



MSV PlayTec

Bedienungsanleitung (23.11.2020)

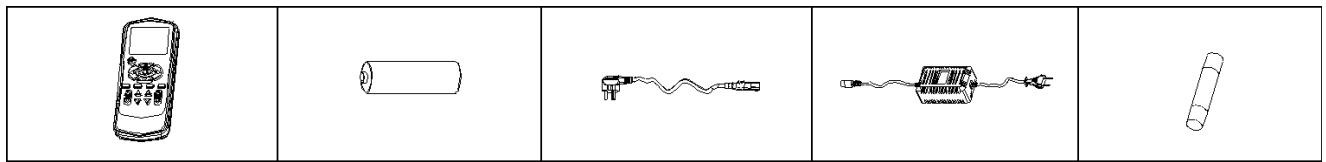


Wichtige Hinweise vor der ersten Nutzung

Netz- und Akku-Betrieb

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihrer MSV PlayTec Ballwurfmaschine. Damit die Maschine Ihnen lange Freude und effektive Trainingsstunden bereitet, bitten wir Sie, die nachfolgenden Gebrauchshinweise sorgfältig zu lesen.

Im Lieferumfang der Maschine ist folgendes enthalten:



1x

2x

1x

1x

2x



Sicherheitshinweise

Bevor Sie die Maschine reinigen vergewissern Sie sich, dass die Maschine komplett abgeschaltet ist.

Die Maschine nicht im Regen, barfuß oder mit nassen Händen nutzen.

Niemals vor den Ballauswurf stellen.

Die Maschine sollte nicht unbeaufsichtigt von Kindern betrieben werden.

Unterhalb der Maschine ist eine kleine Kette als Erdung angebracht. Diese darf nicht entfernt werden und sollte im Betrieb den Boden berühren.

Betriebsvorbereitung

Setzen Sie zunächst eine der mitgelieferten 30/A/h Sicherungen ein. Dazu bitte auf der Rückseite der Maschine den Schraubverschluss mit der Bezeichnung FUSE aufdrehen, Sicherung einsetzen und Schraubverschluss zudrehen.

In die **Fernbedienung** bitte die zwei mitgelieferten Batterien einsetzen.

Bitte laden Sie den Lithium-Ionen-Akku vor der allerersten Nutzung vollständig auf.

Der Akku befindet sich in der Maschine. Auf der Rückseite der Maschine finden Sie einen Schalter mit der Bezeichnung **AC (Alternating Current)**, **OFF** und **DC (Direct Current)**. Während der Akku geladen wird, muss der Schalter auf **OFF** stehen. Verbinden Sie das Stromkabel mit dem Netzteil und stecken Sie das mitgelieferte Kabel des Ladegeräts in den **DC Anschluss der Maschine** - schrauben Sie den Stecker bei Bedarf fest. Es leuchtet keine Diode an der Maschine. Es leuchtet eine rote Diode am Ladegerät auf.

Sobald der Akku vollgeladen ist, wechselt die Farbe der Diode am Ladegerät von rot auf grün. (Sollte die Diode von Anfang an grün leuchten, dann hat MSV den Akku bereits geladen. Ein nochmaliges Laden ist dann nicht mehr erforderlich.) Die Ladezeit kann mehrere Stunden betragen. Das Ladegerät wird beim Laden warm. Wieviel Prozent geladen sind können Sie an dem Display sehen, oberhalb des Kipp-Schalters. In der Graphik: **Battery Level**. Sie sollten spätestens bei einem Stand von 20% Ladung, den Akku wieder laden.

Wenn Sie die Maschine mit dem Akku betreiben möchten, dann muss der Schalter auf **DC** stehen. Wollen Sie die Maschine über die Steckdose betreiben, dann muss der Schalter auf **AC** stehen. Das mitgelieferte Stromkabel, das zum Netzteil führt, muss dafür direkt mit der Maschine verbunden werden (**AC Anschluss**).

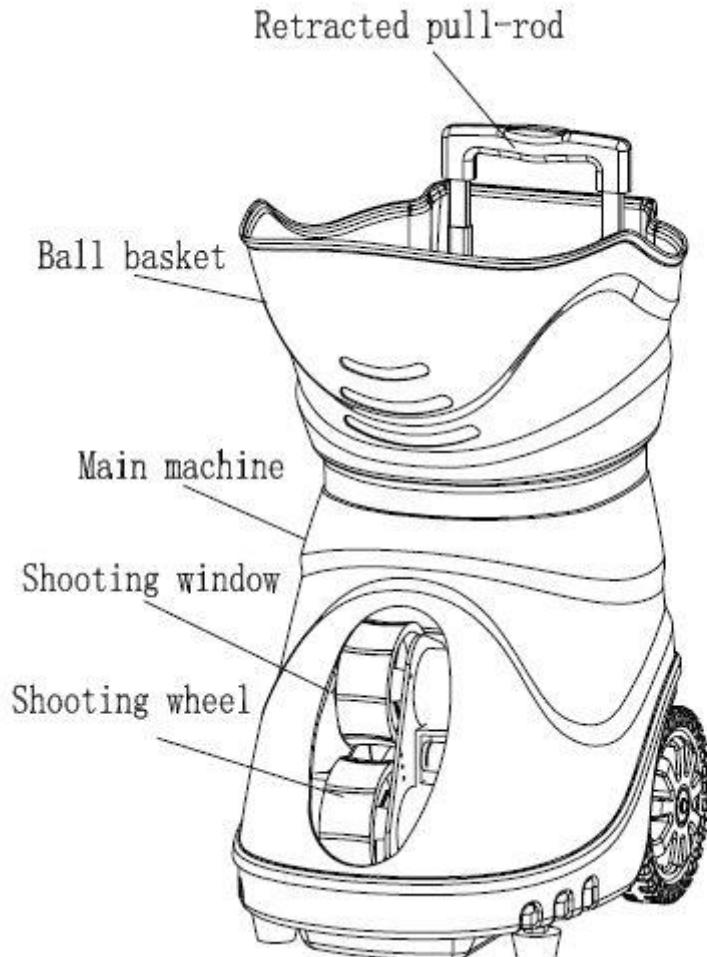
Bälle

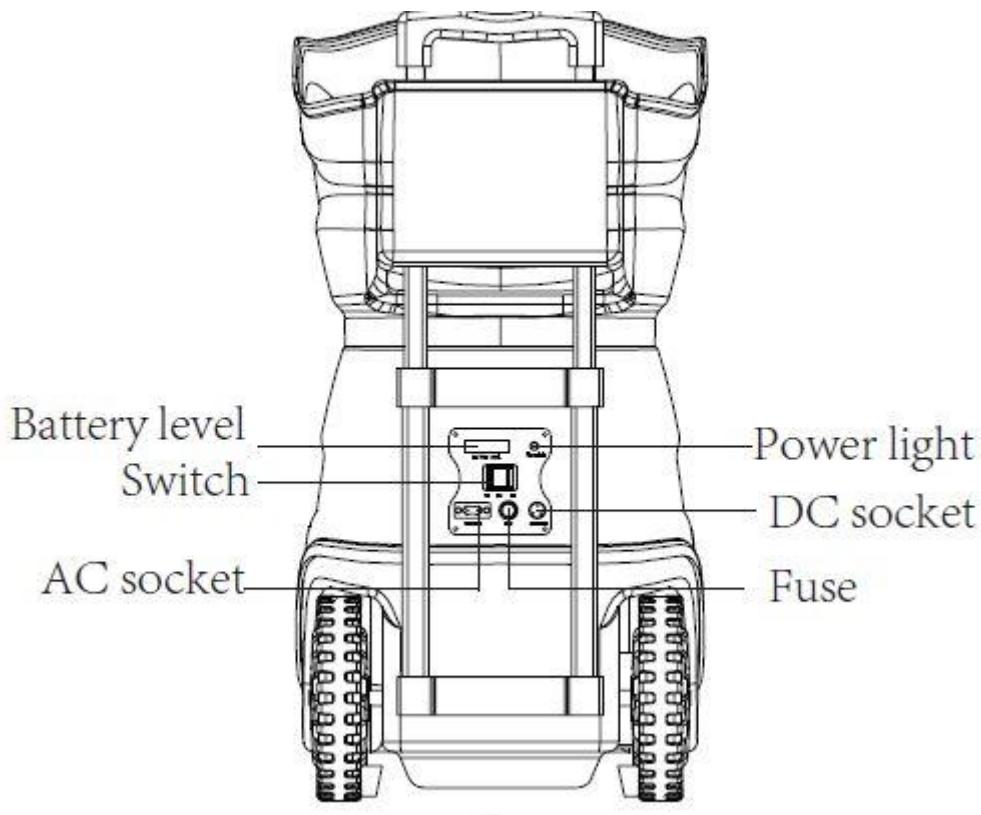
Wir empfehlen **drucklose Bälle** zu benutzen, weil sie bei Nutzung einer Ballmaschine länger halten als druckvolle Bälle. (Druckvolle Bälle verlieren durch das Zusammendrücken beim Auswurf aus der Maschine das im Ball enthaltene Gas).

Benutzen Sie möglichst keine ganz neuen Bälle während der ersten 10 Stunden. Die Druckerschwärze und der Wachs-Film auf brandneuen Bällen können einen glatten Film auf der Gummierung der Wurfräder hinterlassen. Das kann zu unregelmäßigen Ballwürfen führen (z.B. zwei Bälle werden auf einmal geschossen, oder die Genauigkeit der Ballplatzierung nimmt ab). Neue Bälle können nach der anfänglichen Einschuss-Zeit benutzt werden, obgleich es besser ist, leicht benutzte Bälle zu nehmen, um die mögliche Gefahr einer Filmbildung zu reduzieren. Sollten keine benutzen Bälle zur Verfügung stehen, dann sollten Sie nach den ersten 10 Stunden die Wurfräder so reinigen wie im Kapitel „Reinigung“ beschrieben.

Die Gleichmäßigkeit der Würfe hängt von der Homogenität der Bälle ab, die Sie benutzen. Die Maschine wird leicht benutzte Bälle schneller werfen als alte abgenutzte Bälle. Eine Mischung aus alten und neuen Bällen sollte daher vermieden werden.

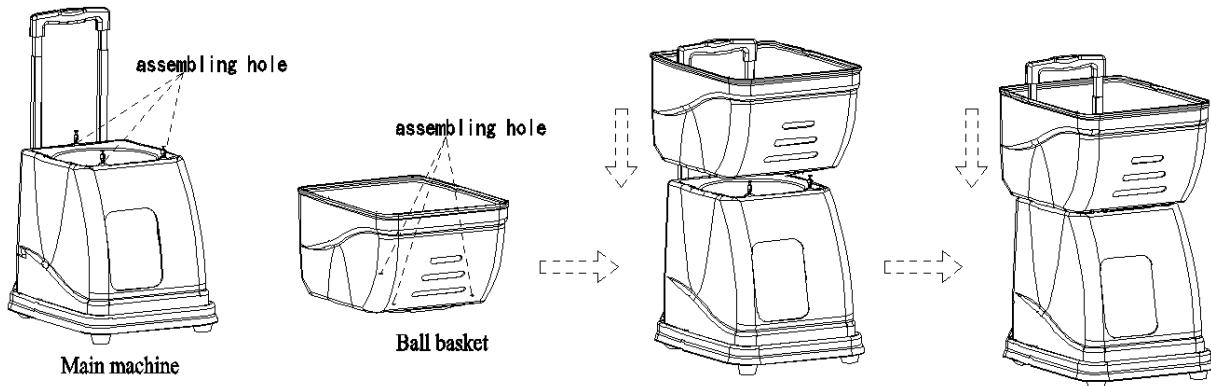
Unregelmäßige Würfe können auch durch viel Dreck und Druckerschwärze auf der Gummierung verursacht werden. Reinigen Sie in einem solchen Fall die Wurfräder wie in dem Kapitel „Reinigung“ beschrieben. Bitte verwenden Sie keine nassen Bälle!





Montage

1. Stellen Sie die Maschine auf den Boden.
2. Ziehen Sie die Zugstange heraus und stülpen Sie den Ballkorb darüber, bis er festsitzt.



Aufstellen und Starten

Wenn Sie drucklose Trainerbälle verwenden, dann stellen Sie die Maschine auf die Mitte der Grundlinie bzw. je nach Sprung-/Wurfverhalten etwas weiter dahinter. Druckbasierte Bälle springen stärker - stellen Sie die Maschine in diesem Fall ein bis zwei Meter hinter die Grundlinie. Grundsätzlich lassen sich die Länge der Bälle über die Geschwindigkeit und Standort der Maschine zusätzlich regulieren. Nachdem Sie die Starttaste auf der Maschine gedrückt haben beginnen sich die Wurfräder an zu drehen, aber noch nicht der Rotor, der die Bälle der Rutsche zuführt. Erst wenn Sie auf der Fernbedienung die Taste **ON/OFF** (Power) und danach die Taste **Start/ Stop** gedrückt haben beginnt sich der Rotor zu drehen. Beachten Sie bitte, dass die Maschine zeitverzögert mit der Ballausgabe startet.

- Mit der Taste **Power** wird nur die Fernbedienung ein- oder ausgeschaltet (3 Sekunden lang drücken). Beim Ausschalten drücken Sie bitte solange bis auf dem Display nichts mehr zu sehen ist.
- Mit der gegenüberliegenden Taste **Work/Pause** können Sie die Ballzufuhr in Gang setzen, stoppen oder eine Pause einlegen.
- Das Display zeigt oben die Ballwurfgeschwindigkeit von 20 bis 140 km/h an. Drücken Sie zum Verändern des Wertes die Taste **Speed**.
- Mit der Taste **Fixed Point** beenden Sie ein Programm. Also immer diese Taste drücken bevor Sie irgendeine andere Taste drücken.
- Mit der Taste **Frequency** können Sie die Intervalle einstellen, mit dem die Bälle geworfen werden.
- Die Tasten **Topspin** und **Back Spin** (Slice) werden betätigt, wenn man die folgenden Ballwürfe mit Drall spielen will. Sie können die Stärke des Dralls selbst bestimmen.
Fixed Point in der Mitte gekennzeichnet durch ein (F). Sie gilt auch als Reset Taste und wird immer betätigt, wenn eine neue Einstellung ausgewählt werden soll.
 - Right Fixed Point, rechts neben dem (F) die Pfeiltaste
 - Left Fixed Point, links neben dem (F) die Pfeiltaste
 - Up Fixed Point, oberhalb des (F) die Pfeiltaste
 - Down Fixed Point, unterhalb des (F) die Pfeiltaste

Mit diesen Pfeiltasten können Sie die **Wurfrichtung der Bälle** einstellen. Die linke Zahl im Display z.B. 10 zeigt die Wurfrichtung horizontal an. Die Zahl 10 erreichen Sie, wenn Sie die linke Pfeiltaste bis zum Anschlag betätigen. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, dann richten sich die beiden Wurfräder nach rechts, drücken Sie bis zum Anschlag erscheint auf dem Display eine 70, d.h. es geht nicht mehr weiter nach rechts, wenn man von vorne auf die Wurfräder sieht. Sie können also schrittweise selbst den horizontalen Grad eistellen. Für die mittleren Pfeiltasten (Up und down) ist die mittlere Zahl zuständig. Mit diesen Tasten können Sie z.B. ein **LOB** einstellen. Auf dem Diagramm sehen Sie welche Einstellungen von den meisten Spieler gewählt werden.

Häufig eingestellte Parameter

Model	Speed	Frequency	Up/Down	Model	Speed	Frequency	Up/Down
fixed ball				vertical line			
horizontal line	100	5	13	deep-short ball	90	5	
two line balls				random ball			
three line balls	100	9	13	cross ball	90	9	
lobing ball	40	5	40	programming			Default

Note: Drop point depends on the ball material and the position of the machine. Different setting has a slight deviation.

Hinweis: wo der Ball im Feld auftrifft hängt vom Ballmaterial und der Positionierung der Maschine ab.

Wie erreiche ich, dass der Ball auf der Mitte der Grundlinie landet wie auf Grafik 2 dargestellt ist.

Drücken Sie die ON/OFF Taste, dann landet der schwarze Punkt auf der T-Linie.

Sie können nicht den schwarzen Punkt auf dem Display der Fernbedienung auf die Grundlinie drücken. Wenn Sie aber bei laufender Maschine auf den *Nord-Pfeil* oberhalb der *F-Taste* drücken, werden Sie sehen, wie die beiden Wurfräder nach oben wandern. Auf dem Display der Fernbedienung tut sich nichts. Das heißt, der Ball fliegt immer höher über das Netzt und trifft bei einer gewissen Höheneinstellung, die ablesbar ist in dem mittleren Rechteck auf der Fernbedienung. Der Ball fliegt stufenlos immer höher und Sie können selbst bestimmen, wann der Ball auf die Mitte der Grund-Linie treffen soll.

Zum Beispiel: steht in dem mittleren Rechteck eine 40 dann haben Sie eine Loop – Einstellung.

Sie können den Effekt, dass der Ball in der Mitte der Grundlinie landen soll auch anders erreichen, nämlich über die Selbst-Programmierungstaste.

Drück Sie die Taste *Programm ON* (nicht die Taste *Stopp/Star*, die bleibt im Modus *OFF*) drei Sekunden lang bis in der linken Ecke ein schwarzer, Punkt zu blinken beginnt.

Führen Sie durch ein dauerndes Drücken des *Nord-Pfeils* diesen Punkt bis an die Grundlinie, dann mit dem *West-Pfeil* bis zur Mitte der Grundlinie.

Jetzt müssen Sie diesen Punkt speichern, in dem Sie auf die Taste *Programm ON* drücken, dadurch haben Sie jetzt diesen Punkt gespeichert.

Jetzt müssen Sie die Maschine mit der Fernbedienung verbinden in dem Sie die Taste *STOP/SART* drücken. Sie werden sehen, dass der Ball auf die Grundlinie geschossen wird. Ob dieses genau geschieht hängt von der Geschwindigkeit und in welcher Höhe die Bälle über das Netzt fliegen. Der dritte Punkt ist die Position der Maschine. (Vor der Grundlinie auf dieser oder davor)

- Über das wiederholte Drücken mit der Taste **Vertikal** werden unterschiedliche Programme aufgerufen, die das Werfen von vertikal gestaffelten Folgebällen einstellt. Beim wiederholten Drücken der Taste werden drei unterschiedliche Programme aufgerufen, wie auf dem Display der Fernbedienung angezeigt wird. (*siehe dazu auch die Grafik 20 im Anhang*). Die Graphik 20 zeigt wohin die Bälle fliegen bei der vertikalen Einstellung. Dafür drücken Sie bitte bei **Speed** 90 und bei **Frequency** die **5.Up/Down** sind voreingestellt.
- Über das wiederholte Drücken der Taste **Horizontal** (sie kann 5 x gedrückt werden) werden unterschiedliche Programme aufgerufen, die das Werfen von horizontal gestaffelten Folgebällen einstellt. Beim wiederholten Drücken der Taste werden vier unterschiedliche Programme aufgerufen, wie auf dem Display der Fernbedienung angezeigt wird (s. Diagramm 19). Stellen Sie **Speed** auf 100

Frequency auf 5 und **Up/Down** auf 13. Dieselbe Einstellung wählen Sie bitte für die Übungen des **Fixed Points** (balls).

- Wollen Sie trainieren wie auf der Graphik “**Training mode of wide middle and narrow, two line ball**“ No.8 – 10, dann stellen Sie Speed auf 100 Frequency auf 9 und Up/Down auf 13. Die angegebenen Werte sind die am meisten eingesetzten, Sie können aber auch andere Werte einsetzen. Für das“ **three line ball training**“ schlagen wir dieselben Werte vor siehe auch Graphik 17
- Mit der Taste **Random wirft** die Maschine nach dem Zufallsprinzip so lange Bälle in unterschiedliche Positionen, bis der Ballwurf durch die **Taste F** gestoppt wird (siehe dazu auch die Graphik 18 im Anhang).
- Über das wiederholte Drücken der Taste **Cross** (Sie können 6 x drücken und jedes Mal landet der Ball entweder kurz vor der Grundlinie oder links/rechts an der Seitenauslinie) werden unterschiedliche Programme aufgerufen, die das Werfen von Cross gespielten Folgebällen einstellt. Beim wiederholten Drücken der Taste werden sechs unterschiedliche Programme aufgerufen, wie auf dem Display der Fernbedienung angezeigt wird (siehe dazu auch die Grafiken 11-16 im Anhang). Wenn Sie Cross trainieren wollen, dann wählen Sie am besten die Geschwindigkeit (**Speed**) 90 und als Intervall (**Frequency**)
- **Volleyball und Topspin und Back Spin** Training zeigt die Graphik 20.
- Mit der Taste **Topspin** wird ein vorwärts gerichteter Drall auf den Ball übertragen. Dazu muss das obere Wurfrad der Maschine schneller laufen, als das untere. Die Taste **Backspin** funktioniert genau umgekehrt zum Topspin und stellt einen rückwärts-gerichteten Drall dar, der für Slice-Bälle genutzt wird.

Lob-Bälle trainieren

- Stellen Sie die Geschwindigkeit (**Speed**) auf 40 Km/h, den Intervall (**Frequency**) auf 5 und **Up/Down** auf 40.
- Sie können aber auch die Taste **Program ON** drücken (3 Sekunden lang), dann mit den Pfeiltasten (Fixed Point) den schwarzen Punkt unter die Zahlenreihe Speed und unter die 80 drücken, Schritt für Schritt. Auf diese Weise können Sie bestimmen in welcher Höhe der Ball über das Netz kommen soll. Hierauf hat auch die Geschwindigkeit Einfluss. Siehe hierzu auch Diagramm 21.
- **Selbstprogrammierung** siehe hierzu die Graphik 21. Drücken Sie drei Sekunden lang die Taste **Program ON**. Jetzt blinkt ein schwarzer Punkt auf dem Display. Jetzt können Sie mit den Tasten rund um die **F** Taste **Up, down, left, right** einen der 28 Punkte, die auf der Graphik gezeigt sind einstellen und trainieren, der Ball wird von der MSV PlayTec immer wieder auf diesen Punkt geworfen. Sie müssen jedes Mal nachdem Sie einen Punkt programmiert haben immer wieder die Taste **Program ON** zum Speichern drücken.
- Wollen Sie alle selbstprogrammierten Punkte löschen, dann drücken Sie die **Program OFF** drei Sekunden lang. Solange Sie programmieren sollten Sie die **START/STOP** Taste nicht einschalten, erst wenn Sie spielen wollen. Auf diese Art und Weise können 28 Punkte hintereinander programmieren, d.h. die Maschine gibt 28 Schüsse hintereinander ab, so wie Sie programmiert haben,

ohne zu stoppen. Die Zeit, die Sie sich nehmen wollen können sie über die Taste **Frequency** stufenlos bestimmen von 2 Sek. Bis 10 Sek.

- **Grundsätzlich:** die Flugbahn der Bälle lässt sich immer über die Geschwindigkeit, Höhe der Bälle und die Positionierung der Maschine verändern.

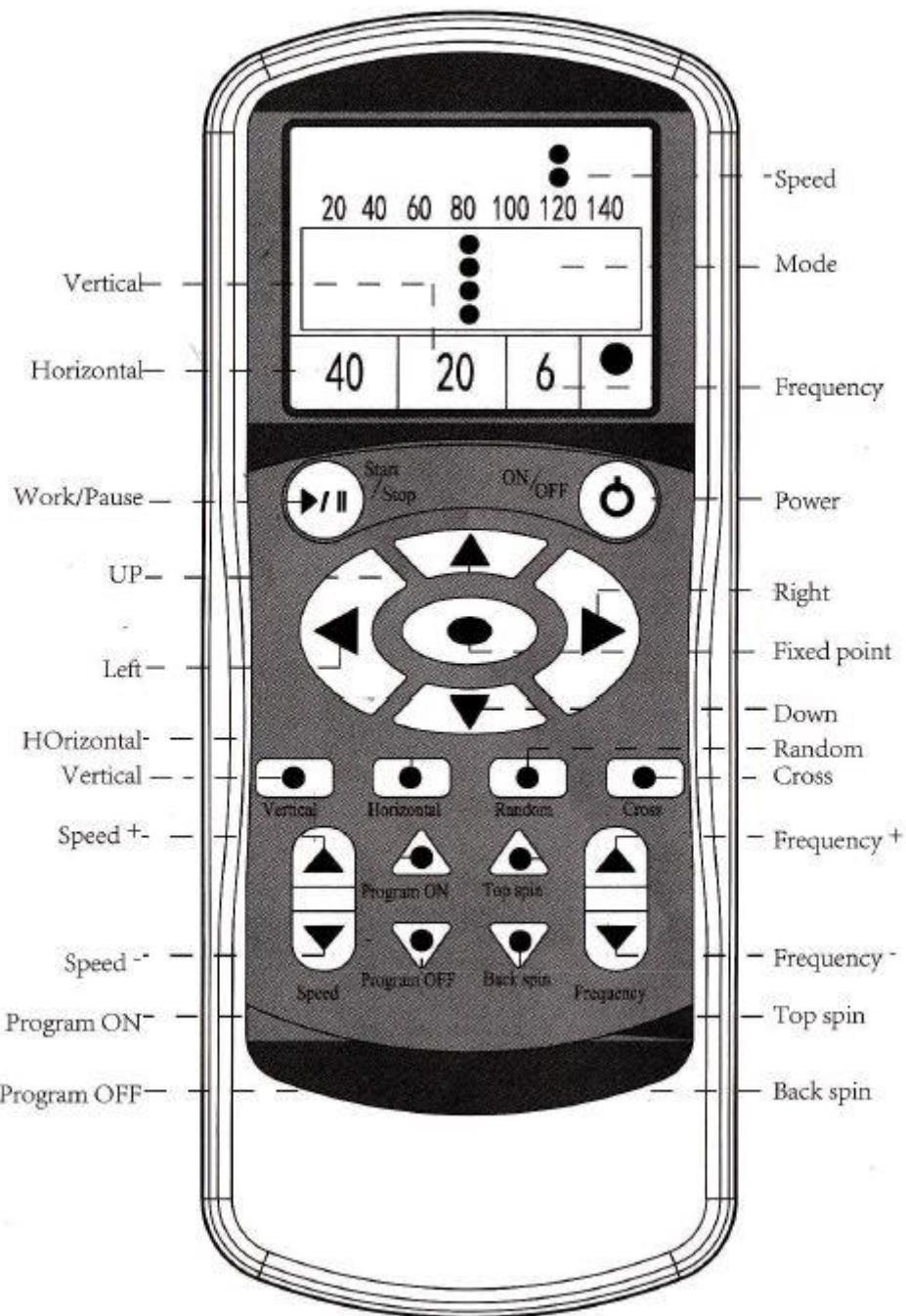
Erläuterungen zur Fernbedienung

Um die Fernbedienung und damit die MSV PlayTec besser kennen zu lernen, können Sie die LCD-Fernbedienung auch zu Hause bedienen. Sie können die dünne Folie, die zum Schutz der Fernbedienung aufgezogen war, auch ablösen. Bitte die zwei mitgelieferten Batterien einlegen.

Das Display zeigt Ihnen in der dargestellten Abbildung eine Tennisplatzhälfte, wo die Ballwürfe landen, wenn Sie die einzelnen Tasten drücken. Die Bedienung und Darstellung im Display erfolgt mit Blick auf die Wurfräder der Maschine.

Sollte Ihnen der Piepton zu laut sein, dann kleben Sie einfach ein Stück „TESAFILM“ auf den Lautsprecher (Pieper) – er ist rund und ca. 2 cm im Durchmesser, er befindet sich links neben den Wurfrädern auf der Rückseite der Platine.

Vorher Motor abschalten.



Wartung und Reinigung

Die Wurfräder sollten alle 30 - 50 Stunden gereinigt werden, um einen präzisen Ballauswurf zu garantieren. Reinigen Sie die Wurfräder nur, wenn die Maschine abgeschaltet ist. Reiben Sie fest mit einem groben Schmirgelpapier quer über die Gummierung der Wurfräder und zwar dort, wo die Bälle aus der Maschine fliegen, um die Verunreinigung zu entfernen. Schmirgeln Sie rund um die Wurfräder. Drücken Sie dabei kräftig auf, so dass Sie quasi die Oberfläche des Gummis aufrauen. Die Räder müssen sich nach der Behandlung rau anfühlen. Diese Methode funktioniert gut, wenn sie die MSV PlayTec auf Ziegelmehl benutzt haben. Es gibt aber auch in der Halle Granulat, das sich so fest in die Gummierung der Wurfräder festsetzt, dass Sie es nicht

heraus schmirlgeln können. In solchen Fällen sollten Sie sich eine Raspel anschaffen und mit dieser die Reinigung vornehmen. Zu diesem Zweck können Sie auch den oberen Teil des Gehäuses abnehmen (sechs Schrauben lösen), da man so besser raspeln kann.

Anschließend immer mit einem Staubsauger den Dreck von den Wurfrädern und den Filz von den Bällen absaugen. Bevor Sie zur Raspel greifen, sollten Sie sich mit MSV in Verbindung setzen, um einen Hinweis zum Raspeln zu bekommen um Fehler zu vermeiden

Um das Gehäuse zu reinigen, benutzen Sie bitte ein leicht feuchtes Tuch. Bitte keine Chemikalien oder Scheuer-Reiniger benutzen. Zum Reinigen innerhalb des Maschinen-Gehäuses einen Staubsauger nutzen. Wenn Sie die Maschine nicht sauber halten werden Fahler auftreten. Im Verein sollte es Personen geben, die für die Sauberkeit der Maschine verantwortlich sind.

Hinweise zum Lithium-Ionen-Akku

Eine dauerhafte Vollladung sollte vermieden werden, d.h. das Ladegerät - hat einen Überladeschutz eingebaut - trotzdem sollte es von der Maschine entfernt werden, wenn die grüne Diode an dem Ladegerät leuchtet. Während die Maschine nicht gebraucht wird, ist eine Lagerung zwischen 10° und 20° vorteilhaft und Akkus schonend.

Verpackungskarton

Bitte den Verpackungskarton unbedingt während der Gewährleistungszeit von zwei Jahren aufbewahren.

Ihr Service-Partner:

Mauve® Sports – MSV oHG
In der Lüh 24
D-53506 Hönningen/Germany
mauve@msv-tennis.com
+49(0)2834-462 9626

Anhang

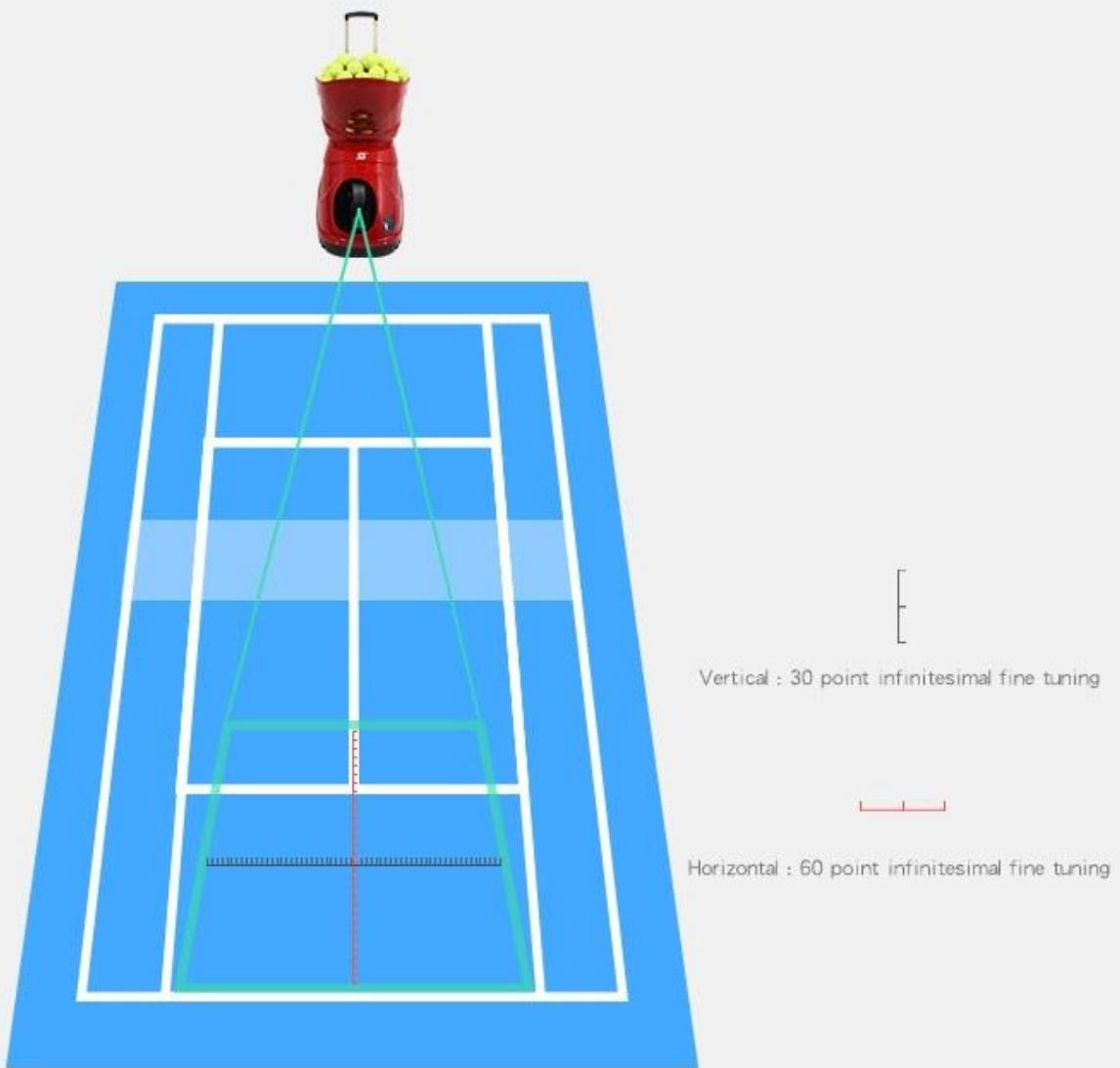
Technische Daten MSV PlayTec Modell	
Farbe	Schwarz
Spannung	Netz: 110-240V (10,8V, 25,5A/h, 307,8 W/h) (Trafo eingebaut) und Lithium-Ionen-Akku eingebaut (12 V)
Stromverbrauch	307,8 W Eine Sicherung muss von Ihnen eingesetzt werden. Sie haben noch zwei Ersatzsicherungen im Lieferumfang.
Ballgeschwindigkeit	20-140 km/h
Ballfolge	Siehe Bedienung der Fernbedienung
Ball-Kapazität, Abmessungen	150 Bälle Abmessung: L = 52 cm, B= 36cm, H = 52,5 cm
Gewicht	Ohne Verpackung: 28,5 kg Mit Verpackung: 32,7 Kg
Funktionen der Fernbedienung	<ul style="list-style-type: none"> • Von unten nach oben (z.B. Lob) oder von links nach rechts u. umgekehrt. • Jeder Punkt auf dem Platz kann angewählt werden. • Spielpause • Flache/hohe Würfe, Cross/Longline, Volley, Topspin, Slice. • Im Einzelnen siehe Erklärung der Fernbedienung • Selbstprogrammierung 28 Punkte • Fine Tuning Vertikal 30 und horizontal 60 Schritte

TRAINING MODE DIAGRAM

1

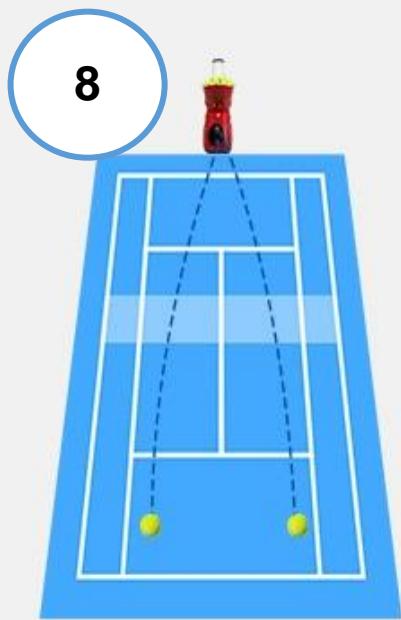
Top model intelligent program

Fullcourt infinite fine-tuning
Adjustable to any drop point

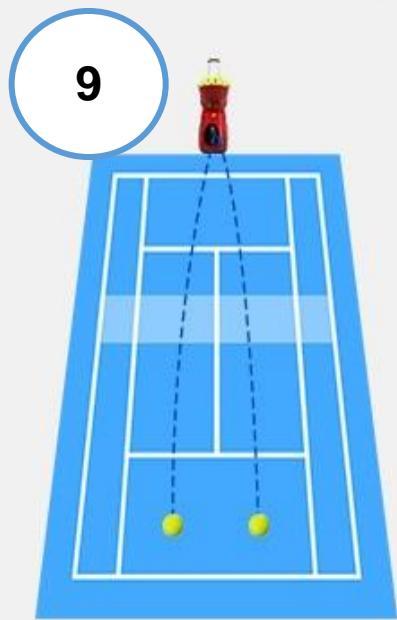


Training mode of wide, middle and narrow two-line ball

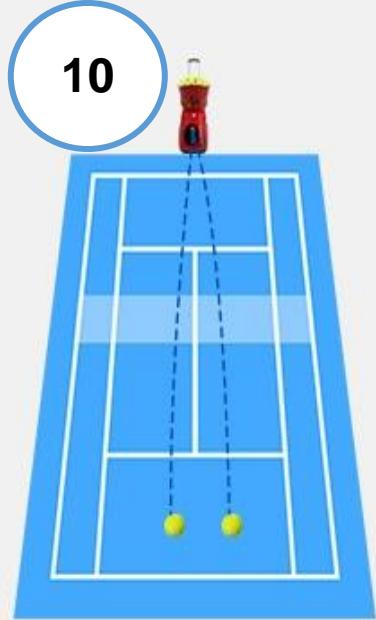
Wide two-line ball training



Middle two-line ball training

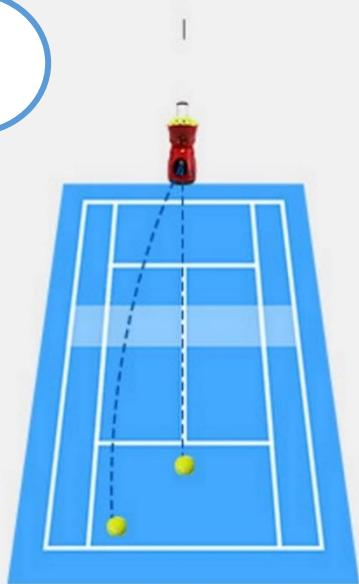


Narrow two-line ball training

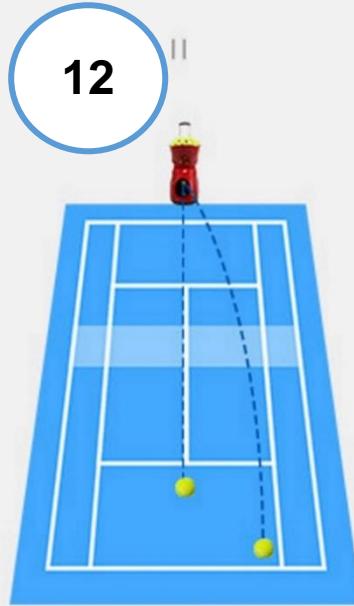


6 cross-line training program

11

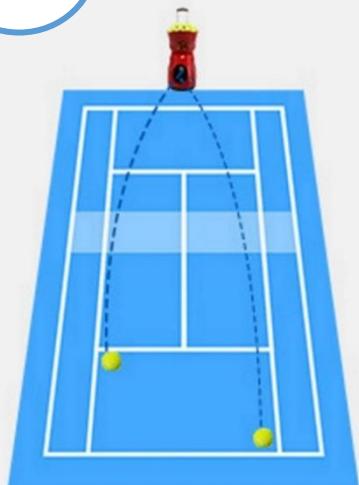


12



13

III



14

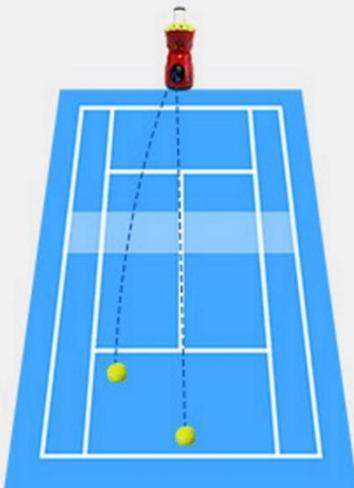
IV



6 cross-line training program

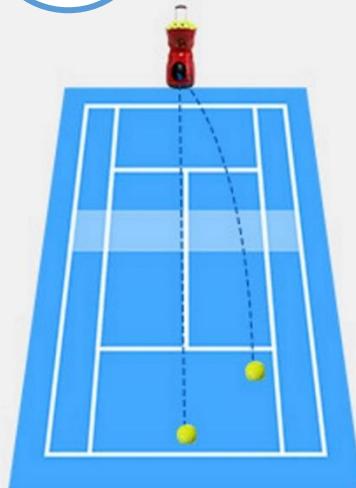
15

v

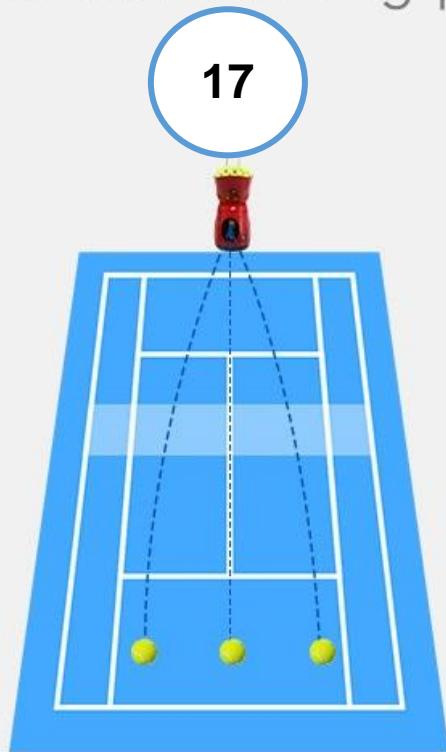


16

vi



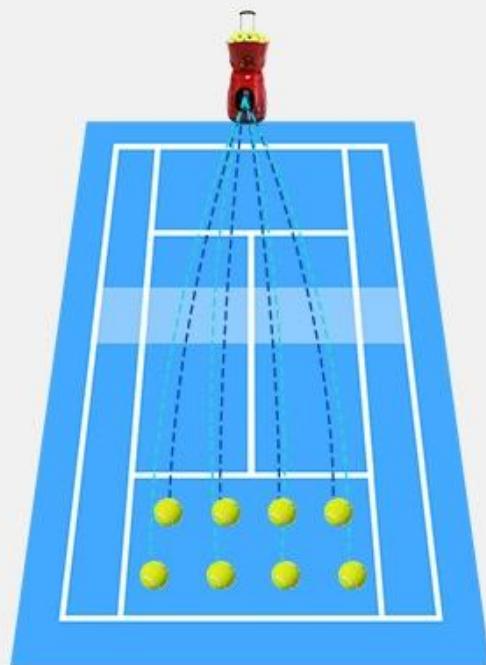
Three-line ball training program



17

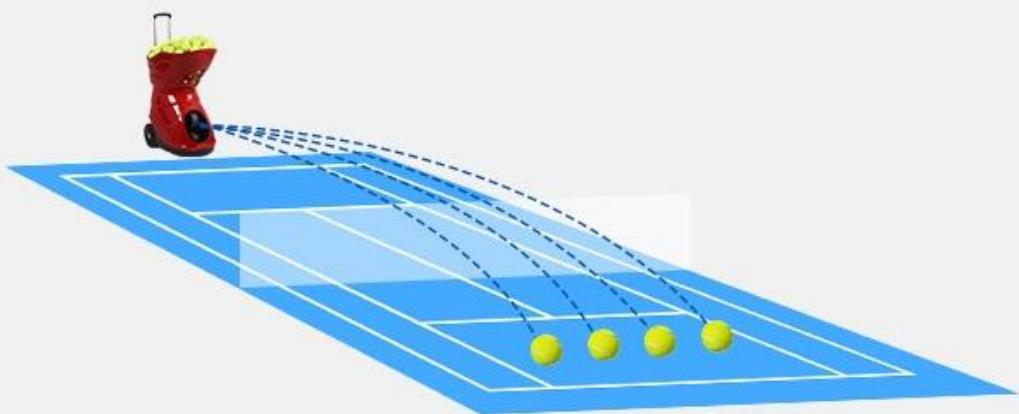
Random training program

18



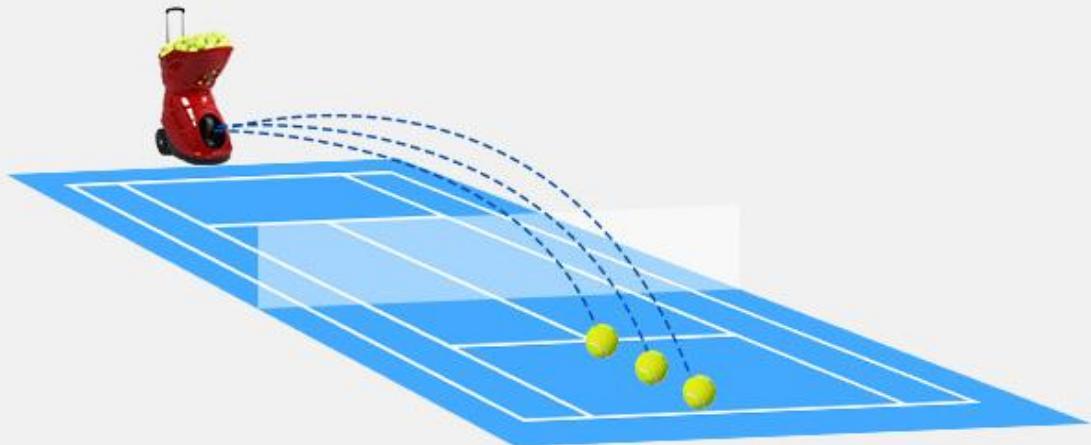
Horizontal swing training program

19



Vertical swing training program

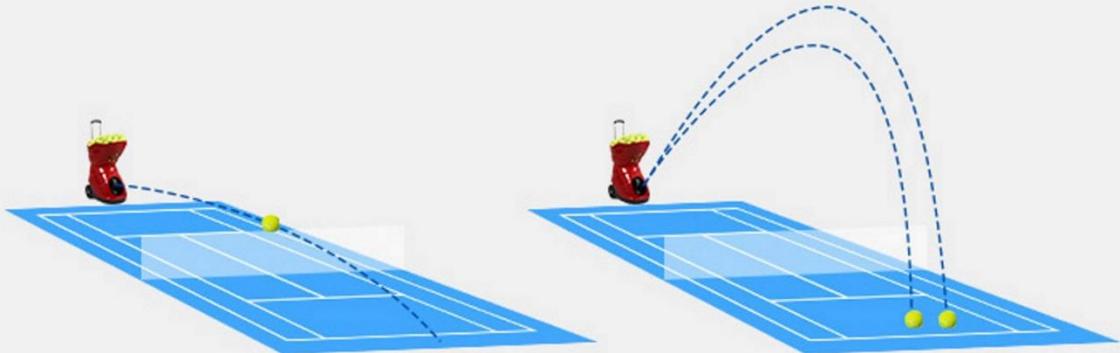
20



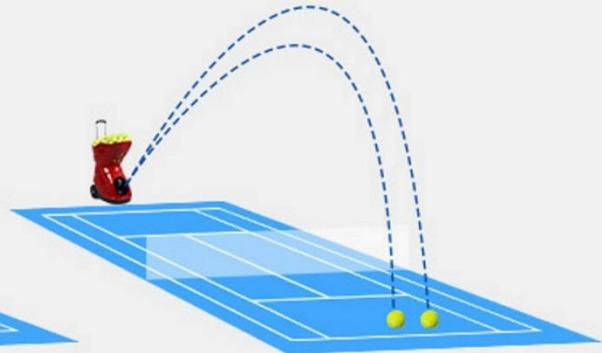
Other training program

21

Volley ball training program



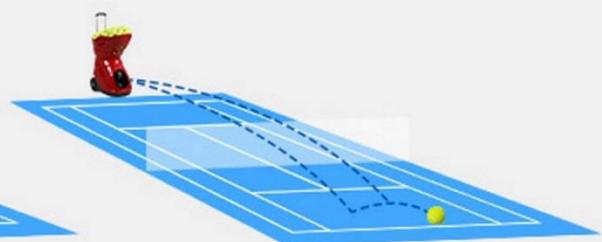
Lob ball training program



Topspin training program



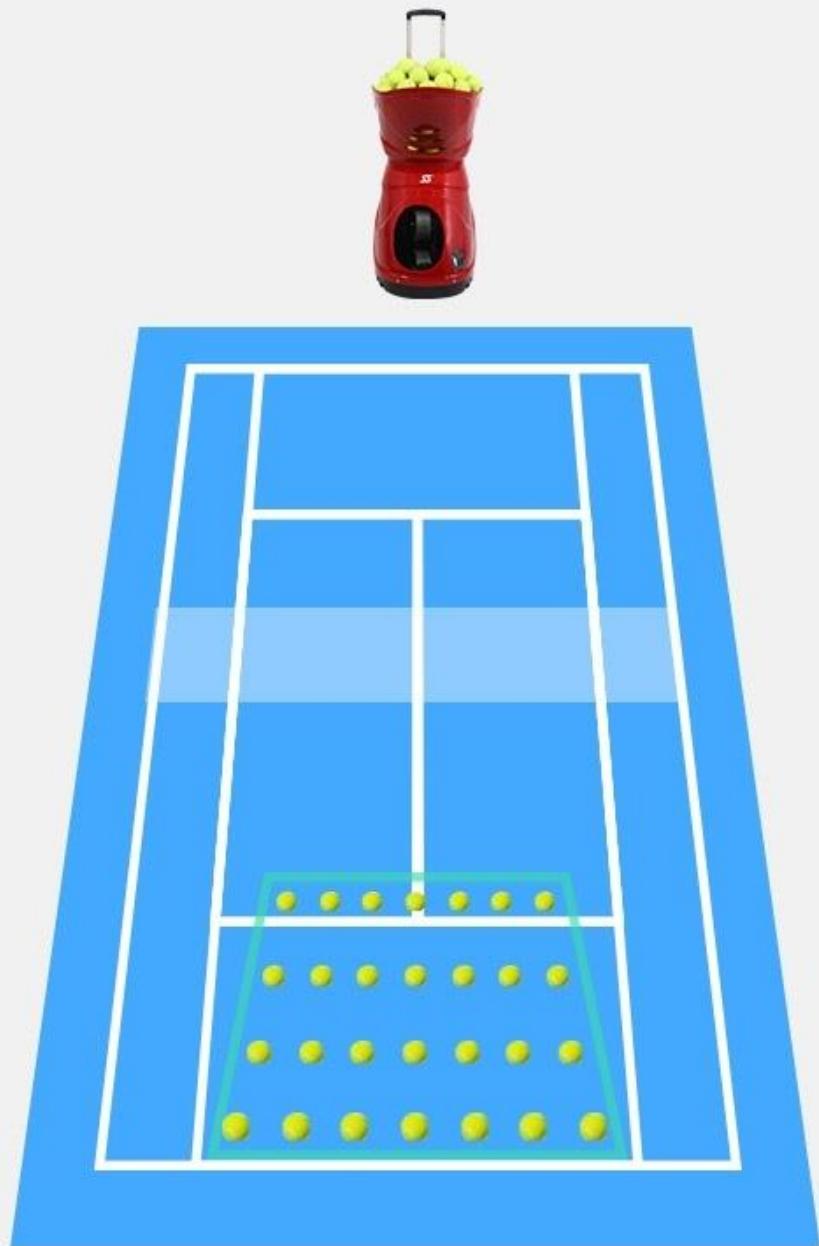
Backspin training program



22

28 drop point programmingtraining programs

Selbst- Programmierung von 28 Punkten





EG – Konformitätserklärung im Sinne der EG-Maschinenrichtlinie

98/37/EG und 2006/42/EG

Hiermit erklären wir, Mauve Sports-MSV oHG, dass die nachfolgend bezeichnete Maschine auf Grund ihrer Konzipierung und Bauart sowie in der von uns in Verkehr gebrachten Ausführung den einschlägigen grundlegenden Sicherheit- und Gesundheitsforderungen der EG – Richtlinie entspricht.

Bezeichnung der Maschine:

MSV Tennisballmaschine PlayTec

Angewandte harmonisierte EG-Normen:

EN 292-1,-2; EN 60204-1; EN 55014; EN 550082-!

Einschlägige EG-Richtlinien:

Maschinen – Richtlinie: 89/392/EEC

EMV – Richtlinie 89/336/EEC Niederspannungs-Richtlinie 72/23/EEC

Richtlinie 2014/53/EU Bereitstellung von Funkanlagen

Angewandte nationale Normen und andere Spezifikationen: Nicht zutreffend

Firmen Name:

Mauve Sports-MSV oHG

In der Lüh 24

D-53506 Hönningen

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Mauve".

Dr. Mauve, Generalbevollmächtigter 01.12.2018