

BUTTERFLY

AMICUS EXPERT

Тренажер для настольного тенниса



Инструкция по эксплуатации

ТРЕНАЖЕР ДЛЯ НАСТОЛЬНОГО ТЕННИСА AMICUS EXPERT

- Ультрасовременная 3-х колесная технология подачи мячей, обеспечивающая все типы вращений.
- Прочные ролики со специальным покрытием для более длительного срока службы.
- Компактная, прочная, функциональная конструкция в комплекте с сеткой и отсеком для мячей
- Лёгкок в транспортировке. Вес около 6 кг.
- Легкая в использовании панель управления обеспечивает быстрый доступ с интуитивно понятными регулировками настроек.
- Рандомные опции включают в себя обычный посыл мячей, произвольные точки, а также оба варианта.
- Программируемый или произвольный посыл мячей с различным вращением, скоростью, направлением и траекторией.
- Начало Упражнения с подачи, а также пауза перед каждым Упражнением.
- 99 ячеек памяти, в которые включено 21 предустановленное Упражнение от Ричарда Праузе.
- Данные Упражнения находятся в ячейках памяти 79-99.
- AFC (Функция автоматической частоты мяча) для более естественного тайминга мячей в Упражнении.
- Чередование периодов игры и пауз (тренировочный интервал) с помощью функции Цикла.
- Регулировка высоты мячей для симуляции любых подач – от низких до высоких.
- Регулировка всех функций с помощью панели управления, расположенной на стороне игрока.

Гарантия производителя 1 год на запасные части и пользование сервисом. Для полной информации о гарантии см. стр. 26

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 EXPERT всегда будет вашим прекрасным партнером по игре и другом (от лат. Amicus – друг).

ВАЖНО: внимательно ознакомьтесь с инструкцией перед эксплуатацией!

Глава "Панель управления" описывает только базовую информацию о тренажере для настольного тенниса AMICUS EXPERT. Для более детальной информации см. главу "Управление".

СОДЕРЖАНИЕ

1. Установка	4
2. Панель управления	6
3. Управление	8
Терминология	8
Настройка высоты головы	8
Запуск тренажера	9
Подача одиночного мяча в одну точку	9
Подача одиночного мяча в 2 или более точки	10
Последовательность разных типов мяча в Упражнении	10
Изменение настроек мяча в Упражнении	11
Регуляторы произвольного режима	11
Функция AFC (Автоматический контроль частоты)	12
Режим памяти	13
Сохранение Упражнения и очистка ячейки памяти	13
Выбор, воспроизведение, изменение и перемещение сохраненных Упражнений	14
Предустановленные Упражнения	14
Функция Цикла	15
Калибровка	16
Пульт дистанционного упражнения	17
Связь пульта дистанционного управления с панелью управления	17
Замена элемента питания в пульте дистанционного управления	18
Демонтаж, хранение и транспортировка	18
4. Техобслуживание и ремонт	19
Важная информация	19
Проверка и настройка расстояния между роликами	20
Замена роликов	20
Застревание мячей	21
Прочее обслуживание	22
5. Устранение неполадок	23
6. Список запасных частей	24
7. Технические данные	26
8. Гарантия	26

1. УСТАНОВКА

- a. Сетка и корпус тренажера в сборе
- b. Блок питания (Вход: 100 – 240 V, Выход: 24 V DC, 3A)
- c. Панель управления
- d. Кабель для панели управления
- e. Кронштейн для панели 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, просуньте их под стол и двиньте в этом положении тренажер на стол через край стола. Осторожно отпустите корпус тренажера, и он зафиксируется в текущем положении под собственным весом (см. Фото 2).

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

ВАЖНО: пожалуйста, используйте длинные липучки, которые идут 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

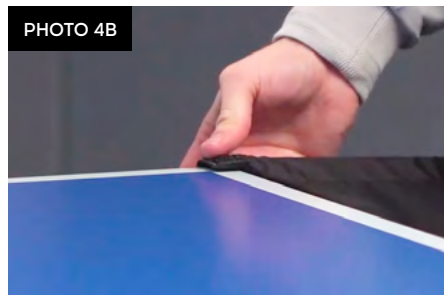
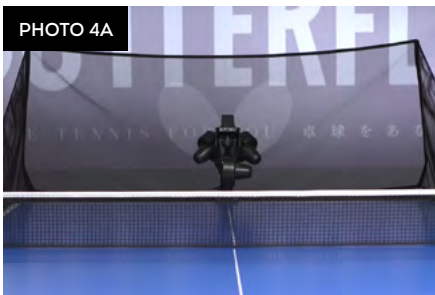


ФОТО 2



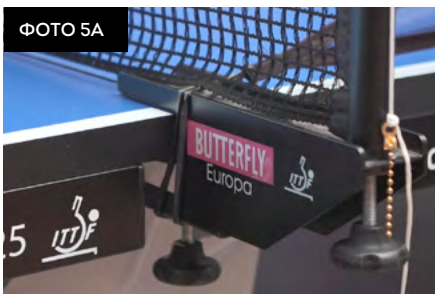


4. Стоя позади тренажера, возьмитесь за верх сетки и разогните её с двух сторон до полного открытия (Фото 4А). Закрепите пластиковые части сетки по краям стола, как показано на фото 4В.



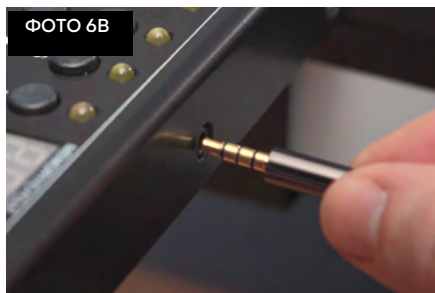
СОВЕТ: вы можете закрепить две короткие липучки на края стола под угловыми частями сетки для устойчивости всей конструкции сетки.

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).

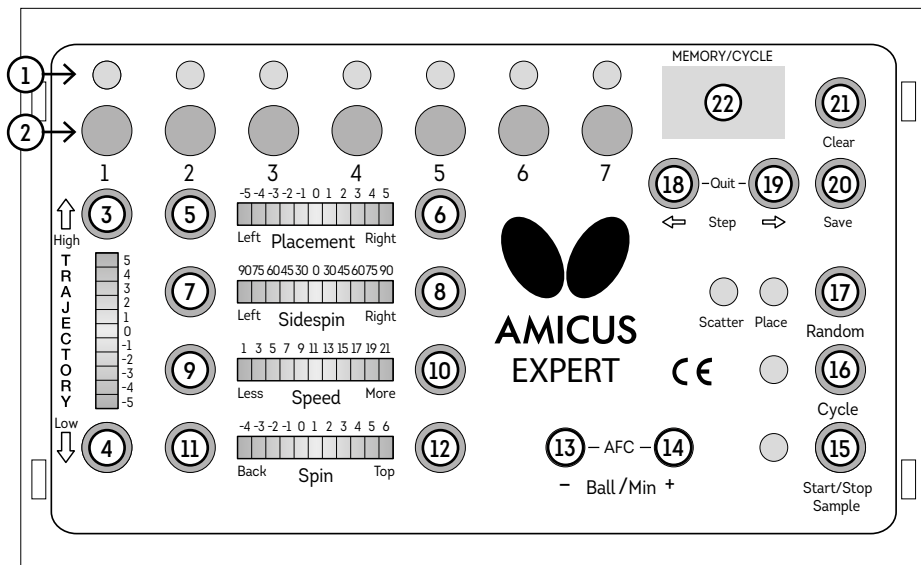


6. Включите блок питания в розетку и затем в разъем питания на боковой части корпуса тренажера.

Подсоедините кабель панели управления в разъем (похож на разъем для наушников) с боковой стороны корпуса (см. Фото 6А). Протяните кабель панели управления на противоположную часть стола и подсоедините к панели управления (см. Фото 6В). Затем прикрепите кронштейн для панели управления на боковую сторону стола, а после этого вставьте панель управления в кронштейн. Вы можете использовать липучку для дополнительной фиксации кронштейна к столу. Перед началом игры с тренажером уберите резиновые крепления и синий диск на головной части тренажера, используемый для защиты дефлектора во время транспортировки.



2. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ



- 1 Светодиоды мячей (1-7)** – горящий светодиод сигнализирует о наличии запрограммированного мяча. Мигание обозначает текущий мяч. Только выбранные мячи могут быть изменены. Число светящихся светодиодов соответствует числу мячей в Упражнении.
- 2 Кнопки мячей (1-7)** – при нажатии происходит выбор соответствующего мяча

Как только вы выбрали мяч, все настройки на панели управления соответствуют только выбранному мячу. Упражнение может содержать до 7 мячей. Чтобы удалить мяч, нажмите и задержите выбранную кнопку, пока не погаснет светодиод. Для удаления всех мячей сразу, нажмите кнопку 1 и 7 одновременно, пока не погаснут их светодиоды (останется только No.1)

- 3 + 4 **Trajectory** (кнопки траектории) – повышают/понижают траекторию текущего мяча. При нажатии обеих кнопок сразу, тренажер перейдет в режим калибровки.
- 5 + 6 **Placement** (кнопки приземления мячей) – направляют текущий мяч вправо/влево. При нажатии обеих кнопок сразу произойдет сброс позиции дефлектора.
- 7 + 8 **Sidespin** (кнопки бокового вращения) – меняют направление бокового вращения влево/вправо.
- 9 + 10 **Speed** (кнопки скорости) – понижают/повышают скорость текущего мяча.
- 11 + 12 **Spin** (кнопки вращения) – понижают/повышают значение нижнего или верхнего вращения.
- 13-14 **Ball/min** (кнопки контроля частоты) – понижают/повышают частоту мячей. Частота указана на дисплее (22) от 1 до 100. Короткое нажатие изменяет показатель на одну единицу, длительное нажатие меняет показатели в более быстром темпе. Нажатие двух кнопок одновременно активирует **AFS** (автоматический контроль частоты), который показан на дисплее.
- 15 **Start/Stop/Sample** (старт/стоп/пробный пуск) – короткое нажатие начинает/останавливает подачу мячей. Непрерывное нажатие активирует вылет текущего мяча до тех пор, пока кнопка нажата.
- 16 **Cycle** (кнопка цикла) – короткое нажатие активирует функцию цикла. Задержите на 2 секунды, чтобы запрограммировать функцию цикла (подробнее на стр. 15)
- 17 **Random** – нажмите один раз для выбора произвольного рассеивания, нажмите второй раз для произвольных точек и третий раз для произвольного рассеивания и произвольных точек одновременно. Нажмите четвертый раз для выхода.
- 18-19 **Step** (кнопки перехода) – используются для входа в режим памяти и выбора ячейки памяти (E01-99). Для выхода из режима памяти нажмите две кнопки одновременно. Данные кнопки также могут быть использованы для программирования функции цикла (стр. 15).
- 20 **Save** (кнопка сохранения) – сохраняет упражнение в ячейку, указанную на дисплее (22). Пустую ячейку (отображена мигающим кодом E__) можно выбрать нажатием кнопок 18 и 19. Удерживайте кнопку **Save** до тех пор, пока код E__ не перестанет мигать.
- 21 **Clear** (кнопка очистки) – освобождает ячейку памяти. Сохраненное упражнение указано на дисплее (светящийся код E__). Удерживайте кнопку **Clear** до мигания дисплея.
- 22 **Display** показывает различную информацию (см. 9, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 21). Также показывает коды ошибок (Er_).

3. УПРАВЛЕНИЕ

ТЕРМИНОЛОГИЯ

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

Ball Type – Тип мяча. 4 параметра, определяющих тип мяча: Spin (Вращение), Speed (Скорость), Sidespin (Боковое вращение) и Trajectory (Траектория).

Ball Placement – Место, куда приземляется мяч (правее/левее). Область определяется с помощью параметра Placement (место приземления).

Basic Ball – Базовый мяч. Мяч, подаваемый по умолчанию после первого включения панели управления, для которого не были заданы дополнительные настройки. Это мяч средней скорости и высоты, без вращения. Все индикаторы типа мяча (Ball type) и места приземления (Placement) должны гореть зеленым (Траектория будет гореть зеленым и красным).

Current Ball – Текущий мяч. Мяч, выбранный в данный момент, отображаемый соответствующим мигающим светодиодом.

Ball 1-7 – кнопки мячей 1-7 и соответствующие им светодиоды.

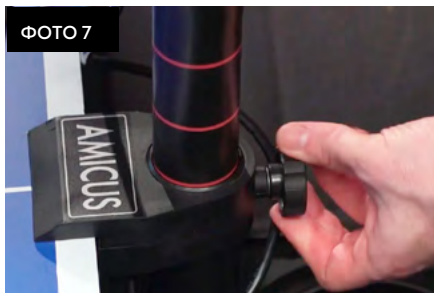
Exercise – Упражнение. Последовательность от одного до семи ударов. Также может называться Тренировка (**drill**), Программа (**program**) или Розыгрыш (**rally**).

1-4 Rings – 1-4 кольца. Показывают настроенную высоту головы тренажера. Например, 3 видимых кольца на основной трубе с мячами показывают, что высота головы тренажера настроена на 3 кольца (отмечены на трубе с мячами, см. Фото 7).

НАСТРОЙКА ВЫСОТЫ ГОЛОВЫ

У большинства тренажеров для настольного тенниса высота головы не может быть изменена. В отличие от них, у тренажера AMICUS EXPERT есть 4 варианта высоты головы, которые могут быть выбраны вами для наилучшего результата тренировки. Отрегулировать высоту головы довольно просто. Откройте сетку, возьмите основную 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 вылетам мяча и прочим неполадкам.



ЗАПУСК ТРЕНАЖЕРА

По завершению шага 6 на стр. 5, поместите около 50 мячей 40+ в отсек для них. Светодиод Мяча 1 будет мигать желтым цветом, а светодиод **Start/Stop** будет гореть красным на панели управления. Нажмите **Start** (вы услышите, как ролики начинают вращение), и мячи начнут загружаться в тренажер. Через несколько секунд первый мяч достигнет вершины отсека мячей. Нажмите **Stop**, чтобы остановить подачу мячей.

Возьмите ракетку и приготовьтесь отбивать мячи, которые вам подаёт тренажер. Первые несколько мячей – базовые, они должны приземляться вдоль линии центра. Нажмите **Start**, чтобы посмотреть, куда приземляются мячи по отношению к центральной линии. Если мячи подаются правее или левее линии центра, остановите подачу мячей. Ослабьте регулировочный винт на тыльной стороне трубы с мячами (см. Фото 7) и поверните голову тренажера так, которое 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 нажмите **Stop**.

ПОДАЧА ОДИНОЧНОГО МЯЧА В ОДНУ ТОЧКУ

Самый легкий способ изучить различные регуляторы – начать с режима одиночного мяча, доставляемого в определенное место. Помните о том, что менять можно только Текущий мяч (**Current ball**), обозначенный мигающим светодиодом. Во время включения панели управления мигать должен только светодиод Мяча 1. Если светится светодиод какого-либо другого мяча, задержите соответствующую ему кнопку, пока данный светодиод не погаснет.

РЕГУЛИРОВКА ТИПА МЯЧА

- Кнопки Траектории (**Trajectory**) повышают (3) или понижают (4) траекторию мячей (угол вылета). Одно короткое нажатие изменяет угол вылета мяча на 1 значение (около 0.5°) (тонкая настройка). Долгое нажатие кнопки **Trajectory** ускоряет изменение данной настройки.
- Кнопки Бокового вращения **Sidespin** (7 и 8) меняют значение бокового вращения мяча. Настройка «0» означает, что боковое вращение мяча отсутствует. Каждое нажатие кнопок вправо/влево от ноля добавляет мячу 15° бокового вращения, кроме первого нажатия, которое соответствует боковому вращению в 30°. Значения вправо от ноля означают количество правого бокового вращения (в градусах), а значения влево от ноля – количество левого бокового вращения.
- Кнопки скорости (**Speed**) уменьшают (9) или увеличивают (10) скорость мяча. У данной настройки есть 21 единица регулировки.
- Кнопки вращения (**Spin**) увеличивают или уменьшают количество вращения мяча. Настройка данного параметра на отметке «0» означает отсутствие вращения (плоский мяч). Настройки справа от ноля (от 1 до 6) увеличивают силу топспина, слева от ноля (от -1 до -4) усиливают силу подрезки.

НАСТРОЙКА МЕСТА ПРИЗЕМЛЕНИЯ МЯЧА

- Кнопки приземления мяча **Placement** (5 и 6) определяют (слева направо) место приземления мяча. «0» соответствует центральной линии стола. Настройки от 1 до 9 показывают, насколько приближается мяч к правому углу стола во время приземления. Настройки от -1 до -9 соотносятся с приближением приземления мяча к левому углу стола.

НАСТРОЙКА ЧАСТОТЫ МЯЧА

• Кнопки **Ball/Min** уменьшают (13) или увеличивают (14) частоту вылетов мяча. Когда одна из кнопок нажата, на дисплее высвечивается частота (количество мячей в минуту). Вы можете выбрать от 1 до 100.

По завершению настройки вышеперечисленных параметров, нажмите кнопку **Start**, чтобы тренажер начал посылать мячи по заданным параметрам (тип мяча, место и частота). Если вас не устраивает какой-либо параметр, нажмите **Stop** и поменяйте настройки до желаемого результата. При необходимости попробуйте снова. Менять настройки можно как после остановки тренажера, так и на ходу, без его остановки.

ПОДАЧА ОДИНОЧНОГО МЯЧА В 2 ИЛИ БОЛЕЕ ТОЧКИ

Как только вы выбрали тип мяча, как это описано в предыдущем разделе, вы можете довольно просто настроить вылет мяча в 2 и более точки. Чтобы добавить дополнительные точки в ваше Упражнение, нажмите кнопку **Ball 2**. Светодиод данной кнопки начнет мигать, означая, что теперь это текущий мяч (остановка мигания Мяча 1 будет означать, что он больше не текущий мяч). Имейте в виду, что AMICUS копирует настройки текущего мяча для Мяча 2. Чтобы выбрать другую точку приземления для Мяча 2, поменяйте настройку места (**Placement**).

Вы можете добавлять до 7 мячей в ваше упражнение таким же способом. С каждым добавленным мячом будет загораться соответствующий светодиод. Таким образом, взглянув на количество горящих светодиодов, вы быстро сможете понять, сколько мячей в упражнении.

Чтобы воспроизвести упражнение, нажмите **Start**, и AMICUS начнет посылать мячи в порядке от первого до последнего, в зависимости от количества горящих светодиодов. Так, если у вас горят 3 светодиода, AMICUS будет посылать Мяч 1, затем Мяч 2, затем Мяч 3. После этого он снова запустит Мяч 1. Такой порядок будет продолжаться, пока вы не нажмете **Stop**.

Если вам нужно произвести пробный пуск одного мяча Упражнения, без запуска остальных мячей, используйте функцию **Sample**. Для включения данной функции удерживайте кнопку **Start**. Тренажер начнет подавать текущий мяч (который отображен мигающим светодиодом). Отпустите кнопку **Start**, когда закончите проверку мяча.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАЗНЫХ ТИПОВ МЯЧА В УПРАЖНЕНИИ

С AMICUS EXPERT вы можете менять не только место приземления мяча, но и тип мяча для каждого мяча в Упражнении. Например, вы можете создать Упражнение, которое начинается с короткой подачи подрезкой в центр, за которой следует медленный топспин средней высоты с сильным вращением на левую сторону, затем быстрый мощный топспин направо, после которого следует мощный плоский удар в центр.

Чтобы создать такое Упражнение, измените настройки Вращения (включая боковое), Скорости и/или Траектории для каждого мяча в Упражнении. Перед тем, как менять параметры, убедитесь, что светодиод мяча (означающий текущий мяч) мигает. Нажмите кнопку **Sample** для того, чтобы произвести пробный пуск каждого мяча после изменения какого-либо параметра.

Для наилучшего результата: перед началом выполнения данного Упражнения, нажмите на кнопку каждого из мячей, чтобы уточнить его тип, место приземления и порядок мячей. Затем проверьте частоту мячей нажатием одной из кнопок **Ball/min**, которая отобразится на дисплее. Для Упражнений, подобным вышеописанному (с некоторыми изменениями вращения и скорости) рекомендуется включить режим **AFC** (рассматривается далее).

Если вы хотите, чтобы определенный мяч повторялся в Упражнении более одного раза, установите этот мяч первым, т. е. его настройки копируются на каждый следующий создаваемый мяч. Вы также можете копировать мячи не по порядку. Например, если Мяч 2 будет использоваться также, как Мяч 4, выберите Мяч 2 (загорится мигающий светодиод Мяча 2), нажмите кнопку Мяча 4, и настройки для Мяча 2 будут скопированы для Мяча 4 (светодиод Мяча 4 также начнет мигать).

Когда вы используете произвольные точки (**Random place**) в Упражнении, точка приземления будет произвольно выбрана среди тех, что установлены в Упражнениях. Тип мяча останется в запрограммированном порядке.

ИЗМЕНЕНИЕ НАСТРОЕК МЯЧА В УПРАЖНЕНИИ

Если вы хотите изменить настройки для конкретного мяча в Упражнении во время игры, вы можете остановить Упражнение нажатием кнопки того мяча, который вы хотите изменить или нажатием кнопки **Stop**. Если вы нажмете кнопку мяча, этот мяч сразу станет текущим, с этого момента вы можете начинать менять его настройки. Если вы нажмете кнопку **Stop**, приступить к изменениям настроек определенного мяча можно будет только после нажатия соответствующей ему кнопки. Нажмите **Sample** для пробного пуска мяча с новыми настройками. После того, как вас устроят изменения, продолжите тренировку, нажав кнопку **Start**. При перезапуске Упражнения всегда будет возобновляться с Мяча 1.

С AMICUS EXPERT вы можете менять настройки мяча даже во время работы тренажера. Преимущество в данном случае заключается в том, что все мячи в Упражнении будут изменены одновременно. Менять можно **Trajectory** (Траекторию) и **Speed** (Скорость). **Spin** (Вращение) можно менять в том случае, если у всех мячей оно одинаково. Во время игры вы можете увеличивать или уменьшать настройки только на одно значение (ускоренные изменения не поддерживаются во время игры).

В качестве примера представим, что у вас в Упражнении 3 мяча. Для Мяча 1 установлена скорость 11 и вращение 1, для Мяча 2 – скорость 12, вращение 2, для Мяча 3 – скорость 13 и вращение 3. Допустим, во время игры вы понизили **Speed** (Скорость) на 1 значение и повысили **Spin** (вращение) на 1 значение. Таким образом, скорость Мяча 1 становится 10, вращение – 2; скорость Мяча 2 – 11, вращение – 3; скорость Мяча 3 – 12, вращение – 4.

Вы также можете менять параметр **Ball/min** во время игры без ограничений (включая ускоренный режим)

РЕГУЛЯТОРЫ ПРОИЗВОЛЬНОГО РЕЖИМА

AMICUS EXPERT предлагает 3 типа произвольного режима – **Random Scatter** (произвольное рассеивание), **Random Place** (произвольные точки) и произвольное рассеивание + произвольные точки. Для активации нажмите кнопку **Random**. Первое нажатие активирует произвольное рассеивание (включится светодиод **Scatter**). Второе нажатие активирует режим произвольных точек (включится светодиод **Place**, а светодиод **Scatter** погаснет). Третье нажатие на **Random** активирует



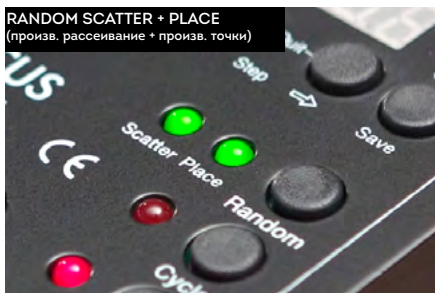
оба этих режима, в таком случае загорятся оба светодиода. Для выключения произвольного режима нажмите кнопку четвертый раз (оба светодиода **Scatter** и **Place** погаснут).

В режиме **Random Scatter** (произвольное рассеивание) выполняются удары, похожие на те, что совершает человек. Когда эта опция не включена, тренажер доставляет мячи в область стола с диаметром приблизительно 13 см. С включенным режимом **Random Scatter**, диаметр области расширится примерно до 40 см.

Режим **Random place** (произвольные точки) подразумевает как минимум 2 мяча в Упражнении. Если в Упражнении только одиночный мяч, светодиод **Place** не загорится. Тренажер случайным образом выбирает одну из точек, заданных в Упражнении и посылает мяч в непредсказуемом порядке. Для примера представим, что в Упражнении настроены приземления мяча в точки -4, 0 и 4. Без активации произвольного режима (**Random**) порядок бросков всегда будет -4, 0, 4, -4, 0, 4 и т.д. Но если функция **Random place** включена, порядок может быть, например, такой: 0, 4, 4, -4, 0, 4, 0, -4.

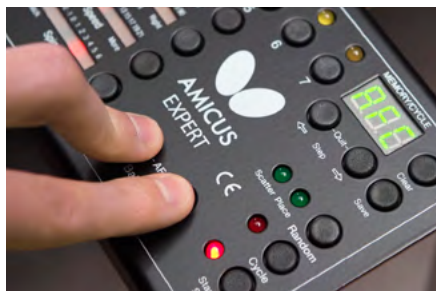
Random Scatter + Place совмещает в себе обе функции. Области точек приземления каждого мяча расширены, и стороны приземления произвольны.

Для наилучшего результата: Не устанавливайте точки приземления близко к краям стола или сетке при использовании функции **Scatter**, т. к. в таком случае большинство мячей может пролетать мимо стола или попадать сетку, в силу расширенной области приземления мячей. Если вы хотите, чтобы тренажер посылал мячи в какую-то точку чаще, чем в остальные, то при использовании **Random Place** установите большее количество мячей с желаемыми точками приземления. Например, если в Упражнении 4 мяча, на одном из которых выставлено приземление 5, а на трех из них приземление - 0, тогда шанс приземлиться в точку 5 равен 1:4, а шанс приземлиться в точку 0 - 3:4. Для работы функции **Random Place** в Упражнении должно быть как минимум два мяча. Функция **Random Scatter** может использоваться и для Упражнений с одиночным мячом.



ФУНКЦИЯ AFC (АВТОМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ ЧАСТОТЫ)

Если вы одновременно нажмете и задержите обе кнопки **Ball/Min** (около 2 секунд), то активируете **AFC** (функцию автоматического контроля частоты). Она отобразится на дисплее. Использование **AFC** удобно, когда вы хотите поменять скорость во время Упражнения. 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 медленный высокий мяч. **AFC** улавливает разницу в скорости и автоматически подстраивает частоту таким образом, что время



между вылетами мячей больше похоже на паузы в реальной игре. Включите режим **AFC**, когда паузы между одним или двумя вылетами мячей в Упражнении кажутся вам слишком длинными или короткими, при нормальных паузах между другими мячами Упражнения. Выключите режим **AFC**, снова нажав и задержав на 2 секунды обе кнопки **Ball/min** одновременно (**AFC** исчезнет с дисплея).

РЕЖИМ ПАМЯТИ

Кнопки памяти (18–21) используются для сохранения и удаления Упражнений, а также для выбора ячейки сохранения Упражнений в памяти устройства. После создания Упражнения, вам понадобится сохранить его в памяти устройства, потому что в противном случае, при выключении устройства, Упражнение будет удалено. Имея в наличии 99 ячеек памяти, вы сможете создавать и сохранять множество Упражнений для различных целей и иметь к ним легкий и быстрый доступ.

Как только Упражнение сохранено, каждый мяч в данном Упражнении может быть отредактирован или удален. Если в каком-либо Упражнении больше нет необходимости, оно также может быть удалено полностью, чтобы освободить ячейку памяти для нового Упражнения.

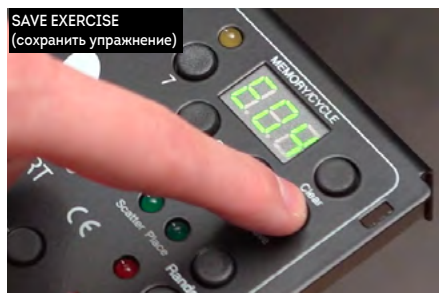
Чтобы войти в режим памяти, нажмите одну из кнопок перехода (← или →). Если вы нажмете на одну из данных кнопок во время игры, она остановится. На дисплее появится код **E01**, означающий, что вы находитесь в режиме памяти. **E** обозначает **mEmory** (память), **01** – номер ячейки памяти. Мигающий дисплей означает, что ячейка памяти свободна. Упражнение, которое отображалось до входа в режим памяти, теперь будет отображаться непосредственно в режиме памяти (мигать на дисплее). Это позволит вам сохранить Упражнение в данную ячейку памяти.

Немигающий экран указывает на то, что Упражнение сохранено в данную ячейку. В этом случае светящийся светодиод мяча означает каждый мяч Упражнения. Вы можете видеть параметры каждого мяча, нажав соответствующую кнопку мяча, после чего его настройки высветятся на панели управления. Чтобы выйти из режима памяти, одновременно нажмите обе кнопки перехода (← или →). Появится пустой экран, означающий выход из режима памяти.

СОХРАНЕНИЕ УПРАЖНЕНИЯ И ОЧИСТКА ЯЧЕЙКИ ПАМЯТИ

Чтобы сохранить Упражнение, перейдите в свободную ячейку памяти (мигающий код **E__** на дисплее), используя кнопки перехода (**Step**). Затем нажмите и задержите кнопку **Save** (20) на 2 секунды. Дисплей перестанет мигать, что будет означать, что Упражнение сохранено в память устройства. Пожалуйста, обратите внимание, что сохраняются только настройки типа мяча и места его приземления. Настройки для мяча в минуту, цикла, произвольного режима и **AFC** не сохраняются.

Сохранить Упражнение в занятую ячейку памяти нельзя (немигающий код **E__** на дисплее). Занятая ячейка памяти сначала должна быть очищена, прежде чем туда можно будет записать новое Упражнение. Перед удалением Упражнения убедитесь, что вы больше не нуждаетесь в данном Упражнении. Чтобы удалить его, нажмите кнопку **Clear** (21) и задержите на 2 секунды. Дисплей начнет мигать, сигнализируя о том, что Упражнение удалено, и ячейка памяти свободна. Теперь в нее можно сохранить новое Упражнение.



ВЫБОР, ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ, ИЗМЕНЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОХРАНЕННЫХ УПРАЖНЕНИЙ

Для выбора сохраненного Упражнения, используйте кнопки перехода (18 и 19), чтобы найти ячейку памяти, в которой оно хранится. Узнать искомое Упражнение можно по параметрам каждого мяча. Запомните последовательность ударов, чтобы быть готовым к правильному ответу на каждый из них. После этого нажмите **Start**, чтобы начать игру. Во время игры вы можете использовать произвольный режим (**Random**), функции Цикла (**Cycle**) и/или **AFC**, а также менять **ball/min**.

Если вы хотите поменять параметры любого из мячей Упражнения, вы можете сделать это, следуя инструкциям в разделе «Изменение настроек мяча в Упражнении» (стр. 11). Если вы хотите сохранить эти изменения, задержите кнопку **Save** на 2 секунды. При этом предыдущие настройки перезапишутся. Если вы не сохраните изменения, то при выборе данной ячейки памяти в следующий раз, Упражнение будет иметь предыдущие настройки.

Как вариант, вы можете сохранить Упражнение с изменениями в другую ячейку памяти (если она свободна). Для этого выберите другую ячейку (её код должен мигать) и задержите кнопку **Save** на 2 секунды. Напоминаем еще раз, что вы не можете сохранить Упражнение в уже занятую ячейку (с немигающим дисплеем).

Похожим образом вы можете перемещать ячейку памяти с сохраненным Упражнением. Для этого сначала выберите Упражнение, которое вы хотите переместить. Нажмите обе кнопки перехода одновременно, чтобы временно покинуть режим памяти. Обратите внимание, что Упражнение, которое вы хотите переместить, отображено на панели управления, и дисплей пуст. Затем, используйте кнопки перехода, чтобы найти подходящую свободную ячейку памяти (с мигающим кодом). Нажмите и задержите кнопку **Save** для сохранения Упражнения в новую ячейку. После этого вернитесь в ячейку, где данное Упражнение было раньше, и нажмите кнопку **Clear**, чтобы освободить ячейку для нового Упражнения (если, конечно же, вы не хотите сохранить данное Упражнение в обеих ячейках).

Совет: возможно переключать Упражнения, сохраненные в различных ячейках памяти, во время игры. Для этого нажмите одну из кнопок перехода, чтобы перейти от одной ячейки к другой. Начнет проигрываться новое Упражнение. Таким образом вы можете воспроизводить различные Упражнения друг за другом без остановки. Для этого рекомендуется установить Упражнения в ячейках в том же порядке, в каком вы собираетесь их воспроизводить.

ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

21 эффективное Упражнение от тренера Butterfly Ричарда Праузе уже сохранено в ячейках памяти 79-99. Их можно выбрать, используя инструкцию выше.

Совет: видео-демонстрацию всех Упражнений, наряду с дополнительной полезной информацией о серии тренажеров Butterfly AMICUS, можно найти на сайте en.butterfly.tt/amicus, либо на Youtube-канале „tamasuBUTTERFLY“.



Упражнение 79: 1 топспин влево, 1 топспин вправо

Упражнение 80: 1 топспин вправо, 1 топспин в середину

Упражнение 81: 1 топспин влево, 1 топспин в середину

Упражнение 82 «FALKENBERG»: 2 топспина влево, 1 топспин вправо

Упражнение 83: 2 топспина вправо, 2 топспина влево

Упражнение 84: 1 топспин вправо, 1 топспин в середину, 1 топспин вправо, 1 топспин влево

Упражнение 85: 1 топспин влево, 1 топспин в середину, 1 топспин влево, 1 топспин вправо

Упражнение 86: 3 топспина вправо, 1 топспин влево

Упражнение 87: 1 топспин вправо, 1 топспин в середину, 1 топспин влево, 1 топспин в середину

Упражнение 88: 1 подрезка вправо, 1 подрезка в середину, 1 подрезка влево, 1 подрезка в середину

Упражнение 89: 1 подрезка вправо, 1 топспин влево, 1 топспин в середину

Упражнение 90: 1 подрезка влево, 1 топспин в середину, 1 топспин вправо

Упражнение 91: 1 полудлинный мяч в середину, 1 топспин в середину

Упражнение 92: 1 полудлинный мяч влево, 1 топспин вправо

Упражнение 93: 1 полудлинный мяч вправо, 1 топспин влево

Упражнение 94: 1 полудлинный мяч, 1 полудлинный мяч в середину, 1 полудлинный мяч влево

Упражнение 95: 1 подача влево, 1 топспин вправо

Упражнение 96: 1 подача вправо, 1 топспин влево

Упражнение 97: 1 подача вправо, 1 подрезка вправо

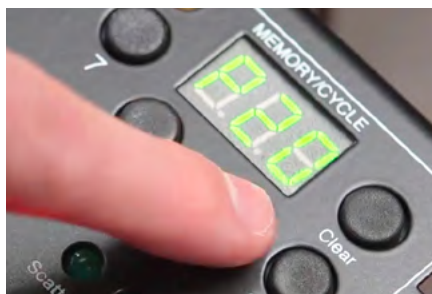
Упражнение 98: 1 подача влево, 1 подрезка влево

Упражнение 99: 1 подача вправо, 1 подача в середину, 1 подача влево

Примечание: данные Упражнения можно временно изменить, но они возвращаются к оригинальным настройкам после выключения тренажера.

ФУНКЦИЯ ЦИКЛА

Функция Цикла позволяет проводить тренировки с интервалами. Тренировка с интервалами – один из самых лучших способов достигнуть максимальной эффективности ваших тренировок по настольному теннису.



Тренировка с интервалами сочетает периоды интенсивной игры с более короткими периодами отдыха. Это тот же самый ритм, который обычно присутствует в игре – вы подаете, затем следует несколько быстрых ударов в розыгрыше, розыгрыш завершается, и у вас есть несколько секунд до того, как будет следующая подача, и начнется новый цикл.

Чтобы воспользоваться функцией Цикла, нажмите кнопку **Cycle** и задержите на 2 секунды. Загорится светодиод **Cycle**, и вы увидите код **P__** на дисплее, где __ отображает число секунд игрового периода. Используйте кнопки перехода для установки периода игры от 10 до 90 секунд. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить). Дисплей покажет код **b__**. Используйте кнопки перехода (**Step**), чтобы выбрать длину паузы (от 10 до 50 секунд). Затем снова нажмите кнопку **Save**. Дисплей и светодиод Цикла (**Cycle**) погаснут. Настройки Цикла сохранены в память устройства и не пропадут при выключении. Чтобы начать игру в режиме функции Цикла, нажмите кнопку **Cycle**, и её светодиод начнет мигать (при этом дисплей будет пустым). Игра в режиме функции Цикла возможна как во время режима памяти, так и в обычном режиме. Проигрывается будет то Упражнение, которое высвечивается на панели управления во время периода игры. Нажмите **Start**, чтобы начать играть с активированной функцией Цикла. За 5 секунд до окончания паузы моторы начнут вращаться, что будет сигнализировать о скором начале игры.

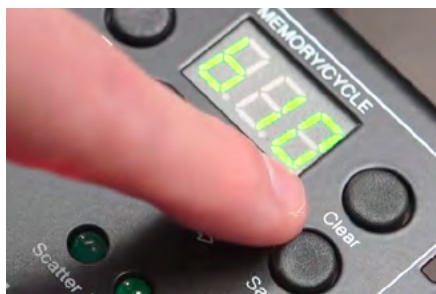
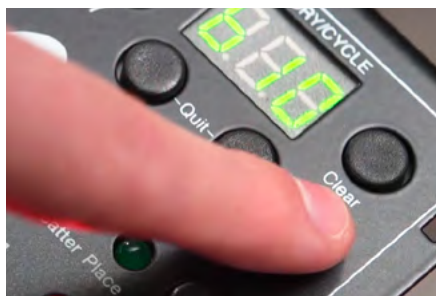
Светодиод **Cycle** мигает как во время игры, так и во время пауз. Чтобы выйти из режима Цикла, нажмите кнопку **Cycle**, и её светодиод погаснет.

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 (головную часть и базу тренажера) с электронными настройками (панелью управления). Это особенно важно, если Панель Управления или Головная часть тренажера были заменены.

Для проверки калибровки одновременно нажмите кнопки Мячей 1 и 7 (как вариант, включите/выключите тренажер). Это вернет все настройки к настройкам базового мяча. Гореть должен только светодиод Мяча 1. Нажмите **Start** и наблюдайте, куда приземлятся мячи. При необходимости поверните голову тренажера налево/направо, чтобы мячи приземлялись ближе к центральной линии. Если мячи не приземляются вдоль центральной линии на расстоянии 46-69 см от концевой линии стола (примерно чуть дальше середины расстояния между сеткой и концевой линией стола), либо линия полета мяча смещена вправо/влево из-за бокового вращения, либо тренажер добавляет мячу верхнего или нижнего вращения, либо мячи вылетают слишком низко или высоко, то откалибруйте тренажер следующим образом:

1. Активируйте калибровку, удерживая обе кнопки траектории (3 и 4) одновременно. На дисплее появится код **CA**, означающий активацию калибровки.



2. Если скорость слишком низкая, используйте правую кнопку скорости (12), если слишком высокая – левую (11).
3. Если высота вылета слишком низкая, увеличьте высоту, используя кнопку Траектории (3), если слишком высокая – уменьшите высоту нажатием кнопки Траектории (4).
4. Уберите любое боковое вращение нажатием кнопки **Sidespin** (7 или 8).
5. Отключите нижнее вращение нажатием правой кнопки **Spin** (10).
6. Отключите верхнее вращение нажатием левой кнопки **Spin** (9).

ВАЖНО: вносимые изменения работают только при активированном режиме калибровки (код **CA** на дисплее). Все настройки калибровки сохранены в памяти, а настройки предыдущей калибровки будут показаны при следующей активации калибровки. Калибровка зависит от исправной работы головы тренажера, в первую очередь роликов. Проверьте исправность работы головы тренажера включением и выключением тренажера, наблюдая за его головной частью во время первоначальной процедуры ориентации, когда дефлектор движется влево, затем вправо, вниз, после чего вращаются все ролики около 2 секунд. Если дефлектор не движется соответствующим образом или ролики не вращаются, то маловероятно, что калибровка сможет решить эти проблемы. В таком случае требуется дальнейшее устранение неполадок для выявления причины неисправностей. Чтобы выйти из режима калибровки, нажмите **Stop**.

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 панели управления установлен на **00**, то нажатие верхней кнопки (A) на пульте дистанционного управления запустит один из мячей Упражнения, указанного на панели управления (аналогично пробному пуску, **Sampling a ball**, с. 7).
2. Если параметр **Ball/min** на панели управления не установлен на **00**, то нажатие верхней кнопки (A) на пульте дистанционного управления активирует воспроизведение Упражнения, указанного на панели управления, с установленной частотой **Ball/min** (аналогично нажатию кнопки **Start** на панели Управления).
3. Две центральные кнопки повышают (B) или понижают (C) 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 (D) на пульте дистанционного управления (или кнопку **Stop** на панели управления).



СВЯЗЬ ПУЛЬТА ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ С ПАНЕЛЬЮ УПРАВЛЕНИЯ

Каждый пульт дистанционного управления настроен на конкретный тренажер. Настройка этой связи производится на фабрике и она уникальна для каждой пары, состоящей из тренажера и пульта дистанционного управления. В случае, если вы покупаете новый пульт дистанционного управления или дополнительные, то каждый из них нужно подключить к тренажеру. Чтобы начать процесс подключения, следуйте следующей инструкции:

1. Нажмите кнопку **Stop** на панели управления, если игра еще не остановлена. Если вы находитесь в режиме памяти (высвечивается код **E__** на дисплее), нажмите обе кнопки перехода (18 и 19), чтобы покинуть режим памяти.

2. Задержите кнопку **Save**, пока на дисплее не появится код **L__**. Номер после **L** - это количество секунд, оставшихся до завершения процедуры подключения.
3. Во время обратного отсчета процесса подключения нажмите одну из 4 кнопок на пульте дистанционного управления. К одному тренажеру может быть подключено до 4 пультов дистанционного управления. Во время обратного отсчета на каждом новом пульте нужно нажимать другую кнопку.
4. К тому времени, как отсчет окончен, процесс подключения пульта дистанционного управления к тренажеру будет завершен, и дисплей погаснет.
5. Проверьте ваш пульт дистанционного управления нажатием кнопки **A**, чтобы посмотреть, начнёт ли тренажер посылать мячи.

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.

Вывинтите контейнер с элементами питания из пульта дистанционного управления. Большим пальцем сдвиньте крышку, закрывающую элементы питания. Вывинтите 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.

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. Отсоедините кабель, соединяющий панель управления и корпус тренажера. Смотайте кабели и временно положите их 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, панель управления и ее 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 длительного хранения, мы рекомендуем поместить ваш тренажер в транспортировочную сумку (идёт в комплекте) и выполнить следующие дополнительные действия:

6. Уберите кабель, панель 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

4. 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, помойте 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 #1 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

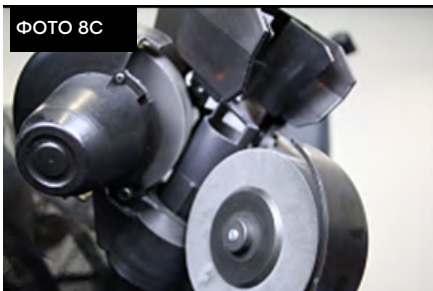
ФОТО 8А



ФОТО 8В



ФОТО 8С

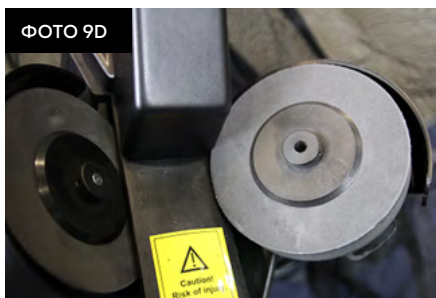
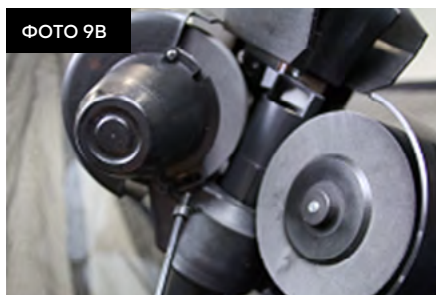


ослабьте установочный винт и слегка измените положение ролика на оси, затем снова покрутите ролик до тех пор, пока он не перестанет чего-либо касаться. Надежно затяните установочный винт.

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 с трудом на мотор, 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", стр. 23).

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.

ПРОЧЕЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

После длительного использования белая полоса на внутренней стороне верхней поверхности дефлектора может стереться, и работа тренажера станет менее неточной. 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 Amicus для замены белой полосы и инструкций по замене.

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

5. УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

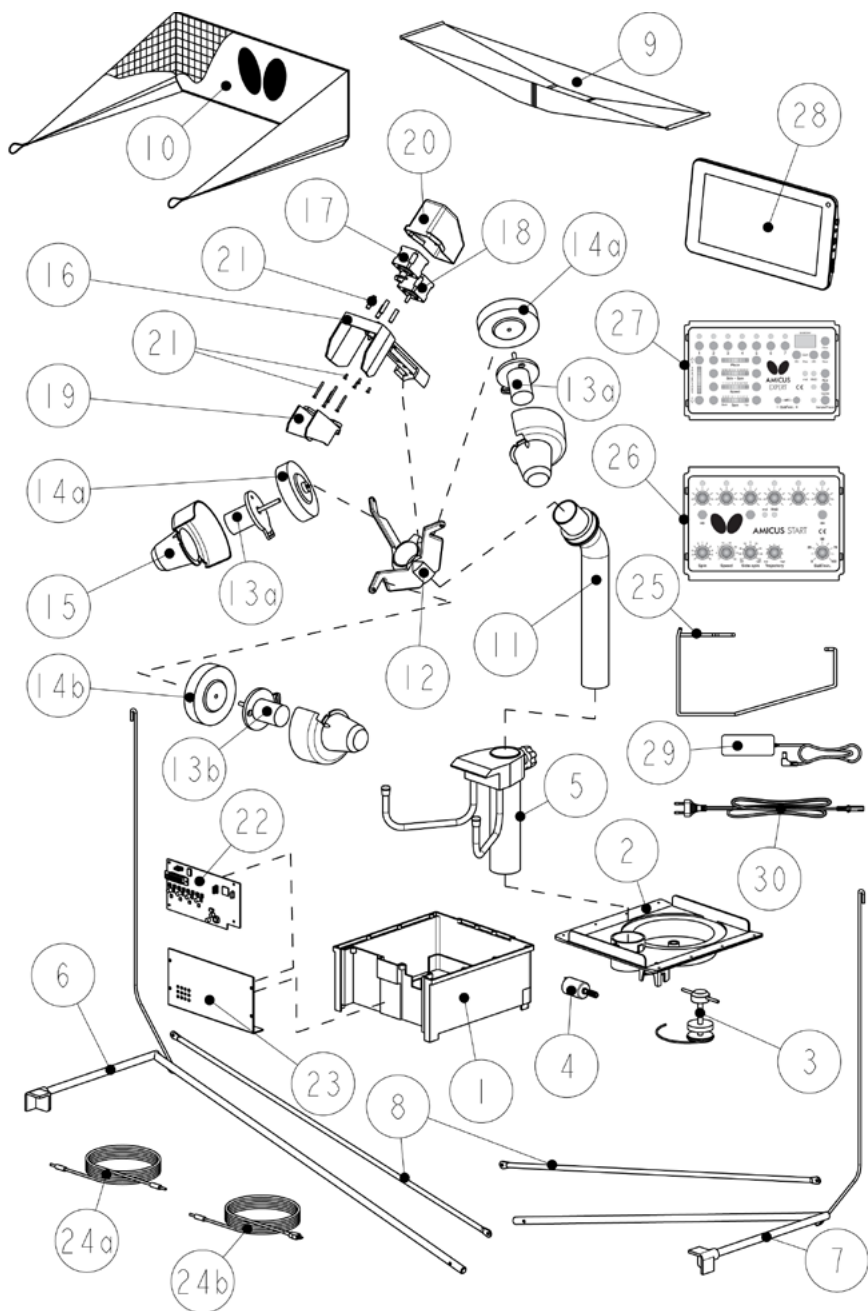
Описание	Решение
1. Голова тренажера или крепления направлены в сторону сетки	A. Ослабьте основной регулировочный винт на тыльной стороне основной трубы и поверните голову тренажера на 180 градусов от сетки. После этого также разверните крепления от сетки.
2. Тренажер не работает. Нет световых и звуковых сигналов, нет активности.	A. Проверьте, подключен ли кабель панели управления к тренажеру. B. Включите блок питания в сеть и подсоедините его другой конец в разъем питания на корпусе тренажера (см. Фото 6A, стр 6). C. Проверьте, горит ли зеленый светодиод на блоке питания. Если нет, проверьте сеть на наличие электропитания. Если электропитание присутствует, то замените блок питания.
3. Светодиод панели управления горит, но мячи не вылетают.	A. Установите регулятор Ball/min выше ноля. B. Нажмите Start/Stop 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 все 3 кабеля и подсоедините снова. После этого подсоедините кабель к панели управления. 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 (стр. 20). B. Ролики изношены. Замените все 3 ролика (стр. 20). C. Очистите белую полосу на дефлекторе изопропиловым спиртом. Замените в случае необходимости (стр. 22).
6. Двойные или пропущенные вылеты	A. Высота головы тренажера установлена неправильно (стр. 8).
7. Не горит светодиод режима Random place (Случайная точка)	A. Для Упражнения необходимо, как минимум, 2 мяча. Если горит светодиод только для одного мяча, добавьте второй мяч.
8. Код Er1 на дисплее. Светодиод мяча мигает.	A. Поврежденный/слишком большой мяч или инородный объект находится в нижнем канале мячей. Очистите канал и проверьте вылет мячей (стр. 21). 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.

	<p>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.</p> <p>E. Неисправная работа мотора мячей, поврежденные шестеренки или детали механизма. Обратитесь в сервисный центр Amicus.</p>
9. Код Er2 на дисплее. Светодиод мяча мигает.	<p>A. Мяч, застрявший между тремя роликами. В этом случае выключите питание и удалите мяч.</p> <p>B. Неисправная работа мотора мячей. Замена.</p>
10. Код Er3 на дисплее.	<p>A. Перегрев электронной части тренажера. Выключите питание и подождите несколько минут. Если код Er3 исчез, возобновите работу. Если нет, обратитесь в сервисный центр Amicus.</p>

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.

6. СПИСОК ЗАПАСНЫХ ЧАСТЕЙ

- | | |
|---|---|
| 1. Нижняя часть корпуса тренажера | 16. Направляющая пластина |
| 2. Верхняя часть корпуса тренажера | 17. Мотор точки мяча |
| 3. Стержень мотора | 18. Мотор высоты мяча |
| 4. Мотор мяча | 19. Дефлектор |
| 5. Механизм крепления | 20. Крышка направляющих моторов |
| 6-7. Рама сетки (левая и правая) | 21. Крепления мотора траектории мяча |
| 8. Направляющая | 22. Плата электропитания |
| 9. Отсек для мячей | 23. Крышка платы электропитания |
| 10. Сетка для мячей | 24. Удлинитель (Start, Expert) |
| 11. Основная труба мячей | 25. Рамка крепления панели управления |
| 12. Центральная часть головы тренажера | 26. Крепление для панели управления тренажера AMICUS Start |
| 13L. Левый верхний мотор механизма подачи мяча | 27. Крепление для панели управления тренажера AMICUS Expert |
| 13B. Правый верхний мотор механизма подачи мяча | 28. Планшет управления для тренажера AMICUS Prime |
| 13LO. Нижний мотор механизма подачи мяча | 29. Адаптер 24V 3A |
| 14. Ролики механизма подачи мяча | 30. AC кабель для адаптера |
| 15. Крышка мотора механизма подачи мяча | 31. Кабель зарядки (Prime) |



7. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

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

Потребляемая мощность 60 Вт

Температурный режим работы 0–40°С.

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.

8. 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