NEWGY®
INDUSTRIES INC

ROBO-PONG® 3050XL

INSTRUKCJA OBSŁUGI

www.newgy.com

Bluetooth®

SPIS TREŚCI

Witamy..... Strona 3

Skrócona instrukcja obsługi Robo-Pong 3050XL ..... Strona 4

Obsługa robota ..... Strona 6

Opisy sesji treningowych ..... Strona 16

Szybkie składanie, przechowywanie i transport ..... Strona 23

Regulacje robota ..... Strona 25

Pielęgnacja i konserwacja ..... Strona 26

Lista części ..... Strona 27

Słowniczek terminów związanych z tenisem stołowym ..... Strona 30

Gwarancja ..... Strona 32

WITAMY

Gratulujemy zakupu Robo-Pong 3050XL firmy Newgy!

Dziękujemy za wybranie firmy Newgy! Newgy Industries, Inc. szczyci się opracowywaniem wysokiej jakości eleganckich produktów do tenisa stołowego, które mimo łatwego użycia są ambitne i ekscytujące.

Robot do tenisa stołowego Robo-Pong 3050XL tworzy środowisko prawdziwej gry i pozwala trenować umiejętności. Realistyczne funkcje umożliwiają symulację prawdziwej gry z przeciwnikiem, którą można dostosować do różnego poziomu umiejętności – od gry rekreacyjnej z początkującym zawodnikiem po profesjonalnego gracza. Dotknięcie przycisku zmienia ustawienia z gry podstawowej na zaawansowaną sesję treningową, pozwala stworzyć własną sesję treningową lub trening aerobowy całego ciała.

Joseph E. Newgarden, Jr.
Założyciel

Dzięki nieskomplikowanej aplikacji i technologii Bluetooth® użytkownik może z łatwością poruszać się po sesjach treningowych. Robot Robo-Pong 3050XL to łatwe do opanowania i odpowiednie urządzenie dla każdego miłośnika tenisa stołowego – od początkującego gracza do wymagającego profesjonalisty.

„Przez ostatnie 21 lat podróżowałem po Europie, Azji i Ameryce Północnej, trenując i grając z najlepszymi tenisistami świata. Dobrze wiem, jak powinna wyglądać sesja szkoleniowa na poziomie olimpijskim.

Dzięki nowemu urządzeniu Robo-Pong 3050XL możliwy stał się trening z robotem. Dzięki symulującej ludzką grę kombinacji ośmiu różnych rotacji, zwodniczych serwisów, potężnych smeczy, uderzeń bez rotacji, podkręconych piłek i doskonałych wariacji mogę teraz trenować na poziomie olimpijskim we własnym domu.

Najważniejsze, że robot jest przeznaczony dla wszystkich. Jedno dotknięcie przycisku zmienia poziomy gry i dostosowuje urządzenie do różnych potrzeb szkoleniowych podczas tej samej sesji. Dzięki temu z robota mogę korzystać nie tylko ja, ale również moja żona i pięcioletnia córka. Wystarczy wybrać ćwiczenie i nacisnąć przycisk „play”! Jestem zachwycony prostotą – bez koniecznych regulacji! Ponieważ trenuję do olimpiady, Robo-Pong 3050XL daje mi możliwość doskonalenia gry w tenisa stołowego. Dzięki niemu ćwiczy również moja pięcioletnia córka, która w przyszłości zostanie mistrzynia olimpijską!.”

-Samson Dubina, członek reprezentacji USA

SKRÓCONA INSTRUKCJA OBSŁUGI

Twój nowy Robo-Pong 3050XL jest szybki i łatwy w konfiguracji, nie wymaga żadnych narzędzi ani montażu. Został fabrycznie zmontowany i przetestowany przed zapakowaniem i wysyłką. Przed przystąpieniem do gry wymaga tylko krótkiej konfiguracji. Masz dwie opcje instrukcji konfiguracji – niezależnie, którą wybierzesz, najpierw wykonaj następujące czynności:
Skrócona instrukcja obsługi lub krótki film w aplikacji Newgy.

Uwaga: Robot Robo-Pong 3050XL jest obsługiwany za pomocą urządzenia użytkownika, takiego jak smartfon, tablet lub laptop. Użytkownik może sterować funkcjami robota przez aplikację Newgy na urządzeniu z systemem iOS i Android połączonym bezprzewodowo za pośrednictwem Bluetooth lub na urządzeniu z systemem Windows połączonym przewodem USB (brak przewodu USB w zestawie). Użytkownicy systemu Windows mogą pobrać aplikację Windows Newgy ze strony www.newgy.com.

1 Wybierz preferowaną metodę konfiguracji

Korzystając z osobistego urządzenia elektronicznego (np. tableta, smartfona lub laptopa), pobierz i uruchom aplikację Newgy.

A) W aplikacji Newgy znajduje się krótki film, który pokazuje, jak skonfigurować nowego robota. Na filmie znajdują się wszystkie potrzebne informacje dotyczące tego, jak skonfigurować i używać Robo-Pong 3050XL.

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

B) Jeśli chcesz samodzielnie skonfigurować robota zamiast oglądać film, postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi w skróconej instrukcji obsługi, pobierz i uruchom aplikację Newgy. Następnie przejdź do kroku 2.

Informacje dotyczące podłączania urządzenia do robota za pomocą Bluetooth znajdują się na drugiej stronie skróconej instrukcji obsługi.

2 Sprawdź wszystkie części

Najpierw rozpakuj robota, wyjmij wszystkie części z pudełka i sprawdź, czy niczego nie brakuje. Jeśli brakuje którejkolwiek części, natychmiast skontaktuj się z Newgy *(informacje kontaktowe znajdują się na ostatniej stronie).*

Robot
- Piłki (tylko w USA)
- Gumowe nasadki
- Plastikowe klipsy
- Transformator
- Uchwyt urządzenia
- Pong-Pal (tylko w USA)
- Poleć znajomemu/ Ulotka gwarancyjna
- Skrócona instrukcja obsługi

3 Przygotowanie uchwytu montażowego

Umieść robota na stole w taki sposób, aby otwarta przednia część była skierowana w Twoją stronę. *Delikatnie* podnieś głowicę robota i pociągnij uchwyt do siebie. Korzystanie z gumowych nasadek - wybierz gumowe nasadki dopasowane do grubości stołu i zainstaluj je w taki sposób, aby podstawki pozostały poziomo.

4 Zamontuj rurki podpierające siatkę

Obróć robota o 180° tak, aby rurki podtrzymujące siatkę były skierowane w Twoją stronę. Chwyć drugą rurkę po twojej prawie stronie i pociągnij do góry, wyjmując ją w ten sposób z otworu, w którym się znajdowała. Umieść spód tej rurki w wierzchołku pierwszej rurki po Twojej prawej stronie, tak jak pokazano na zdjęciu. Powtórz to samo po lewej stronie.

5 Przymocuj robota do stołu

Podnieś robota za spód centralnego kanału i przytwierdź go do stołu poprzez skierowanie go w dół i przyciśnięcie do końca stołu. Nogi podporowe powinny być rozstawione możliwie jak najszerzej, zanim przejdą pod spód stołu, a przednia płyta podporowa znajdzie się na górze stołu.

6 Obniż podstawki na piłki

Chwyć jedną z podstawek na piłki, podnieś prosto do góry, aby ją otworzyć. Chwyć przyległą rurkę podpierającą siatkę i powoli obniż jej pozycję. Uważaj, aby podstawka lub rurka podpierająca nie zatrzasnęły się. Powtórz to samo po drugiej stronie.

7 Przymocuj boki siatki

Przymocuj bok siatki do siatki na stole tenisowym poprzez przesunięcie czerwonej elastycznej taśmy przez podstawę podtrzymującą siatkę na stole tenisowym i zawiązując ją nad śrubą dociskową siatki na stole.

8 Załaduj piłki

Używaj wyłącznie piłek zalecanych dla Robo-Pong 3050XL firmy Newgy - 2-gwiazdkowe piłki Newgy Robo-Ball 40+mm, lub dowolne 2- lub 3-gwiazdkowe piłki 40+mm zatwierdzone przez ITTF. Nie mieszaj piłek 40+mm z piłkami o innych wymiarach. Dodatkowe piłki Robo-Balls można kupić na stronie www.newgy.com.

9 Podłącz robota

Podłącz czarny kabel zasilający z tyłu robota.

Możesz rozpocząć korzystanie z robota Newgy Robo-Pong 3050XL!

OBSŁUGA TWOJEGO ROBOTA

Wszystkie funkcje robota można kontrolować za pośrednictwem aplikacji Newgy. Ta aplikacja jest okresowo aktualizowana, więc sprawdź, czy są dostępne nowe wersje umożliwiające korzystanie z najnowszych funkcji. Treść działu „Obsługa Twojego robota” w tej instrukcji może zostać w przyszłości zmieniona w wyniku aktualizacji aplikacji.

Strona główna

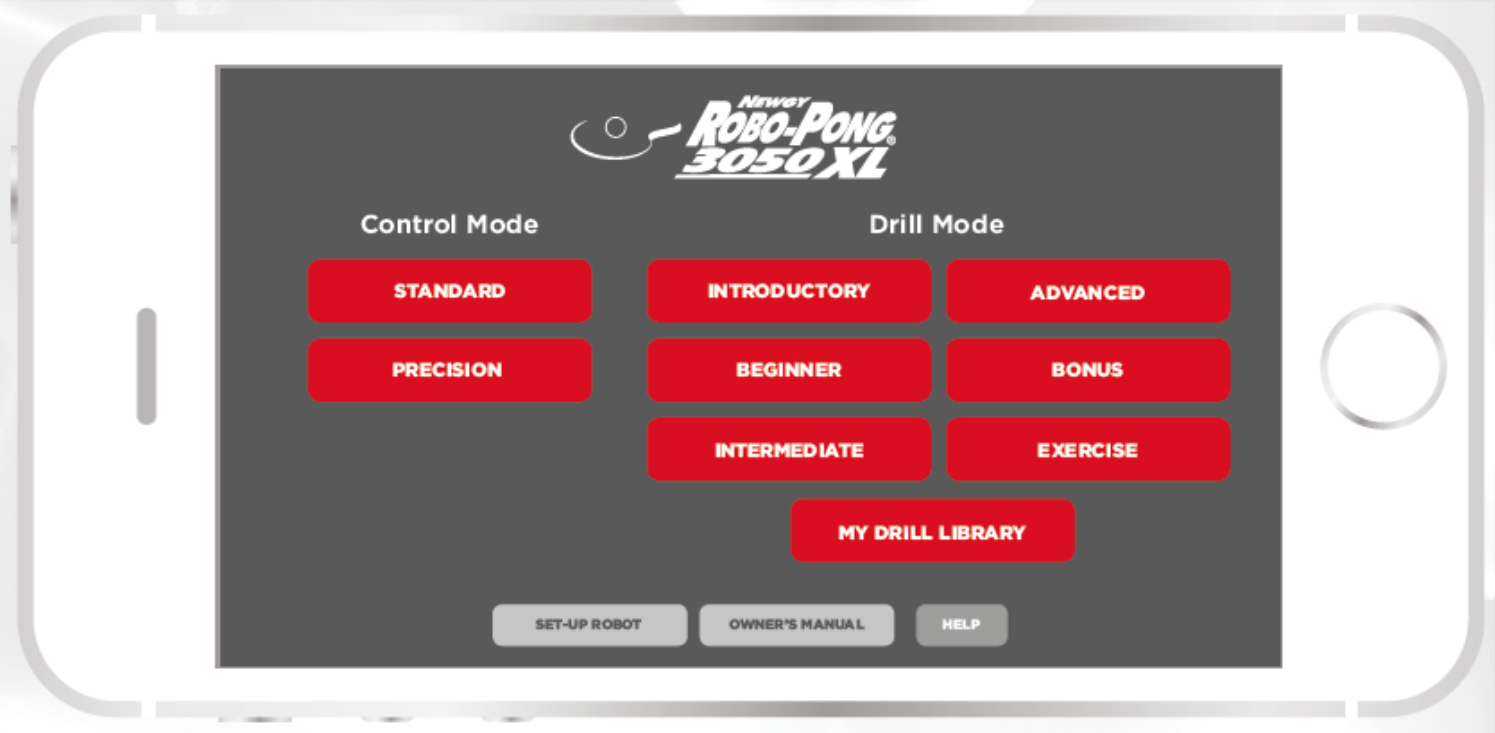
PLAY: Naciśnij ten przycisk, aby uruchomić urządzenie Newgy Robo-Pong 3050XL.

SHOP: Naciśnij ten przycisk, aby przejść do strony www.newgy.com , na której można znaleźć informacje o różnych urządzeniach do tenisa stołowego.

SUPPORT: Naciśnij ten przycisk, aby uzyskać dostęp do szerokiej gamy informacji pomocniczych.

CONTACT: Naciśnij ten przycisk, aby przejść do danych kontaktowych Newgy.

Omówienie głównego interfejsu



Control Mode

Standard: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z podstawowymi opcjami sterowania piłką.

Precision: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z szerokim zakresem opcji sterowania piłką.

Drill Mode

Introductory: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z treningiem na poziomie wstępnym.

Beginner: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z treningiem na poziomie początkującym.

Intermediate: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z treningiem na poziomie średnio zaawansowanym.

Advanced: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z treningiem na poziomie zaawansowanym.

Bonus: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z ćwiczeniami bonusowymi.

Exercise: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie tryb gry z ćwiczeniami.

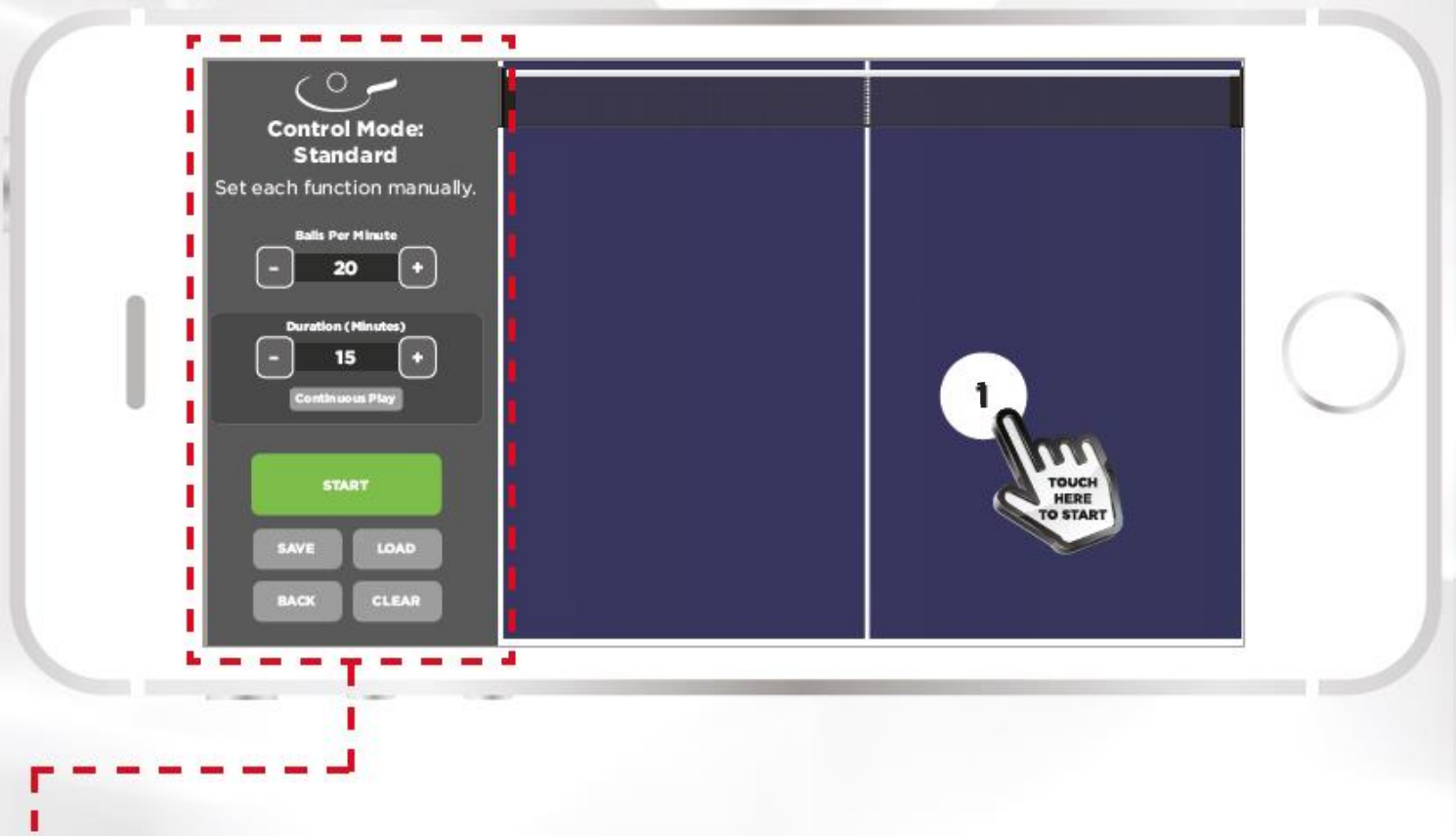
My Drill Library: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiona zostanie biblioteka niestandardowych zapisanych i ulubionych ćwiczeń.

Set-Up Robot: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że uruchomiony zostanie proces konfiguracji robota. Przycisk pozwala również wykonać ponowną kalibrację robota.

Owner's Manual: Naciśnięcie tego przycisku da Ci dostęp do instrukcji obsługi Robo-Pong 3050XL firmy Newgy, w której znajduje się więcej informacji na temat urządzenia 3050XL.

Help: Naciśnij ten przycisk w razie potrzeby, aby uruchomić pomoc dla twojego 3050XL.

Tryb kontroli: Standard



Balls Per Minute: Jest to liczba wyrzuconych piłek na minutę.

Duration (Minutes): Jest to długość Twojej rozgrywki. Jeśli ustawisz wartość na 0, rozgrywka będzie trwać do momentu ręcznego zatrzymania.

Continuous Play: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że rozgrywka będzie trwała nieprzerwanie do momentu ręcznego zatrzymania.

Start: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje rozpoczęcie rozgrywki.

Save: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje zapisanie aktualnej rozgrywki jako niestandardowej sesji treningowej w bibliotece ćwiczeń do wykorzystania w przyszłości. **Load:** Naciśnięcie tego przycisku spowoduje załadowanie dowolnego z ulubionych lub zapisanych ćwiczeń. **Back:** Naciśnięcie tego przycisku spowoduje powrót do poprzedniego ekranu.

Clear: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje wyczyszczenie wszystkich ustawień i pozycji piłki.

Ustawianie atrybutów Twojej piłki/Twoich piłek podczas rozgrywki w trybie kontroli: Standard:

Na ikonie stołu dotknij miejsca, na którym ma wylądować piłka. Następnie pojawi się ekran wyboru czterech atrybutów każdej piłki. Możesz wybrać jedną piłkę lub wiele piłek.

Atrybuty to:

Typ piłki: Rotacja górna, serwis z rotacją górną, rotacja wsteczna, serwis z rotacją wsteczną, brak rotacji

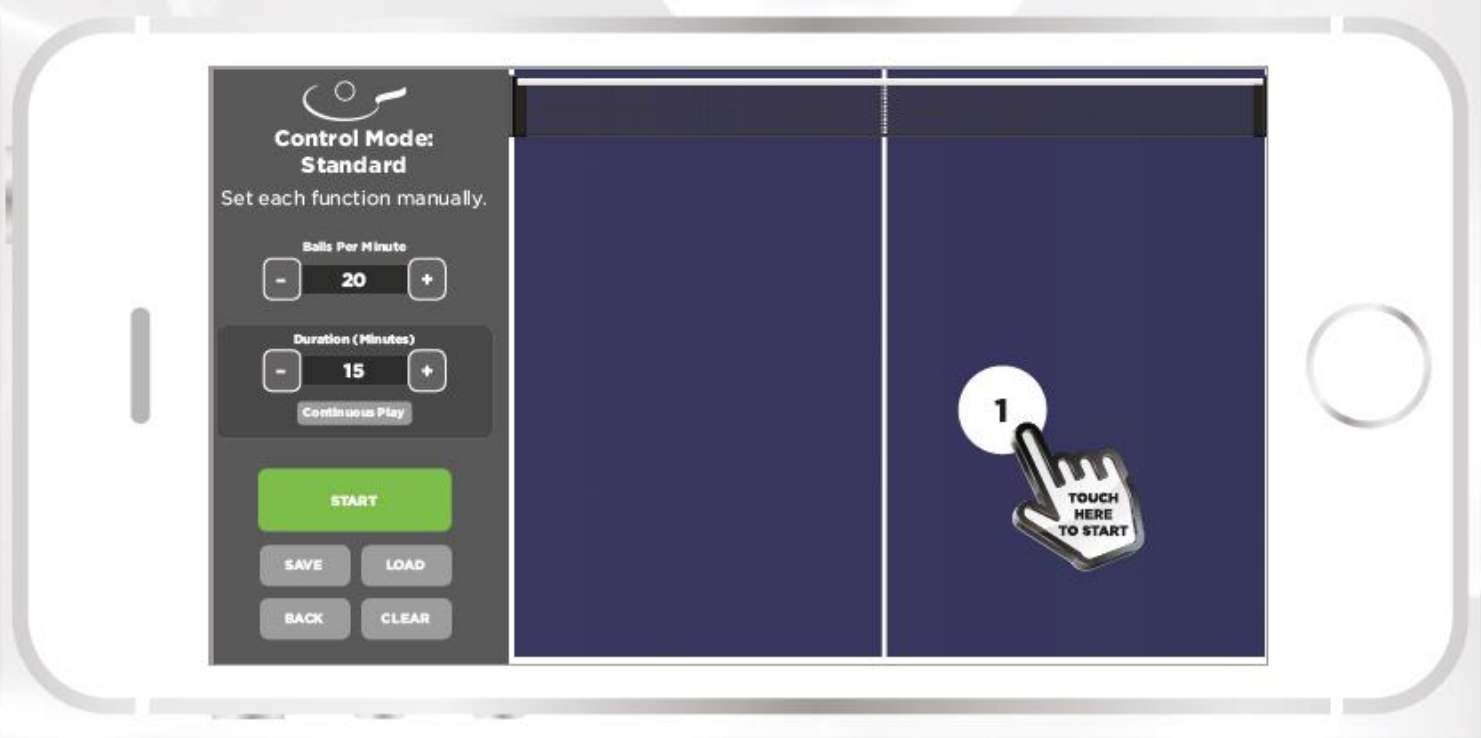
Prędkość rotacji: Najniższy, niższy, niski, średni, wysoki, wyższy, najwyższy

Rotacja boczna: Brak, lewo, prawo

Kąt: 0°, 15°, 30°, 45°, 60°, 75°, 90°

Następnie wybierz zestaw, aby ustawić swoją pierwszą piłkę. Powtórz kroki zgodnie z potrzebami. Następnie na ikonie stołu zobaczysz podgląd wybranych piłek w wybranych miejscu(-ach) lądowania, a na każdej piłce wyświetlony zostanie wybrany rodzaj rotacji. Możesz także ponownie ustawić każdą piłkę na stole, dotykając i przeciągając ikonę piłki.

Control Mode: Standard



W swojej najbardziej standardowej formie interfejs użytkownika pokazuje, gdzie i jaki rodzaj piłki lub piłek powinien rzucić robot. Właściwości piłki są następujące:

- Położenie na stole
- Typ rotacji (rotacja górna, rotacja wsteczna, martwa piłka)
- Rodzaj piłki (serwisowa lub regularna)
- Ilość rotacji
- Kierunek rotacji bocznych
- Liczba rotacji bocznych

Możesz wybrać 1 lub więcej piłek, które wyrzuci robot. Możesz również określić czas pomiędzy każdą piłką i czas rozpoczęcia kolejnego ćwiczenia.

Po utworzeniu rozgrywki, która Ci odpowiada, możesz zapisać ją jako niestandardowe ćwiczenie do wykorzystania w późniejszym czasie. Robot ma również kilka fabrycznie zaprogramowanych ćwiczeń, które można wybrać w trybie ćwiczeniowym.

Główny interfejs zawiera opis twojej strony stołu i 3 opcje konfiguracji rozgrywki. Te opcje to „Liczba piłek", „Liczba piłek na minutę" i „Czas trwania".

Kiedy dotkniesz ikony stołu, pojawi się ekran, na którym możesz ustawić charakterystykę preferowanej piłki:

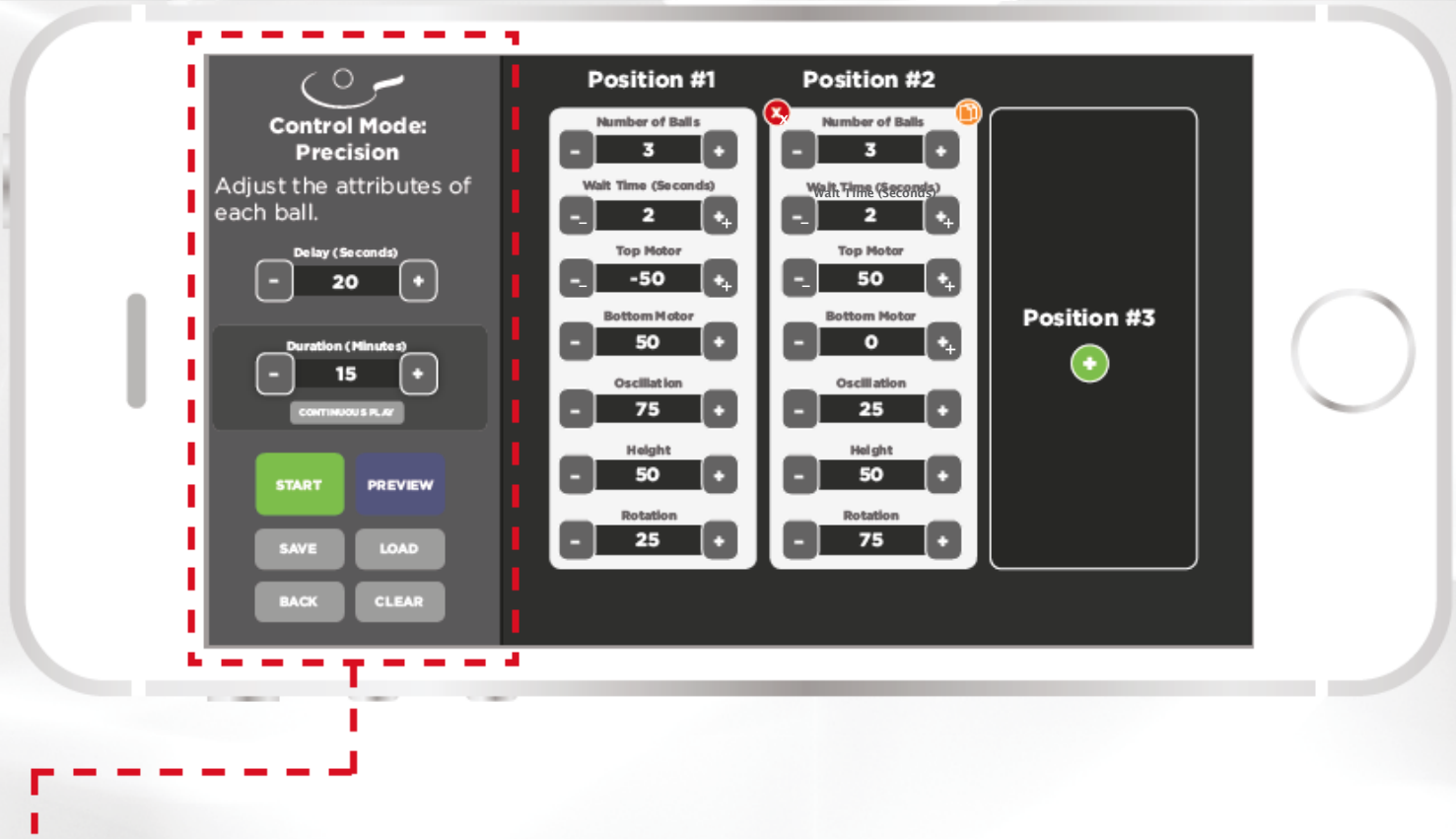
1. Typ piłki - 5 opcji – serwis z rotacją górną, serwis z rotacją wsteczną, uderzenie z rotacją górną, uderzenie z rotacją wsteczną i martwa piłka
2. Prędkość rotacji – 7 opcji od najniższej do najwyższej
3. Rotacja boczna – 3 opcje – Brak, Lewa, Prawa
4. Kąt – 7 opcji – Brak, 15°, 30°, 45°, 60°, 75° i 90°

Po wybraniu żądanej charakterystyki piłka pojawi się na stole. Jeśli rozmieściłeś wszystkie piłki przewidziane w menu „Liczba piłek", jednocześnie podświetli się przycisk „Start".

Każdą piłkę na stole można „przeciągnąć", czyli dotknąć i przenieść w nowe miejsce. Dwukrotne dotknięcie piłki pozwala zmienić jej charakterystykę.

Naciśnięcie przycisku „Start" przygotuje robota do rozgrywki. Będziesz miał 3 sekundy na przygotowanie przed rozpoczęciem rozgrywki.

Control Mode: Precision



Delay (Seconds): Jest to czas w sekundach pomiędzy każdą wyrzuconą piłką. Przycisk „Start” będzie wyłączony, dopóki liczba piłek na stole nie będzie równa liczbie wskazanych piłek.

Duration (Minutes): Jest to długość twojej rozgrywki. Jeśli ustawisz wartość na 0, rozgrywka będzie trwać do momentu ręcznego zatrzymania.

Continuous Play: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że rozgrywka będzie trwała nieprzerwanie do momentu ręcznego zatrzymania.

Start: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje rozpoczęcie rozgrywki.

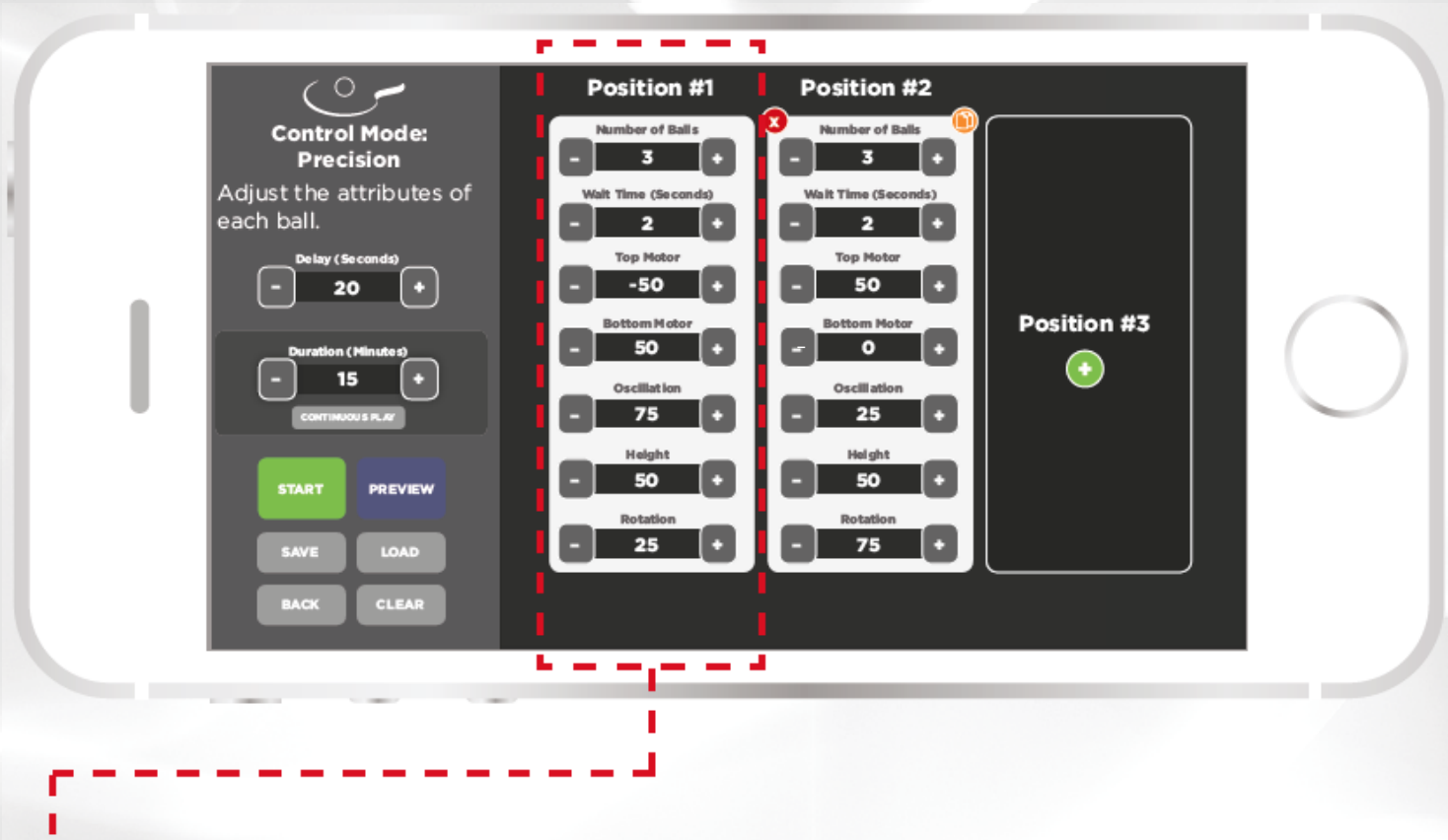
Save: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje zapisanie aktualnej rozgrywki jako niestandardowej sesji treningowej w bibliotece ćwiczeń do wykorzystania w przyszłości.

Load: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje załadowanie dowolnego z ulubionych lub zapisanych ćwiczeń.

Back: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje powrót do poprzedniego ekranu.

Clear: Naciśnięcie tego przycisku spowoduje wyczyszczenie wszystkich ustawień i pozycji piłki.

Tryb kontroli: Precyzja



Każda pozycja w interfejsie pozwala ustawić 7 atrybutów sterowania każdą piłką:

Number of Balls: To liczba piłek, które mają zostać wystrzelone w każdą pozycję.

Wait Time: Opóźnienie pomiędzy poszczególnymi piłkami.

Top Motor (Wheel): Prędkość górnego silnika robota, który tworzy pożądaną rotację górną piłki. Liczby dodatnie do 100 zwiększają obroty silnika. Liczby ujemne do 100 zmniejszają obroty silnika.

Bottom Motor (Wheel): Prędkość dolnego silnika w robocie, który tworzy pożądaną rotację wsteczną piłki. Liczby dodatnie do 100 zwiększają obroty silnika. Liczby ujemne do 100 zmniejszają obroty silnika.

***Motor (Wheel) Notes**: Aby uzyskać jeszcze więcej rotacji piłki, użyj silnika górnego i dolnego, ustawiając je przeciwstawnie do siebie. Przykład: Ustaw górny silnik na -50, a dolny na 50.*

Jeśli chcesz, by piłki nie miały rotacji, ustaw oba silniki - górny i dolny - na tę samą prędkość. Przykład: Ustaw górny silnik na 50, a dolny na 50.

Jedną z głównych zalet dwóch silników jest możliwość zwiększenia ilości rotacji bez jednoczesnego zwiększania prędkości.

Oscillation: Steruje robotem od strony lewej do prawej. Liczby dodatnie wskazują głowicę robota po prawej, a liczby ujemne - po lewej stronie.

Height: Przesuwa robota w górę i w dół. Wartość wynosi od 0 do 100.

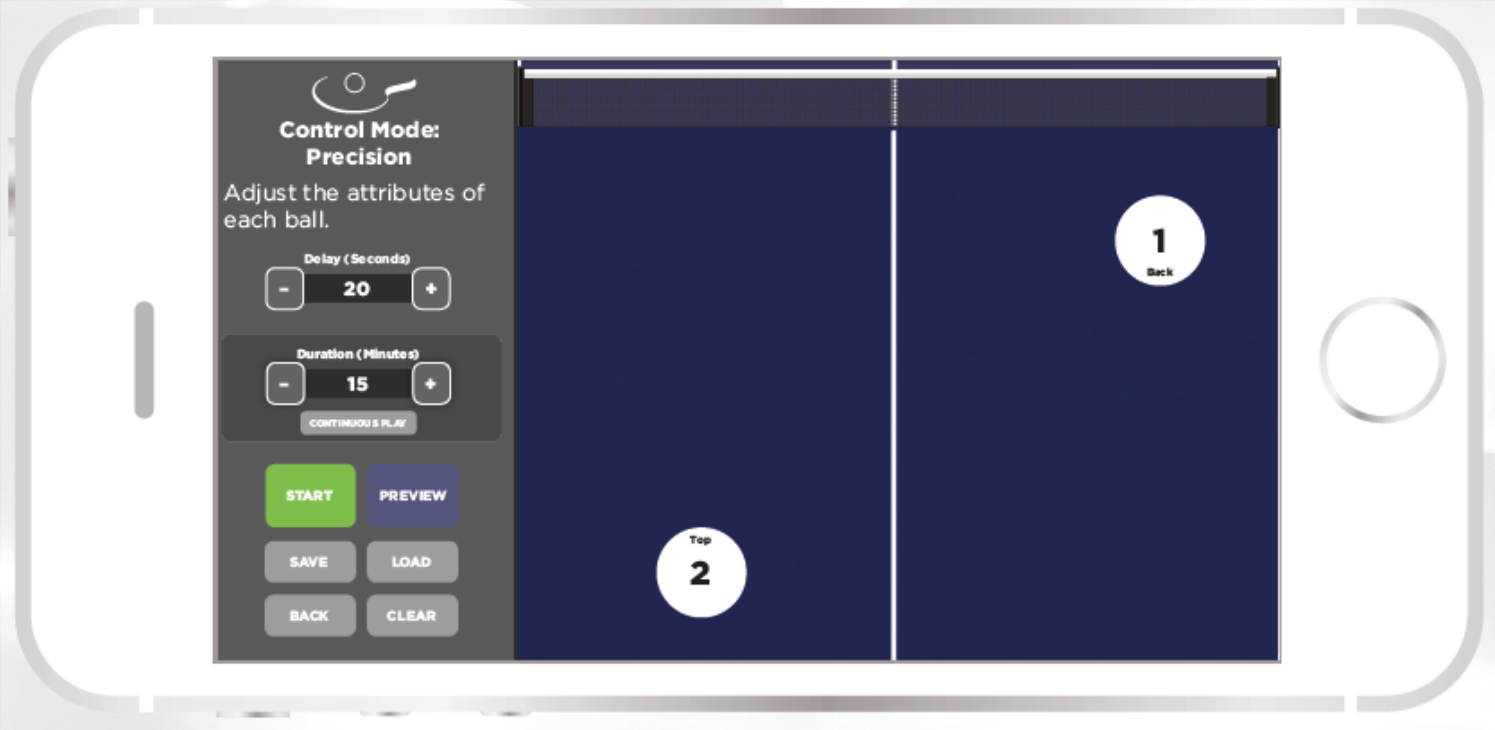
Rotation: Steruje obrotami głowicy robota, która wywołuje pożądaną rotację boczną. Liczby dodatnie oznaczają obrót w lewo, ujemne - w prawo.

Naciśnięcie zielonego przycisku „+” pozwala dodać pozycję piłki do rozgrywki. Naciśnięcie czerwonego przycisku „x” usuwa pozycję piłki z rozgrywki. Naciśnięcie żółtego przycisku „copy” kopiuje pozycję piłki w rozgrywce.

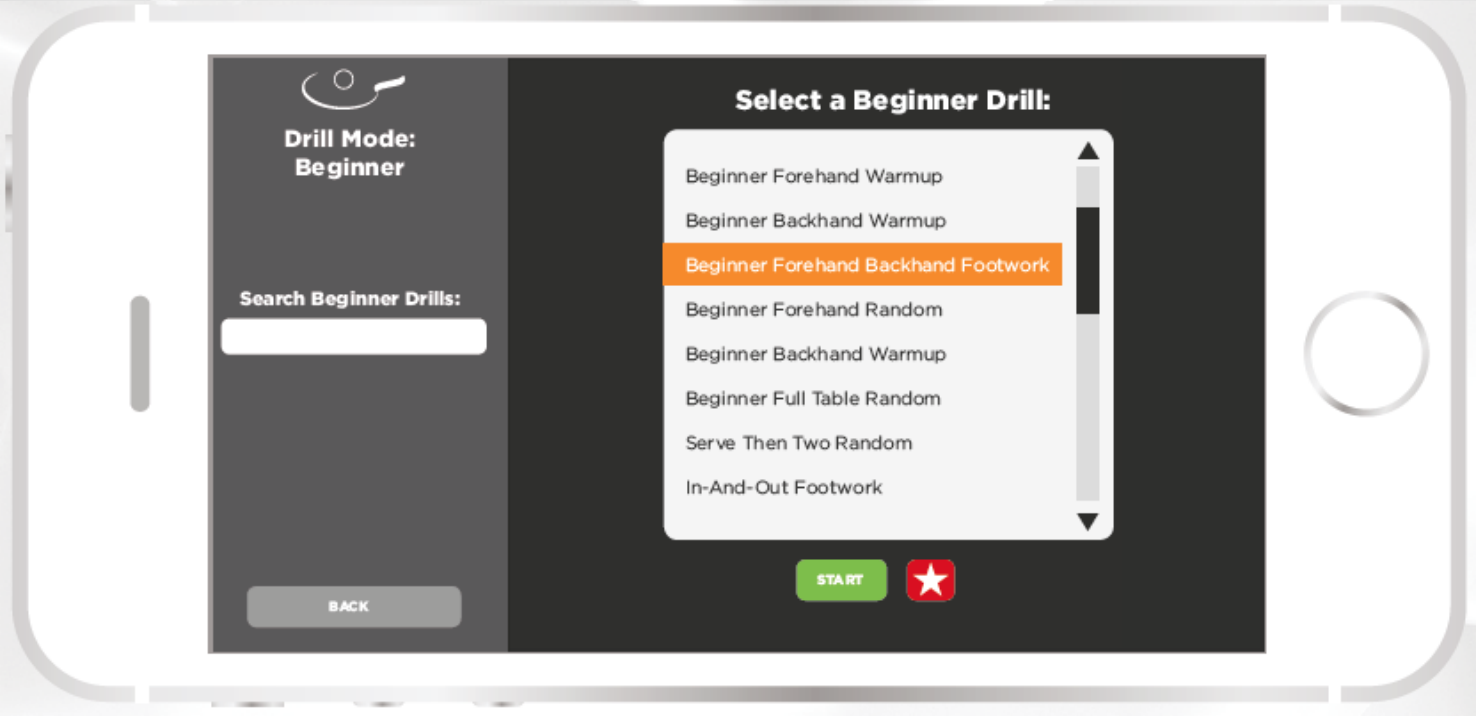
Po wybraniu 7 atrybutów dla wszystkich pozycji piłki, naciśnij przycisk Start, aby aktywować sesję gry w trybie precyzyjnym

Tryb kontroli: Precyzja

Po naciśnięciu przycisku Start zostanie wyświetlony podgląd Twojej rozgrywki w trybie precyzyjnym, pokazujący wybrane pozycje piłek.



Tryb treningowy



Przykład ekranu wyboru ćwiczeń na poziomie początkującym.

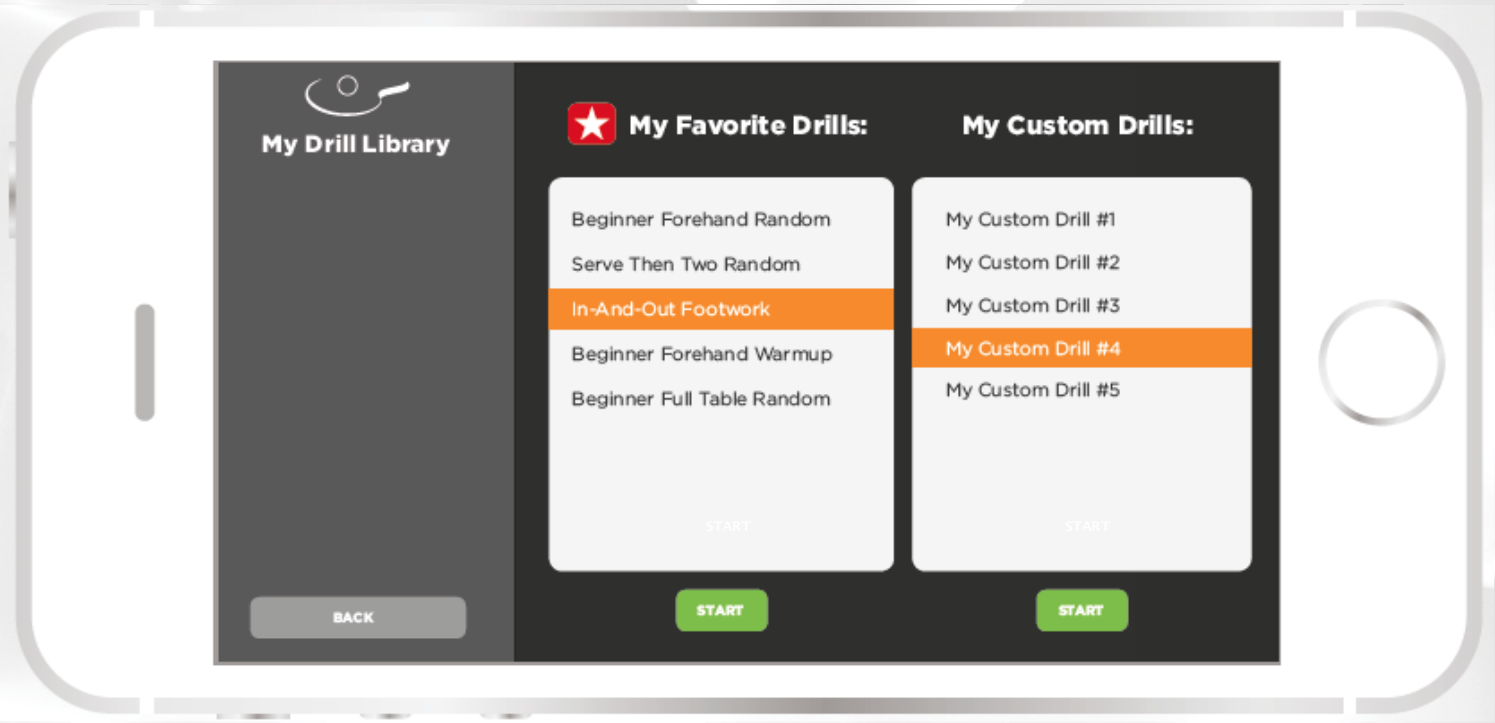
Robo-Pong 3050XL ma kilka fabrycznie zaprogramowanych ćwiczeń tenisa stołowego. Istnieje szeroki wachlarz poziomów gry i umiejętności (w tym wstępny, początkujący, średnio zaawansowany i zaawansowany - plus sesja bonusowa i ćwiczeniowa), dzięki czemu można wybrać trening dostosowany do umiejętności i celów.

Poczytaj informacje o każdym wstępnie zaprogramowanym programie treningowym w aplikacji Newgy i obejrzyj krótki film demonstrujący każde ćwiczenie. W trybie kontroli Robo-Pong 3050XL możesz również stworzyć własną sesję treningową.

Przykład ekranu na poziomie początkującym.

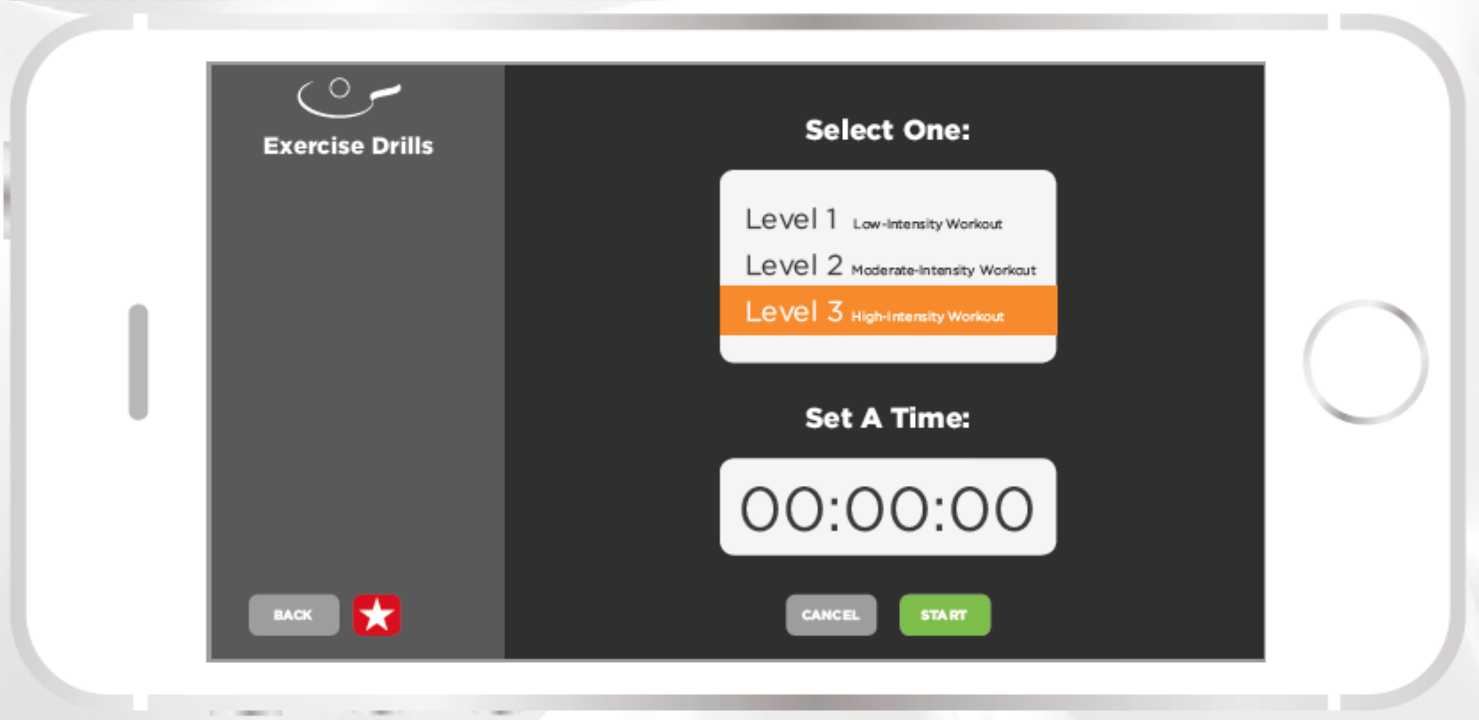
Biblioteka moich treningów

Tutaj możesz łatwo zapisywać, przechowywać i otwierać swoje ulubione i niestandardowe sesje treningowe.



Sesje treningowe

Sesje treningowe zapewniają efektywny i przyjemny trening cardio, od niskiej poprzez średnią do wysokiej intensywności. Wybierz swój poziom intensywności. Następnie ustaw zegar, aby rozpocząć trening!



Lampki sygnalizacyjne

Robo-Pong 3050XL firmy Newgy charakteryzuje się doskonałą rotacją podczas wymiany piłek, podobnie jak podczas gry z prawdziwym przeciwnikiem w turnieju! Zielona i czerwona lampka sygnalizacyjna poinformuje Cię o dokładnej rotacji piłki, dzięki czemu będziesz mógł wykorzystać odpowiednio uderzenie.

1 zielona lampka = lekka rotacja górna
2 zielone lampki = średnia rotacja górna
3 zielone lampki = mocna rotacja górna
4 zielone lampki = bardzo mocna rotacja górna
Brak lampek = brak rotacji
1 czerwona lampka = lekka rotacja wsteczna
2 czerwone lampki = średnia rotacja górna
3 czerwone lampki = mocna rotacja wsteczna
4 czerwone lampki = bardzo mocna rotacja wsteczna

Podczas prawdziwego meczu istnieją również warianty rotacji bocznych. Przed wyrzuceniem piłki z rotacją boczną głowica robota obraca się zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Kierunek lampek oznacza kierunek rotacji bocznej. Na przykład jeśli lampka świeci się z lewej strony, oznacza to, że rakieta przeciwnika skierowana jest w lewo (podobnie jak w przypadku serwisu z rotacją boczną z bekhendu). Jeśli lampka świeci się na z lewej strony na dole, oznacza to, że rakieta przeciwnika skierowana jest w lewo i w dół (podobnie jak w przypadku serwisu z rotacją wsteczną/boczną z bekhendu).

Aby odwrócić rotację, dotknij tej samej strony piłki, którą wskazują lampki. Jeśli lampka pojawia się na spodzie głowicy robota, dotknij dolnej części piłki. Jeśli lampka pojawia się po prawej stronie, dotknij prawej strony.
Jeśli lampka pojawia się w prawym górnym rogu, dotknij prawy górny róg. Odbijanie różnych rotacji przy pomocy 3050XL to naprawdę najlepszy sposób, aby nauczyć się odbierać różne podania i wykonywać własne uderzenia.

OPISY SESJI TRENINGOWYCH

ĆWICZENIA DLA GRACZY NA POZIOMIE WSTĘPNYM

Proste uderzenie z forhendu bez rotacji
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest cały czas powoli bez rotacji na Twój forhend.

Proste uderzenie z bekhendu bez rotacji
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest cały czas powoli bez rotacji na Twój bekhend.

Proste uderzenie z forhendu z rotacją wsteczną
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest z bardzo lekką rotacją wsteczną dokładnie na Twój forhend.

Proste uderzenie z bekhendu z rotacją wsteczną
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest z bardzo lekką rotacją wsteczną na Twój bekhend.

Proste uderzenie z forhendu z rotacją wsteczną z pracą nóg
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest z bardzo lekką rotacją wsteczną - na przemian na środek i na forhend.

Proste uderzenie z bekhendu z rotacją wsteczną z pracą nóg
Podczas tego ćwiczenia piłka wyrzucana jest z bardzo lekką rotacją wsteczną - na przemian na środek i na bekhend.

ĆWICZENIA DLA GRACZY POCZĄTKUJĄCYCH

Beginner Forehand Warmup
Naucz się uderzać z forhendu, ustawiając kąt 90 stopni i uderzając wprost w piłkę.

Rozgrzewka bekhendu na poziomie podstawowym
Naucz się uderzać z bekhendu, prowadząc piłkę w różne punkty - czasami uderzając na forhend, czasami na środek, a czasem na bekhend.

Praca nóg między forhendem a bekhendem
Połącz uderzenia ze sobą, uderzając raz z forhendu, a raz z bekhendu! Wykonuj drobne kroki między jedną piłką a drugą.

Beginner Forehand Random
To ćwiczenie jest nieco trudniejsze. Robot wyrzuca piłkę w strefie forhendu; obserwuj głowicę robota i szukaj subtelnych różnic!

Losowe uderzenia z bekhendu na poziomie podstawowym
Podczas tego ćwiczenia piłki trafiają w strefę bekhendu. Trzymaj rakietę z przodu, przesuwaj się na pozycję i kontroluj piłkę, czasami uderzając nieco mocniej, a czasami wolniej!

Uderzenia losowe na cały stół na poziomie podstawowym
Teraz czujesz się bardziej jak w prawdziwej grze! Jak podczas rozgrywki z prawdziwym przeciwnikiem piłki trafiają w dowolne miejsce na stole. Staraj się odebrać piłki, pamiętając każdorazowo o właściwym odbiciu.

Serwis i dwie losowe piłki
Podczas tego ćwiczenia wyrzucane są dwie piłki, a potem następuje przerwa, jak podczas gry.

Praca nóg na zewnątrz i do środka
Wykonaj krótki forhend, a następnie cofnij się i wykonaj głęboki forhend. Następnie przejdź do przodu i wykonaj krótki bekhend, a potem cofnij się odrobinę i wykonaj głęboki bekhend. Stań na palcach, pochyl się do przodu i uderz piłkę przed sobą.

Trzy piłki na środek, jedna w dowolny narożnik
Uważaj! Pierwsze trzy piłki trafiają na środek, a potem nagle czwarta piłka zostaje niespodziewanie wyrzucona w któryś narożnik. Obserwuj głowicę robota i przygotuj się do odbicia!

Losowe uderzenia z forhendu
Piłki są wyrzucane ze średnią prędkością w strefę forhendu na stole. Poruszaj się szybko, ustaw się i obracaj ramiona podczas odbijania piłki!

Losowe uderzenia z bekhendu
Piłki są wyrzucane ze średnią prędkością w strefę bekhendu na stole. Pochyl się do przodu, tworząc miejsce na rotację wsteczną i przesuń piłkę do przodu za pomocą nadgarstka i przedramienia, aby wytworzyć rotację z bekhendu.

Szybkie uderzenia losowe
Przygotuj się na szybkie odbicia, piłki będą wyrzucane w dowolny punkt na stole. Trzymaj rakietę z przodu i przygotuj się na szybkie przejścia od środka do forhendu do bekhendu!

Krótki forhend, głęboki bekhend
Pierwsza piłka będzie krótka na forhend, a kolejna - głęboka na bekhend. Jeśli jesteś praworęczny, zrób krok do przodu prawą stopą, aby zbliżyć się do piłki.

Krótki bekhend, głęboki forhend
Uderz pierwszą piłkę z bekhendu, a następnie szybko wróć do głębokiego forhendu.

Wymiana z bekhendu, niespodziewane uderzenie z forhendu
Tak jak w prawdziwej grze. Zaczyna się od serwisu, następnie zaczyna się wymiana od jednej do pięciu piłek z bekhendu, po czym niespodziewanie zaskakuje Cię forhend. Po sekwencji,następuje krótka przerwa na odpoczynek fizyczny i psychiczny przed kolejną piłką.

Serwis bez rotacji
W tym przypadku ćwiczysz odbieranie serwisów bez rotacji. Możesz wybrać, czy chcesz wykonać czop, czy odbić każdą piłkę. Niezależnie od wybranej opcji pamiętaj, aby luźno trzymać rakietę i uderzaj piłkę w taki sposób, by spowodować maksymalną rotację.

Serwis, dwie szybkie piłki
Po odbiciu serwisu przygotuj się na dwie szybkie piłki. Po prostu odbij piłkę i skup się na tym, aby była nisko!

Serwis, wysoki forhend, wysoki bekhend
Po odbiciu piłki serwisowej otrzymasz wysoką piłkę na forhend, a następnie wysoką piłkę na bekhend. Ustaw się na odpowiedniej pozycji i uderz obie wysokie piłki potężnym forhendem!

Serwis, a następnie szybkie piłki
Po odebraniu serwisu przygotuj się na trzy szybkie piłki - jedną na forhend, jedną na środek i kolejną na bekhend.

Forhend symulacja gry
Najpierw otrzymasz serwis z rotacją wsteczną na forhend, odbij go. Następnie otrzymasz głęboką piłkę z rotacją wsteczną na forhend, zejdź nisko, wykonaj pętlę do góry i nad siatką. Na koniec otrzymasz głęboką piłkę z rotacją górną na forhend, zacznij z ręką wysoko i poprowadź piłkę do przodu.

Bekhend symulacja gry
Najpierw otrzymasz serwis z rotacją wsteczną na bekhend, odbij go. Następnie otrzymasz głęboką piłkę z rotacją wsteczną na bekhend, zejdź nisko, wykonaj pętlę do góry i nad siatką. Na koniec otrzymasz głęboką piłkę z rotacją górną na bekhend, zacznij z ręką wysoko i poprowadź piłkę do przodu.

Krótki serwis, a następnie 10 piłek
Dostaniesz krótki serwis, zrób krok do przodu i przepchnij piłkę lub wykonaj flip. Następnie na stół wyrzuconych zostanie 10 piłek z rotacją wsteczną. Przed kolejną wymianą będzie chwila odpoczynku.

Bez rotacji, górna rotacja
Uważaj na trudne kombinacje rotacji. Robot będzie wyświetlał naprzemiennie serwisy bez rotacji i z rotacją górną! Uważaj i delikatnie dostosuj zamach do każdej piłki!

Odbicie lewego serwisu z rotacją wsteczną
Niezależnie od tego, czy zdecydujesz się uderzyć z forhendu, czy z bekhendu, dotknij prawej strony piłki, aby nadać jej odpowiedni kierunek w kierunku stołu.

Odbicie prawego serwisu z rotacją wsteczną
Jeśli dotkniesz piłki, ta po dotknięciu Twojej rakiety odleci daleko w lewo. Aby odwrócić rotację, dotknij lewej strony piłki.

Odbicie serwisu bez rotacji
Odbijając ten serwis, wykonaj czop ponad siatką.

Odbicie serwisu z rotacją z prawej strony
Wykonując kontrolowane uderzenie, odbij piłkę, luźno trzymając rakietę pod kątem nachylenia 60 stopni.

Lewy serwis z rotacją wsteczną w dowolny punkt
Poruszaj się do wewnątrz i na zewnątrz oraz na boki aby być gotowym na podkręcone serwisy z rotacją z lewej strony.

Prawy serwis z rotacją wsteczną w dowolny punkt
Przygotuj się na długą rotację boczną, ale bądź gotowy, by przesunąć prawą stopę lekko do środka w przypadku niespodziewanej krótkiej piłki! Aby kontrolować rotację, uderzaj w lewą stronę piłki.

Serwis z lewej strony z rotacją boczną i górną
Aby odbić takie kombo, uderz w prawą górną część piłki. Jeśli wyobrazisz sobie, że piłka jest kulą ziemską ze Stanami Zjednoczonymi skierowanymi w Twoją stronę, to musisz uderzyć w stan Maine.

Serwis z prawej strony z rotacją boczną i górną
Aby odbić takie kombo, uderz w lewą górną część piłki. To podanie jest symulacją praworęcznego gracza wykonującego serwis z bekhendu.

Rotacja wsteczna, rotacja górna
Najpierw otrzymasz serwis z rotacją wsteczną, a następnie pięć piłek z rotacją górną skierowanych w dowolny punkt stołu. Staraj się nie poddawać. Za każdym razem, gdy odbijesz wszystkie 6 piłek, zyskujesz punkt. Za każdym razem, gdy nie trafisz podczas sekwencji sześciu piłek, punkt zyskuje Robo-Pong. Gracie do
11. Przegrany stawia obiad.

ĆWICZENIA DLA GRACZY ŚREDNIO ZAAWANSOWANYCH

Rozgrzewka forhendu na poziomie średnio zaawansowanym
Uderz w górną część piłki i zrób zamach do przodu w kierunku górnej części siatki.

Rozgrzewka bekhendu na poziomie średnio zaawansowanym
Wykonaj szybkie, krótkie uderzenie i przygotuj się na wymianę szybkich piłek na bekhend.

Dwa bekhendy, dwa forhendy
Poćwicz obie pozycje, zmieniając nieco rotację. Uderz pierwszą piłkę ze średnią prędkością, a następną nieco szybciej. Zmieniaj prędkości pomiędzy każdym uderzeniem - średni bekhend, mocny bekhend, średni forhend, mocny forhend.

Forhend, środek
Cóż za trening! Poruszaj się cały czas, odbijając każdą piłkę, uderzając z forhendu od strony forhendu, a następnie z forhendu od środka!

Bekhend, środek
Praca nóg podczas bekhendu to jeden z najbardziej zaniedbywanych aspektów gry! Zagraj z bekhendu od strony bekhendu, a następnie szybko zmień pozycję i zagraj z bekhendu ze środka stołu.

Bekhend, środek, bekhend, forhend
Podczas tego ćwiczenia należy uderzać naprzemiennie z bekhendu i forhendu zgodnie z unikalną sekwencją - bekhend, środek, bekhend, forhend!

Jedno lub dwa uderzenia z bekhendu, jedno lub dwa uderzenia z forhendu
Uwielbiam to pół-systematyczne ćwiczenie. Obserwuj głowicę robota, aby zobaczyć, dokąd zmierza piłka, a następnie skup się na zbliżającej się piłce.

Środek, narożnik
To jedno z najpopularniejszych ćwiczeń na świecie! Graj z forhendu ze środka, a następnie przygotuj się na niespodziewane uderzenie w któryś narożnik. Ćwiczenie jest oparte na stałej sekwencji: jedno uderzenie na środek, a potem jedno w któryś narożnik. Sprawdź, czy wytrzymasz trzy pełne minuty!

Szeroki Faulkenberg
Podczas tego ćwiczenia dwie piłki są wyrzucone na bekhend, a następnie jedna piłka na szeroki forhend. Zagraj pierwszą piłkę z bekhendu, drugą piłkę z forhendu od strony bekhendu, a ostatnią piłkę z forhendu od strony forhendu.

Losowe uderzenia z forhendu
Szybkie piłki są wyrzucane w dowolny punkt w przedniej części stołu. Wykonuj drobne kroki i ruszaj się nieustannie przy każdej piłce!

Losowe uderzenia z bekhendu
Twój wybór, możesz zagrać wszystkie uderzenia z bekhendu lub połączyć bekhend i forhend w tym ćwiczeniu. W miarę poprawy umiejętności możesz zmieniać prędkość, podkręcenie i cel swoich uderzeń!

Losowe
Szybkie piłki z rotacją górną wystrzelone w dowolny punkt na stole. Bądź gotowy, by zmieniać pozycję, zwłaszcza przy trudnej piłce wymierzonej w środek. Pamiętaj, by stopy były aktywne, stój na palcach i bądź gotowy na zmianę pozycji!

Krótki forhend, głęboki bekhend
Po szybkiej piłce z rotacją wsteczną na forhend, otrzymasz dwie szybkie piłki z rotacją górną na bekhend. Przepchnij krótką piłkę lub wykonaj flip, a następnie dwie głębokie pętle.

Serwis, a następnie praca nóg
Po otrzymaniu krótkiej piłki z rotacją wsteczną na bekhend otrzymasz następnie trzy głębokie piłki z rotacją górną - jedną na forhend, jedną na środek i jedną na bekhend. Po tych czterech piłkach będziesz mógł przez chwilę odpocząć przed następną sekwencją.

Ćwiczenie z trzema piłkami
Otrzymasz krótki serwis z rotacją wsteczną na środek, następnie silną piłkę z rotacją wsteczną w jeden z narożników, a następnie podkręconą piłkę z rotacją górną na środek!

Trzy piłki losowe
Ćwiczenie takie samo, jak poprzednio, ale teraz wszystkie trzy piłki są wyrzucane losowo! Krótka piłka z rotacją wsteczną, następnie długa piłka z rotacją wsteczną, a następnie długa piłka z rotacją górną!

Wymiana 12 piłek
Wszystko zaczyna się od krótkiej piłki z rotacją wsteczną, po której następuje długie pchnięcie z rotacją wsteczną, potem zaczyna się maraton - dziesięć szybkich piłek z rotacją górną - w dowolny punkt. To tak, jakby blokować uderzenia bez pudła!

Bez rotacji, rotacja górna, wysoka piłka
Właśnie o to chodzi w 3050 XL ... Można poczuć się jak w prawdziwej grze! Otrzymasz sekwencję piłek bez rotacji, następnie piłkę z rotacją górną, a następnie wysoką piłkę.

Uderzenie z lewej strony z rotacją boczną, a następnie wymiana
Po odbiciu uderzenia z lewej strony z rotacją boczną przygotuj się na trzy, cztery lub pięć szybkich piłek z rotacją górną. Śledzić wynik, za każdym razem, gdy uda Ci się odbić serię, otrzymujesz jeden punkt. Za każdym razem, gdy nie trafisz w piłkę podczas wymiany, jeden punkt dostaje robot! Gracie do 11! Nigdy nie powiedziałem, że jest łatwym przeciwnikiem!

Serwis, a następnie losowy bekhend
Po odbiciu uderzenia z prawej strony z rotacją boczną, otrzymasz serię losowych uderzeń składającą się z dziesięciu piłek wystrzelonych losowo na Twój bekhend!

Serwis, a następnie szybkie piłki
Odbierz serwis z rotacją górną, a następnie zablokuj kolejne dwie szybkie piłki. Aby kontrolować swój blok, rozluźnij uchwyt, trzymaj rękę przed ciałem i zamortyzuj piłkę.

Wysokie rotacje
Ta trudne ćwiczenie wykorzystujące pięć piłek składa się z serwisu, następnie wysokiego uderzenia z rotacją wsteczną, wysokiego uderzenia z rotacją górną, wysokiego uderzenia z rotacją wsteczną, wysokiego uderzenia z rotacją górną. Wykonaj smecz piłki z rotacją wsteczną, prowadząc ją w górę i do przodu. Wykonaj smecz piłki z rotacją górną, prowadząc ją w dół i do przodu.

Wysoki bekhend, wysoki forhend
Zastosuj forhend, aby wykonać smecz obu piłek - jednej wysokiej od strony bekhendu i jednej wysokiej z przodu.

Wysokie rotacje
Wykonaj smecz wysokiej piłki z rotacją górną, prowadząc ją w dół i do przodu. Wykonaj smecz wysokiej piłki z rotacją wsteczną, prowadząc ją delikatnie w górę i do przodu. W tym ćwiczeniu jest o wiele więcej rotacji, niż się wydaje - to jest jak gra na wysokim poziomie ścinania!

Szybki forhend
Piłki są zagrywane z ogromną prędkością na forhend i z niewielką rotacją górną. Przysuń się do stołu i uderz piłkę wcześniej, gdy jest wysoko.

Szybki bekhend
Aby zablokować te szybkie piłki, przykucnij nisko w pozycji gotowości, trzymaj rakietę przed sobą i blokuj w taki sposób, aby piłka znajdowała się nisko.

Serwis z lewej strony z rotacją boczną i górną
Serwis z lewej strony z rotacją boczną i górną jest jak praworęczny gracz wykonujący serwis wahadłowy z forhendu. Aby odbić tę trudną rotację, uderz w prawą górną część piłki.

Serwis z prawej strony z rotacją boczną i górną
Serwis z prawej strony z rotacją boczną i górną jest jak leworęczny gracz wykonujący serwis wahadłowy z forhendu. Aby odbić tę trudną rotację, uderz w lewą górną część piłki.

Serwis z lewej strony z rotacją boczną i wsteczną
Aby odbić ten serwis, możesz albo przepchnąć piłkę kontrolowanym uderzeniem, albo wykonaj pętlę, powodując rotację. Uderz w dolną prawą część piłki.

Serwis z prawej strony z rotacją boczną i wsteczną
Aby odbić ten serwis, przepchnij ja lub wykonaj pętlę, powodując rotację. Musisz wykonać własną rotację tak, aby rotacja przeciwnika miała mniejszy wpływ na twoją gumę. Popracuj trochę nad prowadzeniem piłki.

Smecz, rotacja górna, lob
Najpierw otrzymasz szybką piłkę, zablokuj ją uderzeniem kontrolowanym. Następnie otrzymasz normalną piłkę z rotacją górną, wykonaj pętlę, stosując dobrą rotację górną. Wreszcie otrzymasz wysoką piłkę, wykonaj smecz z całej siły!

Serwisy z rotacją
Podczas tego ćwiczenia musisz odbijać serwisy z rotacjami skierowane w dowolne punkty! Spójrz na lampki aby określić kierunek i ilość rotacji. Im więcej zapalonych lampek, tym silniejsza rotacja.

ĆWICZENIA DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH

Rozgrzewka forhendu na poziomie zaawansowanym
Piłki zagrane na forhend są nie tylko szybkie, ale również mają odpowiednie rozmieszczenie, prędkość, rotację, wysokość i głębokość. Przygotuj się na szybkie zmiany!

Rozgrzewka bekhendu na poziomie zaawansowanym
Dzięki szybkim i nieco losowym piłkom uderzanym na bekhend, rozgrzewka bekhendu na poziomie zaawansowanym jest zarówno zabawą, jak i wymagającym początkiem każdej sesji treningowej. Rozgrzewaj się przez minutę, zrób sobie przerwę, odzyskaj siły, a następnie rozgrzewaj się przez kolejną minutę.

Forhend, środek, bekhend
Robot wprowadzi subtelne zmiany w strefach forhendu, środka i bekhendu. Od czasu do czasu sprawdź, czy potrafisz grać tylko forhendem!

Jedno lub dwa uderzenia z forhendu, jedno lub dwa uderzenia z bekhendu Stosując wyłącznie forhendy, uderzaj raz z szerokiego kąta, a innym razem ze środka stołu.

Jedno lub dwa uderzenia z bekhendu, jedno lub dwa uderzenia ze środka
Podczas tego ćwiczenia możesz użyć bekhendu lub forhendu, po prostu musisz poruszać się przy każdej piłce. Ponadto obserwuj głowicę robota, aby zobaczyć, gdzie zostanie wyrzucona następna piłka.

Jedno uderzenie na środek, jedno uderzenie losowe
Najpierw otrzymasz szybką piłkę na środek, następnie szybką piłkę w dowolny punkt, taka sekwencja będzie powtarzana: jedno uderzenie na środek, jedno w dowolny punkt.

Forhend, bekhend, uderzenie losowe
Jest to ćwiczenie pół-systematyczne. Najpierw prosty forhend, następnie bekhend, a następnie niespodziewane uderzenie w dowolny punkt!

Sześć piłek
Zaczyna się od bekhendu, potem środek, forhend, a następnie trzy losowe uderzenia w dowolny punkt. Ta sekwencja powtarza się bez przerwy. Postaraj się wytrwać dwie pełne minuty, zanim zrobisz przerwę na wodę!

Bekhend, losowe uderzenia
To ćwiczenie składa się z dowolnego zestawu zagrań z bekhendu i uderzeń losowych Pamiętaj, że losowa piłka może być prostym zagraniem na bekhend - w takim przypadku otrzymasz trzy bekhendy z rzędu.

Dziewięć piłek
Trzy bekhendy, trzy forhendy, a następnie trzy uderzenia losowe. Postaraj się jak najlepiej zmienić lokalizację podczas uderzenia, czasami uderz szerokim forhendem, czasem szerokim bekhendem, a czasem spróbuj przycisnąć przeciwnika na środku.

Średnie uderzenie losowe
W tym ćwiczeniu nieustannie musisz zgadywać, piłki uderzane są w różne punkty, co daje wrażenie prawdziwej gry!

Szybkie uderzenia losowe
Podczas tego trudnego ćwiczenia musisz odbijać sekwencje piłek wyrzucanych w różne punkty, z różną prędkością, rotacją, wysokością i głębokością. Bądź czujny i gotowy do zmiany. Zacznij od odbicia dwudziestu piłek, zanim zrobisz sobie przerwę. Gdy coraz lepiej będzie Ci szło odbijanie różnych piłek, stopniowo wydłużaj ćwiczenie.

Serwis, rotacja wsteczna, rotacja górna
Najpierw będzie serwis z lekką rotacją wsteczną i boczną, następnie piłka z bardzo podkręconą rotacją wsteczną, a następnie z bardzo podkręconą rotacją górną. Przygotuj się na ekstremalne rotacje!

Serwis, forhend, bekhend
Podczas tego ćwiczenia uczysz się bronić. Najpierw jest serwis na bekhend, następnie piłka z rotacją górną na forhend, a następnie piłka z rotacją górną na bekhend.

Serwis bez rotacji, następnie bekhend, forhend
Po odbiciu serwisu bez rotacji, użyj kontrolowanego odbicia i bloku z bekhendu, a następnie zablokuj forhendem. Staraj się, by bloki były tak nisko nad siatką, jak to możliwe!

Serwis, a następnie losowe uderzenie na środek
Po mocnym serwisie z rotacją wsteczną rozpoczyna się ćwiczenie pracy nóg - uderzenie na środek, a następnie uderzenie losowe, na środek i znów losowe, na środek i znów losowe. Staraj się zagrać większość środkowych piłek forhendem.

Ćwiczenie blokowania
Po odbiciu serwisu bez rotacji, otrzymasz pięć do dziesięciu piłek z rotacją górną w dowolny punkt, po prostu zablokuj piłkę w kontrolowany sposób. Sprawdź, czy dasz radę wykonać całe ćwiczenie bez utraty ani jednego bloku!

Mega rotacja wsteczna, dziesięć rotacji górnych
Po odbiciu bardzo podkręconego serwisu, w stabilny sposób odbij serię dziesięciu piłek Zamiast wysuwać ręce, odpowiednio przesuwaj stopy przy każdym odbiciu - to męczące, ale warte wysiłku!

Dwie szybkie piłki
To jest najszybsze ćwiczenie na robocie. Po lewym serwisie z rotacją boczną natychmiast otrzymasz szybką piłkę z rotacją górną.

Serwis, a następnie wymiana od jednej do dziesięciu piłek
Po odbiciu uderzenia z lewej strony z rotacją boczną przygotuj się na wymianę od jednej do dziesięciu piłek. Czasami piłka jest jedna, czasami jest ich sześć, czasami dziesięć. Za każdym razem bądź gotowy na dziesięć.

Serwis bez rotacji, następnie szybka piłka
To jedno z najfajniejszych ćwiczeń! Po odbiciu serwisu bez rotacji, robot wykona bardzo mocne uderzenie. Po prostu spróbuj nawiązać kontakt z piłką. W miarę rozwoju umiejętności możesz zacząć robić małe zamachy.

Serwis , a następnie loby
Dostaniesz zadyszki, to pewne! Po odbiciu serwisu z rotacją górną dostaniesz dziesięć lobów. Zajmij pozycję i z całej siły wykonuj smecze do przodu!

Szybki forhend, szybki bekhend
Robot wystrzeli jedną szybką piłkę w dowolny punkt w strefie forhendu, a następnie jedną szybką piłkę w dowolny punkt w strefie bekhendu. Zmieniaj pozycję i blokuj piłki, umieszczając je w odpowiednich miejscach.

Losowe smecze
Szybkie piłki będą wyrzucane w dowolny punkt na stole. Zamiast zgadywać, trzymaj rakietę neutralnie z przodu, wychodź na pozycję i staraj się uderzyć w każdą piłkę. Nawet jeśli nie będziesz w stanie zablokować, spróbuj nawiązać kontakt.

Losowe loby
Najtrudniejszą częścią tych lobów jest zmienna głębokość. Bądź gotowy, aby wyjść do przodu i wykonać smecz lub wykonać atak i smecz. Gdy piłka opuszcza głowicę robota, spróbuj ocenić głębokość i odpowiednio zmień pozycję!

Loby z rotacją
Podczas tego ćwiczenia robot wykona loba z rotacją górną, loba z rotacją wsteczną, a następnie loba bez rotacji. Zamiast lobu czasami piłki będą nieco niższe i krótsze, w takim przypadku musisz je kontrolować. W przypadku wysokiej piłki spróbuj wykonać najmocniejszy smecz!

Loby z rotacją boczną
Odsuń meble na bok! To ćwiczenie wymaga odrobiny przestrzeni! Loby z rotacją boczną będą wyrzucone pod bardzo szerokim kątem! Odgadnij rotację, dostosuj położenie stóp i wykonaj mocny smecz wszystkich piłek za pomocą forhendu!

Krótkie i długie
Robot wyrzuci od jednej do czterech krótkich piłek z rotacją wsteczną, po których nastąpi jedna głęboka piłka z rotacją wsteczną, a następnie trzy głębokie piłki z rotacją górną na bekhend, a następnie jedna głęboka piłka z rotacją górną na forhend.

Ćwiczenie krótkiej piłki
Po wymianie składającej się od jednej do dziesięciu krótkich piłek z rotacją wsteczną robota zaskoczy Cię długą piłką z rotacją górną, a następnie długą piłką z rotacją górną.

Rotacja wsteczna, serwis bez rotacji
To ćwiczenie składa się ze zmiennej sekwencji krótkich serwisów z rotacją wsteczną i krótkich serwisów bez rotacji. Przepchnij uderzenie z rotacją wsteczną i wykonaj flipa bez rotacji. Ponadto pracuj nad rozmieszczeniem, wykonując czasem krótkie, czasem długie uderzenia, czasem na środek, czasem pod kątem.

Silne rotacje górne
Podczas tego ćwiczenia robot wyrzuca mocne piłki z rotacją górną na forhend na połowę stołu. Ćwicz blokowanie w różnych lokalizacjach. Kiedy wyćwiczysz kontrolę, zacznij aktywny blok lub nawet kontrpętlę!

Niskie loby
Podczas tego ćwiczenia piłki są wyrzucane niżej - jedna rotacja górna, jedna rotacja wsteczna, a potem jedno uderzenie bez rotacji. Ustawiaj się na pozycję i wykonuj smecze wszystkich piłek z forhendu.

ĆWICZENIA BONUSOWE

Narożniki
Podczas tego ćwiczenia robot wysyła losowe piłki z rotacją górną losowo w narożniki.

Niespodzianki na środek i na forhend
Podczas tego ćwiczenia robot wysyła piłki z rotacją górną na bekhend i czasami zaskakuje głęboką piłką z rotacją górną na środek lub na szeroki forhend.

Zmiana nachylenia na stole
Podczas tego ćwiczenia robot wysyła stałe piłki z rotacją górną od strony bekhendu na forhend, a następnie z powrotem do strony bekhendu z lekką zmianą nachylenia każdej piłki.

Piłki rozchodzące się
To ćwiczenie zaczyna się szerokim forhendem i stopniowo piłki rozchodzą się w kierunku strony bekhendu, nagle następuje niespodziewany szeroki forhend i schemat zaczyna się ponownie.

Krótkie serwisy światowej klasy
To ćwiczenie zapewnia ekstremalnie szybkie krótkie serwisy z wieloma różnymi rotacjami.

Długie serwisy światowej klasy
To ćwiczenie zapewnia ekstremalnie szybkie długie serwisy z wieloma różnymi rotacjami.

Serwis Ma Lin
Podczas tego ćwiczenia robot wykonuje wyjątkowo silny, krótki lub półdługi serwis z rotacją wsteczną w dowolny punkt na stole.

Rotacja górna, rotacja boczna
Podczas tego ćwiczenia robot wyrzuca jedną piłkę z rotacją górną, a następnie jedną piłkę z rotacją boczną na środek stołu. Uważaj, w przypadku piłek z rotacją boczną rotacja może mieć dowolny kierunek. Pamiętaj, aby śledzić lampki, aby wiedzieć, w którą stronę jest rotacja.

Losowa rotacja górna, rotacja boczna
Podczas tego ćwiczenia robot wyrzuca jedną piłkę z rotacją górną, a następnie jedną piłkę z rotacją boczną w dowolny punkt na środku stołu.

Entropia
Podczas tego ćwiczenia wyrzucone piłki mają różne rotacje - bądź gotowy na wszystko!

SESJE TRENINGOWE

Niska intensywność

Praca nóg między forhendem a bekhendem
Połącz uderzenia ze sobą, uderzając raz z forhendu, a raz z bekhendu! Wykonuj drobne kroki między jedną piłką a drugą.

Uderzenia losowe na cały stół na poziomie podstawowym
Teraz czujesz się bardziej jak w prawdziwej grze! Jak podczas rozgrywki z prawdziwym przeciwnikiem piłki trafiają w dowolne miejsce na stole. Staraj się odebrać piłki, pamiętając każdorazowo o właściwym odbiciu.

Praca nóg na zewnątrz i do środka
Wykonaj krótki forhend, a następnie cofnij się i wykonaj głęboki forhend. Następnie przejdź do przodu i wykonaj krótki bekhend, a potem cofnij się odrobinę i wykonaj głęboki bekhend. Stań na palcach, pochyl się do przodu i uderz piłkę przed sobą.

Szybkie uderzenia losowe
Przygotuj się na szybkie odbicia, piłki będą wyrzucane w dowolny punkt na stole. Trzymaj rakietę z przodu i przygotuj się na szybkie przejścia od środka do forhendu do bekhendu!

Forhend, środek
Cóż za trening! Poruszaj się cały czas, odbijając każdą piłkę, uderzając z forhendu od strony forhendu, a następnie z forhendu od środka!

Bekhend, środek
Praca nóg podczas bekhendu to jeden z najbardziej zaniedbywanych aspektów gry! Zagraj z bekhendu od strony bekhendu, a następnie szybko zmień pozycję i zagraj z bekhendu ze środka stołu.

Bekhend, środek, bekhend, forhend
Podczas tego ćwiczenia należy uderzać naprzemiennie z bekhendu i forhendu zgodnie z unikalną sekwencją - bekhend, środek, bekhend, forhend!

Umiarkowana intensywność

Krótki serwis, a następnie 10 piłek
Dostaniesz krótki serwis, zrób krok do przodu i przepchnij piłkę lub wykonaj flip. Następnie na stół wyrzuconych zostanie 10 piłek z rotacją wsteczną. Przed kolejną wymianą będzie chwila odpoczynku.

Rotacja wsteczna, rotacja górna
Najpierw otrzymasz serwis z rotacją wsteczną, a następnie pięć piłek z rotacją górną skierowanych w dowolny punkt stołu. Staraj się nie poddawać. Za każdym razem, gdy odbijesz wszystkie 6 piłek, zyskujesz punkt. Za każdym razem, gdy nie trafisz podczas sekwencji sześciu piłek, punkt zyskuje Robo-Pong. Gracie do
11. Przegrany stawia obiad.

Serwis, a następnie praca nóg
Po otrzymaniu krótkiej piłki z rotacją wsteczną na bekhend otrzymasz następnie trzy głębokie piłki z rotacją górną - jedną na forhend, jedną na środek i jedną na bekhend. Po tych czterech piłkach będziesz mógł przez chwilę odpocząć przed następną sekwencją.

Ćwiczenie z trzema piłkami
Otrzymasz krótki serwis z rotacją wsteczną na środek, następnie silną piłkę z rotacją wsteczną w jeden z narożników, a następnie podkręconą piłkę z rotacją górną na środek!

Wysoki bekhend, wysoki forhend
Zastosuj forhend, aby wykonać smecz obu piłek - jednej wysokiej od strony bekhendu i jednej wysokiej z przodu.

Dziewięć piłek
Trzy bekhendy, trzy forhendy, a następnie trzy uderzenia losowe. Postaraj się jak najlepiej zmienić lokalizację podczas uderzenia, czasami uderz szerokim forhendem, czasem szerokim bekhendem, a czasem spróbuj przycisnąć przeciwnika na środku.

Serwis , a następnie loby
Dostaniesz zadyszki, to pewne! Po odbiciu serwisu z rotacją górną dostaniesz dziesięć lobów. Zajmij pozycję i z całej siły wykonuj smecze do przodu!

Losowe loby
Najtrudniejszą częścią tych lobów jest zmienna głębokość. Bądź gotowy, aby wyjść do przodu i wykonać smecz lub wykonać atak i smecz. Gdy piłka opuszcza głowicę robota, spróbuj ocenić głębokość i odpowiednio zmień pozycję!

Wysoka intensywność

Szeroki Faulkenberg
Podczas tego ćwiczenia dwie piłki są wyrzucone na bekhend, a następnie jedna piłka na szeroki forhend. Zagraj pierwszą piłkę z bekhendu, drugą piłkę z forhendu od strony bekhendu, a ostatnią piłkę z forhendu od strony forhendu.

Jedno uderzenie na środek, jedno uderzenie losowe
Najpierw otrzymasz szybką piłkę na środek, następnie szybką piłkę w dowolny punkt, taka sekwencja będzie powtarzana: jedno uderzenie na środek, jedno w dowolny punkt.

Sześć piłek
Zaczyna się od bekhendu, potem środek, forhend, a następnie trzy losowe uderzenia w dowolny punkt. Ta sekwencja powtarza się bez przerwy. Postaraj się wytrwać dwie pełne minuty, zanim zrobisz przerwę na wodę!

Serwis, a następnie losowe uderzenie na środek
Po mocnym serwisie z rotacją wsteczną rozpoczyna się ćwiczenie pracy nóg - uderzenie na środek, a następnie uderzenie losowe, na środek i znów losowe, na środek i znów losowe. Staraj się zagrać większość środkowych piłek forhendem.

Losowe smecze
Szybkie piłki będą wyrzucane w dowolny punkt na stole. Zamiast zgadywać, trzymaj rakietę neutralnie z przodu, wychodź na pozycję i staraj się uderzyć w każdą piłkę. Nawet jeśli nie będziesz w stanie zablokować, spróbuj nawiązać kontakt.

Loby z rotacją boczną
Odsuń meble na bok! To ćwiczenie wymaga odrobiny przestrzeni! Loby z rotacją boczną będą wyrzucone pod bardzo szerokim kątem! Odgadnij rotację, dostosuj położenie stóp i wykonaj mocny smecz wszystkich piłek za pomocą forhendu!

SZYBKIE SKŁADANIE, PRZECHOWYWANIE I TRANSPORT

Twojego Robo-Pong 3050XL można szybko i łatwo złożyć, przechowywać i transportować.

1 Odłącz kabel zasilający i umieść siatki boczne w podstawkach

Najpierw odłącz kabel zasilający z tyłu robota Następnie zdemontuj siatki boczne i umieść je w podstawkach.

2 Umieść robota na rogu stołu

Zdemontuj robota z końca stołu i połóż na rogu stołu, aby mieć łatwy dostęp zarówno do przedniej, jak i do tylnej części robota.

3 Usuń blokady piłek

W przedniej części robota podnieś delikatnie każdą podstawkę i wyjmij blokady piłek z pozycji przechowywania. Nie podnoś ich zbyt mocno, gdyż może to spowodować wypadnięcie kul.

4 Zamontuj blokady piłek

Wepchnij piłki do wewnątrz kanału i umieść blokady piłek w otwory przytrzymujące.

5 Umieść przewód w kanale centralnym

Odłącz kabel zasilający od gniazdka ściennego i po zwinięciu umieść na piłkach w kanale centralnym. Umieść końce siatek bocznych wewnątrz blokad piłek.

6 Złóż podpórki

Obróć nogi podporowe do wewnątrz i złóż cały zespół podporowy w górę i do wewnątrz robota. Może być konieczne *delikatne* uniesienie głowicy robota do góry. Przytrzymaj siatkę chwytającą podczas składania zespołu, aby nie zakłócała procesu składania.

7 Złóż podstawki do góry

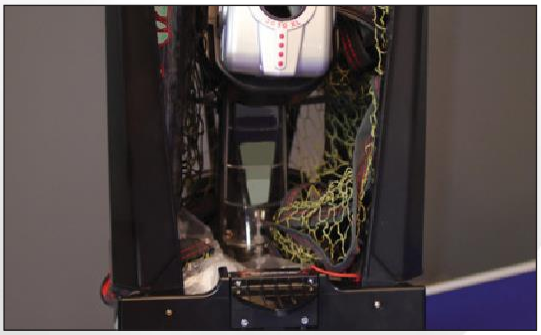
Złóż podstawki na piłki, podnosząc je ostrożnie, aż zablokują się w pozycji pionowej.

8 Umieść rurki podtrzymujące siatkę w otworach do przechowywania

Z tyłu robota odłącz lewą i prawą zakrzywioną rurkę podtrzymującą siatkę od połączonych prostopadłych rurek podtrzymujących siatkę. Umieść zakrzywione rurki w ich otworach do przechowywania na górnej płycie podtrzymującej siatkę.

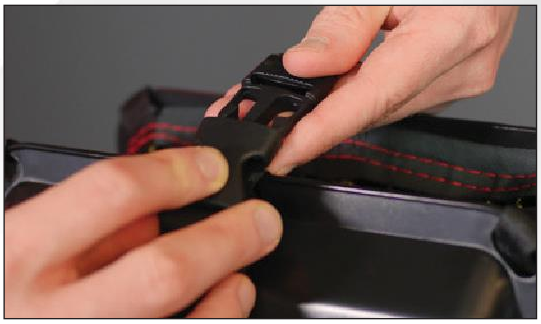
9 Robot prawidłowo złożony

Gdy robot jest całkowicie złożony, wszystkie jego elementy należy przechowywać w kanale centralnym.



10 Pasek transportowy

Ściągnij górne części tacek na piłki, zwiąż razem wolne końce paska transportowego.



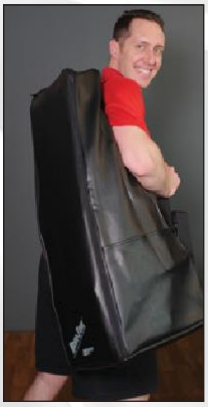
11 Jeśli kupiłeś futerał do przenoszenia Robo-Tote:

Umieść robota w Robo-Tote

Jeśli posiadasz opcjonalny futerał do przenoszenia Robo-Tote, Twój Robo-Pong 3050XL będzie się teraz mieścił w tym futerale. Robo-Tote chroni zewnętrzną część robota podczas ruchu lub przechowywania. Robo-Tote jest wyposażony w pasek na ramię ułatwiający transport.

12 Gotowy do przechowywania lub transportu

Twój Robo-Pong 3050XL wewnątrz Robo-Tote jest gotowy do użycia w dowolnym miejscu. Możesz go nosić na plecach, przechowywać w szafie lub przewozić samochodem do domu przyjaciela lub lokalnego klubu tenisowego. Twój robot jest bezpieczny i nie musisz się martwić, że zgubisz jakikolwiek element zestawu.



REGULACJA ROBOTA

POZIOMOWANIE

Po przymocowaniu do stołu Robo-Pong 3050XL powinien znajdować się poziomo. W prawidłowej pozycji (rysunek 1) nogi podporowe kanału centralnego mieszczą się pod stołem, a przednia płyta podporowa kanału centralnego znajduje się na stole. Jeśli robot nie znajduje się w pozycji poziomej, piłki nie będą podawane prawidłowo. W przypadku braku wypoziomowania konieczna jest korekta położenia.

Jeśli robot nie znajduje się w pozycji poziomej, konieczna jest korekta położenia. Do nóg podporowych dołączone są gumowe nasadki w trzech rozmiarach oraz 4 gumowe uszczelki-przekładki, aby dostosować się do różnej grubości stołu oraz aby
kanał centralny był w pozycji poziomej. Gumowe nasadki mają na wierzchu oznaczenia grubości stołu, z jaką powinny być używane. Najdłuższa jest używana w przypadku blatów o grubości 1/2” (13 mm). Średnia jest używana w przypadku blatów o grubości 3/4” (19 mm) i jest zainstalowana fabrycznie. Najkrótsza nasadka jest używana w przypadku blatów o grubości 1” (25 mm).

Poza nasadkami w różnych rozmiarach, dołączone są również cztery przekładki-uszczelki, które używane są z gumowymi nasadkami dla lepszej regulacji. Jedna lub dwie przekładki-uszczelki (zależnie od tego, jak duża regulacja jest potrzebna) umieszczane są na końcach nóg podporowych, które następnie są umieszczane na nogach podporowych.

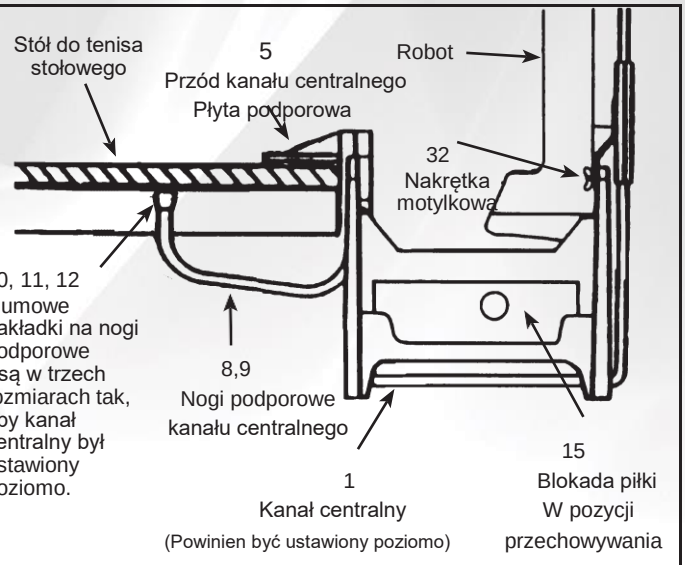
Innym powodem tego, że Twój robot nie będzie stał poziomo jest nieprawidłowe usadowienie go na lokalizującej etykiecie. Gdy jest on prawidłowo usadowiony, stopka podporowa tylnego panelu jest umieszczona równo na etykietce lokalizującej, która wystaje z góry kanału centralnego (zobacz Rysunek 2). Seryjny numer Twojego robota umieszczony jest na wierzchu stopki podporowej.

WSKAZÓWKA: *Jeżeli nie jest możliwe ustawienie poziomu połowy stołu robota niezależnie od połowy gracza, możesz celowo nadać niewielki skos połowie stołu robota tak, aby piłki lądujące na stole sturlały się na*
podstawki robota. Jeżeli stół nie jest poziomy, upewnij się, że robot umieszczony jest poziomo poprzez dostosowanie gumowych nakładek tak jak opisano powyżej. W tym przypadku, konieczne może być użycie gumowej nakładki o rozmiar większej niż normalnie i/lub gumowych przekładek-uszczelek, aby wyrównać robota.

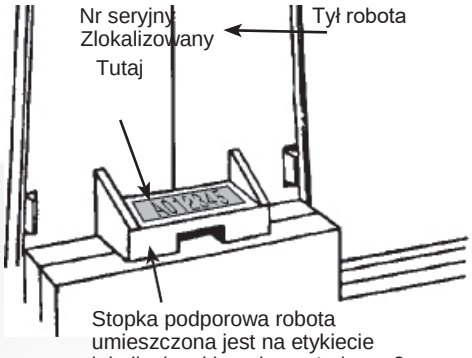
USTAWIANIE NAPIĘCIA SIATKI

Podstawki na piłki powinny być ustawione poziomo do lub zaraz poniżej poziomu powierzchni stołu. Jeżeli napięcie siatki głównej jest zbyt duże, podstawki będą nieco wyciągane na kształt litery „V” w taki sposób, że górne brzegi podstawek będą się znajdować powyżej powierzchni stołu. Aby poprawić to ułożenie, możesz poluzować paski regulacyjne pokazane na Rysunku 3, aż do momentu, gdy podstawki będą umocowane poziomo. Jeżeli ta regulacja jest niewystarczająca, naciągnij siatkę chwytając ją w obie dłonie i delikatnie rozciągając.

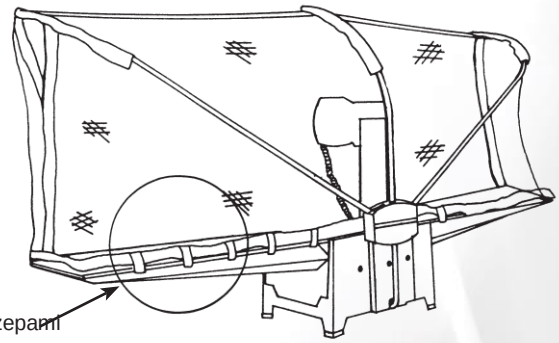
Siatka chwytająca (czarna siatka w dużymi otworami) spowalnia odbicia tak, że więcej z nich zostaje uchwyconych. Rozmiar otworów jest nieznacznie mniejszy niż średnica piłek. Mocne uderzania przepychają piłkę przez siatkę i zostaje ona uwięziona pomiędzy siatką chwytającą a siatką główną. Kiedy wolno uderzone piłki stykają się z siatką chwytającą, nie mają one wystarczającej siły, by przejść przez siatkę, więc upadają natychmiast na podstawki.



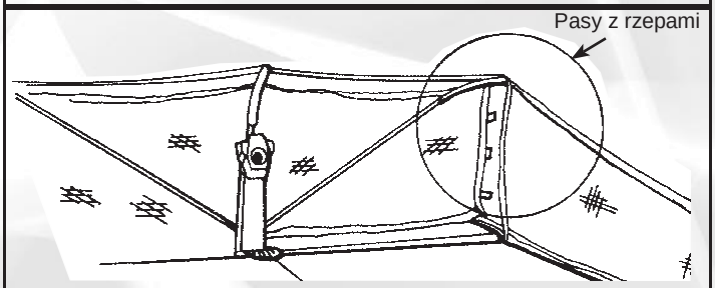
RYSUNEK 1 **MOCOWANIE KANAŁU CENTRALNEGO**



RYSUNEK 2 **WYRÓWNANIE STOPKI PODPOROWEJ I NR SERYJNY**



RYSUNEK 3 **REGULACJA NAPIĘCIA SIATKI GŁÓWNEJ**



RYSUNEK 4 **REGULACJA NAPIĘCIA SIATKI CHWYTAJĄCEJ**

PIELĘGNACJA | KONSERWACJA

Konserwacja robotów Robo-Pong jest łatwa. Jedyną czynnością konserwacyjną, jakiej wymagają nasze roboty, jest okresowe czyszczenie. Na kołach zwalniających piłki i klocku tarcia często gromadzi się brud. Kontroluj te części co jakiś czas i czyść je za pomocą środka do czyszczenia powierzchni gumowych i ściereczki. Na zabrudzenie tych części może wskazywać zmniejszona prędkość piłki lub nieprawidłowy wyrzut - piłki są czasami wyrzucane na boki, w dół na siatkę lub poza stół.

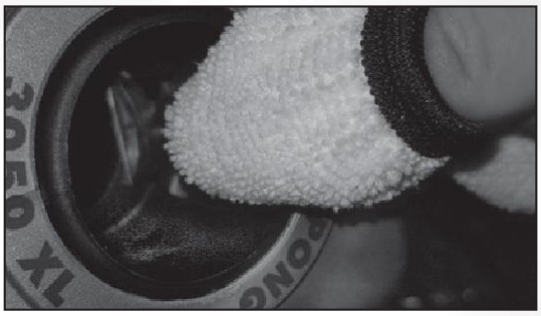
Można wyczyścić te części bez demontażu głowicy robota. Poniższe kroki pokazują, jak to zrobić za pomocą środka do czyszczenia powierzchni gumowych i ściereczki. Ten środek czyszczący doskonale usuwa zabrudzenia z gumowych powierzchni i przywraca naturalną przyczepność elementów. Jeśli masz za duże palce, aby oczyścić te elementy przez otwór wylotowy, będziesz musiał zdemontować głowicę robota.

Aby zmniejszyć ilość zanieczyszczeń wprowadzanych do urządzenia, dbaj o czystość stołu, piłek i miejsca gry. Kurz, sierść zwierząt, włókna dywanowe i inny materiał włóknisty mogą zwijać się wokół trzpienia napędowego i dosłownie zadusić silniki szybkości piłek i zatrzymać ich działanie. Podczas wycierania z zewnątrz robota używaj wilgotnej ściereczki. Nie używaj żadnego rozpuszczalnika, środka czyszczącego ani smaru na bazie ropy naftowej, ponieważ te substancje powodują korozję tworzywa sztucznego. Uważaj, aby nie dopuścić do kontaktu wody z silnikami, skrzynką sterującą, czujnikiem piłek lub złączem 5-pinowym.

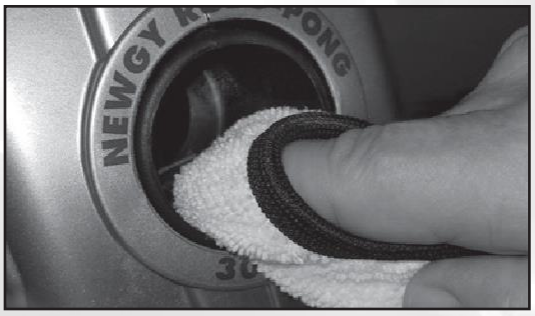
1 **Zdejmij główną część robota**
Najpierw zdejmij główną część robota z kanału centralnego. Poluzuj dwie nakrętki skrzydełkowe (32) i rozłącz czarne podkładki zaciskowe (34). Aby zdjąć główną część robota, pociągnij ją prostopadle. Następnie połóż ją na płaskiej powierzchni roboczej.

2 **Oczyść górne koło zwalniające**
Sprawdź, czy słowo „Topspin” znajduje się w górnej części otworu wylotowego. Zwilż szmatkę niewielką ilością środka do czyszczenia powierzchni gumowych. Włóż palec do otworu, aby przytrzymać bok koła i zapobiec jego obracaniu. Teraz wsuń wilgotną szmatkę drugim palcem i mocno pocieraj gumową powierzchnię koła. Mocno trzyj zakrzywioną gumową powierzchnię górnego koła zwalniającego. Po wyczyszczeniu zewnętrznej odsłoniętej części koła obróć je lekko pierwszym palcem, aby odsłonić następną część koła do czyszczenia. Oczyszczaj stopniowo niewielkie fragmenty koła, do momentu, aż całe będzie czyste.

Używając suchej, czystej części ściereczki, delikatnie wytrzyj górne koło zwalniające, aby usunąć pozostałości środka czyszczącego i brudu. To spowoduje osuszenie koła.

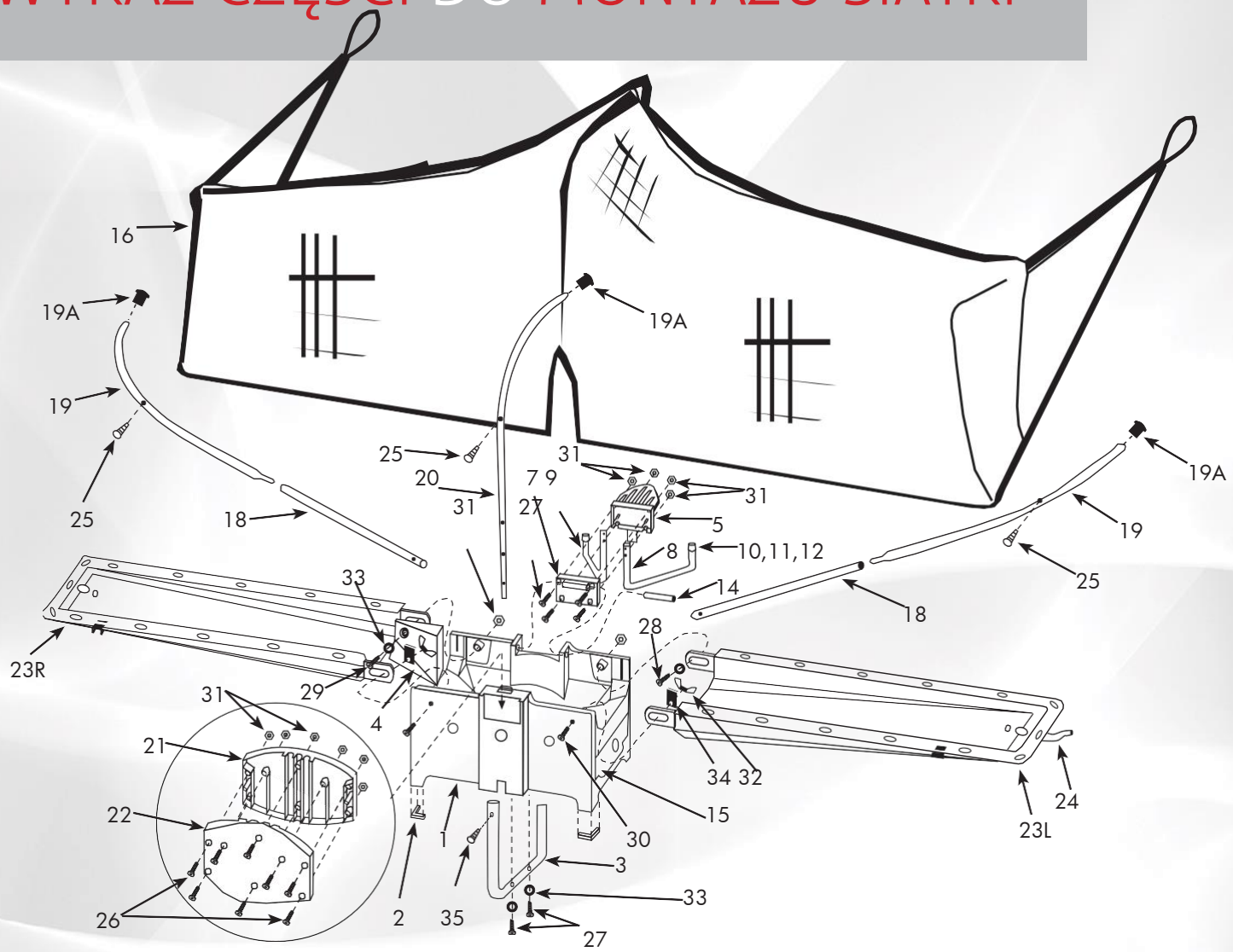


3 **Oczyść dolne koło zwalniające**
Obróć głowicę, aby słowo „Backspin” znalazło się w górnej części otworu wylotowego. Aby wyczyścić dolne koło zwalniające (78), musisz włożyć dwa palce do otworu wylotowego. Zwilż czystą część ściereczki środkiem czyszczącym. Włóż palec do otworu, aby przytrzymać bok koła i zapobiec jego obracaniu. Teraz włóż mokrą ściereczkę drugim palcem i mocno potrzyj gumową powierzchnię koła. Po wyczyszczeniu zewnętrznej odsłoniętej części koła obróć je lekko pierwszym palcem, aby odsłonić następną część koła do czyszczenia. Oczyszczaj stopniowo niewielkie fragmenty koła, do momentu, aż całe będzie czyste. Następnie użyj suchej części ściereczki, aby lekko wysuszyć koło.



4 **Na koniec ponownie zamocuj główną część robota, wykonując krok 1 w odwrotnej sekwencji.**

WYKAZ CZĘŚCI DO MONTAŻU SIATKI

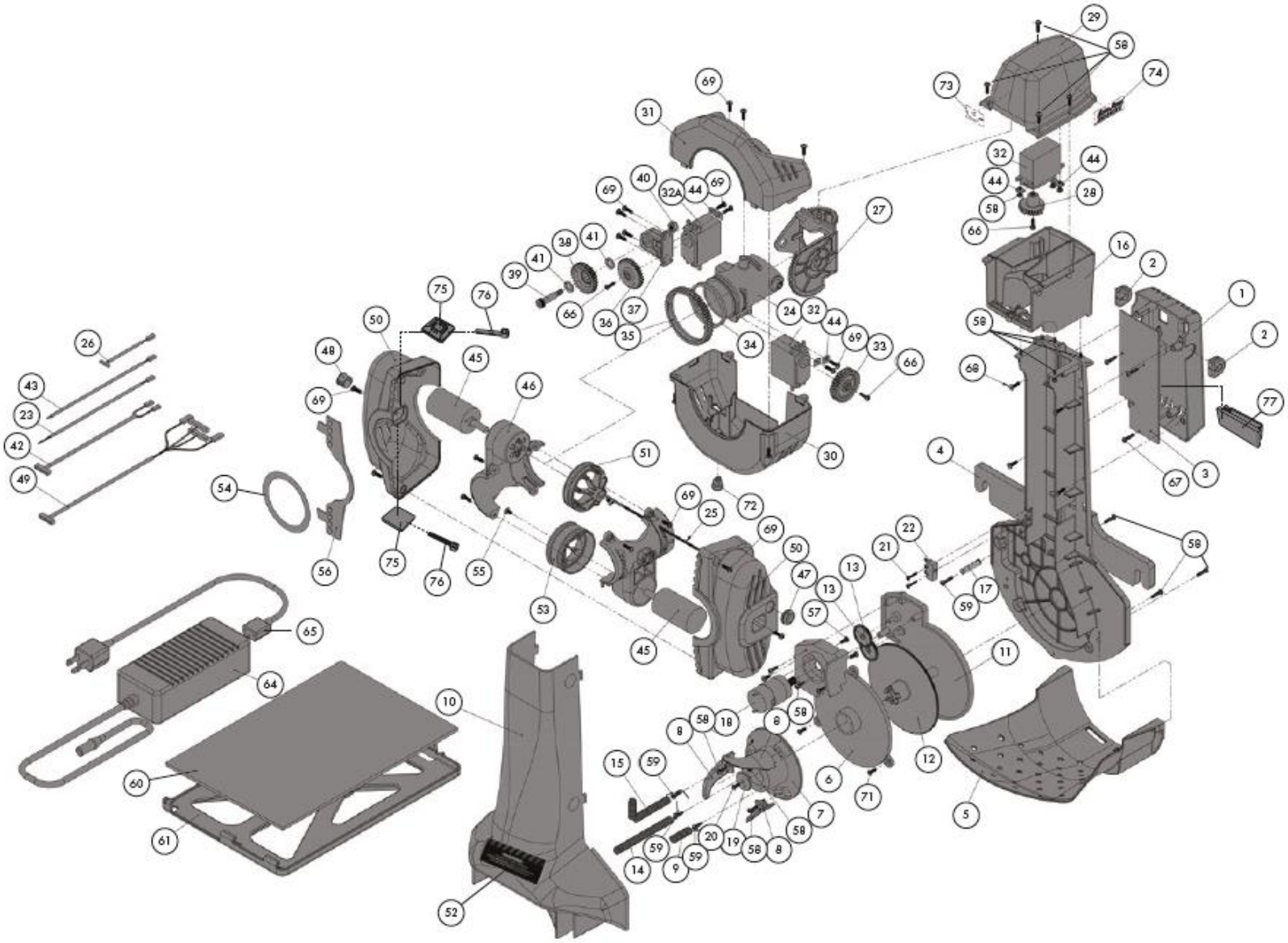


UWAGA: Numery na tej liście części odpowiadają numerom identyfikacyjnym części używanym w tej instrukcji.

Numer	Nr części	Element	Ilość
1	2000-100	**Kanał centralny**	1
2	2000-101	Gumowe nogi kanału centralnego	4
3	2000-102	Rurka podporowa kanału centralnego w kształcie litery U	1
4	2040-103	Wypełnienie klina	1
5	2000-104A	Płyta podporowa kanału centralnego	1
6	2000-106A	Podkładka przedniej płyty podporowej (niepokazana)	1
7	2000-108A	Płyta podporowa kanału centralnego, tylna	1
8	2000-110	Noga podporowa kanału centralnego, L	1
9	2000-112	Noga podporowa kanału centralnego, P	1
10	2000-114	Gumowe nakładki na nogi podporowe. ½"	2
11	2000-116	Gumowe nakładki na nogi podporowe. ¾" (std.)	2
12	2000-118	Gumowe nakładki na nogi podporowe, 1"	2
13	2000-120	Gumowe przekładki-uszczelki (niepokazane)	4
14	2000-122	Sworzeń połączenia przegubowego	1
15	2050-124A	Blokada piłek, 40 mm	2
16	2040-126B	**Siatka, 40mm**	1
17	18022-219	Plastikowy zacisk (*Rys. 18A, Pg. 20*)	2
18	2000-128	Rurka podtrzymującej siatkę, prosta	2

Numer	Nr części	Element	Ilość
19	2000-130	Rurka podtrzymująca siatkę, zagięta L i P	2
19A	2000-131	Rurka podtrzymująca siatkę, wtyczka	3
20	2000-132	Rurka podtrzymująca siatkę, zagięta Centralna	1
21	2000-134A	Płyta podtrzymująca siatkę, przód	1
22	2000-136A	Płyta podtrzymująca siatkę, tył	1
23R	2000-138R	Podstawka na piłki, prawa	1
23L	2000-138L	Podstawka na piłki, lewa	1
24	2000-140A	Pasek do przenoszenia	1
25	2000-300	Śruba podpierająca siatkę	3
26	2000-302	#8 x 1" Śruba	8
27	2000-304	#8 x ¾" Śruba	6
28	2000-306	#8 x ½" Śruba	1
29	2040-307	#8 x 5/8" Śruba	1
30	2000-308	#8 x 1" Śruba sześciokątna	2
31	2000-310	#8 Nakrętka sześciokątna	16
32	2000-312	Nakrętka motylkowa	2
33	2000-314	Duża przekładka	4
34	2000-315A	Podkładka zaciskowa	2
35	2000-316	#8 x 3/8" Śruba	1

LISTA CZĘŚCI DO MONTAŻU CZĘŚCI GŁÓWNEJ ROBOTA



Numer	Numer części	Element	Ilość
1	3050-402	Pokrywa sterownika	1
2	3050-404	Uszczelka pokrywy sterownika	2
3	3050-400	Płytka drukowana sterownika	1
4	2050-142B	Tylny panel podajnika piłek, 40+	1
5	2000-144B	Płyta zbierająca podajnika piłek	1
6	2040-147A	Pokrywa górna, 40+	1
7	2040-151C	Koło podnoszące	1
8	2040-153A	Palec podnoszący	3
9	2040-161C	Sprężyna, krótka	1
10	2040-162A	Przednia pokrywa	1
11	2050-145	Płyta mocująca	1
12	2050-149	Główne koło zębate	1
13	2050-155	Przekładnia	2
14	2050-157B	Sprężyna, długa	1
15	2050-159B	Sprężyna, średnia	1
16	2050-164C	Górna prowadnica, 40+	1
17	2050-169	Sprężyna zaworu zwrotnego	1
18	2050-158	Silnik z kołem zębatym	1
19	2050-313	Przekładka koła podnoszącego	1
20	2050-317	Śruba koła podnoszącego (gwint LH)	1
21	2050-327	Śruba czujnika piłek	2
22	2050-143	Czujnik piłek	1
23	3050-160	Kabel zasilający	1
24	3050-166	Rura wylotowa	1
25	3050-170	Sprężyna naprężająca	1
26	3050-171	Kabel zasilający czujnik	1
27	3050-196	Prowadnica oscylacji i przechyłu	1
28	3050-199	Stożek transmisyjny serwonapędu oscylacji	1
29	3050-204	Pokrywa serwonapędu oscylacji	1
30	3050-179	Dolna pokrywa	1
31	3050-176	Górna pokrywa	1
32	3050-209	Serwonapęd wychylenia/oscylacji	2
32A	3050-209A	Serwonapęd rotacji	1
33	3050-180	Stożek transmisyjny serwonapędu wychylenia	1
34	3050-168	Pierścień zabezpieczający rotację	2
35	3050-167	Wieniec obrotowy rotacji	1
36	3050-259	Stożek transmisyjny serwonapędu rotacji	1
37	3050-154	Trzpień serwonapędu rotacji	1
38	3050-255	Przekładnia rotacji	1
39	3050-253	Sworzeń przekładni rotacji	1
40	3050-322	Przeciwnakrętka przekładni rotacji	1
41	3050-256	Przekładka przekładni rotacji	2
42	3050-212	Kable serwonapędu	1
43	3050-210	Kabel zasilający serwonapęd	1
44	3050-313	Przekładka centrująca serwonapęd	7

Numer	Numer części	Element	Ilość
45	3050-184	Silnik enkodera prędkości piłek	2
46	3050-173	Obudowa	2
47	3050-175	Uszczelka pokrywy silnika	1
48	3050-177	Pokrywa silnika, wtyczka	1
49	3050-186	Okablowanie silnika	1
50	3050-188	Pokrywa silnika	2
51	3050-190	BS Górne koło napędu	1
52	2000-274	Etykieta ostrzegawcza	1
53	3050-192	BS Dolne koło napędu	1
54	3050-260	3050 Etykieta firmowa Newgy	1
55	3050-306	BS Śruba koła zwalniającego	2
56	3050-261	Wskaźnik LED rotacji piłki	1
57	2000-330	#2 x Śruba 1/4	6
58	2000-328A	#5 x Wkręt samowiercący 3/8”	20
59	2050-319	śruba sprężyny podajnika piłek	4
60	3050-225-1	Podkładka uchwytu urządzenia	1
61	3050-225	Uchwyt urządzenia	1
62			
63			
64	3050-222	3050 Główna część transformatora	1
65	3050-223	3050 przewód do gniazda transformatora	1
66	3050-257	Śruba stożka transmisyjnego serwonapędu	3
67	3050-392	Śruby płytki drukowanej sterownika	3
68	3050-390	Śruba pokrywy sterownika	4
69	3050-310	310 śruba	21
70			
71	2000-318	BF #4 x Śruba 5/16	4
72	3050-178	Blokada okablowania	1
73	3050-288	Etykieta z logo rakiety do tenisa	1
74	3050-286	Etykieta Robo-Pong XL	2
75	3050-700	Podkładka do instalacji okablowania	2
76	3050-701	Opaska zaciskowa	2
77	3050-702	Blokada okablowania	1

SŁOWNICZEK TERMINÓW ZWIĄZANYCH Z TENISEM STOŁOWYM

Antytopspin - odwrócona warstwa gumowa, która jest bardzo śliska, więc neutralizuje rotację. Zwykle pod spodem znajduje się bardzo gruba warstwa podkładu. Jest używany głównie do uderzeń defensywnych. Znany również jako „anty".

Bekhend - Uderzenie wykonane rakietą od lewej strony łokcia w przypadku osoby praworęcznej, odwrotnie w przypadku osoby leworęcznej.

Rotacja wsteczna - Rodzaj rotacji używany głównie w grze defensywnej. Rotacja górna tworzy się przy wykonywaniu czopu. Dolna część piłki odsuwa się.

Deska - rakieta, zwykle bez okładziny.

Blok - Szybkie zwrotne odbicie agresywnego ataku poprzez ustawienie rakiety na ścieżce piłki.

Blocker - styl gry, w którym dominują bloki.

Czop - uderzenie piłki z nadaniem jej mocnej rotacji zwrotnej, zwykle wykonywane z dala od stołu. (Patrz rotacja wsteczna.)

Blok z czopem - blok, w którym rakieta jest uderzana w taki sposób, aby po kontakcie z piłką stworzyć rotację wsteczną.

Chopper - styl gry, w którym dominują czopy.

Rakieta zamknięta - Jeśli powierzchnia uderzenia rakiety jest skierowana w dół, a górna krawędź jest odchylona w stronę gracza, rakieta jest zamknięta.

Kontratak - Atak za atak. Niektórzy zawodnicy specjalizują się w kontratakach.

Kontrpętla - Pętla za pętlę

Kontrsmecz - Aby rozbić smecz

Uderzenie po krosie - Piłka uderzona po przekątnej od narożnika do narożnika.

Krzyżowanie - styl pracy nóg polegający na krzyżowaniu stóp.

Martwa piłka - Piłka bez rotacji.

Głęboka piłka - Piłka, która nie odbiłaby się dwukrotnie po przeciwnej stronie stołu, jeśli byłaby taka możliwość.

Dyskwalifikacja - Dyskwalifikacja z meczu z jakiegokolwiek powodu.

Podwójne odbicie - Piłka, która dwukrotnie uderza w tę samą stronę stołu. Osoba po tej stronie traci punkt.

Uderzenie w linie - Piłka uderzona wzdłuż boku stołu, równolegle do linii bocznej i trafia w linię.

Skrót tenisowy - uderzenie piłki tak krótkiej, aby przeciwnik miał problem z jej dosięgnięciem. Wykonywane, gdy przeciwnik znajduje się z dala od stołu.

Płaskie uderzenie - Piłka bez rotacji, zwykle porusza się w dobrym tempie. Piłka trafia prosto w rakietę, pod kątem prostym.

Flip - agresywne odbicie piłki z rotacją górną; piłka ląduje w pobliżu siatki. (Krótka piłka)

Praca nóg - To, jak porusza się człowiek, aby wykonać uderzenie.

Forhend -Uderzenie wykonane rakietą od prawej strony łokcia w przypadku osoby praworęcznej i od lewej w przypadku osoby leworęcznej.

Wolna ręka - ręka nie trzymająca rakiety. Sytuacja w grze - Ćwiczenie rozpoczynające się od serwisu i symulujące rzeczywistą grę.

Twarda guma - rodzaj pokrycia rakiety gumą z wypustkami, ale bez gąbki pod spodem. W dawnych czasach było to najczęstsze pokrycie, aż do momentu opracowania gumy z gąbką.

Silna rotacja - Piłka obracająca się o ponad 40 obrotów na sekundę.

Wysokie piłki - Wolno lecąca piłka o wysokiej trajektorii, która przelatuje ponad 15 cali nad siatką.

Serwis z wysokim wyrzutem - Serwis, w którym piłka jest wyrzucana wysoko w powietrze. Zwiększa to rotację i pozwala oszukać przeciwnika.

Hitter - styl gry, w którym dominują uderzenia.

Gąbka typu „inverted" - najbardziej powszechna okładzina rakiet. Składa się z warstwy gumowych wypustek na wierzchu i warstwy gąbki pod spodem. Wypustki skierowane są do wewnątrz, dzięki czemu powierzchnia jest gładka. Jest to przeciwieństwo gąbek z wypustkami skierowanymi na zewnątrz.

Kill shot - Zobacz smecz.

Let - Jeśli gra zostanie przerwana z jakiegokolwiek powodu podczas wymiany, sędzia ogłasza let i nie jest naliczany punkt.

Lekka rotacja - Piłka obracająca się o mniej niż 5 obrotów na sekundę.

Loaded - Piłka o dużej rotacji.

Lob - wysokie defensywne odbicie smecza. Najczęściej z rotacją górną lub boczną.

Długa piłka - Zobacz głęboka piłka.

Długie wypustki - Rodzaj wypustek gumowych, które są długie i cienkie i uginają się w kontakcie z piłką. Odbijają piłkę z taką samą rotacją, jaką miała w chwili kontaktu. Trudno gra się z przeciwnikiem, który używa takiej rakiety, jeśli nie jest się do tego przyzwyczajonym.

Pętla - mocny strzał z rotacją górną zwykle uważany za najważniejsze uderzenie w grze. Wielu graczy specjalizuje się w pętlach lub odbijaniu pętli.

Looper - styl gry, w którym dominują pętle.

Mecz - rozgrywka do dwóch lub trzech wygranych

Rakieta otwarta - Jeśli przy uderzeniu powierzchnia rakiety jest skierowana w górę, a górna krawędź nachylona do siebie, rakieta jest otwarta.

Wypustki - małe stożkowe kawałki gumy, które pokrywają okładzinę rakiety do tenisa stołowego.

Pips-out - rodzaj okładziny rakiety. Składa się z warstwy gumowych wypustek na wierzchu i warstwy gąbki pod spodem. Wypustki są skierowane na zewnątrz, odwrotnie niż w przypadku okładzin typu „inverted".

Pole gry - Górna część stołu, łącznie z krawędziami.

Przepchnięcie - Odpowiedź rotacją górną na rotację górną Zwykle w grze defensywnej.

Rakieta - Przyrząd do uderzania w piłkę. Deska plus okładzina.

Ręka z rakietą - ręka trzymająca rakietę.

Wymiana - Uderzenie piłki między zawodnikami, począwszy od serwisu do zakończenia w momencie zdobycia punktu.

Uderzenia losowe - Ćwiczenie, w którym piłka może trafić w dowolne miejsce w dowolnej strefie lub strefach na stole

Rating - numer przypisany wszystkim graczom turniejowym po pierwszym turnieju. Im lepszy gracz, tym wyższa powinna być ocena. Zakres wynosi od około 200 do około 2900.

Odbiór - Odbicie serwisu.

Guma - Okładzina rakiety. Czasami odnosi się do samej gumy na podłożu gąbki.

Środek do czyszczenia powierzchni gumowych - używany do utrzymywania powierzchni gumy typu „inverted" w czystości.

Guma typu „sandwich" - podłoże z gąbki pokryte warstwą gumy z wypustkami skierowanymi do środka lub na zewnątrz. Jeśli są skierowane do środka, jest to gąbka typu „inverted". Jeśli są skierowane na zewnątrz, est to gąbka typu „pips out"

Serwis - pierwsze uderzenie wykonane przez rozgrywającego. Zaczyna się od wyrzucenia piłki z dłoni i uderzenia w nią rakietą.

Uchwyt typu „uścisk dłoni" - najbardziej popularny uchwyt. Daje najlepszą równowagę forhendu i bekhendu.

Krótka piłka - Piłka, która odbiłaby się dwukrotnie po przeciwnej stronie stołu, jeśli byłaby taka możliwość.

Rotacja boczna - Piłka obracająca się z prawej strony do lewej lub z lewej strony do prawej.

Smecz - Zagranie w zamyśle kończące. Piłka jest uderzona z odpowiednią prędkością tak, że przeciwnik nie może jej odbić.

Szybkie piłki - szybki strzał podobny do pętli lub smecza z prędkością 50-90 mph

Rotacja - Rotacja piłki.

Gąbka - sprężysty materiał gumowy stosowany w pokryciach warstwowych. Jest umieszczana pod warstwą gumy z wypustkami. Zrewolucjonizowała grę i zakończyła erę twardej okładziny gumowej w latach pięćdziesiątych.

Systematyczne- Ćwiczenie, podczas którego wykorzystywane są określone miejsca na stole według określonego schematu

Uderzenie - dowolne uderzenie stosowane w grze, łącznie z serwisem.

Rotacja górna - Rodzaj rotacji używany podczas najbardziej agresywnych strzałów, używany przede wszystkim podczas pętli. Kiedy gracz wywołuje rotację górną, górna część piłki odlatuje w przeciwnym kierunku
Praca nóg typu „Two-Step" - Najbardziej popularny styl pracy nóg.

Underspin - Zobacz rotacja wsteczna

Rotacja zmienna - nieokreślony typ lub ilość rotacji

ROBO-PONG® 3050XL

Dziękujemy za zakup robota Robo-Pong firmy Newgy. Dzięki kontroli naszych produktów mamy pewność, że są one wysokiej jakości i nie mają usterek. Jeśli jednak potrzebujesz pomocy lub porady dotyczącej robota, skontaktuj się z naszym Działem Obsługi Klienta. Poniższe informacje dotyczą wyłącznie klientów Newgy w Ameryce Północnej i Południowej. Jeśli mieszkasz w innej części świata, skontaktuj się ze swoim regionalnym dystrybutorem, aby uzyskać informacje na temat zasad świadczenia usług obowiązujących w Twoim kraju. Lista dystrybutorów znajduje się na stronie Newgy.com.

Zanim wyślesz robota do naprawy, skontaktuj się z nami. Często naprawy można łatwo dokonać w ramach konsultacji telefonicznej. Możesz również odwiedzić naszą stronę internetową, aby sprawdzić, czy jakiekolwiek informacje zostały zaktualizowane. Podczas kontaktu telefonicznego prosimy o podanie numeru seryjnego i instrukcji obsługi. Jeśli po rozmowie z naszym działem serwisowym konieczna okaże się wysyłka robota, dołącz krótką notatkę z opisem problemu oraz swoim numerem telefonu i adresem wysyłki.

Jeśli wiesz, którą część chcesz zamówić, możesz zrobić to telefonicznie, jeśli posiadasz kartę kredytową (Visa, MasterCard, American Express lub Discover). Części nie są dostępne za pośrednictwem naszej strony internetowej.

POZAGWARANCYJNA POLITYKA SERWISOWA Po upływie rocznej ograniczonej gwarancji firma Newgy naprawi wszelkie usterki wynikające z normalnego zużycia robota, pobierając obowiązującą godzinową opłatę za usługi, a także za części i wysyłkę oraz obsługę (w przypadku Contiguous US. Na innych obszarach obowiązują dodatkowe opłaty) przez okres 5 lat od daty zakupu. Niniejsza polityka nie dotyczy szkód spowodowanych nadmiernym zużyciem, niewłaściwym użyciem lub niewłaściwą obsługą i dotyczy tylko oryginalnego nabywcy detalicznego robotów Newgy zakupionych w USA.

Karta gwarancyjna powinna zostać zarejestrowana on-line w ciągu 15 dni od zakupu. Wejdź na stronę www.newgy.com/support--form.aspx, aby się zarejestrować. Miejsce na wpisanie informacji o gwarancji znajduje się poniżej. Pamiętaj, aby zachować dowód zakupu. Zalecamy przechowywanie dowodu zakupu wraz z niniejszą instrukcją obsługi i zapisanie następujących informacji:

Data zakupu _____ Nr seryjny _____

Nazwa sklepu _____ Miasto, Kraj _____

Możliwe jest przedłużenie gwarancji na stroniet www.newgy.com.

OGRANICZONA GWARANCJA NA ROK*

Producent gwarantuje pierwotnemu nabywcy detalicznemu, że produkt jest wolny od wad materiałowych i wykonawczych przez okres 1 roku od daty zakupu.

Jeśli produkt ulegnie uszkodzeniu z powodu wad materiałowych lub roboczych w okresie gwarancyjnym, należy skontaktować się z naszym Działem Obsługi Klienta, opisując wadę. Zawsze należy podawać swój numer seryjny. Prześlemy autoryzację zwrotu i instrukcje wysyłki. Jeśli zostaniesz poproszony o zwrot produktu, zapakuj go bezpiecznie i wyślij go, opłacając koszty przesyłki.

Jeśli okaże się, że wada jest objęta niniejszą gwarancją, dokonamy - według własnego uznania - naprawy lub wymiany produktu i prześlemy go z powrotem na adres w kontynentalnej części USA (na innych obszarach obowiązują opłata za wysyłkę).

Gwarancja nie podlega przeniesieniu i nie obejmuje normalnego zużycia ani uszkodzeń spowodowanych niewłaściwą obsługą, instalacją lub użytkowaniem. Niniejsza gwarancja traci ważność, jeśli produkt został w jakikolwiek sposób niewłaściwie użyty, uszkodzony lub jeśli jego stan pierwotny uległ modyfikacji.

Niniejsza gwarancja daje użytkownikowi określone prawa. Ponadto użytkownik może mieć inne specyficzne prawa nadane mu przez właściwe ustawodawstwo lokalne.

* Gwarancja i serwis obowiązują tylko na terytorium pierwotnej sprzedaży.

NEWGY® INDUSTRIES INC

SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI

AGA SPORT Bożena Waldowska
44-100 Gliwice, ul. Wiejska 50 B
Tel. 32 331 69 78
agasport@tenis-stolowy.com.pl
www. tenis-stolowy.eu

Wyprodukowane zgodnie z następującymi patentami USA: 8758174, D663757, 5485995 i 4844458. Dodatkowe zgłoszone patenty amerykańskie i zagraniczne. Robo-Pong, Pong-Master, Robo-Balls, Pong-Pal, Newgy i Quicker Ball Picker Upper są znakami handlowymi stanowiącymi własność lub wyłączną licencję Newgy Industries, Inc., Tennessee, USA.

V1.10.2017

© Newgy Industries, Inc., 2017 Wszelkie prawa zastrzeżone.