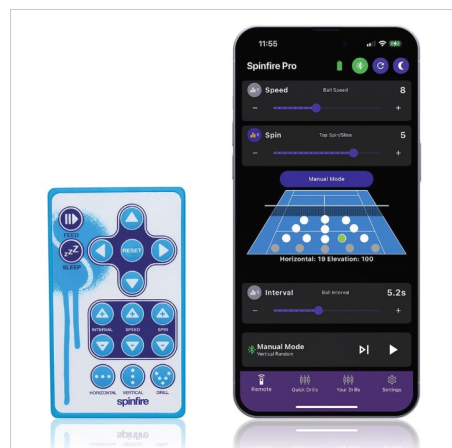


## Nutzungshinweise Spinfire Pro 2

V 1.00



## Inhalt

- ✓ Sicherheitshinweise
- ✓ Inbetriebnahme & Stromversorgung
- ✓ Buchung der Ballmaschine
- ✓ Vorbereitung und allgemeine Hinweise
- ✓ Inbetriebnahme
- ✓ Das Bedienfeld
- ✓ Fernbedienung und App-Steuerung
- ✓ Wichtige Funktionen
- ✓ Tipps & Tricks

## Sicherheitshinweise

Ab der Sommersaison 2026 bereichert eine **Ballwurfmaschine** "Spinfire Pro 2" unser Vereinsangebot. Hier sind die wichtigsten Hinweise für euch als Spielerinnen und Spieler:



### Achtung – wichtige Hinweise zur Benutzung der Ballmaschine

- ✓ Grundsätzlich während des Betriebs nicht vor die Maschine treten.
- ✓ Maschine darf nicht bei nasser Witterung benutzt werden.
- ✓ Fassen Sie nicht in den Ballbehälter und den Auswurfschacht, wenn die Maschine in Betrieb ist.
- ✓ Maschine beschleunigt die Bälle auf max. 130 km/h, so dass Verletzungen beim ungewollten Auftreffen von Bällen drohen.
- ✓ Für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren ist die Nutzung der Maschine nur unter Aufsicht eines Erwachsenen zulässig.
- ✓ Kleine Kinder sind der Maschine unbedingt fernzuhalten, wenn diese in Betrieb ist.
- ✓ Weitere Details zur Betriebssicherheit der Maschine sind der Betriebsanleitung des Herstellers zu entnehmen, diese liegt am Standort der Maschine aus.



## Buchung der Ballmaschine

### Wie kann ich die Ballmaschine buchen?

- ✓ Der Einsatz der Ballmaschine ist über unser Buchungssystem zu buchen (Zusatzoption: „Ballmaschine“ bei der Buchung angeben).
- ✓ Pro Stunde ist eine Gebühr von 7,00 Euro zu entrichten.
- ✓ Die Ballmaschine steht während der Sommersaison im Gartenhäuschen zwischen Platz 3 und Platz 4.
- ✓ Der Schlüssel hierfür ist über den angebrachten Safe mit Zahlencode zu bekommen.
- ✓ Der notwendige Code hierfür wird per E-Mail bei Buchung versandt.

18:16

Buchung erstellen

Datum: 31.1.2025

Beginnzeit: 11:30

Dauer: 01:00

Platzauswahl: 1

Spielerauswahl: Baßler Kai (... Club) entfernen

Es müssen 2 oder 4 Spieler ausgewählt werden.

Spieler hinzufügen

Ballmaschine: Die Buchung der Ballmaschine kostet 15 Euro/Stunde. Nein

✓ Buchen

18:41

Buchung erstellen

Datum: 31.1.2025

Beginnzeit: 19:00

Dauer: 01:00

Platzauswahl: 8

Spielerauswahl: Haffa Andre... Club entfernen, Baßler Kai... Club entfernen

Spieler hinzufügen

Ballmaschine: Die Buchung der Ballmaschine kostet 15 Euro/Stunde. Ja

✓ Buchen

## Vorbereitung

### Bevor es losgehen kann:

- ✓ Ballmaschine ggf. vom Ladekabel trennen. (Den dreipoligen „XLR“-Stecker vorsichtig vom Gerät trennen)

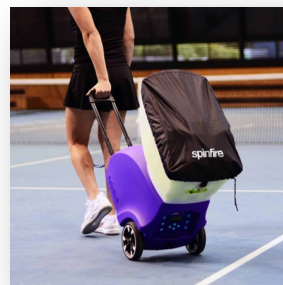


- ✓ Ballmaschine aus dem Schuppen holen.
- ✓ Ballbehälter Montieren, ggf. Kontrollieren, ob der Ballbehälter richtig angebracht ist.
- ✓ Bälle einfüllen und mit der schwarzen Spinfire-Abdeckung vor dem Herausfallen sichern.

- ✓ Bitte den Ballbehälter nicht überfüllen, denn zu viel Gewicht kann den Zufuhrmotor beschädigen.

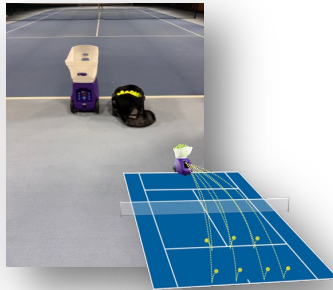
Das Fassungsvermögen beläuft sich auf maximal 150 Bälle.

- ✓ Optional die Bälle in der Ballmaschine zum Platz transportieren und erst dort in den Ballbehälter der Spinfire Pro 2 einfüllen
- ✓ Vor Transport oder Lagerung der Maschine bitte sicherstellen, dass die Maschine ausgeschaltet ist.



## ALLGEMEINE HINWEISE ZUR VERWENDUNG DER SPINFIRE Pro2 V2

- ✓ **Aufstellort:** Die Maschine sollte an der **Grundlinie** des Platzes, vorzugsweise **in der Mitte** platziert werden.



- ✓ Kontrollieren Sie, ob der Ballbehälter richtig angebracht ist.
- ✓ Bitte die Bälle in den Ballbehälter geben, bevor Sie beginnen, allerdings **niemals bei sich drehendem Karussell**.

Das könnte zu Ballstaus führen oder dazu, dass sich der **Draht über dem Loch zur Ballzufuhr verbiegt**.

Ist der Draht nicht mehr an seiner ursprünglichen Position kann das dazu führen, dass **mehrere Bälle gleichzeitig** in die Ballzuführung gelangen und mehrere Bälle gleichzeitig ausgeworfen werden.

- ✓ Bitte den Ballbehälter nicht überfüllen, denn zu viel Gewicht kann den Zufuhrmotor beschädigen.
- ✓ Die Ballmaschine ist sowohl für den Netzbetrieb als auch für den Akkubetrieb eingerichtet.

Für den Netzbetrieb ist das Netzteil mit dem Verlängerungskabel zu verbinden.

## INBETRIEBNAHME

- ✓ Zum **Starten der Maschine** drücken Sie die Power-Taste (3 Sekunden) und schalten den unteren Schalter je nach gewünschter Betriebsart auf Pos. I bzw. Pos. II (I = interne Batterie, II = externe Batterie bzw. Netzadapter).



- ✓ Vor Transport oder Lagerung der Maschine bitte diesen Schalter ausschalten.

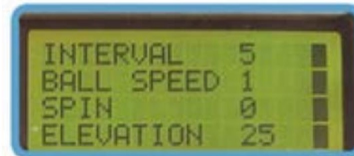


- ✓ Ballmaschine nicht bei Nässe, feuchter Witterung oder gar Regen nutzen! Feuchter Sand beschädigt die Maschine erheblich!
- ✓ Der Betrieb ist nur mit den beigegefügt Tennisbällen gestattet. Insbesondere sind bei Nutzung in der Halle nur die Hallenbälle zu verwenden!



## DAS BEDIENFELD

- ✓ Power: Zum Ein-/Ausschalten der Maschine.
- ✓ Menu/Select: Zum Navigieren durch die Einstellungen auf dem LCD-Display.
- ✓ Horizontal & Vertical: Einstellen der Auswurfrichtung und -höhe.
- ✓ Speed & Spin: Kontrolle über die Ballgeschwindigkeit und den Drall (Topspin/Slice).



### POWER

Ein-Ausschalttaste; am Ende jeder Session die Maschine ausschalten

### MENÜ

Drücken zum Einstellen von **Ballintervall**, **Ballgeschwindigkeit** und **Drall**. Anzeige blinkt, Wechsel zwischen den Menüpunkten mit **UP** und **DOWN** Taste, Verändern der Einstellungen durch Drücken der **LEFT** und **RIGHT** Tasten. Nach den vorgenommenen Änderungen zum Speichern wieder **MENÜ** Taste drücken

### FEED

Startet und stoppt den Ballauswurf  
UP und DOWN (Pfeiltasten)  
Regelung der **Ballhöhe**, nur wenn **MENÜ** nicht blinkt  
LEFT und RIGHT (Pfeiltasten)  
Regelung der **Wurfbreite**, nur wenn **MENÜ** nicht blinkt

### VERTICAL

Regelung der **Balltiefe**. Die Maschine wirft **abwechselnd kurz und weit**.  
Zuerst den kürzesten Ballwurf einstellen (z.B. bei Aufschlaglinie) und dann **VERTICAL** Taste drücken.  
Maschine wirft abwechselnd an die Aufschlaglinie und an die Grundlinie.

### HORIZONTAL

Regelung der **Wurfbreite**. Die Maschine wirft **abwechselnd links und rechts**.  
Taste einmal drücken: weite Auslenkung innerhalb der Einzelfeldlinien

Taste zweimal drücken: mittlere Einstellung  
Taste dreimal drücken: keine Auslenkung

### RANDOM

**VERTICAL** und **HORIZONTAL** Taste nacheinander drücken. **Zufällige Ballauswürfe** in Länge und Breite

### DRILL

Wechsel zwischen Vorhand- und Rückhandseite.  
Taste **einmal** drücken: **weite** Auslenkung innerhalb der Einzelfeldlinien  
Taste **zweimal** drücken: **mittlere** Einstellung  
Taste **dreimal** drücken: **enge** Auslenkung  
Taste **viermal** drücken: **keine** Auslenkung  
Funktion ist auch mit **VERTICAL** zu verwenden

**FEED** (nur Fernbedienung)  
Ballwurf aus/ein

**SLEEP** (nur Fernbedienung)  
Stromsparmodus z.B. während des Balleinsammelns

**FEED ON** (nur Bedienfeld)  
Wenn Anzeige leuchtet, wirft die Maschine Bälle aus

**LOW BATTERY** (nur Bedienfeld)  
Leuchtet bei niedrigem Akkuladezustand.  
Akku aufladen, oder auf 220 V Stromversorgung umstellen

## FERNBEDIENUNG UND APP-STEUERUNG

### Die Fernbedienung:

Enthalten ist eine kleine und leichte Fernbedienung

- ✓ Ermöglicht die Steuerung während des Trainings auf dem Platz.
- ✓ Funktionen: Start/Stop (Feed), Einstellung von Geschwindigkeit, Spin, Intervall sowie horizontaler und vertikaler Position.
- ✓ Pause: Schaltet das Auswerfen der Bälle kurzzeitig ab, während die Motoren weiterlaufen.

- ✓ Ruhefunktion, die die Maschine in einen Ruhezustand versetzt, wodurch die Batterie geschont wird, während die Bälle eingesammelt werden.

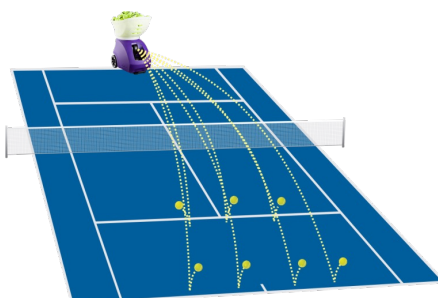
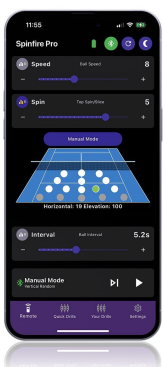


### App-Grundfunktionen (Remote Seite)

- ✓ Geschwindigkeit: Einstellbar von ca. 32 bis 130 km/h.
- ✓ Spin: Werte von -10 (maximaler Slice) bis +10 (maximaler Topspin).
- ✓ Intervall: Steuert die Zeit zwischen den Bällen (1,9 bis 15,1 Sekunden).
- ✓ Platzübersicht (Court Map): Tippen Sie auf 16 vordefinierte Punkte, um die Zielposition des Balls festzulegen.

### Spinfire App – Installation & Verbindung

- ✓ Download: Verfügbar im iOS App Store und Google Play Store.
- ✓ Verbinden:
  - ✓ Bluetooth am Smartphone aktivieren.
  - ✓ App öffnen und auf das rote Bluetooth-Symbol klicken.
  - ✓ Gerät auswählen und "VERBINDEN".
  - ✓ Ein grünes Symbol zeigt eine aktive Verbindung an.



## DIE FUNKTIONEN

Menüpunkt	Beschreibung
Menü	<p>Zum Einstellen von Ballintervall, -geschwindigkeit oder Drall drücken Sie die Taste Menu. Es blinkt ein Auswahlmenü auf (erlischt nach 30 Sekunden, wenn keine Auswahl getroffen wird). Mit den Tasten UP und DOWN können Sie drei Hauptmenüs ansteuern. Durch Drücken der Tasten LEFT und RIGHT passen Sie die Einstellungen jeder Funktion an.</p> <p>Achtung: Die Ballhöhe kann im Menü nicht eingestellt werden. Sobald Sie Ihre Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie erneut die Taste Menu, um die Auswahl abzuschließen.</p>
Interval	<p>Hier wird die Ballfolge eingegeben. Einstellbar von 0 bis 20, wobei 20 die schnellste Auswurfart ist (ca. 1 Ball alle 2-3 Sekunden). Der Höchstparameter bei „2-Line Drill — weit“ ist 15.</p> <p>Achtung: Die Maschine startet erst den Ballauswurf, wenn Sie die Taste Feed (Start/Stop) gedrückt haben.</p>
Ball Speed	<p>Hier wird die Ballgeschwindigkeit geregelt. Einstellbar von 0 - 20, wobei 20 die Höchstgeschwindigkeit ist (ca. 130 km/h) und 00 die langsamste Geschwindigkeit (ungefähr 32 km/h). Beachten Sie, dass langsamere Geschwindigkeiten durch Hinzufügen von Spin erzielt werden können.</p>
Spin	<p>Hier können Sie Topspin oder Slice für jeden Ball zuschalten. Einstellbar von -10 bis +10. Mit der Einstellung -10 erreichen Sie den höchsten Rückwärtsdrall. Die Einstellung 0 ergibt flache Bälle und mit +10 wird maximaler Topspin erzielt. Es sind auch leichte Spin-Effekte einstellbar.</p>
Elevation	<p>Mit den Tasten Up und Down wird die Ballhöhe geregelt. Einstellbar von 0 — 200, wobei 200 die maximale Höhe ergibt. (Diese Einstellung ist für Lobs zu verwenden.)</p> <p>Achtung: Die Ballhöhe ist nur einstellbar, wenn das Menü nicht blinkt.</p>
Horizontal Angel	<p>Durch Drücken der Tasten Left und Right können Sie den horizontalen Anspielwinkel verändern.</p> <p>Achtung: Der horizontale Anspielwinkel kann nur eingestellt werden, wenn das Menü nicht blinkt.</p>
Feed start/stop	<p>Hiermit starten und stoppen Sie die Ballzufuhr der Maschine. Wenn Sie eine Verzögerung von 15 Sekunden wünschen, bevor die Bälle zugeführt werden (damit Sie Zeit haben, zum anderen Ende des Spielfelds zu gelangen), halten Sie beim Einschalten einfach die Feed-Taste 2 Sekunden lang gedrückt. Dies ist nützlich, wenn Sie keine Fernbedienung haben.</p>

## DIE FUNKTIONEN – FORTSETZUNG –

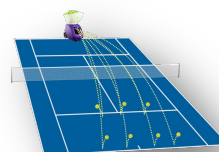
Menüpunkt	Beschreibung
Single Spot	<p>Wenn Sie einfach wiederholt Bälle auf eine einzelne Stelle abfeuern möchten, stellen Sie zunächst das gewünschte Intervall, die Geschwindigkeit und den Spin, den horizontalen Winkel und auch die Höhe ein. Dann drücken Sie die Feed-Taste, um zu beginnen. Wir empfehlen, zunächst einen Ball abzufeuern und dann erneut die Feed-Taste zu drücken, um die Maschine anzuhalten. Wenn Sie mit dem ersten Ball, den Sie abgefeuert haben, zufrieden sind, können Sie mit dem Training beginnen. Andernfalls können Sie Ihre Einstellungen verfeinern und einen weiteren Testball abfeuern, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Sie können dann die Feed-Taste drücken, um das Auswerfen der Bälle zu starten und mit dem Spielen zu beginnen.</p>
Vertikal Oszillation	<p>Mit dieser Taste wird ein Auf- und Abschwenken der Maschine um ca. 4 Grad ausgelöst; so werden verschiedene Balltiefen erzeugt. Durch erneutes Drücken der Taste wird die vertikale Auslenkung wieder aufgehoben. Diese Einstellung kann aktiviert werden, wenn andere Einstellungen verwendet werden, z. B. horizontale Auslenkung oder die 2- Line-Drill-Funktion.</p> <p>Hinweis: Um diese Funktion richtig zu verwenden, müssen Sie Ihre Maschine so einstellen, dass zuerst kurze Bälle ausgeworfen werden (z.B. Aufschlaglinie), und dann die vertikale Auslenkung aktivieren. Die Bälle werden so tiefer in den Platz ausgelenkt und anschließend wieder an ihre ursprüngliche kurze Position. Sollten Sie versuchen, diese Einstellung zu aktivieren, wenn Bälle bereits tief in den Platz ausgelenkt werden, werden Sie feststellen, dass die Bälle außerhalb der Grundlinie aufkommen.</p>
Horizontal Oszillation	<p>Mit dieser Taste wird innen ein seitliches Schwenken der Maschine ausgelöst; es erfolgt willkürliche, weite Auslenkung (innerhalb der Einzelfeldlinien). Durch erneutes Drücken dieser Taste startet die mittlere Einstellung, in der die Bälle auch willkürlich, aber mit geringerer Weite ausgegeben werden (leichter zu spielen). Durch drittes Drücken dieser Taste wird die horizontale Auslenkung aufgehoben und die Maschine kehrt automatisch in Mittelstellung zurück. Sobald Sie diese Taste betätigen, erscheint auf der LCD-Anzeige eine Meldung, damit Sie wissen, ob Sie sich im Wide-, Medium- oder Off-Modus befinden. Sie können die vertikale Auslenkung auch gleichzeitig einschalten, um kurze und tiefe Bälle zu erhalten, während Sie die horizontale Auslenkung verwenden.</p>
Random	<p>Um völlig zufällige Ballauswürfe mit unterschiedlichen Tiefen und Weiten zu erreichen, aktivieren Sie einfach die horizontale und vertikale Auslenkung nacheinander. Es ist egal, für welche Reihenfolge Sie sich entscheiden. Drücken Sie beispielsweise die horizontale Taste und dann die vertikale, sodass beide aktiv sind.</p>

## DIE FUNKTIONEN – FORTSETZUNG –

Menüpunkt	Beschreibung
2 Line Drill	<p>Durch einmaliges Drücken der Drill Taste starten Sie die 2-Line Drill-Funktion weit, in der sich weite Vorhand- und Rückhand-Schläge abwechseln.</p> <p>Durch erneutes Drücken starten Sie die 2-Line Drill-Funktion mittel, in der sich enge Vorhand- und Rückhandschläge abwechseln (einfacher).</p> <p>Durch drittes Betätigen dieser Taste starten Sie die 2-Line Drill-Funktion eng, in der sich enge Vorhand- und Rückhand-Schläge abwechseln (am einfachsten).</p> <p>Mit nochmaligem Drücken dieser Taste schalten Sie den 2-Line Drill aus. Achtung: Maximaler Ballintervall in der 2-Line Drill Funktion weit ist 15, für „2 Line Drill - eng“ und „2-Line Drill - mittel“ kann 20 eingestellt werden. Sie können die vertikale Auslenkung auch gleichzeitig einschalten, um kurze und tiefe Bälle zu erhalten, während Sie die 2-Line-Drill-Funktion verwenden.</p>
Feed On	<p>Wenn diese Anzeige leuchtet, führt die Maschine Bälle zu (d.h. darauf achten, dass niemand vor der Maschine steht).</p> <p>Wenn für ca. 25 Sekunden (bis zu 45 Sekunden) keine Bälle von der Maschine ausgegeben werden, pausiert die Zufuhr aus Sicherheitsgründen.</p>



## Tipps und Tricks



- ✓ Maschine am empfohlenen Platz aufstellen
- ✓ Zu Beginn am besten auf **extreme** Einstellungen verzichten
- ✓ Bei Veränderung **einer** Einstellung ändert sich der Ballwurf schon **erheblich**.  
Bei Korrekturen von Ballhöhe und Balllänge immer auch die anderen Einstellungen anpassen.  
Bälle landen sonst schnell im Netz oder außerhalb des Platzes!
- ✓ Die aktuellen Einstellungen sind nur am Bedienfeld **abzulesen**. Veränderungen mit der Fernbedienung am besten am Bedienfeld verfolgen/kontrollieren

<b>Intervall</b>	Einstellung 0 bis 20	1 Ball alle 2-3 sec bei max. Einstellung
<b>Ballgeschwindigkeit</b>	0 bis 20	ca. 32 bis 130 km/h
<b>Drall</b>	-10 bis +10	höchster Rückwärtsdrall bis max. Topspin
<b>Ballhöhe</b>	0 bis 200	200 bei Lobs
<b>Vertical</b>		abwechselnder Ballwurf zwischen Aufschlag- und Grundlinie
<b>Horizontal</b>	Wide	willkürlicher Ballwurf bis max. Auslenkung zwischen den Einzelbegrenzungslinien
	Medium	willkürlicher Ballwurf mittlere Auslenkung
<b>Random (Horizontal + Vertical)</b>		zufälliger Ballauswurf mit unterschiedlichen Tiefen und Weiten bei Aktivieren der Tasten Vertical und Horizontal nacheinander
<b>Drill</b>	Wide	abwechselnder Ballwurf auf Vorhand- und Rückhandseite zwischen den Einzelbegrenzungslinien
	Medium	abwechselnder Ballwurf auf Vorhand-/Rückhand mit geringerer Auslenkung
	Narrow	abwechselnder Ballwurf auf Vorhand-/Rückhand mit geringer Auslenkung
<b>Drill + Vertical</b>	abwechselnder Ballwurf	Vorhand-/Rückhand mit unterschiedlicher Länge

## Tipps und Tricks

- ✓ Wenn ihr die Bälle zurück in die Tasche packt und noch ein Ball im Karussell steckt, lasst ihn bitte einfach drin. Wenn man ihn herauszieht, kann sich der Draht verbiegen.



- ✓ Wenn die Play-Taste in der App für drei Sekunden gedrückt wird, lässt sich eine Verzögerung vor Start des Ballwurfes einstellen. Dadurch habt ihr dann die Möglichkeit, in Ruhe vor dem Drill den Platz zu betreten und Euch vorzubereiten.

