

Lobster phenom[®]

phenom & phenom two Benutzerhandbuch

#D641,437



mehr spielen. mehr gewinnen.

FÜR UNSERE KUNDEN

Vielen Dank, dass Sie sich für eine Lobster Ball Maschine entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vollständig durch, bevor Sie Ihr Gerät in Betrieb nehmen. Diese Anweisungen dienen Ihrer Sicherheit und dem Schutz des Geräts vor Missbrauch.

AUF SCHÄDEN PRÜFEN

Untersuchen Sie Ihre Maschine auf Schäden. Testen Sie alle Funktionen der Maschine. Gelegentlich können interne Teile beim Versand beschädigt werden. Sollten Sie ein Problem feststellen, senden Sie eine E-Mail an info@lobstersports.com, um sofortige Hilfe zu erhalten.

BEWAHREN SIE DEN ORIGINALVERSANDKARTON AUF

Wenn Sie das Gerät an das Werk zurückschicken müssen, sollten Sie immer den Originalkarton und die Einsätze verwenden.

Wenn Sie Fragen zu Ihrem Gerät haben, wenden Sie sich bitte NICHT an Ihren Händler, sondern direkt an Lobster Sports unter 0211 – 93 67 60 10.

Seriennummer: _____

Kaufdatum: _____

WARNING

UM VERLETZUNGEN ZU VERMEIDEN:

- Halten Sie das Gesicht aus dem Ballweg - Bälle können jederzeit aus der Öffnung herausschießen.
- Nur für Tennisübungen mit herkömmlichen Tennisbällen verwenden.
- Schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie es unbeaufsichtigt lassen oder bevor Sie Wartungsarbeiten durchführen.
- Legen Sie niemals Körperteile oder Gegenstände in das Gerät.
- Betreiben Sie das Gerät niemals mit ausgebauten Teilen.
- Fügen Sie niemals Bälle hinzu, während die Maschine läuft.
- Geben Sie niemals nasse Tennisbälle in die Maschine.



25413 Rye Canyon Road
Valencia, CA 91355
phone 800.526.4041



www.lobstersports.com
info@lobstersports.com
Tel. Deutschland 0211-93676010

All rights reserved. PLAY MORE. WIN MORE. & the distinctive product configuration of the Lobster ELITE are registered trademarks of Lobster, Inc.



Verwendungszweck

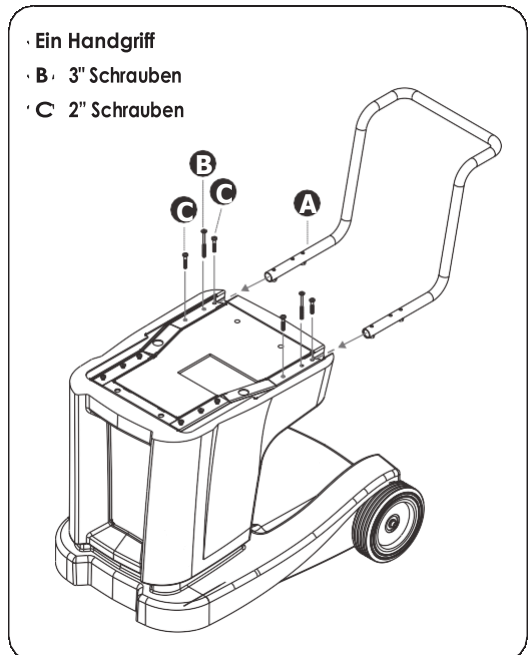
Lobster-Tennisballmaschinen sind für die Verwendung in einer Tennisanlage vorgesehen. Aus Sicherheitsgründen sollten die Spieler auf der gegenüberliegenden Seite des Tennisnetzes in einem Abstand von mindestens ~10 Meter zur Maschine stehen. Lobster-Tennisballmaschinen sind nur für das Werfen von Tennisbällen ausgelegt.

Auspacken und Zusammenbau

- Ihr Lobster phenom™ Tennisgerät wird in zwei Teilen geliefert; Nehmen Sie beide Teile aus dem Karton und stellen Sie das Unterteil (Basiseinheit) aufrecht auf seine Räder.
- Entfernen Sie die Drahtabweiser nicht!
- Für die Montage benötigen Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher.
- Entfernen Sie den schwarzen Griff aus dem Verpackungsmaterial.
- Nehmen Sie die Schrauben aus dem beiliegenden Beutel und trennen Sie die drei Arten von Schrauben. Enthalten sind:
 - zwei 3"-Schrauben;
 - vier 2"-Schrauben;
 - vier Flügelschrauben;
 - vier Unterlegscheiben

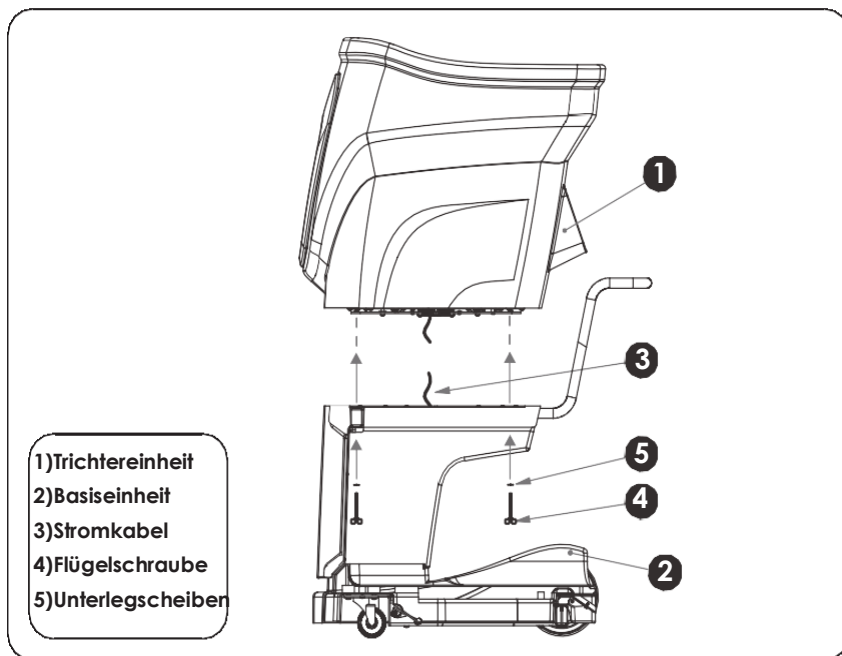
Einrichtung

1. Schieben Sie den schwarzen Griff (A) in die Befestigungslöcher an der Basiseinheit.
2. Setzen Sie die größeren 3-Zoll-Schrauben (B) in die mittleren Löcher ein, wie rechts gezeigt.
3. Setzen Sie die kleineren 2-Zoll-Schrauben (C) in das erste und letzte Loch ein, wie rechts gezeigt.
4. Heben Sie den Trichter (obere Einheit) mit zwei Personen auf die Basiseinheit (untere Einheit).
5. Kippen Sie den Trichter nach hinten oder zur Seite (links oder rechts), um die Stromkabel in beiden Hälften freizulegen.



MASCHINENMONTAGE

- Suchen Sie die Kabelbuchse in der Mitte der Basiseinheit (untere Hälfte) und verbinden Sie sie mit dem Kabelstecker in der Mitte des unteren Teils der Trichtereinheit. Die Drähte sollten einrasten und sich leicht verbinden lassen.
- Stellen Sie sicher, dass das bereits angeschlossene Kabel in den Ausschnitt der Basiseinheit geführt wird und nicht an der Stelle eingeklemmt wird, an der die beiden Einheiten aufeinandertreffen.
- Setzen Sie den Trichter mit Hilfe der Führungen an der richtigen Stelle ein. An der Unterseite des Trichters befinden sich 4 Metallverlängerungen, die in 4 Löcher an der Oberseite der Basiseinheit passen. Wenn sie richtig ausgerichtet sind, rasten sie mit einem "Klick" ein.
- Verwenden Sie die mitgelieferten 4 Flügelschrauben und 4 Unterlegscheiben, um die Basiseinheit von der Unterseite her an der Trichtereinheit zu befestigen, wie unten abgebildet.



Transportieren

Mit dem Griff können Sie das Gerät auf dem Spielfeld in Position schieben oder ziehen. Wenn das Gerät zu einer neuen Anlage transportiert werden muss, empfiehlt es sich, die beiden Hälften zu trennen und einzeln zu sichern.

PHENOM GEBRAUCHSANLEITUNG

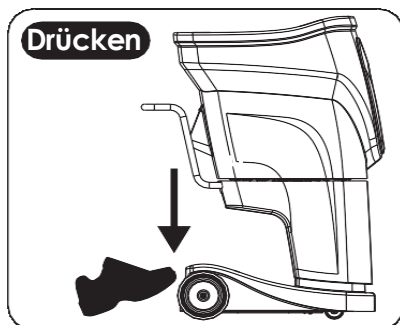
Ihre computergestützte Ballmaschine Lobster phenom™ wurde entwickelt, um den Tennisball auf den gesamten Einzelplatz zu werfen. Sie **MÜSSEN** Ihre Maschine zu Beginn jeder Spielsitzung auf Ihren Platz und die aktuellen Bedingungen kalibrieren, um die Genauigkeit zu erhalten. Dies muss **NICHT** jedes Mal geschehen, wenn Sie den Trichter mit Bällen nachfüllen.

Anweisungen zur Platzierung





- Beginnen Sie mit der Zentrierung der Maschine auf der Mittellinie des Spielfelds, direkt hinter der Grundlinie.
- Verwenden Sie nur ein Standard-Verlängerungskabel für den Außenbereich. Die Verwendung von Kabeln, die länger als 30m sind, oder von mehr als einem Kabel kann zu einer verminderten Leistung führen.

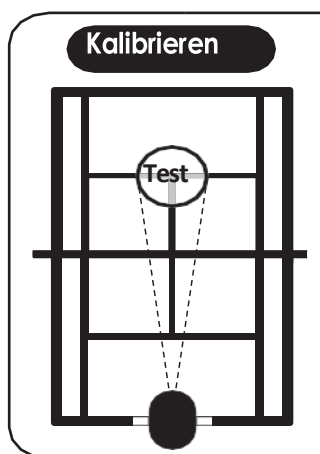
Bremse einstellen & loslassen

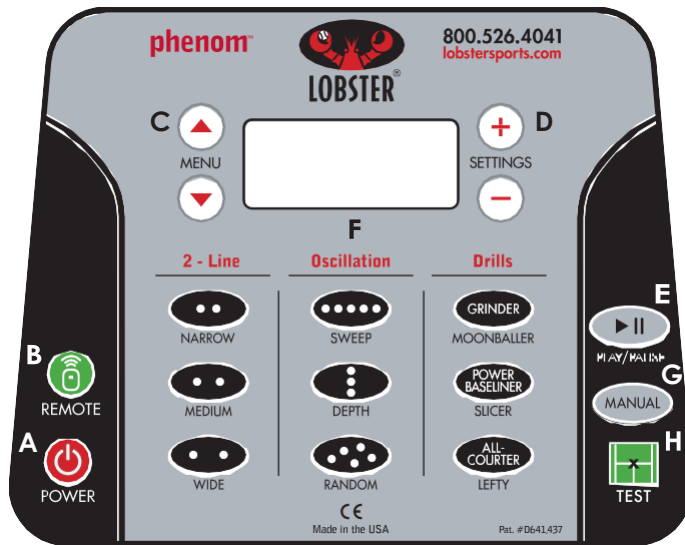
- **VOR DER VERWENDUNG:** Drücken Sie mit dem Fuß auf den Bremsbelag, bis Sie hören oder spüren, dass die Bremse einrastet. Stellen Sie sicher, dass die Vorderräder über der Grundlinie, an der Mittellinie des Spielfeldes.
- **NACH DEM GEBRAUCH:** Um die Bremse zu lösen,
- Treten Sie mit dem Fuß auf den roten Bereich und drücken Sie sich mit Ihrem Körpergewicht nach vorne.










Kalibrierung





- Schalten Sie  das Gerät ein und lassen Sie es einen Selbsttest durchführen.
- Drücken Sie die Taste  TEST. Ein Tennisball sollte über das Netz geworfen werden und innerhalb eines 60cm-Bereich auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfelds, wo die Aufschlag- und Mittellinie zusammenlaufen, genau wie auf der Schalfläche TEST und dem Diagramm unten dargestellt.
 - Wenn der Testball außerhalb des 60cm-Radius landet, egal ob lang oder kurz, verwenden Sie die Tasten  und  SETTINGS, um den Abstand in 15cm-Schritten einzustellen. Sollte der Ball außerhalb des Bereichs links oder rechts landen, bewegen Sie die Rückseite des Geräts je nach Bedarf leicht nach links oder rechts. Testen Sie den Ball erneut und passen Sie ihn bei Bedarf an.
- Sobald der Test abgeschlossen ist, drücken Sie die manuelle Taste oder eine der neun voreingestellten Tasten in der Mitte des Bedienfelds, um den Wiedergabemodus zu wählen, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste.








- A.  Einschalttaste (Power) - Drücken und halten Sie die POWER-Taste, um das Gerät einzuschalten. Sowohl der horizontale als auch der vertikale Motor führen Funktionsprüfungen durch, um das Gerät zu kalibrieren, wenn es ein- oder ausgeschaltet wird.
- B.  Fernbedienung (Remote) - Drücken Sie diese Taste, um den Fernbedienungsempfänger ein-/auszuschalten.
- C.  Menütasten - Mit diesen Tasten können Sie durch die auszuwählenden und einzustellenden Menüoptionen blättern. Ein Cursor auf der LCD-Anzeige markiert die aktuelle Auswahl.
- D.  Einstellungen (Settings) - Verwenden Sie diese Option, um eine markierte Option auf dem LCD-Bildschirm anzupassen.
- E.  Wiedergabe/Pause - Verwenden Sie diese Taste, um die Wiedergabe einer ausgewählten Funktion zu starten und/oder um die Übertragung anzuhalten.
- F. Voreinstellungen - Die neun Tasten in der Mitte des Bedienfelds dienen zur Auswahl des Wiedergabemodus. Mit den Tasten Menü und Einstellungen können Sie die Aufnahmeparameter auswählen und anpassen. Wenn Sie mit den Aufnahmeparametern zufrieden sind, drücken Sie auf Wiedergabe, um zu starten.
- G.  Manuell - Die Maschine wirft kontinuierlich einen bestimmten Wurf an einen bestimmten Ort.
- H.  Test - Wird verwendet, um Ihre Maschine für die richtige Ballplatzierung auf dem Platz auszurichten.


Voreinstellungen

Die wichtigsten voreingestellten Optionen werden durch Drücken einer der neun Tasten in der Mitte des Bedienfelds ausgewählt. Das Gerät pausiert automatisch, bis Sie mit den Einstellungen zufrieden sind. Drücken Sie die Taste Wiedergabe/Pause, um die Wiedergabe zu starten. Verwenden Sie die Menütasten  / , um durch die Standorte und Aufnahmeparameter zu blättern. Mit den Tasten  /  können Sie den Wert der ausgewählten Menüoption erhöhen oder verringern. **BITTE BEACHTEN SIE:** Um alle Würfe auf dem Platz zu halten, sind einige Optionen nicht in Verbindung miteinander verfügbar.

2-ZEILEN

-  Schmal - Üben Sie Vorhand- und Rückhandschläge in der Mitte des Platzes.
-  Mittel - Üben Sie Vorhand- und Rückhandschläge auf halbem Weg zwischen Platzmitte und Seitenlinie.
-  Weit - Üben Sie Vorhand- und Rückhandschläge an der Seitenlinie.
 - Speed (Geschwindigkeit) - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
 - Spin - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu drei Stufen.
 - Depth (Länge) – Einstellungen Lang, Mittel, Kurz oder Zufällig.
 - Vorschub - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

OSZILLATION: Wirft Bälle über das gesamte Spielfeld - links, rechts, kurz und tief - mit einer festen Geschwindigkeit.

-  Sweep - Werfen Sie Bälle nach dem Zufallsprinzip über die Breite des Spielfelds. Die Wurfparameter sind einstellbar und umfassen:
 - Depth (Tiefe) - Einstellungen Tief, Mittel, Kurz oder Zufällig.
 - Speed (Geschwindigkeit) - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
 - Spin - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu drei Stufen.
 - Feed (Vorschub) - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

PHENOM BEDIENUNGSANLEITUNG

 Depth (Länge) - Bälle werden zufällig von kurz bis lang geworfen. Die Schussparameter umfassen:

- Position - Wählen Sie oben auf dem LCD-Display aus, ob die Bälle auf die linke, mittlere oder rechte Seite des Spielfelds geworfen werden sollen.
- Speed (Geschwindigkeit) - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Spin - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu drei Stufen.
- Feed (Vorschub) - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

 Random (Zufällig) - Die Maschine wirft Bälle nach dem Zufallsprinzip und variiert dabei die Geschwindigkeit, den Spin und die Flugbahn.

- Feed (Vorschub) - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

Drills/Übungen

Jede der sechs individuell gestalteten Platzübungen besteht aus sechs aufeinanderfolgenden Schlägen nach einem bestimmten Muster, das Platzposition, Ballgeschwindigkeit und Spin kombiniert. Um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, können Sie die Vorschubgeschwindigkeit auf einen festen Wert von 2 - 9 Sekunden oder eine Zufallseinstellung einstellen, die die Vorschubgeschwindigkeit ständig ändert. Verwenden Sie die Tasten (+) / (-) EINSTELLUNGEN. Bei niedrigen Vorschubeinstellungen wird zwischen den Zyklen eine kurze Pause eingelegt.

GRINDER

GRINDER (Defensivspieler) nutzt das gesamte hintere Spielfeld mit verschiedenen Arten von Spin.

- **MOON BALLER** Drücken Sie zweimal **GRINDER**, um die Übung **MOONBALLER** auszuwählen, bei der ein hoher Bogen über das Netz mit mäßigem bis starkem Top Spin gespielt wird.

POWER BASELINER

- **POWER BASELINER** nutzt das gesamte hintere Spielfeld mit wenig Spin und mehr Ballgeschwindigkeit.

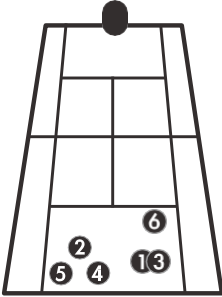
- **SLICER** Drücken Sie zweimal **POWER BASELINER**, um die **SLICER**-Übung mit Rückwärtsdrall oder Slice auszuwählen, bei der ein niedriger Bogen über das Netz geschlagen wird.

ALL COURTER

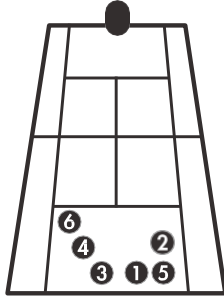
- **ALL COURTER** nutzt sowohl den vorderen als auch den hinteren Platz mit etwas Top Spin und weniger Ballgeschwindigkeit.

- **LEFTY** Drücken Sie zweimal auf **ALL COURTER**, um **LEFTY** zu wählen, was starke Vorhand-Grundschnitte und starke Rückhand-Volleys simuliert.

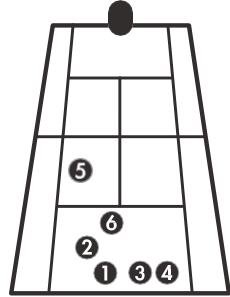
PHENOM GEBRAUCHSANLEITUNG - ÜBUNGEN



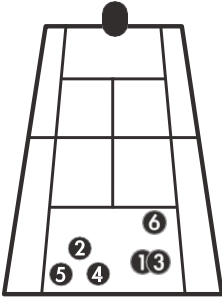
Grinder



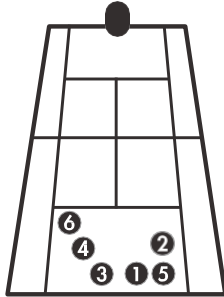
Power Baseline



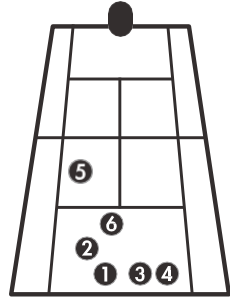
All-Courter



Moon Baller



Slicer







Lefty

PHENOM BEDIENTUNGSANLEITUNG

Manual

Drücken Sie die Taste **MANUAL**, um einen bestimmten Schlag wiederholt zu üben. Das Gerät macht eine Pause, während Sie Ihre Einstellungen vornehmen.

Verwenden Sie die Menütasten  / , um den Standort und die Wurfparameter auszuwählen. Verwenden Sie die Tasten  /  **SETTINGS**, um den Wert der ausgewählten Menüoption zu erhöhen oder zu verringern.

- **Speed (Geschwindigkeit)** - Wählen Sie zwischen 56 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- **Elevation (Höhenverteilung)** - Passen Sie die Höhe zwischen 2 und 80 Grad in Schritten von 1 Grad an, um die Höhe des Wurfs auf dem Spielfeld zu ändern.
- **Spin** - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu drei Stufen.
- **Angle (Winkel)** - Wählen Sie die Position entlang der Grundlinie. 0 ist die Mitte des Spielfelds, wobei sich positive Zahlen nach rechts und negative Zahlen nach links bewegen.
- **Feed (Vorschub)** - Stellen Sie die Intervalle zwischen 2 und 9 Sekunden ein, oder scrollen Sie nach unten, um eine zufällige Einstellung vorzunehmen.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die Taste  **Play/Pause**, um Ihre Sitzung zu starten.

BITTE BEACHTEN SIE: Um alle Schüsse auf dem Platz zu halten, sind einige Optionen nicht in Verbindung miteinander verfügbar.

BEDIENFELD



- A. Einschalttaste (Power) - Drücken und halten Sie die POWER-Taste, um das Gerät einzuschalten. Der Akkustand wird beim Einschalten angezeigt. Sowohl der horizontale als auch der vertikale Motor führen Funktionsprüfungen durch, um das Gerät zu kalibrieren, wenn es ein- oder ausgeschaltet wird.
- B. Fernbedienung (Remote) - Drücken Sie diese Taste, um den Fernbedienungsempfänger ein-/auszuschalten.
- C. Schlagübungen - 12 verschiedene vorprogrammierte Sequenzen, die das Spiel des Gegners nachahmen.
- D. Programm - Drücken Sie, um individuelle Übungen zu erstellen.
- E. Manual - Die Maschine wirft kontinuierlich einen bestimmten Wurf an einen bestimmten Ort.
- F. Menütasten - Dienen zum Blättern durch die auszuwählenden und einzustellenden Menüoptionen. Ein Cursor auf der LCD-Anzeige markiert die aktuelle Auswahl.
- G. Einstellungen - Dient zum Anpassen einer markierten Option auf dem LCD-Bildschirm.
- H. 1-18 Nummerierte Tasten - Mit diesen Tasten wählen Sie die gewünschte Position für die Landung des Balls im Programm-Modus. (Ausführlichere Informationen finden Sie im Abschnitt "Programm").
- I. Test - Wird verwendet, um Ihre Maschine für die richtige Ballplatzierung auf dem Platz auszurichten.
- J. Wiedergabe/Pause - Drücken Sie diese Taste, um das Gerät abzuspielen und anzuhalten.

PHENOM TWO BEDIENFELD

- K. **RANDOM** Zufällig - Zufällige Würfe mit Variationen von Geschwindigkeit, Spin und Flugbahn.
- L. **2-LINE** 2-Line - Abwechselnd Vorhand- und Rückhandschläge mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.
- M. **SWEEP** Sweep - Werfen Sie Bälle wahllos über die BREITE (links-rechts) des Spielfelds.
- N. **DEPTH** Länge - Wirft Bälle wahllos über die Länge des Spielfelds, von kurz bis lang in einer Reihe.
- O. **Hauptnetzschalter** - Hauptstromunterbrechung. (Dieser Schalter befindet sich auf der linken Seite des Metallkastens direkt unter dem Bedienfeld).
- P. **Ladegerätanschluss** - Zum Laden des Akkus.

Drills (Schlagübungen)

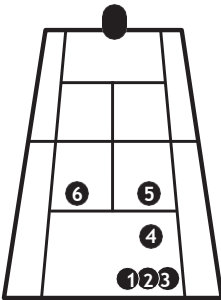
Mit der Taste "Drills" können Sie vorprogrammierte Trainingsübungen durchführen. Jede der sechs benutzerdefinierten Übungen besteht aus sechs aufeinanderfolgenden Schlägen nach einem bestimmten Muster, das Platzposition, Ballgeschwindigkeit und Spin kombiniert. Um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, kann die Vorschubgeschwindigkeit auf einen festen Wert von 2 - 9 Sekunden oder eine Zufallseinstellung eingestellt werden, die die Vorschubgeschwindigkeit ständig ändert. Verwenden Sie die Tasten ⊕ / ⊖, um diese Geschwindigkeit einzustellen. Bei einer niedrigen Vorschubgeschwindigkeit wird zwischen den Zyklen eine Pause eingelegt.

TRAININGSÜBUNGEN

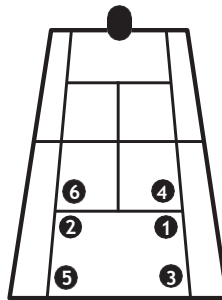
Approach (Angriff)- Sechs-Ball-Übung mit Schwerpunkt auf der Annäherung von hinter der Grundlinie in das vordere Feld mit Balance und Geschwindigkeit.

Attack/Defend - Eine Übung mit sechs Bällen, bei der ein Spieler lernt, sich von der Grundlinie aus in alle Richtungen zu bewegen.

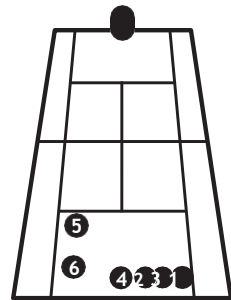
Vorhand Plus - Eine Übung mit sechs Bällen, bei der der Spieler seine dominante Position auf dem Platz beibehalten muss, indem er bei jedem Schlag seine Vorhand einsetzt.



Approach



Attack / Defend

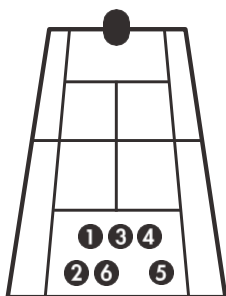


Forehand Plus

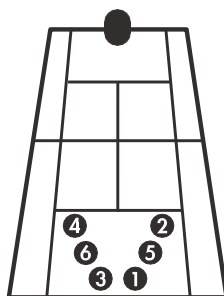
Anfänger - Sechs Ballübungen, um Anfängern zu helfen, sich zu verbessern und Vertrauen aufzubauen.

Intermediate - Sechs-Ball-Übung, die Fortgeschrittenen hilft, ihre Platzdeckung zu verbessern und eine Vielzahl von Schlägen auszuführen.

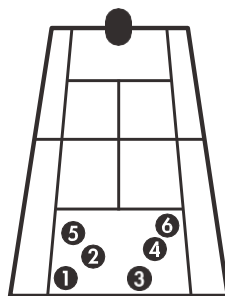
Fortgeschrittene - Sechs-Ball-Übung für fortgeschrittene Spieler, um eine höhere Schlagtoleranz zu entwickeln und zu lernen, schnell "Gelegenheits"-Bälle zu erkennen, die angegriffen werden können.



Anfänger



Intermediate



Fortgeschrittene

ÜBUNGEN

Jede der sechs individuell gestalteten Schlagübungen besteht aus sechs aufeinanderfolgenden Schlägen nach einem bestimmten Muster, das Platzposition, Ballgeschwindigkeit und Spin kombiniert. Um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, können Sie die Vorschubgeschwindigkeit auf einen festen Wert von 2 - 9 Sekunden oder eine Zufallseinstellung einstellen, die die Vorschubgeschwindigkeit ständig ändert. Verwenden Sie die Tasten (+) / (-) EINSTELLUNGEN. Bei niedrigen Vorschubeinstellungen wird zwischen den Zyklen eine kurze Pause eingelegt.

GRINDER

GRINDER (Defensivspieler) nutzt das gesamte hintere Spielfeld mit verschiedenen Arten von Spin.

- **MOON BALLER** Drücken Sie zweimal **GRINDER**, um die Übung **MOONBALLER** auszuwählen, bei der ein hoher Bogen über das Netz mit mäßigem bis starkem Top Spin gespielt wird.

POWER BASELINER

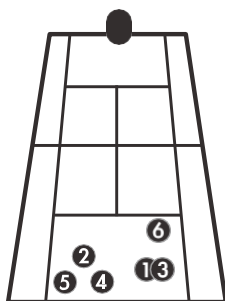
- **POWER BASELINER** nutzt das gesamte hintere Spielfeld mit wenig Spin und mehr Ballgeschwindigkeit.

- **SLICER** Drücken Sie zweimal **POWER BASELINER**, um die **SLICER**-Übung mit Rückwärtsdrall oder Slice auszuwählen, bei der ein niedriger Bogen über das Netz geschlagen wird.

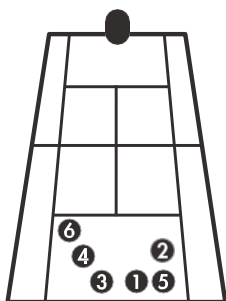
ALL COURTER

- **ALL COURTER** nutzt sowohl den vorderen als auch den hinteren Platz mit etwas Top Spin und weniger Ballgeschwindigkeit.

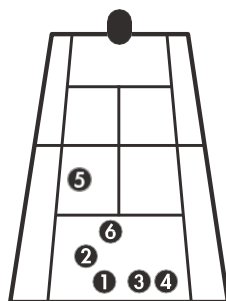
- **LEFTY** Drücken Sie zweimal auf **ALL COURTER**, um **LEFTY** zu wählen, was starke Vorhand-Grundschnitte und starke Rückhand-Volleys simuliert.



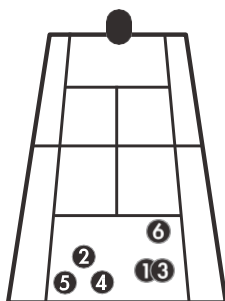
Grinder



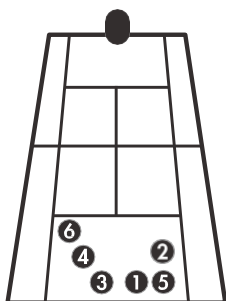
Power Baseline



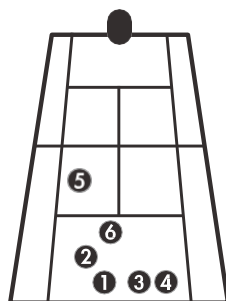
All-Courter



Moon Baller



Slicer



Lefty

Manual (MANUAL)

Drücken Sie die Taste MANUAL, um einen bestimmten Schlag wiederholt zu üben. Das Gerät macht eine Pause, während Sie Ihre Einstellungen vornehmen.

Verwenden Sie die Menütasten (▲) / (▼) um den Standort und die Aufnahmeparameter auszuwählen. Verwenden Sie die Einstellungstasten (+) / (-), um den Wert der ausgewählten Menüoption zu erhöhen oder zu verringern.

- Speed (Geschwindigkeit) - Wählen Sie zwischen 56 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Elevation (Höhenverteilung) - Passen Sie die Höhe zwischen 2 und 80 Grad in Schritten von 1 Grad an, um die Höhe des Wurfs auf dem Spielfeld zu ändern.
- Spin - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu 3 Stufen.
- Angle (Winkel) - Wählen Sie die Position entlang der Grundlinie. 0 ist die Mitte des Spielfelds, wobei positive Zahlen nach rechts und negative Zahlen nach links gehen.
- Feed (Vorschub) - Stellen Sie die Intervalle zwischen 2 und 9

Sekunden ein, oder blättern Sie nach unten bis zum Zufallsmodus. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die Taste (▶||) Play/Pause, um Ihre Sitzung zu starten. **BITTE BEACHTEN SIE:** Damit alle Würfe auf dem Platz bleiben, sind einige Optionen nicht in Verbindung miteinander verfügbar.

Random (Zufällig) (RANDOM)

Werfen Sie Bälle nach dem Zufallsprinzip auf das Spielfeld und variieren Sie dabei die Geschwindigkeit, den Spin und die Flugkurve.

- Feed (Vorschub) - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

2-zeilige Funktion (2-LINE)

- Speed (Geschwindigkeit) - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Spin - Erhöhen und verringern Sie den oberen und hinteren Spin um bis zu drei Stufen.
- Depth (Länge) - Reihe A (Lang), Reihe B (Mittel), Reihe C (Kurz), Zufällig (Länge ändert sich ständig).
- Feed (Vorschub) - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

Sweep (SWEEP)

Werfen Sie die Bälle nach dem Zufallsprinzip über die gesamte Breite des Spielfelds. Die Wurfparameter bleiben während des Spiels unverändert und umfassen:

- Depth (Länge) - Reihe A (Lang), Reihe B (Mittel), Reihe C (Kurz), Zufällig (Länge ändert sich

PHENOM TWO BEDIENUNGSANLEITUNG

ständig).

- **Speed (Geschwindigkeit)** - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- **Spin** - Erhöhen und verringern Sie den Top & Back Spin um bis zu drei Stufen.
- **Feed (Vorschub)** - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

Depth (Länge) DEPTH

Werfen Sie Bälle nach dem Zufallsprinzip von kurz bis lang. Die Wurfparameter bleiben während des Spiels gleich und beinhalten:

- **Position** - Wählen Sie oben auf dem LCD die Spalte, in der die Kugeln landen sollen. Die Spaltennummer entspricht den Tasten in der obersten Reihe Ihres Bedienfelds.
- **Speed (Geschwindigkeit)** - Wählen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- **Spin** - Erhöhen und verringern Sie Topspin/Slice um bis zu 3 Stufen. (abhängig von der Geschwindigkeit)
- **Feed (Vorschub)** - Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder scrollen Sie nach unten, um einen Zufallswert zu erhalten.

Programm


Mit der Programmfunktion können Sie Ihre eigenen Übungen erstellen, bis zu sechs persönliche Programme, und Ihre eigenen Trainingsübungen einrichten. Sie können Sequenzen von Schlägen mit 1 bis 6 Bällen erstellen, die sich wiederholen. Dies ermöglicht viele weitere Kombinationen, die Sie immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Die Möglichkeiten des Geräts sind begrenzt... bitte lesen Sie dies sorgfältig.

- Die Ballauswurfräder können schneller beschleunigen als sie verlangsamen können. Schnelle Schläge, auf die langsame Schläge folgen, oder drastische Änderungen des Spins führen zu Schlägen ins Aus, wenn Sie mit schnellen Vorschubgeschwindigkeiten arbeiten. Wenn Sie schnellere Vorschubgeschwindigkeiten verwenden möchten, sollten Sie die Geschwindigkeit und den Spin nur schrittweise verändern. Ein guter Anhaltspunkt ist, die Geschwindigkeit nicht mehr als 8 km pro Stunde zu verändern (behandeln Sie jede Stufe des Spins als 8 km/h).

Ein Beispiel: Bei einer Vorschubgeschwindigkeit von 4 Sekunden können Sie bis zu 32 km/h ändern oder 4 Stufen von Spin erreichen.





- Bestimmte Kombinationen von Geschwindigkeit und Spin bleiben nicht innerhalb des Spielfelds. Wenn eine Einstellung keinen brauchbaren Schlag ergibt, blinkt die Anzeige, um Ihnen mitzuteilen, dass der Schlag nicht möglich ist, und bleibt bei der vorherigen Einstellung.
- Wenn Sie die 6. Aufnahme in einem Programm ausgefüllt haben, gelangen Sie durch Auswahl von „Weiter“ automatisch zum Gesamtbildschirm des Programms.

So erstellen Sie Ihr erstes pers6nliches Programm

1. Dr6cken Sie die Taste .
2. Auf dem Bildschirm werden Sie aufgefordert, einen Ort f6r Ihre erste Aufnahme auszuw6hlen. Dr6cken Sie eine der Tasten 1 bis 18
3. Die Maschine wird so programmiert, dass sie einen Ball an den ausgew6hlten Ort wirft. Sie k6nnen nun die Wurfparameter f6r diesen Wurf einstellen:

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ Tasten, um zum Bildschirm mit den Aufnahmeparametern zu gelangen.

- **Geschwindigkeit** - W6hlen Sie zwischen 64 und 128 km/h in 8 km/h-Schritten.
- **Spin** - Erh6hen und verringern Sie den oberen und hinteren Spin um bis zu drei Stufen.
- **Feed (Vorschub)** - Stellen Sie die Intervalle zwischen 2-9 Sekunden ein, oder scrollen Sie nach unten, um eine zuf6llige Einstellung zu w6hlen.

4. Wenn die Aufnahme zufriedenstellend ist, verwenden Sie die Men6tasten  / , um die Option um die Zeile "Weiter + Zur6ck -" zu markieren. Dr6cken Sie diese Taste,  um die Position und die Wurfparameter f6r den n6chsten Wurf in Ihrer 6bung auszuw6hlen oder  um zum Gesamtprogramm-Bildschirm zur6ckzukehren.

AUFNAHMEORT-BILDSCHIRM

P#1 SHOT#1 LOC ?
Dr6cken Sie auf den Bildschirm, um eine Aufnahme zu machen, oder dr6cken Sie -, um zu l6schen.

BILDSCHIRM F6R AUFNAHMEPARAMETER

P#1 SHOT#1 LOC? *
GESCHWINDIGKEIT:
112 km/h
Schleudern :0 FEED: 4
Weiter + Zur6ck -

*zeigt Ihren gew6hlten Standort an

5. Das Auswählen und Ausführen einer Übung kann über den Bildschirm Gesamtprogramm erfolgen:

- In der obersten Zeile wird Ihre Programmnummer angezeigt. Sie können die Programmnummer ändern von 1-6, indem Sie die oberste Zeile mit den Menütasten \uparrow / \downarrow markieren und die Zahl mit \oplus / \ominus Einstellungen.
- Zeile 2 zeigt Ihnen die Position jedes geworfenen Balls auf dem Spielfeld an. Eine Nummer für jeden Ball.
- In Zeile 3 können Sie die Einstellungen einer bestehenden Aufnahme im Programm bearbeiten oder ansehen.
- Wenn Sie auf diesem Bildschirm \rightarrow drücken, wird das Programm gestartet.

GESAMTPROGRAMM-
BILDSCHIRM

```
PROGRAM # : 1
LOCS 3 4 5 1 6 3
SHOT: 2 EDIT : NO
PUSH PLAY TO RUN
```

Ein bestehendes Programm bearbeiten

Nachdem Sie ein Programm erstellt haben, möchten Sie vielleicht einige Aspekte des Programms anpassen oder völlig neu gestalten.

1. Wenn Sie sich nicht bereits in der Programmfunktion befinden, drücken Sie die Taste **PROGRAM**, um den Gesamtbildschirm Programm aufzurufen.
2. Verwenden Sie zunächst die Einstellungstasten \oplus / \ominus , um das Programm auszuwählen, das Sie anpassen möchten.
3. Verwenden Sie als nächstes die Menütasten \uparrow / \downarrow , um SHOT zu markieren, und stellen Sie dann die Nummer so ein, dass sie angibt, welche Aufnahme in der Sequenz Sie wünschen.
anpassen (1., 2., 5...)
4. Markieren Sie Bearbeiten und drücken Sie die Taste \oplus , um zu „Ja“ zu wechseln. Dadurch gelangen Sie zum Bildschirm Standort auswählen.
5. Der aktuelle Standort dieser Aufnahme wird nun in in der oberen rechten Ecke. Wenn Sie mit dem Standort zufrieden sind, drücken Sie dieselbe Zahl, um ihn erneut auszuwählen. Sie gelangen dann zum Bildschirm mit den Aufnahmeparametern, der Ihre aktuellen Einstellungen anzeigt.

GESAMTPROGRAMM-
BILDSCHIRM

```
PROGRAM # : 1
LOCS 3 4 5 1 6 3
SHOT: 2 EDIT : NO
PUSH PLAY TO RUN
```

PHENOM TWO BEDIENTUNGSANLEITUNG

6. Wenn Sie einen anderen Ort wählen, werden die Standardeinstellungen zurückgesetzt.
7. Sie können den Wurf aus der Übung entfernen, indem Sie die Taste ⊖ drücken. Damit kehren Sie zum Gesamtprogramm zurück und die Übung läuft mit einem Wurf weniger.

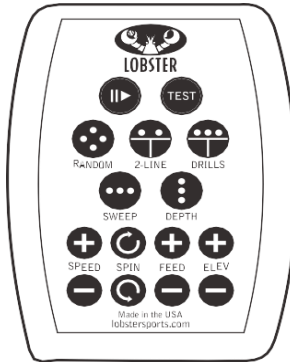
AUFNAHMEORT-BILDSCHIRM

P#1 SHOT#2 LOC 4
Drücken Sie einen Ort, um eine Aufnahme zu machen, oder drücken Sie -, um zu löschen.

Fernsteuerung

Die Fernbedienung besteht aus fünfzehn Tasten und ermöglicht es Ihnen, viele Funktionen Ihrer Ballmaschine aus der Ferne zu bedienen.

- Drücken Sie die Taste  REMOTE auf dem Bedienfeld, um die Fernbedienung zu aktivieren. Wenn die LED leuchtet, akzeptiert das Gerät Befehle von Ihrer Fernbedienung.



- Mit der Taste PLAY/PAUSE können Sie das Gerät jederzeit starten und anhalten.
- TEST - Ermöglicht es Ihnen, Ihr Gerät zu kalibrieren.
- RANDOM (Zufall) - Drücken Sie die Taste, um die Zufallsfunktion zu aktivieren.
- 2-Zeilen - Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die Einstellungen schmal, mittel, breit und zufällig für die 2-Zeilen-Funktionen zu blättern.
- DRILLS (Schlagübungen)- Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die vorprogrammierten Übungen zu blättern.
- SWEEP - Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die Einstellungen für kurze, mittlere, lange und zufällige Sweep-Funktionen zu blättern.
- DEPTH (Länge) - Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die Einstellungen für die Längenfunktion von links nach rechts zu blättern.
- Untere 8 schwarze Tasten - Mit diesen Tasten können Sie die Aufnahmeparameter für die Voreinstellungen spontan ändern.
 - Speed (Geschwindigkeit) - Passen Sie die Ballgeschwindigkeit für 2-Linien-, Sweep-, Tiefen- und manuelle Voreinstellungen an.
 - Spin - Stellen Sie Topspin/Slice für 2-Linien-, Sweep-, Tiefen- und manuelle Voreinstellungen ein.
 - Feed (Vorschub) - Passen Sie das Ballintervall für alle Einstellungen an.
 - Elevation (Höhenverteilung)- Stellen Sie die Elevation für die 2-zeilige, manuelle und Testfunktion ein.

Wenn Sie die Fernbedienung benutzen, während eine Übung läuft, werden die Parameter für die nächsten Würfe vorübergehend geändert. Dies kann dazu führen, dass die Würfe in unspielbaren Bereichen landen.

Das Gerät lässt sich nicht einschalten

- Haben Sie die Kabel von der Basiseinheit zur Trichtereinheit angeschlossen, als Sie sie zusammengesetzt haben?
- Wurde der Reset-Schalter an der Netzplatte des Geräts ausgelöst?
- Ist Ihr Verlängerungskabel länger als 30m?
- Verwenden Sie mehrere Verlängerungskabel?
- Werden an der Steckdose auch andere Geräte betrieben?
- Haben Sie überprüft, ob Bälle hinter den Ballauswurfträgern stecken?

Maschinenfehler

Die Elektronik ist so programmiert, dass sie dem Benutzer bei der Diagnose seines Geräts hilft. Fehlermeldungen erscheinen auf dem LCD-Bildschirm, wenn das Gerät eingeschaltet wird.

Wenn kein offensichtliches Problem vorliegt, ziehen Sie den Netzstecker, schließen Sie das Gerät wieder an und schalten Sie das Gerät wieder ein. Wenn die Fehlermeldung weiterhin angezeigt wird, rufen Sie den Lobster-Kundendienst unter 0211 – 93 67 60 10 an.

WARTUNG

Schlechtes Wetter

Lagern Sie das Gerät niemals im Freien. Wenn das Gerät Regen und Schnee ausgesetzt ist, verkürzt sich seine Lebensdauer. Die spezielle Abdeckung für das Gerät schützt es zwar vor leichten Witterungseinflüssen, aber selbst wenn es abgedeckt ist, kann eine längere Einwirkung von Feuchtigkeit und extremen Temperaturen die Elektronik und Mechanik beeinträchtigen.

Lagerung

Lagern Sie das Gerät ohne Netzkabel an einem sauberen, trockenen Ort. Extreme Temperaturen und Bedingungen können die elektronische Platine und die Stromversorgung des Geräts beeinträchtigen. Wenn Sie das Gerät Regen und Schnee aussetzen, wird die Elektronik beschädigt.

Reinigung

Ziehen Sie den Netzstecker des Geräts, wenn Sie es reinigen. Die Außenseite des Geräts kann mit einem milden Reinigungsmittel abgewischt werden. Das Innere des Geräts kann mit dem Staubsauger ausgesaugt werden, um Tennisballfussel zu entfernen. Die Lobster-Aufbewahrungshülle ist ideal, um Ihr Gerät vor den Elementen zu schützen.

Ball-Konsistenz

Die Gleichmäßigkeit von Ballwürfen hängt von der Konsistenz der von Ihnen verwendeten Tennisbälle ab. Gleichmäßigere Bälle führen zu konsistenten Würfen. Eine Mischung aus neuen und alten Bällen führt zu inkonsistenten Bällen. Für die Verwendung mit einer Ballmaschine werden drucklose Bälle empfohlen. Für weitere Informationen rufen Sie Lobster unter 0211 – 93 67 60 10 an.

KUNDENDIENST

Seit 1970 ist Lobster Sports bestrebt, einen hervorragenden Kundenservice zu bieten. Wir laden unsere Kunden ein, uns von Montag bis Freitag zwischen 8:00 und 16:30 Uhr unter der Nummer 0211 – 93 67 60 10 anzurufen oder uns eine E-Mail an info@lobstersports.com zu schicken.

Transportschäden

Wenn eine Bestellung mit Transportschäden ankommt, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst, um den Versand eines Ersatzteils zu koordinieren. Wenn ein Ersatzteil das Problem beheben kann, wird Lobster das Teil sofort versenden. Falls nicht, wird eine Schadensanzeige ausgestellt. Bei Abholung des beschädigten Geräts muss der Kunde die Abholnummer angeben, und es wird sofort ein Ersatzteil versandt.

Fehllieferungen

Lobster Sports hält die höchsten Qualitätsstandards bei der Herstellung und dem Versand ein und bemüht sich um 100%ige Genauigkeit. Sollte dennoch eine Bestellung nicht korrekt sein, wenden Sie sich bitte an den Kundenservice, um die Situation zu bereinigen.

GEWÄHRLEISTUNG

Einschränkung Verschleißteile

Für Verschleißteile, hier insbesondere die Batterie/den Akku und die Ballauswurfräder, gilt eine Gewährleistungsfrist von 6 Monaten.

FIRMENANGABEN

TH Lobster Tennis, LLC DBA Lobster Sports
25413 Rye Canyon Road
Valencia, CA 91355, USA
Registriert in Delaware, Nr. 47-3268511
Geschäftsführer: Curt Toney
Umsatzsteuer-ID-Nummer: DE366891342
Tel. +49 (0)211 – 93 67 60 10

