

PadelShooter General Benutzerhandbuch

[PadelShooter General](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

- [1. Einführung](#)
- [2. Erste Schritte](#)
- [3. Startbildschirm](#)
- [4. Bildschirm „Erste Schritte“](#)
- [5. Bildschirm „Trainings“](#)
- [6. Bildschirm „Programme“](#)
- [7. KI-Übungsersteller](#)
- [8. Einstellungsbildschirm](#)
- [9. Referenz der Trainingsparameter](#)
- [10. Fernbedienung](#)
- [11. Positionierung der Maschine](#)
- [12. Bluetooth-Verbindung](#)
- [13. Mehrere Maschinen](#)
- [14. Export & Import](#)
- [15. Firmware-Updates](#)
- [16. Fehlerbehebung](#)
- [17. Support & Kontakt](#)
- [18. Akku & Stromanschluss](#)

PadelShooter General

Benutzerhandbuch • App-Version 2.1.5 • August 2026

Inhaltsverzeichnis

- 1. Einführung
 - 2. Erste Schritte
 - 3. Startbildschirm – Verbindung & Status
 - 4. Bildschirm „Erste Schritte“ – Trainings für Einsteiger
 - 5. Bildschirm „Trainings“ – Fortgeschrittene Übungen
 - 6. Bildschirm „Programme“ – Eigene Programme
 - 7. KI-Übungsersteller – ein Programm generieren
 - 8. Einstellungsbildschirm
 - 9. Referenz der Trainingsparameter
 - 10. Fernbedienung
 - 11. Positionierung der Maschine
 - 12. Bluetooth-Verbindung
 - 13. Mehrere Maschinen
 - 14. Export & Import
 - 15. Firmware-Updates
 - 16. Fehlerbehebung
 - 17. Support & Kontakt
 - 18. Akku & Stromanschluss
-

1. Einführung

PadelShooter General ist die offizielle Steuerungs-App für die PadelShooter-Ballmaschinenfamilie. Sie ermöglicht die drahtlose Steuerung deiner Maschine über Bluetooth Low Energy (BLE), die Auswahl aus einer Bibliothek

vorgefertigter Trainingsübungen, das Erstellen eigener Mehrfachschiess-Programme und die Verwaltung aller Einstellungen an einem Ort.

Die App unterstützt sowohl den **Padel**- als auch den **Tennis**-Modus und funktioniert mit sechs Maschinenmodellen:

Modellname	Auch bekannt als	Erkennung durch
3A	PadelShooter 3A	Gerätename endet auf -3A
SM	Smart	Gerätename endet auf -SM
3B	PadelShooter 3B	Gerätename endet auf -3B
MX	MAX	Gerätename endet auf -MX
SP	SmartPro	Gerätename endet auf -SP
PS	Standard PS	Alle anderen PadelShooter-Geräte

Die App ist für Android und iOS verfügbar und unterstützt 14 Sprachen: Englisch, Spanisch, Französisch, Chinesisch, Deutsch, Portugiesisch, Italienisch, Schwedisch, Finnisch, Polnisch, Japanisch, Arabisch, Lettisch und Niederländisch.

2. Erste Schritte

Vor jeder Trainingseinheit: Akku laden

Der PadelShooter hat einen Akku. Bei allen Modellen handelt es sich um einen externen Akku, der über ein Kabel mit der Maschine verbunden ist. Lade ihn mit dem mitgelieferten Ladegerät über die kleine Ladebuchse am Akku selbst.

Falls es sich bei deiner Maschine um einen PadelShooter MAX handelt, der mit der internen Akku-Option bestellt wurde, lade ihn stattdessen über die kleine runde Buchse am Maschinenpanel.

Lade den Akku vor jeder Trainingseinheit vollständig auf. Es gibt keinen zweiten Akku zum Wechseln – ein nur teilweise geladener Akku kann während des Spiels leer werden, wodurch die Maschine mitten im Training stoppt.

Zu den beiden Buchsen am Akku und zum korrekten Anschließen des Kabels an beiden Enden siehe Kapitel 18, „Akku & Stromanschluss“.

Erster Start

1. Installiere die App aus dem Play Store oder App Store.
2. Erteile die Bluetooth- und Standort-Berechtigungen, wenn du dazu aufgefordert wirst (der Standort wird von Android für das BLE-Scannen benötigt).
3. Schalte deine PadelShooter-Maschine ein.
4. Öffne die App – sie sucht automatisch nach PadelShooter-Geräten in der Nähe.
5. Bei der ersten Verbindung lädt die App die Trainingsvoreinstellungen für dein spezifisches Maschinenmodell von padelshooter.com herunter. Stelle sicher, dass für diesen Schritt eine Internetverbindung besteht.

Tipp: Nach der ersten Verbindung werden die Voreinstellungen lokal gespeichert. Für die weitere Nutzung der App ist keine Internetverbindung mehr erforderlich.

App-Navigation

Die untere Navigationsleiste bietet Zugriff auf fünf Bildschirme:

Start • Erste Schritte • Trainings • Programme • Einstellungen

Die Bildschirme „Erste Schritte“, „Trainings“ und „Programme“ erfordern eine aktive Bluetooth-Verbindung. Wird die Verbindung zur Maschine getrennt, während du dich auf einem dieser Bildschirme befindest, kehrt die App automatisch zum Startbildschirm zurück.

3. Startbildschirm

BILDSCHIRM: START

Der Startbildschirm ist dein Verbindungs-Dashboard. Er zeigt:

- Aktueller Modus (PADEL / TENNIS) in großer Schrift
- Bild und Name des Maschinenmodells
- Firmware-/Softwareversion, die von der Maschine übermittelt wird
- Bluetooth-Signalstärkeanzeige (0–4 Balken)
- Akkustandanzeige (0–4 Balken, sofern von der Maschine unterstützt)
- Verbindungsstatustext

Bedeutung der Bluetooth-Anzeigefarben

Farbe	Bedeutung
Cyan / Hellblau (4 Balken)	Ausgezeichnetes Signal
Cyan / Hellblau (3 Balken)	Gutes Signal
Blau (2 Balken)	Mittleres Signal
Blau (1 Balken)	Schwaches Signal
Rot (beliebige Anzahl)	Keine Verbindung oder kein Signal

Automatische Wiederverbindung

Wird die Maschine nicht gefunden, geht die App in eine Wiederverbindungsschleife über: 15 Sekunden Suchen, 5 Sekunden Pause, dann erneutes Suchen. Sobald ein bekannter PadelShooter wieder in Reichweite kommt, verbindet sich die App automatisch – ohne manuelles Eingreifen.

Warnung bei Blockierung/Stau

Wenn der Ballbehälter der Maschine leer ist oder ein Ballstau erkannt wird, erscheint ein Sicherheitsdialog:

Keine Bälle erkannt Der Padelshooter hat gestoppt. Der Ballbehälter könnte leer sein, oder es wurde ein Ballstau erkannt. Falls sich noch Bälle in der Maschine befinden, prüfe bitte auf einen Stau. Zu deiner Sicherheit müssen ALLE festsitzenden Bälle vollständig entfernt werden, bevor die Maschine wieder verwendet wird.

Firmware-Bildschirm (erweitert)

Ein langes Drücken auf die Versionsangabe öffnet den versteckten Bildschirm zur Firmware-Verwaltung für OTA-Firmware-Uploads. Siehe Abschnitt 15 – Firmware-Updates.

4. Bildschirm „Erste Schritte“

BILDSCHIRM: ERSTE SCHRITTE

Neun vorgefertigte Einsteigertrainings. Jedes Training schießt einen Balltyp zu einer oder zwei Positionen, sodass du dich auf eine einzelne Technik konzentrieren kannst. Alle Einstellungen werden gespeichert und beim nächsten Öffnen der App wiederverwendet.

Die neun Trainings

#	Name	Beschreibung
1	Fixiert	Der Ball wird zu einer festen Position geschossen. Ideal, um eine bestimmte Schlagtechnik ohne Bewegung zu üben.

2	Horizontale Bewegung	Der Ball wechselt zwischen linker und rechter Position. Fokus auf seitliche Beinarbeit und Rückkehr zur Mitte.
3	2-Linien	Der Ball wird zu zwei bestimmten Linien auf dem Platz geschossen. Übe den Wechsel zwischen Rückhand- und Vorhandposition.
4	Vertikale Bewegung	Die Balltiefe variiert zwischen kurzen und tiefen Schlägen. Fokus auf Vorwärts- und Rückwärtsbewegung.
5	Zufällig	Der Ball wird an zufällige Positionen auf dem Platz geschossen. Simuliert eine echte Matchsituation, in der du schnell reagieren musst.
6	Bandeja / Smash	Hohe Bälle zum Üben von Überkopfschlägen. Arbeite an deiner Positionierung und deinem Treffpunkt für Bandejas oder Smashes.
7	Volley	Schnelle Schüsse in Richtung Netzbereich. Verbessere deine Reflexe und Technik für angreifende Volleys.
8	Bajada	Hohe Bälle, die von der Rückwand abprallen. Übe den Angriff auf den Ball, während er von der Glaswand herunterkommt.
9	Backglass	Schüsse in Richtung der hinteren Ecken. Übe das Drehen mit dem Ball und das Spielen von der Glaswand.

Steuerung

- **Links / Seite / Rechts** – Wählt, welche Platzseite die Maschine anvisiert. „Seite“ = beide Seiten.
- **Auf-/Ab-Pfeile** – Erhöhen oder verringern einen Parameterwert um 1. Langes Drücken ändert um 10.
- **Parameter-Textfelder** – Tippe auf einen Wert und gib ihn direkt ein. Tippe außerhalb des Feldes oder drücke die Fertig-Taste der Tastatur zum Bestätigen.
- **Play** – Sendet die aktuellen Einstellungen an die Maschine und startet den Schussvorgang.
- **Off** – Stoppt die Maschine.
- **Info-Symbol (i)** – Öffnet den Trainingsinfo-Dialog mit einer taktischen Platzskizze.

Trainingsinfo & taktische Skizze

Jedes Training verfügt über eine Platzskizze, die empfohlene Maschinenpositionen (F-J entlang der Grundlinie) und Zielpositionen (A-E in der gegenüberliegenden Platzhälfte) zeigt. Tippe auf Bearbeiten, um die Skizze anzupassen und eigene Notizen hinzuzufügen. Änderungen werden pro Training gespeichert.

5. Bildschirm „Trainings“

BILDSCHIRM: TRAININGS

Neun fortgeschrittene Kombinationsübungen, die verschiedene Schlagtypen mischen – zum Beispiel Bandeja gefolgt von Volley. Der Bildschirm „Trainings“ verfügt über die gleiche Steuerung wie „Erste Schritte“, ergänzt jedoch um zwei zusätzliche Parameter:

- **Net** – Legt die Mindesthöhe fest, die der Ball erreicht. Nützlich bei Volley-Trainings, bei denen der Ball immer das Netz überqueren soll.
- **Delay** – Zusätzliche Pause nach dem hohen Ball, ausgedrückt als Prozentsatz von 2 Sekunden (50 % $\approx$ 1 s, 100 % $\approx$ 2 s). Nützlich bei Kombinationsübungen, bei denen der Spieler Zeit braucht, um die Position zu wechseln.

Zusätzlich lassen sich mit den Schiebereglern **Left %** und **Right %** die horizontalen Schussbereiche auf jeden beliebigen Bereich des Platzes einschränken. 0 % = ganz links, 100 % = ganz rechts (aus Sicht des Spielers).

Beispiel: Left % = 30 und Right % = 70 beschränkt die Schüsse auf das mittlere Drittel des Platzes.

Tipp für Kombinationsübungen: Für eine Bandeja-Volley-Sequenz stellst du die Höhe für den Bandeja-Ball ein, Net für die Mindesthöhe des Volleys und nutzt Delay, um dir Zeit zum Wechseln von der Grundlinie zum Netz zu geben. Delay wird nur nach dem hohen Ball hinzugefügt – ein hoher, langsamer Ball braucht länger, um dich zu erreichen, als ein flacher Volley. Behalte daher die Frequenz für den Volley-Rhythmus hoch und erhöhe Delay für die Pause nach der Bandeja; eine Verringerung der Frequenz würde auch die Volleys ruinieren.

6. Bildschirm „Programme“

BILDSCHIRM: PROGRAMME

Erstelle deine eigenen individuellen Mehrfachschuss-Trainingsprogramme mit bis zu 50 Schüssen pro Programm (Maschinen mit einer Firmware älter als Juni 2026 akzeptieren 15). Jeder Schuss kann völlig unterschiedliche Parameterwerte haben, wodurch sich komplexe, realistische Ballwechsel-Simulationen erstellen lassen.

Ein Programm erstellen

1. Gib einen Programmnamen ein.
2. Wähle oder erstelle eine Kategorie (z. B. Anfänger, Fortgeschritten, 1 Spieler, 2 Spieler, Schlagtyp).
3. Tippe auf „Schuss hinzufügen“, um den ersten Schuss anzulegen.
4. Lege die Parameter für diesen Schuss fest (Speed, Spin, Freq, Width, Height).
5. Wiederhole dies für jeden Schuss der Sequenz.
6. Tippe auf „Programm speichern“, um es zu sichern.

Programm-Schaltflächen

Schaltfläche	Aktion
Schuss hinzufügen	Fügt am Ende der Sequenz einen neuen Schuss hinzu (max. 20)
Schuss löschen	Entfernt den aktuell ausgewählten Schuss
Schuss kopieren	Dupliert den aktuell ausgewählten Schuss
Nach oben verschieben	Verschiebt den ausgewählten Schuss eine Position früher in der Sequenz
Nach unten verschieben	Verschiebt den ausgewählten Schuss eine Position später in der Sequenz
Programm speichern	Speichert das Programm in der ausgewählten Kategorie
Programm laden	Durchsuche und lade ein zuvor gespeichertes Programm
Programm abspielen	Sendet das Programm an die Maschine und startet den Schussvorgang
Off	Stoppt die Maschine

Programme suchen

Nutze das Feld „Programme suchen“, um ein Programm anhand des Namens über alle Kategorien hinweg zu finden. Tippe auf „Zurücksetzen“, um den Suchfilter zu löschen.

Programminfo & taktische Skizze

Jedes Programm kann eine Platzskizze und einen Freitext-Notizbereich haben. Tippe auf das Info-Symbol neben dem Programmnamen, um diese anzuzeigen oder zu bearbeiten.

Programme exportieren & importieren

Siehe Abschnitt 14 – Export & Import für Anleitungen zum Teilen von Programmen zwischen Smartphones oder zum Herunterladen von Community-Programmen.

7. KI-Übungsersteller

BILDSCHIRM: PROGRAMME → KI-ÜBUNGSERSTELLER

Der KI-Übungsersteller verwandelt eine Handvoll Auswahlmöglichkeiten – welche Schläge, welche Seite, wie hart – in ein fertiges Mehrfachschiess-Programm, das direkt abgespielt werden kann. Statt für jeden einzelnen Schuss fünf Parameterwerte einzutippen, beantwortest du ein paar einfache Fragen, und die App schreibt das gesamte Programm für dich.

Er hat noch einen zweiten, ebenso wichtigen Zweck: Er ist ein Anschauungsbeispiel. Jedes erstellte Programm landet im normalen Programm-Editor, wo du genau siehst, welche Werte für Speed, Spin, Freq, Width und Height für jeden Schuss gewählt wurden. Erstelle eine Übung, sieh dir die Zahlen an, ändere einen Wert – und du hast gelernt, wie man eigene Programme von Grund auf erstellt.

Alles geschieht auf deinem Smartphone. Der Übungsersteller sendet nichts ins Internet und benötigt keine Verbindung, um zu funktionieren. Das Wort „KI“ beschreibt, was er für dich tut – er wendet dasselbe Platzwissen an, das auch ein Trainer nutzen würde, um sinnvolle Werte auszuwählen – nicht, wo er ausgeführt wird.

Den Übungsersteller öffnen

1. Gehe zum Bildschirm „Programme“.
2. Tippe auf die breite blaue Schaltfläche „KI-Übungsersteller“ oben auf dem Bildschirm (die mit dem Funken-Symbol).
3. Lege die unten beschriebenen Einstellungen fest.
4. Tippe auf „Programm generieren“.

Verbinde zuerst deine Maschine. Die App fragt die Maschine, wie viele Schüsse sie speichern kann. Ohne Verbindung geht sie vom sicheren Minimum von 15 Schüssen aus, und ein längeres generiertes Programm wird gekürzt. Verbinde dich zunächst auf dem Startbildschirm und öffne dann den Übungsersteller.

Die Einstellungen im Einzelnen

1. Schlagtypen

Tippe auf einen oder mehrere Schlagtypen. Acht sind verfügbar:

Schlagtyp	Was die Maschine liefert
Bandeja	Ein hoher, langsamer Ball zum hinteren Platzbereich – die klassische Bandeja-Zuspielung
Víbora	Ähnliche Höhe, etwas breiter angelegt, für die schärfere Víbora
Smash	Die höchste, langsamste Zuspielung von allen – Zeit, sich unter dem Ball zu positionieren
Rulo	Ein hoher Ball am Netz, für den rollenden Rulo-Smash
Bajada	Ein schneller Ball mit Topspin, der von der Rückwand hochkommt
Volley	Flach und schnell auf Netzhöhe
Backglass	Schnell und niedrig, gespielt, um von der Rückwand abzuprallen
Corner (Ecke)	Spezialmodus – Bälle in eine Ecke, von der Seiten- und Rückwand (siehe unten)

2. Kombination

Direkt unter den Schlagtypen legt dies fest, wie mehrere Schlagtypen miteinander verknüpft werden.

Option	Was sie bewirkt
Einzel	Nur ein Schlagtyp. Ein Tippen auf einen anderen Typ ersetzt deine Auswahl, statt sie zu ergänzen.
Gemischt	Mehrere Schlagtypen in langen Blöcken: eine Folge des ersten Typs, dann eine Folge des zweiten und so weiter.
Rally	Dasselbe Prinzip in kürzeren Blöcken, sodass der Schlagtyp deutlich häufiger wechselt – näher an einem echten Ballwechsel.

Warum Blöcke und keine strikte Abwechslung? Die Räder der Maschine benötigen Zeit, um die Geschwindigkeit zu ändern. Eine Bandeja-Zuspielung (Speed 17) und ein Volley (Speed 35) können nicht Schuss für Schuss aufeinanderfolgen – die Maschine kann das physisch nicht leisten. Das Spielen in Blöcken mit einem entsprechend gestalteten Übergang sorgt dafür, dass jeder Ball präzise bleibt. Rally verwendet einfach kürzere Blöcke als Gemischt.

3. Platzseite

Welcher Bereich des Platzes angezielt wird. Intern begrenzt dies den Width-Wert, den die App verwenden darf (Width reicht von 0 = ganz links bis 100 = ganz rechts).

Option	Verwendeter Width-Bereich
Links	15 – 50
Rechts	50 – 85
Ganzer Platz	15 – 85

Die äußeren Grenzen enden bewusst bei 15 und 85 statt bei 0 und 100, damit der Ball immer innerhalb des Platzes und erreichbar bleibt. Bei Corner-Übungen bedeutet Platzseite etwas anderes: Sie legt fest, welche Ecke trainiert wird.

4. Spieler

„1 Spieler“ zielt jeden Ball auf denselben Punkt. „2 Spieler“ wechselt links und rechts um diesen Punkt, sodass zwei nebeneinander stehende Spieler jeden zweiten Ball erhalten – und innerhalb eines Gemischt- oder Rally-Blocks erhält jeder weiterhin jeden Schlagtyp. Wie weit die beiden Zielpunkte auseinanderliegen, hängt von der Intensität ab:

Intensität	Streuung um den Mittelpunkt
Leicht	±12
Normal	±22
Schwer	±35

5. Schüsse pro Typ

Kurz, Mittel oder Lang. Dies legt fest, wie viele Schüsse jeder Block enthält, und damit die Länge des Programms (siehe Tabelle weiter unten). Bei Corner-Übungen bewirkt diese Einstellung etwas völlig anderes: Sie legt die Breite der Eckzone fest.

6. Intensität

Leicht, Normal oder Schwer. Dies wählt einen vollständigen Satz von Parameterwerten für jeden Schlagtyp – nicht nur die Geschwindigkeit. Generell bedeutet Schwer schnellere und häufigere Bälle mit einer niedrigeren, flacheren Flugbahn. Die genauen Werte sind in der Referenztablelle unten aufgeführt.

7. Horizontal

Wie sich der Zielpunkt während des Programms über den Platz bewegt.

Option	Normale Schlagtypen	Corner-Übungen
Fest	Jeder Ball zum gleichen Punkt (oder abwechselnd zum Punktpaar bei 2 Spielern)	Jeder Ball zum Eckpunkt

Variabel / Reihe	Ein gleichmäßiges Überstreichen von fünf gleichmäßig verteilten Punkten, hin und wieder zurück, niemals ein direkter Sprung von einer Kante zur anderen	Durchläuft die vier Glaspunkte 1 → 2 → 3 → 4 in dieser Reihenfolge
Zufällig	Nicht verfügbar	Dieselben vier Glaspunkte in zufälliger Reihenfolge, nie zweimal derselbe hintereinander

Die fünf Überstreichpunkte für Variabel sind:

Platzseite	Die fünf Zielpunkte (Width)
Links	15 • 24 • 33 • 41 • 50
Rechts	50 • 59 • 68 • 76 • 85
Ganzer Platz	15 • 33 • 50 • 68 • 85

Wie lang ist das generierte Programm?

Die Anzahl der Schüsse ergibt sich direkt aus Kombination und Schüsse pro Typ:

Kombination	Kurz	Mittel	Lang
Einzel (ein Schlagtyp)	4 Schüsse	6 Schüsse	10 Schüsse
Gemischt	4 × Typen	6 × Typen	10 × Typen
Rally	2 × Typen	3 × Typen	4 × Typen

Beispiel: Gemischt, drei Schlagtypen, Mittel = $6 \times 3 = 18$ Schüsse. Dieselben drei Typen bei Rally, Mittel = $3 \times 3 = 9$ Schüsse, wobei der Schlagtyp aber dreimal so häufig wechselt.

Ein Programm kann nie länger sein, als deine Maschine speichern kann: 50 Schüsse ab Firmware von Juni 2026, 15 Schüsse bei älterer Firmware oder wenn keine Maschine verbunden ist. Alles, was diese Grenze überschreitet, wird einfach weggelassen. Gemischt + Lang + fünf Schlagtypen würde 50 Schüsse ergeben – auf einer älteren Maschine erhältst du nur die ersten 15. Wähle in diesem Fall weniger Schlagtypen oder eine kürzere Einstellung.

Corner-Übungen

Corner ist ein eigener Modus. Wird er ausgewählt, werden die anderen Schlagtypen entfernt und die Kombination auf „Einzel“ sowie Spieler auf „1“ festgelegt – eine Corner-Übung ist eine Übung für einen Spieler in einer Ecke. Drei Einstellungen erhalten dann eine besondere Bedeutung:

Einstellung	Bedeutung im Corner-Modus
Platzseite	Welche Diagonale gespielt wird. Links stellt die Maschine in die linke Ecke deiner Grundlinie (F) und schießt quer in die gegenüberliegende rechte Ecke (E). Rechts ist das Spiegelbild: Maschine bei J, in Ecke A. Ganzer Platz hält die Maschine zentriert.
Schüsse pro Typ	Die Breite der Eckzone: Kurz = 15 %, Mittel = 25 %, Lang = 40 % des Platzes. Der Prozentsatz wird auf der Schaltfläche angezeigt.
Horizontal	Fest = der Eckpunkt • Reihe = die vier Glaspunkte in Reihenfolge • Zufällig = die vier Glaspunkte gemischt

Eine Corner-Übung wird diagonal gespielt. Die Maschine steht in der Ecke gegenüber derjenigen, die du trainierst, sodass der Ball die gesamte Platzlänge durchläuft und von der Seiten- und Rückwand abprallt, wie in einem echten Punkt. Der Übungsersteller trägt diese Platzierung automatisch in die Skizze ein.

Die vier „Glaspunkte“ sind gleichmäßig über die Eckzone verteilt, sodass eine Reihe- oder Zufalls-Corner-Übung den Ball entlang der Seiten- und Rückwand führt, statt immer denselben Punkt zu treffen. Eine breitere Zone (Lang) macht die Übung schwieriger, da du den Absprung jedes Mal neu einschätzen musst.

Was passiert, wenn du auf „Generieren“ tippst

Die App bringt dich zurück zum Bildschirm „Programme“ und füllt den Editor für dich aus:

- Eine Kategorie namens „KI-Übungen“ wird erstellt (einmalig) und ausgewählt.
- Der Programmname wird automatisch im Format „KI Bandeja-Volley ganzer Platz für 1“ ausgefüllt.
- Jede Schusszeile wird mit Speed, Spin, Freq, Width und Height ausgefüllt.
- Die taktische Skizze wird mit der empfohlenen Maschinenposition und dem Ziel vorbelegt, zusammen mit einer kurzen Notiz, wo die Maschine aufzustellen ist.

Das Programm ist noch nicht gespeichert. Es wird nur in den Editor geladen. Tippe auf „Programm speichern“, um es zu behalten – andernfalls geht es verloren, sobald du etwas Neues generierst oder lädst.

Von da an ist es ein gewöhnliches Programm: abspielen, jeden Wert bearbeiten, Schüsse hinzufügen oder löschen, umbenennen, in eine andere Kategorie verschieben oder exportieren, um es mit jemandem zu teilen.

Empfohlene Maschinen- und Zielpositionen

Die Skizze verwendet die Buchstaben des Positionierungsrasters: F-J für die Maschine entlang deiner Grundlinie (H = Mitte) und A-E für das Ziel am gegenüberliegenden Ende (C = Mitte). Der Übungsersteller trägt diese für dich ein:

Schlagtyp	Platzseite Links	Platzseite Rechts	Ganzer Platz
Bandeja, Víbora, Smash, Rulo, Volley, Backglass	H → D	H → B	H → C
Bajada	H → C	H → B	H → C
Corner	F → E	J → A	H → C

Bei den normalen Schlagtypen bleibt die Maschine bei H, in der Mitte deiner Grundlinie, und nur das Ziel bewegt sich. Corner-Übungen sind die Ausnahme: Die Maschine geht diagonal in die Ecke, die der zu trainierenden Ecke gegenüberliegt. Nutze den Positionierungshelfer in Abschnitt 11, um zu prüfen, ob die Maschine tatsächlich dorthin schießt, wo du sie hinstellst, und bearbeite die Skizze, falls du sie versetzt.

Warum die Maschine vor einem Schlagtypwechsel langsamer wird

Betrachte ein Gemischt-Programm genauer und du wirst sehen, dass die letzten beiden Schüsse eines schnellen Blocks eine niedrigere Geschwindigkeit und eine höhere Flugbahn haben als der Rest dieses Blocks. Das ist beabsichtigt.

Der PadelShooter beschleunigt schnell, verlangsamt sich aber allmählich. Ein direkter Wechsel von einem schnellen zu einem langsamen Block würde bedeuten, dass der erste oder die ersten beiden Bälle des langsamen Blocks immer noch zu schnell ankommen. Wenn der nächste Block also mehr als 10 Geschwindigkeitseinheiten langsamer ist, verlangsamt die App die letzten beiden Schüsse des schnellen Blocks in Richtung dieser langsameren Geschwindigkeit und erhöht deren Höhe, um den Ball auf einer normalen Flugbahn zu halten, während die Räder langsamer werden. In die andere Richtung – langsam zu schnell – ist keine Hilfe nötig, daher werden diese Schüsse unverändert gelassen. Da ein Programm in einer Schleife läuft, ist der letzte Block für die Rückkehr zum ersten gestaltet.

Das lohnt sich auch in eigenen Programmen zu übernehmen. Wenn du von Hand ein Programm schreibst, das von Speed 40 zu Speed 17 wechselt, füge ein oder zwei Zwischenschüsse mit ansteigender Höhe ein – die Bälle landen dadurch deutlich gleichmäßiger.

Referenz: die Werte hinter jedem Schlagtyp

Dies sind die Parameterwerte, von denen der Übungsersteller ausgeht. Width ist der Basiszielpunkt, bevor Platzseite, Spieler und Horizontal angewendet werden.

Schlagtyp	Leicht Sp/Ht/Fr	Normal Sp/Ht/Fr	Schwer Sp/Ht/Fr	Spin
Bandeja	15/88/28	17/82/38	19/76/52	0
Víbora	15/75/25	16/80/40	17/85/55	0
Smash	15/95/25	15/90/35	15/85/45	0
Rulo	16/95/25	17/95/40	18/95/55	0
Bajada	21/90/25	21/90/35	21/90/52	30

Volley	28/35/35	35/24/50	50/16/68	0
Backglass	20/55/25	40/20/40	60/16/60	0
Corner	35/26/25	25/40/35	40/17/40	0 / –30 bei Schwer

Sp = Speed, Ht = Height, Fr = Freq. Beachte, dass Intensität nicht einfach „mehr Geschwindigkeit“ bedeutet: Bei einem Smash ändert sich die Geschwindigkeit überhaupt nicht – nur die Höhe wird reduziert, sodass die Bälle schneller ankommen. Bei einem Volley verdoppelt sich die Geschwindigkeit fast. Jeder Schlagtyp ist so abgestimmt, wie dieser Schlag auf dem Platz tatsächlich schwieriger wird.

Änderung der Voreinstellungen des Übungserstellers

Wenn sich ein Schlagtyp auf deinem Platz oder für deine Spieler nicht richtig anfühlt, kannst du die Ausgangswerte ändern. Gehe zu Einstellungen → Übungsvorlagen, wähle einen Schlagtyp und bearbeite die Werte für Leicht/Normal/Schwer, die Maschinen- und Zielpositionen sowie den Infotext. Deine Änderungen werden auf deinem Smartphone gespeichert und ab sofort für jede von dir generierte Übung verwendet. „Standard wiederherstellen“ setzt einen Schlagtyp auf die Werkswerte zurück.

Die App prüft beim Start außerdem padelshooter.com auf verbesserte Werkswerte, sodass sich die Standardwerte auch ohne App-Update verbessern können.

Drei Übungen zum Ausprobieren

Ziel	Einstellungen	Ergebnis
Bandeja einschleifen	Bandeja • Einzeln • Ganzer Platz • 1 Spieler • Mittel • Normal • Fest	6 identische hohe Zuspelungen zur Mitte – die einfachste mögliche Übung und ein guter Ausgangspunkt zum manuellen Bearbeiten
Netzübergang unter Druck	Volley + Bandeja • Rally • Ganzer Platz • 1 Spieler • Mittel • Normal • Variabel	6 Schüsse: drei schnelle Volleys quer über den Platz, dann drei hohe Bandejas, mit einem gestalteten Übergang, damit der Tempowechsel spielbar bleibt
Die Ecke lesen	Corner • Rechts • Lang • Schwer • Zufällig	10 schnelle, niedrige Bälle, die zufällig innerhalb einer 40 % breiten Zone in der rechten Ecke landen – jeder Absprung von der Glaswand ist anders

Wenn etwas nicht deinen Erwartungen entspricht

Symptom	Ursache und Lösung
Das Programm ist kürzer als in der Tabelle angegeben	Es wurde an deine Maschine angepasst: 15 Schüsse bei älterer Firmware oder weil keine Maschine verbunden war. Verbinde zuerst oder wähle weniger Schlagtypen.
Nur ein Schlagtyp bleibt ausgewählt	Kombination steht auf Einzeln. Wechsle zuerst zu Gemischt oder Rally, bevor du Typen hinzufügst.
Schlagtypen und Spieler sind ausgegraut	Corner ist ausgewählt. Corner ist immer ein einzelner Schlagtyp für einen Spieler. Tippe auf einen anderen Schlagtyp, um den Corner-Modus zu verlassen.
Zufällig fehlt bei Horizontal	Zufällig existiert nur für Corner-Übungen. Bei anderen Schlagtypen nutze Variabel.
Die Übung ist verschwunden	Generierte Programme werden nicht automatisch gespeichert. Tippe direkt nach dem Generieren auf „Programm speichern“.
Bälle landen kurz, kurz bevor der Schlagtyp wechselt	Das ist die beabsichtigte Übergangsrampe, kein Fehler. Siehe „Warum die Maschine langsamer wird“ oben.
Die Bälle erreichen die Ecke nicht	Die Maschine kann die volle Platzbreite nicht von der Mitte aus abdecken. Bewege sie in Richtung der zu trainierenden Ecke und nutze den Positionierungshelfer – siehe Abschnitt 11.

8. Einstellungsbildschirm

BILDSCHIRM: EINSTELLUNGEN

Sprache

Wähle aus 14 Sprachen. Die App startet die Benutzeroberfläche sofort in der ausgewählten Sprache neu.

Padel-/Tennis-Modus

Wechsle zwischen Padel- und Tennis-Modus. Dies ändert:

- Die in den Trainingsskizzen angezeigten Platzgrafiken
- Den maximalen Speed-Wert (Padel: 0–100 | Tennis: 0–250)
- Die für dein Maschinenmodell heruntergeladenen Trainingsvoreinstellungen

Die Einstellungen für jeden Modus werden getrennt gespeichert – du kannst zwischen ihnen wechseln, ohne deine Werte zu verlieren.

Positionierungshelfer für die Maschine

Drei Schaltflächen (Links, Mitte, Rechts) senden einen sanften Positionierungsschuss, um dir beim Ausrichten der Maschine auf dem Platz zu helfen. Siehe Abschnitt 11 für Details.

Hilfetext „Nutzung“

Tippe auf „Wie man den Padelshooter nutzt“, um eine Übersicht über die drei Trainingsbildschirme und Tipps zur Platzierung der Maschine zu lesen.

Übungsvorlagen

Bearbeite die Parameterwerte, von denen der KI-Übungsersteller ausgeht, pro Schlagtyp und pro Intensität, sowie die empfohlenen Maschinen- und Zielpositionen. „Standard wiederherstellen“ macht deine Änderungen für den ausgewählten Schlagtyp rückgängig. Siehe Abschnitt 7.

Einstellungen exportieren/importieren

Sichere oder stelle alle Trainingsparameter-Einstellungen wieder her. Siehe Abschnitt 14.

Programme exportieren/importieren

Sichere, stelle wieder her oder teile eigene Programme. Siehe Abschnitt 14.

Firmware-Update

Die aktuelle Firmware-Version der verbundenen Maschine wird hier angezeigt. Siehe Abschnitt 15.

9. Referenz der Trainingsparameter

Parameter	Bereich (Padel)	Bereich (Tennis)	Was er steuert
Speed	0 – 100	0 – 250	Abschussgeschwindigkeit des Balls. Höher = schnellere Bälle.
Spin	–50 bis +50	–50 bis +50	Topspin (+) oder Rückwärtsdrall (–). 0 = flacher Ball.
Freq	0 – 100	0 – 100	Schussfrequenz / Rate. Höher = mehr Bälle pro Minute.
Width	0 – 100	0 – 100	Horizontale Streuung der Schüsse. 0 = eng, 100 = volle Platzbreite.

Height	0 - 100	0 - 100	Höhe der Ballflugbahn. Höher = höherer Bogen.
Net (nur Trainings)	0 - 100	0 - 100	Mindesthöhe. Bälle fliegen nie niedriger als dieser Wert. Muss $\leq$ Height sein.
Delay (Trainings & Programme)	0 - 100	0 - 100	Zusätzliche Pause nach dem hohen Ball, als Prozentsatz von 2 Sekunden (100 % $\approx$ 2 s). Nützlich für Kombinationsübungen.

Spin-Richtung: Positiver Spin (+) erzeugt Topspin – der Ball taucht ab und springt vorwärts. Negativer Spin (–) erzeugt Rückwärtsdrill – der Ball bleibt nach dem Aufprall niedrig. Ein Wert von 0 ergibt einen flachen, neutralen Ball.

Alle Parameterwerte werden automatisch gespeichert – pro Training, pro Bildschirm (Erste Schritte / Trainings) und pro Modus (Padel / Tennis). Du musst sie nur einmal einstellen.

Left % und Right % (Bildschirm „Trainings“)

Diese beiden Schieberegler definieren das horizontale Fenster, das die Maschine beim Schießen verwendet. Sie werden als Prozentsatz der vollen Platzbreite ausgedrückt, wobei 0 % = ganz links und 100 % = ganz rechts (aus Sicht des Spielers, der zur Maschine schaut).

Beispiel: Left % = 20, Right % = 80 → die Maschine schießt nur in den mittleren 60 % des Platzes.

10. Fernbedienung

ZUBEHÖR

Jeder PadelShooter wird mit einer Fernbedienung geliefert. Ihre Rolle sollte klar sein: **Die App ist das Werkzeug, mit dem du die Maschine bedienst.** Die App verfügt über alle Einstellungen, eine vollständige Übersicht sowie die Trainings und Programme. Die Fernbedienung ist ein Helfer, den du während des Spiels in der Hand hältst.

Sie ist in drei Dingen gut:

- **Anpassung während des Spiels** – Geschwindigkeit, Spin, Frequenz, Höhe und Breite, ohne das laufende Training zu unterbrechen oder zum Smartphone zurückzugehen.
- **Bälle pausieren** – Schussvorgang stoppen, um Luft zu holen oder Bälle einzusammeln, dann mit allen unveränderten Einstellungen weitermachen.
- **Ein paar Basistrainings starten** – nützlich, wenn dein Smartphone leer ist: fester Punkt, 2-Linien und Volley-Bandeja.

Fernbedienung	Mitgeliefert mit
15-Tasten-Fernbedienung	PadelShooter MAX, 3B, Smart Pro und Smart
2-Tasten-Fernbedienung	PadelShooter 3A und Smart-Maschinen, die vor Einführung der 15-Tasten-Fernbedienung ausgeliefert wurden

Die 15-Tasten-Fernbedienung

Was jede Taste bewirkt

#	Taste	Was sie tut	Schrittweite
01	START	Setzt den Schussvorgang nach einer Pause fort	–
02	STOP	Pausiert den Schussvorgang; das Training bleibt geladen. Verhält sich beim Smart-Modell anders – siehe unten.	–

03	FIXED	Startet das Training „fester Punkt“	-
04	HORI	Startet das 2-Linien-Training	-
05	VERT	Startet das Volley-Bandeja-Training	-
06	Speed + / -	Ballgeschwindigkeit, in derselben Skala wie Speed in der App	1
07	Interval + / -	Ballfrequenz. + erhöht die Bälle pro Minute, trotz des Wortes „Interval“ auf dem Gehäuse. Beide Tasten setzen den Schussvorgang auch nach einer Pause fort.	5
08	Spin + / -	Spin: + fügt Topspin hinzu, - fügt Rückwärtsdrall hinzu	5
09	◀	Zielt einen Schritt nach links - Width in der App	1
10	▶	Zielt einen Schritt nach rechts	1
11	▲	Zielt einen Schritt höher - Height in der App	1
12	▼	Zielt einen Schritt niedriger	1

Links und rechts werden aus deiner Sicht als Spieler definiert, nicht aus Sicht der Maschine. Drücke ◀, und der Ball bewegt sich nach links, aus deiner Sicht. Die Schrittweiten sind bewusst klein gehalten, sodass du eine Einstellung mitten im Ballwechsel anpassen kannst, ohne die Übung zu ruinieren. Halte einen Wert für ein paar Bälle nur eine Stufe zu hoch, und du wirst den Unterschied sofort spüren – das ist der Sinn davon, die Fernbedienung in der Hand zu haben.

Pausieren und Fortsetzen

STOP pausiert die Bälle. Die Räder drehen sich weiter, und das Training bleibt genau so geladen, wie es war, sodass START dort weitermacht, wo du aufgehört hast. Das ist die Taste, die du zwischen den Punkten nutzt.

Die Fernbedienung kann die Maschine nicht einschalten. START funktioniert nur, wenn die Maschine bereits läuft. Um eine Trainingseinheit allein mit der Fernbedienung zu beginnen, nutze FIXED, HORI oder VERT.

Die drei Trainings, die du ohne die App starten kannst

Diese sind in der Maschine selbst hinterlegt, sodass sie auch mit leerem oder gar keinem Smartphone funktionieren. Jedes startet mit einer moderaten Einstellung, die du dann mit den oben beschriebenen Tasten anpassen kannst.

Taste	Training	Was es tut	Startwerte
FIXED	Fester Punkt	Jeder Ball zum gleichen Punkt, um einen Schlag einzuschleifen	Speed 20, Freq 40, neutraler Spin, Mitte, Höhe 30
HORI	2-Linien	Wechselt links und rechts über die volle Breite – die Übung für zwei Spieler oder für Beinarbeit	Speed 20, Freq 40, neutraler Spin, volle Breite, Höhe 30
VERT	Volley-Bandeja	Wechselt zwischen niedrigem und hohem Ball, für den Übergang zwischen Volley und Bandeja	Speed 20, Freq 40, neutraler Spin, Mitte, Höhen 30 und 70

Der Smart: STOP verhält sich anders

Der PadelShooter Smart nutzt dieselbe 15-Tasten-Fernbedienung, und jede Taste tut dasselbe wie oben beschrieben – mit einer Ausnahme. Das Pausieren der Bälle ließ sich beim Smart nicht zuverlässig umsetzen, daher wurde STOP dort eine andere Aufgabe zugewiesen: Es beendet das Training, statt es zu pausieren.

Beim Smart beendet STOP das Training. Da danach nichts mehr fortzusetzen ist, hat START nach einem STOP keine Wirkung. Wenn du die Bälle unterbrechen und mit unveränderten Einstellungen weitermachen möchtest, nutze stattdessen die App.

Die integrierten Trainings starten beim Smart auch mit leicht abweichenden Höhen: fester Punkt bei Höhe 25 und 2-Linien bei Höhe 35. Volley-Bandeja bleibt gleich.

Die 2-Tasten-Fernbedienung

Der PadelShooter 3A sowie Smart-Maschinen aus der Zeit vor Einführung der 15-Tasten-Fernbedienung werden mit einer einfachen Zweitasten-Fernbedienung geliefert.

Taste	Was sie tut
On	Schaltet die Maschine ein und startet ein Training „fester Punkt“ bei Speed 13, Freq 40, neutraler Spin, zentriert, Höhe 40
Off	Schaltet die Maschine aus: Zuführung und beide Räder stoppen, und der Kopf kehrt in seine niedrigste Position zurück

Auch hier ist Off keine Pause: Es beendet das Training, und ein anschließendes On startet das Standardtraining „fester Punkt“ und nicht die zuvor laufende Übung.

Behalte den Überblick

In Vereinen und Padelzentren, in denen sich mehrere Personen eine Maschine teilen, verschwindet die Fernbedienung gerne in einer Tasche oder wird auf einer Bank liegen gelassen. Gib ihr einen festen Aufbewahrungsort, und bestimme bei gemeinsamen Trainingseinheiten eine Person, die dafür verantwortlich ist.

11. Positionierung der Maschine

Der PadelShooter kann die volle Breite eines Padelplatzes von der Mitte der Grundlinie aus nicht physisch erreichen. Um breite Schläge zu trainieren, verschiebe die Maschine leicht zur Seite.

Nutzung des Positionierungshelfers

Tippe unter Einstellungen → Positionierung des Padelshooters auf eine der drei Schaltflächen:

Schaltfläche	Was sie tut
Links	Sendet einen sanften Kalibrierungsschuss zur linken Grundlinie. Bewege die Maschine, bis der Ball auf der Mittellinie landet – dann deckt die Maschine die gesamte linke Platzhälfte ab.
Mitte	Sendet einen Schuss geradeaus. Nutze dies, um zu bestätigen oder einzustellen, dass die Maschine exakt in der Platzmitte steht.
Rechts	Wie Links, jedoch für die rechte Platzseite.

Der Positionierungsschuss verwendet feste Einstellungen (Speed 14, Freq 40, Height 40, Net 0) und feuert nach einer kurzen Verzögerung, sodass du Zeit hast, zurückzutreten.

Empfohlene Platzierungen

- **Standardposition:** Mitte der Grundlinie, nahe der Rückwand. Deckt den gesamten Platz mit Width bei 100 ab.

- **Corner-Training:** Platziere die Maschine in der gegenüberliegenden Ecke, um Rückwand- und Seitenwandschläge zu trainieren.

12. Bluetooth-Verbindung

Verbinden

Die App sucht automatisch nach Geräten, deren Bluetooth-Name „PadeIShooter“ enthält. Der Suchvorgang läuft jeweils 15 Sekunden. Wird ein Gerät gefunden, verbindet sich die App und fragt Maschineninformationen ab.

Verbindungsstatus

Das Bluetooth-Symbol in der oberen Leiste zeigt die aktuelle Signalstärke (0–4 Balken). Ist die Maschine nicht erreichbar, wird das Symbol rot, und die App zeigt „Verbinde mit PadeIShooter ...“ an.

Signalstärke (RSSI)

Die Signalstärke wird alle 3 Sekunden geprüft. Die Balken aktualisieren sich in Echtzeit, während du dich über den Platz bewegst.

Automatische Trennungserkennung

Ist die Maschine für ca. 15 Sekunden nicht erreichbar (5 aufeinanderfolgende fehlgeschlagene Signalprüfungen), markiert die App sie als getrennt, das Symbol wird rot, und die Wiederverbindungsschleife startet automatisch.

Automatische Wiederverbindung

Nach der Trennung sucht die App alle 5 Sekunden nach der Maschine. Sobald die Maschine wieder eingeschaltet wird oder in Reichweite kommt, verbindet sich die App ohne Nutzeraktion.

Akkuanzeige

Meldet die Maschine ihren Akkustand, werden 0–4 Balken neben der Bluetooth-Anzeige eingeblendet. Der Akkuwert läuft nach 15 Sekunden ab; kommt kein neuer Wert an, verschwindet die Anzeige.

Android-Berechtigungen

Ab Android 12 benötigt die App die Berechtigung „Geräte in der Umgebung“ (Bluetooth-Suche + Verbindung). Bei älteren Android-Versionen wird zusätzlich eine Standort-Berechtigung für das BLE-Scannen benötigt. Erteile alle angeforderten Berechtigungen für einen zuverlässigen Betrieb.

13. Mehrere Maschinen

Werden bei einem Suchvorgang mehr als ein PadeIShooter gefunden, zeigt die App einen Dialog:

„Mehrere Geräte gefunden – mit allen verbinden?“

Tippe auf Ja, um dich gleichzeitig mit allen Maschinen zu verbinden. Tippe auf Nein, um die zusätzlichen Geräte zu überspringen.

Sind mehrere Maschinen verbunden, werden Trainingsbefehle an alle gesendet. Signalstärke und Akkustand werden pro Gerät erfasst. Diese Funktion ist für Platzaufbauten mit zwei sich gegenüberstehenden Maschinen gedacht.

14. Export & Import

Alle Trainingseinstellungen und eigenen Programme können gesichert und geteilt werden. Die Export-/Import-Optionen findest du im Einstellungsbildschirm.

Einstellungen exportieren / importieren

Einstellungen umfassen alle Parameterwerte (Speed, Spin, Freq, Width, Height, Net, Delay, Seitenauswahl) für jedes Training, für beide Bildschirme (Erste Schritte und Trainings) und für beide Modi (Padel und Tennis).

Option	Beschreibung
Einstellungen exportieren	Speichert eine JSON-Datei im Downloads-Ordner des Smartphones.
Einstellungen importieren	Lädt eine JSON-Datei aus dem Downloads-Ordner und ersetzt alle aktuellen Einstellungen.
Einstellungen aus dem Web importieren	Lädt die offiziell empfohlenen Einstellungen von padelshooter.com herunter.

Programme exportieren / importieren

Option	Beschreibung
Programme exportieren	Speichert alle Programme (alle Kategorien) in einer JSON-Datei im Downloads-Ordner.
Programme importieren	Lädt Programme aus einer JSON-Datei. Du kannst wählen, ob alle bestehenden Programme Ersetzt oder die importierten Programme zu den bestehenden Hinzugefügt werden sollen.
Programme aus dem Web importieren	Lädt Community-Programme von padelshooter.com herunter.

Speicherort der Dateien: Exportierte Dateien werden im Downloads-Ordner des Smartphones gespeichert. Bei manchen Android-Versionen musst du eventuell die Speicherberechtigung erteilen oder die Datei manuell über die Dateiverwaltung deines Smartphones suchen.

15. Firmware-Updates

Die aktuelle Firmware-Version der Maschine wird in den Einstellungen und auch auf dem Startbildschirm (unterhalb des Maschinenbildes) angezeigt.

Firmware aktualisieren

1. Stelle sicher, dass die Maschine verbunden ist und du eine gültige `.bin`-Firmware-Datei hast.
2. Drücke lange auf die Versionsangabe auf dem Startbildschirm, oder gehe zu Einstellungen und tippe auf „Firmware-Update“.
3. Wähle im Dialog „Firmware-Verwaltung“ die Option „.bin-Datei hochladen“.
4. Wähle die `.bin`-Datei aus dem Speicher deines Smartphones aus.
5. Halte das Smartphone nahe an der Maschine und warte, bis der Upload abgeschlossen ist. Schließe die App während des Updates nicht.

Warnung: Verwende ausschließlich offizielle Firmware-Dateien von PadelShooter / De Racketclub. Die Verwendung einer falschen Datei kann die Maschine beschädigen.

16. Fehlerbehebung

Problem	Mögliche Ursache & Lösung
App findet die Maschine nicht	Stelle sicher, dass die Maschine eingeschaltet und innerhalb von ca. 10 m ist. Prüfe, ob Bluetooth auf deinem Smartphone aktiviert ist. Prüfe unter Android, ob die Standort-/Geräte-in-

	der-Umgebung-Berechtigungen erteilt sind. Starte Bluetooth auf deinem Smartphone neu und versuche es erneut.
Bluetooth-Symbol bleibt grün, obwohl die Maschine aus ist	Die App erkennt die Trennung innerhalb von ca. 15 Sekunden über die Signalstärkeprüfung. Warte einen Moment; das Symbol wird rot, und die Wiederverbindungsschleife startet.
Maschine verbindet sich nach dem Wiedereinschalten nicht neu	Die App sucht alle 5 Sekunden. Erfolgt die Wiederverbindung nicht innerhalb von 30 Sekunden, schließe die App und öffne sie erneut.
Maschine stoppt kurz nach dem Drücken von Play	Stelle sicher, dass du App-Version 2.0 oder neuer nutzt. Frühere Versionen enthielten einen Fehler, der einige Sekunden nach der Verbindung einen Stoppbefehl sendete.
Maschine stoppt mit einer Sicherheitswarnung	Der Behälter ist leer, oder ein Ball ist blockiert. Entferne alle Bälle aus der Maschine, bevor du sie neu startest.
Ballrichtung entspricht nicht dem erwarteten Spin	Prüfe, ob du im richtigen Modus (Padel / Tennis) bist. Positiver Spin = Topspin, negativer = Rückwärtsdrall.
Einstellungen nach Neuinstallation verloren	Nutze „Einstellungen exportieren“ vor der Deinstallation. Nutze nach der Neuinstallation „Einstellungen importieren“, um sie wiederherzustellen.
Import schlägt fehl / Berechtigung verweigert	Nutze die Dateiverwaltungs-App deines Smartphones, um die JSON-Datei im Downloads-Ordner zu finden und von dort zu öffnen, oder erteile Speicherberechtigungen in den Smartphone-Einstellungen.
Trainingsvoreinstellungen sehen für meine Maschine falsch aus	Gehe zu Einstellungen und tippe auf „Einstellungen aus dem Web importieren“, um die offiziellen Voreinstellungen für dein Maschinenmodell erneut herunterzuladen.
App-Sprache versehentlich geändert	Gehe zu Einstellungen → Sprache auswählen und wähle die gewünschte Sprache.

17. Support & Kontakt

Wenn du auf ein Problem stößt, das in diesem Handbuch nicht behandelt wird, besuche bitte:

<https://padelshooter.com/>

Der Downloadbereich für dein Maschinenmodell enthält zusätzliche Anleitungen zur Fehlerbehebung und Tutorial-Videos.

Kontakt

Für persönlichen Support (ein Video per WhatsApp, das das Problem zeigt, ist sehr hilfreich):

De Racketclub Telefon / WhatsApp: +31 6 30 97 42 99

Oder wende dich an deinen lokalen Händler.

18. Akku & Stromanschluss

Externer Akku (Standard)

Der PadelShooter hat einen Akku. Bei allen Modellen handelt es sich um einen externen Akku, der über ein Kabel mit der Maschine verbunden ist. Eine neue Maschine wird mit zwei Kabeln geliefert: eines für den Gebrauch und eines als Ersatz.

Interner Akku (nur PadelShooter MAX)

Beim PadelShooter MAX kann anstelle des externen Akkus ein interner Akku eingebaut werden. Dies ist keine Standardausstattung: Die Maschine muss speziell mit der internen Akku-Option bestellt worden sein. Alle anderen

Modelle nutzen den externen Akku.

Die beiden Buchsen am externen Akku

Der externe Akku verfügt über zwei Buchsen, jede mit ihrem eigenen Zweck:

1. **Ladebuchse (die kleine)** – wird nur zum Laden des Akkus mit dem mitgelieferten Ladegerät verwendet.
2. **Maschinenbuchse (die runde mit 3 Pins)** – wird verwendet, um den Akku über das mitgelieferte Kabel mit der Maschine zu verbinden.

Die kleine runde Buchse am Maschinenpanel

Das Maschinenpanel verfügt ebenfalls über eine kleine runde Buchse. Ob du sie verwendest, hängt vom Akkutyp deiner Maschine ab:

Deine Maschine	Kleine runde Buchse am Panel
Externer Akku (alle Modelle)	Wird nicht verwendet. Die Maschine wird ausschließlich über die runde 3-Pin-Buchse mit Strom versorgt.
PadelShooter MAX mit internem Akku	Dies ist die Buchse, die du verwendest, um den internen Akku zu laden.

Anschließen des Kabels

Dies gilt für Maschinen mit externem Akku. Die Maschine und der externe Akku verfügen beide über denselben Buchsentyp mit 3 Pins. Das Kabel muss an beiden Enden korrekt eingesteckt sein. Wird der Stecker nicht vollständig eingesteckt, läuft die Maschine nicht oder setzt während des Betriebs aus.

Der Stecker lässt sich nur in einer Position einstecken. Es gibt eine Kerbe im Kragen der Buchse und eine passende Nut im Kabelstecker. Beide müssen ausgerichtet sein, bevor sich das Kabel einschieben lässt.

So schließt du das Kabel an:

1. Drehe den Kabelstecker, bis seine Nut mit der Kerbe an der Buchse übereinstimmt.
2. Schiebe den Stecker gerade ein, ohne Gewalt anzuwenden. Wenn Nut und Kerbe ausgerichtet sind, gleitet er leicht hinein.
3. Ziehe den Ring am Stecker von Hand fest, um das Kabel zu fixieren.
4. Wiederhole dies für das andere Ende des Kabels, sodass sowohl die Maschinen- als auch die Akkuseite vollständig eingesteckt sind.

Warnung: Wende beim Stecker niemals Gewalt an. Lässt er sich nicht einstecken, sind Nut und Kerbe nicht ausgerichtet – drehe den Stecker und versuche es erneut.