

NEWGY DONIC®



ROBO-PONG® 3050XL

MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

www.donic.com



SOMMAIRE

Mot de bienvenue	Page 3
Mise en fonction rapide de votre ROBO-PONG 3050XL	Page 4
Fonctionnement de votre robot	Page 8
Description des exercices	Page 19
Arrêt rapide, stockage et transport	Page 26
Soin et maintenance	Page 29
Liste des pièces	Page 30
Glossaire des termes pongistes	Page 33
Garantie	Page 35

Bienvenue!

Nos félicitations pour l'acquisition d'un Newgy ROBO-PONG 3050 XL!

Merci d'avoir choisi Newgy. Newgy Industries Inc est fier de concevoir des produits de tennis de table high-tech qui sont faciles à utiliser, tout en vous passionnant et représentant un challenge pour vous. Le ROBO-PONG 3050 XL, robot de tennis de table a été conçu pour vous confronter à un jeu et à un entraînement le plus proche d'un jeu réel. En effet, les performances du robot, à l'instar d'un jeu réel, vous permettront de simuler parfaitement tout opposant- du joueur loisir débutant au vainqueur de la médaille d'or aux Jeux Olympiques et tous ceux qui se situent entre ces deux extrêmes. En appuyant simplement sur un bouton, vous pouvez opter pour une séance basique ou pour une séance plus évoluée. Vous pouvez également planifier votre propre séance d'entraînement ou une séance d'aérobic travaillant tout le corps. La technologie facile à l'emploi APP et BLUETOOTH, vous permettront de naviguer facilement d'un exercice à un autre. Le ROBO-PONG 3050 XL est vraiment l'appareil de tennis de table pour tout le monde, assez facile pour un débutant et suffisamment un défi pour un joueur professionnel !



Mr. Joseph E. Newgarden, Jr.
Fondateur

« Durant les 21 dernières années, j'ai voyagé en Europe, en Asie et à travers l'Amérique du Nord, m'entraînant et m'opposant en compétition aux meilleurs joueurs de la planète. Je connais exactement les exigences d'un entraînement d'un niveau olympique. Grâce au développement du ROBO-PONG 3050 XL, l'entraînement au robot s'apparente au jeu réel. Avec des combinaisons de huit différentes sortes de spin, similaires au jeu humain, des services vicieux, des frappes puissantes, des balles sans effet, des balles hautes et d'excellentes variations, je suis à présent capable de suivre une séance d'entraînement d'un niveau olympique et ce, à ma convenance, chez moi. Le principal atout du robot est qu'il est destiné à tout le monde. En appuyant simplement sur un bouton, ma femme, ma fille âgée de 5 ans et moi-même peuvent utiliser le même robot qui s'adapte à nos différents niveaux de jeu et à nos besoins d'entraînement variés. Il faut juste sélectionner l'exercice et appuyer sur play ! Je suis ravi par la simplicité du robot- aucun ajustement est nécessaire ! J'ai l'intention de continuer à progresser au tennis de table grâce au ROBO-PONG 3050 XL, comme je m'entraîne pour les Jeux Olympiques et que j'entraîne également ma fille, âgée de 5 ans, afin qu'elle soit un jour une championne olympique ! »



MISE EN FONCTION RAPIDE

1 Vérification de l'étendue de la livraison

Veillez sortir de l'emballage toutes les pièces du robot, et vérifiez, d'après la liste ci-dessous, que toutes les pièces ont bien été livrées. Si une pièce fait défaut, nous vous prions de contacter immédiatement le Newgy Service center (contacts à l'arrière du manuel)

- Robot
- Balles (uniquement aux USA)
- Rondelle en caoutchouc
- Clips plastiques
- Câble d'alimentation
- Fixation (pour tablette, Smartphone, ordinateur portable)
- Pong-Pal ramasse balle (uniquement aux USA)
- Manuel d'utilisateur (version courte)



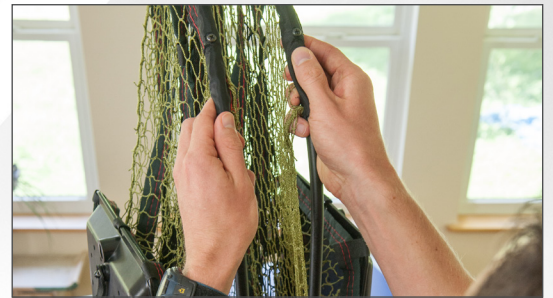
2 Préparation de la fixation

Veillez poser le robot sur la table, le côté avant du robot face à vous. Soulevez légèrement et prudemment la tête de robot, afin de retirer les fixations d'angles de la tête d'éjection, en les tirant doucement vers vous. Sélectionnez et utilisez les rondelles en caoutchouc adaptées à l'épaisseur du plateau de jeu de votre table, afin que le bac de récupération de balles soit linéaire avec le plateau de votre table.



3 Raccordement des supports du filet

Veillez tourner votre robot de 180°, de sorte que les tiges de soutien du filet se trouvent devant vous. Prenez le second tube de droite et ôtez le de sa fixation en le tirant vers le haut. Emboîtez ensuite ce tube dans le premier tube de droite. Veillez reconduire cette étape pour le côté gauche.



4 Fixation du robot à la table

Veillez à présent saisir le robot à la partie inférieure du bac de balle et fixez-le à la table, en l'inclinant légèrement et en le glissant prudemment vers le bout de table. Il est conseillé, d'écarter autant que possible les béquilles d'appuis, avant de pousser le robot contre la table, avec le plateau de support avant sur le plateau de jeu.



5 Dépliez les bacs collecteurs de balles

Prenez un des deux bacs collecteurs de balles et soulevez-le un peu vers le haut en l'ôtant de son verrouillage. Laissez-les descendre ensuite avec le tube de soutien du filet respectif avec prudence dans une position horizontale. Veillez à ce que les deux pièces ne tombent pas de manière incontrôlée. Renouvelez la démarche pour l'autre bac collecteur de balles



MISE EN FONCTION RAPIDE

6 Fixer les filets latéraux

Fixez les filets latéraux au filet de votre table, en glissant l'élastique rouge par-dessus le support du filet et en le fixant à la vis de fixation de ce dernier. Ajustez la tension de chaque côté du filet, afin de maintenir les tiges support fermement à la table, ce qui réduit les vibrations et augmente la précision.



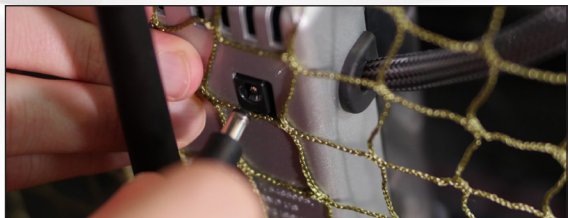
7 Introduire les balles

Vérifiez que vous n'utilisez uniquement des balles recommandées pour le Robo-Pong 3050XL de Newgy : des Robo-balles 2 étoiles 40+mm, ou toutes balles 2 ou 3 étoiles agréées ITTF. Ne mélangez pas les balles 40mm avec des balles d'une autre taille. Des Robo-balles peuvent être commandées sur le site www.newgy.com.



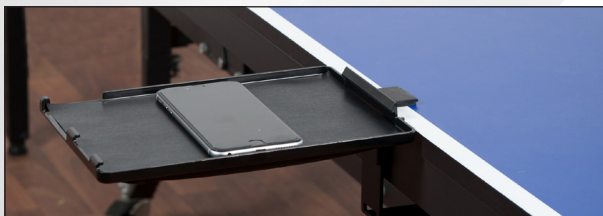
8 Connectez le robot.

Connectez le câble noir d'alimentation au dos de votre robot.



9 Fixez le support de votre appareil à la table

Le support personnel inclus est destiné à votre convenance, afin de préserver votre portable ou votre tablette pendant que vous jouez ou à votre portée de main pour que vous puissiez ajuster les paramètres dans votre application. C'est une option à votre disposition. Pour l'installer, utilisez le bouton du support, afin de le fixer. Puis, glissez la fixation sous la table et ajustez le bouton de support jusqu'à ce qu'il soit complètement sécurisé. Cela fonctionne verticalement ou horizontalement.



10 Téléchargez l'application Newgy

Utilisez votre propre appareil électronique (tablette, portable ou ordinateur portable), téléchargez et installez l'application Newgy sur votre App Store. Pour l'application Windows, rendez vous sur le site : <https://www.newgy.com/pages/downloads>



11 Connectez votre Robo-Pong 3050 XL à votre application Newgy.

Pour les utilisateurs Android

- 1) Allez sur paramètres pour activer votre fonction Bluetooth de votre appareil.
- 2) Dans les paramètres Bluetooth, sous les appareils disponibles, sélectionnez votre robot (ie NWGYC441)
- 3) Lancez l'application Newgy.
- 4) Appuyez sur le bouton Play.
- 5) Il y aura un processus de calibrage automatique que votre 3050XL exécutera automatiquement (les lumières LED de la tête du robot clignoteront-mais il est également tout à fait normal si les lumières ne clignotent pas, les moteurs supérieur et inférieur fonctionnent à leur tour. Cela prendra approximativement 30 secondes avant que votre 3050XL se soit connecté.
- 6) Vous serez informé de la réussite de votre connexion.

Pour les utilisateurs IOS

- 1) Allez sur paramètres pour activer votre fonction Bluetooth de votre appareil.
- 2) Lancez l'application Newgy.
- 3) Appuyez sur le bouton Play.
- 4) Sélectionnez votre robot (ie:NWGYC441).
- 5) Appuyez sur « PAIR » dans pop-up window (cette étape est uniquement nécessaire pour initialiser).
- 6) Il y aura un processus de calibrage automatique que votre 3050XL exécutera automatiquement (les lumières LED de la tête du robot clignoteront-mais il est également normal si les lumières ne clignotent pas, le moteur supérieur et inférieur fonctionnent à leur tour. Cela prendra approximativement 30 secondes avant que votre 3050XL se soit connecté.
- 7) Vous serez informé de la réussite de votre connexion.

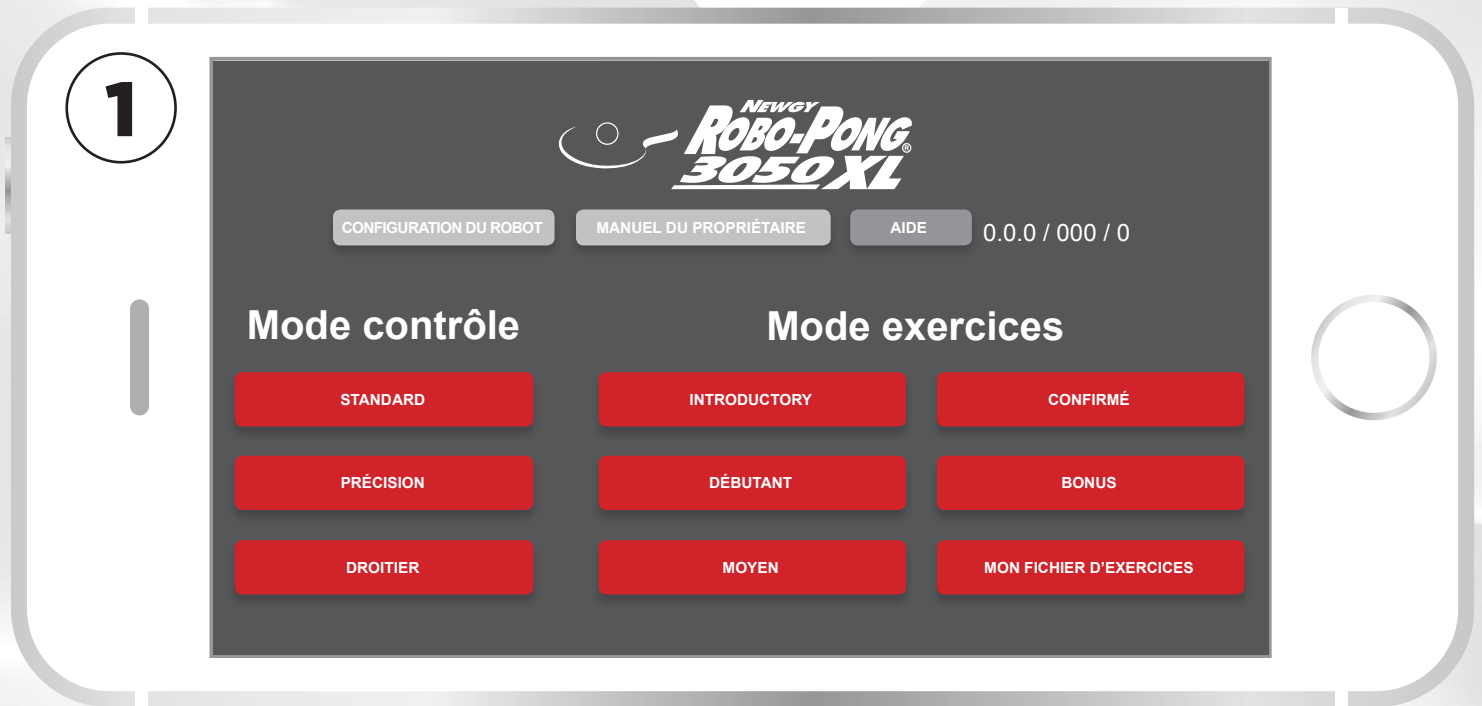
Pour les utilisateurs de Windows

Pou télécharger l'application Newgy Windows, rendez-vous sur le site : <https://www.newgy.com/pages/downloads>. Notez que l'application Windows peut ou ne peut pas avoir les fonctions des applications Android et IOS.

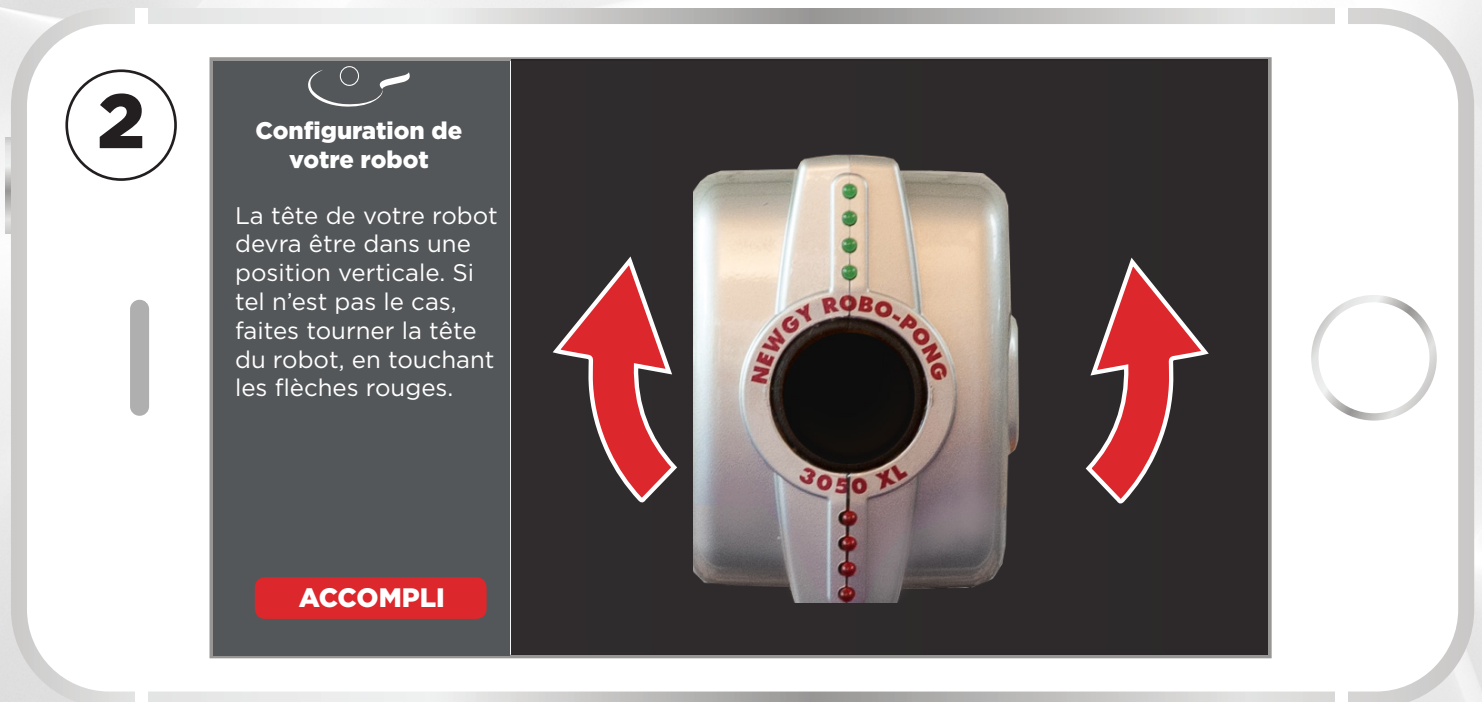
MISE EN FONCTION RAPIDE

12 **IMPORTANT** - calibrez votre robot

L'étape de calibrage est nécessaire pour que votre robot fonctionne normalement. Cette étape vous garantit que les exercices fonctionnent correctement.



1. Pour démarrer le processus de calibrage, appuyez sur le bouton gris configuration du robot en haut à gauche de votre écran (voir image 1 ci-dessus).
2. Ajustez l'angle de la tête de votre robot. Les lumières LED de votre robot devraient être le plus proche de la position verticale (voir image 2 ci-dessous). Une fois cette étape terminée, appuyez sur « » Image 2 : Configuration de votre robot



MISE EN FONCTION RAPIDE

12 **IMPORTANT - calibrez votre robot (suite)**

L'étape de calibrage est nécessaire pour que votre robot fonctionne normalement. Cette étape vous garantit que les exercices fonctionnent correctement.

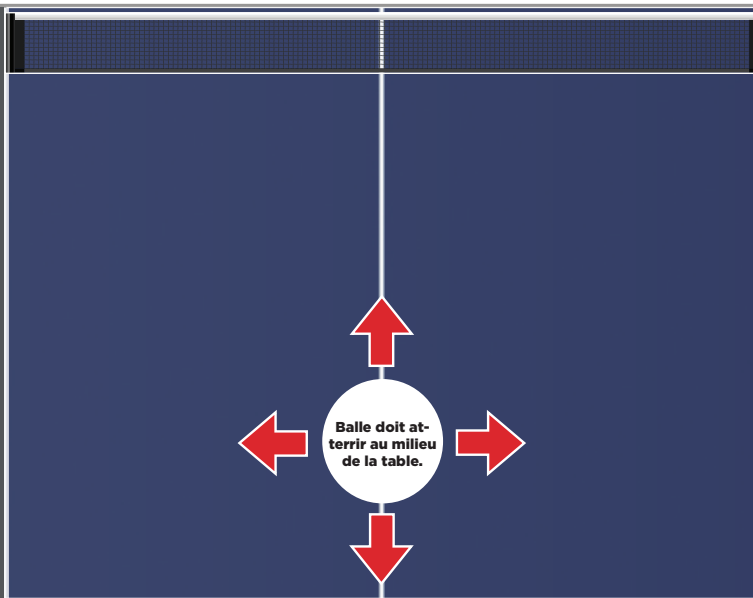
3

Configuration du robot

Placez votre stoppeur de balles verticalement du côté de la table. Il mesure environ 9 pouces. Votre balle devra atterrir à la pointe du stoppeur de balles et au milieu de la table. Si tel n'est pas le cas, ajustez son placement, en utilisant les flèches rouges.

TEST DE LANCEMENT DE LA BALLE

ACCOMPLI



3. Cette étape est importante pour être sûr que toutes les fonctions du robot, les exercices inclus fonctionnent correctement. Placez le stoppeur de balles de votre robot au milieu de la table, plus précisément à son bout, du côté joueur (voir image 3A ci-dessous). Utilisez les flèches de l'application pour ajuster le placement de la balle (voir image 3 ci-dessus). Ajustez le lancement jusqu'à ce que la balle atterrisse dans une zone proche, juste à l'avant du stoppeur de balles (voir image 3A ci-dessous). Une fois le réglage de la balle fini, il serait judicieux de lancer plusieurs autres balles, pour être sûr du placement. Une fois cette étape accomplie, appuyez sur accompli sur votre application, avant de retourner sur l'écran d'accueil.

3A



Vous êtes maintenant prêt à utiliser votre robot 3050XL de Newgy !

Une fois que la configuration est terminée, les paramètres sont sauvegardés et cette étape ne nécessite plus d'être renouvelée les prochains temps. Votre 3050XL est à présent opérationnel. Si vous êtes en phase d'expérimentation des placements ou si les placements sont trop hauts durant le jeu, la commande de calibrage peut être utilisée pour recalibrer à nouveau votre robot, pour un placement correct de la balle

7

FAIRE FONCTIONNER VOTRE ROBOT

Toutes les fonctions du robot sont contrôlées par l'application Newgy. Cette application sera mise à jour régulièrement. Vérifiez s'il vous plaît les nouvelles versions pour essayer les dernières fonctions. Le contenu de la partie « faire fonctionner votre robot » de ce manuel peut varier à l'avenir, en fonction des mises à jour de l'application.

Ecran d'accueil



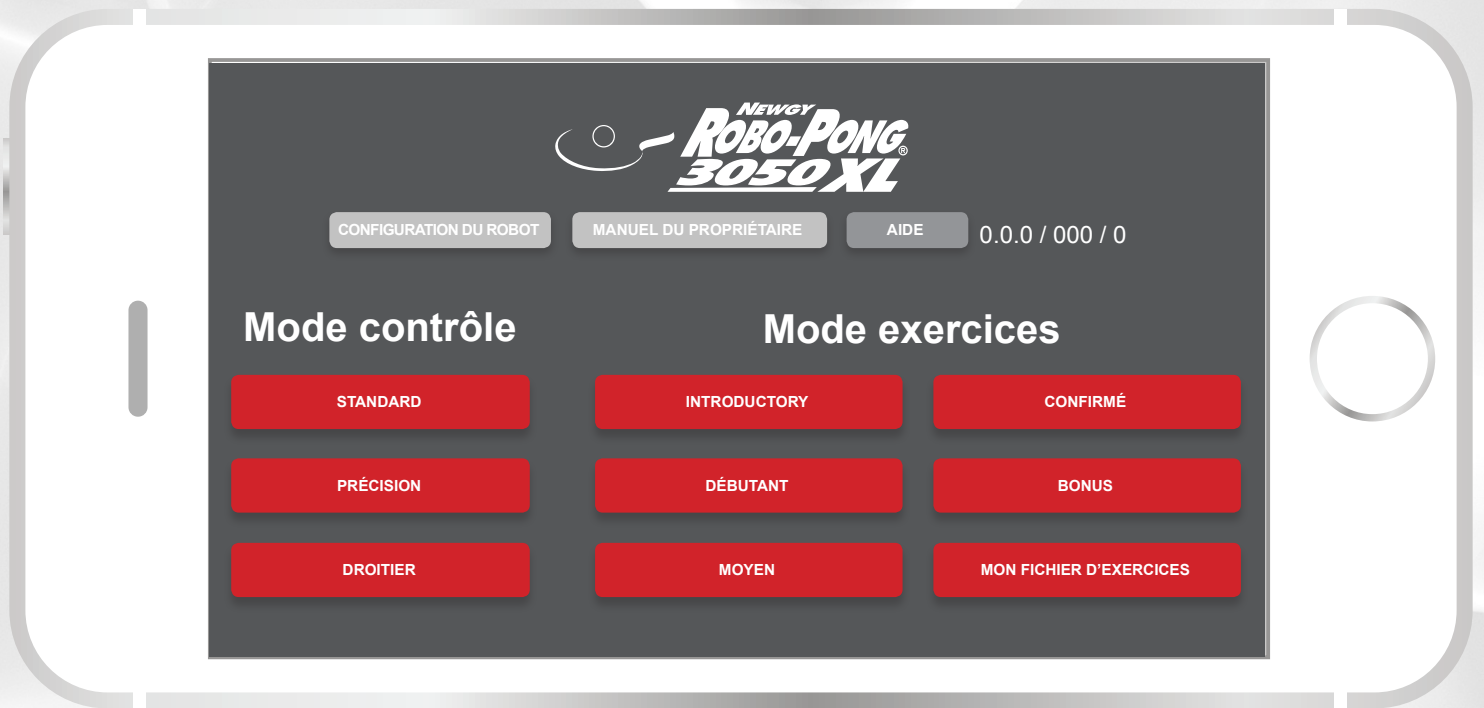
Play : appuyez sur le bouton pour démarrer le Newgy Robo-Pong 3050XL

Shop : appuyez sur le bouton pour naviguer sur le site www.newgy.com avec une large panoplie d'équipements de tennis de table.

Aide : appuyez sur le bouton pour bénéficier d'un éventail de conseils.

Contact : appuyez sur le bouton pour prendre contact avec Newgy.

Présentation générale de l'interface principale



Mode contrôle :

Standard : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices de base et de contrôle.

Précision : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices de contrôle variés.

Réglage de la main: Cette application est par défaut uniquement pour les droitiers. Si vous êtes gaucher, réglez sur gaucher et tous les exercices et réglages seront inversés et adaptés à un gaucher.

Mode exercices :

Introduction : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices de départ.

Débutant : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices d'un niveau débutant.

Moyen : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices d'un niveau moyen.

Confirmé : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices d'un niveau plus relevé.

Bonus : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices bonus.

Exercices fitness : appuyez sur le bouton pour lancer un mode de jeu avec des exercices fitness.

Mon fichier d'exercices : appuyez sur le bouton pour lancer vos exercices habituels, préférés et sauvegardés. Vous pouvez aussi exporter et importer des exercices dans votre fichier.

Configuration du robot : appuyez sur le bouton pour lancer le processus de configuration. Il peut aussi être utilisé si votre robot nécessite un nouveau calibrage. (voir page 7 pour des explications complémentaires).

Manuel du propriétaire : appuyez sur le bouton pour plus d'informations détaillées de votre 30500XL dans le manuel du propriétaire Newgy Robo-Pong 3050XL.

Aide. appuyez sur le bouton pour obtenir une aide pour votre 30500XL, en cas de besoin.

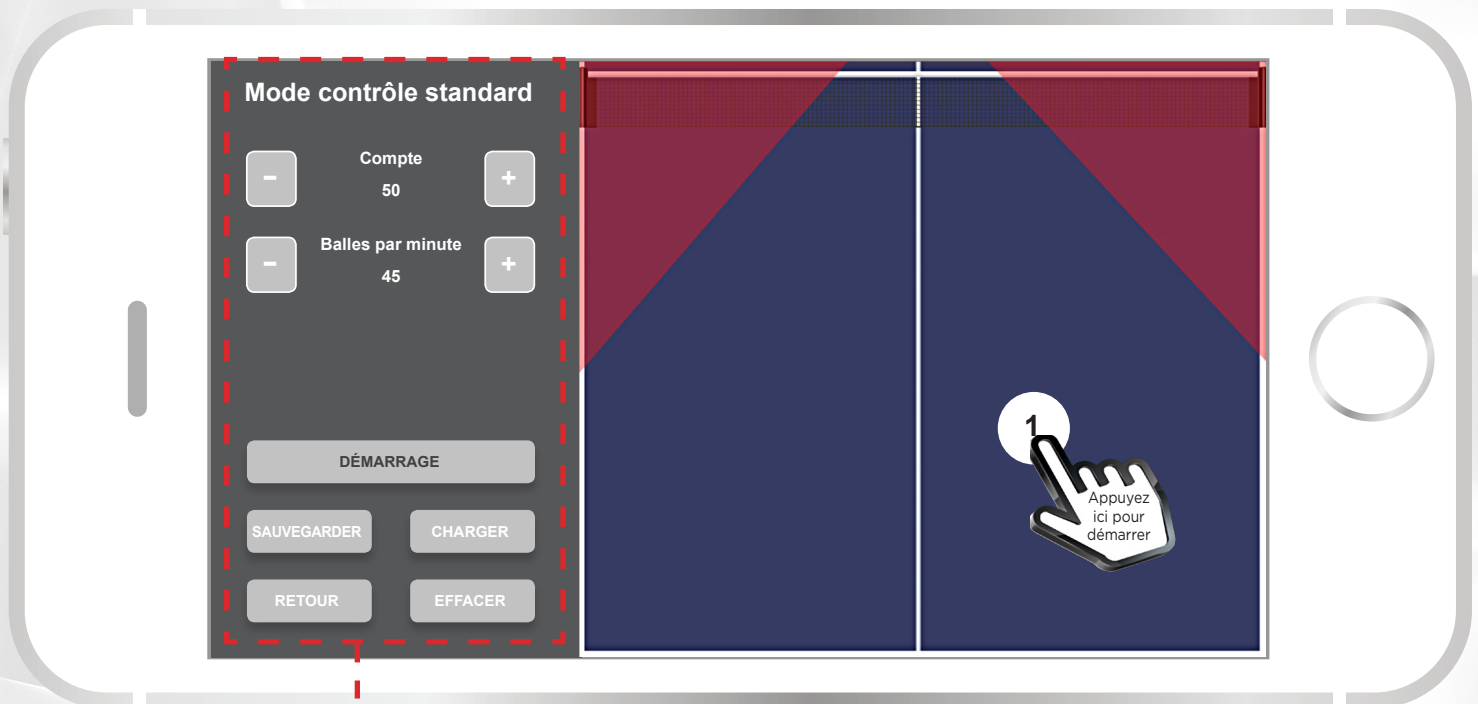
Numéro de la version de l'application : ce numéro indique la version de votre application Newgy, si vous nécessitez une référence (par exemple, sur l'image ci-dessus, il serait : 0.0.0/ 000/0).

Mode contrôle : standard

Dans le mode standard, l'interface usager vous permet d'indiquer à quel endroit et quels types de balles, le robot devra vous envoyer. Vous pouvez choisir le placement et les propriétés de chaque balle et le 3050XL calculera les paramètres requis pour distribuer la ou les balle(s) dans chaque position.

Vous pouvez spécifier 1 à 10 balles différentes pour n'importe quel exercice dans le mode standard. Vous pouvez également spécifier le nombre de balles éjectées avant que l'exercice ne s'arrête (compte). Exemples : un exercice avec 5 balles et un nombre de 4 s'arrêtera après 4 balles même si l'exercice n'est pas fini. Un exercice avec 5 balles et un nombre de 50 lancera l'exercice 10 fois et s'arrêtera après la cinquantième balle. Vous pouvez également spécifier le nombre de balles par minute pour ajuster la fréquence d'éjection des balles. Par exemple, 30 balles par minute correspondent à une balle toutes les deux secondes et 90 balles par minute à une balle toutes les 3/4 de seconde.

L'interface principale représentera votre côté de la table et 3 options pour configurer un exercice. Ces options sont : le nombre de balles, « compte », balles par minute.



Compte: le nombre total de balles éjectées avant que l'exercice ne s'arrête.

Balles par minute : il s'agit de la fréquence des balles éjectées avec un éventail de 1 à 120.

Démarrage: appuyez sur le bouton pour entamer votre exercice.

Sauvegarder: appuyez sur le bouton pour sauvegarder votre exercice dans votre fichier d'exercice avec un titre personnalisé pour une utilisation future.

Charger: appuyez sur le bouton pour charger n'importe quel(s) de vos exercices préférés ou sauvegardés au préalable.

Retour: appuyez sur le bouton pour retourner à l'écran précédent.

Effacer : appuyez sur le bouton pour effacer tous réglages et placements de balles.

Quand vous appuyez sur « appuyez ici pour démarrer », un encart va s'ouvrir qui vous permettra de toucher et de faire défiler les paramètres afin de sélectionner les caractéristiques que vous désirez pour la balle.

Type de balles 5 options top spin ou service lifté- coupe ou service coupé et sans effet.

Vitesse du spin 7 options vous avez le choix de la vitesse la plus basse à la vitesse la plus élevée.

Sidespin 3 options sans, gauche, droite

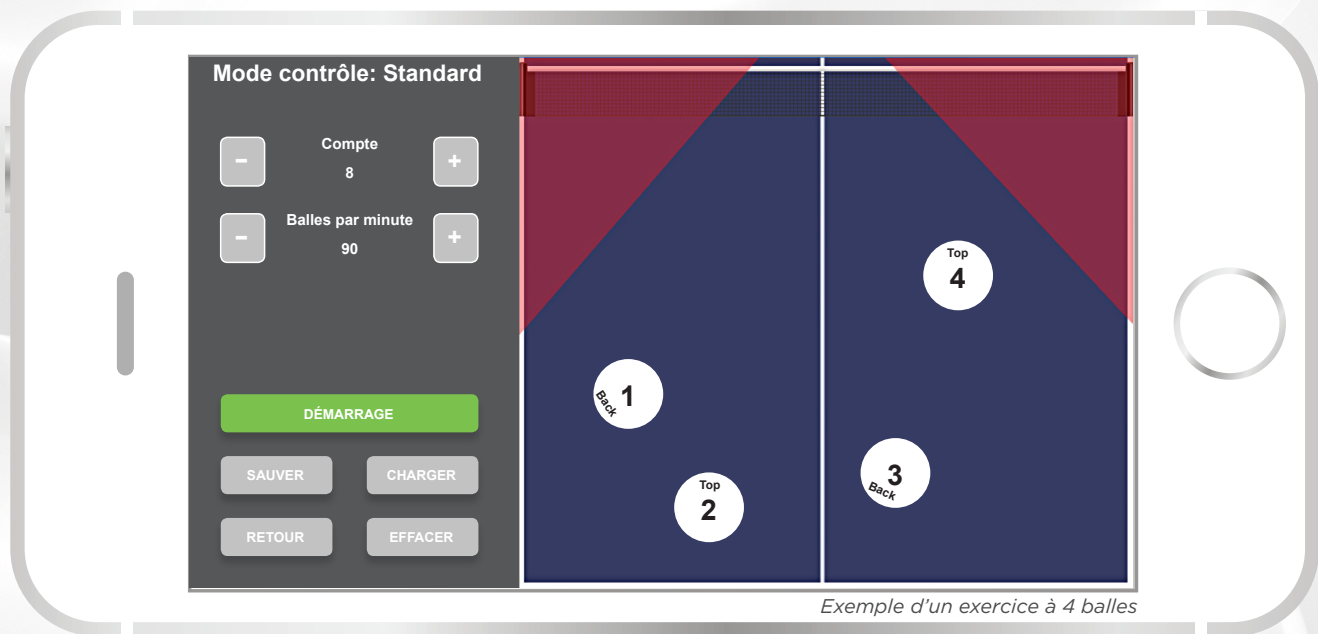
Angle 7 options 0°, 15°, 30°, 45°, 60°, 75°, et 90°

Mode contrôle : standard



Une fois que vous avez sélectionné les caractéristiques désirées, vous appuyez sur configurer et la balle apparaît sur la table.

Chaque balle sur la table peut être « glissée », ce qui signifie que vous pouvez la toucher et la déplacer vers un autre endroit. Vous pouvez également changer ses caractéristiques, en appuyant deux fois sur configurer. Quand le pictogramme a été déplacé, et que la couleur de la balle devient rouge, le robot juge que la balle qui a été choisie ne peut pas être distribuée et le robot la déplacera intelligemment vers une position où la balle pourra être jouée.



Exemple d'un exercice à 4 balles

Notez que le pictogramme possède un indicateur visuel du spin. Les balles en top spin ont Top sur la partie supérieure de la balle, afin d'indiquer que c'est une balle en top spin. Les balles coupées auront back (coupe) dans la partie inférieure du pictogramme de la balle. Les mots top et back (coupe) seront orientés vers la gauche ou vers la droite si vous avez ajouté sidespin à gauche ou à droite. L'endroit où se situent les mots top ou back (coupe) reflète le degré de l'angle sidespin sélectionné.

En appuyant sur le bouton démarrage, le robot se prépare pour l'exercice. Il y aura un délai de 3 secondes avant que l'exercice ne démarre. Pour stopper l'exercice à n'importe quel moment, appuyez sur stop sur l'écran de votre appareil.

Une fois que vous avez créé l'exercice de votre choix, vous pouvez le sauvegarder en tant qu'un exercice habituel, afin de l'utiliser à nouveau à une date ultérieure. Le robot propose également plusieurs exercices préprogrammés que vous pourrez choisir du mode exercices. Si vous le désirez, vous pouvez choisir la fonction export pour partager l'exercice dans votre fichier d'exercices. Vous pouvez également obtenir des exercices d'autres propriétaires ou entraîneurs du 3050XL, en utilisant la fonction import pour mon fichier d'exercices.

Mode contrôle : précision

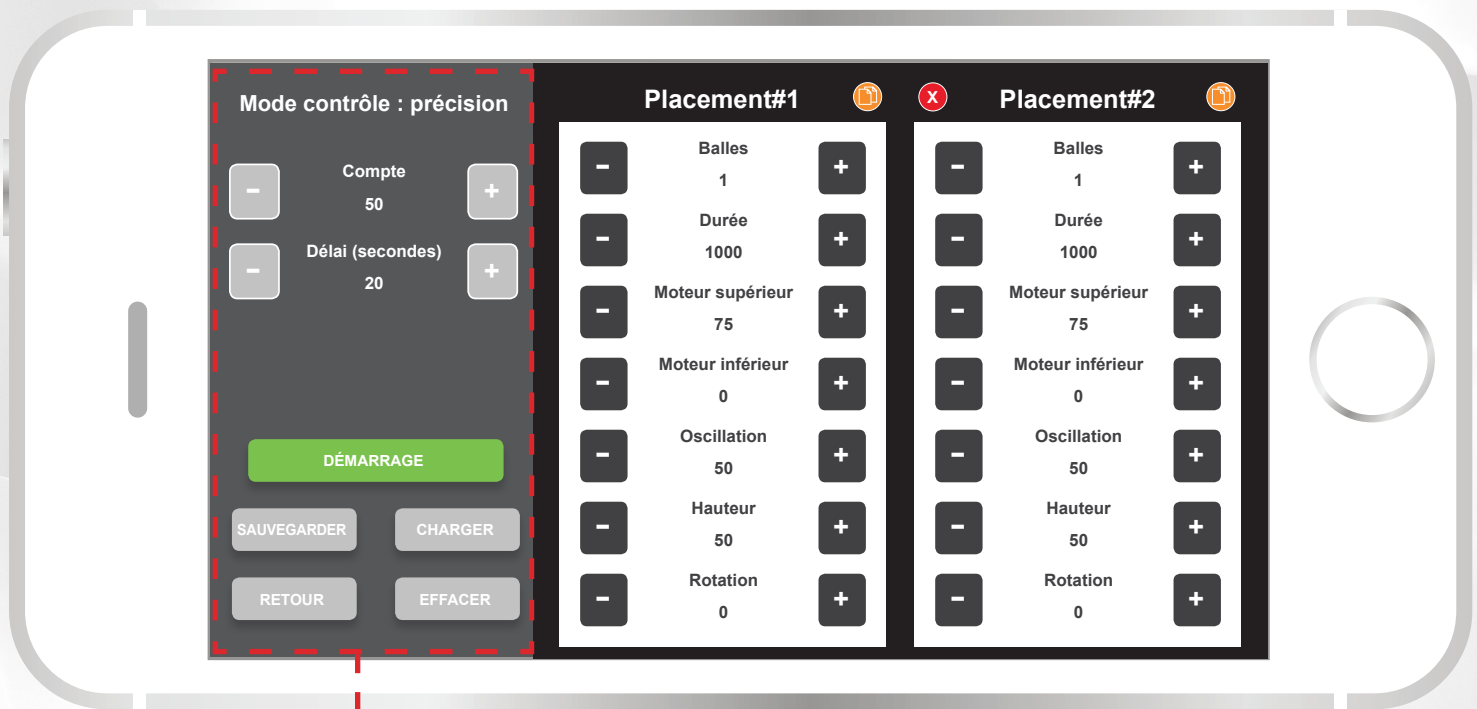
Dans le mode précision, l'interface utilise « placement » pour définir où la balle ou les balles seront distribuées. Dans ce mode, c'est l'utilisateur (et non le 3050XL) qui contrôle et calcule les 7 caractéristiques appliquées à toutes les balles pour chaque placement. Vous pouvez spécifier le nombre de balles de 1 à 10 qui sont envoyées à cet endroit.

Vous pouvez spécifier le nombre de balles de 1 à 10 qui sont envoyées à cet endroit.

Une fois que vous avez créé un placement, vous pouvez le copier, ajouter un autre placement ou en supprimer un en cas de besoin. Vous pouvez également ajuster n'importe quel placement quand vous créez des exercices.

Vous pouvez également spécifier le nombre de balles éjectées avant que l'exercice ne s'arrête (compte). Par exemple, un exercice avec 5 placements avec à chaque fois une balle et un compte de 4 arrêtera l'exercice après la quatrième balle, même si l'exercice n'est pas terminé. Un exercice avec 5 placements avec à chaque fois une balle et un compte de 50 poursuivra l'exercice 10 fois et s'arrêtera après la cinquantième balle.

Quand vous appréciez un exercice du mode précision, vous pouvez le sauvegarder en tant qu'un exercice habituel dans votre fichier d'exercices. Si vous le désirez, vous pouvez aussi partager l'exercice, en se servant de la fonction export, pour le reporter dans votre fichier d'exercices. Vous pouvez également obtenir des exercices d'autres propriétaires ou entraîneurs du 3050X, en utilisant la fonction import pour votre fichier d'exercices.



Compte: le nombre total de balles éjectées avant que l'exercice ne s'arrête.

Délai (secondes): c'est la durée en secondes avant que l'exercice ne recommence (par exemple, sur l'image ci-dessus le délai après que le placement#2 soit terminé sera de 20 secondes avant que le placement#1 ne reprenne).

Démarrage: Appuyez sur ce bouton pour démarrer votre exercice.

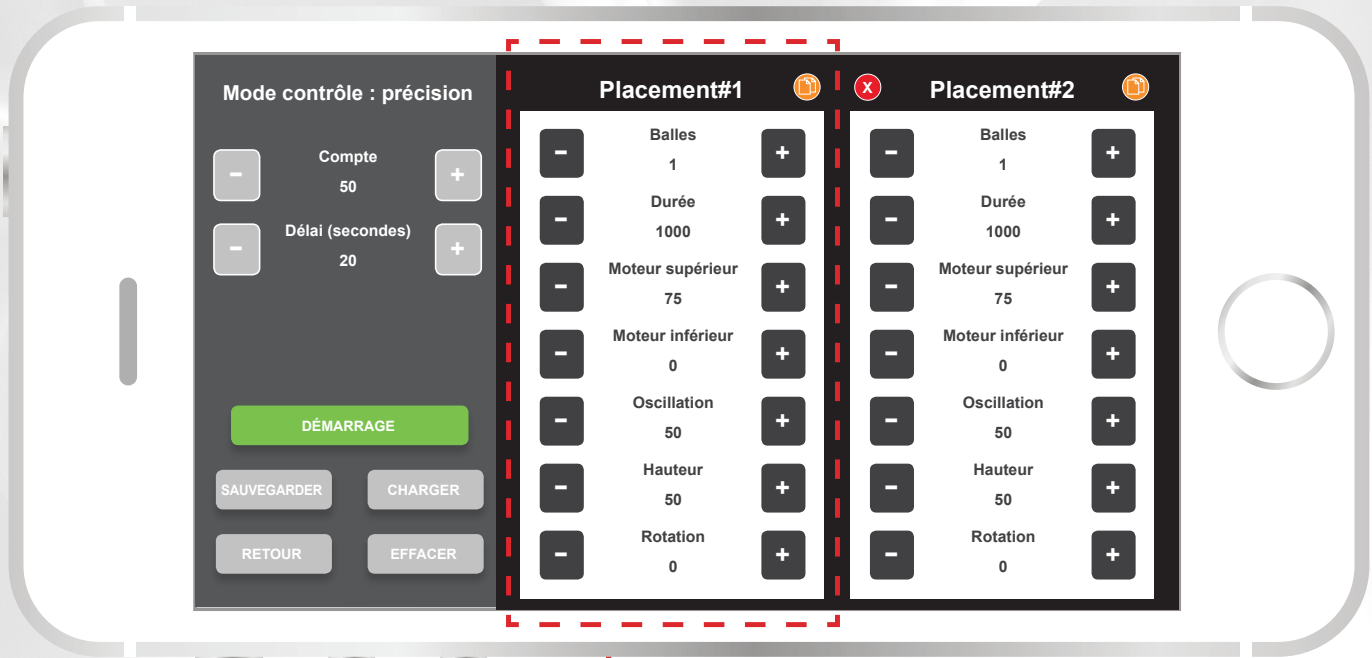
Sauvegarder: Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder votre exercice dans votre fichier d'exercices avec un titre personnalisé pour une utilisation future.

Charger: Appuyez sur ce bouton pour charger n'importe quels exercices préférés ou sauvegardés au préalable.

Retour: appuyez sur ce bouton pour retourner à l'écran précédent.

Effacer: appuyez sur ce bouton pour effacer tous réglages et placements de balles.

Mode contrôle : précision



Chaque placement sur l'interface vous donne 7 caractéristiques pour contrôler chaque balle.

Nombres de balles : cela est le nombre de balles que vous désirez pour chaque placement de balles

Durée : C'est la durée entre chaque balle pour chaque placement. Notez que la durée concerne également la durée entre la dernière balle d'un placement et la première balle du prochain placement (par exemple, sur l'image ci-dessus, la transition entre le placement #1 et le placement#2 sera d'une seconde parce que la durée pour le placement #2 est de 1 seconde. Pour l'exemple ci-dessus, la durée est de 1000= 1 seconde.

Moteur supérieur (roue) : cela est la vitesse du moteur supérieur du robot. Les nombres positifs jusqu'à 100 (1 à 100) feront tourner la roue en avant et augmenteront le spin. Les nombres négatifs jusqu'à 100 (-1 à -100) feront tourner la roue en arrière, imprimant plus de coupe à la balle. Quand le nombre est 0, la roue ne donnera pas d'effet.

Moteur inférieur (roue) : cela est la vitesse du moteur inférieur. Les nombres positifs jusqu'à 100 (1 à 100) feront tourner la roue en avant et augmenteront la coupe. Les nombres négatifs jusqu'à 100 (-1 à -100) feront tourner la roue en arrière et augmenteront le spin. Quand le nombre est 0, la roue ne donnera pas d'effet.

Notes moteur (roue): Un des plus grands avantages d'avoir deux moteurs est de pouvoir imprimer plus de spin, sans augmenter la vitesse simultanément.

Pour plus de spin pour votre balle, utilisez à la fois les moteurs supérieur et inférieur et régler-les. Par exemple, réglez votre moteur supérieur sur -50 et votre moteur inférieur sur 50.

Si vous désirez ne pas donner de spin à votre balle, réglez les deux moteurs, le moteur supérieur et inférieur, sur la même vitesse. Par exemple, réglez votre moteur supérieur sur 50 et votre moteur inférieur sur 50.

Oscillation : cela contrôle le robot de la gauche vers la droite. Les nombres 0 à 49 feront tourner la tête du robot sur le côté gauche du joueur et les nombres 51 à 100 feront tourner la tête du robot sur le côté droit du joueur, la ligne médiane de la table correspond au nombre 50.

Hauteur : cela contrôle l'inclinaison du robot vers le haut ou vers le bas. Les valeurs se situent entre 0 et 100. Au nombre 50, le robot se trouve dans sa position du niveau.

Rotation : cela contrôle la rotation de la tête du robot qui va créer votre sidespin désiré. Une variation de -90 à + 90 avec 0 en tant que position verticale de la tête du robot. Les nombres négatifs (-1 à -90) tournent sur le côté gauche du joueur, les nombres positifs (1 à 90) tournent sur le côté droit du joueur.

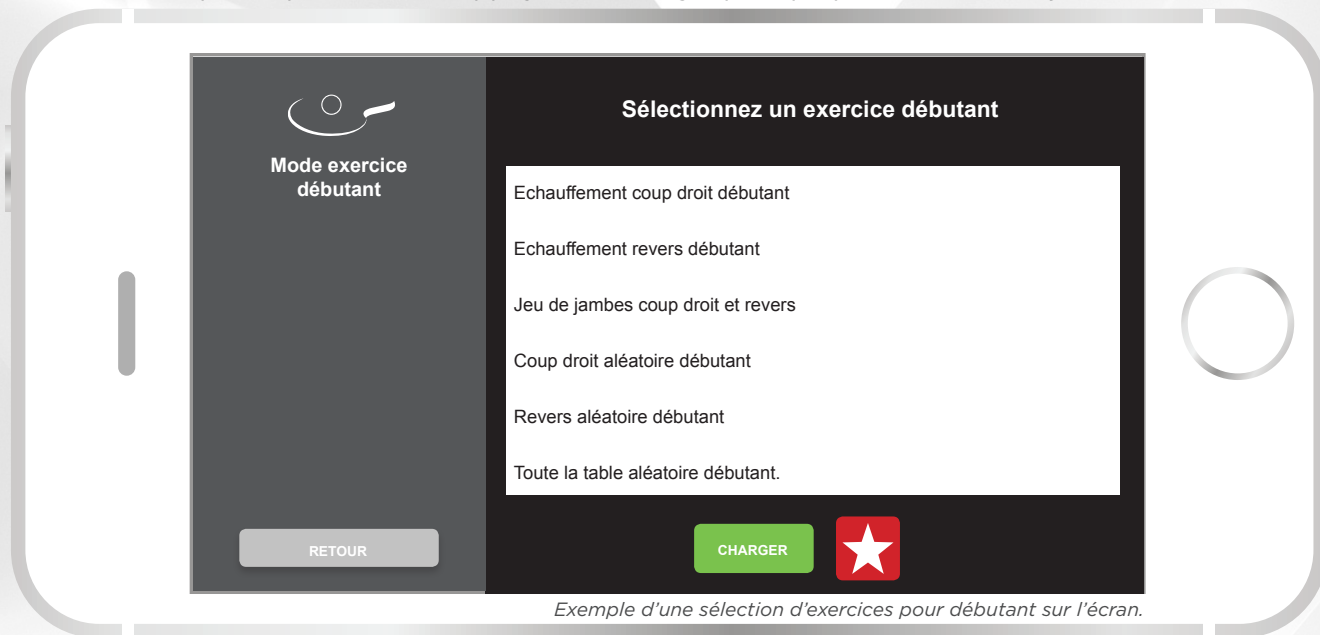
En appuyant sur le bouton vert « + », vous pouvez rajouter un placement à votre exercice. En appuyant sur le bouton rouge « x » vous enlevez le placement de votre exercice. En appuyant sur le bouton jaune « copier » le placement est reproduit dans votre exercice.

Une fois que vous avez choisi les 7 caractéristiques pour chaque placement, appuyez sur le bouton démarrage pour activer votre exercice mode précision.

Mode exercice

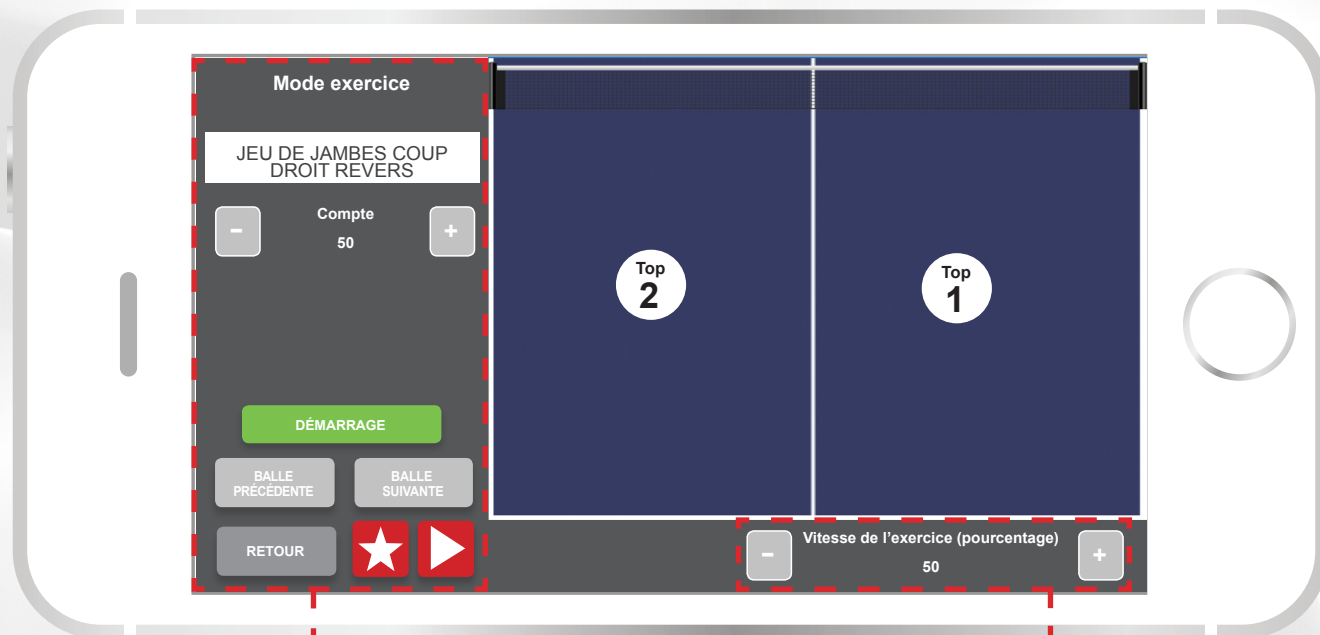
Votre Robo-Pong 3050XL a été préprogrammé avec plusieurs exercices de tennis de table. Ces exercices sont répartis par niveaux de compétences (introduction incluse) : niveau débutant, niveau moyen et niveau confirmé- plus exercices bonus, vous permettant ainsi de choisir librement votre entraînement, en fonction de votre expérience, votre niveau de compétence et de vos résultats. S'il vous plaît référez vous à l'application Newgy pour accéder aux exercices préprogrammés.

Dans le mode exercices, vous pouvez choisir un niveau de compétence (débutant, introduction, etc..). Puis appuyez et sélectionnez n'importe quel exercice. Appuyez sur charger pour préparer l'exercice à jouer.



Exemple d'une sélection d'exercices pour débutant sur l'écran.

Une fois chargé, le niveau de compétence du mode exercices s'affiche avec le titre de l'exercice sélectionné. D'autres paramètres sont :



Compte: sélectionnez le nombre de balles éjectées avant que l'exercice ne s'arrête.

Démarrage: commencez l'exercice sélectionné.

Exercice précédent/exercice suivant : avancez dans la liste d'exercices dans le niveau de compétence sélectionné.

Vitesse de l'exercice (pourcentage): vous permet de ralentir un exercice quand vous êtes au stade de l'apprentissage, puis d'augmenter à nouveau la vitesse quand vous devenez plus compétent. Variation de 50% à 125%.



Symbolise un exercice comme étant un de vos préférés et le liste dans « votre fichier d'exercices ».



Visualise un court extrait vidéo de l'exercice (peut ne pas être disponible dans tous les pays ou régions)

Mon fichier d'exercice

Sauvegardez, stockez, importez, exportez et accédez facilement à vos exercices préférés et habituels ici.



Créer et sauvegarder un exercice du Robo-Pong Newgy 3050XL - Android

En utilisant un appareil Android avec le Newgy 3050XL et l'application Newgy, les utilisateurs peuvent créer leurs exercices habituels dans l'application Android du Newgy 3050XL, à la fois dans le mode standard ou le mode précision.

Une fois qu'un exercice est créé, appuyez sur sauvegarder pour sauvegarder l'exercice dans mon fichier d'exercices.

Entrez un titre pour l'exercice dans le champ de texte de l'exercice et optionnellement des détails au sujet de l'exercice dans le champ de texte description.

Sélectionnez sauvegarder et notez que l'exercice est à présent sauvegardé dans mon fichier d'exercice sous mes exercices habituels. Les exercices Newgy sont sauvegardés dans des fichiers XML.

Exporter des exercices

Dans mon fichier exercices, sous mes exercices habituels, sélectionnez l'exercice pour l'exporter, en appuyant sur le bouton export.

Le fichier exercice sera exporté et sauvegardé sur votre appareil Android sous File Manager>Newgy3050Export.

L'emplacement de votre fichier Manager/File Explorer peut varier en fonction de l'appareil.

L'exercice peut être envoyé par email avec fichier joint à un autre propriétaire d'un 3050XL qui pourra le télécharger et l'importer dans son application Newgy 3050XL.

Importer des exercices

Dans l'email sélectionnez et téléchargez l'exercice joint sur votre appareil Android. L'exercice sera sauvegardé dans l'appareil dans le fichier par défaut de téléchargement.

Connectez votre appareil Android au robot Newgy 3050XL, allumez-le et ouvrez l'application Newgy et connectez-la au robot 3050XL.

Rendez vous sur mon fichier d'exercices, sélectionnez import. Rendez vous téléchargements et sélectionnez un fichier à importer. Appuyez sur ouvrir pour chaque exercice pour être sauvegardé dans l'application.

L'exercice sera sauvegardé dans mon fichier d'exercices sous mes exercices habituels. L'exercice peut à présent débiter sur le robot Newgy 3050XL.

Mon fichier d'exercices (suite)

Créez et sauvegardez un exercice du Robo-Pong 3050XL - **Apple iOS**

En utilisant un appareil Apple IOS avec un robot Newgy 3050XL et l'application Newgy, les utilisateurs peuvent créer des exercices habituels dans l'application Apple IOS du Newgy 3050XL, à la fois dans le mode standard ou le mode précision.

Une fois que l'exercice est créé, appuyez sur le bouton sauvegarder pour sauvegarder l'exercice dans mon fichier d'exercices.

Entrez un titre pour l'exercice dans le champ de texte de l'exercice et optionnellement entrez des détails au sujet de l'exercice dans le champ de texte description.

Sélectionnez sauvegarder et notez que l'exercice est à présent sauvegardé dans mon fichier d'exercices, sous mes exercices habituels. Les exercices Newgy sont sauvegardés dans des fichiers XML.

Exporter des exercices

Dans mon fichier d'exercices, sous mes exercices habituels, sélectionnez l'exercice pour l'exporter, puis appuyez sur le bouton export.

Le fichier exercice sera exporté et sauvegardé sous iCloud Drive>Robopong Folder

L'exercice peut à présent être envoyé par email avec fichier joint à un autre propriétaire d'un 3050XL qui pourra le télécharger et l'importer dans son application Newgy 3050XL.

Importer des exercices

Dans l'email sélectionnez et téléchargez l'exercice joint sur votre appareil Apple IOS. Sauvegardez l'exercice dans iCloud Drive>RoboPong Folder.

Connectez l'appareil Apple IOS au robot Newgy 3050XL, allumez-le, ouvrez l'application Newgy et connectez-la au robot 3050XL.

Rendez vous sur mon fichier d'exercices, sélectionnez import, rendez vous sur iCloud Drive>RoboPong (ou l'emplacement que vous aurez choisi) sélectionnez le fichier à importer et il apparaîtra dans vos exercices habituels. L'exercice peut à présent débiter sur le robot Newgy 3050XL.

Créez et sauvegardez un exercice du Robo-Pong Newgy 3050XL - **Windows 10**

En utilisant un appareil avec Windows 10 avec un robot Newgy 3050XL et l'application Newgy Windows, les utilisateurs peuvent créer des exercices habituels dans l'application Windows du Newgy 3050XL, à la fois dans le mode standard ou le mode précision.

Une fois que l'exercice est créé, appuyez sur sauvegarder pour sauvegarder l'exercice dans mon fichier d'exercices.

Entrez un titre pour l'exercice dans le champ de texte de l'exercice et optionnellement entrez des détails au sujet de l'exercice dans le champ de texte description.

Sélectionnez sauvegarder et notez que l'exercice est à présent sauvegardé dans mon fichier d'exercices. Les exercices Newgy sont sauvegardés dans des fichiers XML.

Exporter des exercices.

Dans mon fichier d'exercices, sous mes exercices habituels, sélectionnez l'exercice ou les exercices pour l'exporter, puis appuyez sur le bouton export.

Le fichier exercice(s) sera exporté et sauvegardé sur votre appareil Windows sous Documents>Newgy3050>Drills.

L'exercice ou les exercices peut ou peuvent à présent être envoyé(s) par email avec fichier joint à un autre propriétaire d'un 3050XL qui pourra le télécharger et l'importer dans son application Newgy3050XL (voir également Transfert USB ci-dessous).

Importez des exercices

Dans l'email sélectionnez et téléchargez l'exercice ou les exercices joints sur votre appareil avec Windows 10. L'exercice ou les exercices sera ou seront sauvegardé(s) dans l'appareil dans le fichier par défaut du téléchargement Newgy suggère de sauvegarder les exercices dans ThisPC>Downloads>drillname.

Mon fichier d'exercices (suite)

Connectez l'appareil avec Windows 10 au robot Newgy 3050XL, allumez-le, ouvrez l'application Newgy et connectez-la au robot Newgy 3050XL.

Rendez vous sur mon fichier d'exercices, sélectionnez import et mes documents va s'ouvrir sur l'appareil Windows.

Rendez vous sur téléchargement et sélectionnez le fichier à importer. Appuyez sur open (ouvrir) pour chaque exercice à sauvegarder dans l'application. L'exercice ou les exercices sera ou seront sauvegardé(s) dans mon fichier d'exercice, sous mes exercices habituels. Le ou les exercice(s) peut ou peuvent à présent débiter sur le robot Newgy 3050XL.

Transfert clé USB

Les exercices peuvent également être exportés de l'application Newgy vers l'appareil Windows 10 et puis transférés vers une clé USB, de même que téléchargés d'une clé USB et importés sur l'application Newgy. Même si Newgy ne gère pas couramment la gestion de l'export et de l'import, uniquement par le transfert d'email comme susmentionné.

Les indicateurs lumineux

Le Newgy Robo-Pong 3050XL présente d'excellentes variations de spin dans les échanges longs, comme si vous jouiez contre un opposant réel dans une compétition. Les indicateurs lumineux de couleur verte et rouge vous permettront d'identifier le spin exact de la balle, ainsi vous pouvez choisir la variante correcte que vous désirez utiliser.

- 1 voyant vert = top spin léger**
- 2 voyants verts = top spin moyen**
- 3 voyants verts = top spin puissant**
- 4 voyants verts = top spin très puissant**
- Aucune lumière = sans spin**
- 1 voyant rouge = coupe légère**
- 2 voyants rouges = coupe moyenne**
- 3 voyants rouges = coupe forte**
- 4 voyants rouges = coupe très forte**



Comme dans un match réel, il y a également des variations de sidespin. La tête du robot va tourner dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, avant d'éjecter une balle sidespinnée. La direction des voyants est la direction du sidespin. Par exemple, si vous voyez que les indicateurs lumineux pointent vers la gauche, cela signifie que la raquette de votre opposant se dirige vers la gauche (similaire à un service du revers avec sidespin). Si les indicateurs lumineux pointent vers la gauche et vers le bas, cela signifie que la raquette de votre opposant se dirige vers la gauche et vers le bas (similaire à un service coupé avec sidespin).

Afin de remettre le spin adverse. Il faut toucher la balle du même côté que vous l'indiquent le voyant. Si vous voyez que l'indicateur lumineux pointe en bas de la tête du robot, touchez la balle en-dessous. Si vous voyez que les indicateurs lumineux vers la droite, touchez la balle à droite. Si vous voyez que les indicateurs lumineux pointent tout à fait en haut à droite, vous devez faire de même avec la raquette. Utiliser le 3050XL pour retourner les spins variés est vraiment le meilleur moyen de contrer un spin et apprendre à imprimer son propre spin !

Notice:

Au cas où vous n'auriez plus de connexion Bluetooth® ou que le robot serait dépareillé de votre appareil, suivez les étapes suivantes pour vous connecter à nouveau :

- 1) Quittez et redémarrez votre application Newgy
- 2) Arrêtez votre appareil Bluetooth et puis allumez-le à nouveau.
- 3) Reconnectez votre Robo-Pong 3050XL à votre appareil, en utilisant l'application Newgy.

DESCRIPTIONS DES EXERCICES

Exercices de départ

Coup droit sans effet

Dans cet exercice, une balle sans effet est jouée régulièrement et lentement dans votre coup droit.

Revers sans effet

Dans cet exercice, une balle sans effet est jouée régulièrement et lentement dans votre revers.

Simple coupe du coup droit

Dans cet exercice, une balle légèrement coupée est jouée directement dans votre coup droit.

Simple coupe du revers

Dans cet exercice, une balle légèrement coupée est jouée directement dans votre revers.

Simple travail du jeu de jambes en coupe du coup droit

Dans cet exercice, une balle légèrement coupée est jouée en alternance une fois au milieu et une fois dans le coup droit.

Simple travail du jeu de jambes en coupe du revers

Dans cet exercice, une balle légèrement coupée est jouée en alternance une fois au milieu et une fois dans le revers.

Exercices pour débutants

Echauffement en coup droit pour débutants

Echauffement de votre coup droit de base, en maintenant un angle de 90° et en frappant la balle.

Echauffement en revers pour débutants

Echauffement de votre revers, en contrôlant et en jouant la balle à différents endroits- parfois en la frappant dans le coup droit, parfois au milieu et parfois dans le revers.

Travail du jeu de jambes en coup droit et revers

Un travail de liaison entre le coup droit et le revers ! Se déplacer en petits pas latéraux pour jouer une balle après l'autre.

Coup droit aléatoire pour débutants

Cet exercice est un peu plus ambitieux. Le robot place les balles sur tout le côté coup droit, observez la tête du robot et attendez-vous à de subtiles variations !

Revers aléatoire pour débutants

Cet exercice vous place les balles sur le côté revers. Gardez votre raquette devant le corps, placez-vous et contrôlez la balle qui est tantôt frappée un peu plus durement, tantôt un peu plus lentement !

Jeu aléatoire sur toute la table pour débutants

A présent, cet exercice ressemble plus à un match, comme si vous jouiez contre un vrai adversaire ! Les balles sont placées de manière aléatoire sur toute la table. Veillez à bien vous placer sur la balle, en maintenant un bon placement des balles, pour l'ensemble de vos coups.

Un service puis deux balles aléatoires

Cet exercice vous propose un service, puis deux balles aléatoires sur toute la table et un temps d'arrêt comme pour un match.

Travail du jeu de jambes, déplacement en avant et en arrière intermittent.

Avancez pour une balle courte dans votre coup droit, puis reculez pour une balle dans votre coup droit profond. A présent, avancez pour une balle courte dans votre revers, puis reculez un peu pour une balle profonde dans votre revers. Soyez sur la pointe des pieds, le corps en avant, la balle se joue devant votre corps.

Trois balles au milieu, puis une balle sur un des deux côtés

Soyez attentif ! Les trois premières balles sont jouées au milieu de la table, puis soudainement la quatrième peut être placée par surprise sur l'un ou l'autre côté. Observez la tête du robot et soyez prêt à vous adapter !

Coup droit aléatoire

Une balle de vitesse moyenne est jouée plein coup droit. Déplacez-vous rapidement et tournez vos épaules, dès que vous avez touché la balle !

Revers aléatoire

Une balle de vitesse moyenne est jouée plein revers. Penchez-vous en avant, laissant un espace pour votre revers et frottez la balle en avant, en vous servant de votre poignet et de votre avant-bras, afin de générer une rotation du revers.

Jeu aléatoire rapide

Soyez prêt à réagir rapidement, ces balles sont distribuées partout et de manière aléatoire sur toute la table. Gardez votre raquette devant le corps et soyez prêt à faire des liens rapides entre le milieu de table, le coup droit et le revers.

Courte dans votre coup droit et profonde dans votre revers

La première balle sera courte dans votre coup droit, puis la balle suivante profonde dans votre revers. Si vous êtes droitier, avancez avec votre pied droit, pour être plus près de la balle.

Courte dans votre revers et profonde dans votre coup droit

Attaquez la première balle avec votre revers, puis déplacez-vous en arrière dans votre coup droit profond.

De longs échanges en revers, puis une balle surprise dans le coup droit

Cela ressemble à un match. Vous commencez avec un service, puis un échange en revers d'une à cinq balles se poursuit. Soudainement, une balle surprise est jouée dans le coup droit. Après la séquence, vous avez droit à une courte pause pour vous ressourcer physiquement et mentalement, avant d'entamer la balle suivante.

Des services sans effet

Cet exercice vous propose des services sans effet. Vous avez le choix de couper ou d'attaquer chacune de ces balles. Indépendant de votre choix, assurez-vous d'avoir le poignée relâchée et de frotter la balle, afin d'imprimer un maximum de spin à celle-ci

Un service, puis deux balles rapides

Après avoir retourné le service, préparez-vous à réceptionner deux balles rapides. Evertuez-vous à juste toucher la balle lentement. !

Un service, puis une balle haute dans le coup droit et une balle haute dans le revers

Après avoir remis le service, vous allez recevoir une balle haute dans votre coup droit, puis une balle haute dans votre revers. Positionnez-vous et frappez les deux balles hautes à l'aide de votre coup droit puissant !

Un service, puis un jeu basé sur la vitesse.

Après avoir retourné le service, soyez prêt à recevoir trois balles rapides- une dans votre coup droit, une au milieu et puis une dans votre revers.

Situation de jeu en coup droit

Tout d'abord, vous allez recevoir un service coupé dans votre coup droit, poussez la balle. Puis, une balle coupée profonde dans votre coup droit, descendez lentement et effectuez un top spin en rotation Pour finir, vous allez recevoir un top du coup droit en bout de table, ayez votre main levée et avancez sur la balle.

Situation de jeu en revers

Tout d'abord, vous allez recevoir un service coupé dans votre revers, poussez la balle. Puis, une balle coupée profonde dans votre revers, descendez lentement et effectuez un top spin en rotation. Au final, vous allez recevoir un top spin du revers en bout de table, ayez votre main levée et avancez sur la balle.

Un service court, puis 10 balles

Vous allez devoir réceptionner un service court, avancez et poussez ou flippez la balle. Puis, vous allez être confronté à un échange marathon en top spin de 10 balles, placées n'importe où sur la table. Vous allez avoir droit à un court repos avant le prochain échange marathon.

Variation de service sans effet et de service lifté

Soyez vigilant aux variations de services trompeurs. Le robot alternera des services sans effet et des services liftés ! Soyez attentif et adaptez votre geste à chaque balle !

Retour d'un service latéral lifté gauche

Indépendant du fait que vous choisissiez de jouer la balle du coup droit ou du revers, touchez le côté droit de la balle, afin de contrôler celle-ci.

Retour d'un service latéral lifté droit

Si vous touchez la balle au dos, elle va sortir loin de votre raquette vers la gauche. Pour contrer l'effet, vous devez toucher la balle sur son côté gauche.

Retour d'un service sans effet

Pour retourner ce service, vous devez contrôler la balle flottante au-dessus du filet, à l'aide d'une poussette régulière.

Retour d'un service lifté

Utilisez un geste contrôlé, en touchant la balle de manière relâché, avec un angle de la raquette à 60 degrés.

Service latéral lifté gauche sur toute la table

Soyez prêt à adapter votre déplacement avant-arrière et latéral pour ce service latéral lifté gauche avec beaucoup d'effet.

Service latéral lifté droit sur toute la table

Préparez-vous à réceptionner un long service latéral lifté mais soyez toujours prêt à avancer légèrement avec le pied droit pour la variante courte du service par surprise ! Pour maîtriser l'effet, touchez la balle sur son côté gauche.

Service latéral lifté et sauté gauche

Pour remettre ce service combiné, il faut toucher la balle à son sommet. Imaginez-vous que la balle est un globe avec les Etats-Unis en face de vous, vous devez toucher l'Etat de Maine.

Service latéral lifté et sauté droit

Pour retourner ce service combiné, vous devez toucher la balle à son sommet à gauche. Ce service est une simulation d'un droitier effectuant un service du revers.

Coupe, top spin

Après avoir réceptionné un service coupé, vous allez recevoir sur toute la table cinq balles en top spin. Essayez de marquer des points contre le robot. A chaque fois que vous avez réussi à retourner 6 balles, c'est un point pour vous. A chaque fois, que vous ratez une balle, c'est un point pour le Robo-Pong. Le perdant paye le repas.

LES EXERCICES de NIVEAU INTERMEDIAIRE

Echauffement du coup droit, niveau intermédiaire

Touchez la balle à son sommet et avancez en direction de la partie supérieure du filet.

Echauffement du revers, niveau intermédiaire

Faites un geste rapide et court et soyez prêt pour une série de balles rapides dans votre revers.

Deux revers, deux coups droits

Entraînez-vous à varier un peu votre balle. La première balle que vous devez réceptionner est de vitesse moyenne, la suivante un peu plus rapide. La vitesse est variée entre chaque frappe- revers de vitesse moyenne, revers plus rapide, coup droit de vitesse moyenne, coup droit plus rapide.

Coup droit, milieu de la table.

Quel exercice physique ! Jouez chaque balle en coup droit, en alternance une fois dans le coup droit, une fois au milieu de la table.

Revers, milieu de la table.

Le travail de jambes au revers est un des aspects les plus négligés dans le match ! Jouez un revers à partir de votre côté revers puis déplacez-vous rapidement pour enchaîner avec un revers, joué à partir du milieu de la table.

Revers, milieu, revers, coup droit.

Cet exercice systématique alterne entre revers et coup droit, à partir d'un unique schème de jeu- revers, milieu, revers, coup droit !

Une ou deux balles dans le revers, une ou deux balles dans le coup droit.

I love this semi-systematic drill. Watch the robot's head to see where the ball is going, then focus on the ball as it approaches.

Au milieu, dans les coins.

Cela est des exercices les plus populaires ! Jouez un coup droit à partir du milieu, puis soyez prêt à réagir à la balle qui est jouée de manière aléatoire dans n'importe quel coin de la table. Le schème de jeu se poursuit, une balle au milieu, puis une dans n'importe quel coin. Regardez si vous pouvez tenir pendant trois minutes entières !

Large Falkenberg

Cet exercice vous place deux balles dans le revers, puis une balle dans l'extrême coup droit. Jouez la première balle du revers, la seconde en pivot et la balle finale en coup droit de votre côté coup droit.

Coup droit aléatoire.

Vous allez obtenir des balles rapides de manière aléatoire sur tout votre côté coup droit. Faites de petits pas latéraux et continuez à vous déplacer sur chaque balle !

Revers aléatoire.

Selon votre choix, vous pouvez jouer toutes les balles du revers ou vous pouvez choisir de combiner revers et coup droit pour cet exercice. Si vous avez progressé, vous pouvez aussi varier la vitesse, le spin et le placement de vos balles !

Aléatoire.

Des balles en top spin rapide vont être jouées à présent de manière aléatoire sur toute la table. Soyez prêt à vous déplacer, surtout sur la balle piège placée au milieu de la table. Bougez vos pieds, restez sur la pointe des pieds et soyez prêt à vous adapter !

Courte dans le coup droit et longue dans le revers.

Après avoir reçu une balle courte coupée dans le coup droit, vous allez devoir réceptionner deux balles en top spin rapide dans le revers. Poussez ou flippez la balle courte, puis deux top-spins frappés sur les balles profondes.

Service puis travail du jeu de jambes.

Après avoir réceptionné une balle courte coupée dans le revers, vous allez recevoir trois balles profondes en top spin- une dans le coup droit, une au milieu et une dans le revers. Après ces quatre balles, vous allez bénéficier d'un court repos avant la séquence suivante.

Exercice à trois balles.

Vous allez recevoir un court service coupé au milieu de la table, suivi d'une balle coupée tendue dans n'importe quel coin de la table, suivie d'une balle en rotation en retour au milieu de la table !

Trois balles aléatoires.

Exercice identique au précédent mais à présent les trois balles sont aléatoires ! Court coupée, longue coupée et top spin profond !

Echange long de 12 balles.

L'exercice débute par un court service coupé, suivi par une longue poussette appuyée, puis le marathon commence- dix top-spins rapides sur toute la table. C'est comme si vous jouiez contre un joueur en bloc qui ne fait jamais de fautes !

Sans spin, top spin, balle haute.

C'est ce que le 3050 XL est capable de faire...Un jeu avec toutes les variations ! Vous allez être confronté à une séance avec des balles sans effet, une balle en top spin, puis une balle haute.

Service latéral gauche puis long échange.

Après avoir remis le service latéral gauche, préparez-vous à trois, quatre ou cinq balles en top spin. Surveillez le score, chaque fois que votre long échange est réussi, vous obtenez un point. Par contre, à chaque fois que vous ratez une balle durant l'échange, le robot obtient un point ! Je n'ai jamais dit que c'est un adversaire facile !

Service puis, revers aléatoire.

Après avoir retourné le service latéral droit, vous allez recevoir un long échange solide de dix balles, de manière aléatoire sur votre côté revers !

Service puis, vitesse.

Attaquez le service lifté, puis bloquez les deux balles suivantes rapides. Pour contrôler la balle en bloc, vous devez relâcher votre poignet et garder votre main devant le corps, puis caresser la balle, en la frôlant légèrement.

Top spins hauts

Cet exercice difficile de cinq balles vous propose un service, puis une coupe du revers haute, un top spin haut, une coupe du revers haute, un top spin haut. Frappez la balle coupée, en remontant et en avançant. Frappez la balle en top spin, en descendant et en avançant.

Balles hautes du revers, du coup droit.

Servez-vous de votre coup droit pour frapper les deux balles- une balle haute de votre côté revers et une balle haute de votre côté coup droit.

Top spins hauts.

Frappez les top spins à courbe élevée, en tapant légèrement vers le bas et l'avant. Frappez les balles coupées hautes, en tapant légèrement vers le haut et l'avant. Cet exercice possède beaucoup plus d'effet que vous puissiez le croire- c'est comme une défense coupée de haut niveau !

Vitesse en coup droit.

Des balles à la vitesse éclair dans le coup droit arrivent rapidement, avec un peu de spin. Soyez près de la table et prenez la balle tôt, dans sa phase ascendante.

Vitesse en revers.

Pour bloquer ces balles rapides, fléchissez un peu pour être dans la position idéale. Ayez votre raquette devant votre corps et bloquez la balle avec contrôle, pour la ralentir.

Service latéral lifté et sauté du coup droit.

Le service latéral lifté et sauté est comparable à un droitier qui effectue un service latéral du coup droit. Pour retourner ce spin difficile, il faut toucher la balle au sommet du côté droit.

Service latéral lifté et sauté du revers.

Le service latéral lifté et sauté du revers est comparable à un gaucher qui effectue un service latéral du coup droit. Pour maîtriser ce spin difficile, il faut toucher la balle au sommet du côté gauche.

Service latéral coupé du coup droit.

Pour retourner ce service, vous pouvez soit pousser la balle, avec contrôle soit à l'aide d'un top spin. A cet effet, touchez la balle à droite dans sa partie inférieure.

Service latéral coupé du revers.

Pour retourner ce service, poussez ou imprimez du spin à la balle. Il est essentiel d'imprimer votre propre spin de sorte que le spin adverse aura moins d'impact sur votre revêtement. Travaillez à toucher la balle finement.

Frappe, top spin, balle haute

Vous allez tout d'abord obtenir une balle rapide, bloquez-la avec contrôle. Puis, vous allez recevoir un top spin normal, contretapez- la avec un bon spin. Finalement, vous allez recevoir une balle haute, frappez-la avec toute l'énergie qui vous reste encore !

Services avec beaucoup d'effet.

Cet exercice vous propose des services avec beaucoup d'effet, de longueur variable ! Regardez les indicateurs lumineux, pour savoir la direction et la puissance du spin. Plus, il y a de voyants, plus le spin est puissant.

EXERCICES d'UN NIVEAU SUPERIEUR.

Echauffement du coup droit d'un niveau supérieur.

Ces balles dans le coup droit ne sont pas seulement rapides mais connaissent des variations de placement, de vitesse, de hauteur et de profondeur. Soyez prêt à vous adapter rapidement !

Echauffement du revers d'un niveau supérieur.

Avec des balles rapides et légèrement aléatoires dans le revers. Cet échauffement du revers d'un niveau supérieur est à la fois amusant et ambitieux au début de chaque séance d'entraînement. Après un échauffement d'une minute, prenez un temps d'arrêt, avant de poursuivre pendant une nouvelle minute.

Coup droit, milieu de la table et revers.

Un placement dans le coup droit, au milieu et dans le revers. Le robot va cumuler des variations subtiles. Vous pouvez parfois lancer un défi à vous-même, en jouant toutes les balles en top du coup droit durant toute la séance !

Un ou deux coups droits, un ou deux revers.

Utilisez tout en coup droit, adaptez-vous rapidement, en frappant du coup droit, plein coup droit et du coup droit à partir du milieu de la table.

Un ou deux revers, une ou deux balles milieu de la table.

Vous pouvez utiliser le revers ou le coup droit pour cet exercice, soyez juste sûr que vous allez vous déplacer sur chaque balle. Regardez également la tête du robot, pour savoir à quel endroit la balle suivante sera éjectée.

Une balle au milieu puis placement aléatoire.

Tout d'abord, vous allez recevoir une balle rapide au milieu de la table. Puis, vous allez obtenir une balle rapide n'importe où sur la table. Le schème de jeu se poursuit alors, une balle au milieu, une placée de manière aléatoire.

Coup droit, revers, aléatoire.

Cet exercice est à moitié imposé. Tout d'abord, un simple coup droit, puis un revers, suivi d'une balle surprise aléatoire !

Six balles

L'exercice débute avec une balle au revers, au milieu et une dans le coup droit. Puis après, trois balles aléatoires. Le schème de jeu se poursuit sans

la moindre pause. Essayez de survivre durant ces deux longues minutes, avant de bénéficier d'une pause bien méritée, en n'oubliant pas de boire !

Revers, aléatoire.

Cet exercice alterne entre une balle au revers et une balle aléatoire au placement libre. N'oubliez pas que la balle aléatoire peut juste être jouée dans le revers. Dans ce cas, vous auriez à jouer trois balles de suite.

Neuf balles.

Trois revers, trois coups droits, puis trois balles aléatoires. Faites au mieux de varier le placement quand vous frappez, parfois frappez la balle plein coup droit, parfois plein revers et parfois, essayez de piéger votre adversaire en jouant au milieu.

Jeu aléatoire moyen.

Cet exercice vous demande toujours d'être concentré. Il vous propose d'excellentes variations du placement de la balle et s'apparente au jeu réel !

Jeu aléatoire sauvage.

Cet exercice difficile vous propose des variations du placement des balles, de la vitesse, du spin, de la hauteur et profondeur de la balle. Soyez en alerte et prêt à vous adapter. Commencez par jouer uniquement vingt balles, avant de faire une pause. Si vous avez réussi à vous adapter, à vous de vous lancer un défi, en rallongeant l'exercice.

Service, poussette, top spin.

Tout d'abord, vous allez recevoir un service latéral légèrement coupé du revers, puis un top du revers à forte rotation. Il suit un top du coup droit à forte rotation. Soyez prêt à s'adapter à cette rotation extrême !

Service, coup droit, revers.

Cela est un très bon exercice pour défenseurs. Il vous propose un service coupé, suivi d'une balle en top spin dans votre coup droit, puis un top spin dans votre revers.

Service sans effet, puis revers, coup droit.

Après avoir effectué une poussette sur le service sans effet, contrôlez la balle, en bloquant avec votre revers, puis bloquez avec votre coup droit. Pensez à bien fermer votre raquette !

Service puis milieu puis aléatoire.

Après un service fortement coupé, l'exercice du jeu de jambes va débiter- balle au milieu, puis aléatoire, balle au milieu, puis aléatoire, balle au milieu puis aléatoire. Essayez de prendre le plus souvent votre coup droit pour les balles du milieu.

Entraînement du bloc.

Après avoir retourné un service sans effet, vous allez recevoir cinq à dix top-spins n'importe où sur la table. Bloquez simplement la balle avec beaucoup de contrôle. Regardez si vous réussissez durant l'exercice à ne pas rater un bloc !

Une balle extrêmement coupée, dix top-spins.

Après avoir poussé le service extrêmement coupé, vous devez endurer un échange long de dix balles, en défendant régulièrement. Au lieu de vouloir tout d'abord chercher les balles, pensez à vous placer correctement sur chaque balle- cela est fatigant mais cela en vaut la peine !

Deux balles rapides.

C'est l'exercice le plus rapide du robot. Après un service latéral gauche, vous allez tout de suite recevoir une balle en top spin rapide.

Service puis échange long d'une à dix balles.

Après avoir retourné le service latéral lifté gauche, soyez prêt pour un échange long variable d'une à dix balles. Parfois vous n'allez en recevoir qu'une seule, parfois six, parfois peut-être dix. Préparez-vous à chaque fois pour dix.

Service sans effet, puis vitesse.

Cela est un des exercices les plus amusants ! Après avoir retourné un service sans effet, le robot va vous jouer une balle extrêmement tendue. Essayez juste de toucher la balle. Quand vous serez plus aguerris, commencez à vouloir faire un court geste.

Service puis dix balles hautes.

Vous serez à bout de vos forces, je vous le garantis ! Après avoir retourné un service lifté, vous allez recevoir dix balles hautes. Placez-vous et frappez avec toute votre force !

Coup droit rapide, revers rapide.

Le robot va vous placer une balle rapide de manière aléatoire sur tout le côté coup droit, puis une balle rapide de manière aléatoire sur tout le côté revers. Mettez-vous en position et bloquez les balles, en effectuant un bon placement.

Frappe aléatoire.

Des balles rapides vont venir n'importe où sur la table. Au lieu de vouloir simplement deviner où viendra la balle, ayez votre raquette devant vous, déplacez-vous et essayez de toucher chaque balle. Même si vous n'arrivez pas à bloquer les balles, essayez simplement de les toucher.

Balles hautes aléatoires.

Le plus difficile de ces balles hautes est la variation en profondeur de celles-ci. Soyez prêt à vous déplacer

et frapper ou prêt à couvrir la table et frapper. Quand la balle quitte la tête du robot, essayez de juger la profondeur de la balle et déplacez-vous en fonction !

Des balles hautes avec rotation.

Cet exercice vous propose une balle haute en top spin, une balle haute coupée, puis une balle haute sans effet. Au lieu d'avoir toujours une balle haute, elle est parfois un peu basse et courte. Dans ce cas, optez pour le contrôle. Si la balle est haute, servez-vous de votre frappe la plus puissante !

Des balles hautes avec sidespin.

Enlevez tous les meubles ! Cet exercice demande un peu d'espace ! La balle haute avec side spin tournera et trouvera un angle très large ! Essayez de lire le spin, adaptez votre placement et frappez toutes les balles avec votre coup droit !

Court et long.

Le robot vous envoie une ou quatre balles coupées courtes, suivies d'une balle coupée profonde, suivie de trois top-spins profonds dans votre revers, puis une balles coupée profonde dans votre coup droit.

Entraînement de balles courtes.

Après une à dix balles coupées courtes, le robot vous surprendra avec une balle coupée longue n'importe où sur la table, suivie d'une balle en top spin en placement libre.

Service coupé, sans effet.

Cet exercice alterne entre un service coupé court et un court service sans effet. Poussez la balle coupée et flippez la balle sans effet. Travaillez également le placement des balles, parfois une remise courte, parfois une remise longue, parfois au milieu, parfois dans les coins.

Des top-spins frappés.

Cet exercice vous propose des top du coup droit violents dans votre coup droit. Entraînez votre bloc, en variant le placement de balles. Dès que vous avez perfectionné votre contrôle, vous pouvez commencer à faire un bloc actif, voire même à contretoper !

Des balles hautes faibles.

Cet exercice vous propose des balles hautes avec moins d'effet- une balle haute en top spin, une coupée et une sans effet. Placez-vous et frappez toutes les balles avec votre coup droit.

EXERCICES BONUS

Coins

Cet exercice vous propose une balle profonde en top spin, de manière aléatoire dans les coins.

Surprises au milieu et dans le coup droit.

Cet exercice vous envoie des balles en top spin continuellement dans votre revers. Puis, par surprise et occasionnellement une balle profonde en top spin vous est jouée au milieu ou plein coup droit.

Gradient table.

Cet exercice en top spin vous propose constamment des balles en top spin du côté revers au côté coup droit puis retour au revers avec un léger mouvement incliné entre chaque balle.

Disperser.

Cet exercice en top spin débute en plein coup droit, puis se poursuit graduellement sur le côté revers. Soudainement par surprise, la balle est rejouée plein coup droit et le même schème de jeu reprend.

Un court service de classe mondiale.

Cet exercice débute par un service court avec beaucoup d'effet et un grand nombre de variations d'effet différents.

Services longs de classe mondiale.

Cet exercice propose des longs services avec beaucoup d'effet et un grand nombre de variations d'effet différents.

Service fantôme de Ma Lin.

Cet exercice vous propose des services extrêmement coupés, courts ou mi-longs partout sur la table.

Top spin, side spin.

Cet exercice vous propose une balle en top spin, puis une balle en side spin au milieu de la table. Soyez prudent, la balle en side spin peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrôlez les indicateurs lumineux, pour que vous sachiez dans quelle direction le side spin ira.

Aléatoire, top spin, side spin.

Cet exercice vous envoie un top spin, puis un side spin de manière aléatoire sur toute la table.

Entropie.

Cet exercice vous propose toutes les variations de spin-attendez-vous à tout !

DÉMONTAGE RAPIDE, STOCKAGE ET TRANSPORT.

Votre ROBO-PONG 3050XL peut être démonté, stocké et transporté rapidement et facilement.

1 Tirez la prise et posez les filets latéraux dans l'auge à balles

Tirez la prise du dos du robot. Puis, ôtez les filets latéraux et posez-les dans l'auge à balles.



2 Placez le robot sur le coin de la table.

Prenez le robot du bout de la table et placez-le dans un coin de la table pour que ce dernier soit facilement accessible des deux côtés.



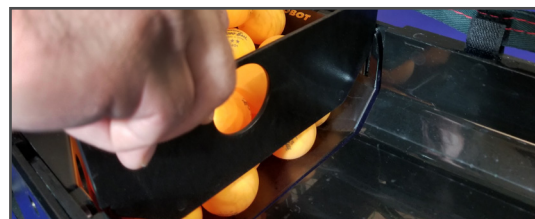
3 Enlevez les butoirs de balles.

Soulevez légèrement à l'avant chaque auge à balles et ôtez les butoirs de balles de leur position. Ne soulevez pas trop les auges car sinon les balles pourraient tomber.



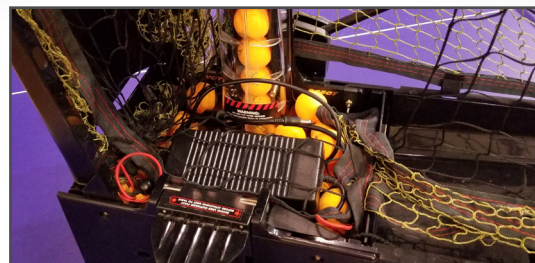
4 Insérez les butoirs de balles.

Poussez les balles dans le bac collecteur et fixez le butoir de balles dans les fentes prévues à cet effet.



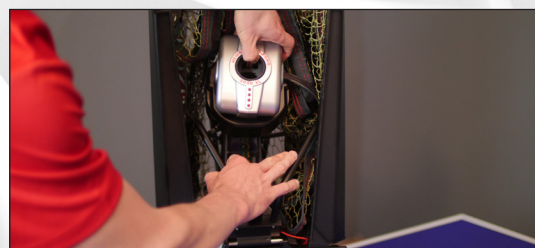
5 Posez le câble dans le bac collecteur

Déconnectez le câble et enroulez-le, afin de le poser au-dessus des balles dans le bac collecteur. Posez les supports des filets latéraux exactement sur les butoirs de balles.



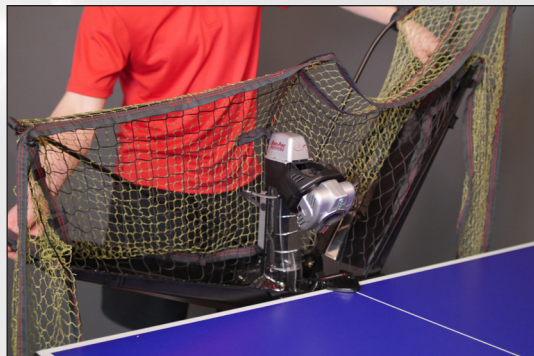
6 Relevez les tubes de soutien.

Inclinez les tubes de soutien vers l'intérieur et vous pliez l'ensemble du mécanisme vers l'intérieur du robot. Vous devez éventuellement soulever légèrement la tête du robot. Soulevez le filet de récupération pour que le processus ne soit pas perturbé.



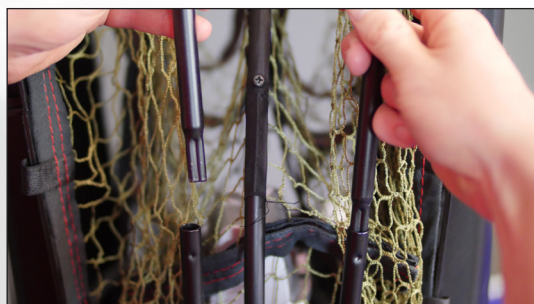
7 **Pliez les auge à balles.**

Pliez les auge à balles jusqu'à ce qu'elles s'enclenchent en position verticale.



8 **Placez les supports du filet en position de rangement.**

Dépliez les deux supports incurvés du filet du dos du robot et introduisez à chaque fois la partie supérieure dans le trou prévu à cet effet.



9 **Pliez correctement le robot.**

Quand le robot est complètement plié, toutes les pièces devront se trouver dans l'auge.



10 **Bouclez les bretelles de transport.**

Joignez les auge de balles, en bouclant les extrémités libres des poignées de transport.



Si vous avez acheté un sac de transport pour robot :

11 **Placez le robot dans le sac de transport.**

Le ROBO-PONG 3050XL peut à présent être mis dans ce sac, si vous en possédait un exemplaire. Le sac protège le robot lors du transport ou du stockage. Le sac de transport possède des bretelles pour que le transport soit facilité.



12 **Prêt pour le transport.**

Grâce au sac de transport, vous pouvez transporter votre ROBO-PONG 3050XL où vous le désirez. Vous pouvez le porter sur le dos, le stocker dans un débarras ou le transporter en voiture chez vos amis ou au club de tennis de table. Votre robot est protégé et vous n'avez pas à avoir peur que vous perdiez une pièce de votre robot.



RÉGLAGES DU ROBOT

ADAPTATION DE LA HAUTEUR

Le ROBO-PONG 3050XL est construit de sorte qu'il se trouve exactement à hauteur de la table quand il est monté en bout de table. En position juste (image 1), les tiges de fixation incurvées se soutiennent sous la surface supérieure et la plaque de support au récipient de balles est posé sur la surface. Si le robot n'a pas été monté correctement, les balles ne roulent pas automatiquement dans les tiges collectrices de balles. Si ce problème surgit, un ajustement est nécessaire. Le premier ajustement serait de niveler la surface de la table, en ajoutant des cales sous les pieds de la table, jusqu'à ce qu'elle soit tout à fait plane. Si, suite à cela, le problème n'a pas pu être résolu, des ajustements au robot sont nécessaires. Les tiges incurvées de fixation sont livrées avec 3 embouts en caoutchouc de tailles différentes et 4 rondelles d'ajustement en caoutchouc, afin d'adapter le robot à des surfaces dont l'épaisseur diffère et ainsi procéder à un nivellement de la table. Dans la partie supérieure des embouts en caoutchouc, est marquée l'épaisseur du plateau pour lequel, il est destiné. L'embout le plus long est prévu pour les tables de loisir très fines. L'embout de taille moyenne correspond aux tables normales et les petits embouts pour des tables de compétition très épaisses (à partir de 25 mm). En plus de cela, 4 rondelles d'ajustement en caoutchouc sont jointes à ces embouts de tailles différentes, pour que l'ajustement soit plus précis. Une ou deux rondelles d'ajustement (en fonction de la nécessité d'un ajustement le plus précis possible.) sont introduites dans les embouts en caoutchouc, avant que ces derniers ne soient passés au-dessus des tiges incurvées de fixation.

Une autre raison pour laquelle votre robot n'est pas nivelé de manière optimale est qu'il n'est peut-être pas posé correctement sur le nez d'ajustement. Vérifiez-s'il vous plaît que ce dernier soit au même niveau que la surface de la table.

Conseil : si cela est possible de modifier la moitié de table où le robot est fixé, indépendamment de l'autre côté, vous pouvez régler le plateau du côté du robot, en l'inclinant légèrement de sorte que les balles puissent rouler automatiquement vers le système de récupération des balles. Si vous changez légèrement l'angle de la table, vérifiez que vous avez ajusté les embouts en caoutchouc, comme précisé précédemment. Dans ce cas, il pourrait être nécessaire d'opter pour des embouts en caoutchouc d'une taille plus grande.

AJUSTEMENT DE LA TENSION DU FILET

Le système de récupération des balles devrait être fixé au même niveau ou un peu en-dessous du niveau de la surface de la table. Si la tension du filet de rattrapage est trop élevée, les deux tiges collectrices de balles sont tirées dans une position légèrement en V de sorte que les extrémités des tiges collectrices des balles se retrouvent au-dessus du niveau de la table. Pour résoudre ce problème, vous devez relâcher les bandes de fixation en velcro, comme sur l'image 3 jusqu'à ce que les tiges collectrices soient de nouveau en position horizontale. Si ce réglage ne s'avère pas suffisant, vous pouvez tirer un peu sur le filet de rattrapage, en le prenant entre vos deux mains et en écartant prudemment les deux tiges du filet.

Le filet de rattrapage (filet noir avec des trous plus grands, avant le filet récupérateur de balles) freine vos balles de sorte qu'un plus grand nombre de balles peuvent être rattrapées. La taille des trous est un peu plus petite que le diamètre des balles. Quand les coups sont violents, la balle traverse le filet et tombe entre ce filet et le filet de récupération à l'arrière dans les tiges collectrices. Les balles lentes touchent le filet, vu qu'elles ne sont pas assez puissantes pour traverser le filet et tombent de ce fait directement dans les tiges collectrices.

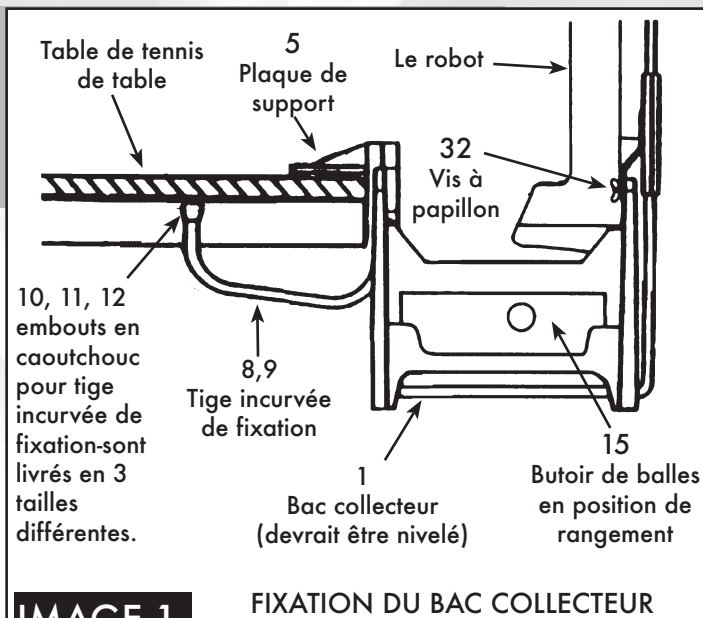


IMAGE 1

FIXATION DU BAC COLLECTEUR

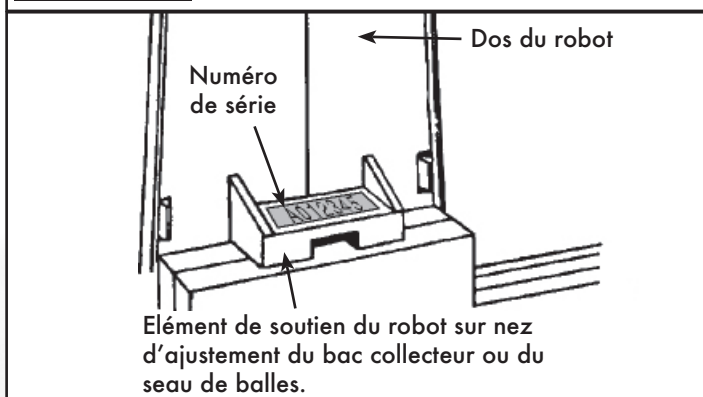


IMAGE 2

NIVELLEMENT ET NUMÉRO DE SÉRIE

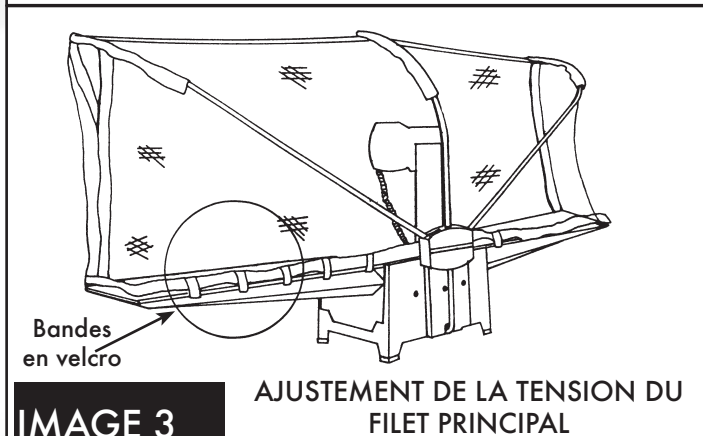


IMAGE 3

AJUSTEMENT DE LA TENSION DU FILET PRINCIPAL

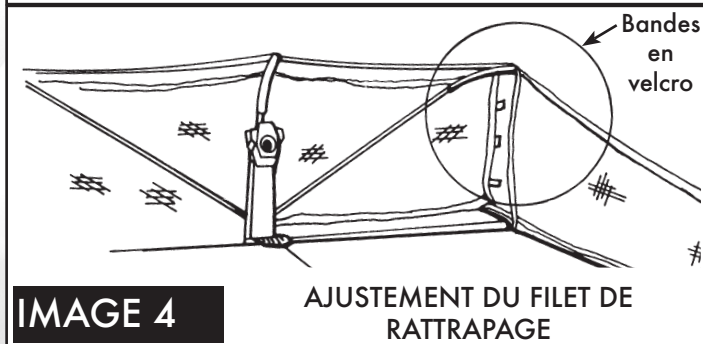


IMAGE 4

AJUSTEMENT DU FILET DE RATTRAPAGE

ENTRETIEN ET MAINTENANCE

L'entretien de votre robot est très facile. Le seul entretien nécessaire est un nettoyage occasionnel. La roue d'éjection et le bloc de friction sont très sensibles à la poussière. Plus les pièces sont sales, moins de rotation le robot pourra produire. Nettoyez régulièrement ces pièces avec du nettoyant pour revêtement et un chiffon. Un signal que ces pièces pourraient être sales serait une diminution de la vitesse, une éjection irrégulière- les balles sont éjectées sur le côté, vers le bas ou le filet ou sautent par-dessus.

Ces pièces peuvent être nettoyées sans démonter la tête du robot. Les étapes suivantes vous montrent comment vous nettoyez le mieux avec un nettoyant de revêtement et un chiffon. Ce nettoyant convient parfaitement pour ôter la poussière des surfaces en caoutchouc, en sauvegardant simultanément l'adhérence de ces pièces. Si cela vous semble trop difficile à effectuer, vous devez démonter la tête du robot.

En gardant la table, les balles et la surface de jeu toujours propres, vous éviterez que le robot absorbe trop de poussière. La poussière, les poils de bêtes, les fibres synthétiques d'un tapis et autres fibres peuvent s'enrouler autour du bloc de friction et peuvent littéralement étrangler le moteur, de sorte qu'il ne fonctionne plus. Utilisez un chiffon humide, pour nettoyer l'extérieur du robot N'utilisez pas de nettoyants contenant des solvants car ces produits chimiques détériorent les pièces en plastique. Le moteur, la boîte de commande et la fiche à 5 pôles ne doivent jamais entrer en contact avec de l'eau.

1 **Enlevez le corps du robot.**

Tout d'abord, enlevez le corps du robot du bac collecteur de balles. Pour ce faire, vous devez ôter les vis à papillon avec lesquelles le robot est fixé. Puis, tournez les rondelles de soutien à 180°. Enlevez à présent le robot et posez-le sur une surface plane..

2 **Nettoyage de la roue d'éjection supérieure.**

Vérifiez que le mot « Topspin » se trouve au-dessus du trou d'éjection. Mettez un peu de nettoyant de revêtement sur un chiffon Tenez à l'aide d'un doigt la roue, pour qu'elle ne tourne pas. A présent, nettoyez avec l'autre doigt la surface en caoutchouc. Tournez la roue jusqu'à ce qu'elle soit complètement nettoyée. Puis, vous séchez la roue avec un coin sec et propre de votre chiffon. and dirt this will dry the wheel off.



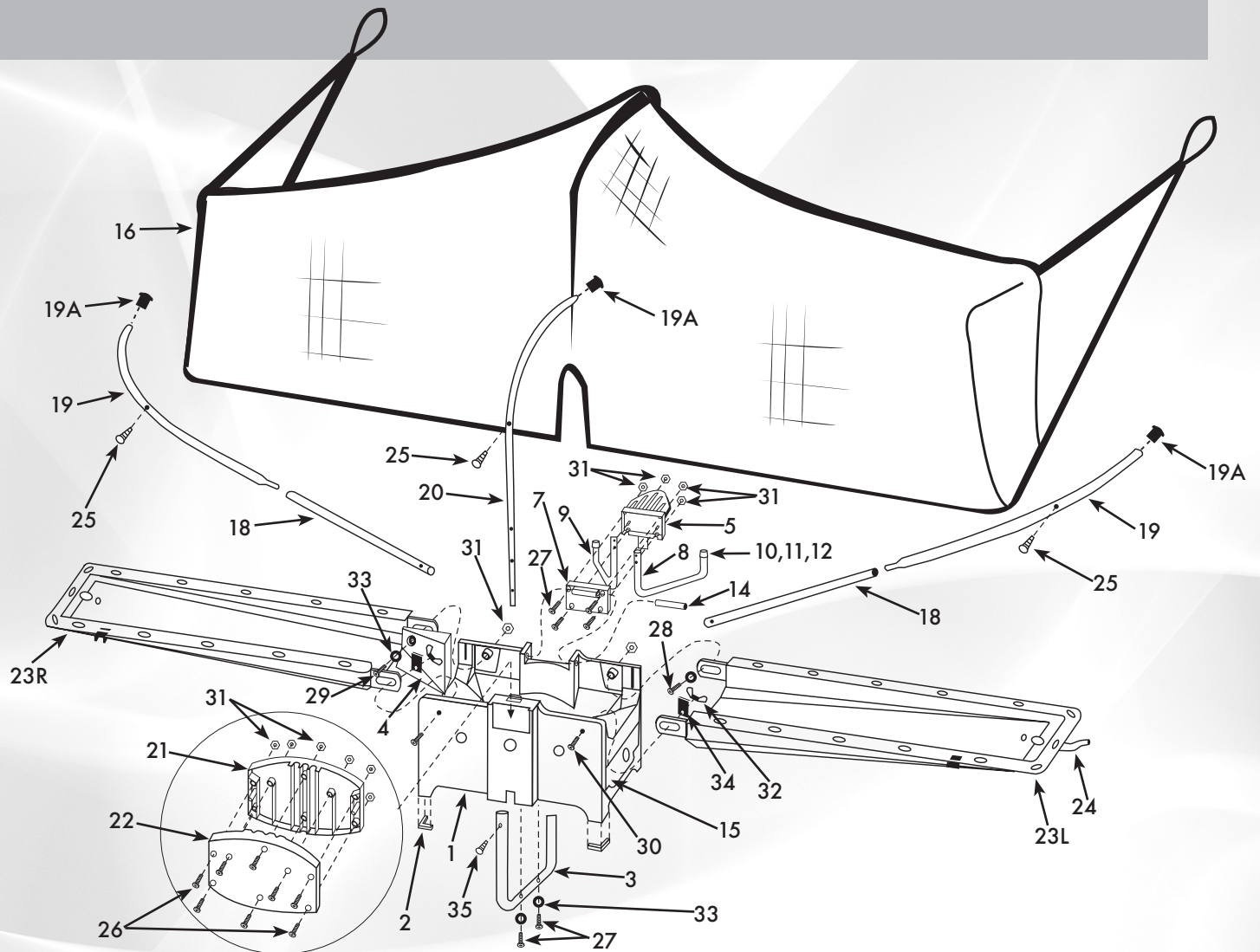
3 **Nettoyage de la roue d'éjection inférieure.**

Tournez la tête afin qu'apparaisse le mot « Backspin » au-dessus du trou d'éjection. Pour nettoyer la roue d'éjection inférieure (78), vous devez introduire deux doigts dans l'ouverture. Mettez un peu de nettoyant de revêtement sur une partie propre de votre chiffon. Tenez avec un doigt la roue pour qu'elle ne tourne pas. A présent, vous nettoyez avec l'autre doigt la surface en caoutchouc de la roue. Après avoir nettoyé la première partie de la roue, vous tournez à l'aide de votre premier doigt aussi longtemps la roue jusqu'à ce qu'elle soit complètement nettoyée. Puis, vous utiliserez un coin sec de votre chiffon pour sécher la roue.



4 **Pour finir, vous fixez à nouveau le corps du robot, en inversant l'étape 1.**

LISTE DES PIÈCES POUR L'ASSEMBLAGE DU FILET

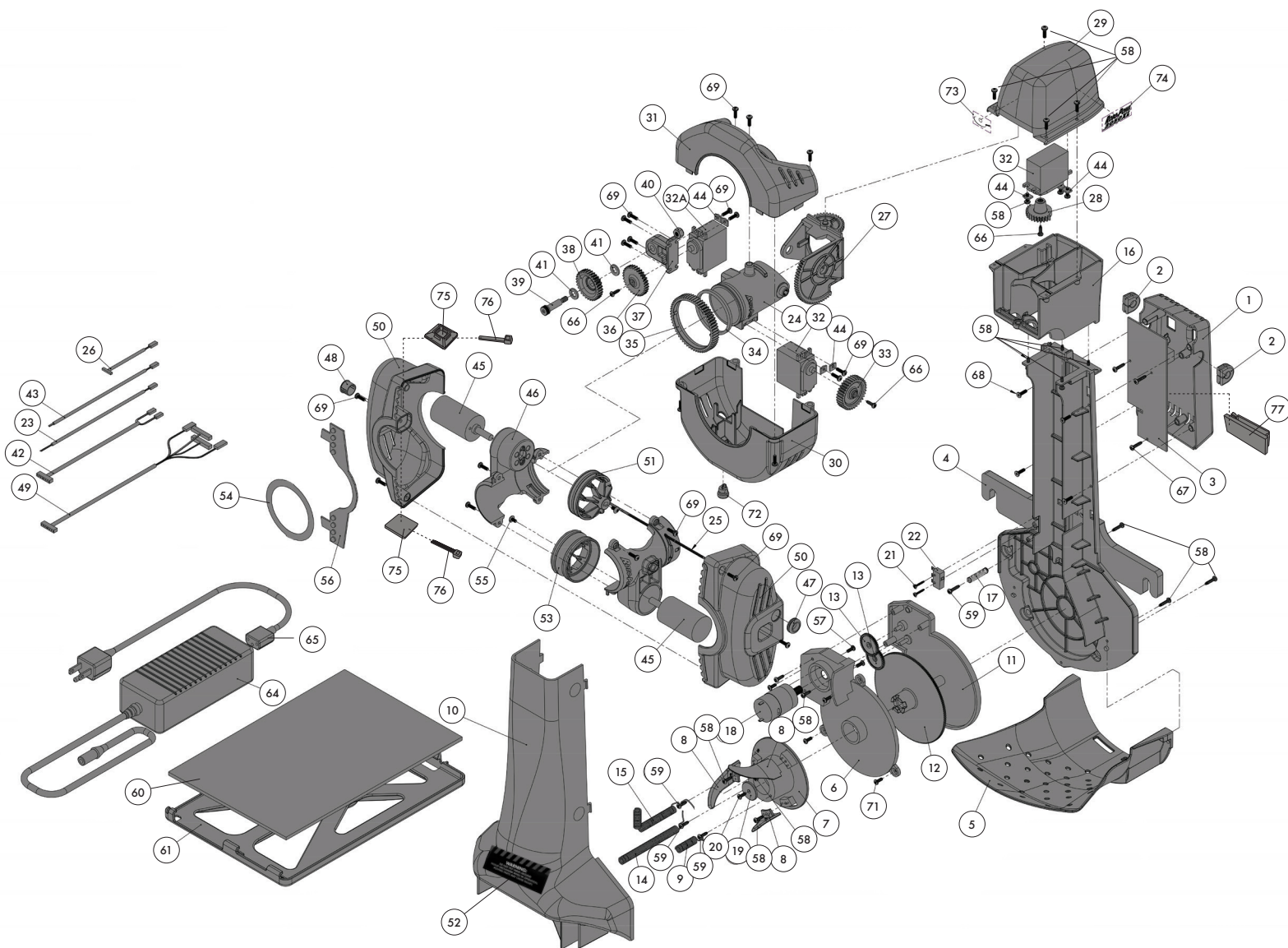


NOTE: les numéros clé de cette liste de pièces servent à l'identification de la pièce respective dans l'ensemble du Manuel Du Propriétaire.

Clé#	Pièce #	Dénomination	Nombre
1	2000-100	Bac collecteur	1
2	2000-101	Support en caoutchouc	4
3	2000-102	Tube de soutien en U	1
4	2040-103	Cale de remplissage	1
5	2000-104A	Plateau support avant	1
6	2000-106A	Base du plateau support avant (sans illust.)	1
7	2000-108A	Plateau support arrière	1
8	2000-110	Béquille d'appui gauche	1
9	2000-112	Béquille d'appui droite	1
10	2000-114	Embout en caoutchouc de la béquille (13 mm)	2
11	2000-116	Embout en caoutchouc de la béquille (19 mm)	2
12	2000-118	Embout en caoutchouc de la béquille (25 mm)	2
13	2000-120	Rondelle en caoutchouc	4
14	2000-122	Pin Rotatif	1
15	2050-124A	Stoppeur de balles	2
16	2040-126A	Filet, 40 mm	1
17	18022-219	Clip en Plastique (Image 18A, Page 20)	2
18	2000-128	Tube de soutien du filet droit	2

Clé#	Pièce #	Dénomination	Nombre
19	2000-130	Tube de soutien incurvé du filet, G & D	2
19A	2000-131	Tube de soutien bouchon	3
20	2000-132	Tube de soutien incurvé du filet, Milieu	1
21	2000-134A	Plateau support du filet, Avant	1
22	2000-136A	Plateau support du filet, Arrière	1
23	2000-138	Canal de retour des balles	2
24	2000-140A	Lanière de fixation de l'auge à balles	1
25	2000-300	Vis de fixation du filet	3
26	2000-302	#8 x 25 mm vis mécanique	8
27	2000-304	#8 x 19 mm vis mécanique	6
28	2000-306	#8 x 13 mm vis mécanique	1
29	2040-307	#8 x 16 mm vis mécanique	1
30	2000-308	#8 x 25 mm boulon hexagonal	2
31	2000-310	#8 Ecou hexagonal	16
32	2000-312	Ecou à oreilles	2
33	2000-314	Grande rondelle	4
34	2000-315	Rondelle	2
35	2000-316	#8 x 9 mm vis mécanique	1

LISTE DES PIÈCES POUR L'ASSEMBLAGE DU CORPS DU ROBOT.



Key#	Part #	Item	Qty.
1	3050402	couvercle	1
2	3050-404	joint en caoutchouc	2
3	3050-400	plaque conductrice	1
4	2050-142B	canal de transport (BT) paroi arrière 40+	1
5	2000-144B	BT plateau de chargement	1
6	2040-147A	BT couvercle avant 40+	1
7	2040-151C	BT roue collectrice de balles	1
8	2040-153A	BT doigt collecteur de balles 40mm	3
9	2040-161C	BT ressort court	1
10	2040-162A	BT couvercle frontal transparent	1
11	2050-145	BT support de chargement	1
12	2050-149	BT engrenage principal	1
13	2050-155	BT engrenage de transmission	2
14	2050-157B	BT ressort long	1
15	2050-159B	BT ressort moyen	1
16	2050-164C	BT guidage supérieur, 40+	1
17	2050-169	BT ressort avec clapet anti-retour	1
18	2050-158	BT engrenage moteur	1
19	2050-313	BT rondelle roue collectrice de balles	1
20	2050-317	BT vis de sécurité roue collectrice de balles (filetage à gauche)	1
21	2050-327	BT vis senseur de balles	2
22	2050-143	BT senseur de balles	1
23	3050-160	BT câble d'alimentation	1
24	3050-166	BT tube d'éjection des balles	1
25	3050-170	BT ressort éjection des balles	1
26	3050-171	BT câble d'alimentation senseur de balles	1
27	3050-196	conduite de pivotement, oscillateur	1
28	3050-199	oscillateur, commande de spin	1
29	3050-204	oscillateur boîtier moteur	1
30	3050-179	boîtier inférieur	1
31	3050-176	boîtier supérieur	1
32	3050-209	moteur oscillateur et d'inclinaison	2
32A	3050-209A	moteur rotatif	1
33	3050-180	bouton pour régler l'angle d'éjection	1
34	3050-168	anneau rotatif de retenue	2
35	3050-167	engrenage de l'anneau rotatif	1
36	3050-259	friction du spin rotative	1
37	3050-154	tige moteur rotatif	1
38	3050-255	engrenage de transmission rotatif	1
39	3050-253	boulon engrenage de transmission rotatif	1
40	3050-322	écrou engrenage de transmission rotatif	1
41	3050-256	rondelle engrenage de transmission rotatif	2
42	3050-212	moteur faisceau de câbles	1
43	3050-210	moteur câble d'alimentation	1
44	3050-313	rondelle centrale rotative	7

Key#	Part #	Item	Qty.
45	3050-184	moteur Ballspeed avec marque en laiton	2
46	3050-173	boîtier moteur Ballspeed	2
47	3050-175	couvercle moteur Ballspeed, conduit de câble	1
48	3050-177	couvercle moteur Ballspeed, raccord	1
49	3050-186	moteur Ballspeed, faisceau de câbles	1
50	3050-188	moteur Ballspeed couvercle	2
51	3050-190	moteur Ballspeed , roue motrice supérieure	1
52	2000-274	label de mise en garde	1
53	3050-192	moteur Ballspeed, roue motrice inférieure	1
54	3050-260	label Newgy 3050	1
55	3050-306	moteur Ballspeed, roue d'éjection, vis	2
56	3050-261	écran LED rotation balles	1
57	2000-330	#2x 6mm vis d'assemblage	6
58	2000-328A	#5x9mmm vis autofreinée	20
59	2050-319	vis à ressort	4
60	3050-225-1	support-pad pour appareil	1
61	3050-225	support appareil	1
62			
63			
64	3050-222	boîtier transformateur 3050	1
65	3050-223	prise électrique transformateur 3050	1
66	3050-257	vis cylindrique moteur	3
67	3050-392	vis PCB Logic Board	3
68	3050-390	vis du couvercle Logi Board	4
69	3050-310	310 vis d'assemblage	21
70			
71	2000-318	#4x8mm vis d'assemblage	4
72	3050-178	ressort boulet en acier	1
73	3050-288	label logo raquette	1
74	3050-286	label Robo-Pong XL	2
75	3050-700	support de fixation câble	2
76	3050-701	serre-câbles	2
77	3050-702	support sangles	1

GLOSSAIRE DES TERMES DE TENNIS DE TABLE

Antispin : un caoutchouc doté d'une surface très glissante de sorte que l'effet ne prend pas. La mousse est sans vitesse. Le revêtement est principalement utilisé pour un jeu défensif. Connu également par son abréviation « anti »

Revers : un geste effectué avec la raquette à partir du coude à gauche pour un droitier. L'inverse pour un gaucher.

Poussette : un effet principalement utilisé pour les coups défensifs. Quand vous poussez la balle, vous produisez un effet coupé, en touchant la balle en bas.

Simple bois : raquette sans revêtement

Bloc : un retour rapide au rebond d'un coup offensif, en faisant un court geste du poignet plus ou moins fermé.

Bloqueur : joueur qui privilégie un style de jeu où le bloc est prépondérant.

Coupe : un retour défensif d'un coup offensif avec un effet coupé, effectué généralement loin de la table (voir poussette)

Bloc coupé : un bloc où la raquette a tendance à partir vers le bas pour créer un effet coupé.

Défenseur : joueur qui privilégie un style de jeu où la défense prévaut

Raquette fermée : si la surface frappée de votre raquette se trouve en bas et que le sommet s'éloigne de vous, alors elle est fermée.

contretop: top sur top. Certains joueurs en sont des spécialistes.

Contretop frappé : top frappé sur top frappé

Contreattaque : une attaque sur une attaque

Balle croisée : une balle qui est frappée en pleine diagonale, d'un coin à l'autre.

Pas chassés : A style of footwork that require you to cross your feet.

Balle morte : une balle sans effet

Balle profonde : une balle qui ne rebondira pas deux fois sur le côté opposant.

Disqualification : la disqualification pour un match pour différentes raisons.

Deux rebonds : une balle doublée. Le joueur de ce côté perd le point. Le long de la ligne : une balle qui rebondit le long de la ligne

Le long de la ligne : une balle qui rebondit le long de la ligne

Amorti : une balle placée tellement courte que l'adversaire a du mal à la toucher. Souvent effectué quand l'adversaire est loin de la table.

Une balle à plat : une balle qui n'a pas de spin et qui avance généralement à une bonne vitesse.

Flip : un retour agressif en spin sur une balle courte.

Travail du jeu de jambes : la manière de se déplacer d'une personne pour effectuer un geste.

Coup droit : tous les coups effectués avec la raquette à droite pour un droitier et à gauche pour un gaucher.

Main libre : la main qui ne prend pas la raquette. Situation de jeu- un exercice démarre avec un service et simule un jeu actuel.

Raquette picots sans mousse : un type de raquettes dotées de picots mais sans mousse. Dans le passé, c'était le revêtement privilégié avant l'arrivée des revêtements backside avec mousse.

Spin puissant : une balle dont la rotation dépasse 40 rotations par seconde.

Balles hautes : une trajectoire lente et haute de la balle qui dépasse largement le filet.

Un service raté avec beaucoup d'effet : un service où le rebond de la balle est haut et qui se retrouve dans les séparations. Un service qui engendre à la fois du spin et de la déception !

Attaquant : joueur qui privilégie la frappe comme élément principal de son jeu.

Caoutchouc backside : la raquette la plus usuelle. Les picots pointent vers l'intérieur sur la mousse de sorte que la surface est adhérente. A l'opposé les picots pointent vers l'extérieur pour les revêtements à picots.

Frappe dévastatrice : voir frappe

Interruption : Le jeu est interrompu pour différentes raisons, le point ne compte pas.

Spin léger : une balle dont la rotation ne dépasse pas 5 rotations par seconde.

Top à forte rotation : une balle dotée d'une forte rotation.

Lob : une défense haute en retour à une frappe, effectué généralement avec du spin ou du side spin.

Long : voir profond

Picots longs : une sorte de picots tournés vers l'extérieur, longs et fins qui se plient en contact avec la balle. Ils retournent le spin et il est très difficile de jouer contre si vous n'en avez pas l'habitude.

Top spin frappé : un top spin puissant, considéré comme étant le geste le plus important dans le jeu. Un grand nombre de joueurs en sont des spécialistes.

Joueur en top spin frappé : joueur qui privilégie le top spin frappé.

Match : une compétition de trois sets ou de quatre sets gagnants

Raquette ouverte : si la surface frappée de votre raquette pointe vers le haut et le sommet se penche vers vous alors elle est ouverte.

Picots : les petits bouts coniques qui font partie d'un revêtement.

Picots extérieurs : il s'agit d'un type de raquettes où les picots pointent vers l'extérieur. L'inverse est quand ils pointent vers l'intérieur.

Surface de jeu : à partir du filet au sommet de la table, les deux coins inclus.

Retour en poussette : un retour en poussette, généralement passif.

La raquette : c'est avec elle que vous frappez la balle. Le bois plus les revêtements.

La main qui tient la raquette : c'est la main avec laquelle vous tenez la raquette.

Long échange : un long échange qui commence par un service et qui se termine lorsqu'un des deux joueurs a marqué le point.

Aléatoire : un exercice où la balle peut être placée n'importe où, dans une zone aléatoire ou plusieurs zones aléatoires de la table.

Classement : un numéro qui est assigné à chaque joueur de tournoi après leur premier tournoi. Plus élevé est le classement, meilleur est le niveau du joueur. Le classement va de 500pts au numéro 1 français.

Retour : le retour d'un service

Le revêtement : le revêtement de la raquette.

Nettoyant de raquette : sert à nettoyer les revêtements backside.

Revêtement en sandwich : une mousse recouverte d'une plaque de caoutchouc avec picots qui peuvent pointer vers l'intérieur ou vers l'extérieur.

Service : le premier geste fait par le serveur. Il commence par la balle jetée à partir de la paume de la main et se termine par la balle frappée par la raquette.

Prise shakehand : la prise de raquette la plus populaire. Elle permet la meilleure symbiose entre le coup droit et le revers.

Balle courte : une balle qui rebondirait deux fois sur le côté adverse.

Side spin : une balle qui tourne de la droite à la gauche ou de la gauche à la droite.

Frappe : un geste pour finir le point. La balle est frappée avec assez de vitesse pour que l'adversaire ne puisse pas la retourner.

Balles rapides : un coup rapide comme un top spin frappé ou une frappe puissante, atteignant 170 km/h

Spin : la rotation d'une balle.

Mousse : le matériel utilisé dans l'unité sandwich. Il se trouve en-dessous une plaque de caoutchouc avec picots. Elle a révolutionné le jeu et a mis fin à l'ère du picot sans mousse des années 50.

Exercice systématique : un exercice qui utilise différents placements sur la table dans un schème de jeu précis.

Coups techniques : chaque geste utilisé dans le jeu, le service inclus.

Top spin : un type de spin utilisé pour les coups les plus agressifs, dans sa forme extrême lors des top spins frappés. Quand vous effectuez un top spin, le sommet de la balle vous quitte..

Jeu de jambes à deux pas : le jeu de jambes le plus populaire.

Effet arrière : voir poussette.

Spin varié : un type non-spécifique d'un grand nombre de spin.

ROBO-PONG® 3050 XL

CONNEXION BLUETOOTH

Afin de connecter votre robot via Bluetooth avec votre appareil multimédia (tablette ou Smartphone), veuillez vous assurer que la connectivité Bluetooth de votre appareil est activée. Dès que vous avez installé l'application Newgy (disponible sur l'APP store ou Google Play), cette dernière recherche est s'appareille automatiquement avec le smartphone, tablette disponible. En cas de problème pour établir la connexion, veuillez vous référer au manuel d'utilisateur, plus précisément à la rubrique « détection et résolution de problèmes »

INFORMATION GARANTIE

Garantie fabricant de 2 ans

Le fabricant accorde à l'acheteur d'origine, une garantie de deux ans à compter de la date d'achat du produit, sur les finitions et contre les défauts de fabrication.

Si, durant la période de garantie, un défaut de fabrication, ou de fonctionnement est constaté, nous vous prions de contacter le NEWGY- DONIC Service Center, en décrivant le problème rencontré. Lors de votre prise de contact, veuillez vous munir du numéro de série de votre appareil.

Nous vous informerons ensuite, le cas échéant, de la démarche à suivre, s'il est nécessaire ou non, d'envoyer votre robot à des fins de vérification ou de réparation. Au cas où on vous demanderait de renvoyer le robot, veuillez vous assurer que ce dernier soit suffisamment protégé et procédez ensuite à l'envoi en port payé, si possible dans le carton d'origine.

Au cas où, que le robot serait défectueux, conforme aux conditions de la garantie, nous nous octroyons le droit, en fonction de notre jugement, de réparer le produit défectueux ou de le remplacer et de le retourner à une adresse en Allemagne (l'expédition dans d'autres pays, peut engendrer des frais de port supplémentaires).

Cette garantie n'est pas transférable et ne couvre pas les pièces d'usure, ni les dégâts causés par une utilisation ou une installation non-conforme. La garantie fabricant est annulée, si le robot n'est pas utilisé conformément, détérioré, ou a été modifié par rapport à son état d'origine.

La Garantie et les services sont uniquement valables dans la zone d'acquisition initiale du robot.

CONTACTEZ NOUS

DONIC®
NEWGY®

DONIC Sportartikel Vertriebs-GmbH
Donic-Newgy Service Center
Vorderster Berg 7
66333 Völklingen
+49 6898 2909 03
+49 6898 2909 80
info@donic.com
www.donic.com

Manufactured under the following U.S. patents: 8758174, D663757, 5485995 & 4844458. Additional U.S. and foreign patents pending. Robo-Pong, Pong-Master, Robo-Balls, Pong-Pal, Newgy, and The Quicker Ball Picker Upper are trademarks owned or exclusively licensed to Newgy Industries, Inc., Tennessee, USA.