

Bedienungsanleitung für MSV PlayTec

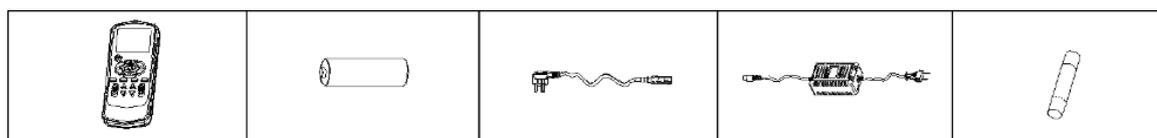
Version vom 01/03/2022



Wichtige Hinweise vor der ersten Nutzung

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

Im Lieferumfang der Maschine ist folgendes enthalten:



1x

2x

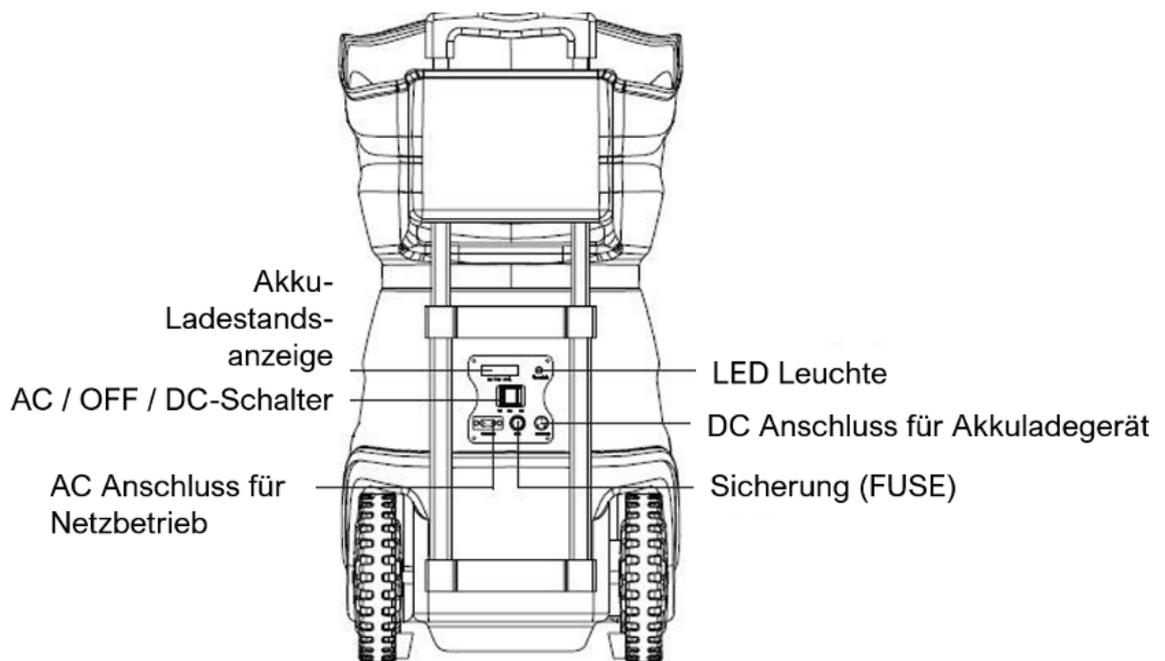
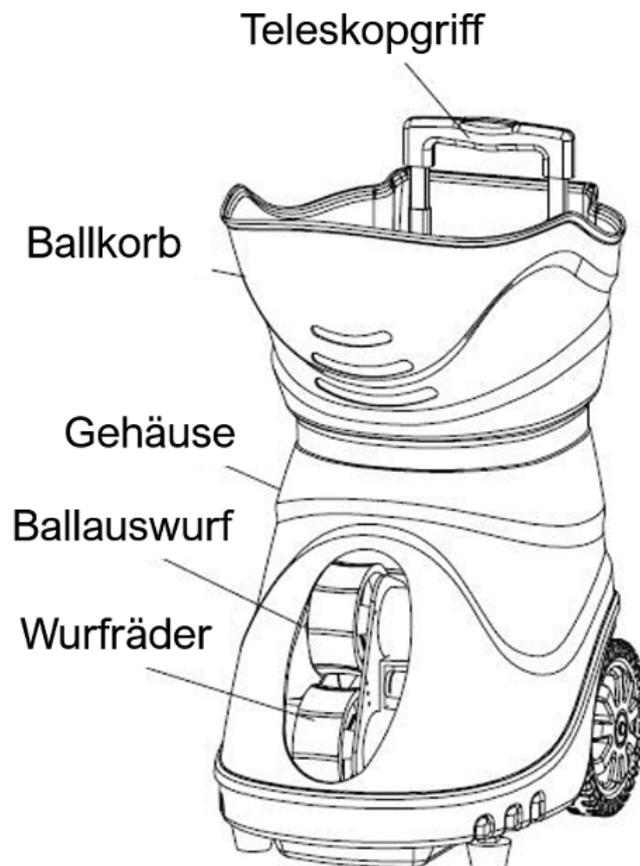
1x

1x

2x



Die MSV PlayTec im Überblick



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

Hinweise zur Nutzung des Teleskopgriffs

Der Teleskopgriff dient ausschließlich dazu, um die Ballmaschine wie einen Rollkoffer zu ziehen. Er ist nicht geeignet, um die Ballmaschine anzuheben – auch nicht aus dem Karton, weil die Konstruktion dafür nicht ausgelegt ist. Sollte die Ballmaschine über Stufen bewegt werden, achten Sie bitte darauf, dass die Stufen nicht den Schaft des Teleskopgriffs berühren. Es besteht sonst das Risiko, dass der Schaft eingedrückt wird und der Teleskopgriff nicht mehr heraus- bzw. einzuziehen ist.

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.

Bitte richten Sie Ihren Blick auf die beiden Wurfräder, rechts neben dem unteren Motor könnte ein faustgroßer, weißer, viereckiger Schaumstoff stecken, den Sie bitte mit der Hand entfernen. Er war zum Schutz des Motors für den Transport dort angebracht.

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, zum Anschluß an die Steckdose), **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. Die maximale Ladedauer von 8 Stunden sollte möglichst nicht überschritten werden. Obwohl der Akku einen Überladeschutz hat, kann ein zu langes Laden auf Dauer zu einer Leistungsminderung des Akkus führen (wie z.B. auch bei Smartphones).

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**).

Checkliste für optimalen Umgang mit dem 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.

Nutzung auf dem Platz zwischen 20° und 60° C und einem Ladestand von mind. 25%

Laden bei 0° bis 45° C und spätestens bei einem Ladestand von ca. 25% max. 8 Stunden

Lagerung zwischen 10° und 20° C (trocken) und einem Ladestand von 50% bis 80% (bei längerer Lagerung alle 6 Monate etwas Nachladen)



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).

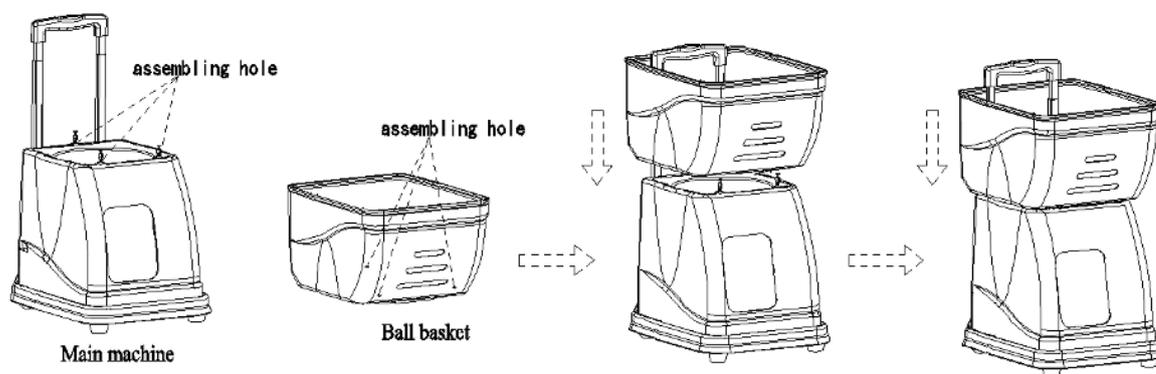
Benutzen Sie möglichst keine ganz neuen Bälle während der ersten 10 Stunden. Die Druckerschwärze und der Wachs-Film auf brandneuen Bällen können einen glatten Film auf der Gummierung der Wurfräder hinterlassen. Das kann zu unregelmäßigen Ballwürfen führen (z.B. zwei Bälle werden auf einmal geschossen, 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 benutzten 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 Wurfäder 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 Ball Korb darüber, bis er fest sitzt.



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 (nicht die Maschine) 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.

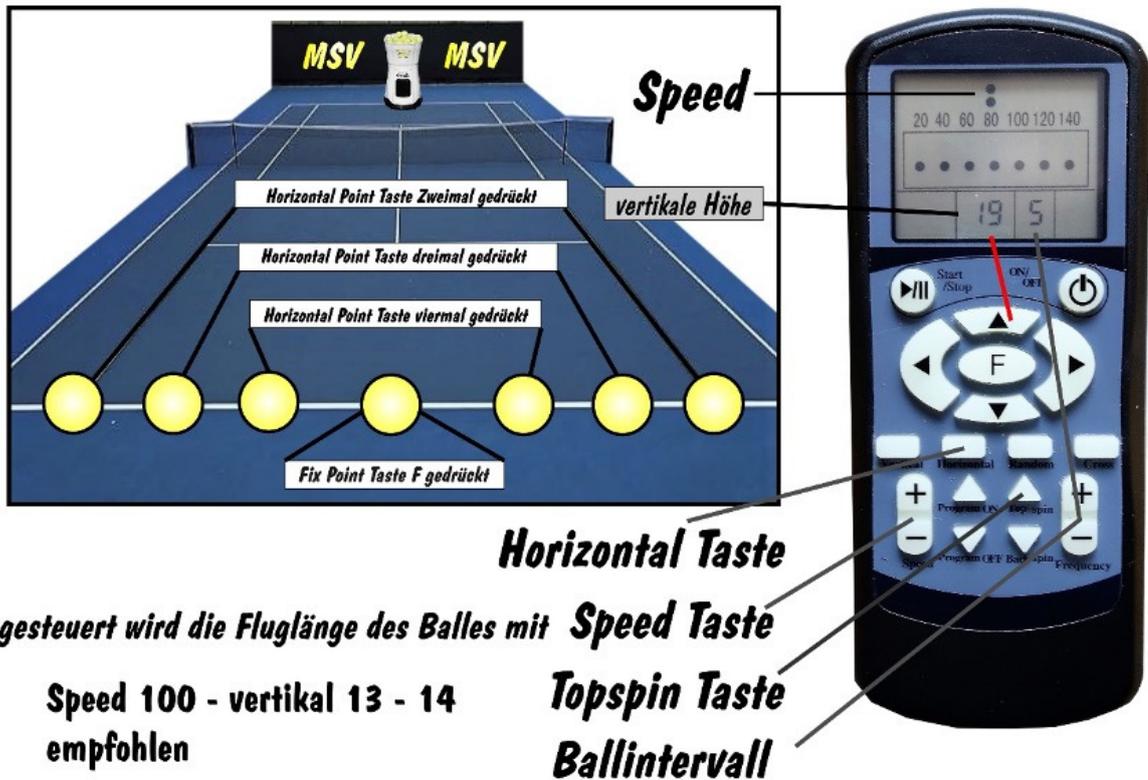
- Right Fixed Point, rechts neben dem (F) die Pfeiltaste
- Left Fixed Point, links neben dem (F) die Pfeiltaste
- Up Fixed Point, oberhalb des (F) die Pfeiltaste
- Down Fixed Point, unterhalb des (F) die Pfeiltaste

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 einstellen. 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.

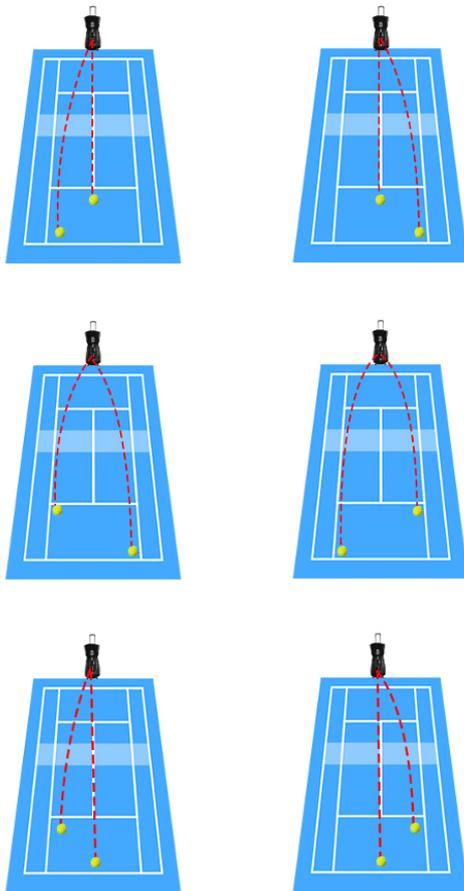
Häufig eingestellte Parameter

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

Wie ich die Übungen mit der Fernbedienung einstelle, die ich auf den Diagrammen sehe.

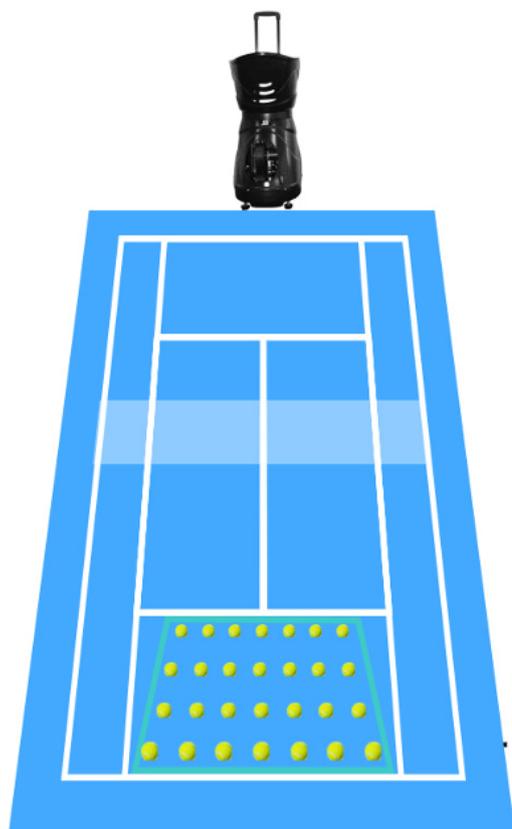


Wie ich die Übungen mit der Fernbedienung einstelle, die ich auf den Diagrammen sehe.



1. Drücken Sie die Taste <Speed> für 70 Km/h Geschwindigkeit.
2. Drücken Sie <Frequency> bis die 9 erscheint.
3. Drücken Sie die Taste <cross> es erscheinen zwei Punkte auf dem Spielfeld vor der T-Linie.
4. Mit der <cross> Taste können Sie durch wiederholtes Drücken eine von den sechs Spielfeldern auswählen, die Sie üben wollen.
5. Jetzt müssen Sie die Fernbedienung mit der Maschine verbinden, in dem Sie die <Start> Taste drücken. Es erscheint dann ein schwarzer Punkt im Display rechts unten.
6. Wenn Sie die Übung stoppen wollen, dann müssen Sie die <F> Taste drücken, die Übung wird dann beendet.

28 Drop points selber programmieren



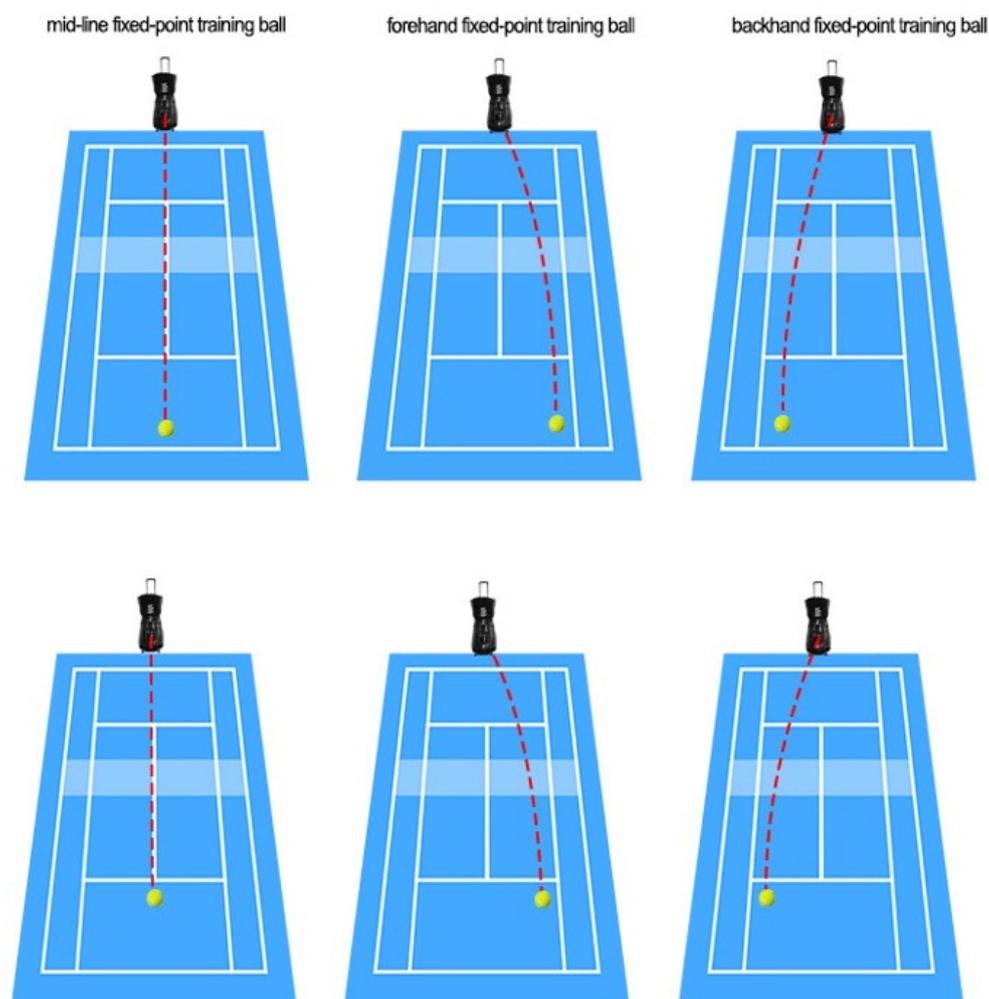
Selbst-programmierte Übungsprogramme speichern:

- Insgesamt können Sie eine Ballabfolge von 28 Schüssen programmieren.
- Drücken Sie die Taste <speed> auf 80 Km/h, dann <Frequency> auf 9.
- Dann lange auf <Program ON> drücken. Es blinkt jetzt ein Punkt unten links in der Ecke des Spielfeldes. Diesen Punkt können Sie auf dem ganzen Spielfeld platzieren, indem Sie ihn mit der Taste < Program ON > speichern. Jetzt ist ein langes Drücken dieser Taste nicht mehr erforderlich, kurz drücken, speichern reicht aus.
- Wenn Sie Ihre Programmierung gespeichert haben und die Übung spielen wollen, dann drücken Sie bitte die <Start/Stop> Taste, jetzt haben Sie die Fernbedienung mit der Maschine verbunden.

- Wollen Sie Ihre selbst programmierte Ballabfolge genauso zu einer anderen Zeit wiederholen, dann drücken Sie wieder auf die <Start/Stop> Taste, aber nicht auf die <ON/OFF> Taste, die die Fernbedienung aktiviert.
- Wenn Sie nun ein anderes Programm wählen oder die Fernbedienung ausschalten, dann geht die individuelle Programmierung verloren.
- Wenn Sie die individuelle programmierte Ballabfolge jederzeit ohne Neuprogrammierung abrufen wollen, empfehlen wir Ihnen den Kauf einer zweiten Fernbedienung, die Sie ca. anderthalb Jahre eingeschaltet lassen können. Der Stromverbrauch ist so gering, dass dieses auf den gesamten Verbrauch keinen Einfluss hat.

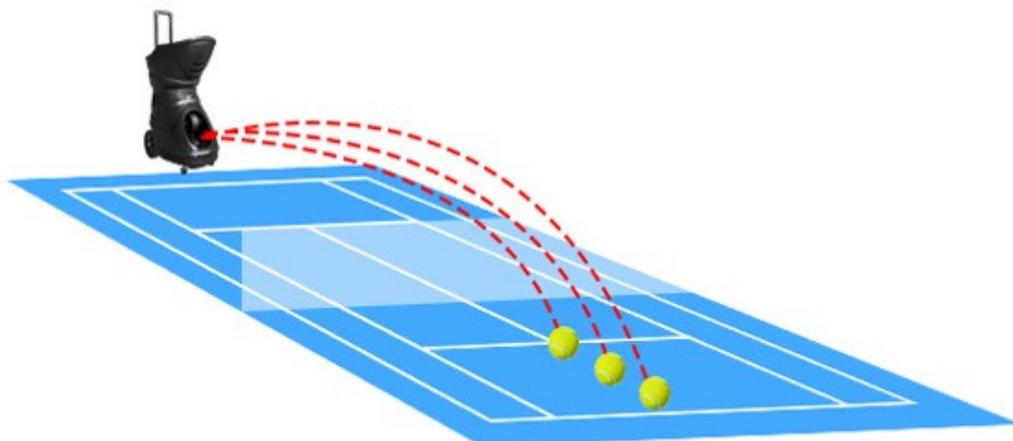
Die Fernbedienung finden Sie unter der Art. Nr.4454 in
unseren Online Shop www.msv-tennis.com

Fixed point Trainingsprogramm



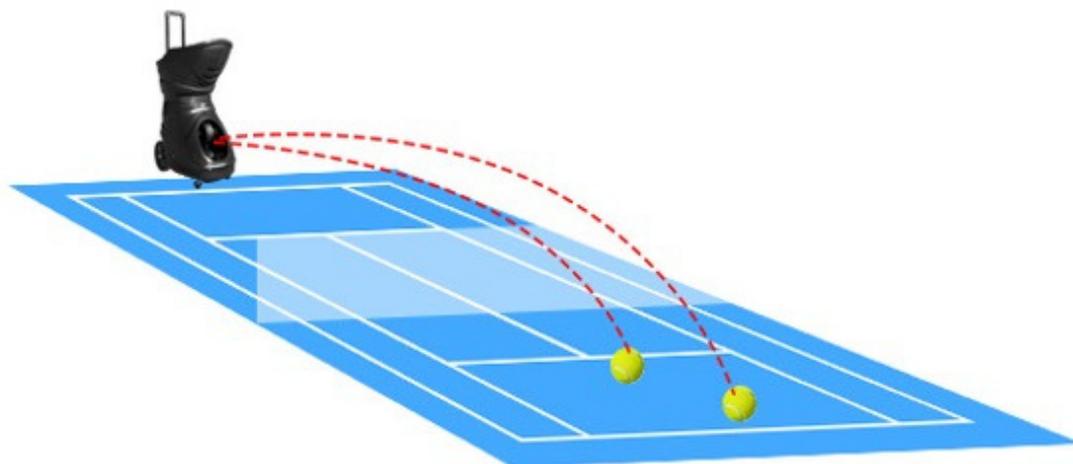
- Drücken Sie die Taste <Speed> bis 100 Km/h,
- Dann <Frequency> auf 5,
- Dann die Pfeil Taste Nord (die obere) bis 12, dann die <F> und dann <Start>.
- In dem linken Quadrat unter dem Spielfeld wird die Ausrichtung der Wurfräder nach links oder rechts angezeigt, in dem mittleren Quadrat die Ausrichtung nach oben oder nach unten.
- Mit jeder folgenden Zahl wird die Richtung (vertikal/horizontal) festgelegt.
- Der Punkt auf dem Spielfeld bewegt sich dabei nicht, aber die Wurfräder. Man kann also das Auftreffen des Balles in kleinen Schritten genau justieren.

Vertical cycling Trainingsprogramm



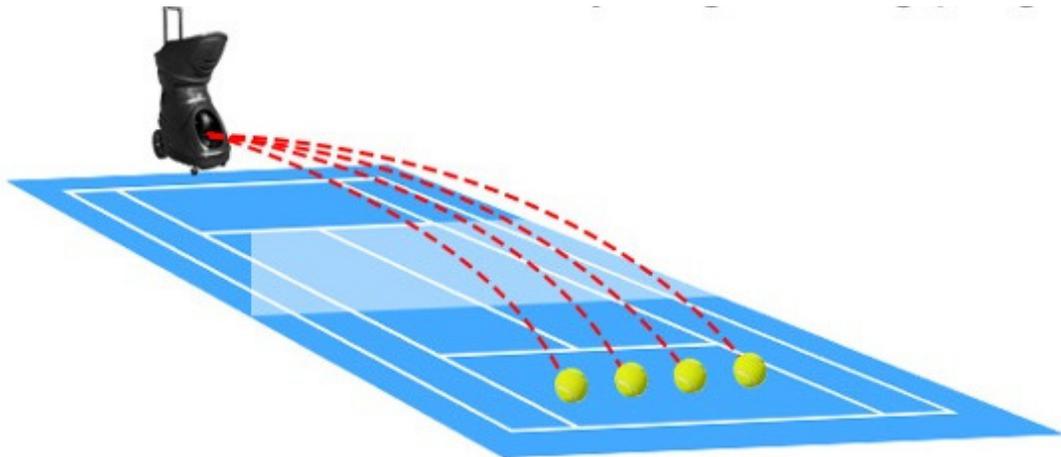
- Drücken Sie <Speed>70 Km/h, <Frequency> 5, <Vertical>
- Dann <Start>, mit jedem weiteren Drücken verändert sich der Abstand zur Grundlinie.

Deep light Trainingsprogramm



- Drücken Sie <Speed> 70 km/h, dann <Frequency> 5,
- Dann zwei Mal <Vertical>
- Dann <Start>

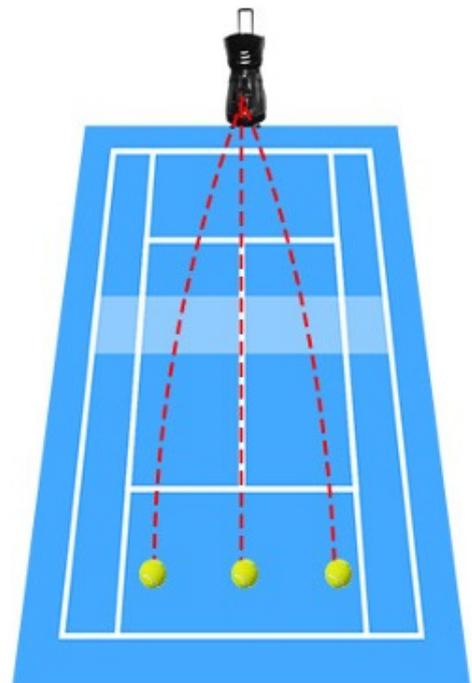
Horizontal cycling Trainingsprogramm



- Drücken Sie <Speed> 80Lm/h dann <Frequency> 5,
- Dann die Pfeiltaste Nord auf 14,
- Dann <Horizontal> und <Start>

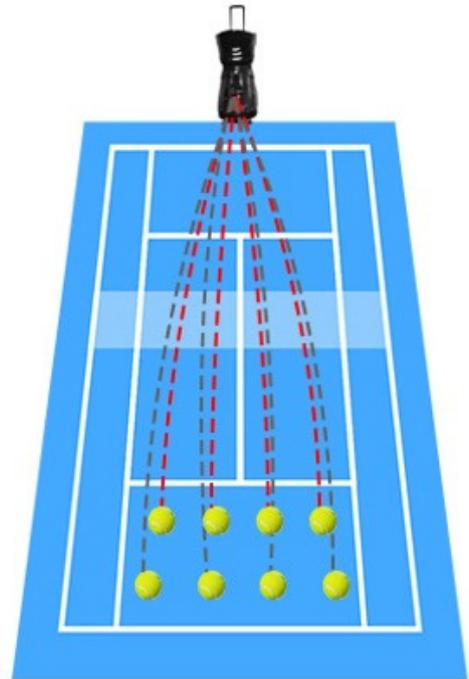
Deep light Trainingsprogramm

- Drücken Sie <Speed> 80 Km/h,
- Dann <Frequency> 5,
- Dann die Pfeiltaste 14,
- Jetzt 5 Mal auf die <Horizontal> Taste bis die drei Bälle auf dem Spielfeld in horizontaler Richtung erscheinen.

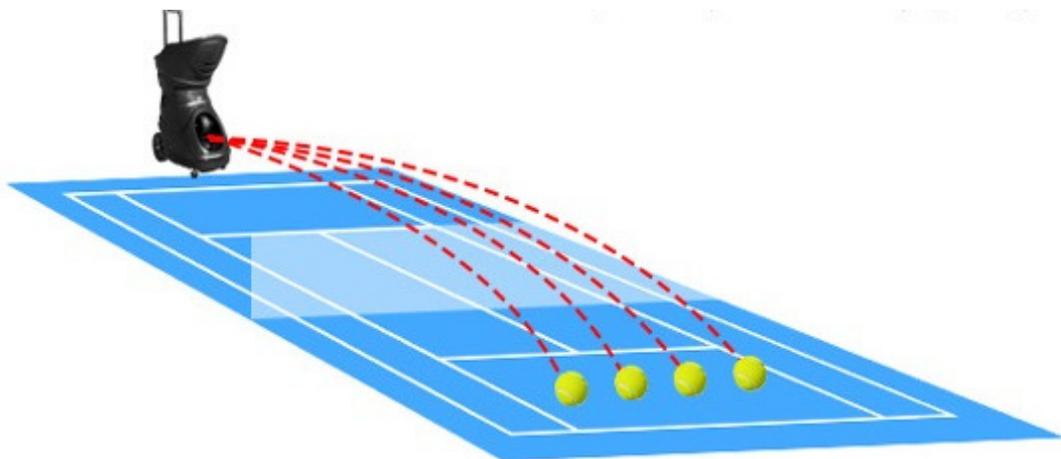


Random Trainingsprogramm

- Drücken Sie <Speed> 70 Km/h,
<Frequency> 5,
- Den Nordpfeil auf 14,
- Die <Random> Taste und
- Dann die <Start> Taste

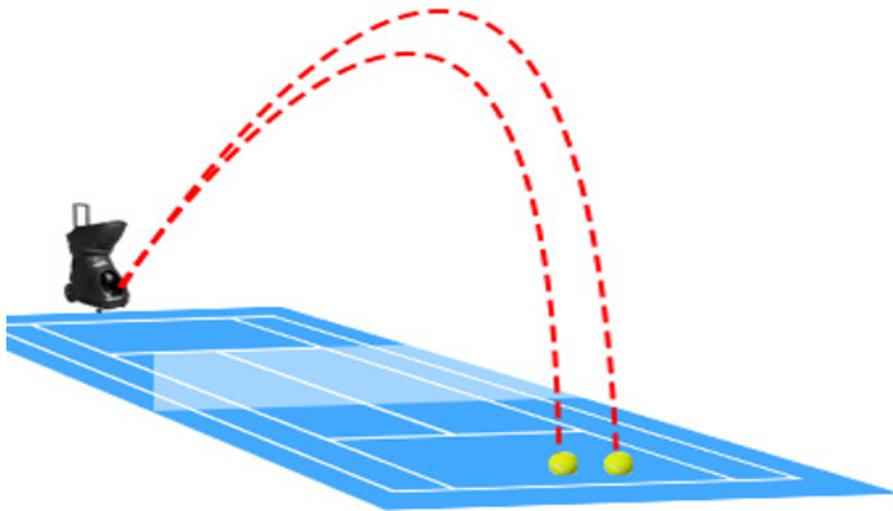


Volleyball Trainingsprogramm



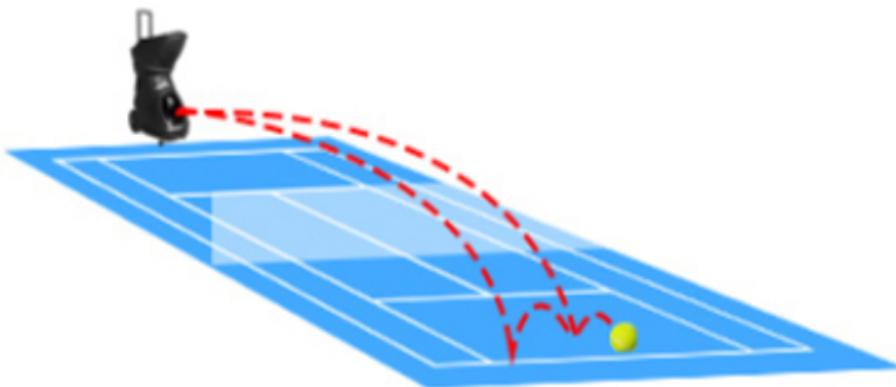
- Drücken Sie <Speed> 100 Km/h
- Dann <Frequency> 5, den Nordpfeil auf 12,
- Dann die <F> Taste und
- Die <Start> Taste.

Horizontal cycling Trainingsprogramm



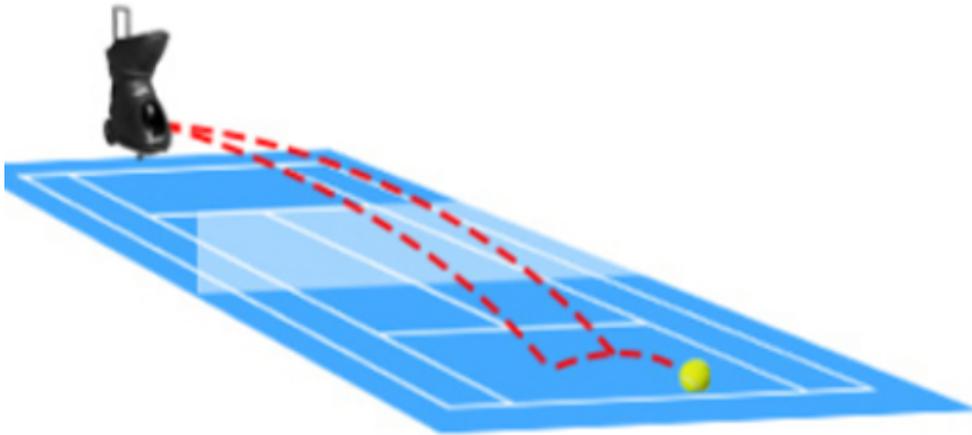
- Drücken Sie <Speed> 40 Km/h,
- Dann <Frequency> 5,
- Die Nordpfeil Taste auf 40,
- Dann die <F> Taste und
- Dann <Start>

Topspin Trainingsprogramm



- Drücken Sie die <Topspin> Taste und
- Dann einen der sechs Tasten, z.B. <Random> oder <Cross> und
- Dann <Start>

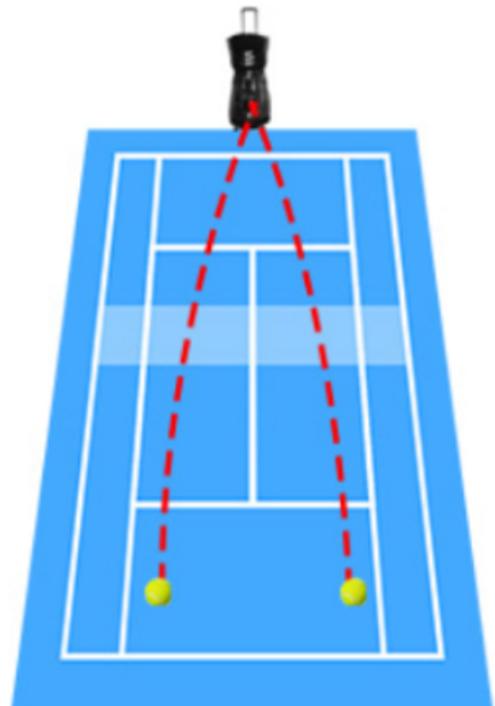
Backspin Trainingsprogramm



- Drücken Sie die Taste <Backspin> und eine der sechs Funktionstasten und
- Dann <Start>

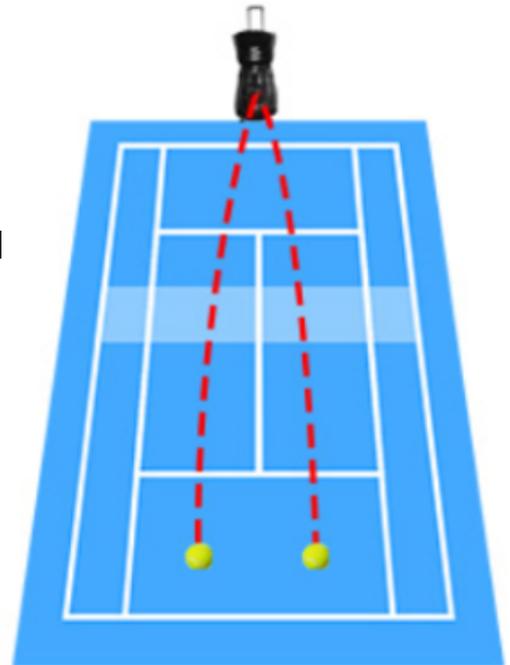
Wide two-line Trainingsprogramm

- Drücken Sie die Taste <Speed> auf 80 Km/h
- <Frequency> auf 5,
- Dann drücken sie die Pfeiltaste <F> auf 14 und
- Drücken 2 Mal auf <Horizontal>
- Dann auf <Start>



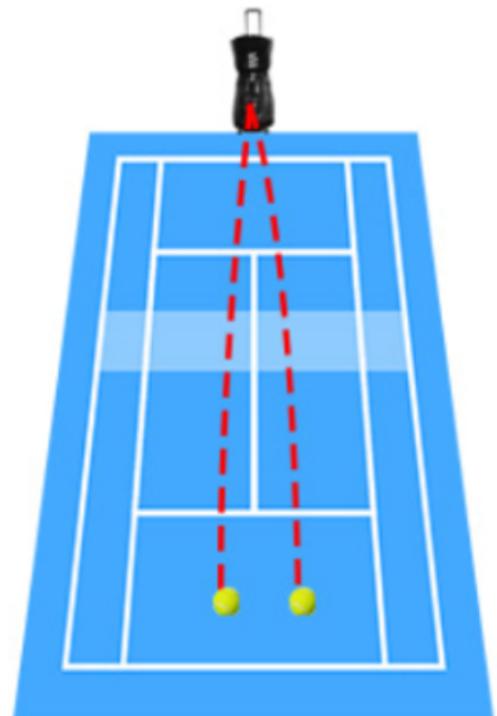
Medium two-line Trainingsprogramm

- Drücken Sie <Speed> 80Km/h,
- Dann <Frequency 5>,
- Dann die <F> Taste bis die Zahl 14 in dem mittleren Quadrat unter dem Spielfeld erscheint,
- Dann drücken Sie bitte <Horizontal> drei Mal und
- Dann <Start>



Narrow two-line Trainingsprogramm

- Drücken Sie <Speed> 80 Km/h,
- Dann <Frequency> 5,
- Danach die Taste <F>.
- Dann 4 Mal die Taste <Horizontal>, es erscheinen die zwei Punkte auf dem Spielfeld,
- Dann <Start>



Wie erreiche ich, dass der Ball auf der Mitte der Grundlinie landet

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 Wurfäder nach oben wandern. Auf dem Display der Fernbedienung tut sich nichts. Das heißt, der Ball fliegt immer höher über das Netz 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.

Drücken Sie die Taste **Programm ON** (nicht die Taste Start/Stop, 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 (linke Taste) 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 Start/Stop 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 Netz 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. 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. 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).
- 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. 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.
- 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.

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 aufgezo-gen 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.

Piepton Lautstärke

Sollte Ihnen der Piepton zu laut sein, dann kleben Sie einfach ein Stück Klebestreifen 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. Zuerst den Motor abschalten!



Wartung und Reinigung

Die Reinigung sollte jeweils nach ca. 30 Spielstunden erfolgen.

Bitte die Oberteile des Gehäuses abnehmen: 6 Inbus-Schrauben am Gehäuse lösen und vier vom Teleskop, die Kabel so lassen wie sie sind und das Gehäuse rechts beiseitelegen, mit dem schwarzen Rotor nach unten. Bitte einen Staubsauger nehmen, Filz und Ziegel-Mehl absaugen und zusätzlich dort vorsichtig absaugen, wo Sie kleine grüne Platinen sehen (siehe Foto).



So sollte die Oberfläche eines Wurfrades idealerweise aussehen.



Anfangs kann man die Oberfläche des Wurfrades mit einem grob körnigen (6-30 nach CAMI) Schmirgelpapier säubern. Wenn das Wurf Rad schon ziemlich glatt ist (durch Filz und Ziegelmehr und Dreck), dann sollte man die Reinigung mit einer Metall-Raspel vornehmen.



Dazu die Ballmaschine einschalten und bei hoher Geschwindigkeit der Wurfräder mit dem oberen Viertel der Raspelfläche zart an die Gummierung herangehen. Anschließend die abgeraspelte Gummierung absaugen. Vorsicht: Wenn Sie die Raspel zu stark auf das Wurfrad drücken, dann haben Sie ein Loch in der Gummierung.

Hinweis: Wenn die Maschine und die Wurfräder nicht sauber gehalten werden, kann dies zu Defekten führen. So werden z.B. bei verdreckten Wurfrädern, unter Umständen die Bälle nicht mehr richtig von den Wurfrädern „gegriffen“ und es entsteht ein Rückstau von Bällen, der zu diversen Defekten führen kann. Im Verein sollte es Personen geben, die für die Sauberkeit der Maschine verantwortlich sind.

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

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	150 Bälle
Abmessungen	L = 52 cm, B= 36cm, H = 52,5 cm
Gewicht	Ohne Verpackung: 28,5 kg Mit Verpackung: 30,5 Kg



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 550082-1

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

Firma:

Mauve Sports-MSV oHG

In der Lüh 24

D-53506 Hönningen

Dr. Mauve

Generalbevollmächtigter, 01.12.2018

Ihr Service-Partner:

Mauve® Sports – MSV oHG

In der Lüh 24

D-53506

Hönningen/Germany

mauve@msv-tennis.com

+49(0)2834-462 9626