

# lobster elite

Benutzerhandbuch Grand Five LE



play more. win more.®

## AN UNSERE KUNDEN

Vielen Dank, dass Sie sich für eine Lobster-Ballmaschine entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vollständig durch, bevor Sie Ihre Lobster Ballmaschine in Betrieb nehmen. Diese Anweisungen wurden zu Ihrer Sicherheit und zum Schutz der Maschine verfasst.

## AUF SCHÄDEN ÜBERPRÜFEN

Überprüfen Sie Ihre Maschine auf Beschädigungen. Die Maschine kann äusserlich unbeschädigt erscheinen, aber interne Teile könnten beschädigt sein. Testen Sie alle Funktionen des Geräts. Rufen Sie uns sofort an, wenn Ihr Gerät beschädigt ist: 044 400 44 96

## BEWAHREN SIE DEN ORIGINAL-VERSANDKARTON AUF

Der Originalkarton und die Einsätze sollten immer verwendet werden, wenn das Gerät an das Werk zurückgeschickt werden muss.

Seriennummer: \_\_\_\_\_

Kaufdatum: \_\_\_\_\_



### Warnung

- Halten Sie das Gesicht niemals in den Ballweg - Bälle können jederzeit aus der Öffnung herausschiessen.
- Verwenden Sie das Gerät nur für Tennisübungen mit herkömmlichen Tennisbällen.
- Ziehen Sie den Netzstecker, wenn Sie das Gerät unbeaufsichtigt lassen oder bevor Sie Wartungsarbeiten durchführen.
- Heben Sie das Gerät immer zu zweit an.
- Legen Sie niemals Körperteile oder Gegenstände in das Gerät.
- Niemals mit ausgebauten Teilen arbeiten.
- Fügen Sie niemals Bälle hinzu, während die Maschine läuft.
- Niemals nasse Tennisbälle in die Maschine geben.

**RuckstuhlSport** GmbH  
Sportplatzbedarf



Ruckstuhl Sport GmbH  
Altstetterstrasse 279  
8047 Zürich

044 400 44 96  
sport@ruckstuhlsport.ch  
www.ruckstuhlsport.ch



Diese Tennisballmaschine ist für die Verwendung auf einem Tennisplatz vorgesehen. Aus Sicherheitsgründen sollten die Spieler auf der gegenüberliegenden Seite des Tennisnetzes in einem Abstand von mindestens 10 Meter von der Maschine stehen. Diese Tennisballmaschine ist nur für das trainieren mit Tennisbällen ausgelegt.

- Nehmen Sie den Trichter ab, drehen Sie ihn um und bringen Sie ihn wieder an, indem Sie den Trichter auf die Knöpfe des Gehäuses schieben, beginnend mit dem vorderen Knopf (die Seite, die am weitesten vom Griff entfernt ist), und dann den Trichter am hinteren Knopf anbringen.
- **Die Drahtabweiser dürfen nicht entfernt werden.**
- Rasten Sie den Zeiger für die Höhenangabe an der Vorderseite der roten Basis ein, indem Sie den Zeiger mit dem Schlitz an der Vorderkante der Halterung zwischen den Auswurfrädern ausrichten und dann den Zeiger in den Schlitz drücken, bis ein Klicken zu hören/fühlen ist.
- Schalten Sie den Hauptnetzschalter ein. Ballmaschinen werden mit ausgeschaltetem Hauptschalter geliefert. Der Schalter befindet sich an der Unterseite des Geräts, direkt unter dem Bedienfeld auf der linken Seite des Metallgehäuses. (Wenn Sie Ihr Gerät einen Monat oder länger nicht benutzen, empfehlen wir diesen Schalter auszuschalten.)

## Bedienung des Griffs

Heben Sie den Griff einfach an, bis die Verriegelungstasten hörbar einrasten. Um den Griff herunterzuklappen, stellen Sie sich hinter die Maschine und legen Sie die Hände auf beide Kunststoffscharniere. Drücken Sie gleichzeitig auf die Verriegelungsknöpfe der Scharniere und schieben Sie den oberen Teil des Griffs vorsichtig nach vorne über Ihre Maschine.

Der Griff ist zum Schieben oder Ziehen des Geräts vorgesehen. Das Gerät ist nicht dafür ausgelegt, Treppen hinauf- und hinuntergezogen zu werden. Sollte der Griff auf diese Weise beschädigt werden oder brechen, ist dies nicht durch die Garantie abgedeckt. Vermeiden Sie raue oder unebene Oberflächen, die die Unterseite des Geräts verbiegen oder beschädigen könnten.

## Transportieren der Maschine

Um die Maschine für den Transport vorzubereiten, drehen Sie den Trichter um, und klappen Sie den Griff ein. Die Maschine wiegt je nach gekauftem Modell etwa 20 kg und kann von einer oder zwei Personen in ein Fahrzeug gehoben werden. Verwenden Sie zum Anheben und Tragen der Maschine die geformten Griffe an der Unterseite der Maschine.



## Anweisungen zum Aufladen

Laden Sie das Gerät vor dem ersten Gebrauch auf, bis der Akku vollständig aufgeladen ist. Der Batteriestand wird beim Einschalten des Geräts als „Full“ (voll), „High“ (hoch), „Medium“ (mittel), oder „Low!“ (niedrig) angezeigt. Alle Lobster-Ladegeräte verfügen über eine Erhaltungsladetechnik, die sicherstellt, dass der Akku nicht überladen wird. Nutzen Sie die LED-Anzeige am Ladegerät, um den Ladezustand der Batterie zu erkennen. Ein blinkendes orange/rotes Licht zeigt an, dass der Akku sehr schwach ist.

### **Aufladen des Akkus mit dem Standard-Ladegerät**

- Schliessen Sie das Ladegerät an eine Steckdose an und stecken Sie den Stecker in den Ladeanschluss der Ballmaschine
- Die LED am Ladegerät leuchtet beim Laden rot und wird grün, wenn der Akku vollständig geladen ist.
- Mit dem Standard-Ladegerät kann es bis zu 18-22 Stunden dauern, bis ein entladener Akku vollständig aufgeladen ist.
- Mit dem Premium-Schnellladegerät wird ein entladener Akku in 3 Stunden vollständig aufgeladen.

### **Verwendung einer Exportmaschine (240 V) mit dem Premium-Ladegerät**

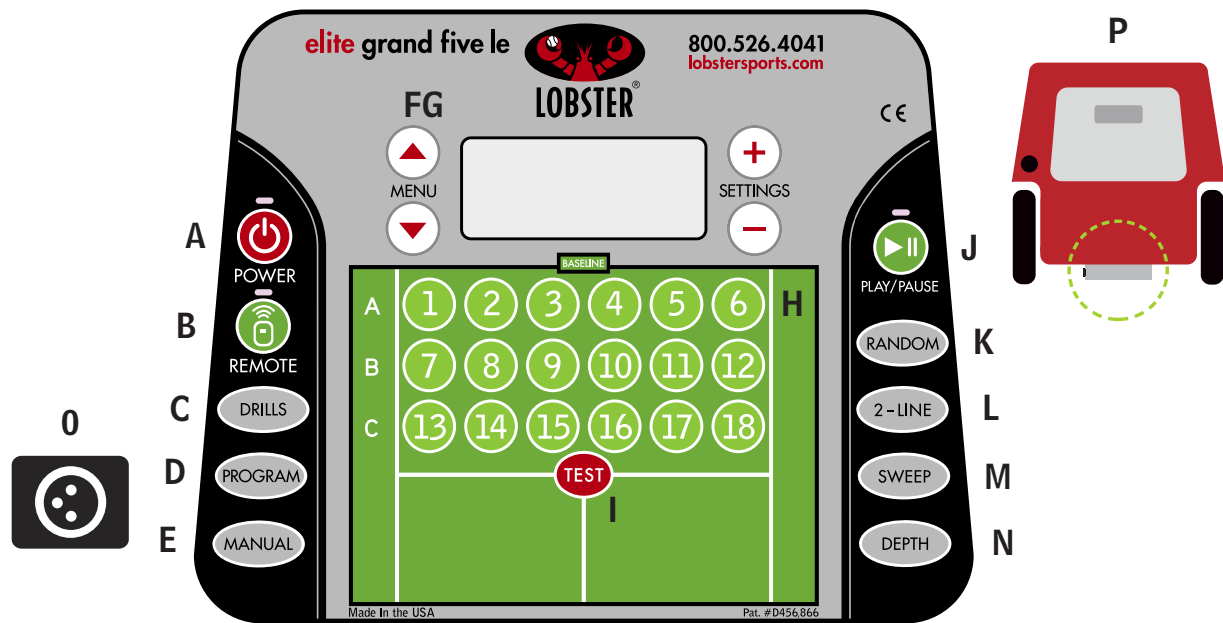
Für Ballmaschinen, die ausserhalb der USA verwendet werden, müssen Sie die Maschine mit dem gelieferten Ladegerät aufladen, das den Spannungsanforderungen Ihres Landes entspricht. Die Verwendung eines 110-V-Ladegeräts ausserhalb der USA führt zu Schäden an der Ballmaschine und zum Erlöschen der Garantie.















## Lebensdauer und Wartung der Batterie

Um eine optimale Lebensdauer der Batterie zu gewährleisten, laden Sie das Gerät nach jedem Gebrauch vollständig auf. Der häufigste Grund für eine verringerte Akkukapazität und eine verkürzte Lebensdauer des Akkus ist eine chronische Unterladung des Geräts. Lassen Sie das Gerät niemals länger als einen Monat ungeladen stehen. Bevor Sie das Gerät einlagern, laden Sie den Akku vollständig auf und laden Sie ihn dann monatlich nach. Während der Wintersaison oder wenn die Ballmaschine nicht in Gebrauch ist, sollte die Batterie jeden Monat aufgeladen werden, da sich sonst die Lebensdauer der Batterie verkürzt.

Ähnlich wie bei einer Autobatterie muss die Batterie Ihrer Ballmaschine je nach Nutzung und Pflege ausgetauscht werden. Ersatzbatterien sind auf unserer Website erhältlich und können vom Besitzer selbst eingebaut werden oder die Maschine kann zur Wartung an uns geschickt werden. Ein Video-Tutorial zum Batteriewechsel finden Sie im Support-Bereich der Lobster-Website oder auf dem [Lobster Sports YouTube-Kanal](#).

# Lobster Elite Grand Five LE Bedienpanel

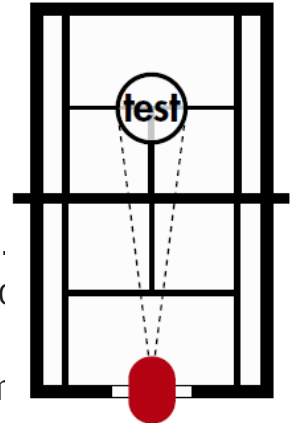


- A.  Power - Drücken und halten Sie die POWER-Taste, um das Gerät einzuschalten. Sowohl der horizontale als auch der vertikale Motor führen Funktionsprüfungen durch, um die Maschine zu kalibrieren, wenn Sie die Maschine ein- oder ausschalten.
- B.  Remote - Drücken Sie diese Taste, um den Fernbedienungsempfänger ein-/auszuschalten.
- C.  Drills - 12 vorprogrammierte Drills.
- D.  Program – Für die Erstellung von eigenen Drills.
- E.  Manual – Die Maschine wirft kontinuierlich einen bestimmten Schuss an einen bestimmten Ort.
- F.  Menu – Mit diesen Tasten können Sie durch die auszuwählenden und einzustellenden Menüoptionen blättern. Ein Cursor auf der LCD-Anzeige hebt die aktuelle Auswahl hervor.
- G.  Settings – Stellt eine auf dem LCD-Display markierte Option ein
- H.  1-18 Nummerierte Tasten – Dient zur Auswahl der gewünschten Ballposition. im Programm-Modus. (Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt „Programm“).
- I.  Test – Dient dem korrekten Platzieren der Maschine auf dem Court vor dem Training.
- J.  Play/Pause – Drücken Sie diese Taste, um das Gerät zu starten und anzuhalten.
- K.  Random – Zufällige Bälle mit Variationen von Geschwindigkeit, Spin und Flugbahn.
- L.  2-Line – Abwechselnd Vorhand- und Rückhandschläge, mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.
- M.  Sweep – Wirft die Bälle wahllos über die BREITE (links-rechts) des Spielfelds.
- N.  Depth – Wirft Bälle wahllos über die LÄNGE des Spielfelds, von kurz bis tief in einer Reihe.
- O. Hauptstromschalter – Hauptstromabschaltung. (Dieser Schalter befindet sich auf der linken Seite des Metallgehäuses direkt unter dem Bedienfeld)
- P. Ladegerätanschluss– Dient zum Aufladen des Akkus.

## Platzierung / Test-Taste **TEST**

Ihr Lobster elite grand five le ist eine computergesteuerte Tennisballmaschine und wurde entwickelt, um den Ball auf dem gesamten Einzelplatz zu halten.

- Vergewissern Sie sich, dass der Hauptschalter in der oberen oder eingeschalteten Position ist.
- Stellen Sie die Maschine mit der weissen Linienmarkierung über der Grundlinie, an der Mittellinie des Platzes.
- Schalten Sie das Gerät ein und lassen Sie es einen Selbsttest durchlaufen.
- Drücken Sie **TEST**. Ein Tennisball sollte über das Netz geworfen werden, so dass er innerhalb eines Bereichs von 60 cm auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfelds landet, wo die Aufschlaglinie und die Mittellinie zusammentreffen, so wie es in dem Diagramm rechts dargestellt wird.



Wenn der Testball ausserhalb des 2-Fuss-Radius landet, verwenden Sie die Tasten **+** **-** SETTINGS, um die Entfernung in Schritten von 0.5 Fuss Schritten (30 cm) anzupassen. Sollte der Ball ausserhalb des Bereichs links oder rechts landen, stossen Sie die Vorderseite des Geräts je nach Bedarf leicht nach links oder rechts an. Führen Sie den Test erneut durch und nehmen Sie bei Bedarf Anpassungen vor.

Wenn der Test abgeschlossen ist, drücken Sie eine der ovalen Funktionstasten, um den gewünschten Spielmodus auszuwählen, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste, um diesen Modus zu starten.

## Random **RANDOM**

Spielt die Bälle nach dem Zufallsprinzip auf das Spielfeld und variiert dabei die Geschwindigkeit, den Spin und die Flugkurve.

Feed – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.

## 2-line Function **2-LINE**

- Speed (Geschwindigkeit) – Wählen Sie zwischen 65 und 129 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Spin – Erhöhen und Verringern des Top- und Backspins um bis zu drei Stufen.
- Depth (Tiefe)– Row A (tief), Row B (mittel), Row C (kurz), Random (zufällig, Tiefe ändert ständig)
- Feed (Ballinterval) – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.

## Sweep (SWEEP)

Wirft die Bälle nach dem Zufallsprinzip über die gesamte Breite des Spielfelds. Die Schussparameter sind einstellbar und umfassen:





- Depth (Tiefe) – Deep (tief), Mid (mittel), Short (kurz), oder Random (zufällig)
- Speed (Geschwindigkeit) – Wählen Sie zwischen 65 und 129 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Spin – Erhöhen und verringern Sie den oberen und hinteren Spin um bis zu drei Stufen.
- Feed (Ballinterval) – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.

## Depth (DEPTH)


zufällig gespielte Bälle von kurz bis tief. Die Schussparameter umfassen:

- Position – Wählen Sie oben auf dem LCD-Display die Bälle aus, die auf die linke, mittlere oder rechte Seite des Spielfelds gespielt werden sollen.
- Speed (Geschwindigkeit) – Wählen Sie zwischen 65 und 129 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Spin – Erhöhen und verringern Sie den oberen und hinteren Spin um bis zu drei Stufen.
- Feed (Ballinterval) – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.

## Manual (MANUAL)

Drücken Sie die Taste MANUAL, um einen bestimmten Schuss wiederholt zu üben. Das Gerät hält an, während Sie Ihre Einstellungen vornehmen. Verwenden Sie die / Menü-Tasten, um den Standort und die Schussparameter auszuwählen. Verwenden Sie die Tasten   um den Wert der ausgewählten Menüoption zu erhöhen oder zu verringern.

- Speed – Wählen Sie zwischen 65 und 129 km/h in 8 km/h-Schritten.
- Elev – Stellen Sie die Höhe zwischen Stufe 2 und 80 in 1er-Schritten ein, um die Höhe des Balls zu verändern.
- Spin – Erhöhen und Verringern des Top- und Backspins um bis zu drei Stufen.
- Angle – Wählen Sie die Position entlang der Grundlinie. 0 ist die Mitte des Spielfelds, wobei positive Zahlen nach rechts und negative Zahlen nach links wandern.
- Feed – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.


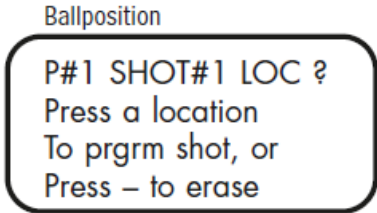
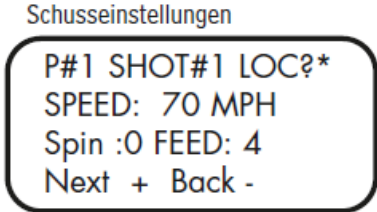




Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die Play/Pause-Taste  um Ihre Sitzung zu starten. BITTE BEACHTEN SIE: Um alle Schüsse auf dem Platz zu halten, sind einige Optionen nicht in Verbindung miteinander verfügbar.

## Program

Mit der Programmfunktion können Sie Ihre eigenen Drills erstellen, bis zu sechs persönliche Programme, und Ihre eigenen Trainingsübungen einrichten. Sie können Sequenzen mit 1 bis 6 Bällen erstellen, die sich wiederholen. Dies ermöglicht eine Vielzahl von Kombinationen, die Sie immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Die Möglichkeiten des Geräts sind begrenzt, bitte lesen Sie folgendes sorgfältig.

- Die Auswurfräder können sich schneller beschleunigen als sie sich verlangsamen können. Schnelle Schläge, auf die langsame Schläge folgen, oder drastische Änderungen des Spins, führen zu Schlägen, die über das Spielfeld hinausgehen, wenn Sie mit schnellen Ballintervallen arbeiten. Wenn Sie schnellere Ballintervalle verwenden möchten, sollten Sie die Geschwindigkeit und den Spin schrittweise verändern. Ein guter Richtwert ist, die Geschwindigkeit nicht mehr als das 5-fache der Feed-Rate (Ballintervall) zu verändern (in MPH - jede Spinstufe entspricht 5 MPH).  
Ein Beispiel: Bei einem Ballintervall von 4 Sekunden können Sie die Geschwindigkeit um bis zu 20 mph anpassen oder den Spin um 4 Stufen.
- Wenn eine Einstellung keinen brauchbaren Schuss ergibt, blinkt die Anzeige, um Ihnen mitzuteilen, dass der Schuss nicht möglich ist, und Sie bleiben bei der vorherigen Einstellung.
- Wenn Sie den 6. Schuss in einem Programm ausgefüllt haben, gelangen Sie durch Auswahl von „Weiter“ automatisch zum Gesamtprogramm-Bildschirm.

## So erstellen Sie Ihr erstes persönliches Programm

1. Drücken Sie die Taste .
2. Auf dem Bildschirm werden Sie aufgefordert, einen Ort für Ihren ersten Schuss auszuwählen. Drücken Sie eine der Tasten 1 bis 18 um den Bildschirm mit den Schusseinstellungen aufzurufen.
3. Die Maschine wird so programmiert, dass sie einen Ball an den ausgewählten Ort spielt. Sie können nun die Schussparameter für diesen Schuss einstellen:
  - Speed (Geschwindigkeit) – Wählen Sie zwischen 65 und 129 km/h in 8 km/h-Schritten.
  - Spin - Erhöhen und verringern Sie den Top- und Back-Spin um bis zu drei Stufen.
  - Feed (Ballintervall) – Stellen Sie zwischen 2-9 Sekundenintervallen ein, oder blättern Sie nach unten, um eine zufällige Auswahl zu treffen.
4. Wenn die Schusseinstellungen zufriedenstellend sind, verwenden Sie die Menütasten   um die Zeile „Next + Back -“ zu markieren. Drücken Sie  um den Standort und die Schusseinstellungen für den nächste Schuss Ihres Drills zu wählen oder die Taste  um zum Hauptmenü des Program-Bildschirms zu gelangen.  
\*zeigt den ausgewählten Ort an



5. Das Auswählen und Ausführen eines Drills kann über den Bildschirm „Program“ erfolgen:

- In der obersten Zeile wird Ihre Programmnummer angezeigt.
- Sie können die Programmnummer von 1- 6 ändern, indem Sie die oberste Zeile mit den Tasten  $\triangleup$   $\triangledown$  anwählen und die Nummer mit den Tasten  $\oplus$   $\ominus$  anpassen.
- In Zeile 2 wird die Position jedes geworfenen Balls angezeigt eine Nummer für jeden Ball.
- In Zeile 3 können Sie die Einstellungen eines bestehenden Schusses im Programm sehen oder bearbeiten.
- Drücken Sie  $\blacktriangleright$  zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die Taste  $\blacktriangleright$ , so startet das Programm.

Gesamtprogramm-Bildschirm

```
PROGRAM # : 1
LOCS 3 4 5 1 6 3
SHOT: 2  EDIT : NO
PUSH PLAY TO RUN
```

### Ein bestehendes Programm bearbeiten

Nachdem Sie ein Programm erstellt haben, möchten Sie vielleicht einige Einstellungen des Programms anpassen oder komplett neu gestalten.

1. Wenn Sie sich nicht bereits in der Programmfunktion befinden, drücken Sie die Taste  $\text{PROGRAM}$  um den Hauptbildschirm der Programme anzuzeigen.
2. Drücken Sie die Tasten  $\oplus$  /  $\ominus$  um das anzupassende Programm auszuwählen
3. Anschliessend verwenden Sie die Tasten  $\triangleup$   $\triangledown$  um auszuwählen, welchen Schuss in der Sequenz angepasst werden soll (1., 2., 3., etc.)
4. Markieren Sie „EDIT“ und drücken Sie  $\oplus$  um das „NO“ zu einem „YES“ zu ändern. Dies führt Sie zum Bildschirm, wo Sie die gewünschte Ballposition wählen können.
5. Die aktuelle Ballposition wird nun im oberen rechten Ecken angezeigt. Wenn Sie diese so beibehalten möchten, drücken Sie auf die gleiche Zahl um zum Bildschirm mit den Schusseinstellungen zu gelangen, welcher die aktuell eingestellten Parameter anzeigt.
6. Wenn Sie eine andere Ballposition auswählen, werden die Schusseinstellungen zurückgesetzt.
7. Wenn Sie einen Schuss aus einem Drill löschen möchten, können Sie das tun, indem Sie die Taste  $\ominus$  drücken. Sie gelangen wieder zum Gesamtprogramm-Bildschirm und der Drill beinhaltet einen Schuss weniger.

## Vorgespeicherte Drills

### Drills $\text{DRILLS}$

Jede der 12 individuell gestalteten Übungen besteht aus sechs aufeinanderfolgenden Schlägen nach einem bestimmten Muster, bei dem Platzposition, Ballgeschwindigkeit und Spin kombiniert werden. Um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, kann das Ballintervall auf einen festen Wert zwischen 2 und 9 Sekunden oder auf eine Zufallseinstellung eingestellt werden. Verwenden Sie die Tasten  $\oplus$  /  $\ominus$ . Bei niedrigen Ballintervallen wird zwischen den Zyklen eine kurze Pause eingelegt.

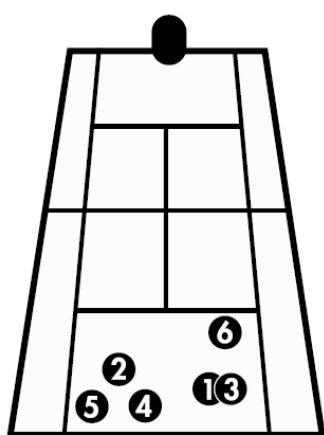
## Vorgespeicherte Drills

Jede der 12 Übungen besteht aus 6 Schlägen nach einem bestimmten Muster, wobei Lage, Ballgeschwindigkeit und Spin variieren. Um den Schwierigkeitsgrad zu verändern, kann das Ballintervall angepasst werden.

**Grinder** – nutzt das hintere Feld mit verschiedenen Arten von Spin.

**Power Baseliner** – nutzt das hintere Feld mit wenig Spin und mehr Ballgeschwindigkeit.

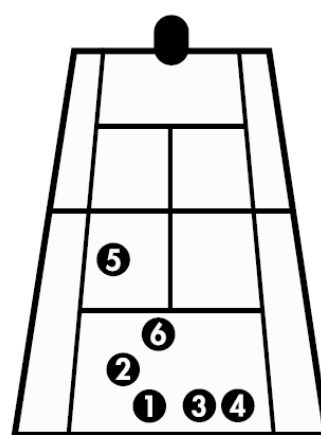
**All-Courter** – nutzt sowohl das vordere als auch das hintere Spielfeld mit etwas Top-Spin und weniger Ballgeschwindigkeit.



Grinder



Power Baseline

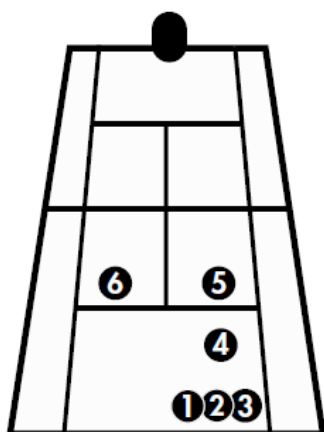


All-Courter

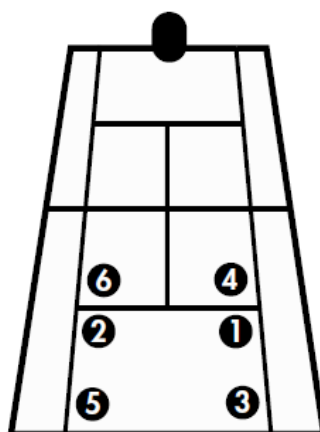
**Approach** – Legt den Schwerpunkt auf die Annäherung von hinter der Grundlinie nach vorne durch Ausgeglichenheit und Geschwindigkeit.

**Attack/Defend** – Schickt den Spieler von der Grundlinie aus in alle Richtungen.

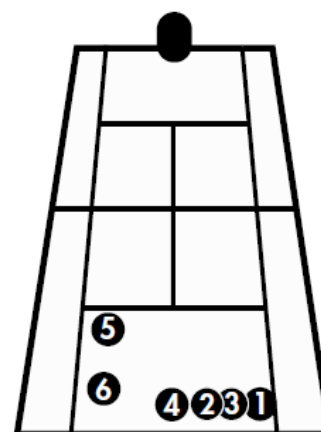
**Forehand Plus** – fordert den Spieler auf, eine dominante Position auf dem Platz zu halten, indem er bei jedem Schlag seine Vorhand einsetzt.



Approach



Attack / Defend

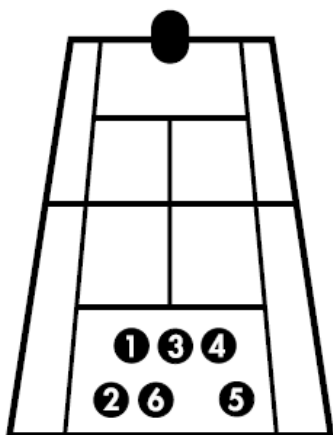


Forehand Plus

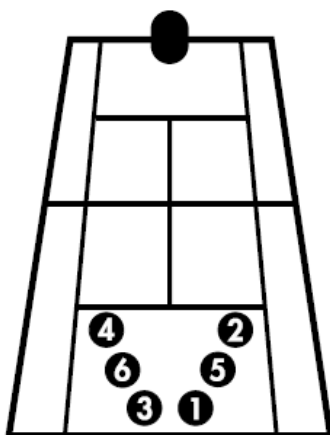
**Beginner** – Übung, die Anfängern hilft, sich zu verbessern und Selbstvertrauen aufzubauen.

**Intermediate** – Hilft Fortgeschrittenen, ihre Platzdeckung zu verbessern und eine Vielzahl von Schlägen auszuführen.

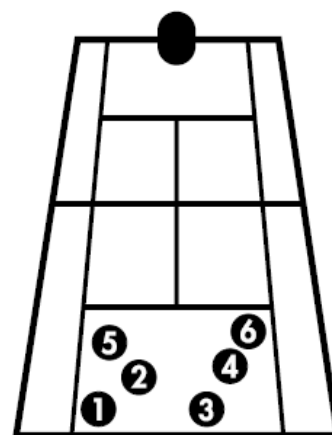
**Advanced** – Übung für fortgeschrittene Spieler, um eine höhere Schusstoleranz zu entwickeln und zu lernen Bälle, die angegriffen werden können, schnell zu erkennen.



Beginner



Intermediate

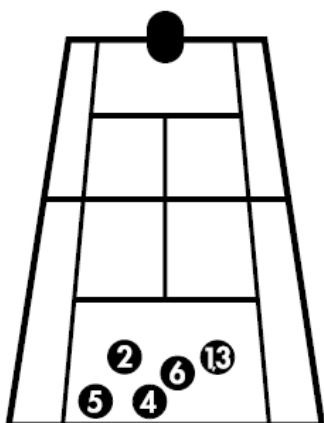


Advanced

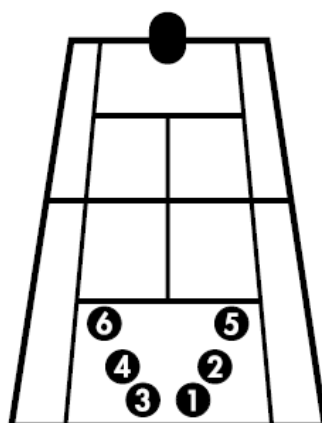
**Moon Baller** – nutzt einen hohen Bogen über das Netz mit mittlerem bis starkem Topspin.

**Slicer** – Übung mit Backspin oder Underspin, bei der ein flacher Ball über das Netz geschlagen wird.

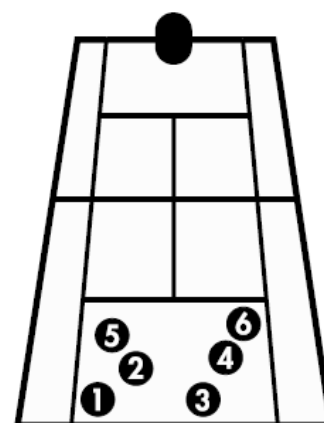
**Lefty** – simuliert starke Vorhand-Grundschläge und starke Rückhand-Volleys.



Moon Baller



Slicer




Lefty

## Grand-Fernbedienungen (optional)

Mit der optionalen Grand-Fernbedienung oder der Smartphone-Fernbedienung können Sie viele der Funktionen Ihrer Elite Grand Drills Ballmaschine aus der Ferne bedienen.




Um Ihre Fernbedienung zu aktivieren, drücken Sie die Taste  auf dem Bedienfeld. Wenn die LED leuchtet, akzeptiert die Maschine Befehle von Ihrer Fernbedienung.

- **PLAY/PAUSE** - startet und stoppt die Maschine.
- **TEST** - Ermöglicht Ihnen die Kalibrierung Ihres Geräts.
- **RANDOM** - Drücken Sie die Taste, um die vollständige Zufallsfunktion zu aktivieren.
- **2-LINE** - Drücken Sie die Taste mehrmals, um die Einstellungen für enge, mittlere und breite Einstellungen der 2-Linien-Funktion anzupassen.
- **DRILLS** - Drücken Sie die Taste, um durch die vorprogrammierten Drills zu blättern.
- **SWEEP** - Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die Einstellungen für kurz, mittel, tief und zufällig zu blättern.
- **DEPTH** - Drücken Sie die Taste mehrmals, um durch die Einstellungen für kurze, mittlere, tiefe und zufällige Tiefe zu blättern.
  
- Die 8 schwarzen Tasten werden verwendet, um die Schussparameter für die Voreinstellungen spontan zu ändern.
  - **Speed** - Einstellen der Ballgeschwindigkeit für 2-Linien-, Sweep-, Depth- und manuelle Voreinstellungen.
  - **Spin** - Einstellen des Top- oder Bottom-Spins für 2-Linien-, Sweep-, Depth- und manuelle Voreinstellungen.
  - **Feed** - Passen Sie das Ballintervall für alle Einstellungen an.
  - **Elevation** - Stellen Sie die Ballhöhe für die 2-Linien-, manuelle und Testfunktion ein.

Wenn Sie die Fernbedienung verwenden, während eine Übung läuft, werden die Parameter für die nächsten Schüsse vorübergehend ändern. Dies kann dazu führen, dass Schüsse in unspielbaren Bereichen landen.

### Grand Remote für Apple einrichten (optional)

Sie müssen die Grand Remote für Apple kaufen und in Ihrer Ballmaschine installieren, damit die kostenlose Fernbedienungs-App funktioniert.

- Laden Sie die Lobster grand remote control aus dem App Store® herunter
- Schalten Sie Ihre Ballmaschine ein und drücken Sie die Taste  auf dem Bedienfeld.
- Gehen Sie auf Ihrem iPhone auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und klicken Sie auf „Wi-Fi“. Ein Netzwerk namens „Lobster Sports(x)“ wird erkannt. Wählen Sie dieses Netzwerk aus.
- Öffnen Sie die Lobster grand Fernbedienungs-App auf Ihrem Gerät und warten Sie bis zu 90 Sekunden, bis sich Ihre Maschine und Ihr Gerät synchronisiert haben - sie sind verbunden, wenn die CONNECT/DISCONNECT-Taste DISCONNECT anzeigt.
- Beim ersten Start der App werden Sie möglicherweise gefragt:
  - Erlauben Sie „grand“, Ihren Standort zu verwenden? Wählen Sie „Während der Verwendung der App zulassen“.
  - „grand“ möchte Geräte in Ihrem lokalen Netzwerk finden und sich mit ihnen verbinden. Wählen Sie „OK“
  - Das Wi-Fi-Netzwerk „Lobster Sports-xx“ scheint nicht mit dem Internet verbunden zu sein. Wählen Sie „Versuche es weiter mit Wi-Fi“, obwohl „Mobilfunkdaten verwenden“ kein Problem verursacht oder tatsächlich Mobilfunkdaten verwendet werden.
- Wenn Sie die Apple Watch verwenden, muss das iPhone entsperrt bleiben. Um die Einstellungen für den „Ruhemodus“ zu ändern, navigieren Sie zu Einstellungen > Anzeige & Helligkeit > Automatische Sperre > Aus.
- Wenn die Verbindung unterbrochen wird, klicken Sie auf die Schaltfläche CONNECT, um die Verbindung wiederherzustellen.

## Auswurfräder

Lobster Ballmaschinen haben zwei Auswurfräder, die die Tennisbälle werfen. Wie ein Auto können Lobster Ballmaschinen bei richtiger Pflege Jahrzehnte halten. Und wie die Autoreifen müssen auch die Auswurfräder während der gesamten Lebensdauer der Maschine ausgetauscht ersetzt werden. Ersatzteile sind bei [ruckstuhlsport.ch](http://ruckstuhlsport.ch) erhältlich und Sie können die Räder selbst austauschen oder die Maschine zur Wartung an uns zurückschicken.

Lobster Sports hat ein Tutorial-Video erstellt, das zeigt, wie man die Auswurfräder austauscht. Dieses Video können Sie auf dem [Youtube-Kanal von Lobster Sports](#) finden.

## Fehlerbehebung

### Das Gerät lässt sich nicht einschalten

Vergewissern Sie sich, dass der Hauptschalter eingeschaltet ist. Vergewissern Sie sich, dass der Akku geladen ist. Wenn beides in Ordnung ist, haben sich möglicherweise die Batteriekabel gelöst oder gelockert.

So überprüfen Sie die Kabel:

- Vergewissern Sie sich, dass der Hauptnetzschalter des Geräts ausgeschaltet ist und dass sich keine Bälle im Gerät befinden.
- Lösen Sie die vier Schrauben am Bedienfeld und ziehen Sie es vorsichtig ab. (Achten Sie darauf, dass Sie die elektronische Platine nicht direkt berühren)
- Verfolgen Sie die roten und schwarzen Kabel von den Batterieklemmen zur Platine. Wenn sie lose sind, schliessen Sie sie wieder an.

### Maschinenfehler

Die Elektronik ist so programmiert, dass sie den Benutzer bei der Diagnose seiner Maschine unterstützt.

Beim Einschalten der Maschine werden Fehlermeldungen auf dem LCD-Bildschirm angezeigt. Wenn kein offensichtliches Problem vorliegt, schalten Sie die Maschine aus und wieder ein, um die Fehlermeldung zu überprüfen. Informationen zur Fehlerbehebung und Hilfevideos finden Sie auf der Website von Lobster Sports im Support-Bereich. Bitte besuchen Sie [www.lobstersports.com/support](http://www.lobstersports.com/support). Wenn die Fehlermeldung weiterhin angezeigt wird, rufen Sie uns direkt an unter 044 400 44 96 oder senden Sie eine E-Mail an [sport@ruckstuhlsport.ch](mailto:sport@ruckstuhlsport.ch).

### Reinigung des Geräts

Schalten Sie das Gerät immer aus, wenn Sie es reinigen. Die Aussenseite des Geräts kann mit einem milden Reinigungsmittel abgewischt werden. Das Innere des Geräts kann gesaugt werden, um Schmutz und Ablagerungen zu entfernen (z. B. Blätter, Sandpartikel, Schmutz usw.). Um das Innere der Maschine sauber zu halten, entfernen Sie alle kleinen Filzreste von den Bällen, bevor Sie das Ballmagazin nachfüllen.

## Lagerung

### Lagerung der Ballmaschine

Wenn Sie Ihre Ballmaschine einen Monat oder länger nicht benutzen wollen, empfehlen wir Ihnen, den Hauptschalter auszuschalten. Lagern Sie das Gerät immer in einem sauberen, trockenen Raum. Wenn es Regen oder Schnee ausgesetzt ist, wird die Elektronik beschädigt. Bewahren Sie das Gerät niemals in einem geschlossenen Fahrzeug auf, in dem es bis zu 80° heiss werden kann, da übermässige Hitze die Elektronik und den Akku des Geräts beeinträchtigen kann. Wir empfehlen die Elite-Abdeckung um das Gerät vor Staub und Feuchtigkeit zu schützen.

## Kundendienst

Sollten Sie Probleme beim Einsatz der Ballmaschine haben, können Sie uns unter der Woche von 07.30 Uhr bis 17.30 Uhr unter 044 400 44 96 erreichen. Alternativ können Sie uns Ihr Problem auch direkt per E-Mail an [sport@ruckstuhlsport.ch](mailto:sport@ruckstuhlsport.ch) schildern.

Wenn Sie uns wegen Ihrer Ballmaschine kontaktieren, geben Sie bitte die Seriennummer Ihres Geräts an, die Sie auf der Unterseite des Geräts finden können:

- Heben Sie die Vorderseite des Geräts mit Hilfe des geformten Griffs an.
- Die Seriennummer befindet sich auf dem weissen Aufkleber, der auf der Metallplattform angebracht ist.

## Transportschaden

Wenn eine Bestellung mit Transportschäden ankommt, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst, um den Versand eines Ersatzteils zu koordinieren. Wenn möglich senden wir Ihnen sofort ein Ersatzteil. Falls der Schaden nicht bloss durch ein Ersatzteil ausgebessert werden kann, werden wir uns mit Ihnen in Verbindung setzen.

## Eingeschränkte Garantie

Lobster Sports garantiert, dass jede gekaufte Lobster Sports Ballmaschine für 2 Jahre ab Kaufdatum frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist, mit Ausnahme der Batterie und der Serveräder, für die eine Garantie von 6 Monaten gilt. Vorführmodelle und überholte Maschinen haben eine Garantie von 1 Jahr. Diese Garantie wird von Lobster Sports zum Zeitpunkt des Kaufs festgelegt. Jedes Teil der Ballmaschine, das sich innerhalb der 2-Jahres-Garantiezeit als fehlerhaft in Material oder Verarbeitung erweist, wird nach Wahl von Lobster Sports repariert oder durch ein neues oder funktionsfähiges Teil ersetzt. Die Garantie erstreckt sich nur auf den ursprünglichen Kunden und kann nur von diesem geltend gemacht werden. Diese Garantie deckt nicht die folgenden Bedingungen ab: A) Schäden aufgrund von Missbrauch, Vernachlässigung, Veränderung, Unfällen, Manipulationen, Missbrauch, Feuer, Krieg, Aufruhr, Unruhen, Überschwemmungen, höherer Gewalt oder anderen Unglücksfällen; B) Versäumnis des Kunden, die von Lobster Sports zum Zeitpunkt der Lieferung zur Verfügung gestellten Betriebsanweisungen ordnungsgemäss zu befolgen; und C) Schäden, die durch den Betrieb an anderen Stromkreisen oder Spannungen als auf dem jeweiligen Typenschild angegeben verursacht wurden. Diese beschränkte Garantie tritt an die Stelle aller anderen ausdrücklichen Garantien. Alle stillschweigenden Garantien der Marktgängigkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck fallen zeitlich mit der beschränkten Garantie von 2 Jahren zusammen. Das ausschliessliche Rechtsmittel des Kunden ist die Reparatur oder der Ersatz wie oben beschrieben. Unter keinen Umständen haftet Lobster Sports gegenüber dem Kunden oder einer anderen Person für beiläufig entstandene Schäden oder Folgeschäden jeglicher Art, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Personen oder Sachschäden, und zwar unabhängig davon, ob diese auf eine Verletzung der Gewährleistung durch Lobster Sports oder auf Fahrlässigkeit von Lobster Sports zurückzuführen sind. Kein Vertreter, Angestellter oder Repräsentant von Lobster Sports oder eine andere Person ist befugt, diese Garantie in irgendeiner Hinsicht zu ändern. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte gesetzliche Rechte, und Sie können auch andere Rechte haben, die von Staat zu Staat variieren.



7340 Fulton Avenue  
North Hollywood, CA 91605

**RuckstuhlSport** GmbH  
Sportplatzbedarf



Ruckstuhl Sport GmbH  
Altstetterstrasse 279  
8047 Zürich

044 400 44 96  
sport@ruckstuhlsport.ch  
www.ruckstuhlsport.ch



