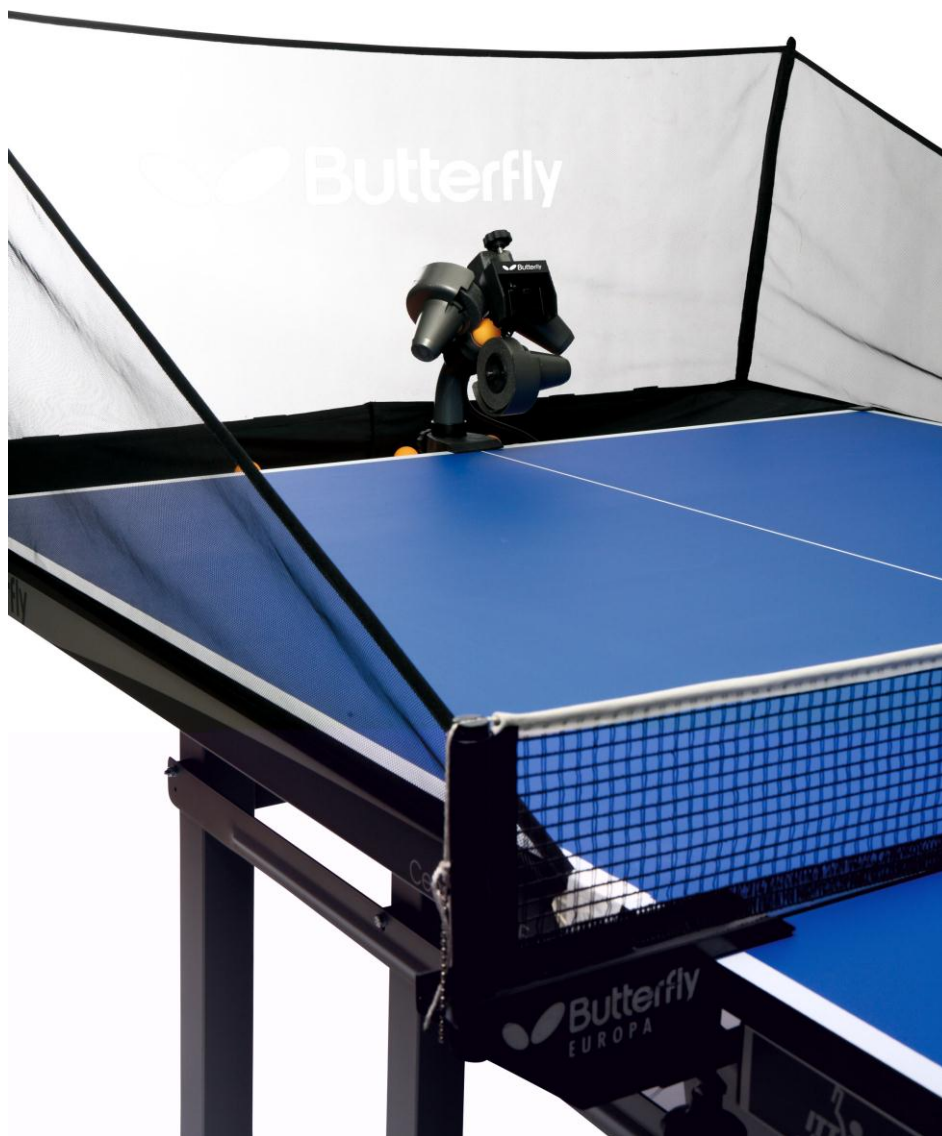


Asztalitenisz-labda adogatógép

AMICUS ADVANCE



Tervező: Lukács Csaba

Szabadalom száma: HU 200 947 B

Kezelési utasítás

Fontos: Kérjük olvassa el részletesen a kezelési utasítást, mielőtt a gépet beindítja

A vezérlő doboz (rövid ismertetés) fejezet az AMICUSADVANCE adogatógép alap beállításait tartalmazza. A részletes utasítások az ezt követő Beállítások fejezetben találhatóak.

| | | |
|------------------------------|---|--|
| 1. Összeszerelés | | 3-4. |
| 2. Vezérlődoboz | (Rövid ismertetés) | 5. |
| 3. Beállítások | A gép beindítása Labda típusok Labdák helyezése, véletlen helyezés Labdamentek programozása A kilövőfej magassága AFC funkció Memória Gyakoriság A gép kikapcsolása, szállítása | 6-10. 6. 6-7. 7. 8. 9. 9. 9. 10. |
| 4. Beállítás és karbantartás | | 10-11. |
| 5. Csere alkatrészek | | 11. |
| 6. Hibaelhárítás | | 12. |
| 7. Műszaki adatok | A gép továbbfejlesztése | 12. |

Az AMICUS ADVANCE asztalitenisz-labda adogatógép

Világújdonság Ön a Butterfly **AMICUSADVANCE** adogatógépének a tulajdonosa.

- A 3 kilövő korongos fej
- A kilövő korongok szívós, tartós habanyagból készülnek, amelyek speciális kopásgátló bevonattal is rendelkeznek
- Könnyű, kompakt, célirányos mechanika, egybeépített nagy gyűjtőhálával (6 kg)
- Egyszerűen könnyen kezelhető vezérlő doboz
- Véletlen-szerű labdahelyezés funkció
- **Különböző pörgésű, sebességű, helyezésű és ívű labdák program szerinti és véletlenszerű lejátszása**
- Memória és AFC (automata gyakoriság szabályozás) funkciók
- Minden funkció a játékos tőrfeléről, a vezérlődobozról állítható
- Állítható kilövési magasság

A gépre 2 év teljes garanciát, és 5 év javítás és alkatrészellátást garantál a gyártó.

Fontos:

- Kérjük, olvassa el részletesen a kezelési utasítást, mielőtt a gépet beindítja!!
- Az adogatógép csak 100-230 V-os hálózatra csatlakoztatható.
- A labdakilövő korongok nagy sebességgel forognak. Ezért azok megérintésétől óvakodjon, mert sérülést okozhatnak.
- Az **AMICUSpro** adogatógép csak zárt száraz helyiségben használható!

Ha ön megfogadja a fenti tanácsokat, akkor az **AMICUSADVANCE** mindig nagyszerű edzőpartnere és "barátja" lesz (az amicus, latinul barátot jelent)

KEZELÉSI UTASÍTÁS

1. A gép összeszerelése

Az alábbi fő darabokból állítható össze a gép:

- a) A labdagyűjtő hálóval összeépített kilövő szerkezet
- b) 24V-os egyenáramú adapter (100-240V-os hálózatra)
- c) Vezérlő doboz
- d) Hosszabbító kábel
- e) Vezérlő doboz tartó lemez

Egyéb tartozékok: Imbusz (hatszög) kulcsok, kilövőkorong, kilövőkorong távolság beállító cső, tartalék gumigyűrű a háléhoz, öntapadós tépőzárak a robot rögzítéséhez.

1. Hajtsa le a hálószerkezet tartóvasát az első ütközési pontig, Csatlakoztassa a kilövő fejből kijövő kábel, a hosszabbító kábel és az adapter DC csatlakozóját a géptest felső részén található egymás mellett lévő aljzatokba. **(1a. kép)** Forgassa előre a kilövő fejet a tartócső hátulján lévő nagy műanyag csavar segítségével, majd hajtsa ki a két kampót, amelyek megtámasztják a gépet, amikor azt az asztal szélére felfüggesztjük. **(1b. kép)**



1a. kép

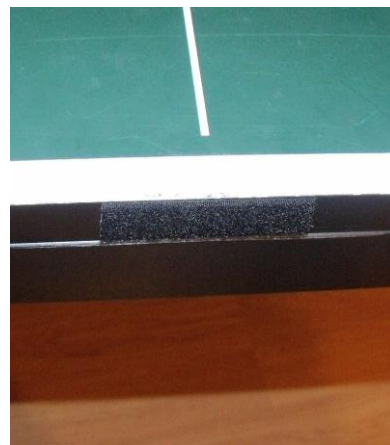


1b. kép

2. Akassza fel a gépet az asztal végére, ahogy a képen látszik, **(2. kép)**



2. kép



2a. kép

Megjegyzés: A függesztő állvány asztal végével érintkező belső felületén tépőzár található. Javasoljuk, hogy a tépőzár öntapadós ellendarabját, amely az egyéb tartozékok között megtalálható, ragasszák fel az asztal végére, mert ezzel a gép sokkal biztonságban kapcsolódik az asztalhoz. Ez különösen gyermekedzéseken ajánlott, ahol a kicsik az asztal körül futkározhatnak. (2a. kép)

3. Hajtsa le a két hálótartó rudakat oly módon, hogy a gép mögé állva a hálótartó vas leg- felső pontjait megfogva külön-külön vagy egyszerre két oldalra lehúzza azokat. **(3. kép)** Ekkor a hálószerkezet hátsó, függőleges fele automatikusan felemelkedik. A hálótartó rudak végén lévő műanyag sarok elemeket illesse pontosan az asztal sarkaira, ahogy a képen látszik. **(4. kép)**



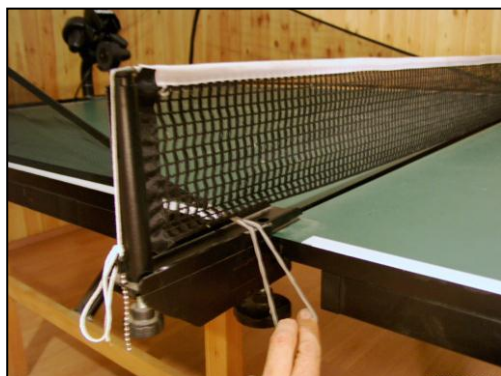
3. kép



4. kép

Megjegyzés: A műanyag sarokelemek belső felületén tépőzár van. Ha az asztal sarkaira a tépőzárak párját felragasztja (ezek a mellékelt, kicsi tartozék zacskóban található), akkor a hálót stabilabban lehet illeszteni az asztalhoz.

4. Ezután húzza át a gyűjtőháló sarkára hurkolt gumigyűrűt a térfelet elválasztó háló és a tartóvasa között az **5. kép** szerint, és akassza rá a gumigyűrűt a hálóvas rögzítésére szolgáló csavarra alul. A háló oldalára varrt tépőzárát tapassza a műanyag sarkon lévő ellendarabjára. **(6. kép)**



5. kép



6. kép

3 . A hosszabbító kábelt húzza át az asztal ellenkező oldalára, és csatlakoztassa a vezérlődobozhoz. A vezérlődobozt pedig akassza rá az asztal oldalára helyezett tartó lemezre. **(7. kép)** A gép játékra készen felállítva a **8. képen** látható.

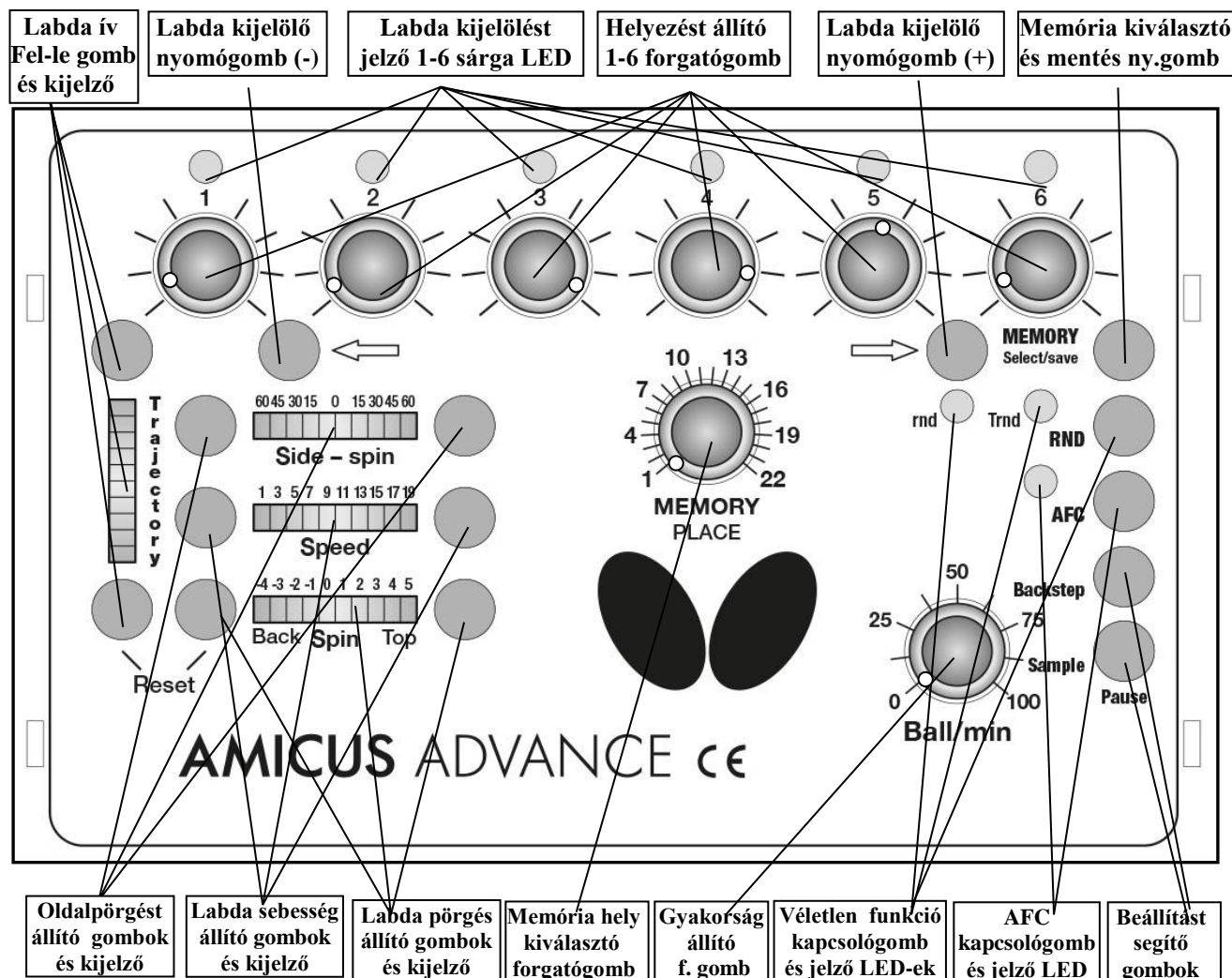


7. kép



8. kép

2. Vezérlő doboz (rövid ismertetés)



- **Labda helyezést állító 1-6 forgatógombokkal** lehetőség van az asztal szélessége mentén 6 különböző olyan helyet beállítani ahová szeretnénk, hogy helyezze a gép a labdákat. Például Labda 1 ⇒ középre, Labda 2 ⇒ balra, Labda 3 ⇒ jobbra, Labda 4 ⇒ jobbra ... Amint a rajzon látszik.
- **Reset (labda ív alsó + labda pörgés bal gomb egyszerre):** Az elmozdult eltérítő pofa visszaáll
- **Labda kijelölő nyomógomb (+) (-):** Helyezési pontok számának kiválasztása
- **Labda pörgés állító gombok és kijelző:** Labda pörgés fokozat beállítás és visszajelzés
- **Labda sebesség állító gombok és kijelző:** Labda sebesség fokozat beállítás és visszajelzés
- **Labda oldalpörgés állító gombok és kijelző:** Labda oldalpörgés beállítás és visszajelzés
- **Labda ív állító gombok és kijelző:** Labda kilövési ívének beállítás és visszajelzés
- **Gyakoriság állító forgatógomb(Ball/min):** Gyakoriság szabályozása (kb.0-100 labda/perc)
- **Memória hely kiválasztó forgatógomb:** A 11 lehetséges memória hely kiválasztására
- **Memória kiválasztó és mentés ny. gomb:** Memóriába mentés és memória hely aktiválása
- **Véletlen funkció kapcsológomb és LED-ek:** Két típusú véletlen funkció ki és bekapcsolása
- **AFC kapcsológomb és jelző LED:** Automatikusan gyakoriság szabályozás be-kikapcsolása
- **Beállítást segítő gombok (Backstep):** Aktualitást visszaléptető gomb
- **Beállítást segítő gombok (Sample):** Kétfunkciós gomb:

1. Lenyomva tartva, a gép az éppen aktuális labdát folyamatosan adogatja, amelynek értékeit közben lehet állítani.

2. Röviden megnyomva – függetlenül attól, hogy a Ball/min milyen helyzetben van - stop állapotba kerül a gép (a piros lámpa villogni kezd). Ekkor bármikor, bármelyik beállításon lehet változtatni. Újabb rövid megnyomására elindul az adogatás, ha a Ball/min nem 0 helyzetben van.

3. Beállítások

A gép beindítása

Töltsön a hálóba megfelelő mennyiségű labdát (50-60 db) tekerje 0-ra a Ball/min gombot mielőtt csatlakoztatja a hálózatba az adaptert. A hálózatra csatlakoztatás után a robot elkezdi egy rövid, kb. 10 mp-es önbeállító folyamatot. Ezután a vezérlődoboz automatikusan rááll egy közepes alapbeállításra. Az első sárga lámpa villogni kezd, és a gép készen áll a játékra. Ha a Ball/min gyakoriság gombot feltekeri, megindulnak a kilövő motorok, és elkezdődik a labdák adogatása.

Figyelem: Ha egyáltalán nem volt még labda a gépben, akkor először feltölti magát,, ami kb. 10 mp-ig tart, majd csak ezután lövi ki az első labdát.

Az **AMICUS_{bat}** könnyebb beállításának érdekében a következő alapfogalmat lehet meghatározni

Labdák tulajdonságai (labda típusok)

A labdák beállításakor a labdák típusát és a labdák helyét állítjuk be amelyeket a következő tulajdonságok határoznak meg:

- | | | |
|-----------------------------|---|----------------|
| a.) Pörgés (oldalpörgés) | } | Labda típus |
| b.) Sebesség | | |
| c.) Ív (kilövés magassága) | | |
| d.) Jobbra-balra helyezés | } | Labda helyezés |

Egy típusú labda egy helyre adogatása

Legyen a „Ball/min” gomb 0 helyzetben!

Figyelem: Mindig annak a labdának az értékeit lehet állítani (Aktuális labda) amelynek a sárga lámpája villog.

A gép bekapcsolása után az első sárga lámpa villog. Ennek a labdának a tulajdonságait (Ív, Oldalpörgés, Sebesség, Pörgés) rendre a Labdaív állító gombok, a Labda oldalpörgés, Labda sebesség, és a Labda pörgés állító gombok segítségével tudjuk megváltoztatni.

- **A labda ívét felfelé a felső, lefelé az alsó gombbal lehet állítani.**
Egy rövid gombnyomás 1 egységet, kb. 0,5 fokot változtat a labda ívén, ami a kijelzőn nem látszik, mert csak 8 egységenként váltanak a lámpák. (Finom állítás)
Ha hosszan nyomjuk meg valamelyik gombot, akkor kb. 1 mp után gyorsan, 8-as ugrásokkal lehet léptetni az ívállítást, amit a kijelző mutat is. (Gyors állítás)
- **Oldalpörgés állítás jobbra ill. balra 15 fokként lehetséges.** (minden nyomás 15 fokkal nagyobb jobbra, vagy balra pörgést eredményez)
- **Sebesség állítás 19 fokozatban lehetséges**
- **Pörgetés állítás 11 fokozatban:** 0 fokozat (üres labda) -1-től -4 fokozat (nyeset labdák) 1-5 fokozat pörgetett labdák
- **Labda helyezés:** a sárga lámpák alatti forgatógombbal lehet állítani jobbra vagy balra
- **A labda gyakoriság:** a Ball/min forgatógombbal lehet kb. 0-100 labda/perc tartományban folyamatosan állítani

A labda beállítás először (amíg még nincs gyakorlata a felhasználónak) egy sorozatos próbálkozásokból álló folyamat, amit természetesen a gép szoftvere nagyban segít. Ezért beállítás közben a „Sample” (minta) gomb nyomva tartásával az éppen akkor állítás alatt álló – aktuális - labdát lövöldöz ki a gép. A gép addig lövi a labdákat, amíg a „Sample” gombot lenyomva tartja. Így pontosan a kívánt erősségű, ívű, pörgésű labdát állíthatja be.

Megjegyzés: A „Sample” gomb nyomva tartása közben is folyamatosan állíthatók az értékek.

Tipp: Amikor csak az első labda van kijelölve, az értékeit akkor is lehet állítani, amikor a „Ball/min” nem 0 állásban van!!!

Egy típusú labda több különböző helyre adogatása

Ha a fent leírtak szerint beállítottunk egy labdát, és ezt több különböző helyre akarjuk adogatni, akkor a **Labda kijelölő nyomógombbal** (\Rightarrow) annyi labdát jelöljünk ki, ahány ütésből álló kombinációt (max. 6) akarunk lejátszani. (minden nyomásra egyel több sárga LED gyullad ki. Ahány LED kigyullad annyi labda játszik a programban)

Figyelem: Újabb labda kijelölésénél mindig az aktuális labda értékeit (kivéve helyezés) viszi tovább a gép, és az új kijelölés lesz az aktuális. Tehát érdemes az első labda típusát pontosan beállítanunk, és ekkor a többi labdánál már a labda típust nem kell állítani, csak a helyet.

Ilyenkor már nincs más dolgunk, csak a **Labdahelyezést állító forgatógomb**-okkal beállítjuk az egyes labdákhoz tartozó helyezést.

A **Ball/min** elindítása után az első labdától kezdve sorra lejátsza a gép a kijelölt és beállított labdákat az utolsó kijelölt labdáig, majd előre ugorva kezdődik újra a folyamat.

Véletlen labdahelyezés (rnd,RND)

rnd játék (kis véletlen)

Ha a **Véletlen funkció gombbal (RND)** bekapcsoljuk a **rnd**-t akkor az előzőekben leírtak szerint beállított labdamenetet szintén sorban játssza le a gép, de nem pontosan a beállított helyekre lövi a labdákat a gép, hanem azok kb. 20 cm-es környezetébe szórja. (ami a valódi játékot jobban megközelíti) A „rnd” használatakor ne állítsa túlságosan szélre a helyezést, mert a szórás miatt az asztal mellé lőhet a gép!

(Ennek a funkciónak a működéséhez elegendő egy kijelölt labda.)

Rnd játék (nagy véletlen)

Az **Rnd** bekapcsolásakor (még egyszer megnyomjuk az **RND** gombot) a gép a beállított labdákat már nem sorrendben játssza le, hanem véletlenszerűen „ide-oda” ugrálva a kijelölt labdák között. Ezáltal nem lehet előre tudni, hogy hová lövi a gép a következő labdát, csak azt tudhatjuk, hogy a beállított helyek valamelyikére érkezik a labda.

(Legalább két kijelölt labda szükséges a funkció bekapcsolásához)

Tipp: Ha a programon belül valamelyik helyet többször állítjuk be, akkor véletlen szerűen ugyan, de nagyobb valószínűséggel fog arra a helyre lőni a gép.

Rnd és rnd együttes játék

A **Véletlen funkció gomb** harmadszori megnyomására a **RND** és **rnd** funkció egyszerre működik. Tehát a fent leírtak szerint a gép a beállított helyek közül véletlenszerűen választva azok környezetébe szórja a labdákat.

A gomb negyedik lenyomására kiléphetünk a véletlen funkcióból.

Különböző típusú labdák adogatása (*Labdamenetek*)

Az AMICUSADVANCE lehetővé teszi, hogy egymás után különböző típusú labdákat, különböző helyre lehessen adogatni.

Az előzőekben leírtak szerinti beállítás csak abban különbözik ilyenkor, hogy minden újonnan kijelölt labdának nem csak a helyezését, hanem bármely más tulajdonságát is megváltoztathatjuk a „speed”, „spin”, „trajectory”, „side.spin” gombokkal (lásd. Vezérlődoboz rövid ismertetése (5. oldal))

Ne felejtjük el, hogy az újonnan kijelölt labda mindig az előzőleg éppen aktuális labda értékeit veszi fel! (kivéve a helyezést) Ezért, ha egy már beállított labdát többször akarunk használni a programban, akkor tanácsos a „Backstep” gombbal visszalépni erre a már korábban beállított labdára (ezáltal aktuálissá tenni azt) és azután kijelölni az új labdát. (ekkor nem kell újra beállítani a kívánt értékeket, csak a helyezést)

Miután végeztünk az összes labda beállításával, a „Ball/min” gomb indításával a gép lejátssza a labdamenetet, és lejátszás közben a kijelzőkön mindig az aktuális labda beállítási értékei jelennek meg.

Erre azért van szükség, mert menet közben kiderülhet, hogy valamelyik labda értékein változtatni szeretnénk. Ilyenkor a „Ball/min”-t „0”-ra állítjuk, vagy a „Sample” gombot röviden megnyomva stop-ra állítjuk a gépet, majd a megváltoztatandó labdára rálépünk –aktuálissá tesszük - a „Backstep” gombbal, (ott villog a sárga LED) és az akkor megjelenő értékeken változtathatunk, amit a „Sample” gomb lenyomva tartásával mindjárt ki is próbálhatunk. Ha a módosítás rendben van, indíthatjuk a labdamenetet a „Sample” ismételt újbóli rövid megnyomásával.

Itt is ugyanúgy használható az „rnd” és a „Rnd” funkció, mint az előzőekben leírt Egy típusú labda több különböző helyre fejezet szerint.

Tipp: Ez a funkció alkalmas szervás labdamenet beállítására, vagy több egymást követő – akár különböző – szerva adogatására is, csak a szervára jellemzően, az ívet és a sebességet úgy kell beállítani, hogy az adogatógép felöli térfélre pattanjon először le a labda.

A kilövőfej magasság állítása

A legtöbb adogatógépnél nem lehet állítani a kilövőfej magasságát, ellentétben az AMICUSADVANCE -al, pedig a valóságban a játékosok a legkülönbélebb magasságban ütik meg a labdákat.

Az AMICUSADVANCE -nél a következőképpen lehet állítani a kilövő fej magasságát:

A labdagyűjtő háló bátran, könnyen lehúzzható a gép feje elöl, lásd (9. kép), ami a rugós hálótartó szerkezetnek köszönhető. A kilövő fejet tartó görbe cső fel-le csúsztatható az azt körülvevő vastagabb labdavezető csőben, miután az azon lévő műanyag nagyfejű csavart meglazítja.

(10. kép). A fej magasságát úgy állítsa be, hogy a vékonyabb belső csövön lévő ezüstsínű jelölések egyike közvetlenül a külső, vastagabb cső felső pereménél legyen, majd húzza meg a kézi csavart.



9. kép



10. kép

AFC Funkció

Ebben a funkcióban lehet értelme az „AFC” (automata frekvencia kontroll) alkalmazásának. Ekkor a gép figyelembe veszi, hogy gyors, vagy lassú labdát lött-e ki, és ennek függvényében – kismértékben - sűríti, ill. ritkítja az adogatás tempóját közelítve a valódi játékot.

Megjegyzés: Ennek a funkciónak a megszületése abból a tapasztalatból indult ki, hogy a mai játékokban a gyors labdákat általában gyorsan visszaütik, míg a lassú, rövid labdák megjátszása általában több időt vesz igénybe. (Természetesen ez nem minden esetre igaz)

Memória

Az eddigiekben leírt beállításokat és a lejátszást a kezelőfelületen beállított programmal végeztük el. Az így beállított gyakorlatok a gép kikapcsolásával elvesznek.

Egy-egy jó gyakorlat beállítása perceket is igénybe vehet, ezért az **AMICUSADVANCE** lehetőséget ad 11 db ilyen többször felhasználni kívánt labdamenet eltárolására, ami nagyon egyszerűen történhet.

Labdamenetek elmentése a memóriába

-Állítsa a „**MEMORY place**” forgatógombot abba az állásba, amely memória helyre el szeretné menteni a kezelőfelületen beállított labdamenetet (0-10 hely)

- Nyomja meg hosszan (kb. 2 mp) a „**MEMORY select/save**” gombot addig, amíg a kijelzők el nem kezdenek villogni. A villogás azt jelenti, hogy a labdamenet elmentődött az adott memória rekeszbe.

Elmentett labdamenet lejátszása a memóriából

Ha rövid időre megnyomjuk a „**MEMORY select/save**” gombot, akkor a kezelőfelületen az a program jelenik meg amelyet abban a memóriában tároltunk, amire éppen a „**MEMORY place**” gomb mutat (a helyezési értékek kivételével). **Ilyenkor az összes kijelző villogó üzemmódba vált, ezzel jelezve, hogy memória funkcióban vagyunk, és memóriából játszik a gép.**

Ekkor a „**Ball/min**” elindításával játszhatjuk le ezt a korábban elmentett labdamenetet.

Lejátszás közben csak a „**helyezés**”, a „**Ball/min**”, az „**AFC**” és az „**RND**” értékeket lehet változtatni. A labdák tulajdonságaiba lejátszás közben nem lehet változtatni.

Memóriában lévő programok megváltoztatása

(Vagy a „**Ball/min**”= 0, vagy a „**Sample**” stop helyzetben legyen)

A már elmentett programokban az egyes labdák beállításait egyszerűen úgy változtathatjuk meg, hogy a memóriából elővett program megváltoztatandó labdájára rálépünk a „**Backstep**” gombbal. Az így aktuálissá tett beállításokon a módosítást végrehajtjuk, és újra visszamentjük a programot a memóriába a „**MEMORY select/save**” gomb használatával.

Kilövési gyakoriság (Ball/min)

Az "Ball/min.", forgatógombbal a labdák kilövési gyakoriságát folytonosan lehet állítani 0-100 labda/perc tartományban. Ha a „**Ball/min**” gombot „0” helyzetbe állítjuk, akkor a kilövő motorok is leállnak.

Figyelem: Ebben az esetben úgy látszik, mintha a gép ki lenne kapcsolva, mert az összes motor áll, és a gép csendben van, de az elektronika és a helyező motorok továbbra is áram alatt vannak, amit a vezérlődobozon világító lámpák is jeleznek.
A gép végleges kikapcsolásához az adapter hálózati csatlakozóját ki kell húzni a konnektorból!

AMICUSADVANCE kikapcsolása illetve üzemben kívül helyezése

1. Húzzaki az adapter csatlakozóját a hálózatból, ha elhagyja az edző termet. Ne hagyja a robotot bekapcsolt állapotban felügyelet nélkül.
2. Ha a robotot ideiglenesen le kívánja szerelni az asztról, akkor tegye bele az adaptert, a hosszabbító kábelt és a vezérlő dobozt annak tartójával együtt a labdagyűjtő részbe, hajtsa középső állásba a hálótartó vasat, és akassza le az asztról. Így teheti egyszerűen, gyorsan félre a gépet a következő használatig.

Szállítás

Ha a robotot más helyre kívánja szállítani, akkor a hálófeszítő pálcákat is hajtsa össze **(6.c kép)** a hálótartó vas második ütközési helyzetébe! Fordítsa a függesztő kampókat, és a fejet a gép belseje felé, és hajtsa teljesen felső helyzetbe a hálótartó vasakat! Ebben az állapotban szállítsa a gépet Ne felejtkezzen meg az adatterről, a hosszabbító kábelről és a vezérlő dobozról.

4. Beállítás és karbantartás

Fontos: Mielőtt nekiáll a karbantartásnak, vagy a beállításnak, mindig áramtalanítsa a gépet!

A géppel való edzés elkezdése előtt bizonyosodjon meg arról, hogy a labdagyűjtő hálóba nem került-e valamilyen oda nem való kicsi tárgy (például széttörött labda, gyufaszál, szög, levél stb.). ezeket távolítsa el, mert labdaelakadást okozhat, és játék helyett szereléssel kell foglalkoznia!

A labdakilövő korongok nagyon hosszú élettartamúak, legalább 500 üzemórát bírnak.. Mindennek ellenére intenzív használat esetén előbb-utóbb megkopnak. A túlkopásnak az első jele az, ha nagy sebességnél a kilőtt labdák hossza bizonytalanná válik. Ez abból fakad, hogy a kilövőkorongok már nem tudják megragadni a labdákat eléggé erőteljesen. Ekkor szükségessé válik a korongok távolságának újra beállítása.

Dugja be a műanyag beállító csövet a kilövő korongok közé a **11. kép**-en látható helyzetben úgy, hogy a csövön lévő megvezető bordák a korongok között haladva a kilövő csőbe illeszkedjenek be. Lazítsa meg a tartozékok között található nagyobbik imbusz kulccsal a motorok burkolata mellett található csavart (12. kép) és fordítsa a beállító cső felé a motort (a motorburkolatnál fogva) úgy, hogy a rajta lévő kilövő korong éppen érintse azt. **(13. kép)** majd óvatosan húzza meg a csavart, mert a műanyag menet könnyen kiszakadhat. Ezt a műveletsort mindegyik motorral végezze el.



11. kép



12. kép



13. kép

Megjegyzés: Az ideális távolság 35-36 mm. Ennyi a beállító cső átmérője .A kilövő szerkezet 37-38 mm távolságig még megfelelően működik.

Ha a korongok annyira elkoptak, hogy a megfelelő távolságot már nem lehet beállítani, akkor a ki kell cserélni azokat. Ekkor lazítsa ki a korongok rögzítésére szolgáló kicsi hernyócsavarokat a tartozékok között található kisebbik imbusz kulccsal **(14. kép)**. Ezután a két felső motor mellett hajtsa ki teljesen a nagyobb beállító csavarokat (az alsó motornál elég csak meglazítani) **(15. kép)**, aztán teljesen hajtsa fel a felső motorokat a burkolatnál fogva. **(16. kép)**. Addig hajtsa felfelé, hogy szabaddá váljon az út a korongok motortengelyről való lehúzásához.



14. kép

15. kép

Húzza le a korongokat a motorok tengelyeiről. **(17.a,b kép)** A szivacs korongokról távolítsa el a műanyag, szorító tárcsákat (ezeket három csavar tartja össze), és cserélje újakra a kopott szivacskorongokat. A tárcsákat szerelje össze a három csavarral.



17a. kép



17b. kép

Az új kilövőkorongokat húzza vissza a motortengelyekre úgy, hogy a tengelyek vége kb. 0,5 mm-re lógjon ki a műanyag tárcsából (ha szintben van az sem baj). **(16. kép)** Ezután óvatosan húzza meg a kicsi hernyó csavarokat. Majd állítsa be a korongok helyes távolságát a fejezet első felében leírtak szerint.

Ha elakadnak a labdák a gép belsejében „valamilyen szemét” (törött labdadarab, vakolatdarab stb.) miatt, a gép automatikusan megpróbálja magát kiszabadítani úgy, hogy max.. 7-8 alkalommal oda-vissza megforgatja az adagoló szerkezetet. Ha az elakadást ezzel nem tudja elhárítani, akkor leáll a gép összes motorja, és a vezérlődobozon a 6 sárga lámpa egyszerre el kezd villogni. Ilyenkor önnek nincs más választása, hogy saját kezűleg szüntesse meg az elakadás okát. Az első lépés az, hogy áramtalanítsa a gépet, majd a fejet tartó csövet teljesen húzza ki az állvány csövéből. A gép testét a **18. képen** látható módon billentse hátra, és az alul található nyíláson keresztül benyúlva piszkálja ki pl. egy pálcával, csavarhúzóval az odaszorult labdákat, szemetet. A gép nem igényel különösebb karbantartást, de tisztán tartást igen. A gép fejét és műanyag testét időnként tanácsos egy puha ecsettel pormentesíteni. A tapadós szennyeződés eltávolítását pedig szárazra csavart nedves ronggyal végezze!



18. kép

6. A cserealkatrészek listája és kódja

Cserealkatrészek

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> mobil -100 Géptest hálóval | <input type="checkbox"/> mobil -107 Adagoló motor |
| <input type="checkbox"/> mobil -101 Robot fej | <input type="checkbox"/> mobil -108 Helyező motor |
| <input type="checkbox"/> bat-102 Vezérlődoboz | <input type="checkbox"/> mobil -109 Kilövésiív állító motor |
| <input type="checkbox"/> mobil -103 Vezérlődoboz akaszt | <input type="checkbox"/> mobil -110 Kilövőkorong (szivacs) |
| <input type="checkbox"/> mobil -104 DC adapter (24 V, 2,5A) | <input type="checkbox"/> mobil -111 Kilövőkorong szorító tárcsa |
| <input type="checkbox"/> mobil -105 Hosszabbító kábel | <input type="checkbox"/> mobil -112 Labda helyező elem |
| <input type="checkbox"/> mobil -106 Kilövő motor | <input type="checkbox"/> mobil -113 Kilövő motor burkolat |

További alkatrészek igény szerint!

5. Hibaelhárítás

| Hibajelenség | Hibajavítás |
|--|---|
| A robot nem indul a felszerelés után. | Ellenőrizze a hosszabbító kábel csatlakozóinak biztos érintkezését a gép testen ill. a vezérlődobozon. |
| | Ha a hálózatba csatlakoztatott adapter zöld ellenőrzőfénye nem világít, akkor az adapter hibás, és ki kell cserélni. |
| | Ha az V. számú forgatógomb (Ball/min) „0” helyzetben van, akkor magasabb állásba kell forgatni! |
| A kilőtt labdák hosszának szórása | <i>Ellenőrizze a kilövő korongok távolságát, korong kopás!(10. oldal)</i> |
| A robot néha gyors egymásutánban két labdát lő ki, majd ezután ki-kihagy egy adogatást. | A kilövő fej csövén lévő ezüstszerű jel nem pontosan az állványcső felső pereméhez van állítva. Állítsa valamelyik jelet a cső pereméhez! (8. oldal) |
| Labda elakadás, a sárga lámpák villognak a vezérlődobozon | <i>Távolítsa el a szemetet vagy a törött labdát a géptestből, indítsa újra a gépet!(lásd 11. oldal)</i> |
| Az (RND) véletlen helyezés funkciót – a zöld lámpát - nem lehet bekapcsolni a vezérlődobozon | <i>Legalább két labdahelyezést beállító forgatógombot aktiválni kell – legalább két sárga lámpát be kell kapcsolni (lásd 7. oldal)</i> |
| Egy labda beszorul a kilövőkorongok közé. A vezérlődobozon a sárga lámpák villognak. | <i>Az adaptert húzza ki a hálózatból, távolítsa el a labdát a korongok közül, forgassa „0” állásba a Ball/min forgatógombot, és indítsa újra a gépet, majd a játékot!</i> |

Figyelem: Ha nem tudja a hibát a fenti lista segítségével elhárítani, akkor szakember véleményét kell kérnie! Kérem ebben az esetben, vegye fel a kapcsolatot a gyártóval! (lásd 12. oldal). Mindig jelezze a problémát, ha a hálózati kábel megsérült. Azt azonnal ki kell cserélni, mert életveszélyes lehet.

7. Technikai adatok

Hálózati feszültség: 100-230 V, 50-60 Hz váltófeszültség, felvett teljesítmény kb. 40 W
Az adogatógép 0 - 40 °C. –os környezeti hőmérsékleten használható.

Tömeg: 6 kg (hálóval)

Befoglaló méretei (hálóval): Magasság 0,75 m; Szélesség 0.28 m; mélység 0.25 m

A hálózati adapter minősítései: Alacsony feszültségű direktíva 73/23/EEC

EEC direktíva 93/68/EEC

Regisztrációs szám.: AN 50091861 0001

Bizonylat száma.: 17004848 001

Amelyeket az NTEK-2010NT1115351E és NTEK-2010NT1115353SS számú mérési jegyzőkönyvek alapján állítottak ki.

Az AMICUSADVANCE teljesíti a CE minősítés előírásait.

Gyártó: LCS kft. 2100 Gödöllő, Ibolya u. 50.,

e-mail: lcs_sport@upcmail.hu ,

Web: lcs-sport.hu

Telefon: 06 20 9459 229 (Lukács Csaba)

8. A gép tovább fejlesztése

A gép tovább fejlesztése úgy lehetséges, hogy a gép állványát megtartva, külön megvásárolható a „PROFESSIONAL” elnevezésű vezérlő doboz és az ehhez szükséges nagyteljesítményű hálózati adapter.

Bővebb információ a gyártótól!