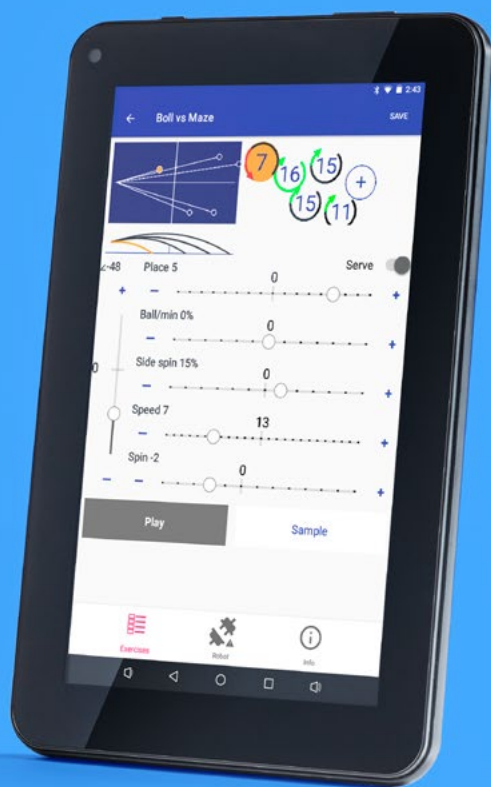


BUTTERFLY

AMICUS PRIME

Тренажер для настольного тенниса



Инструкция по эксплуатации

ТРЕНАЖЕР ДЛЯ НАСТОЛЬНОГО ТЕННИСА AMICUS PRIME

- Ультрасовременная 3-х колёсная технология подачи мячей, обеспечивающая все типы вращений.
- Прочные ролики со специальным покрытием для более длительного срока службы.
- Лёгок в транспортировке. Вес около 6 кг.
- Рандомные опции включают в себя обычный посыл мячей, произвольные точки, а также оба варианта.
- Программируемый или произвольный посыл мячей с различным вращением, скоростью, направлением, траекторией.
- Начало упражнения с подачи, а также пауза между всеми упражнениями.
- Неограниченная память, включая 20 запрограммированных упражнений от Ричарда Праузе.
- IFC (Функция контроля индивидуальной частоты) для более естественного тайминга мячей в Упражнении.
- Зеркальный переключатель для быстрой переориентации упражнения для правши или левши.
- Чередование периодов игры и пауз (тренировочный интервал) с помощью функции цикла.

Гарантия производителя на запасные части и пользование сервисом один год. Полную информацию о гарантии см. стр. 29.

ВНИМАНИЕ

- Пожалуйста, внимательно прочитайте инструкцию перед тем, как использовать устройство.
- Данное устройство работает под напряжением 100 – 230 В.
- Ролики работают на высокой скорости. Не прикасайтесь к ним во время работы!
- Используйте тренажер только в закрытых и сухих помещениях.

При правильном использовании AMICUS PRIME всегда будет вашим прекрасным партнером по игре и другом (от лат. Amicus – друг).

ВАЖНО: внимательно ознакомьтесь с инструкцией перед эксплуатацией!

СОДЕРЖАНИЕ

1. Установка	4
2. Планшет управления	6
3. Управление	7
Терминология	7
Настройка высоты головы	7
Настройка планшета управления	8
Ориентация тренажёра по центральной линии	8
Меню мяча	8
Меню упражнений	10
Изменение настроек во время игры	14
Создание нового упражнения и его изменение	14
Сохранение и удаление упражнения	15
Последовательности	16
Воспроизведение последовательностей	16
Создание и сохранение последовательностей	17
Редактирование и удаление последовательностей	17
Редактирование и сохранение упражнений внутри последовательности	18
Изменение списка упражнений	18
Менеджер подключения	19
Калибровка	19
Пульт дистанционного управления	19
Связь пульта дистанционного управления с планшетом управления	20
Замена элемента питания в пульте дистанционного управления	20
Другие функции меню тренажёра	21
Функции меню информации	20
4. Демонтаж, хранение и транспортировка	21
5. Техобслуживание и ремонт	22
Важная информация	22
Проверка и настройка расстояния между роликами	23
Замена роликов	23
Застревание мячей	24
Прочее обслуживание	25
6. Устранение неполадок	26
7. Список запасных частей	27
8. Технические данные	29
9. Гарантия	29
Гарантия производителя	29

1. УСТАНОВКА

- а. Сетка и корпус тренажера в сборе
- б. Блок питания (Вход: 100 – 240 V, Выход: 24 V DC, 3 A)
- с. Планшет управления
- д. Блок питания для планшета управления
- е. Кронштейн для планшета управления

Другое: шестигранные ключи (2 и 4 мм) для роликов, шаблон настройки роликов (черная трубка с тремя направляющими), запасные резиновые крепления для боковых сеток, липучки. Белые стальные пластины для замены дефлектора.

1. Установите тренажер на стол. Раскройте обе стороны сетки одновременно до первого упора (фото 1А). Разверните согнутые ножки тренажера по направлению к вам в позицию, указанную на фото 1В (около 15–20 см).
2. Поверните тренажер на 180° от себя. Возьмите его обеими руками снизу. Согните ножки тренажера вниз, закрепите их под столом и укрепите тренажер на край стола. Осторожно отпустите корпус тренажера, и он останется в текущем положении самостоятельно, как на фото 2.

Обратите внимание, что тренажеры AMICUS созданы для толщины покрытия столов в 25 мм. Если ваше покрытие тоньше, чем 25 мм, вам нужно будет скорректировать ножки тренажера, используя винты для регулирования толщины стола. Поверните винты до тех пор, пока разница между 25 мм и покрытием вашего стола не выровняется.

ВАЖНО: пожалуйста, используйте длинные липучки, что идет в комплекте, для закрепления тренажера на столе. Это особенно важно, если дети играют поблизости. Липучки помогают зафиксировать тренажер в текущем положении и предотвратить его падение.

3. Ослабьте основной регулировочный винт на тыльной стороне трубы с мячами. Поверните голову тренажера на 180° и потяните её вверх до видимости 3-го красного кольца на трубе (фото 3А), затем закрепите регулировочный винт, но не слишком сильно. Подключите кабель головы тренажера в разъем в верхней части корпуса (фото 3В).

ФОТО 1А

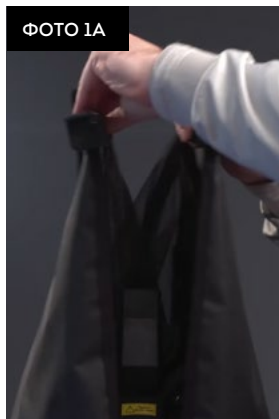


ФОТО 1В

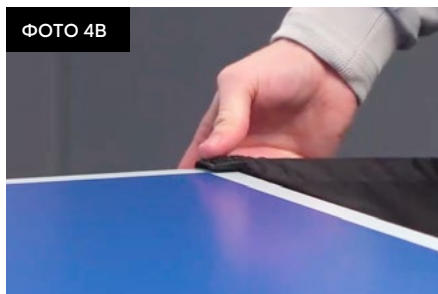
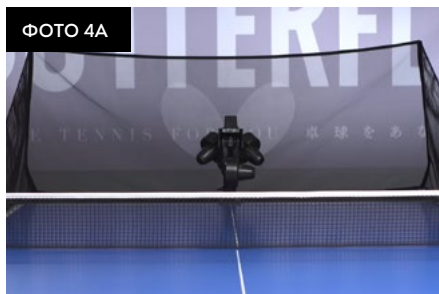


ФОТО 2



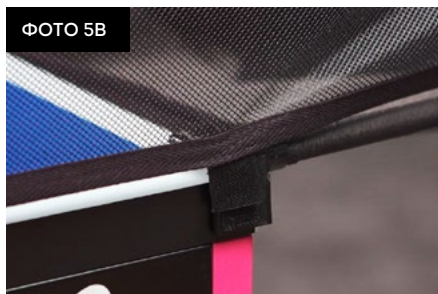
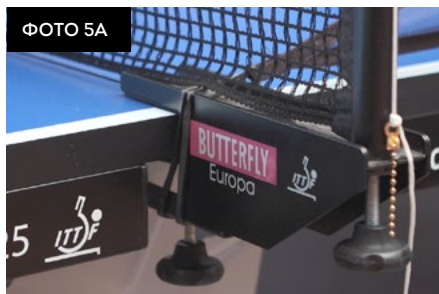


4. Стоя позади тренажера, возьмитесь за верх сетки и разогните её с двух сторон до полного открытия (фото 4А). Закрепите пластиковые части сетки по краям стола, как показано на фото 4В.



СОВЕТ: вы можете закрепить две короткие липучки на края стола под угловыми частями сетки для устойчивости всей конструкции сетки.

5. Протяните сетку по боковой стороне стола и закрепите конструкцию резиновым креплением, как показано на фото 5А. Пропустите резиновое крепление вокруг регулировочного винта кронштейна сетки. Присоедините липучку боковой сетки к соответствующей такой же на боковой раме (фото 5В).



6. Включите блок питания в розетку, а затем в соответствующий разъём на корпусе тренажера (см. фото 6).



2. ПЛАНШЕТ УПРАВЛЕНИЯ

1. **Power Button** – Используется для включения/выключения планшета.
2. **Headphone Jack** – Разъём для подключения наушников. В настоящее время не используется для операций с AMICUS.
3. **Micro USB Port** – Может использоваться для подсоединения планшета управления к тренажеру посредством прилагаемого кабеля. Также этот разъём используется для зарядки планшета управления, если вы подсоедините USB-зарядное устройство.
4. **DC Power Port** – Данный разъём используется для подсоединения к тренажеру блока питания (идёт в комплекте). При подсоединении к сети переменного тока батарея планшета у вас всегда будет заряженной. Автономная работа планшета – около 4-х часов. Рекомендуется оставлять планшет подключённым к сети во избежание выключения экрана во время тренировок.
5. **Volume Button** – Кнопка громкости. Для увеличения громкости нажмите на левую сторону кнопки, для уменьшения – на правую сторону кнопки.
6. **TF Card Slot** – Разъём для карты памяти. Вставьте в данный разъём TF карту или micro SD Card (приобретается отдельно) для увеличения памяти планшета управления и хранения большого количества упражнений и данных.
7. **Reset slot** – Чтобы произвести полный сброс настроек планшета управления, используйте скрепку, вставив её в данное отверстие и нажав с помощью неё кнопку внутри.
8. **Rear-Facing Camera** – Камера заднего вида. В настоящее время не используется для операций AMICUS, но может быть использована для операций, предусмотренных операционной системой Android.
9. **Speaker Outlet** – Выходное отверстие динамика. Для наилучшего звука не закрывайте данное отверстие.
10. **Front-Facing Camera** – Камера переднего вида. В настоящее время не используется для операций AMICUS, но может быть использована для операций, предусмотренных операционной системой Android.
11. **Control Tablet Holder** – Первоначально планшет крепится на держатель с двумя полосками-липучками. Затем планшет устанавливается в кронштейн панели управления.

3. УПРАВЛЕНИЕ

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Чтобы в полной мере использовать все возможности вашего тренажера, необходимо чётко определить, что мы понимаем под нижеуказанными терминами.

Ball Type – Тип мяча. 4 контроля, определяющих тип мяча: Spin (Вращение), Speed (Скорость), Side spin (Боковое вращение), and Trajectory (Траектория).

Ball Placement – Место приземления мяча. Место, куда приземляется мяч (Правее/левее). Область определяется управлением Place control (Контроль места).

Basic Ball – Базовый мяч. Мяч, когда выбран режим игрового упражнения по умолчанию (Default game Exercise).

Current Ball – Текущий мяч. Мяч, который используется в настоящий момент (показан в оранжевом круге).

Ball 1 – 10 – Мячи 1 – 10. Мячи, показываемые в белых кругах правее диаграммы стола (в верхней части экрана). Самый дальний мяч слева – это Мяч 1, а каждый следующий мяч правее будет называться Мяч 2, Мяч 3 и т.д.

Exercise – Упражнение. Последовательность от одного до десяти ударов. Также может называться Тренировка (drill), Программа (program) или Розыгрыш (rally).

Sequence – Последовательность. Два или более упражнений (Exercises), объединённых вместе, обычно в плане тренировочной программы.

1 – 4 Rings – 1-4 кольца. Показывает настроенную высоту головы тренажера. Например, 2 видимых кольца на стойке показывают, что высота головы тренажера настроена на заданную высоту (см. Фото 7).

НАСТРОЙКА ВЫСОТЫ ГОЛОВЫ



У большинства тренажеров для настольного тенниса высота головы не может быть изменена. В отличие от них, у тренажёра AMICUS PRIME есть 4 варианта высоты головы, которые могут быть выбраны вами для наилучшего результата тренировки. Отрегулировать высоту головы довольно просто. Откиньте сетку, возьмите трубу с мячами одной рукой, а другой ослабьте регулировочный винт (см. фото 7). Двигайте трубу вверх/вниз, чтобы отрегулировать высоту головы. Закрепите её на месте с помощью регулировочного винта, но не слишком сильно.








ВАЖНО: Перед закручиванием регулировочного винта убедитесь, что красное кольцо на трубе с мячами совпадает с линией начала трубы (см. фото 7). Не закручивайте регулировочный винт слишком сильно, чтобы не повредить трубу. Неправильная установка высоты головы тренажера может привести к застреванию мячей, двойным или пропущенным броскам и прочим неполадкам.

НАСТРОЙКА ПЛАНШЕТА УПРАВЛЕНИЯ

До того, как начать игру с вашим тренажером, войдите в сеть Интернет и установите местное время. Нажмите и удерживайте кнопку включения (**Power Button**) планшета управления до появления логотипа **Butterfly**, затем кнопку можно отпустить. Вскоре появится логотип **AMICUS**, а чуть позже на экране появится список упражнений.

Коснитесь  в нижней части экрана, чтобы попасть на стартовую страницу, затем нажмите . Первый шаг настройки – настройка **Wi-fi**. Нажмите на значок **Wi-fi**, выберите предпочитаемую сеть. В случае, если необходим пароль, введите его и нажмите **Connect** (Соединить). В случае успешного подключения вы увидите **Connected** (Подсоединено) под названием сети.


Вернитесь к списку настроек, нажав в верхней левой части экрана значок  и выберите **Date & Time** (Дата и время). Выберите часовой пояс и убедитесь, что включено автоматическое изменение даты и времени (**Automatic date & time**). Если у вас нет доступа к Интернету, вы всегда можете установить дату и время вручную. В правом нижнем углу нажмите на , а затем на окно приложения **Amicus App** для перехода в само приложение.

Далее убедитесь, что у вас установлена самая последняя версия приложения **Amicus** (**Amicus App**). Для этого нажмите на значок **Info**  в правом нижнем углу. Вверху появившегося окна нажмите на **Check For Updates** (Проверить наличие новых версий). В случае, если имеется новая версия, начнется её автоматическая загрузка и установка. В завершение настройки подключите ваш тренажер к планшету через **Bluetooth**. В правом нижнем углу планшета должна появиться иконка, означающая подключенный тренажер . Если вы увидите иконку  и надпись **Unconnected** (Не подключено), нажмите на неё и найдите ваш тренажер в списке менеджера подключений. Нажмите на **Connect** (Подключить), чтобы соединить тренажер с планшетом. После подключения вернитесь к списку упражнений, нажав на **Exercises** (Упражнения) внизу экрана.

ОРИЕНТАЦИЯ ТРЕНАЖЁРА ПО ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЛИНИИ

По завершению шага No 5 на стр. 5, поместите около 50 мячей 40+ в отсек для них. Возьмите ракетку и приготовьтесь отбивать мячи, которые вам подаёт тренажер. В списке упражнений приложения **Amicus** нажмите **Default game** (Игра по умолчанию), а затем **Play exercise**. Базовые мячи должны подаваться вдоль линии центра. Смотрите, куда приземляются мячи по отношению к центральной линии. Нажмите **Stop exercise** (Остановить упражнение) после того, как увидите, куда приземляются мячи. Если мячи подаются не по линии центра (или очень близко к ней), ослабьте регулировочный винт на тыльной стороне трубы с мячами (см. фото 7) и поверните голову тренажера так, чтобы мячи приземлялись ближе к центральной линии. Повторите до тех пор, пока все мячи не будут приземляться на центральную линию (либо очень близко к ней), затем остановите тренажер.

МЕНЮ МЯЧА

Оставаясь в меню **Default Game Exercise** (Игровое упражнение по умолчанию), нажмите  (см. фото 8). Иконка станет желтой, и вам откроется меню мяча, где можно регулировать его настройки (см. фото 9). Вы заметите 7 настроек, которые можно менять.

Place (Место) определяет (слева направо) место приземления мяча. Нажмите на соответствующий регулятор и передвигайте его в нужном направлении. На диаграмме в верхней части экрана вы увидите, как позиция мяча будет меняться в ответ на ваше касание. «0» соответствует расположению по центральной линии, «-8» – крайнему положению по левой стороне стола, «8» – крайнему положению по правой стороне стола.

Ball/min % (Индивидуальный контроль частоты IFC) замедляет/ускоряет промежутки времени между мячами во время Упражнения. Используйте этот слайдер, когда упражнение содержит 2 или более мячей, если промежутки между мячами кажутся вам слишком короткими или длинными. Например, когда вы начинаете с приема короткой подачи с нижним вращением, за которой следует быстрый топспин, или вы принимаете несколько быстрых топспинов, за которыми следует высокий пустой мяч. Настройка 0 означает, что промежуток времени между ударами будут таким, как установлено в ball/min. Увеличьте временной промежуток после удара, используя минусовые значения (они сокращают частоту ball/min для конкретного мяча) или уменьшите время после удара, используя плюсовые значения (которые повышают ball/min для одного мяча).

Side spin (Боковое вращение) меняет направление вращения мяча. Значение 0 означает, что боковое вращение у мяча отсутствует. Каждое деление от ноля соответствует изменению бокового вращения на 15°. Значения вправо от ноля означают количество правого бокового вращения, а значения влево от ноля – количество левого бокового вращения.

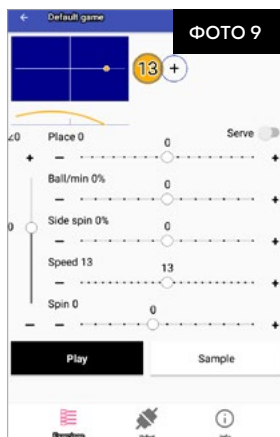
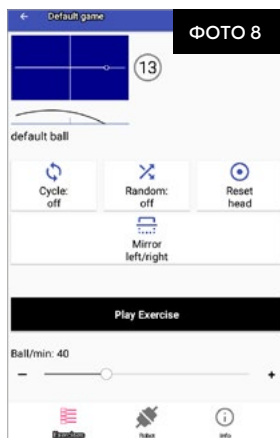
Speed (Скорость) определяет, насколько быстро вылетает мяч, где 1 – минимальная скорость, 25 – максимальная, 13 – средняя скорость (стоит по умолчанию). Номер в центре круга (обозначающего мяч) будет также меняться в соответствии с этими настройками. Так, число 13 в круге будет означать скорость 13, 25 – соответственно, 25 и т. д. Значения этой настройки показаны на обеих диаграммах стола (вид сверху и вид сбоку).

Spin (Вращение) определяет, имеет ли мяч верхнее вращение (топспин), нижнее вращение (подрезка) или он не имеет вращения (плоский мяч). «0» означает отсутствие вращения, в этом случае

круг серый. Плюсовые значения показывают степень верхнего вращения, где 1 означает легкий топспин, а 7 означает топспин с крайне сильным вращением. Вы заметите, что чем выше градус топспина, тем длиннее зеленые линии по часовой стрелке на кругах. Минусовые значения означают степень нижнего вращения, где -1 означает легкую подрезку, а -5 означает очень сильную подрезку. Красные линии на кругах будут становиться длиннее в соответствии с повышением степени нижнего вращения.

За Траекторию (**Trajectory**) отвечает вертикальный слайдер на левой стороне экрана. С помощью него можно установить угол вылета мяча. "0" означает, что мяч вылетает прямо, под небольшим углом вверх. Чем выше вы двигаете слайдер, тем больше становится угол вылетающего мяча. Чем ниже вы двигаете слайдер, тем меньше становится угол вылетающего мяча. На минимальных установленных показателях мяч будет приземляться сначала на половину стола тренажера (как при подаче). Это отображено на верхней и боковой диаграммах.

The Serve Switch (Включение режима подачи) может быть использовано на первых трех мячах Упражнения. Когда эта функция включена, она активирует 1,5-секундную задержку перед мячом. Это имитирует паузу во время подачи в реальной игре. Если на подачу назначено более одного мяча, то тренажер автоматически выбирает один из этих мячей и начинает упражнение именно с такого мяча. Мячи, назначенные на подачу, обозначены розовым цветом.



Например, Мяч 1 запрограммирован приземлиться на левую сторону стола, Мяч 2 – в центр, а Мяч 3 – на правую сторону стола. Все 3 мяча назначены подачами. Первый заход этого упражнения начнется с 1,5 секундной задержки, затем тренажер подаст Мяч 1 (с которого начинается упражнение), и далее последуют остальные запрограммированные мячи, которые не определены как подачи. Второй заход также начнется с 1,5-секундной задержки, затем тренажер подаст Мяч 2 и последующие мячи, которые не определены как подачи. Третий заход похож на предыдущие, за исключением того, что подача начнется с Мяча 3. Четвертый заход начнется с подачи Мяча 1. Однако, если включен режим **RND**, подачи и следующие за ними упражнения выбираются в случайном порядке, взамен порядка, описанного выше.

Сразу под слайдерами расположены 2 кнопки: **Play** и **Sample**. Чтобы проверить текущие настройки мяча, коснитесь кнопки **Sample**. Она сменится на **Stop**, и тренажер начнет выстреливать образцы текущего мяча один за одним с частотой, определенной настройкой **ball/min**. Для остановки процесса нажмите на **Stop sample**, и подача мячей остановится. Продолжайте процесс, пока вас не устроят настройки текущего мяча. Используйте **Sample**, если хотите, чтобы тренажер подавал только текущие мячи (**Current ball**).

При нажатии **Play** вы переместитесь в меню упражнений, и кнопка **Play Exercise** сменится на красную с надписью **Stop Exercise**. Мячи будут вылетать, начиная с Мяча 1 до последнего, с количеством мячей, запрограммированным на это упражнение (до тех пор, пока не будет выбран **Place random**). Используйте **Play**, если вы хотите, чтобы тренажер подавал мячи в режиме упражнения (**Exercise**).

Мы настоятельно рекомендуем **НЕ** сохранять никаких изменений в Игре по умолчанию (**Default game**). Она удобна для калибровки тренажера (**Calibrate**), поэтому, при выходе из Меню упражнения, когда вы увидите предупреждение **Save exercise**, откажитесь от сохранения (**Close without save**). Далее мы рассмотрим, в каких случаях можно сохранять упражнение.

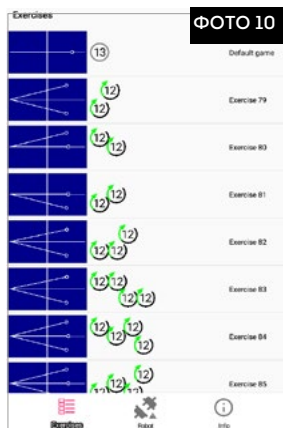
Будьте осторожны при редактировании запрограммированных упражнений и убедитесь, что вы действительно хотите изменить их. Если вы хотите сохранить оригинальное запрограммированное упражнение (с заводскими настройками), всегда выбирайте закрытие без сохранения (**Close without save**).

Если вы хотите внести какие-либо изменения в упражнение, сохраните его под новым именем. Для этого нажмите **Save** (Сохранить) в правом верхнем углу, затем **Save as** (Сохранить как). Это позволит вам создать новое название для программы с желаемыми настройками и оставить оригинальное заводское упражнение без изменений.

Настройки легче всего менять на слайдере нажатием пальца. Каждое нажатие на + или - увеличит/уменьшит выбранный параметр на 1 единицу.

МЕНЮ УПРАЖНЕНИЯ

После ознакомления с настройками в Меню мяча, возвращайтесь в список упражнений нажатием **Exercises** (📋) в левом нижнем углу. Все сохраненные упражнения отобразятся в списке. На схеме рядом с каждым упражнением изображено количество мячей, их порядок расположения, скорость и наличие вращения (см. Фото 10). Нажатием пальца вы можете прокрутить список упражнений вверх/вниз. Он включает в себя упражнения под названием **Default game** (Игра по умолчанию), а также 20 упражнений (от



Exercise 79 до Exercise 99). Все эти запрограммированные упражнения уже находятся в памяти вашего Amicus Prime. Они были разработаны известным тренером компании Баттерфляй, Ричардом Праузе, который рекомендует их как базу любому теннисисту для совершенствования своих навыков.

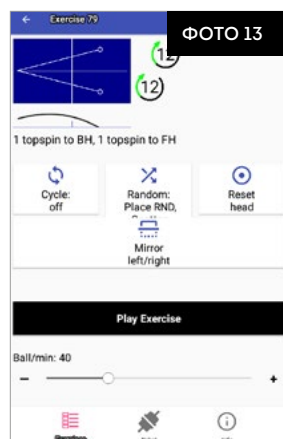
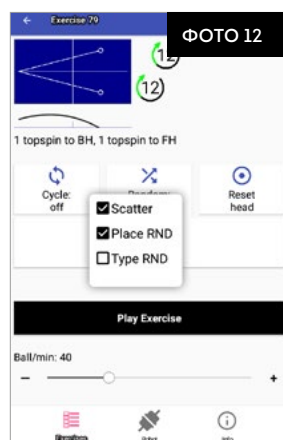
Как говорилось выше, мы не рекомендуем сохранять изменения в уже запрограммированных упражнениях нажатием кнопки **Save** (Сохранить). Вместо этого мы рекомендуем вам использовать **Save as** (Сохранить как). Однако изменение этих упражнений возможно. Если вы все-таки решили сделать это, запишите настройки для каждого мяча в Упражнении, чтобы в любой момент вы могли бы вернуться к заводским настройкам.

Чтобы изучить настройки Меню упражнений, нажмите Exercise 79 (Упражнение 79). Появится Меню Упражнений (см. фото 11). В верхней части экрана схематично изображен вид упражнения сверху и сбоку. Как видно из этих двух диаграмм, упражнение посылает первый мяч в левый угол стола, а второй – в левый угол стола. Оба мяча имеют легкое верхнее вращение, среднюю скорость 12 и точку приземления мяча в середину стола (между сеткой и концевой линией). Под диаграммой, отображающей вид стола и упражнения сбоку, есть также краткое его описание, которое тоже можно редактировать нажатием.

Чтобы начать это упражнение, нажмите кнопку **Play Exercise**. Она изменится на красную кнопку **Stop Exercise**. После небольшой задержки, тренажер начнет посылать мячи в порядке, который показан на верхней диаграмме, где первый мяч самый ближний к столу, а каждый последующий мяч ещё дальше. После вылета мяча, символ мяча и его линия траектории загораются желтым цветом, обозначая текущий мяч. После проигрывания данного упражнения, остановите его нажатием кнопки **Stop Exercise**.

Теперь рассмотрим **Опции произвольных выборов** (Random options). Нажмите кнопку Random. Появится всплывающее окно с выбором таких опций, как **Scatter** (Рассеивание), **Place RND** (Произвольные точки) и **Type RND** (Произвольный тип мяча). Нажатием пальца вы можете отметить нужную опцию галочкой (см. фото 12). Рассмотрим каждую из них подробно:

1. **Scatter** (Рассеивание) – эта опция представляет собой удары, похожие на те, что совершает человек (менее точные). Когда эта опция не включена, тренажер бросает мячи в пределах 13 см в диаметре. Но с рассеиванием мячи будут вылетать в пределах большей площади, около 40 см в диаметре.
2. **Place RND** (Произвольные точки) – эта опция подразумевает как минимум 2 мяча в упражнении и не действует на упражнения с одним мячом. Когда опция активирована, тренажер случайно выбирает одну из сторон, заданных в упражнении, и бросает мяч в непредсказуемом порядке.



Используя упражнение 79 как пример, мы видим, что обычный порядок подачи мячей это лево-право-лево-право. Когда опция **Place RND** включена, выбор стороны происходит случайно, например право-право-лево-право-лево-лево-лево.

3. **Type RND** (Произвольный тип мяча) – эта опция располагает тип мяча в случайном порядке. Так, например, если Мяч 1 средней скорости и с легким бэкспином, а Мяч 2 быстрый с мощным топспином, при активации **Type RND** тренажер будет бросать также и другие типы мячей – средней скорости с легким топспином, быстрый с мощным бэкспином и средней скорости с мощным топспином в дополнение к тем типам, что уже заданы (средней скорости с легким бэкспином и быстрый с мощным топспином). Будьте осторожны с этой опцией, т.к. предугадать действия тренера невозможно, в этом отличие от игры с человеком. Как закончите угадывать мячи, упражнение можно будет прекратить, потому что оно направлено именно на угадывание мячей, а не на оттачивание навыков игры как таковых.

Вы можете выбрать 2 или 3 опции. Например, выбирая **Scatter** и **Place RND** одновременно, вы увеличите как область приземления каждого мяча, так и рандомизируете его точки приземления. Нажмите за пределы всплывающего окна, чтобы оно исчезло, и выбранные опции будут видны на кнопке **Random** (см. Фото 13).

Cycle (Цикл) – полезная функция для воссоздания игры с естественными временными интервалами. Такая тренировка признана одной из самых эффективных для совершенствования навыков игры в настольный теннис.

Тренировка с интервалами меняет интенсивность высокоскоростных периодов игры (**Play period**) с более короткими паузами (**Pause period**). Это создает естественный ритм в игре в настольный теннис: вы подаете мяч, получаете серию быстрых мячей подряд, затем ждете несколько секунд до следующей подачи и серии мячей.

Чтобы включить функцию цикла, нажмите кнопку **Cycle**. Появится всплывающее окно. Вверху окна будут опции: 20, 40, 60 и 80. Нажатие на одну из этих опций установит период игры по выбранному номеру (в секундах) и период паузы, равняющейся половине указанного времени. Это отразится на двух шкалах ниже (см. Фото 14).

Чтобы установить выбранные периоды игры и пауз, передвиньте один или оба слайдера, пока не увидите желаемое число секунд. Период игры варьируется от 10 до 120 секунд, период паузы от 5 до 60. Также, как и на экране мячей, нажатие на + или – сбоку от слайдеров изменит показатели на одну единицу. Нажатие за пределами всплывающего окна покажет, что длина периода игры и паузы отображена на кнопке цикла (**Cycle**). Например, если на период игры установлено значение 40, а на паузу 20, то вы увидите 40/20 под надписью **Cycle** (см. фото 15).



ФОТО 14

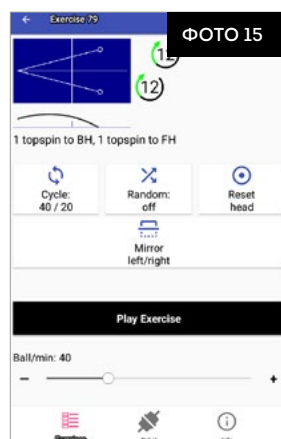


ФОТО 15

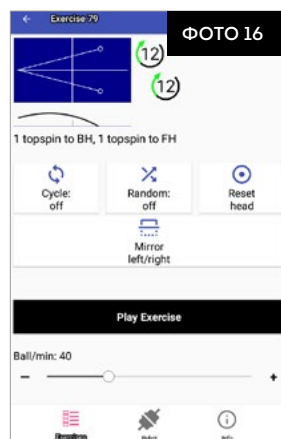


ФОТО 16

Mirror (Кнопка зеркального отображения) очень удобна. Она позволяет сопоставить серию ударов слева и справа с ведущей рукой игрока. Для наглядности, упражнение 79 разработано для правшей, поэтому Мяч 1 подаётся в левый угол (для удара слева для правши), а Мяч 2 подается в правый угол (удар справа для правши). Это отображено на верхнем графике упражнения (Мяч 1 идет на удар слева, Мяч 2 на удар справа).

Однако если вы левша, настройки по умолчанию будут бросать Мяч 1 на правую сторону и Мяч 2 – на левую. Чтобы скорректировать приземление мячей, нажмите кнопку **Mirror**, стороны переключатся (см. фото 16), и Мяч 1 будет направлен в правый угол (для удара справа для левши) и Мяч 2 – в левый угол (для удара слева для левши).

Другое использование этой кнопки – построение новой последовательности приземлений без создания нового упражнения. Так, в примере выше, если игрок-правша хочет начать выполнять упражнение 79 с ударом слева вместо удара справа, нажатие кнопки **Mirror** будет кратчайшим путем создания упражнения с выбранными параметрами.

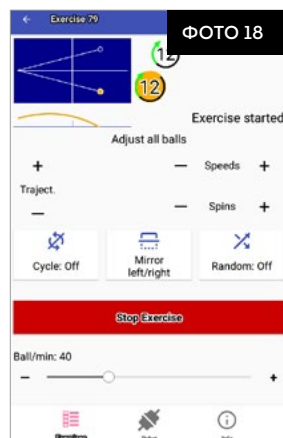
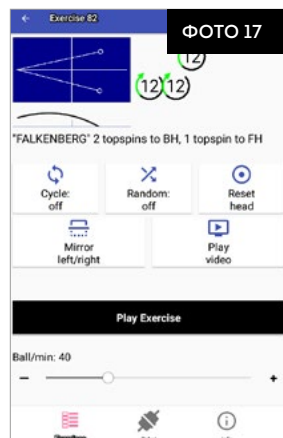
Кнопка **Reset Head** (Перезагрузка головы тренажера) запускает процесс ориентации головы тренажера в пространстве. Нажмите эту кнопку в случае нерегулярной подачи мячей. К примеру, на верхнем графике показано, что мяч должен доставляться в правый угол, но вместо этого он летит в центр, сетку или вверх.

Нажмите на кнопку **Video** (см. Фото 17), чтобы смотреть Упражнение, выполняемое реальным игроком. На этой демонстрации можно увидеть, какие конкретно удары с каждым мячом нужно совершать, а также правильные движения ног спортсмена. Кнопка видео показывает только те видео-демонстрации, которые имеются в наличии для выбранных упражнений.

Нажатие данной кнопки откроет видео на весь экран в горизонтальной ориентации. Оно начнет проигрываться автоматически и будет за циклироваться, чтобы вы могли ознакомиться с движениями и ударами игрока на видео. После просмотра видео нажмите на иконку внизу (📺), чтобы вернуться на экран упражнений.

Слайдер **Ball/min** (Мяч в минуту) используется для контроля частоты мячей в минуту. По умолчанию это значение равняется 40 мячам в минуту (BPM), что оптимально для начала. Этот параметр варьируется от 5 до 120 мячей/мин. 60 – средняя частота для топспина. 30-45 чаще используется для тренировки начинающих или новичков. Меньшие значения могут быть использованы для возврата подачи, атаки третьим мячом и прочих специальных упражнений. Данная настройка может меняться как во время вылета мячей, так и после остановки упражнения.

Нажмите кнопку **Start Exercise**, чтобы начать упражнение с частотой, показанной на слайдере **Ball/min**. Произойдет смена экранов, и появится красная кнопка **Stop Exercise** (см. фото 18). После незначительной задержки мячи будут вылетать в том порядке, который указан на верхнем графике (если не включена функция **Place RND**). После последнего мяча в упражнении, оно возобновится автоматически. Для остановки нажмите кнопку **Stop Exercise** (Остановить упражнение). Сразу после нажатия вновь появится черная кнопка **Start Exercise** (Начать упражнение).



ИЗМЕНЕНИЕ НАСТРОЕК ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Преимущество тренажера Amicus в том, что можно менять некоторые настройки для всех мячей в упражнении одновременно. Чтобы это осуществить, тренажер должен раздавать мячи, а красная кнопка **Stop exercise** (Остановить упражнение) должна быть активна (см. фото 18). Не останавливая игру, нажмите + или -, чтобы отрегулировать траекторию или скорость для всех мячей в Упражнении.

Для лучшего понимания этой функции давайте представим, что Мяч 1 имеет траекторию 10 и скорость 10, а Мяч 2 - траекторию -20 и скорость 20. Если вы нажмете на **Trajectory** + дважды, траектория Мяча 1 поменяется на 12, а Мяча 2 - на -18. Нажатие на **Speed** изменит скорость Мяча 1 на 9, а Мяча 2 - на 19. Если все мячи в упражнении имеют одинаковое вращение, то появляется регулятор вращения, который позволяет вам повышать или понижать значение вращения на всех мячах. Но если настройки вращения разные (вращение Мяча 1 было выставлено на 1, а вращение Мяча 2 - на 2), то однократное нажатие **Spin** + меняет вращение Мяча 1 на 2, а Мяча 2 на 3.

В дополнение к этому вы можете свободно менять параметр **Ball/min** как с помощью слайдера, так и при помощи символов + или -. Также во время игры вы можете включать и выключать функции **Cycle** (Цикл), **Random** (Произвольная выборка) и **Mirror** (Зеркальное отображение).

СОЗДАНИЕ НОВОГО УПРАЖНЕНИЯ И ЕГО ИЗМЕНЕНИЕ

Нажмите кнопку **Exercises** (📄) внизу экрана, чтобы попасть в список упражнений. Нажмите кнопку **New** (Новое) в правом верхнем углу. Появится меню нового упражнения, состоящее только из Мяча 1. Нажмите на значок мяча и поменяйте параметры Мяча 1 в соответствии с указаниями на экране. При желании вы можете произвести пробный пуск (**Sample**).

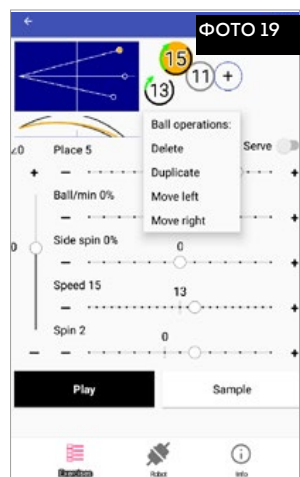
Затем нажмите + справа от Мяча 1, это создаст Мяч 2, который будет копией Мяча 1. Коснитесь значка мяча и измените его параметры по своему усмотрению, сделайте пробный пуск, если нужно. Повторяйте процесс, добавляя столько мячей, сколько захотите. Если с правой стороны экрана не хватит места, чтобы отобразить все мячи, коснитесь области справа от схемы стола и прокрутите пальцем влево, чтобы увидеть остальные мячи.

Когда вы закончили добавлять мячи, нажмите **Play**, чтобы посмотреть, все ли мячи летят именно так, как вы хотите. Если нет, коснитесь тех мячей, чьи настройки должны быть изменены, затем поменяйте параметры и произведите пробный пуск (**Sample**). Как только все необходимые изменения внесены, нажмите **Play**, чтобы воспроизвести упражнение целиком. Повторяйте этот процесс до достижения желаемого результата.

Если в процессе редактирования вам нужно удалить какой-либо мяч или поменять порядок мячей, зажмите значок нужного мяча на несколько секунд, и появится всплывающее меню (см. фото 19). Это меню позволит вам удалять, дублировать и двигать текущий мяч влево/вправо.

Опция **Delete** удаляет мяч, **Duplicate** копирует все настройки выбранного мяча и создаёт такой же мяч сразу после выбранного. Если вы хотите скопировать мяч и поместить его в конец (дальше вправо), выберите мяч и нажмите + после последнего мяча.

Команды **Move left** (Двигать влево) и **Move right** (Двигать вправо) созданы, чтобы менять порядок мячей. Например, на фото 19,



выбран Мяч 2 (🟡). Если вы выберете Двигать влево, Мяч 2 станет Мячом 1, и Мяч 1 станет Мячом 2, порядок мячей будет выглядеть так: 🟡-🟢-🟠. Если же выбрано Двигать вправо, Мяч 2 становится Мячом 3, а Мяч 3 становится мячом 2, т.е. они меняются местами. Порядок выглядит так: 🟢-🟠-🟡.

СОХРАНЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ УПРАЖНЕНИЯ

Убедившись в том, что Упражнение протекает должным образом, сохраните его, и таким образом оно будет записано в память планшета и добавлено в список упражнений в **Exercise list** (📋). В меню мяча (**Ball Screen**) или Меню упражнений (**Play Exercise Screen**) нажмите **Save** (Сохранить) в правом верхнем углу. Появится всплывающее окно, где доступны 4 опции: **Save** (Сохранить), **Save As** (Сохранить как), **Save To Sequence** (Сохранить в последовательность), и **Revert Changes** (Отменить изменения) (см. фото 20).

Если вы нажимаете **Save** (Сохранить) для нового Упражнения, появится диалоговое окно и запросит название и описание упражнения. После того, как вы введете эту информацию, нажмите **Save** в правом нижнем углу диалогового окна. Если вы сохраняете упражнение, которое уже было ранее сохранено, то его предыдущая версия автоматически перезаписывается с теми изменениями, которые вы сделали в момент последнего сохранения.

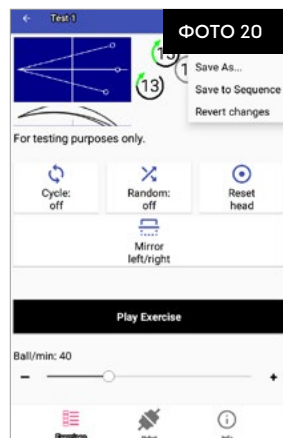
Save as (Сохранить как) – более безопасный способ для сохранения файла, т.к. он не перезаписывает существующее упражнение (оригинальное упражнение остается неизменным, а создается новое упражнение с новыми данными). Тем не менее, пожалуйста, убедитесь, что вы даете уникальное имя для измененного упражнения, чтобы название файла не конфликтовало с названием другого файла.

Save To Sequence сохраняет упражнение в новую или уже существующую последовательность. Последовательности описаны в следующем разделе.

Revert Changes отменяет внесенные изменения и оставляет упражнение таким же, как и при прошлом сохранении.

Если вы не воспользуетесь ни одним из вышеописанных способов сохранения и попытаетесь выйти из меню упражнений или перейти сразу к списку упражнений в меню мяча, высветится окно сохранения (см. фото 21). Вы можете сохранить упражнение или закрыть его (как описано выше) или закрыть без сохранения (также, как и при процессе отмены сохранения).

Чтобы удалить упражнение, нажмите **Exercises** (📋) в левом нижнем углу экрана для перехода к списку упражнений. Нажмите **Edit** (Редактировать) в правом верхнем углу. Прокрутите список упражнений и найдите упражнение, которое



вы хотите удалить. Нажмите на название выбранного упражнения и смахните пальцем влево. Появится красная полоса с символом корзины (см. фото 22). Нажмите **Delete** в правом нижнем углу окна, чтобы навсегда удалить упражнение, либо нажмите **Cancel** (Отмена), если решили не удалять его.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

С Amicus Prime вы можете объединить 2 и более упражнений в Последовательность. В каждой Последовательности может быть сохранено до 10 упражнений. Упражнения, включенные в последовательность, воспроизводятся друг за другом без остановки. К примеру, если Упражнения 1, 2 и 3 объединены в последовательность, то при её включении проигрывается Упражнение 1, затем Упражнение 2, потом Упражнение 3. Затем последовательность воспроизводится снова, по одному заходу каждого упражнения до остановки.

На схеме каждой последовательности всегда отображено 10 мини-диаграмм упражнений, даже если ваша последовательность содержит менее 10 упражнений. Незаполненные мини-диаграммы упражнений имеют голубой цвет, а заполненные – темно-синий. На рисунке 23 показаны 3 последовательности, в каждой из которых заполнены 3 ячейки.

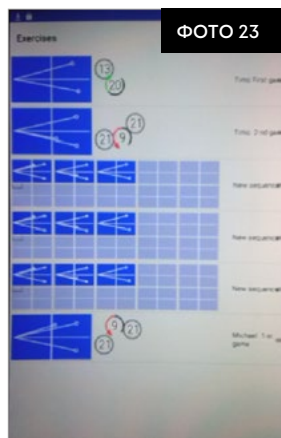


ФОТО 23

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Для лучшего понимания механизма последовательностей нажмите на уже существующую последовательность в списке упражнений (**Exercise list**). Откроется Меню воспроизведения последовательностей (**Play Sequences**) (рис. 24), похожее на Меню воспроизведения упражнений. Посмотрите на мини-диаграммы столов, чтобы понять, какие упражнения входят в последовательность и их порядок. Нажмите на кнопку **Play sequence** (Воспроизвести последовательность), оставив Ball/min на значении 40 (по умолчанию). Понадобится около 10 секунд, чтобы последовательность загрузилась и начала производиться.

Кнопка **Play Sequence** воспроизводит серию упражнений подряд вместо серий мячей подряд, как это происходит при воспроизведении упражнений. Воспроизведение последовательности начинается с первого показанного упражнения, за которым в порядке, показанном на экране, следуют остальные упражнения. После последнего упражнения, воспроизведение последовательностей возобновляется до тех пор, пока вы не нажмете кнопку **Stop Sequence** (Остановить последовательность).

Пожим образом вы можете использовать кнопку **Random** для выполнения упражнений в произвольном порядке. Представим, что упражнения 1, 2 и 3 сохранены в последовательность. При включенной функции **Random** порядок, к примеру, будет 2-3-3-1-1-2-3. Без этой функции порядок всегда будет 1-2-3-1-2-3.

Функция **Cycle** также может быть использована с последовательностями таким же образом, что и с воспроизведением упражнений (стр. 10). Кнопка **Reset Head** (Перезагрузка головы тренажера) действует, как обычно (стр. 13).

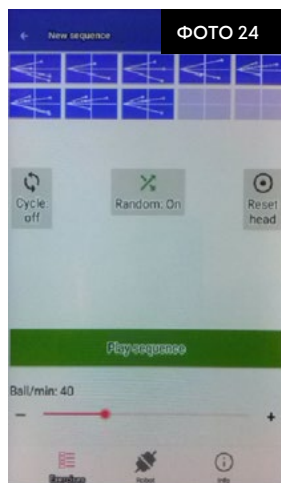


ФОТО 24

СОЗДАНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

Существуют 2 способа создать последовательность:

1. Находясь в меню списка упражнений, выберите первое упражнение, включите его в последовательность и откройте его меню упражнений. Нажмите **Save** в правом верхнем углу, затем **Save To Sequence** (Сохранить в последовательность). В появившемся окне отметьте уже сохранённую последовательность (если какая-либо уже сохранена), и упражнение будет добавлено в конец списка к остальным сохранённым упражнениям в последовательности.
2. Если вы выберете **New Sequence** (Новая последовательность) в окне сохранения, дайте ей название, и она будет добавлена как первое упражнение в последовательности.

Вы можете добавлять дополнительные упражнения в желаемом порядке, до тех пор, пока не останется упражнений, которые можно добавить. Также вы можете нажать на свободное место на диаграмме последовательностей и продолжить создание нового Упражнения из памяти, следуя инструкциям в меню мяча. Чтобы сохранить данные упражнения прямо в последовательность, нажмите кнопку **Save** сначала в правом верхнем углу, а затем на всплывающем окне.

РЕДАКТИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

Как только последовательность (**Sequence**) создана, вы можете редактировать её, меняя порядок упражнений, удаляя упражнения и корректируя настройки мяча в каждом упражнении. Чтобы поменять порядок упражнений, откройте меню последовательностей (**Play Sequence**). Долгим нажатием коснитесь упражнения, которое хотите передвинуть. Через 1-2 секунды появится всплывающее меню. Выберите **Move Left** (Двигать влево) или **Move Right** (Двигать вправо), чтобы изменить порядок упражнений. Продолжайте двигать упражнения до тех пор, пока они не будут в нужном вам порядке.

Если вы хотите удалить определенное упражнение из последовательности, следуйте инструкции выше, но выберите **Delete** (Удалить) на всплывающем окне. Если хотите скопировать упражнение так, чтобы оно появилось в последовательности, выберите **Duplicate** (Дублировать), и копия этого упражнения появится сразу после выбранного упражнения.

Чтобы менять параметры для отдельных мячей внутри упражнения, нажмите на это упражнение в Меню последовательностей (**Play Sequence**) и потом продолжайте вносить изменения, как описано в инструкции к Меню мяча (с. 8). После этого убедитесь, что сохранили все необходимые изменения, используя стандартную команду **Save** (Сохранить) в правом верхнем углу.

Чтобы удалить всю последовательность, перейдите в **Exercise List** (📋) и поместите туда выбранную последовательность, затем смахните её пальцем влево. Появится красная полоса и диалоговое окно. Нажмите **Delete**, чтобы навсегда удалить последовательность.

РЕДАКТИРОВАНИЕ И СОХРАНЕНИЕ УПРАЖНЕНИЯ ВНУТРИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Если упражнение появляется в последовательности, но при этом не сохранено как отдельное упражнение, сохранить его можно следующим образом: откройте **Play Sequence** (Воспроизвести последовательность), нажмите на упражнение, которое хотите сохранить. Затем нажмите **Save** (Сохранить) в правом верхнем углу. Во всплывающем окне выберите **Save as** (Сохранить как). Дайте упражнению уникальное имя в отведенном для этого поле и нажмите **Save** (Сохранить). Упражнение будет сохранено как отдельное и помещено в конец списка упражнений.

ИЗМЕНЕНИЕ СПИСКА УПРАЖНЕНИЙ

У списка упражнений есть несколько функций, которые следует выделить. Как уже много раз упоминалось выше, самый быстрый способ попасть в список упражнений – просто нажать на значок **Exercises** (📋) внизу экрана. В данном списке сохраняются и хранятся все упражнения и последовательности (этот список хранится в памяти тренажера). Кроме хранения упражнений для легкого доступа, вы также можете выполнить некоторые функции в этом меню:

1. Чтобы создать новое упражнение, нажмите **New** в правом верхнем углу и следуйте инструкциям под меню мяча (стр. 8)
2. Чтобы поменять порядок упражнений и последовательностей, нажмите **Edit** в правом верхнем углу и удерживайте ту позицию, которую хотите передвинуть, затем переместите ее вверх/вниз по списку на желаемую позицию место. Нажмите **Done** (Готово) в правом верхнем углу.
3. Чтобы переименовать позицию или редактировать её описание, нажмите на знак равенства (=) справа от позиции. Откроется диалоговое окно для ввода названия или изменения его описания.
4. Если вы знаете название Упражнения, которое вы хотите переместить, нажмите на значок увеличительного стекла в правом верхнем углу, затем начните вводить его название. Те упражнения, которые содержат в себе одно или несколько слов, что вы ввели, появятся над клавиатурой. После окончания поиска, нажмите **X** в правом верхнем углу, чтобы выйти из меню поиска.
5. Удаление производится смахиванием позиции пальцем влево и нажатием **Delete** во всплывающем диалоговом окне.
6. Если к вашему планшету привязана электронная почта, аккаунт Facebook и/или другой социальной сети, вы можете поделиться вашими файлами, нажав **Edit** в правом верхнем углу. После этого отметьте галочкой те упражнения, которыми вы хотите поделиться. В правом верхнем углу нажмите **Share**. Появятся значки социальных сетей и электронной почты. Выберете из них нужные вам, а в окне введите прикрепленное сообщение и/или прикрепите файл.

МЕНЕДЖЕР ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Иконка (🔌 или 🔌) внизу по центру показывает, подключен ли планшет управления к тренажеру. Зачастую планшет автоматически устанавливает связь по Bluetooth с тренажером, когда приложение Amicus запускается впервые, а также при включении/выключении питания и других случаях. Когда связь установлена, показан знак (🔌), а когда связи нет – (🔌).

Когда связь не установлена, попробуйте предпринять следующее:

1. Нажмите иконку тренажера и в появившемся окне (менеджере подключения) нажмите **Rescan** (Новый поиск) в правом верхнем углу. Если планшет установит подключение, то отобразится список всех тренажеров, подключенных по Bluetooth. Затем выберете ваш и нажмите кнопку **Connect** (Подключить).
2. Если после нового поиска тренажеров не обнаружено, закройте приложение Amicus на планшете и затем вновь запустите его.
3. Если перезагрузка приложения не помогла, попробуйте отключить тренажер от электропитания и подключить заново.
4. Если ничего из вышеперечисленного не помогло, перезагрузите планшет нажатием кнопки включения до пустого экрана, подождите около 10 секунд, затем включите планшет заново.

Если иконка тренажера показывает подключение, это значит, что доступны несколько других функций, к которым можно перейти нажатием на эту же иконку. Они описаны ниже.

КАЛИБРОВКА

Все тренажеры отличаются в той или иной степени, т.к. двигатели разнятся в зависимости от производителя и времени эксплуатации. Состояние роликов тренажера также зависит от того, как долго он находится в использовании. Калибровка приводит в соответствие механические настройки (голову и базу тренажера) с электронными настройками (планшетом управления). Это особенно важно, если Планшет Управления или Голова были заменены. Для выполнения калибровки нажмите на иконку тренажера внизу по центру. На экране появится кнопка калибровки (**Calibrate**, см. выше), что обеспечивает связь с тренажером. Нажмите на эту кнопку и следуйте инструкциям на экране.

ВАЖНО: из соображений безопасности НЕ проводите других операций с планшетом во время калибровки, т.к. это может вызвать серьезный сбой приложения и выключение тренажера.

ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ

Маленький беспроводной пульт дистанционного управления имеет область действия до 5 метров (13-16 шагов) и обладает следующими функциями:

1. Если параметр Ball/min (Мяч в минуту) на планшете управления установлен на 0, то нажатие кнопки **START** на пульте дистанционного управления запустит один из текущих мячей, указанных на планшете управления (аналогично пробному пуску, Sampling a ball). При упражнениях с большим количеством мячей это означает, что вы можете производить запуски каждого мяча периодическим нажатием кнопки **Start** для зацикливания мячей в упражнении.



2. Если параметр Ball/min на Планшете Управления не установлен на 0, то нажатие Start на пульте дистанционного управления активирует воспроизведение Упражнения, которое показано на планшете управления с указанной частотой (аналогично нажатию кнопки Start Exercise на планшете Управления).
3. Две центральные кнопки повышают (+) или понижают (-) параметр Ball/min на 1 значение с каждым нажатием. Долгое нажатие этих кнопок ускоряет изменение параметра Ball/min.
4. Чтобы остановить подачу мячей, нажмите красную кнопку STOP на пульте дистанционного управления (или Stop Exercise на Планшете управления).

СВЯЗЬ ПУЛЬТА ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ С ПЛАНШЕТОМ УПРАВЛЕНИЯ

Каждый пульт дистанционного управления настроен на конкретный планшет управления. Настройка этой связи производится на фабрике и она уникальна для каждой пары, состоящей из планшета управления и пульта дистанционного управления. В случае, если вы покупаете новый пульт дистанционного управления или дополнительные, то каждый из них нужно подключить к планшету управления. Чтобы начать процесс подключения, нажмите на иконку тренажера, затем на появившемся экране нажмите кнопку **Learn Remote**. Кнопка инициирует обратный отсчет от 10-ти секунд. Во время отсчета нажмите любую из и кнопок на пульте. К тому времени, как отсчет окончен, процесс подключения пульта дистанционного управления к планшету управления будет завершен.

К одному планшету управления может быть подключено до 4 пультов дистанционного управления. Во время обратного отсчета на каждом новом переключателе нужно нажимать другую кнопку.

ЗАМЕНА ЭЛЕМЕНТА ПИТАНИЯ В ПУЛЬТЕ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ

Пульт дистанционного управления работает на двух элементах питания 3V CR2016. После длительного использования элементы питания разрядятся, и их нужно будет заменить. Для этого с помощью отвертки откройте разъем с широкой стороны пульта дистанционного управления.

Выньте контейнер с элементами питания из пульта дистанционного управления. Большим пальцем сдвиньте крышку, закрывающую элементы питания. Выньте разрядившиеся элементы питания из разъема и замените их новыми. Расположите оба элемента питания знаком + вверх. Установите крышку на место.

Поместите контейнер с элементами питания в верхнюю часть корпуса. Разместите U-образный металлический элемент снаружи внешней части корпуса, затем сжимайте верхний и нижний части корпуса вместе, начиная с узкого конца по направлению к широкому, до тех пор, пока они не защелкнутся.

ДРУГИЕ ФУНКЦИИ МЕНЮ ТРЕНАЖЕРА

Есть еще 3 функции Меню тренажера, которые мы еще не осветили:

1. Кнопка **Отключения** (Disconnect) может быть использована, когда вы хотите отключить Bluetooth связь между Панелью управления и Тренажером. Отключение также произойдет, если вы выйдете из приложения Amicus, либо выключите планшет управления или тренажер.
2. В левом верхнем углу экрана вы найдете больше информации о силе сигнала Bluetooth (удобно для диагностики неисправностей соединения), о наличии новых версий прошивок (опция для того, чтобы узнать, последняя ли у вас версия прошивки), серийном номере вашего устройства и версии загрузчика операционной системы.
3. Кнопка **Обновления прошивки** (Firmware Update). Если у вас последняя версия прошивки, то кнопка отобразит сообщение об этом (You have the latest firmware!). Если же вы не видите этого сообщения, нажмите на кнопку обновления прошивки, и при наличии интернет-подключения, планшет управления получит и автоматически установит последнюю версию обновления. Процесс обновления может занять 8-10 минут. Очень важно не отключать планшет управления в это время (держите его подключенным к электропитанию или с достаточным зарядом элементов питания). Также рекомендуется не выполнять никаких других операций на планшете управления во время данного процесса.

ФУНКЦИИ МЕНЮ ИНФОРМАЦИИ

Зайдите в меню информации нажатием иконки Info (i) в правом нижнем углу. Откроется меню информации (Information Screen). Работоспособность всех функций на этой странице требует интернет подключения. Меню имеет следующие функции:

1. Кнопка сайта технической поддержки (**Support Website**), при нажатии которой произойдет перенаправление на страницу Butterfly Amicus, где публикуются последние новости о тренажерах данной линейки. На сайте также доступны дополнительные упражнения.
2. Если вы зарегистрировались на данном сайте, то вам доступна кнопка **Report an Issue**, чтобы отправить e-mail напрямую в службу технической поддержки Amicus. Также регистрация позволяет скачивать и отправлять Упражнения и Последовательности.
3. Кнопка **Check for Update** (Проверка обновлений) используется для проверки и установки последней версии приложения Amicus. Обновление обычно занимает около 1 минуты. Данное обновление отличается от обновления прошивки, которая доступна в Меню тренажера (**Robot Screen**).

4. ДЕМОНТАЖ, ХРАНЕНИЕ И ТРАНСПОРТИРОВКА

После окончания тренировки выключите тренажер из сети или, если тренажер подключен к сетевому фильтру, выключите кнопку на нем.

Если вы хотите временно убрать тренажер, пожалуйста, следуйте следующей инструкции:

1. Отсоедините блок питания от сети и от тренажера. Смотайте кабель и положите блок питания на стол.



2. Отсоедините резиновые крепления, соединяющие боковые сетки со столом. Положите боковые сетки в отсек для мячей.
3. Сложите сетку до первой остановки механизма складывания. Отсоедините тренажер от стола и поставьте его на стол открытой стороной к себе.
4. Поместите свернутый кабель, Планшет управления и его кронштейн на центральную часть сетки поверх мячей (мячи убирать не нужно).
5. Поставьте тренажер на пол рядом со столом или в непосредственной близости. Когда вы захотите потренироваться, вы сможете быстро установить его снова.

Если вы собираете тренажер для транспортировки или для долгосрочного хранения, мы рекомендуем поместить ваш тренажер в транспортировочную сумку (идёт в комплекте).

6. Уберите кабель, планшет управления, кронштейн и мячи из центра и поместите их в отделения транспортировочной сумки. Транспортировочная сумка также удобна для хранения данной инструкции, запасных частей, инструментов и других деталей, что идут в комплекте с тренажером.
7. Ослабьте основной регулировочный винт на тыльной стороне трубы с мячами, поверните голову тренажера на 180° так, чтобы она была лицом к сетке, и опустите голову тренажера на 1 деление. Затем закрутите регулировочный винт снова. Поверните 2 изогнутые трубчатые цилиндрические ножки назад, чтобы они указывали на сетку.
8. Сетка считается сложенной, когда два угловых крепления сетки коснутся друг друга, и их края с липучками приклеятся друг к другу. Возможно, нужно будет приложить усилия, чтобы сложить стойку сетки. Части сетки, которые выступают, поместите в центр сетки.
9. Положите тренажер сеткой вниз в транспортировочную сумку и зафиксируйте его двумя ремнями.

5. ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ И РЕМОНТ

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

1. Перед тем, как осуществлять любые ремонтные работы, отключите тренажер от сети электропитания.
2. Убедитесь, что никакие предметы вроде мячей, волос, нитей и т.д. не попали в сеть и механизм, т.к. это может вызвать застревание мячей или перебои в работе.
3. Тренажеры для настольного тенниса лучше всего работают с чистыми, игранными мячами. При добавлении новых мячей, пожалуйста, помыте их теплой водой с мылом, затем вытрите и высушите перед использованием (в случае использования мячей Butterfly вам нет необходимости их мыть, т.к. они уже подготовлены). Держите игровое пространство в чистоте, чтобы избежать попадания пыли и грязи с пола на мячи, а затем в механизм тренажера.
4. Ролики тренажера имеют специальное покрытие, которое продлевает их срок службы. Не пытайтесь чистить ролики любыми химическими составами, т.к. они могут повредить покрытие.
5. Тренажеры AMICUS созданы для использования в чистых и сухих помещениях. Не используйте тренажеры на открытом воздухе или в условиях высокой влажности. Не оставляйте тренажер в машине в условиях жары или в багажнике.
6. Используйте только мячи 40 или 40+. Чем лучше мячи, которые вы используете (ITTF, 3 звезды), тем более точной будет работа тренажера.

ПРОВЕРКА И НАСТРОЙКА РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ РОЛИКАМИ

Ролики AMICUS достаточно долговечны (срок службы, как минимум, 1000 часов). Однако их поверхность постепенно стирается ввиду интенсивного использования. Как только это происходит, расстояние между тремя роликами увеличивается, и касание с мячом становится менее плотным. Падение тренажера может также привести к подобному результату. Один из признаков того, что расстояние между роликами требует настройки - подача мячей разной длины на высокой скорости. Когда это происходит, пространство между тремя роликами нуждается в регулировке.

Чтобы проверить расстояние между роликами, поместите шаблон для настройки колес (черная трубка с тремя направляющими) в пространство между тремя роликами таким образом, чтобы плоскости шаблона не касались ни одного из роликов (см. фото 25 А). Двигайте шаблон внутрь и наружу. Если расстояние правильное, то шаблон будет входить и выходить достаточно легко с минимальным касанием его колес (ролики могут немного поворачиваться во время движения шаблона). Если ролики совсем не касаются шаблона, или наоборот, прилегают слишком плотно, то ролики нуждаются в регулировке.

Для настройки роликов задвиньте шаблон до конца внутрь трубы со стороны выхода мячей до упора. Затем, используя шестигранный ключ 4 мм (идет в комплекте), ослабьте шестигранный винт рядом с поверхностью мотора (см. фото 25В). Затем подвиньте мотор (захватывая его за поверхность) либо вперед, либо в сторону от шаблона до тех пор, пока ролик слегка не будет касаться его (см. фото 25С). После этого закрепите ролик. Повторите то же самое со всеми тремя моторами.

Важно: диаметр шаблонной трубки – 35 мм, что является идеальным расстоянием между тремя роликами. Корректная работа тренажера осуществляется при диаметре до 37-38 мм.

ЗАМЕНА РОЛИКОВ

Когда вы уже более не можете отрегулировать ролики, или их поверхность стерлась, ролики необходимо заменить. Начните с нижнего ролика. Используйте маленький шестигранный ключ 2 мм, ослабьте винт, который удерживает ролик на стержне мотора (см. фото 26А). Перед тем, как снять его, проверьте и запомните расположение ролика на стержне мотора. Снимите ролик с мотора и открутите 3 винта No1 Phillips, которые крепят резиновый круг ролика на пластиковом диске, и поменяйте его на новый. Соберите ролик и установите его на мотор на исходную позицию. Затяните установочный винт.

Вручную прокрутите ролик, чтобы убедиться, что он ничего не касается. В противном случае ослабьте установочный винт и слегка измените положение ролика на оси, затем снова прокрутите ролик до тех пор, пока он не перестанет чего-либо касаться. Надежно затяните установочный винт.

ФОТО 25А



ФОТО 25В



Для верхних моторов процедура немного отличается. Сначала открутите 4мм шестигранный регулировочный винт (см. фото 26В), возьмите крышку мотора и поверните стержень всего механизма по направлению от главной трубы (см. фото 26С и 26D). Теперь вы можете достать старый ролик и прикрепить новый на стержень мотора, используя те же шаги, что и для нижнего ролика, затем произведите замену и затяните шестигранным винтом 4 мм.



Верхние ролики могут сниматься и надеваться на мотор с трудом, что объясняется близким расположением головной панели и крышки мотора. В силу того, что поверхность роликов резиновая, их замена может осуществляться с небольшим усилием. Если снятие роликов вызывает затруднения, снимите крышку мотора, чтобы обеспечить больше пространства для данной процедуры.

Если хотя бы один ролик поврежден, мы рекомендуем заменить их оба, во избежание неточной работы тренажёра. После замены роликов, отрегулируйте расстояние между ними, как описано в соответствующем разделе выше «проверка и настройка расстояния между роликами».

ЗАСТРЕВАНИЕ МЯЧЕЙ

Тренажер оборудован специальной системой выявления возможных проблем канала мячей и их решениями. Когда система обнаруживает проблему, она пытается автоматически устранить застревание мяча включением мотора и роликов вперед-назад 7-8 раз.

Если таким образом проблема не решена, все моторы останавливаются и система показывает код ошибки на дисплее (Er1 или Er2). Er1 указывает на проблему в корпусе тренажера, а Er2 – на проблему в головной части тренажера (см. устранение неполадок, с. 26).

Чтобы начать устранение неисправности, отключите питание. Если код ошибки Er2, проверьте, не застрял ли мяч между тремя роликами (обычно это происходит, когда головная часть тренажера опущена вниз). Если это так, вытащите мячи вручную и вернитесь к обычной работе.

Если код ошибки Er1, снимите головную часть тренажера, отсоединив кабель, ослабляя черный регулировочный винт на тыльной стороне трубы с мячами, поднимите вверх головную часть. Затем наклоните сетку вперед, что откроет доступ к нижней крышке (см. фото 27). Возьмите длинный плоский инструмент (отвертка или что-то подобное) размером не менее 30 см, вставьте его в отсек крышки и протолкните мячи вверх по трубе.

После того, как вы устранили застревание мячей, с помощью фонарика осмотрите канал мячей и очистите его от каких-либо инородных предметов или пыли. После того, как канал мячей освобожден, протестируйте систему подачи мячей, чтобы проверить, крутится ли механизм их перемешивания, когда включен параметр Ball/min. Когда в машине нет мячей, механизм их перемешивания должен совершить около 11-12 движений до того, как он автоматически остановится. После этого загрузите мячи обратно в машину и вернитесь к обычной работе. В противном случае проблема может быть связана с мотором или механизмом мячей. Вам необходимо обратиться в сервисный центр AMICUS.

ФОТО 26А



ФОТО 26В

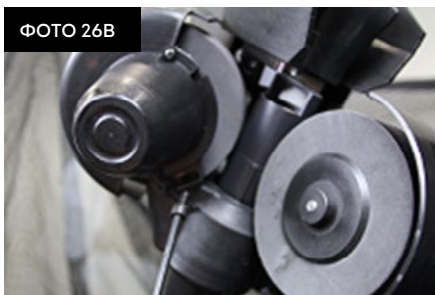


ФОТО 26С



ФОТО 26D



ПРОЧЕЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

После длительного использования белая полоса на внутренней стороне верхней поверхности дефлектора может стереться, и работа тренажера станет менее точной. В таком случае, не снимая дефлектор, почистите белую полосу с помощью изопропилового спирта, чтобы убрать загрязнения. После длительного использования на белой полосе могут появиться вмятины, в местах, на которые часто приходится удары мячей. Как только появляются вмятины, самое время поменять белую полосу (иначе траектория мячей будет менее последовательна). Свяжитесь с сервисным центром Aticus для замены белой полосы и инструкций по замене.

ФОТО 27



Остальные части тренажера не требуют технического обслуживания. Однако вы можете периодически очищать его поверхность влажной тряпкой и мягким очистителем на водной основе, если требуется.

6. УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

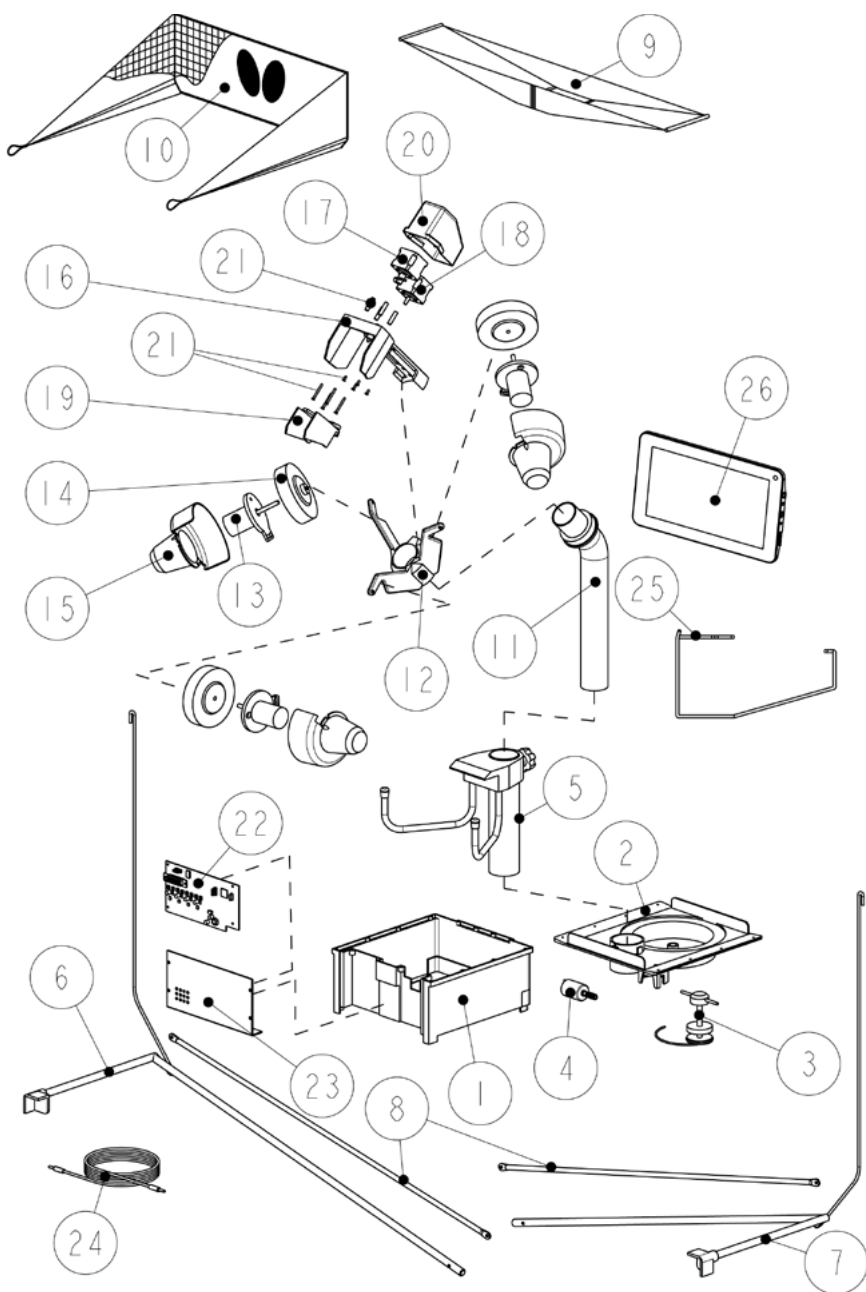
Описание	Решение
1. Голова тренажера или крепления направлены в сторону сетки	A. Ослабьте основной регулировочный винт на тыльной стороне основной трубы и поверните голову тренажера на 180 градусов от сетки. После этого также разверните крепления от сетки.
2. Тренажер не работает. Нет световых и звуковых сигналов, нет активности	A. Проверьте, подключен ли планшет управления к тренажеру. B. Включите блок питания в сеть и подсоедините его другой конец в разъем питания на корпусе тренажера (см. фото 6). C. Проверьте, горит ли зеленый индикатор питания. Если нет, проверьте сеть на наличие электропитания. Если электропитание присутствует, то замените блок питания.
3. Планшет управления включается, но мячи не вылетают	A. Установите регулятор Ball/min выше ноля. B. Нажмите Start exercise (Начать упражнение) или Start sequence (Начать последовательность), чтобы началась подача мячей.
4. Мячи летят в неправильные точки	A. Убедитесь, что дефлектор свободен от транспортировочных креплений, которые мешают его правильной работе. Транспортировочные крепления используются только для транспортировки. B. Включен ли произвольный режим (Random)? Если да, выключите его. C. Отсоедините кабель головы тренажера и подсоедините снова. D. Проверьте, не погнуты ли штырьки кабеля головы тренажера, которых должно быть 15. E. Если тренажер посылает мячи дальше по одной стороне, чем по другой, то в этом случае дефлектор нуждается в настройке или замене. Свяжитесь с сервис центром Amicus.
5. Длина вылета мячей нестабильна	A. Проверьте расстояние между роликами. B. Ролики изношены. Замените все 3 ролика. C. Очистите белую полосу на дефлекторе изопропиловым спиртом. Замените в случае необходимости.
6. Двойные или пропущенные вылеты	A. Высота головы тренажера установлена неправильно.
7. Не включается режим Random place (Случайная точка)	A. Для упражнения необходимо, как минимум, 2 мяча. Если горит индикатор только для одного мяча, добавьте второй мяч.
8. Ошибка Er1 на дисплее	A. Поврежденный/слишком большой мяч или инородный объект находится в нижнем канале мячей. Очистите канал и проверьте вылет мячей. B. Используются немые или неочищенные новые мячи. Освободите канал от мячей, затем промойте мячи, высушите и поместите обратно в тренажер. C. Инородный объект или мяч, застопоривший работу механизма подачи мячей. Если это так, удалите инородный объект или мяч. D. Был ли слишком сильно закручен главный регулировочный винт, сдавливая трубу для мячей? Если да, то отсоедините голову тренажера и проверьте, свободно ли мяч перемещается по главной трубе, и не имеется ли препятствий. Если препятствия имеются, то обратитесь в сервисный центр Amicus. E. Неисправная работа мотора мячей, поврежденные шестеренки или детали механизма. Обратитесь в сервисный центр Amicus.
9. Ошибка Er2 на дисплее	A. Мяч, застрявший между тремя роликами. В этом случае выключите питание и удалите мяч. B. Неисправная работа мотора мячей. Замена.
10. Ошибка Er3 на дисплее	A. Перегрев электронной части тренажера. Выключите питание и подождите несколько минут. Если ошибка Er3 исчезла, возобновите работу. Если нет, обратитесь в сервисный центр Amicus.

ВНИМАНИЕ: если у вас не получается устранить неполадки, следуя данной инструкции, пожалуйста, обратитесь в сервисный центр AMICUS. Если ваш блок питания имеет оголенные провода, немедленно выключите его из сети и замените его во избежание получения серьезных травм.

7. СПИСОК ЗАПАСНЫХ ЧАСТЕЙ

#	Деталь #	Название детали	22		Плата электропитания
1 – 10.	mobil-100	Сетка и корпус тренажера в сборе	23		Крышка платы электропитания
1		Нижняя часть корпуса	24	mobil-105	Кабель панели управления
2		Верхняя часть корпуса	25		Кронштейн панели управления
3		Привод механизма мяча в сборе	26	start-102	Панель управления тренажером start
4	mobil-107	Мотор мяча	27	expert-102	Панель управления тренажером expert
5		Фронтальное крепление в сборе	28	prime-102	Планшет управления тренажером prime
6		Левая часть сетки	39	mobil-104	Блок питания (24 V, 3 A)
7		Правая часть сетки	30		Кабель блока питания, Euro
8		Направляющая	30		Кабель блока питания, UK
9		Отсек для мечей	30		Кабель блока питания, US
10		Сетка для мячей	31		Кабель зарядки планшета управления, euro
11-21	mobil-101	Голова тренажера в сборе	31		Кабель зарядки планшета управления, UK
11		Основная труба для мячей	31		Кабель зарядки планшета управления, US
12		Центральное крепление головы тренажера	31		Угловые кронштейны сетки
13	mobil-106	Мотор механизма подачи мяча			Основной регулировочный винт
14	mobil-110	Ролик механизма подачи мяча			Резиновые крепления боковых сеток
15	mobil-113	Крышка мотора механизма подачи мяча			Механизм передачи траектории
16		Направляющая пластина		mobil-111	Диск ролика
17	mobil-108	Мотор точки мяча			Белая полоса дефлектора
18	mobil-109	Мотор траектории мяча			
19	mobil-112	Дефлектор			
20		Крышка направляющих моторов			
21		Крепления мотора траектории мяча			
		Винт мотора траектории			

Остальные запасные части по запросу.



8. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

Электрические характеристики: напряжение 100 – 230 В, 50 – 60 Гц AC,

Потребляемая мощность 60 Вт

Температурный режим работы 0–40°C.

Вес 6 кг с сеткой.

Габариты (в сложенном состоянии, включая сетку): высота 0,75 м, ширина 0,28 м, глубина 0,25 м.

Экспертиза блока питания:

Соответствует директиве по низковольтным устройствам 73/23/ЕЕС, с последними поправками директивы ЕЕС 93/68/ЕЕС-Регистрация #: AN 50091861 0001, report #: 17004848 001.

Test report # NTEK-2010NT1115351E и NTEK-2010NT1115353SS.

Тренажер для настольного тенниса AMICUS PRIME имеет знак европейского соответствия.

Производитель: Tamasu Butterfly GmbH, Kommunikationsstr. 8, 47807 Krefeld, Germany.

9. ГАРАНТИЯ

ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Производитель гарантирует покупателю подлинного изделия отсутствие дефектов производства на период 1 год с даты покупки.

В случае обнаружения дефектов материала или изготовления в течение гарантийного периода обратитесь в сервисный центр AMICUS с описанием проблемы. Обязательно укажите серийный номер вашего тренажера. Мы проинформируем вас о порядке возврата и условиях доставки или предоставим вам запасную часть и информацию о её замене. Если вам предложат вернуть продукт, тщательно упакуйте его.

В соответствии с условиями нашей гарантии, мы, по нашему выбору, отремонтируем или заменим продукт и вернём его (для регионов за пределами территории обслуживания сервисного центра доставка платная).

Настоящая гарантия не распространяется на естественный износ, повреждения по причине неаккуратного обращения, установки или использования. Настоящая гарантия также не распространяется на случаи повреждения, порчи или несанкционированных изменений. Гарантия обеспечивает вам права, которые могут различаться в разных странах.



Tamasu Butterfly Europa GmbH

Kommunikationsstr. 8
47807 Krefeld, Germany
amicus@butterfly.tt
+49 2151 9356-0