu: nastavte SHOT1 na 'R', SHOT2 na 'D', ostatní SHOTy na '-'
- D) Chcete dvě rány na forhend, pak jednu na bekhend a jednu na střed, nastavte SHOT1 a SHOT2 na 'A', SHOT3 na 'G', SHOT4 na 'D' a ostatní SHOTy na '-'
- E) Chcete trénovat většinou forhend a občas pro zpestření náhodný míč do kurtu nastavte: SHOT1 až SHOT4 na 'A', SHOT5 a SHOT6 na 'R'

PŘÍKLADY NASTAVENÍ SEKVENCÍ

požadavek	realizace
střílet pouze do zóny B	nastavte STOT1 na 'B', ostatní SHOTy na '-'
střílet náhodně do všech zón	nastavte SHOT1 na 'R', ostatní SHOTy na '-'
střílet náhodně do všech zón, ale nechcete větší rozptyl než je polovina kurtu	nastavte SHOT1 na 'R', SHOT2 na 'D', ostatní SHOTy na '-'
dvě rány na forhend, pak jednu na bekhend a jednu na střed	nastavte SHOT1 a SHOT2 na 'A', SHOT3 na 'G', SHOT4 na 'D' a ostatní SHOTy na '-'
většinou forhend a občas pro zpestření náhodný míč do kurtu	SHOT1 až SHOT4 na 'A', SHOT5 a SHOT6 na 'R'