

# SMARTPONG

Le Robot de Ping-Pong le plus Intelligent au Monde



## MANUEL UTILISATEUR



# Garantie

Nous offrons une garantie complète pendant un an couvrant tous les défauts de fabrication avec nos robots. Tout robot renvoyé certifié maltraité, modifié ou changé annulera la garantie.

Durant les premiers 90 jours, nous couvrirons les coûts requis pour résoudre le problème. Tous les produits, après expiration de la période sous garantie, peuvent être réparés contre charge de service raisonnable, étant donné que les produits soient réparables et que les frais de port soient entièrement payés par le propriétaire.

Nous garantissons d'avoir des réserves de pièces pendant 3 ans disponibles pour nos clients.

## Important!

Si vous voulez utiliser vos propres balles de tennis de table 40 mm, veuillez vous assurer que vos balles passent facilement au travers du trou indiqué dans l'image ci-dessous. Si elles ne passent pas facilement, elles risquent de se bloquer et d'empêcher le robot de fonctionner correctement.



# Table des Matières

Fonctions et Caractéristiques .....	4
Importantes Instructions et Précautions pour l'Installation.....	5
Contenu et Spécifications.....	6
Assemblage et Démontage du Robot Tennis de Table .....	7
Instructions Rapides de Dépannage .....	9
<b>Panneau et Ecran LCD de la Télécommande</b>	
Introduction des Boutons et Fonctions de la Télécommande .....	10
Modes de Service .....	12
1. MODE AUTO.....	13
2. MODE MANUEL FIXE et MODE SWING MANUEL .....	14
3. MODE MEMOIRE/CYCLE .....	16
<b>Fonctions et Opérations dans chaque mode des Boutons et de l'Ecran LCD</b>	
1. MODE AUTO .....	17
2. MODE MANUEL FIXE.....	19
3. MODE SWING MANUEL .....	22
4. MODE MEMOIRE/CYCLE .....	24
<b>Procédure d'Opération dans Chaque Mode</b>	
1. MODE AUTO.....	28
2. MODE MANUEL FIXE.....	29
3. MODE SWING MANUEL .....	30
4. MODE MEMOIRE/CYCLE .....	31

# Fonctions et Caractéristiques

## Robots Automatiques de Tennis de Table

### Fonctions et Caractéristiques

- Ce robot est équipé avec un ordinateur de pointe pour offrir une performance stable et des fonctions puissantes.
- Télécommande à infra-rouges avec écran LCD, manuel utilisateur compréhensible et programme de démonstration sur vcd pour faciliter l'installation et l'opération par l'utilisateur.
- Collecteur de balle automatique
- MODE AUTO: 9 modes de service par défaut avec des difficultés différentes. L'opération est facile et convient pour un exercice et des loisirs d'ordre général.
- MODE MANUEL FIXE: Permet aux joueurs de coordonner manuellement 3 axes (angle, élévation et swinging de gauche à droite), des paramètres (fréquence et vitesse de service ainsi que temps de course) et des services simples ou multiples sur un point fixe.
- MODE SWING MANUEL: L'opération est similaire à celle ci-dessus, mais ce mode permet aux joueurs de configurer la portée du swing de gauche à droite, afin qu'ils puissent accéder à des services de balles simples ou uniques dans le mode swing.
- MODE MEMOIRE/CYCLE: Avec la fonction de sauvegarde/effacement de la mémoire dans le MODE MANUEL FIXE, les joueurs sont autorisés à arranger leur propre mode de service. Cela augmente les défis et le plaisir et répond également aux exigences des joueurs professionnels.
- Il s'agit du seul robot automatique de tennis de table unique au monde avec une télécommande à IR et une patente reconnue aux EU, Japon, Allemagne et dans d'autres pays.

Patent N°.: EU 6,186,132

Patent N°.: Japon 3063534

Patent N°.: Allemagne 29907698.9

Patent N°.: Chine 378739

Patent N°.: Taiwan 159508

# Importantes Instructions et Précautions pour l'Installation

Merci pour l'achat de ce robot tennis de table (pour la commodité, nous utilisons le terme "robot" ou "appareil" au lieu de "robot tennis de table"). Avant de l'utiliser, veuillez lire avec attention ce manuel utilisateur et le conserver pour toute future référence. Veuillez aussi vous assurer de bien suivre toutes les directives de sécurité ci-dessous.

## Importantes Instructions

1. N'insérez pas vos doigts dans l'appareil.
2. Ne laissez aucun objet ou produit liquide entrer au contact de cet appareil au travers de ses orifices.
3. Alimentation CA.
  - En débranchant le cordon électrique CA, veuillez le tirer par la prise elle-même et non pas par le fil.
  - Ne touchez jamais la prise du cordon électrique avec les mains mouillées.
  - Le cordon électrique ne doit jamais être tourné en vrille ni noué.
  - En branchant dans une prise électrique, ne la surchargez pas ni n'utilisez de rallonge CA pour éviter un incendie ou une électrocution.
4. Important: seules les balles de tennis de table avec la norme internationale (40 mm) sont acceptées par cet appareil – Les balles de tennis ne s'y conformant pas risquent de provoquer une panne ou d'endommager l'appareil.

## Précautions pour l'Installation

Assurez-vous d'avoir installé l'appareil dans un endroit suffisamment ventilé et à distance des températures et de l'humidité extrêmes.

Veuillez ne pas installer cet appareil à proximité des rayons directs du soleil ou d'un radiateur. Une chaleur excessive risque d'endommager l'appareil et ses composants internes.

Une panne risque de se produire si cet appareil est installé dans un endroit poussiéreux et humide ou avec une atmosphère enfumée.

Si une des situations suivantes devait se produire, veuillez contacter votre vendeur.

- Le cordon ou la prise CA est endommagée.
- Des objets ou produits liquides sont tombés dans l'appareil.
- L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité et qu'une opération anormale se produit.
- Un changement significatif s'est produit au niveau des performances de l'appareil.
- L'appareil est tombé ou la coque est endommagée.

N'essayez jamais de démonter ou réparer cet appareil par vous-même.

# Contenu et Spécifications

## Contenu:

1. Filets latéraux .....	2
2. Bras .....	2
3. Tapis (No. 1, No. 3/4, No. 1/2) .....	1
4. Télécommande .....	1
5. Pochette + Velcro de Télécommande .....	1
6. Pile (AAA x 3) .....	1
7. Cordon Electrique CA .....	1
8. Balles de Ping Pong 40mm (100 pcs) .....	1
9. MANUEL UTILISATEUR .....	1

- Si un des éléments ci-dessus venait à manquer ou en cas de dommage du robot, veuillez contacter votre vendeur.
- Si nécessaire, veuillez conserver le carton d'emballage extérieur.

## Spécifications

Aéimentation: CA 88V~240V

Service par minute: (le plus lent) 30~(le plus rapide) 90 balles

Angle d'élévation: 1~28 (Environs 50°)

Portée du swinging: 1~9 (Environs 60°)

Rotation: 360°

Poids: 9 kgs

Consommation électrique: (220V) 1.2A~(110V) 2.3A

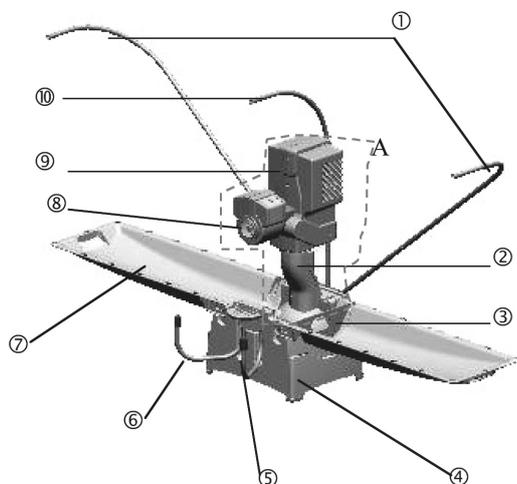
Pile pour la Télécommande: AAA x 3

Lorsque les boutons sur la télécommande restent sans action pendant 30 secondes, la fonction d'économie d'énergie éteindra l'écran. Une fois qu'un bouton est activé, l'écran se rallumera sur les valeurs par défaut.

## Veillez noter:

- Toutes les spécifications sont sujettes à changement sans préavis.
- Il peut se produire des différences entre les illustrations et les produits réels.

# Assemblage et Démontage du Robot Tennis de Table



- (1) Tuyau de droite/gauche
- (2) Capuchon transparent
- (3) Séparateur de balle
- (4) Base (Base inférieure ou plaque de service à balle)
- (5) Tuyau de droite
- (6) Tuyau de gauche
- (7) Plaque gauche/droite de collecte des balles
- (8) Tête du serveur
- (9) Capteur à IR
- (10) Tuyau du milieu
- (A) Système (Serveur robot)

## Assemblage

Pour optimiser la performance de ce robot, assurez-vous de suivre les instructions d'assemblage ci-dessous:

L'assemblage de ce robot est très facile. Aucun outil spécial n'est requis. Si vous suivez les étapes ci-dessous, vous pouvez finir l'assemblage en moins de 5 minutes.

1. Lorsque vous sortez le robot de son carton d'emballage, veuillez tenir le tuyau en fer avec une main et la base avec l'autre. Le côté arrière du serveur robot doit faire face à l'utilisateur et être posé sur la table.
2. Enlevez les tuyaux des deux côtés de la base et insérez-les dans le tube en fer droit.
3. Soulevez la plaque droite à collecte de balle et placez-les correctement.
4. Sortez le bras triangulaire devant le robot (bras de support à la base), puis ouvrez les tuyaux de gauche et de droite.
5. Selon l'épaisseur de la table, attachez les tapis appropriés aux tuyaux de gauche et de droite devant. Lorsque l'épaisseur de la table est 25mm, utilisez le Tapis No. 1 pad; lorsque l'épaisseur de la table est 21mm, utilisez le Tapis No. 3/4 et lorsque l'épaisseur de la table est 17mm, utilisez le Tapis No. 1/2.

6. Chargez le moteur sur le centre au travers de la Base en plaçant 2 vis sur le trou, puis serrez bien.
7. Placez vos deux mains sur les côtés de la base pour lever l'ensemble du système et insérez les tubes avant sous la table sur un angle de 45° tout en centrant l'étau triangulaire sur la ligne médiane de la table.
8. Branchez un bout du corodn électrique sur l'entrée électrique CC du robot et l'autre bout sur une prise CA.
9. Le système est maintenant prêt pour opérer avec l'aide de la télécommande (Voir P10-P11).

## Veillez noter:

Si une balle ou tout autre objet se coince quelque part, le ronfleur résonnera pendant 2 ~ 3 minutes puis le système se repositionnera. Veuillez éteindre l'appareil jusqu'à ce que le problème soit résolu.



## Démontage

Il ne faut que 2 minutes pour démonter ce système.

1. Débranchez le cordon électrique CA.
2. Placez vos mains sous la base, puis soulevez légèrement l'ensemble du système et remettez en place. Vous pouvez ensuite poser le système sur la table.
3. Récoltez les balles depuis les plaques gauche et droite à collecte de balles dans la base, puis placez les séparateurs de balles depuis les côtés pour empêcher la chute des balles.
4. Tirez les tuyaux de gauche et droite et récoltez-les dans la base.
5. Remettez les plaques à collecte de balle vers le haut dans leurs positions d'origine (deux côtés).
6. Tirez les tuyaux des deux côtés des tubes en fer et insérez-les dans les trous sur la gauche et la droite du bras de support.

Un circuit électrique de type commutateur est incorporé dans le système pour accommoder à tous les voltages internationaux (CA 88V~240V).

- Après le branchement, la tête du serveur robot se tournera en position prête. Lorsque vous éteignez la télécommande (tout en centrant le capteur IR vers le système), le système se tournera également vers sa position originale.
- Veuillez débrancher le cordon électrique CA si le système ne doit plus être utilisé pendant une longue période de temps.
- Si la plaque à collecte de balles est plus haute que le sommet de la table, les balles ne tomberont pas sur la table, alors les tapis doivent être changés pour augmenter l'angle d'élévation.
- Avant de placer des balles dans la machine, veuillez vous assurer que leurs tailles soit du type standard pour éviter toute cassure possible du système. N'utilisez jamais des balles plus grandes que 40 mm.

## Nettoyage et Entretien

### Comment Nettoyer la Coque

Un chiffon doux est suffisant pour les saletés modérées. Si le système devient sale, veuillez préparer 1:6 de solution d'eau savonneuse et un chiffon, puis séchez avec un autre chiffon propre.

N'utilisez jamais de produits solvants puissants, du genre alcool, benzène ou tout autre produit nettoyant vaporisateur.

Pour éviter les accidents, débranchez toujours le cordon électrique du système tout en nettoyant cet appareil.

### Comment Entretenir le Système

Veuillez nettoyer régulièrement les balles de tennis pour enlever la poussière et les cheveux, car ils risquent d'endommager le système.

Si des balles sont distordues, pressées ou d'une taille anormale, arrêtez de les utiliser pour éviter tout dommage possible de l'appareil.

# Brèves Instructions de Dépannage

## Remarques:

1. Cet appareil n'exige aucune modification. Si une panne se produit, veuillez vérifier ce qui suit pour essayer de résoudre votre problème.
2. Veuillez éteindre l'appareil jusqu'à ce que votre problème soit résolu pour éviter tout dommage.
3. Si vous ne trouvez pas votre problème dans la liste, veuillez contacter votre vendeur. N'essayez jamais de réassembler l'appareil par vous-même.
4. Si une balle est coincée, le système essaiera de se repositionner lui-même sur la position par défaut.

	Problème	Cause	Solution
système	A. Le système ne parvient pas à se lancer.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'appareil n'est pas allumé.</li> <li>2. La Plaque du Service de Balles est bloquée.</li> <li>3. La télécommande est trop loin du système ou il y a un obstacle entre les deux.</li> <li>4. Pas d'électricité.</li> <li>5. Panne de la télécommande.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vérifiez si le cordon électrique est bien branché.</li> <li>2. Veuillez consulter la Section B.</li> <li>3. Raccourcissez la distance depuis la télécommande ou enlevez l'obstacle. Si cela ne convient toujours pas, cela peut être dû à une panne du système ou de la télécommande. (Veuillez l'envoyer à un centre de réparation)</li> <li>4. Changez le fusible.</li> <li>5. Veuillez consulter la Section D.</li> </ol>
	B. Le service de balles est bloqué par des balles. (Bips du Ronfleur)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bloqué par des balles ou tout autre objet</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bloqué avec des balles – éteignez l'appareil en premier! Enlevez le capuchon transparent et mesurez le diamètre de la balle. N'utilisez pas de balles aplaties ou démesurées pour éviter un blocage.</li> <li>2. Bloqué avec des objets inconnus ou conflit avec l'engrenage du service de balle.</li> </ol>
	C. Service de balles anormal, faible ou raté	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le capuchon transparent n'est pas fermement serré</li> <li>2. Il n'y a pas de balle dans la Plaque de Service de Balle car elle est bloquée dans le Plateau Gauche/Droite à Collecte de Balles.</li> <li>3. La Plaque du Service de Balle est bloquée par une balle ou tout autre objet.</li> <li>4. La balle est trop petite (38 mm)</li> <li>5. Le ressort du tube du service de balle est cassé.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refermez correctement le capuchon transparent.</li> <li>2. Placez la balle depuis le Plateau Gauche/Droite à Collecte de Balles dans la Plaque de Service de Balles.</li> <li>3. Vérifiez la Plaque de Service de Balles et enlevez la balle ou l'objet bloqué s'il y en a.</li> <li>4. Utilisez des balles de type standard 40 mm.</li> <li>5. Veuillez l'envoyer à un centre de réparation</li> </ol>
Télécommande	D. Le système fonctionne, mais ne répond pas à la télécommande.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le plastique conducteur de la télécommande est usé.</li> <li>2. Modes de service invalides. Dans le Mode AUTO, seuls les modules temps de course, fréquence du service de balle et mémoire sont disponibles.</li> <li>3. La pile de la télécommande n'a plus assez d'énergie.</li> <li>4. La télécommande ne centre pas suffisamment vers le système.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veuillez l'envoyer à un centre de réparation.</li> <li>2. Veuillez consulter le MANUEL UTILISATEUR de la télécommande. Si le problème persiste, veuillez l'envoyer à un centre de réparation.</li> <li>3. Changez la pile.</li> <li>4. Centrez directement la télécommande vers le système.</li> </ol>
	E. Aucun affichage sur le LCD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Énergie dans la pile insuffisante.</li> <li>2. Pile insérée dans la mauvaise direction.</li> <li>3. Cassure du LCD.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Changez la pile.</li> <li>2. Vérifiez la direction d'insertion des pôles de la pile.</li> <li>3. Veuillez l'envoyer à un centre de réparation.</li> </ol>
	F. La fonction Mémoire ne marche pas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paramétrages de mémoire incorrectes.</li> <li>2. Panne du PCB.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veuillez consulter le MANUEL UTILISATEUR P19~21 pour reprogrammer la mémoire.</li> <li>2. Veuillez l'envoyer à un centre de réparation.</li> </ol>

# Introduction des Boutons et Fonctions de la Télécommande



Icône	Fonction	Description	Centrer la télécommande vers le système ?
	Allumage	Bouton d'allumage de la télécommande	Non
START	Démarrer	Fait démarrer le service (continu) de balles	Oui
	Service simple	Service simple (une seule balle)	Oui
STOP	Stop/Fin	Arrête le service de balles /Termine le mode actuel	Oui
	Augmenter/Réduire le numéro du module	Sélectionne (Désigne) les modules 1 à 9 dans les modes AUTO/MANUEL	Non
	Augmenter/Réduire le temps de course	Pour programmer le temps de course du mode actuel de 01 à 15 minutes	Non
AUTO	MODE AUTO	Lance l'affichage sur LCD dans le MODE AUTO	Non
MANU	MODE MANUEL	Lance l'affichage sur LCD dans le MODE MANUEL	Non
	Passer entre le MODE PFIX/SWING	Fait passer l'affichage sur LCD entre le MODE PFIX et le MODE SWING	Non
	MODE MEMOIRE/CYCLE	Pour programmer l'affichage sur LCD sur MODE MEMOIRE/CYCLE	Non
	Augmenter/Réduire la fréquence du service	Pour programmer la fréquence de service (BALL FREQ) de 01 à 40	Non
	Augmenter/Réduire la vitesse du service	Pour programmer la vitesse du service (BALL SPEED) de 01 à 99	Non
	Augmenter/Réduire la rotation de balle	Pour programmer la rotation des balles (CIRA) de 01 à 59	Oui
	Augmenter/Réduire l'élévation	Pou programmer l'angle d'élévation (UDA) de 01 à 28	Oàì

Icône	Fonction	Description	Centrer la télécommande vers le système ?
	Augmenter/Réduire les limites gauche/droite dans le MODE FIXE/SWING	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans le MODE FIXE, c'est utilisé pour programmer la position gauche/droite fixée (LRA) de 1 à 9.</li> <li>• Dans le MODE SWING, c'est utilisé pour programmer la limite gauche (LFLIM) et droite (RTLIM).</li> <li>- est pour la limite gauche de 1 à 9</li> <li>+ est pour la limite droite de 1 à 9</li> <li>* Remarque: LFLIM&lt;RTLIM.</li> </ul>	Oui
M	Prog/Sauvegarde de Mémoire	<p>Dans le MODE FIXE, centrez la télécommande vers le système et pressez F2+M pendant 3 secondes jusqu'à ce qu'au bip du système. Le système sauvegarde ensuite les définitions en cours sur les modules de mémoire désignés (1 à 9).</p> <p>* Remarque:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: F2+M pour sauvegarder la mémoire n'est valable que dans le MODE MANUEL FIXE.</li> <li>2: La mémoire reste toujours même après avoir éteint l'appareil.</li> </ol>	Oui
CLR	Clarifier la mémoire	<p>Dans le MODE FIXE, centrez la télécommande vers le système et pressez F2+M pendant 3 secondes jusqu'à ce qu'au bip du système. Le système efface ensuite les définitions en cours depuis les modules de mémoire désignés (1 à 9).</p> <p>* F2+M pour effacer la mémoire n'est valable que dans le MODE MANUEL FIXE.</p>	Oui

# Modes de Service

Il y a quatre modes de service offerts par ce système: MODE AUTO, MANUEL (y compris MODE FIXE et SWING) et MODE MEMOIRE/CYCLE.

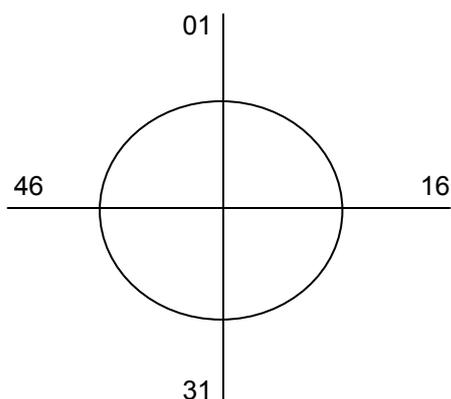
## Remarques:

Dans le MODE MANUEL FIXE ou MANUEL SWING, l'angle d'élévation, les limites de gauche/droite ainsi que la vitesse et la fréquence du service sont disponibles pour la reconfiguration. Si un joueur ne modifie pas les programmations, la valeur par défaut sera élévation 15, limites gauche/droite 5 et vitesse de service 15.

1. Le degré de rotation (☉) de 01 à 59.

Le défaut est 01.

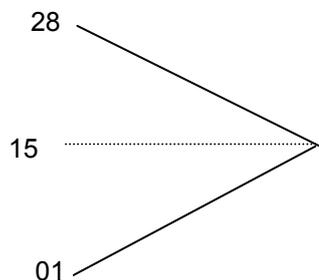
L'axe coordonné de rotation est comme ci-dessous:



2. L'angle d'élévation (☼) de 01 à 28.

Le défaut est 15.

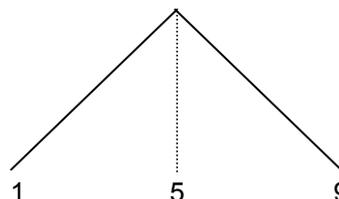
L'angle d'élévation est comme ci-dessous:



3. (☼) a le MODE FIXE et SWING.

MODE FIXE (☼<sub>5</sub>) de 1 à 9. Le défaut est 5.

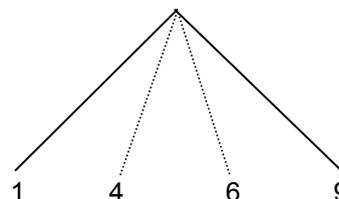
Le MODE FIXE est comme ci-dessous:



Le MODE SWING (☼<sub>4 6</sub>) de 1 à 9 de la gauche vers la droite.

La valeur défaut de gauche est 4 et de droite est 6.

Le MODE SWING est comme ci-dessous:



4. La relation entre la fréquence de service (☼☼☼) et le numéro de balles par minute est comme suit:

Fréquence de service à 01: 30 balles/minute  
Fréquence de service à 20: 60 balles/minute  
Fréquence de service à 40: 90 balles/minute

# MODE AUTO

Le **MODE AUTO** possède 9 modes de service par défaut avec des difficultés différentes. Un joueur peut sélectionner son propre mode de service pour pratiquer selon ses propres compétences et exigences.

**Dans le MODE AUTO**, Sélectionnez un module de mémoire de route de balle (1 à 9), la fréquence de service (01 à 40) et le temps de course (01 à 15 minutes), puis centrez la télécommande vers le système et pressez START. Le système va alors répondre à votre demande et commencer à servir des balles pour votre entraînement.

Le service de balles ne s'arrêtera pas avant que le temps de course désigné soit écoulé ou que le joueur ne presse STOP.

## Remarques:

Dans le MODE AUTO, les axes ou paramètres coordonnés non indiqués sur le LCD sont les valeurs par défaut, donc aucun autre paramétrage n'est requis. Le MODE AUTO est ainsi le plus facile à utiliser avec les 4 modes disponibles.

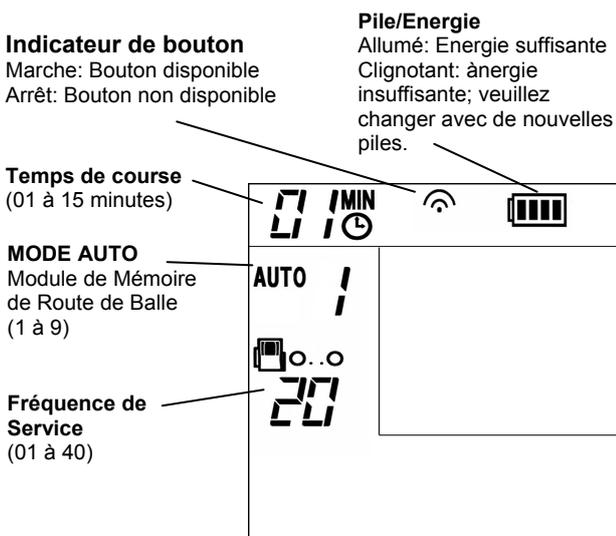
## Il y a deux façons de démarrer le MODE AUTO:

1. Pressez le bouton  (Allumer/Eteindre) pour allumer la télécommande.

(Le LCD affiche un programme d'auto-test et lance le MODE AUTO.)

2. Dans les autres modes, centrez la télécommande vers le système et pressez STOP pour arrêter le mode en cours.

Pressez AUTO pour entrer dans le MODE AUTO et le LCD va afficher ce qui suit:



# MODE MANUEL FIXE et MODE MANUEL SWING

Le MODE MANUEL inclut le MODE MANUEL FIXE et le MODE MANUEL SWING. Ces deux modes permettent aux utilisateurs de configurer chaque axe (du genre rotation, élé et limites de gauche/droite) et paramètres (du genre fréquence de service, vitesse et temps de course) des coordonnées selon les exigences spécifiques (pour les joueurs professionnels).

Après que les paramètres manuels de chaque coordonnée, le MODE MANUEL permet aux utilisateurs de presser le bouton de tir simple de balle  pour demander au système de servir une balle uniquement pour vérifier que les programmations soient bien conformes aux exigences.

Les utilisateurs peuvent ensuite presser COMMENCER pour demander au système de commencer le service continu de balles jusqu'à expiration du temps de course ou que le bouton STOP soit pressé.

Les opérations ci-dessus sont similaires pour le MODE MANUEL FIXE et le MODE MANUEL SWING, mais il y a quatre différences principales:

## 1 Positions de Gauche/Droite:

- (a) Le MODE FIXE définit 9 positions fixées (LRA de 1 à 9) de service dans la portée de gauche à droite.  
Durant le service des balles, la direction est toujours fixe.
- (b) Le MODE SWING définit la limite de gauche (LFLIM) de 1 à 9 et la limite de droite (RTLIM) de 1 à 9.  
Durant le service de balles, la direction change constamment.

### Remarques:

La limite de gauche doit être inférieure à celle de droite.

## 2 Fonction de clarification/sauvegarde de mémoire du module 1 à 9:

- (a) Le MODE FIXE permet aux utilisateurs de sauvegarder les paramètres des modules de mémoire désignés (1 à 9) en pressant les boutons F2 et M pendant 3 secondes jusqu'au bip du système. Elle permet aussi aux utilisateurs de clarifier les paramètres en pressant les boutons F2 et CLR pendant 3 secondes jusqu'au bip du système.

### Remarques:

La fonction de sauvegarde et clarification de mémoire dans le MODE FIXE permet principalement aux utilisateurs d'arranger leurs propres paramètres dans le MODE MEMOIRE/CYCLE. De ce fait, les utilisateurs peuvent exiger d'obtenir des balles selon

leurs demandes. Cette caractéristique unique est un des avantages que les autres entreprises n'ont pas réussi à obtenir.

- (b) Le MODE SWING n'offre pas la fonction de sauvegarde et clarification de mémoire.

### Remarque:

Dans le MODE FIXE, lorsque les utilisateurs exécutent la fonction de paramétrage de mémoire, le système enregistrera automatiquement les axes et paramètres des coordonnées dans les modules de mémoire de 1 à 9.

## 3 Presser le bouton de tir simple de balles

 amène à des services de balles simples différents:

- (a) Dans le MODE FIXE, le service de balle simple est pratiqué selon une direction fixe dans la portée de gauche à droite (LRA).
- (b) Dans le MODE SWING, le service de balle simple est pratiqué en faisant alterner les directions. Après le service d'une balle dans la limite de gauche (LFLIM), le système passe alors automatiquement à la limite de droite (RTLIM) et vice versa.

## 4 Presser COMMENCER amène à des pratiques différentes de services de balles continus:

- (a) Dans le MODE FIXE, la direction du service de balles continu est fixe sur les deux côtés (LRA) et le service de balles ne s'arrête pas avant la fin du temps de course ou que l'utilisateur ne presse STOP.
- (b) Dans le MODE SWING, la direction du service de balles continu alterne dans la portée depuis la limite de gauche (LFLIM) vers la limite de droite (RTLIM) et le service de balles ne s'arrête pas avant la fin du temps de course ou si l'utilisateur presse le bouton STOP.

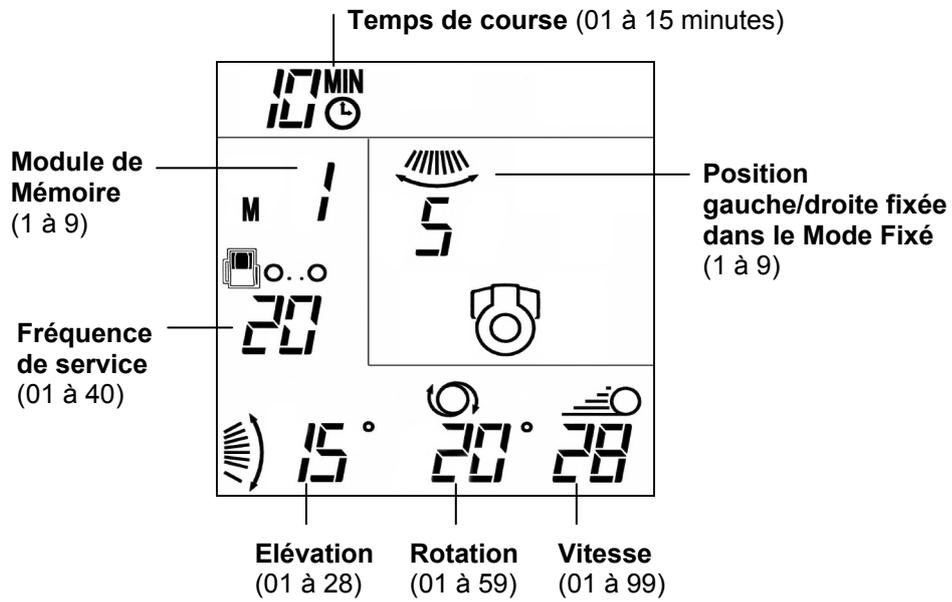
### Remarque:

1. Le MODE MANUEL FIXE permet aux utilisateurs de s'entraîner avec un service simple ou continu sur une direction fixe.

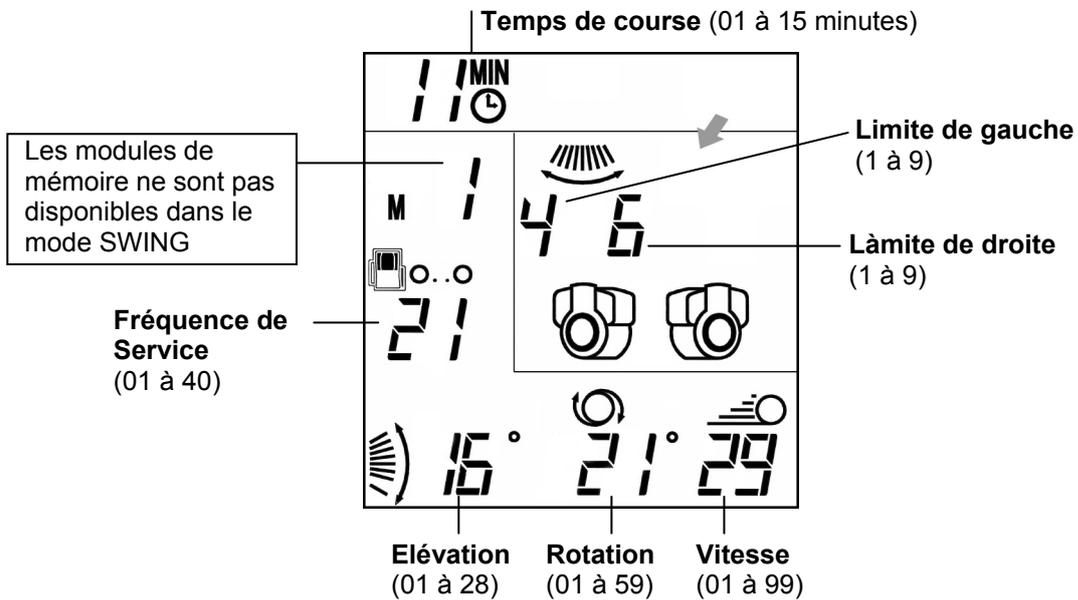
En plus, il offre également la fonction de sauvegarde/clarification de mémoire pour prédéfinir le MODE DE MEMOIRE/CYCLE pour contrôler les paramètres du module de mémoire de 1 à 9. Les utilisateurs peuvent arranger leurs propres motifs de service (routes de balles) selon leurs capacités et leurs exigences.

2. Le MODE MANUEL SWING permet un service de balles simple ou multiple dans la portée des deux positions.

(a) Affichage LCD dans le MODE MANUEL FIXE



(b) Affichage LCD dans le MODE MANUEL SWING



# MODE MEMOIRE/CYCLE

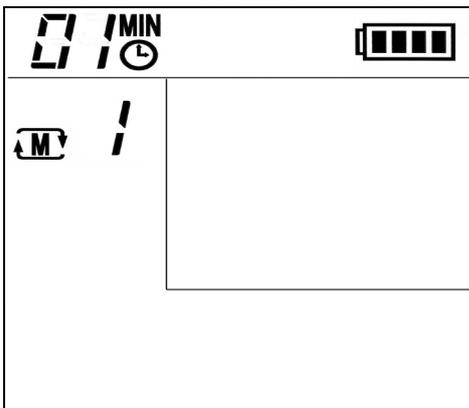
Dans tous les modes, centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons STOP et Mémoire/Cycle  pour commencer le MODE MEMOIRE/CYCLE. Dans ce mode, le système combinera automatiquement les modules de mémoire de 1 à 9 qui sont configurés par PROG./SAUVEG. DE MEMOIRE (pressez F2 et M) et CLARIFICATION DE MEMOIRE (pressez F2 et CLR) dans le MODE MANUEL FIXE. Lorsque les utilisateurs pressent le bouton de tir de balle simple , le système commencera à servir une balle seulement ou un service de balles en continu lorsque COMMENCER est pressé jusqu'à la fin du temps de course ou que STOP soit pressé.

Depuis les explications ci-dessus, nous savons donc que nous pouvons programmer le mode de service avec la fonction de sauvegarde et clarification de mémoire pour le module 1 à 9 dans le MODE MANUEL FIXE, puis commencer le MODE MEMOIRE/CYCLE pour débiter un service de balle simple ou en continu.

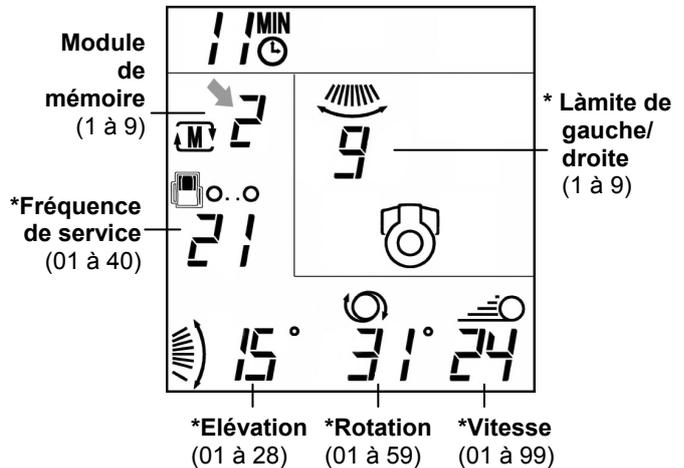
## Remarques:

Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, le LCD de la télécommande aura plusieurs affichages, selon le module de mémoire existant (1 à 9) et si elle est programmée ou effacée (vide). Dans le cas où le module de mémoire est 1, mais que l'affichage sur LCD peut varier selon les paramètres ou la clarification de la mémoire:

(a) Affichage sur LCD dans le MODE MEM/CYL sans aucun paramétrage (Le module de mémoire est 1 et le paramètres est vide).



(b) Affichage sur LCD dans le MODE MEM/CYCLE avec des paramètres modifiés (le module de mémoire est 2 et le paramètre est modifié (rempli)).

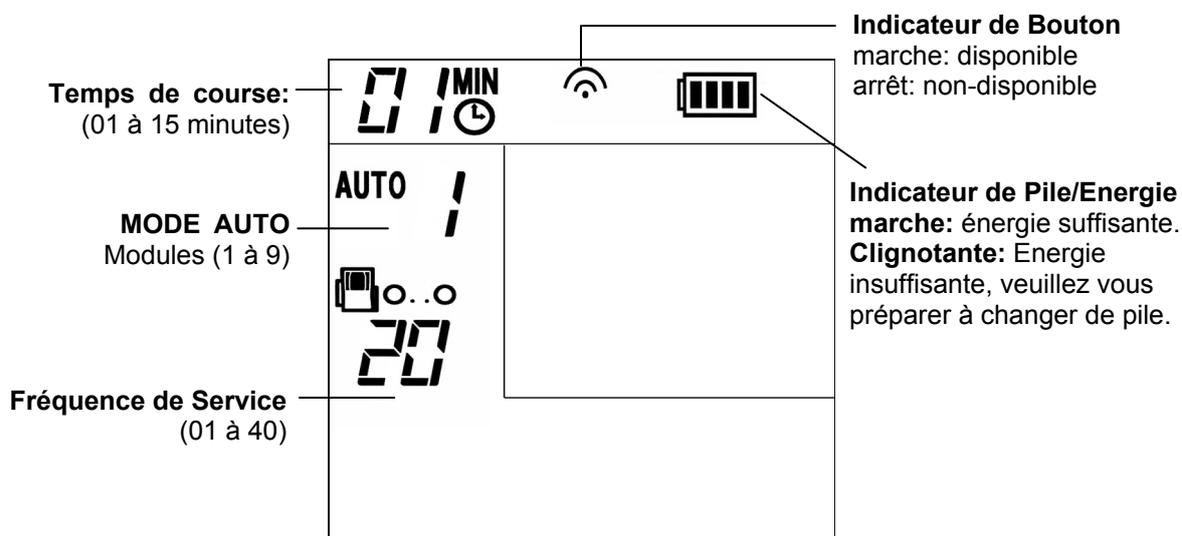


## Remarques:

Le signe \* indique la valeur du module de mémoire désigné (Le contenu peut être contrôlé par la PROG. DE MEMOIRE ou CLARIFICATION DE MEMOIRE dans le MODE MANUEL FIXE. Ces valeurs configurables avec \* incluent la rotation, l'angle d'élévation, la limite gauche/droite et les paramètres de contrôle: fréquence et vitesse de service).

# Fonctions et Opérations dans chaque mode des Boutons et de l'Ecran LCD

- Affichage sur LCD dans le MODE AUTO:



- Fonctions des boutons dans le MODE AUTO:

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
		Pour augmenter/réduire le temps de course de 1 à 15 minutes. Le défaut est 1 minute.	Non	
		Pour sélectionner des numéros de module dans le MODE AUTO entre 1 et 9. Le défaut est 1.	Non	
		Pour augmenter/réduire la fréquence de service de 01 à 40. Le défaut est 20.	Non	Les modules de mémoire de 1 à 9 dans le MODE AUTO incluent les paramètres des coordonnées par défaut (motifs de service). 01: 30 balles/minute 20: 60 balles/minute 40: 90 balles/minute
AUTO		Pressez AUTO pour lancer l'affichage dans le MODE AUTO.	Non	
START		Pressez COMMENCER pour activer le service de balles par le système selon le numéro de module désigné (1 à 9), à fréquence de service et le temps de course jusqu'à la fin de celui-ci ou que STOP soit pressé.	Oui	
STOP		Pressez STOP pour arrêter l'opération en cours et reprogrammer les 3 axes de coordonnée pour une nouvelle commande et un nouveau travail.	Oui	Pour passer dans d'autres modes (du genre MODE MANUE et MEMOIRE/CYCLE) ou exécuter le MODE AUTO, assurez-vous de presser le bouton STOP pour arrêter d'abord le travail en cours.

• **Fonctions des boutons dans le MODE AUTO:**

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
MANU		Pressez MANU pour activer le MODE MANUEL. Le LCD va alors afficher les paramètres du MODE MANUEL FIXE (défaut).	Non	Dans le MODE AUTO, pressez STOP avant de presser MANU.
		Pressez ce bouton pour activer le MODE MEMOIRE/ CYCLE. Le LCD va alors afficher les paramètres du MODE MEMOIRE/CYCLE.	Non	Dans le MODE AUTO, pressez STOP avant de presser le bouton  .
		Bouton d'allumage de la télécommande. Pressez une fois pour allumer et une nouvelle fois pour éteindre.	Non	Pour éteindre l'appareil, débranchez le cordon électrique CA du système.

**Remarque:**

Centrez la télécommande vers le système. Le système va émettre un bip lorsque la commande est reçue via le récepteur IR, puis la commande est exécutée et les boutons pressés peuvent être relâchés.

**Suggestions pour le MODE AUTO**

**Suggestion (A)**

Comment pratiquer le module 3 dans le MODE AUTO (1 à 9) pour 2 minutes avec une fréquence de service de 20 (défaut).

Lorsque le LCD affiche MODE AUTO sur la télécommande, faites comme suit:

- (A1) Pressez le bouton  pour sélectionner le module 3.
- (A2) Pressez les boutons   pour sélectionner le temps de course comme 02 minutes.
- (A3) Pressez les boutons     pour sélectionner la fréquence de service comme 20. (Cette procédure peut être omise car le défaut est 20.)
- (A4) Centrez la télécommande vers le système et pressez COMMENCER. Lorsque la commande est reçue, le système émet un bip et commence à servir des balles.

**Remarques:**

Le service de balles en continu ne s'arrêtera pas avant que le temps de course de 2-minutes soit écoulé. Si l'opération doit être arrêtée en avance, veuillez centrer la télécommande vers le système et presser STOP. Lorsque le système émet un bip, le service de balles s'arrête et les trois axes de coordonnées sont reprogrammés sur leur position d'origine.

**Suggestion (B)**

Comment passer du MODE AUTO au MODE MANUEL.

- (B1) Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP. Relâchez le bouton lorsque le système émet un bip. Le système va arrêter son action en cours et se préparer à recevoir de nouvelles commandes.
- (B2) Pressez MANU pour faire passer l'affichage sur LCD dans le MODE MANUEL (Le défaut étant MODE MANUEL FIXE).

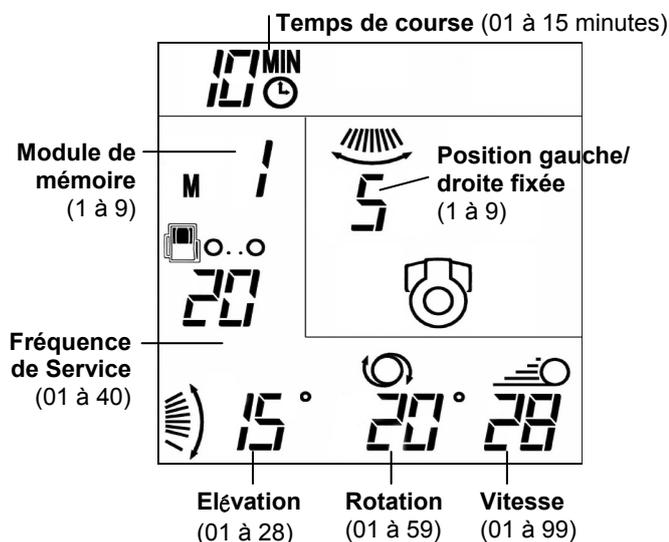
**Suggestion (C)**

Comment passer du MODE AUTO au MODE MEMOIRE/CYCLE.

- (C1) Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP. Relâchez le bouton lorsque le système émet un bip.
- (C2) Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD dans le MODE MEMOIRE/CYCLE.

# Fonctions et Opérations dans le MODE MANUEL FIXE des Boutons et de l'Écran LCD

- Affichage LCD dans le MODE MANUEL  
FIXE**



- Conseils pour la Programmation**

Pour la configuration d'une portée plus grande, la télécommande ne nécessite pas d'être centrée vers le système, tant que les paramètres ne sont pas réduits. Cela économise du temps et prolonge la durée d'utilisation du robot.

Par exemple: Lorsque la valeur de rotation doit être augmentée de 01 à 31, il n'est pas nécessaire de centrer la télécommande vers le capteur à IR du système jusqu'à ce que la valeur approche de 30, puis centrez la télécommande vers le système et pressez le bouton +.

- Fonctions des boutons dans le MODE MANUEL FIXE:**

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
		Pour augmenter/réduire le temps de course de 1 à 15 minutes. Le défaut est 1 minute.	Non	
		Pour sélectionner le module dans le MODE AUTO de 1 à 9. Le défaut est 1.	Non	
		Pour augmenter/réduire la fréquence de service de 01 à 40. Le défaut est 20.	Non	01: 30 balles/minute 20: 60 balles/minute 40: 90 balles/minute
MANU		Pressez MANU pour activer le MODE MANUEL. Le LCD affichera les paramètres du MODE MANUEL FIXE (défaut).	Non	Dans le MODE AUTO ou MEMOIRE/CYCLE, assurez-vous de presser STOP pour arrêter le travail actuel en premier afin de permettre une opération stable.
		Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD entre le MODE MANUEL FIXE et le MODE MANUEL SWING. – Dans le MODE FIXE, pressez ce bouton pour passer dans le MODE SWING. – Dans le MODE SWING, pressez ce bouton pour passer dans le MODE FIXE.	Non	Ditto
		Pour augmenter/réduire la valeur de l'axe de coordonnées dans la portée de gauche/droite de 1 à 9. Le défaut est 5.	Oui	
		Pour augmenter/réduire le degré de rotation de 01 à 59. Le défaut est 01.	Oui	
		Pour augmenter/réduire l'angle d'élévation de 01 à 28. Le défaut est 15.	Oui	

• **Fonctions des boutons dans le MODE MANUEL FIXE:**

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
		Pour augmenter/réduire la vitesse du service de 01 à 99. Le défaut est 15.	Non	
		Pressez ce bouton pour demander au système d'arrêter après le service d'une balle.	Oui	Pour vous assurer que les paramètres de chaque axe de coordonnée soient correctes.
START		Pressez COMMENCER pour demander au système de commencer un service de balles en continu jusqu'à la fin du temps de course ou que STOP soit pressé.	Oui	
STOP		Pour arrêter le service de balles en cours.	Oui	Dans le MODE MANUEL, le système n'arrête que le service de balles au lieu de restaurer les 3 axes de coordonnée sur zéro.
F2+M		Pressez les boutons F2+M et maintenez-les pendant 3 secondes pour que le système puisse sauvegarder les paramètres en cours (du genre rotation, élévation, positions fixes de gauche/droite, fréquence et vitesse de service) sur le module de mémoire désigné entre 1 et 9.	Oui	– Le système émettra un bip après la sauvegarde des paramètres dans un module de mémoire, afin que les utilisateurs puissent relâcher le bouton. – Cette commande n'est valide que dans le MODE MANUEL FIXE.
F2+CLR		Pressez les boutons F2+CTRL et maintenez-les pendant 3 secondes pour que le système puisse effacer les paramètres du module de mémoire désigné de 1 à 9.	Oui	Ditto
AUTO		Pressez AUTO pour faire passer l'affichage LCD dans le MODE AUTO.	Non	Avant de presser AUTO, assurez-vous de presser STOP en premier pour finir ce mode.
		Pressez ce bouton pour activer le MODE MEMOIRE/CYCLE.	Non	Ditto

**Suggestions pour le MODE MANUEL FIXE:**

**Suggestion (A)**

Pour commencer le service d'une balle simple. En admettant que chaque axe et paramètre de coordonnée soient comme suit:

Rotation 01, élévation 20, position fixe de gauche/droite 5, fréquence de service 28 et vitesse 31.

Dans le MODE MANUEL FIXE, faites comme suit:

(A1): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons pour programmer la rotation sur 01.

(A2): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons pour programmer l'élévation sur 20.

(A3): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons pour programmer la position fixe de gauche/droite sur 5.

(A4): Pressez le bouton pour programmer la fréquence de service sur 28.

(A5): Pressez les boutons pour programmer la vitesse sur 31.

(A6): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons pour demander au système d'arrêter après avoir servi une seule balle.

**Suggestion (B)**

Pour commencer un service de balles en continu: En admettant que chaque axe et paramètre de coordonnée soit identique à la suggestion (A), mais que le temps de course soit 02 minutes: Dans le MODE MANUEL FIXE, faites comme suit avec la télécommande:

(B1)–(B5): Identique à (A1)–(A5).

(B6): Press buttons to set the runtime as 02 minutes.

(B7): Centrez la télécommande vers le système et pressez COMMENCER pour demander au système de commencer un service de balles en continu jusqu'à la fin du temps de course (02 minutes dans ce cas) ou que STOP soit pressé.

(B8): Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP pour demander au système d'arrêter le service de balles.

### Suggestion (C)

Prog./sauveg. De mémoire: En supposant que les valeurs suivantes doivent être sauvegardées dans le module 1 et le module 2. Les axes et paramètres de coordonnées détaillés sont indiqués comme suit:

Module mémoire	CIRA	UOA	LRA	BFREQ	BSPEED
1	01	20	3	28	31
2	31	17	7	18	9

(C1)–(C5): Identique à (A1)–(A5).

(C6): Centrez la télécommande vers le système et pressez le bouton  pour demander au système de ne servir qu'une seule balle afin de vérifier si les paramètres sont correctes. Sinon, répétez (C1)–(C6); si oui, passez à (C7).

(C7): Pressez le bouton  pour désigner le module comme 1.

(C8): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons F2+M en les maintenant jusqu'au bip du système. Vous pouvez alors les relâcher car le système vient de sauvegarder les 3 axes et paramètres de coordonnées (fréquence et vitesse de service) vers le module de mémoire 1.

(C9): Veuillez prendre référence à (C1)–(C8) pour sauvegarder les paramètres sur le module de mémoire 2.

(C10): Après avoir fini la prog./sauveg. Des paramètres dans les modules de mémoire 1 et 2, ces modules sont alors applicables dans le MODE DE MEMOIRE/CYCLE. Veuillez lire les suggestions pour le MODE MEMOIRE/CYCLE pour de plus amples détails.

### Remarques:

La sauvegarde de mémoire sur le module 1 à 9 s'effectue en pressant les boutons F2+M et l'effacement de mémoire s'effectue en pressant les boutons F2+CLR comme indiqué ci-dessus.

### Suggestion (D)

Pour passer du MODE MANUEL FIXE au MODE MANUEL SWING.

(D1): Centrez la télécommande vers le système et conservez le bouton STOP pressé jusqu'au bip du système.

(D2): Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD du MODE MANUEL FIXE au MODE MANUEL SWING.

### Suggestion (E)

Comment passer du MODE MANUEL FIXE au MODE MEMOIRE/CYCLE?

(E1): Identique à (D1).

(E2): Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD dans le MODE MEMOIRE/CYCLE.

### Suggestion (F)

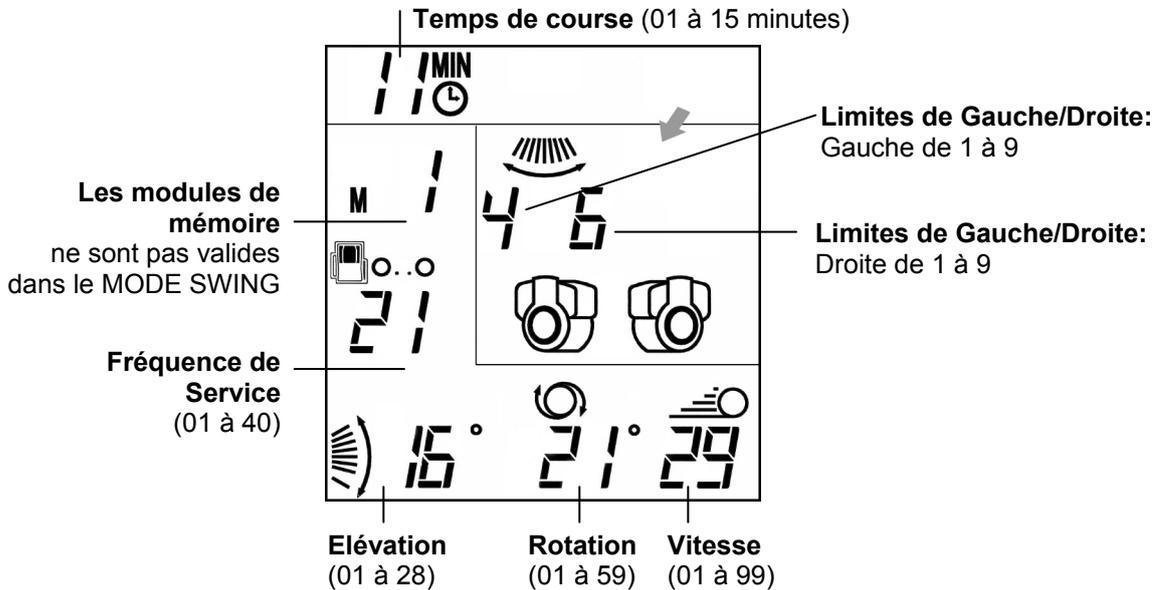
Comment passer du MODE MANUEL FIXE au MODE AUTO?

(F1): Identique à (D1).

(F2): Pressez AUTO pour faire passer l'affichage sur LCD au MODE AUTO.

# Fonctions et Opérations dans le MODE MANUEL SWING des Boutons et de l'Ecran LCD

- Affichage sur LCD dans le MODE MANUEL SWING:



- Fonctions des boutons dans le MODE MANUEL SWING. (Comme l'opération de la plupart des boutons est identique à celle dans le MODE MANUEL FIXE, veuillez consulter les explications précédentes sur les mêmes boutons.)

Ci-dessous se trouvent des explications concernant les boutons uniques dans le MODE MANUEL SWING qui sont différents du MODE MANUEL FIXE).

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
		Pressez le bouton (-) pour programmer la limite de gauche de 1 à 9 (Défaut: 4). Pressez le bouton (+) pour programmer la limite de droite de 1 à 9 (Défaut: 6).	Oéi	Limite gauche – Limite droite Limite gauche – Limite droite
		Pressez ce bouton pour demander au système d'arrêter le service de balles après une balle. – si le serveur s'arrête sur la gauche, il bougera sur la droite après le service d'une balle. – si le serveur s'arrête sur la droite, il bougera sur la gauche après le service d'une balle.	Oui	
START		Pressez ce bouton pour demander au système de servir des balles en continu jusqu'à la fin du temps de course ou que STOP soit pressé. Remarques: Le MODE SWING active le service de balles sur un swing en continu entre la limite de gauche et de droite. Cela offre plus de changements et de défis.	Oui	

## Remarques

Rappelez-vous de centrer la télécommande vers le système, puis de presser les boutons. Le système émettra un bip après la réception du signal via un récepteur IR et commencera l'action demandée. L'utilisateur peut alors relâcher le bouton pressé.

## Suggestions pour le MODE MANUEL SWING:

### Suggestion (A)

Service simple: En supposant que les axes et paramètres de coordonnée soient comme ci-dessous: Rotation 01, Elévation 20, Swing de gauche et droite (Gauche 3, Droite 7), fréquence de service 28 et vitesse 31.

Dans le MODE MANUEL SWING, faites comme suit avec la télécommande:

- (A1): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons  pour programmer la rotation sur 01.
- (A2): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons  pour programmer l'angle d'élévation sur 20.
- (A3): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons  . Pressez la touche (-) pour programmer la limite de gauche sur 3; pressez la touche (+) pour programmer la limite de droite sur 7.
- (A4): Pressez la touche  pour programmer la fréquence de service sur 28.
- (A5): Pressez les boutons  pour programmer la vitesse de service sur 31.
- (A6): Centrez la télécommande vers le système et pressez les boutons   pour demander au système de servir une seule balle puis d'arrêter.

### Remarques:

Si la position en cours se trouve dans la limite de gauche 3, le système bougera vers la limite de droite 7 et servira une balle; si la position en cours se trouve dans la limite de droite 7, le système bougera vers la limite de gauche 3 et servira une balle, et ainsi de suite.

### Suggestion (B)

Services multiples: Tous les axes et paramètres de coordonnée sont comme dans la Suggestion (A), mais le temps de course est programmé sur 02 minutes.

Dans le MODE MANUEL SWING, faites comme suit avec la télécommande:

- (B1)–(B5): identique à (A1)–(A5).
- (B6): Pressez les boutons  pour programmer le temps de course sur 02 minutes.

(B7): Centrez la télécommande vers le système et pressez COMMENCER pour demander au système de changer parmi la limite gauche (3) et la limite droite (7) pour un service de balle en continu avant la fin du temps de course (cet exemple est pour 2 minutes) ou que STOP soit pressé.

(B8): Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP pour demander au système d'arrêter de changer et de servir des balles.

### Suggestion (C)

Comment passer du MODE MANUEL SWING au MODE MANUEL FIXE

- (C1): Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP. Lorsque vous entendez le bip du système, relâchez le bouton car le système a arrêté l'action en cours et est prêt à prendre une nouvelle commande.
- (C2): Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD du MODE MANUEL SWING au MODE MANUEL FIXE.

### Suggestion (D)

Pour passer du MODE MANUEL SWING au MODE MEMOIRE/CYCLE.

- (D1): Identique à (C1).
- (D2): Pressez le bouton  pour faire passer l'affichage sur LCD dans le MODE MEMOIRE/CYCLE.

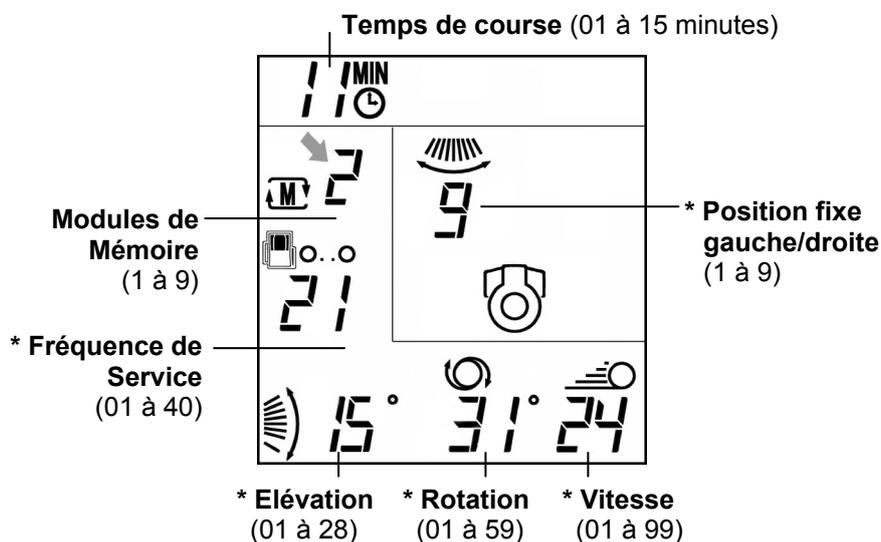
### Suggestion (E)

Pour passer du MODE MANUEL SWING au MODE AUTO?

- (E1): Identique à (C1).
- (E2): Pressez AUTO pour passer dans le MODE AUTO.

# Fonctions et Opérations dans le MODE MEMOIRE/CYCLE des Boutons et de l'Ecran LCD

- Affichage sur LCD dans le MODE MEMOIRE/CYCLE:



- Fonctions des boutons dans le MODE MEMOIRE/CYCLE:

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
		Pour augmenter/réduire le temps de course de 01 à 15 minutes. Le défaut est 01 minute.	Oui	
		Pour augmenter/réduire le module de 1 à 9. Le défaut est 1.	Non	Les paramètres des modules de mémoire (1 à 9) doivent être prédéfinis ou clarifiés avec les boutons F2+M ou F2+CLR dans le MODE MANUEL FIXP.
		Pressez le bouton pour activer le MODE MEMOIRE/CYCLE. Le LCD affichera les paramètres du MODE MEMOIRE/CYCLE.	Non	Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, le LCD affichera le module de mémoire en cours avec ses paramètres. Si les paramètres ne sont pas encore configurés (vide), les éléments correspondants seront aussi vides (sans affichage de valeur) et vice versa.
		Pressez ce bouton pour demander au système de décider du service de balles selon la disponibilité des paramètres du module de mémoire désigné. Si le paramètre est disponible, le système servira des balles; sinon, aucun service ne sera effectué.	Oui	Assurez-vous de presser STOP pour terminer l'opération en cours.
START		Pressez STOP pour demander au système d'arrêter son action en cours et de restaurer les 3 axes de coordonnées sur zéro pour de nouvelles commandes.	Oui	

• **Fonctions des boutons dans le MODE MEMOIRE/CYCLE:**

Icône	Bouton	Fonction	La télécommande doit-elle centrer vers le système?	Remarques
START		<p>Pressez COMMENCER, puis le système va commencer à vérifier automatiquement si les modules de mémoire de 1 à 9 sont vides (sans aucun paramètre sauvegardé) ou non pour décider d'un service de balles.</p> <p>Dans le MODE FIXE, si les modules de mémoire 1 et 2 ont été configurés avec les boutons de sauvegarde de mémoire (F2+M), le système fixera la position, la fréquence et la vitesse des balles selon les paramètres de chaque module. Chaque module de mémoire sera automatiquement déplacé vers le suivant après le service d'une balle.</p> <p>Par exemple, Module 1– Module 2 – Module 1 – Module 2... jusqu'à la fin du temps de course ou que STOP soit pressé.</p>	Oui	<p>Durant le service d'une simple balle ou de balles multiples dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, le module de mémoire sans paramètre pré-configuré sera passé (omis).</p>
AUTO		<p>Pressez AUTO pour activer l'affichage sur LCD du MODE AUTO.</p>	Non	<p>Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, pressez en premier STOP puis AUTO.</p>
MANU		<p>Pressez MANU pour activer l'affichage sur LCD du MODE MANUEL FIXE (SWING).</p>	Non	<p>Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, pressez en premier STOP puis AUTO et MANU.</p> <p>Remarques: Ne pas presser directement MANU.</p>

**Suggestions dans le MODE MEMOIRE/CYCLE:**

Veillez consulter la Suggestion (C) Fonction de Prog/Sauveg. de Mémoire dans "Suggestions dans le MODE MANUEL FIXE". En supposant que les paramètres du module de mémoire 1 et 2 ont été programmés et sauvegardés comme suit:

Module de Mémoire	CIRA	UOA	LRA	BFREQ	BSPEED
1	01	20	3	28	31
2	31	17	7	18	9

Si les paramètres des modules de mémoire 1 et 2 ont été programmés et sauvegardés, l'affichage sur LCD sera comme (a) et (b). Comme les modules de mémoire 3 à 9 n'ont pas encore de paramètres configurés (vide), l'affichage sur LCD est comme (c).

**Suggestion (A)**

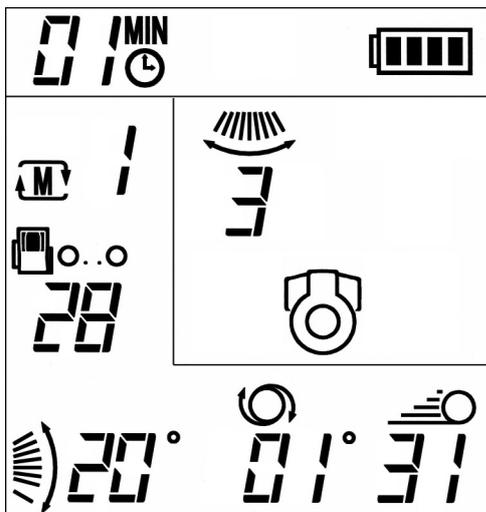
Comment activer le MODE MEMOIRE/CYCLE

(A1): Centrez la télécommande vers le système et conservez le bouton STOP pressé jusqu'au bip du système. Le système va alors arrêter son action en cours.

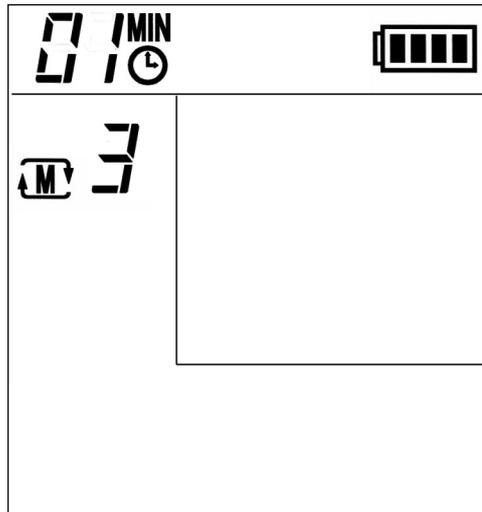
(A2): Pressez le bouton  pour activer l'affichage sur LCD du MODE MEM/CYCLE.

(A3): Pressez le bouton  pour sélectionner le module de mémoire de 1 à 9.

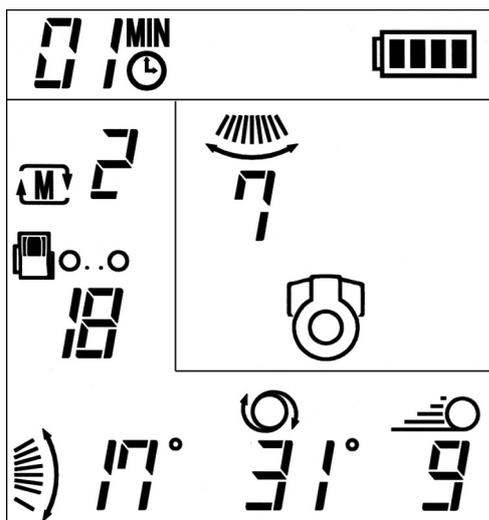
(a) Le LCD affiche le module de mémoire 1 avec les paramètres configurés:



(c) Le LCD affiche les modules de mémoire de 3 à 9 sans paramètres configurés (Exemple: Module 3):



(b) Le LCD affiche le module de mémoire 2 avec les paramètres configurés:



### Suggestion (B)

Comment commencer un service de balle simple.

Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, utilisez la télécommande comme suit:

(B1): Voir suggestions (A1)–(A3).

(B2): Centrez la télécommande vers le système et pressez le bouton  pour demander au système de commencer à servir une balle seulement. Le système prendra ensuite des actions différentes selon la disponibilité des paramètres de mémoire comme ci-dessous:

Comme des paramètres de mémoire ont été programmés et sauvegardés, le système servira une seule balle et s'arrêtera automatiquement.

Comme des paramètres de mémoire n'ont pas encore été configurés (vide), le système ne commencera aucun service de balle.

### Suggestion (C)

Comment commencer un service de balles en continu:

Dans le MODE MEMOIRE/CYCLE, utilisez la télécommande comme suit:

(C1): Identique à (A1) et (A2).

(C2): Pressez les boutons  et  pour programmer le temps de course sur 02 minutes.

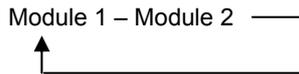
(C3): Centrez la télécommande vers le système et pressez COMMENCER pour sélectionner le service de balles en continu jusqu'à la fin du temps de course (2 minutes en l'occurrence) ou que STOP soit pressé.

### Remarques:

Comme la Suggestion (A) le suppose, seuls les modules 1 et 2 ont des paramètres configurés (fréquence et vitesse de service), et les modules 3 à 9 sont vides (pas encore configurés).

Durant le service de balles en continu, le système suivra les paramètres des module 1 à 9, mais passera les modules vides. Chaque module sera pris à son tour après le service d'une balle.

Ordre du service dans ce cas:



(C4): Centrez la télécommande vers le système et pressez STOP pour finir l'opération en cours et restaurer automatiquement les 3 axes de coordonnées sur zéro.

### Suggestion (D):

Comment passer du MODE MEMOIRE/CYCLE au MODE AUTO.

(D1): Identique à (A1).

(D2): Pressez AUTO pour activer l'affichage sur LCD dans le MODE AUTO.

### Suggestion (E):

Comment passer du MODE MEMOIRE/CYCLE au MODE MANUAL FIXP (SWING).

(E1): Identique à (A1).

(E2): Pressez AUTO pour activer l'affichage sur LCD dans le MODE AUTO.

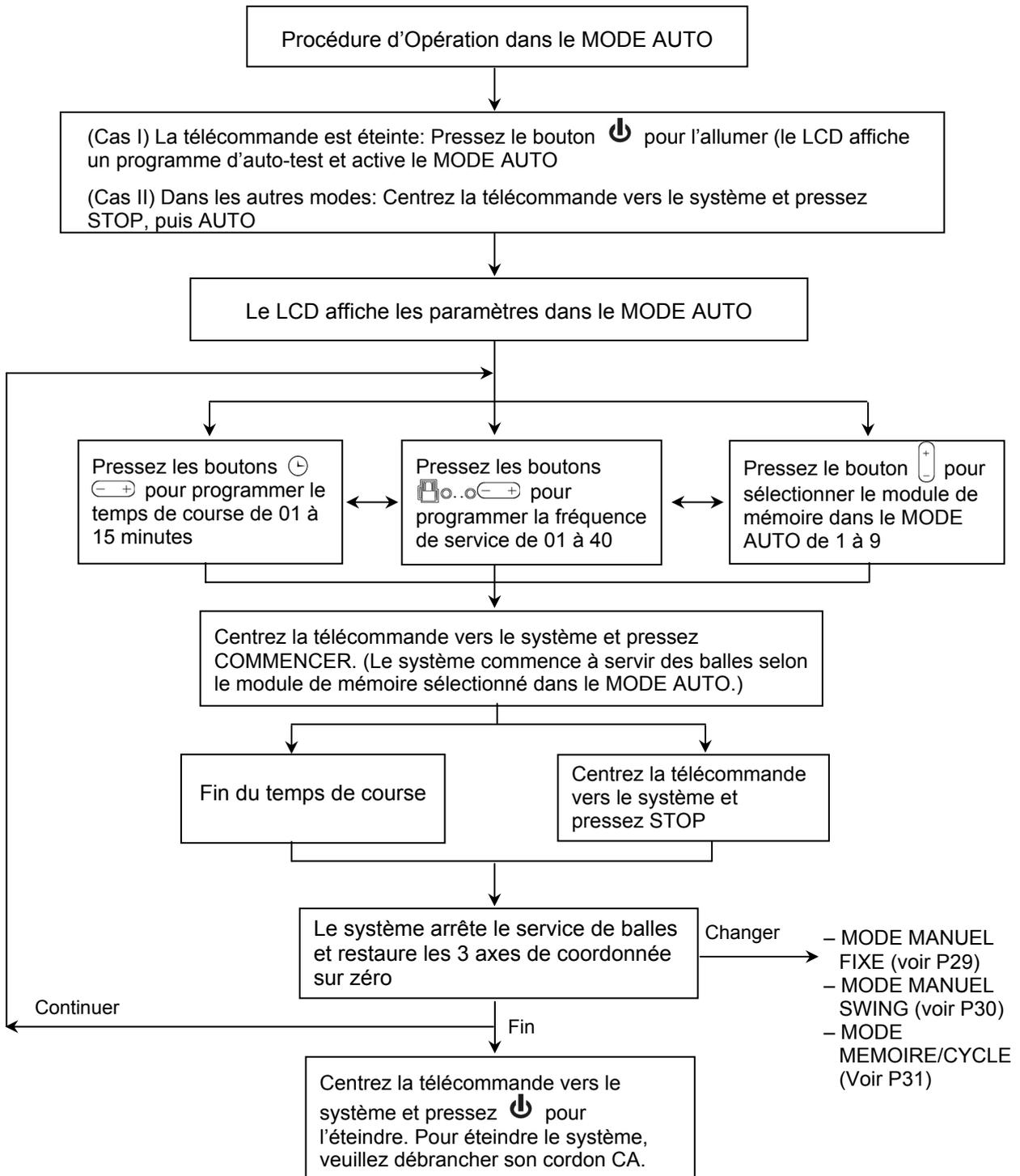
(E3): Pressez MANU pour activer l'affichage sur LCD dans le MODE MANUEL FIXE.

(E4): Pressez le bouton  pour changer l'affichage sur LCD entre le MODE MANUEL FIXE et SWING.

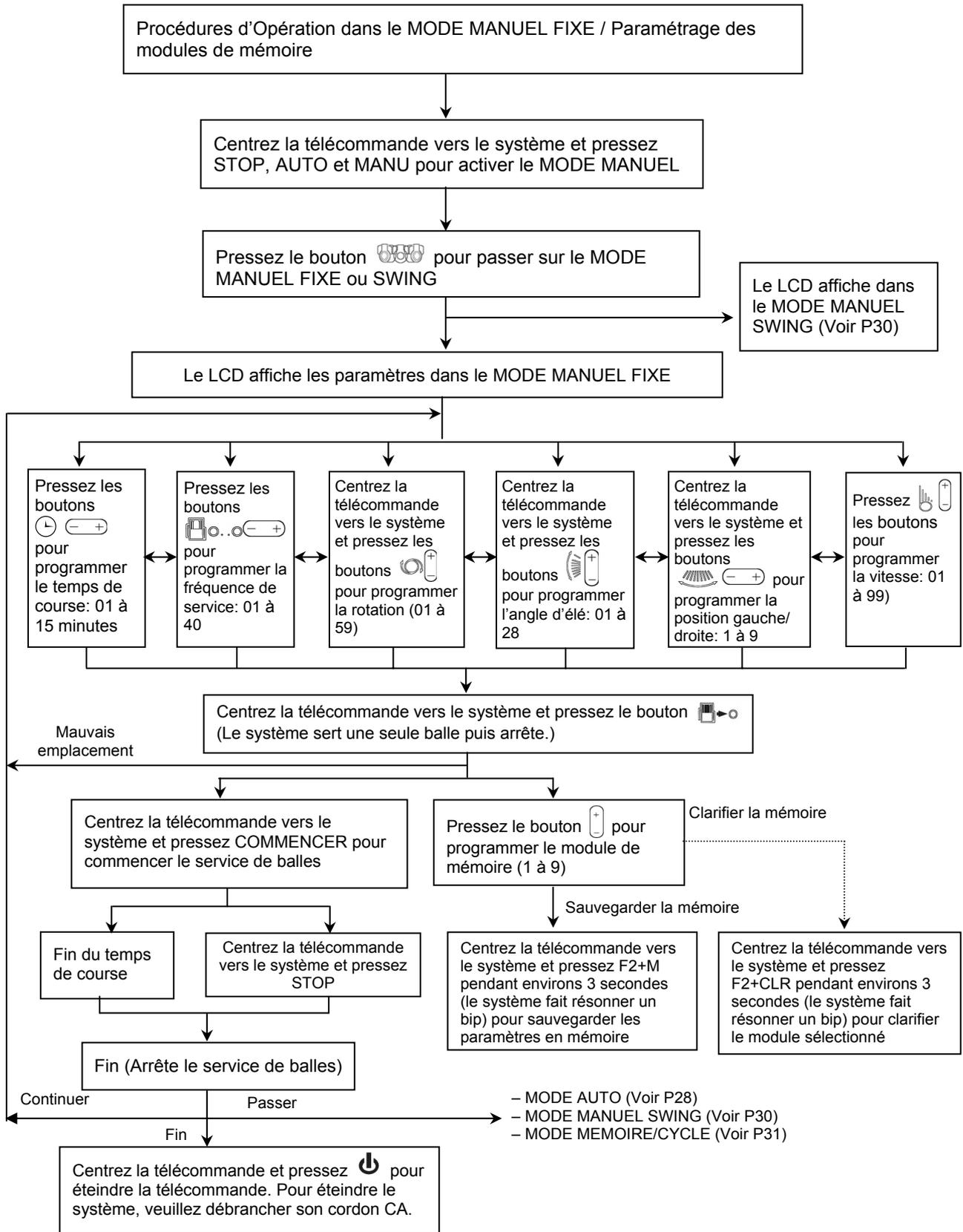
### Remarques:

Le MODE MEMOIRE/CYCLE peut être directement changé vers le MODE AUTO, mais pas vers le MODE MANUEL FIXE (ou SWING).

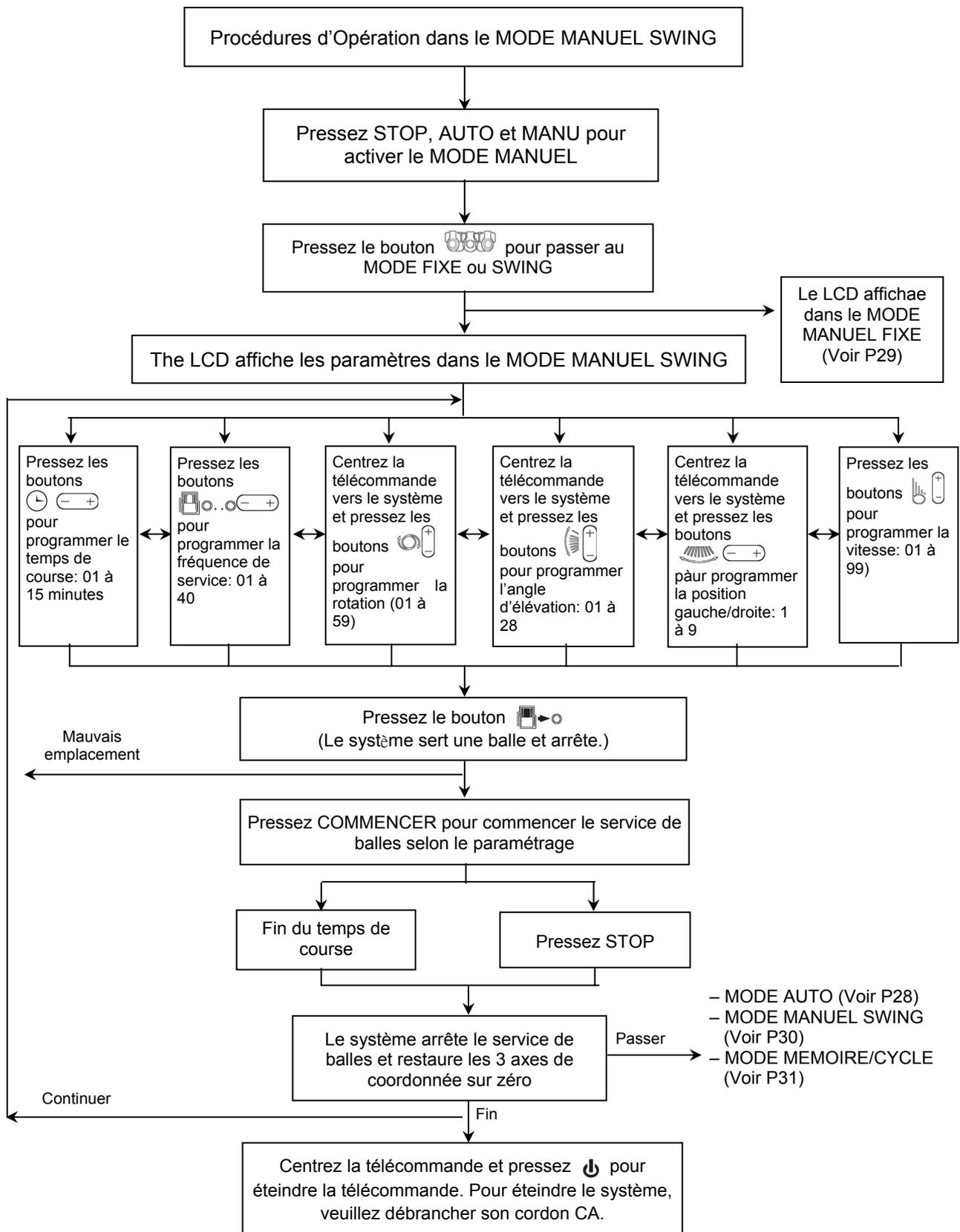
# Procédure d'Opération dans le MODE AUTO



# Procédure d'Opération dans le MODE MANUEL FIXE



# Procédure d'Opération dans le MODE MANUEL SWING



# Procédure d'Opération dans le MODE MEMOIRE/CYCLE

