

KITRIS KIT
BENUTZERHANDBUCH
V4.0



SICHERHEITS- UND WARNHINWEISE.....	4
EINFÜHRUNG	5
PRODUKTÜBERSICHT	8
PRODUKTPFLEGE	8
BEDIENUNGSANLEITUNG	9
ARMBAND BEFESTIGEN, LÖSEN UND ANPASSEN	9
ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN (SPIELER KIT/COACH KIT)	10
EINSTELLUNGEN HAUPTMENÜ (SPIELER KIT/COACH KIT)	13
SPIELER KIT	17
TRAININGSMODUS	17
TRAININGSEINHEIT BEGINNEN	17
TRAININGSMATCH BEGINNEN	20
TRAININGSEINHEIT BEENDEN	21
MATCHMODUS.....	21
MATCH BEGINNEN.....	21
SELF-SCORING MODUS	22
COACH-SCORING MODUS.....	23
COACH KIT	24
COACH-SCORING MODUS	24
MATCH-TRACKING MODUS	26
SPIELSTANDANZEIGE.....	29
ZUGANG MATCHMENÜ.....	30
SPIELERLISTE	34
EINGABE VON PUNKTEN UND PUNKTZUSATZINFORMATIONEN	34
KORREKTE EINGABE VON PUNKTEN	36
NACH GEWONNENEM PUNKT.....	36
NACH VERLORENEM PUNKT.....	37



AUFSCHLAGHINWEISE (SELF-SCORING).....	38
TIMER.....	40
INFO.....	40
KIT MIT COMPUTER VERBINDEN.....	41
BATTERIELADEZUSTAND.....	42
PROBLEMLÖSUNG.....	43
TECHNISCHE INFORMATIONEN	45



SICHERHEITS- UND WARNHINWEISE

Lesen Sie die nachfolgenden Sicherheits- und Warnhinweise, sowie das Benutzerhandbuch vor dem Erstgebrauch des KITRIS KIT aufmerksam durch, um eine sichere und sachgemässe Verwendung zu gewährleisten.



Beachten Sie folgende Sicherheits- und Warnhinweise:

- Wenn Sie Probleme mit Ihrem KIT haben, kontaktieren Sie den KITRIS Kundendienst (service@kitris.ch).
- Das Gehäuse vom KIT darf nicht geöffnet werden.
- Verhindern Sie, dass das KIT mit Wasser in Kontakt kommt oder extrem hohen Temperaturen (u.a. Feuer) ausgesetzt ist.
- Das KIT ist mit einer Li-Pol Batterie ausgestattet und kann bei falscher Anwendung entflammen oder explodieren.
- Verhindern Sie, dass der USB-Anschluss mit leitenden Materialien, wie Metall oder Flüssigkeiten, in Kontakt kommt.
- Verbinden Sie den USB-Anschluss vom KIT ausschliesslich mit CE geprüften USB-Geräten (inkl. Kabel).

Diese Kennzeichnung auf dem KIT weist darauf hin, dass das Gerät und die elektronischen Zubehörteile wie z.B. USB-Kabel nicht mit anderem Hausmüll entsorgt werden darf.



EINFÜHRUNG

Das KITRIS KIT ist ein tennisspezifischer Datentracker, welcher Ihnen ermöglicht, relevante Daten über Ihr Spiel- und Schlagverhalten während Wettkämpfen, Trainingsmatches und -einheiten zu sammeln. Die Analyse dieser Daten ermöglicht sowohl Ihnen, wie auch Ihren Coaches, effizienter und zielorientierter zu trainieren.

Da die Aufzeichnung von Matches entweder durch den Spieler selbst mit einem Spieler KIT oder durch eine 3. Person von aussen mit einem Coach KIT erfolgen kann, wird im vorliegenden Benutzerhandbuch entsprechend zwischen einem Spieler KIT und einem Coach KIT unterschieden.

Dabei stehen folgende 3 Modi für die Aufzeichnung von Matchdaten zur Verfügung:

1. Modus **'Self-Scoring'** (nur Spieler KIT): Vollständig autonome Aufzeichnung sämtlicher Daten mit dem Spieler KIT durch den Spieler selbst
2. Modus **'Coach-Scoring'** (Spieler KIT und Coach KIT): Resultateingabe erfolgt durch eine 3. Person von aussen mit dem Coach KIT, Schlagdaten werden vom Spieler KIT am Spieler selbst registriert
3. Modus **'Match-Tracking'** (nur Coach KIT): Sowohl Schlagdaten, wie auch Resultat werden durch eine 3. Person von aussen mit dem Coach KIT eingegeben

Während das System über Sensordaten, mathematische Algorithmen und Logik eigenständig umfangreiche statistische Werte berechnet, ist die Beurteilung von Punktgewinn und Punktverlust einzig durch die Spieler selbst oder durch eine 3. Person von aussen möglich und entsprechend dem KIT bekannt zu geben. Deshalb ist in einem Match (nach offiziellen Tennisregeln der ITF) die korrekte Punkteingabe nach gespielten Ballwechseln ein zentraler Bestandteil des KITRIS Tennis Analyse- und Lernsystems und wird im vorliegenden Benutzerhandbuch entsprechend ausführlich behandelt.

Nachdem Sie ein Match oder eine Trainingseinheit beendet haben, können Sie die Daten vom KIT für die Analyse und die statistische Auswertung auf den KITRIS Server hochladen. Über den KITRIS Webclient erhalten Sie Zugriff



auf sämtliche Match- und Trainingseinheiten. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die Einheiten rückblickend zu analysieren und zu vergleichen.

Zu allen wichtigen Aspekten im Umgang mit dem KITRIS Tennis Analyse- und Lernsystems stehen Video Tutorials zur Verfügung. Diese finden Sie unter www.kitris-help.com.



Das vorliegende Benutzerhandbuch bezieht sich auf folgende KIT-Hard- und Software Versionen:

Produktnummer: KITBIA7303

Software Version: OTP v8 / Firmware v25

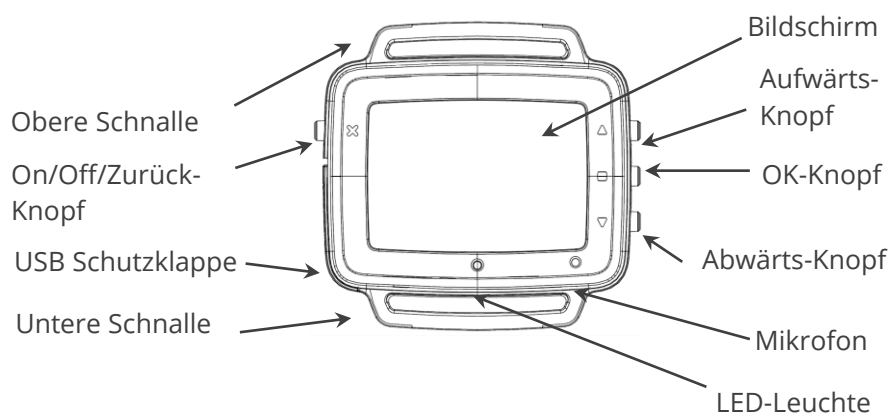
Die Produktnummer finden Sie eingraviert auf der Rückseite des KIT.

Die Firmware-Version können Sie auf dem KIT unter dem Menüpunkt 'Info' nachschauen.

Sollten Sie eine andere Hard- oder Firmware-Version besitzen, kontaktieren Sie den KITRIS Kundendienst (service@kitris.ch).



PRODUKTÜBERSICHT



PRODUKTPFLEGE

Reinigen Sie das KIT bei Verschmutzung oder Feuchtigkeitseinfluss (z.B. Schweiß) mit einem sauberen und trockenen Lappen.

Waschen Sie das KIT-Armband bei Bedarf mit einem milden Waschmittel (kein Bleichmittel) in der Waschmaschine bei 40°C. Vermeiden Sie den Einsatz eines Trockners oder Bügeleisens.

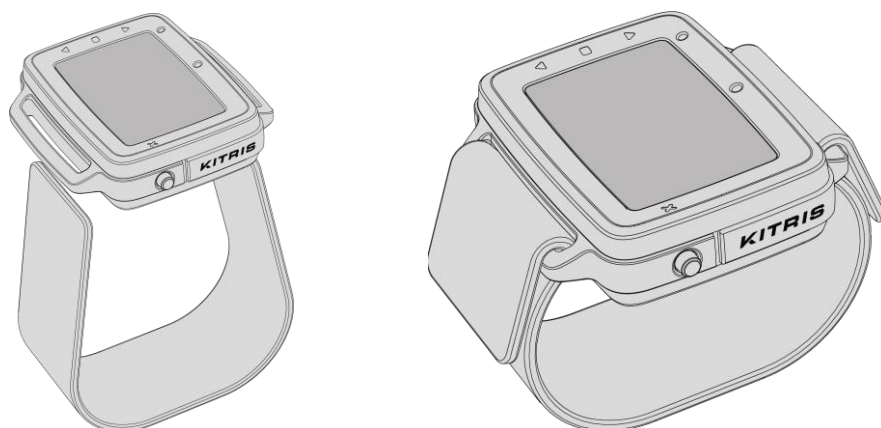
BEDIENUNGSANLEITUNG

ARM BAND BEFESTIGEN, LÖSEN UND ANPASSEN

Tragen Sie das Spieler KIT ausschliesslich am Schlagarm, damit eine gute Datenqualität gewährleistet ist.

Das Armband des KIT besteht aus einem elastischen Textilmaterial mit Klettverschluss. Dadurch kann das Armband auf einfache Weise befestigt, gelöst und angepasst werden.

Um das Armband am KIT zu befestigen, führen Sie das eine Ende des Bandes von unten her durch eine der beiden Schnallen, wobei die Haken des Klettverschlusses vom KIT wegschauen müssen. Befestigen Sie anschliessend die Haken des Klettverschlusses auf der Bandinnenseite. Wiederholen Sie den Vorgang mit dem anderen Ende des Bandes an der zweiten Schnalle. Sobald Sie das Band korrekt am KIT befestigt haben, können Sie es auf einfache Weise anpassen, indem Sie den Klettverschluss von der Bandinnenseite ablösen und nach der Längenanpassung wieder befestigen.



ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

SCHLAFMODUS

Das KIT fällt nach einer bestimmten inaktiven Zeit (10 Sek.) in den Schlafmodus, wobei der Bildschirm abgeschaltet wird, um den Batterieverbrauch zu reduzieren. Sofern während einigen Minuten keine weiteren Aktivitäten erkannt werden, schaltet das KIT automatisch ganz ab.

Wenn sich das KIT im Schlafmodus befindet oder ganz abgeschaltet ist, können Sie es durch kurzes Drücken des On/Off-Knopfs ('X') reaktivieren. Das KIT startet anschliessend im Sperrmodus, wobei auf dem Bildschirm die aktuelle Uhrzeit und das Datum angezeigt werden.

SPERRMODUS

Das Sperrsymbol befindet sich rechts oben auf dem Bildschirm neben dem Batteriesymbol. Sie können das KIT entsperren, indem Sie den OK-Knopf für mindestens 2 Sek. gedrückt halten. Wenn Sie das KIT reaktiviert, jedoch innerhalb eines Zeitfensters von 10 Sek. nicht entsperrt haben, fällt das KIT automatisch wieder in den Schlafmodus zurück. Sobald Sie das KIT reaktiviert und entsperrt haben, ist auf dem Bildschirm der zuletzt ausgewählte Modus sichtbar.

Im Matchmodus können Sie das KIT zudem durch eine bewegungsgesteuerte Punkteingabe (nur Spieler KIT) oder durch Drücken eines beliebigen Knopfs aus dem Schlafmodus reaktivieren.



UHRZEITMODUS

Im Standardmodus werden auf dem Bildschirm Uhrzeit und Datum angezeigt.



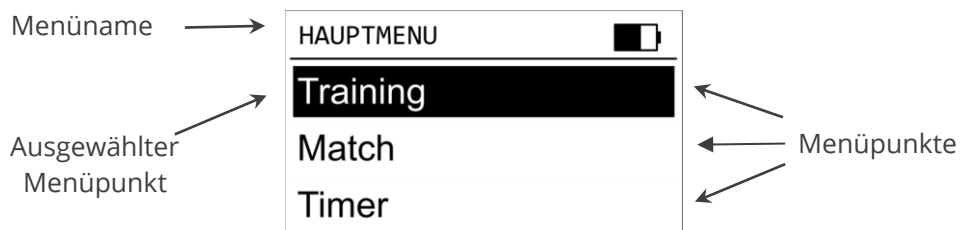
Das Batteriesymbol in der Bildschirmecke oben rechts dient zur grafischen Darstellung des aktuellen Batterieladezustandes. Falls das KIT gesperrt ist, wird zudem ein entsprechendes Sperrsymbol angezeigt.

Wenn Sie im Uhrzeitmodus den On/Off-Knopf ('X') drücken, fällt das KIT in den Schlafmodus (der Bildschirm schaltet aus).

Sämtliche Zeit- und Datumseinstellungen können Sie im Hauptmenü unter dem Menüpunkt '**Einstellungen**' vornehmen (genauere Informationen zu '**Datum und Uhrzeit**' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

MENÜ UND NAVIGATION

Wenn sich das KIT im entsperrten Uhrzeitmodus befindet, gelangen Sie über den OK-, Aufwärts- oder Abwärts-Knopf in das Hauptmenü.



Das Hauptmenü besteht aus mehreren Menüpunkten. Diese beinhalten weitere Menüunterpunkte.

Der angewählte Menüpunkt wird durch eine invertierte Darstellung von Text und Hintergrund hervorgehoben, wobei Sie mit dem Aufwärts-/Abwärts-Knopf innerhalb des Menüs navigieren und mit dem OK-Knopf den entsprechenden Menüpunkt auswählen können. Mit dem On/Off-Knopf ('X') gelangen Sie jeweils zurück zum vorherigen Menüpunkt (einzige Ausnahme bildet der Uhrzeitmodus, wo das KIT in den Schlaf- und Sperrmodus fällt).

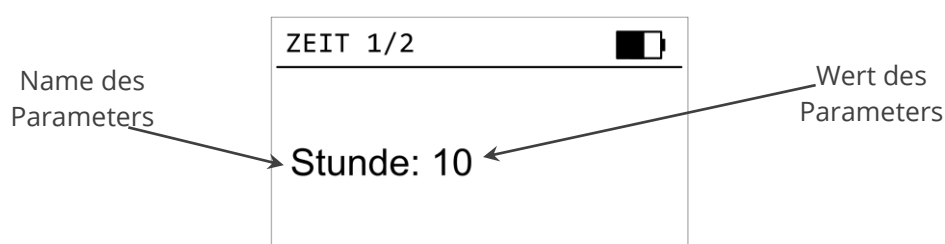
KIT ZURÜCKSETZEN

Wenn Sie den On/Off-Knopf ('X') für mindestens 7 Sek. gedrückt halten, können Sie das KIT jederzeit in sämtlichen Modi manuell zurücksetzen. Bedenken Sie, dass laufende Matches oder Trainingseinheiten beim Zurücksetzen automatisch beendet, jedoch nicht gelöscht werden.

EINSTELLUNGEN HAUPTMENÜ (SPIELER KIT/COACH KIT)

Im Hauptmenü unter dem Menüpunkt **'Einstellungen'**, können Sie verschiedene Parameter ändern. Dies gilt sowohl für Spieler KIT, wie auch für Coach KIT.

Wenn Sie einen numerischen Parameter verändern möchten (z.B. Datum, Zeit, Vibrationsstärke, Bildschirmkontrast), erscheinen auf dem Bildschirm jeweils der Name und der Wert des Parameters.



Mit dem Aufwärts-/ oder Abwärts-Knopf können Sie den Wert des Parameters verändern. Mit dem OK-Knopf wird die Änderung gespeichert. Wenn Sie während der Parametereinstellung den Zurück-Knopf ('X') drücken, werden die neuen Werte nicht gespeichert und Sie gelangen zurück zu den Einstellungen.

PUNKTEINGABE

In den Einstellungen des Hauptmenüs unter dem Menüpunkt **'Punkteingabe'** können Sie die Art für die Punkteingabe nach gespielten Ballwechseln in einem Match auswählen. Im Spieler KIT stehen folgende 3 Möglichkeiten zur Auswahl: Punkteingabe mittels Knopfdruck und Bewegungssteuerung (**'Knopf + Beweg.'**), Punkteingabe nur mittels Knopfdruck (**'Knopf'**) und Punkteingabe nur mittels Bewegungssteuerung (**'Bewegung'**). Im Coach KIT können Sie die Punkte ausschliesslich mittels Knopfdruck eingeben.

Zudem haben Sie sowohl im Spieler KIT, wie auch im Coach KIT die Möglichkeit, eine Funktion für Punktzusatzinformationen zu aktivieren. Die Eingabe von Punktzusatzinformationen dient dazu, den Ausgang eines Ballwechsels genauer zu beschreiben, wodurch das Resultat der Datenanalyse und der Matchstatistik auf dem KITRIS Server verbessert wird (genauere Informationen zu 'Eingabe von Punkten und Punktzusatzinformationen' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

KONTRAST

In den Einstellungen des Hauptmenüs unter dem Menüpunkt **'Kontrast'**, können Sie die Kontraststärke des Bildschirms anpassen. Die Kontraststärke reicht vom Wert 1 (minimaler Kontrast) bis zum Wert 10 (maximaler Kontrast).

Falls Sie diesen Wert verändern, passt sich der Kontrast dem aktuellen Wert an. Bestätigen Sie die gewünschte Kontraststärke mit dem OK-Knopf. Wenn Sie die Einstellungen durch Drücken des Zurück-Knopfs ('X') verlassen, wird automatisch die zuletzt abgespeicherte Kontraststärke eingestellt.

Bedenken Sie, dass eine grössere Kontraststärke einen erhöhten Batterieverbrauch und entsprechend eine reduzierte Betriebsdauer des KIT zur Folge hat.



VIBRATION

Punkteingaben werden u.a. durch ein Vibrationsfeedback bestätigt. Sie können die Intensität des Vibrationsfeedbacks in den Einstellungen des Hauptmenüs unter '**Vibration**' einstellen. Die Intensitätsskala reicht vom Wert 0 (keine Vibration) bis zum Wert 10 (maximale Vibration). Wenn Sie diesen Wert verändern, erfolgt unmittelbar danach eine kurze Vibration in der Intensität des entsprechenden Werts. Bestätigen Sie die gewünschte Vibrationsintensität mit dem OK-Knopf. Wenn Sie die Einstellungen durch Drücken des Zurück-Knopfs ('X') verlassen, wird automatisch der zuletzt abgespeicherte Intensitätswert eingestellt.

DISPLAY DREHEN

Sie haben die Möglichkeit, den Bildschirm um 180° zu drehen, um damit beispielsweise die Bedienung der Knöpfe anzupassen. Wählen Sie dazu in den Einstellungen des Hauptmenüs '**Display drehen**' und drehen Sie die Anzeige auf dem Bildschirm um 180° (dabei wird die Funktionalität der Aufwärts-/Abwärts-Knöpfe ebenfalls vertauscht).

WICHTIGER HINWEIS: Wenn dieser Parameter falsch eingestellt ist, können die gesammelten Sensordaten nicht korrekt ausgewertet werden.

LED-LEUCHE

Punkteingaben werden u.a. durch eine zweifarbige LED-Leuchte unterhalb des Bildschirms bestätigt, wobei die LED-Leuchte bei einem gewonnenen Punkt Grün und bei einem verlorenen Punkt Rot aufblinkt. Sie können die LED-Leuchte in den Einstellungen des Hauptmenüs unter '**LED-Leuchte**' ein- und ausschalten. Bestätigen Sie die entsprechende Wahl mit dem OK-Knopf. Wenn Sie die Einstellungen durch Drücken des Zurück-Knopfs ('X') verlassen, wird automatisch die zuletzt gewählte Option eingestellt.



DATUM UND UHRZEIT

Um das Datum und die Uhrzeit einzustellen, wählen Sie in den Einstellungen des Hauptmenüs **'Datum und Zeit'**. Bestätigen Sie die jeweiligen Anpassungen mit dem OK-Knopf. Wenn Sie die Einstellungen durch Drücken des Zurück-Knopfs ('X') verlassen, werden automatisch die zuletzt gespeicherten Werte eingestellt.

FORMATIEREN

Wenn Sie bei den Einstellungen im Hauptmenü **'Formatieren'** wählen, wird die SD-Karte vom KIT formatiert. Dabei werden sämtliche noch auf dem KIT vorhandenen Daten (u.a. Matches, Trainingseinheiten, Spielerliste) unwiderruflich gelöscht.

WICHTIGER HINWEIS: GELÖSCHTE DATEN KÖNNEN NICHT WIEDERHERGESTELLT WERDEN.



SPIELER KIT

Auf dem Spieler KIT steht Ihnen sowohl ein Trainings-, wie auch ein Matchmodus zur Verfügung.

TRAININGSMODUS

TRAININGSEINHEIT BEGINNEN

Um eine Trainingseinheit zu beginnen, wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **'Training'**. Bedenken Sie, dass der Batterieladezustand über 20% sein muss, um eine Trainingseinheit überhaupt beginnen zu können.

Nachdem Sie eine neue Trainingseinheit gewählt haben, gelangen Sie zur Spielerliste. Wählen Sie den gewünschten Namen durch drücken des OK-Knopfs. Wenn noch keine Spielerliste erstellt wurde, können Sie lediglich einen **'Gast'** aus der Liste auswählen. Der gewählte Name wird während der Trainingseinheit neben der Uhrzeit angezeigt (genauere Informationen zu **'Spielerliste'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

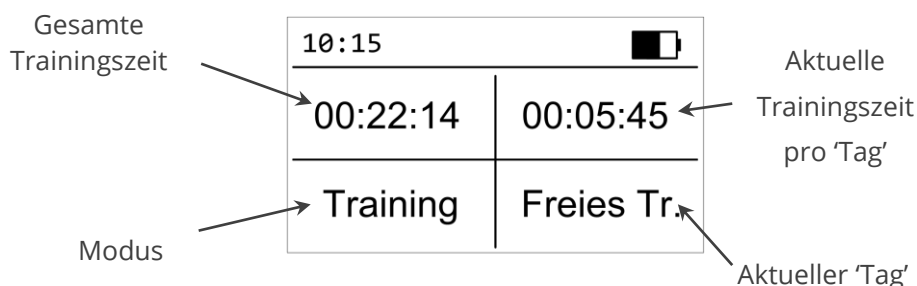
Anschliessend müssen Sie den Arm bestimmen (**'Tragarm KIT wählen'**), an welchem Sie das KIT während der Trainingseinheit tragen werden (**'Links'** oder **'Rechts'**). Bedenken Sie dabei, dass das KIT für eine gute Datenqualität am Schlagarm getragen werden muss.

Nachdem Sie den Arm ausgewählt haben, können Sie für eine genauere Bezeichnung der Trainingseinheit zwischen verschiedenen **'Tags'** auswählen. Wenn Sie keinen spezifischen **'Tag'** auswählen, läuft das Training im Modus **'Freies Training'** (genauere Informationen zu **'Tag' auswählen'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Nun beginnt die Datenaufzeichnung auf dem KIT, wobei auf dem Bildschirm die laufende Trainingseinheit angezeigt wird.



BILDSCHIRM TRAININGSEINHEIT



Die beiden Bereiche links von der Mittellinie enthalten Informationen zur gesamten Trainingseinheit, wobei das obere Feld die gesamte Trainingsdauer zeigt und das untere Feld darüber informiert, dass sich das KIT derzeit im Trainingsmodus befindet.

Die beiden Bereiche rechts von der Mittellinie enthalten Informationen zum aktuell gewählten 'Tag', wobei das obere Feld die Trainingsdauer des aktuellen 'Tags' zeigt und das untere Feld darüber informiert, welche Art des 'Tags' aktuell ausgewählt ist.

ZUGANG TRAININGSMENÜ

Wenn Sie während einer laufenden Trainingseinheit den Aufwärts-Knopf drücken, wird eine **'Markierung'** hinzugefügt (genauere Informationen zu **'Markierung hinzufügen'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Wenn Sie während einer laufenden Trainingseinheit den Abwärts-Knopf drücken, geht das KIT direkt in den **'Pausen-Modus'**. Wenn Sie den Abwärts-Knopf erneut drücken, wird der Pausen-Modus beendet, wobei automatisch der zuletzt genutzte 'Tag' gewählt wird.

Wenn Sie während einer laufenden Trainingseinheit den OK-Knopf drücken, gelangen Sie direkt ins Trainingsmenü.

'TAG' AUSWÄHLEN

Im Trainingsmodus haben Sie jederzeit die Möglichkeit, andere 'Tags' entsprechend des aktuellen Trainingsinhalts auszuwählen (Grundlinie, Aufschlag, Netz, etc.).

Wenn Sie im Menü des Trainingsmodus auf 'Tag auswählen' gehen, erscheint eine Auswahl zur Verfügung stehender 'Tags'.

Bezeichnung zur Verfügung stehender 'Tags':

- 'Freies Training':** Sie wählen ein freies Training ohne Zuordnung zu einem spezifischen 'Tag'.
- 'Kleinfeld':** Sie spielen im kleinen Feld.
- 'Grundlinie':** Sie spielen von der Grundlinie.
- 'Netz':** Sie spielen am Netz und trainieren Volley/Smash.
- 'Aufschlag':** Sie trainieren den Aufschlag.
- 'Return':** Sie trainieren den Rückschlag.
- 'Punktspiel':** Sie spielen um Punkte, allerdings ohne Erfassung der Punkte mittels spezifischer Punkteingabemethode (genauere Informationen zu '**Eingabe von Punkten und Punktzusatzinformationen**' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).
- 'Fitness':** Sie führen eine Fitness-/Konditionseinheit durch (z.B. Warm-Up).
- 'Pause':** Sie unterbrechen das Training zwecks Trinkpause, Bälle sammeln etc. Der Pausen-Tag kann auch direkt über den Abwärts-Knopf angewählt werden.



VIDEO SYNCHRONISATION

Wenn Sie eine Trainingseinheit oder eine Sequenz in einem Training filmen möchten, um später mit der KITRIS Video Applikation anzuschauen, wählen Sie den Menüpunkt **'Video Sync'**. Starten Sie die Kameraaufnahme, sobald der Countdown auf dem KIT bei null ist. Damit ist gewährleistet, dass die Datenspuren von Kamera und KIT präzise aufeinander abgestimmt sind. Bitte bedenken Sie, dass Sie pro Trainingseinheit lediglich 1 Synchronisation verwenden können. Dabei wird jeweils die zuletzt gemachte Synchronisation auf dem KIT berücksichtigt. Sobald die Kamera abgeschaltet wird, wird die Synchronisation ebenfalls beendet.

MARKIERUNG HINZUFÜGEN

Der Menüpunkt **'Markierung'** dient dazu, spezifische Ereignisse in einer Trainingseinheit zu kennzeichnen. Dadurch kann im Zusammenhang mit einer Videoanalyse in der KITRIS Video Applikation direkt zum markierten Ereignis gesprungen werden.

TRAININGSMATCH BEGINNEN

Über den Menüpunkt **'Neues Match'** haben Sie die Möglichkeit, ein Trainingsmatch direkt aus dem Trainingsmodus heraus zu starten. Sobald Sie Ihre Wahl bestätigt haben, wird die laufende Trainingseinheit automatisch beendet. Folgen Sie der Menüführung bis zum Beginn des Matches gemäss Beschreibung im Abschnitt **'Matchmodus'** des vorliegenden Benutzerhandbuchs.

Bedenken Sie, dass der Batterieladezustand über 20% sein muss, um ein Trainingsmatch beginnen zu können.



TRAININGSEINHEIT BEENDEN

Sie können eine laufende Trainingseinheit jederzeit manuell beenden.

Um ein Training zu beenden, drücken Sie den Zurück-Knopf ('X') und wählen Sie **'Training beenden'**. Sobald Sie Ihre Wahl bestätigt haben, kehrt das KIT in den Uhrzeitmodus zurück.

Bedenken Sie, dass eine Trainingseinheit automatisch beendet wird, sobald der Batterieladezustand unter 10% fällt.

MATCHMODUS

MATCH BEGINNEN

Um ein Match zu beginnen, wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **'Match'**. Bedenken Sie, dass der Batterieladezustand über 20% sein muss, um ein Match beginnen zu können.

Nachdem Sie ein neues Match gewählt haben, gelangen Sie zur Spielerliste. Wählen Sie den gewünschten Namen durch drücken des OK-Knopfs. Wenn noch keine Spielerliste erstellt wurde, können Sie lediglich einen 'Gast' aus der Liste auswählen.

Der gewählte Name wird während der Matcheinheit neben der Uhrzeit angezeigt (genauere Informationen zu **'Spielerliste'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Bestimmen Sie anschliessend den Arm (**'Tragarm KIT wählen'**), an welchem Sie das KIT tragen (**'Links'** oder **'Rechts'**). Bedenken Sie dabei, dass das KIT für eine gute Datenqualität am Schlagarm getragen werden muss.

Nachdem Sie den Tragarm gewählt haben, können Sie die Art der Resultateingabe bestimmen.

Wenn Sie die Resultateingabe während des Matches selbständig machen, wählen Sie **'Self-Scoring'** (genauere Informationen zu **'Self-Scoring'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).



Wenn die Resultateingabe durch eine dritte Person von aussen erfolgt, wählen Sie **'Coach-Scoring'** (genauere Informationen zu **'Coach-Scoring'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

SELF-SCORING MODUS

Wenn Sie die Resultateingabemethode **'Self-Scoring'** wählen, geben Sie während eines Matches unmittelbar nach dem Ballwechsel das Resultat selbständig ein (genauere Informationen zu **'Korrekte Eingabe von Punkten'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Nachdem Sie **'Self-Scoring'** gewählt haben, definieren Sie den Matchtyp (**'Trainingsmatch'** oder **'Wettkampf'**) und dann die Art des Matches. In einem Trainingsmatch haben Sie folgende drei Möglichkeiten zur Auswahl: Match auf 2 Gewinnsätze; Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird; Einzeltiebreaks auf 7 bzw. 10 Punkte. In einem Turnier haben Sie die Auswahl zwischen einem Match auf 2 Gewinnsätze und einem Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird.

Wählen Sie abschliessend, wer das Match mit Aufschlag beginnen wird.

Unmittelbar danach startet das KIT mit der Aufzeichnung der Sensordaten, wobei auf dem Bildschirm der aktuelle Spielstand angezeigt wird.

Beachten Sie, dass ein neues Match nur dann begonnen werden kann, wenn kein anderes Match am Laufen oder unterbrochen ist.

Wenn ein Match am Laufen, wegen einer Spielpause allerdings unterbrochen ist, wird auf dem Bildschirm unterhalb der Uhrzeit eine entsprechende Meldung (**'Match pausiert'**) angezeigt.



COACH-SCORING MODUS

Wenn Sie die Resultateingabemethode '**Coach-Scoring**' wählen, muss eine 3. Person von aussen unmittelbar nach dem Ballwechsel das Resultat im Coach KIT eingeben (genauere Informationen zu '**Coach KIT**' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

SYNCHRONISATION VON SPIELER KIT UND COACH KIT

Damit die Datenspuren von Spieler KIT und Coach KIT synchron laufen, müssen beide KIT vor Beginn des Matches miteinander synchronisiert werden. Dieser Schritt ist relevant, damit die Daten von Spieler KIT und Coach KIT später korrekt zusammengeführt werden können.

Folgen Sie dazu sowohl auf dem Spieler KIT, wie auch auf dem Coach KIT der Menüführung bis zum Schritt, wo Sie darauf hingewiesen werden, beide KIT miteinander zu synchronisieren.

Drücken Sie dann als Erstes den OK-Knopf vom Spieler KIT. Sobald der Countdown auf dem Spieler KIT bei null ist, drücken Sie den OK-Knopf des Coach KIT.

Auf dem Spieler KIT erscheint nun die Meldung, dass der Modus 'Coach-Scoring' durch Drücken des Zurück-Knopfs ('X') beendet werden kann. Nach 1 Min. schaltet der Bildschirm ab, um Batteriestrom zu sparen. Die Datenaufzeichnung wird trotzdem weitergeführt. Durch Drücken auf einen beliebigen Knopf, wird der Bildschirm reaktiviert.



COACH KIT

Auf dem Coach KIT stehen Ihnen für die Aufzeichnung von Matchdaten 2 Möglichkeiten zur Verfügung.

COACH-SCORING MODUS

Im Modus '**Coach-Scoring**' haben Sie die Möglichkeit, von aussen unmittelbar nach dem Ballwechsel das Resultat im Coach KIT einzugeben. Der Spieler selbst trägt dabei ein Spieler KIT, welches die Schlagdaten registriert (u.a. Aufschlag, Vorhand, Rückhand).

Bedenken Sie, dass der Batterieladezustand über 20% sein muss, um ein Match beginnen zu können.

Nachdem Sie den Menüpunkt '**Coach-Scoring**' gewählt haben, gelangen Sie zur Spielerliste. Wählen Sie den gewünschten Namen durch Drücken des OK-Knopfs. Wenn noch keine Spielerliste erstellt wurde, können Sie lediglich einen '**Gast**' aus der Liste auswählen. Der gewählte Name wird während der Matcheinheit neben der Uhrzeit angezeigt (genauere Informationen zu '**Spiele**liste' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Nachdem Sie den Spieler aus der Spielerliste gewählt haben, definieren Sie den Matchtyp ('**Trainingsmatch**' oder '**Wettkampf**') und dann die Art des Matches. In einem Trainingsmatch haben Sie folgende drei Möglichkeiten zur Auswahl: Match auf 2 Gewinnsätze; Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird; Einzeltiebreaks auf 7 bzw. 10 Punkte. In einem Turnier haben Sie die Auswahl zwischen einem Match auf 2 Gewinnsätze und einem Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird.

Um matchrelevante Informationen festzuhalten (z.B. Name Gegner/Gegnerin, Spielunterlage, Wetterbedingungen etc.), können Sie unter '**Sprachmemo aufnehmen**' eine Sprachnachricht aufnehmen.



Die Aufnahme beginnt, sobald Sie die Wahl zur Aufnahme der Sprachmemo bestätigt haben. Sie können die Aufnahme jederzeit durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') beenden.

Das Zeitfenster für die Aufnahme einer Sprachnachricht schliesst nach 10 Sek. automatisch und kann frühzeitig durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') geschlossen werden. Die Sprachnachrichten können später auf dem KITRIS Tennis HUB wiedergegeben werden.

SYNCHRONISATION VON COACH KIT UND SPIELER KIT

Anschliessend werden Sie darauf hingewiesen, den OK-Knopf genau dann zu drücken, wenn der Countdown auf dem Spieler KIT bei null ist. Dadurch ist gewährleistet, dass die Datenspuren von Spieler KIT und Coach KIT synchron laufen. Dieser Schritt ist relevant, damit die Daten von Spieler KIT und Coach KIT später korrekt zusammengeführt werden können.

Weiter haben Sie die Möglichkeit, eine Synchronisation mit einer Videokamera zu machen. Starten Sie die Videoaufnahme genau dann, wenn der Countdown auf dem Coach KIT bei null ist (genauere Informationen zu 'Video Synchronisation' können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Als nächstes werden Sie angewiesen, 2 Mal kurz hintereinander auf den OK-Knopf zu drücken, um das Match zu starten.

Nachdem Sie abschliessend festgelegt haben, wer von den beiden Spielern mit Aufschlag beginnt, erscheint auf dem Bildschirm die Spielstandanzeige.



MATCH-TRACKING MODUS

Im Modus **'Match-Tracking'** haben Sie die Möglichkeit, von aussen sowohl Schlagdaten (u.a. Aufschlag, Vorhand, Rückhand), wie auch das Resultat im Coach KIT einzugeben. Der Spieler selbst trägt dabei kein KIT.

Bedenken Sie, dass der Batterieladezustand über 20% sein muss, um ein Match beginnen zu können.

Nachdem Sie den Menüpunkt **'Match-Tracking'** gewählt haben, gelangen Sie zur Spielerliste. Wählen Sie den gewünschten Namen durch Drücken des OK-Knopfs. Wenn noch keine Spielerliste erstellt wurde, können Sie lediglich einen **'Gast'** aus der Liste auswählen. Der gewählte Name wird während der Matcheinheit neben der Uhrzeit angezeigt (genauere Informationen zu **'Spielerliste'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Nachdem Sie den Spieler aus der Spielerliste gewählt haben, definieren Sie den Matchtyp (**'Trainingsmatch'** oder **'Wettkampf'**) und dann die Art des Matches. In einem Trainingsmatch haben Sie folgende drei Möglichkeiten zur Auswahl: Match auf 2 Gewinnsätze; Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird; Einzeltiebreaks auf 7 bzw. 10 Punkte. In einem Turnier haben Sie die Auswahl zwischen einem Match auf 2 Gewinnsätze und einem Match, in welchem ein allfälliger 3. Satz in einem Match-Tiebreak auf 10 Punkte entschieden wird.

Um matchrelevante Informationen festzuhalten (z.B. Name Gegner/Gegnerin, Spielunterlage, Wetterbedingungen etc.), können Sie unter **'Sprachmemo aufnehmen'** eine Sprachnachricht aufnehmen.

Die Aufnahme beginnt, sobald Sie die Wahl zur Aufnahme der Sprachmemo bestätigt haben. Sie können die Aufnahme jederzeit durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') beenden.

Das Zeitfenster für die Aufnahme einer Sprachnachricht schliesst nach 10 Sek. automatisch und kann frühzeitig durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') geschlossen werden. Die Sprachnachrichten können später auf dem KITRIS Tennis HUB wiedergegeben werden.



Anschliessend haben Sie die Möglichkeit, eine Synchronisation mit einer Videokamera zu machen. Starten Sie die Videoaufnahme genau dann, wenn der Countdown auf dem Coach KIT bei null ist (genauere Informationen zu **'Video Synchronisation'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Als nächstes werden Sie angewiesen, 2 Mal kurz hintereinander auf den OK-Knopf zu drücken, um das Match zu starten.

Nachdem Sie anschliessend festgelegt haben, wer von den beiden Spielern mit Aufschlag beginnt, erscheint auf dem Bildschirm die Spielstandanzeige, bevor nach 2 Sekunden in den Modus für die Schlageingabe gewechselt wird.

NAVIGATION IM MODUS 'MATCH-TRACKING'

Im Modus **'Match-Tracking'** haben Sie die Möglichkeit, sowohl Schlagdaten für Ihren Spieler, wie auch das Resultat von aussen einzugeben. Dafür stehen Ihnen 2 unterschiedliche Modi zur Verfügung. Mit dem Zurück-Knopf ('X') können Sie zwischen den beiden Modi manuell hin und her wechseln. Wenn Sie im Modus für die Resultateingabe einen Punkt eingegeben haben, wechselt das Coach KIT nach kurzer Zeit automatisch in den Modus für die Schlageingabe.

MODUS 'SCHLAGEINGABE'

Um die unterschiedlichen Schläge für Ihren eigenen Spieler einzugeben, stehen Ihnen der OK-, Aufwärts- und Abwärts-Knopf zur Verfügung. Unmittelbar nach der Schlageingabe wird auf dem Bildschirm eine entsprechende Meldung angezeigt.

Bedenken Sie, dass der OK-Knopf in einem Aufschlag-Spiel Ihres Spielers eine andere Funktion hat, als wenn sich Ihr Spieler in einem Return-Spiel befindet.

In einem Aufschlag-Spiel dient der OK-Knopf dazu, sowohl den 1., wie auch den 2. Aufschlag Ihres Spielers zu registrieren.

In einem Return-Spiel gelangen Sie über den OK-Knopf direkt ins Match-Menü (genauere Informationen zum **'Matchmenü'** können Sie dem



entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

KORREKTE EINGABE VON SCHLÄGEN:

Aufschlag: Um einen Aufschlag Ihres Spielers einzugeben, drücken Sie 1x auf den OK-Knopf.

Vorhand: Um eine Vorhand Ihres Spielers einzugeben, drücken Sie 1x auf den Aufwärts-Knopf.

Rückhand: Um eine Rückhand Ihres Spielers einzugeben, drücken Sie 1x auf den Abwärts-Knopf.

Vorhand Volley: Um einen Vorhand Volley Ihres Spielers einzugeben, drücken Sie 2x hintereinander auf den Aufwärts-Knopf.

Rückhand Volley: Um einen Rückhand Volley Ihres Spielers einzugeben, drücken Sie 2x hintereinander auf den Abwärts-Knopf.

Sobald der Ballwechsel beendet wurde, wechseln Sie in den Modus für die Resultateingabe.

MODUS 'RESULTATEINGABE'

Die Eingabe von Punkten erfolgt über den Aufwärts- bzw. Abwärts-Knopf. Sobald Sie den entsprechenden Knopf gedrückt haben, wird die Punkteingabe mit einem Daumen-Symbol für kurze Zeit auf dem Bildschirm bestätigt. Zudem erfolgen, falls aktiviert, je nach Art der Punkteingabe verschiedene Vibrations- und LED-Feedbacks (genauere Informationen zu **'Korrekte Eingabe von Punkten'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

Wenn Sie im Modus Resultateingabe auf den OK-Knopf drücken, gelangen Sie ins Matchmenü (genauere Informationen zum **'Matchmenü'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).





SPIELSTANDANZEIGE

Der aktuelle Spielstand wird wie folgt angezeigt:

Auf der oberen Zeile wird Ihr Spielstand, auf der unteren Zeile jener Ihres Gegners/Ihrer Gegnerin angezeigt. Der Tennisball (●) neben dem Spielstand bezeichnet die jeweils aufschlagende Person.

Die linke Spalte zeigt die gespielten Sätze, die mittlere Spalte zeigt die gespielten Games im aktuellen Satz und die rechte Spalte zeigt den Spielstand im laufenden Game an.

10:15			
1	3	15	 Aufschlagende Person
0	2	30	

Anzahl gewonnene Sätze Aktueller Spielstand im Satz Aktueller Spielstand im Spiel/Tiebreak

Um Batteriestrom zu sparen, schaltet der Bildschirm während eines Matches nach 5 Min. ohne Manipulation automatisch ab.

Der Bildschirm wird reaktiviert, wenn Sie einen beliebigen Knopf drücken oder eine bewegungsgesteuerte Punkteingabe durchführen (Spieler KIT). Falls die Inaktivität länger als 10 Min. dauert, wird das Match automatisch unterbrochen, wobei das KIT in den Schlafmodus fällt.

Prüfen Sie vor Beginn eines Matches den Batterieladezustand des KIT. Ein Match kann u.U. nicht komplett aufgezeichnet werden, wenn der Batterieladezustand bei Beginn des Matches zu niedrig ist.

ZUGANG MATCHMENÜ

Wenn Sie während einer laufenden Matcheinheit den OK-Knopf drücken, gelangen Sie direkt ins Matchmenü. In Abhängigkeit von Resultateingabemodus (**'Self-Scoring'**, **'Coach-Scoring'**, **'Match-Tracking'**) und KIT (Spieler KIT, Coach KIT), beinhaltet das Matchmenü andere Menüpunkte.

HINWEIS ZWEITER AUFSCHLAG (COACH KIT)

Dieser Hinweis bezieht sich auf den Aufschlag des Gegners. Drücken Sie den OK-Knopf und wählen Sie **'2. Aufschlag'** jeweils nach einem fehlerhaften 1. Aufschlag und vor einem nachfolgenden 2. Aufschlag des Gegners.

Wenn Ihr eigener Spieler über den 2. Aufschlag gehen muss, müssen Sie nicht explizit auf den 2. Aufschlag hinweisen.

HINWEIS DOPPELFEHLER (COACH KIT)

Dieser Hinweis bezieht sich sowohl auf den Aufschlag Ihres eigenen Spielers, wie auch auf den Aufschlag des Gegners. Drücken Sie den OK-Knopf und wählen Sie **'Doppelfehler'** immer dann, wenn Ihr eigener Spieler oder der Gegner einen Doppelfehler gemacht haben.

WIEDERHOLUNG AUFSCHLAG (COACH KIT)

Wenn der Aufschlag wegen einer Netzberührung wiederholt werden muss, drücken Sie den OK-Knopf und wählen Sie **'Let'**. Dies gilt sowohl für Ihren eigenen Spieler, wie auch für den Gegner.

PUNKT RÜCKGÄNGIG MACHEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

Wenn Sie während einem Match einen Punkt versehentlich, bzw. falsch eingegeben haben oder bemerken, dass der Spielstand auf der Anzeige nicht korrekt ist, können Sie diesen Punkt auf einfache Weise rückgängig machen bzw. den Spielstand Punkt für Punkt korrigieren. Drücken Sie dazu den OK-Knopf und wählen Sie **'Punkt rückgängig'**.

Wenn Sie weitere Punkte rückgängig machen möchten, wiederholen Sie den Vorgang. Beachten Sie, dass vor dem Unterbruch eines Matches gespielte



Punkte nicht rückgängig gemacht werden können. Zudem wird für das Rückgängigmachen von Punkten keine Bestätigung verlangt, weshalb einmal rückgängig gemachte Punkte nicht gespeichert und deshalb erneut eingegeben werden müssen.

PUNKT WIEDERHOLEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

Wenn ein Ballwechsel wiederholt werden muss, drücken Sie dazu den OK-Knopf und wählen Sie **'Punkt wiederholen'**. Obwohl diese Funktion keinen direkten Einfluss auf den aktuellen Spielstand hat, ist es im Zusammenhang mit der korrekten Datenauswertung wichtig, dass Sie diese Funktion im entsprechenden Fall nutzen.

VIDEO SYNCHRONISATION (SPIELER KIT/COACH KIT)

Wenn Sie ein Match filmen möchten um später mit der KITRIS Video Applikation anzuschauen, wählen Sie vor Beginn des Matches den Menüpunkt **'Video Sync'**. Starten Sie die Kameraaufnahme, sobald der Countdown auf dem KIT bei null ist. Damit ist gewährleistet, dass die Datenspur von Kamera und KIT präzise aufeinander abgestimmt sind. Bitte bedenken Sie, dass Sie pro Matcheinheit lediglich 1 Synchronisation verwenden können. Dabei wird jeweils die zuletzt gemachte Synchronisation auf dem KIT berücksichtigt. Sobald die Kamera abgeschaltet wird, wird die Synchronisation ebenfalls beendet.

SPRACHNACHRICHT AUFNEHMEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

Um matchrelevante Informationen festzuhalten (z.B. Name Gegner/Gegnerin, Spielunterlage, Wetterbedingungen etc.), können Sie unter **'Memo aufnehmen'** eine Sprachnachricht aufnehmen.

Die Aufnahme beginnt, sobald Sie die Wahl zur Aufnahme der Sprachmemo bestätigt haben. Sie können die Aufnahme jederzeit durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') beenden.

Das Zeitfenster für die Aufnahme einer Sprachnachricht schliesst nach 10 Sek. automatisch und kann frühzeitig durch Drücken des OK- oder Zurück-Knopfs ('X') geschlossen werden. Die Sprachnachrichten können später auf dem KITRIS Tennis HUB wiedergegeben werden.



MARKIERUNG HINZUFÜGEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

Der Menüpunkt **'Markierung'** dient dazu, spezifische Ereignisse in einem Match zu kennzeichnen. Dadurch kann im Zusammenhang mit einer Videoanalyse in der KITRIS Video Applikation direkt zum markierten Ereignis gesprungen werden.

WAHL AUFSCHLÄGER

Wenn Sie irrtümlicherweise die falsche Person als jene Person bezeichnet haben, die im Match zuerst aufschlägt, haben Sie unter dem Menüpunkt **'Wahl Aufschläger'** die Möglichkeit, dies zu korrigieren. Dies ist allerdings nur möglich, wenn noch kein Punkt eingegeben wurde.

MATCH BEENDEN (SPIELER KIT/COACH KIT)

Das KIT erkennt bei korrekter Eingabe der Punkte automatisch das logische Ende eines Matches, sobald Sie den letzten Punkt eingegeben haben. Zu diesem Zeitpunkt haben Sie nach wie vor die Möglichkeit, Punkte rückgängig zu machen oder zu wiederholen. Um das Match definitiv zu beenden werden Sie aufgefordert, den Zurück-Knopf ('X') zu drücken und das Matchende abschliessend zu bestätigen. Auf dem Spieler KIT müssen Sie die Schlagdatenaufzeichnung im Modus **'Coach-Scoring'** immer manuell beenden. Drücken Sie dazu den X-Knopf und beenden Sie das Match. In der Folge werden die Matchdaten gespeichert und das KIT kehrt in den Uhrzeitmodus zurück.

Sie können ein Match jederzeit manuell beenden, indem Sie den Zurück-Knopf ('X') drücken und **'Match beenden'** wählen, wobei Sie in diesem Fall nach dem Grund für das vorzeitige Matchende gefragt werden.

Im Modus **'Match-Tracking'** finden Sie den Menüpunkt für das frühzeitige Beenden eines Matches im Matchmenü selbst. Drücken Sie dazu im Modus **'Resultateingabe'** auf den OK-Knopf und navigieren Sie entsprechend zum Menüpunkt **'Match beenden'**.

Beachten Sie, dass ein Match automatisch beendet wird, sobald der Batterieladezustand unter 10% fällt.



MATCH PAUSIEREN

Wenn das Match unterbrochen werden muss (z.B. wegen Regen), können Sie die laufende Matchaufzeichnung ebenfalls unterbrechen. Dies ist allerdings nur im Modus 'Self-Scoring' möglich. Drücken Sie dazu den Zurück-Knopf ('X') und wählen Sie **'Match pausieren'**. Nachdem Sie Ihre Wahl bestätigt haben, wechselt das KIT automatisch in den Uhrzeitmodus, wobei unterhalb der Uhrzeit eine entsprechende Meldung (**'Match pausiert'**) angezeigt wird. Um das Match wiederaufzunehmen, wählen Sie im Hauptmenü **'Pause beenden'** und bestätigen Sie Ihre Wahl. Beachten Sie, dass das Match nur dann wiederaufgenommen werden kann, wenn der Batterieladezustand über 20% ist.

Ein neues Match kann nur dann begonnen werden, wenn kein anderes Match am Laufen oder unterbrochen ist.



SPIELERLISTE

Nachdem Sie im Hauptmenü **'Training'** oder **'Match'** gewählt haben, gelangen Sie direkt zur Spielerliste, die auf Ihrem KIT gespeichert ist. Sofern noch keine Spielerliste erstellt wurde, können Sie lediglich einen **'Gast'** aus der Liste auswählen.

Eine Spielerliste mit verschiedenen Spielern ist vor allem dann hilfreich, wenn das KIT von unterschiedlichen Personen genutzt wird, da dadurch eine Training- oder Matcheinheit einem entsprechenden Spieler zugeordnet werden kann.

Wenn nur Sie das KIT benutzen, dient diese Funktion einerseits zur Personalisierung, da der gewählte Name auf dem KIT beim Entsperren kurz angezeigt wird. Andererseits wird das Hochladen der Einheiten auf den KITRIS Server über den KITRIS Tennis HUB vereinfacht, da die Einheiten jeweils der entsprechenden Person zugeordnet und sowohl E-Mail-Adresse und Passwort erinnert werden.

Die Spielerliste kann ausschliesslich über den KITRIS Tennis HUB erstellt und bearbeitet werden. Genauere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung vom KITRIS Tennis HUB.

EINGABE VON PUNKTEN UND PUNKTZUSATZINFORMATIONEN

Geben Sie unmittelbar nach dem Ende eines Ballwechsels die Punktinformation dem KIT bekannt, damit u.a. der Spielstand aktualisiert wird. Sie haben die Möglichkeit, die Punktinformation entweder mittels Knopfdruck oder mittels spezifischer Bewegung dem KIT mitzuteilen. Die Punkteingabe mittels Bewegung ist allerdings nur im Modus **'Self-Scoring'** möglich. Beurteilen Sie dabei den Ausgang des Ballwechsels stets aus Ihrer Sicht bzw. aus der Sicht Ihres Spielers (genauere Informationen zu **'Korrekte Eingabe von Punkten'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).



PUNKTEINGABE MITTELS KNOPFDRUCK

Die Eingabe von Punkten mittels Knopfdruck erfolgt über den Aufwärts- bzw. Abwärts-Knopf. Sobald Sie den entsprechenden Knopf gedrückt haben, wird die Punkteingabe mit einem Daumen-Symbol für kurze Zeit auf dem Bildschirm bestätigt. Zudem erfolgen, falls aktiviert, je nach Art der Punkteingabe verschiedene Vibrations- und LED-Feedbacks (genauere Informationen zu **'Korrekte Eingabe von Punkten'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

PUNKTEINGABE MITTELS BEWEGUNG

Die Eingabe von Punkten mittels Bewegung erfolgt über spezifische Bewegungen. Dies ist allerdings nur im Modus 'Self-Scoring' möglich. Bei korrekter Ausführung der Bewegung für die Punkteingabe, wird die entsprechende Punkteingabe mit einem Daumen-Symbol für kurze Zeit auf dem Bildschirm bestätigt. Zudem erfolgen, falls aktiviert, je nach Art der Punkteingabe verschiedene Vibrations- und LED-Feedbacks (genauere Informationen zu **'Korrekte Eingabe von Punkten'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen).

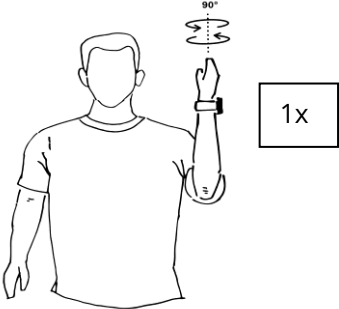
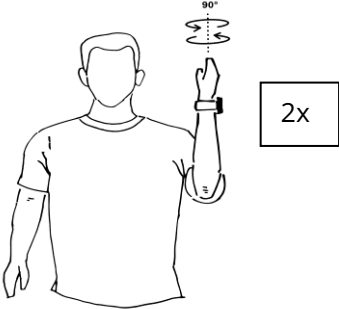


PUNKTZUSATZINFORMATIONEN

Sie haben die Möglichkeit, auf dem KIT eine Funktion für Punktzusatzinformationen zu aktivieren (genauere Informationen zu **'Punkteingabe'** können Sie dem entsprechenden Abschnitt des vorliegenden Benutzerhandbuchs entnehmen). Die Eingabe von Punktzusatzinformationen dient dazu, den Ausgang eines Ballwechsels genauer zu beschreiben, wodurch das Resultat der Datenanalyse und der Matchstatistik auf dem KITRIS Server verbessert wird.

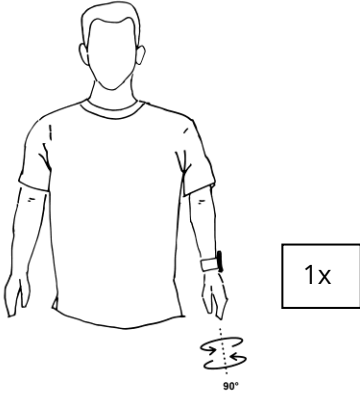
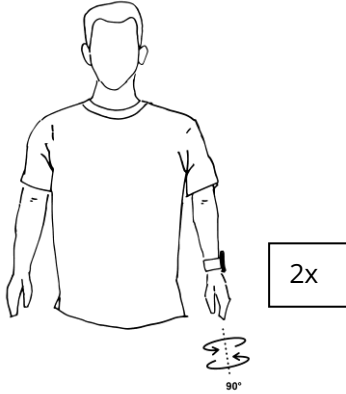
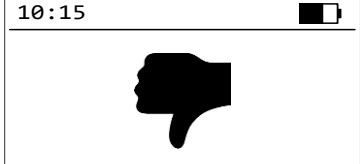
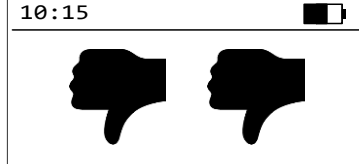


KORREKTE EINGABE VON PUNKTEN

NACH GEWONNENEM PUNKT

Spielsituation:	Sie gewinnen/Ihr Spieler gewinnt einen Punkt durch einen 'unerzwungenen Fehler' des Gegners.	Sie gewinnen/Ihr Spieler gewinnt einen Punkt durch einen Gewinnschlag oder 'erzwungenen Fehler' des Gegners.
Instruktion für Punkteingabe mittels Knopfdruck:	Drücken Sie 1x kurz den Aufwärts-Knopf.	Drücken Sie 2x hintereinander kurz den Aufwärts-Knopf.
Instruktion für Punkteingabe mittels Bewegung:	Halten Sie den Unterarm an, welchem Sie das KIT tragen, nach oben und führen Sie anschliessend eine Drehbewegung aus. Drehen Sie die Hand zügig nach aussen (Daumen nach aussen) und gleich wieder zurück nach innen (innerhalb von 1 Sek.).	Halten Sie den Unterarm, an welchem Sie das KIT tragen, nach oben und führen Sie anschliessend zwei Drehbewegungen unmittelbar hintereinander aus. Die Drehbewegungen erfolgen zügig und ohne Unterbruch nach aussen (Daumen nach aussen) und gleich wieder zurück nach innen (innerhalb von 1 Sek.).
Illustration für Punkteingabe mittels Bewegung:		
Rückmeldung KIT:		

NACH VERLORENEM PUNKT

Spielsituation:	Sie verlieren/Ihr Spieler verliert einen Punkt durch einen Gewinnschlag des Gegners oder einen durch den Gegner 'erzwungenen Fehler'.	Sie verlieren/Ihr Spieler verliert einen Punkt durch einen eigenen 'unerzwungenen Fehler'.
Instruktion für Punkteingabe mittels Knopfdruck:	Drücken Sie 1x kurz den Abwärts-Knopf.	Drücken Sie 2x hintereinander kurz den Abwärts-Knopf.
Instruktion für Punkteingabe mittels Bewegung:	Lassen Sie den Unterarm an, welchem Sie das KIT tragen, hängen und führen Sie anschliessend eine Drehbewegung aus. Drehen Sie die Hand zügig nach aussen (Daumen nach aussen) und gleich wieder zurück nach innen (innerhalb von 1 Sek.).	Lassen Sie den Unterarm, an welchem Sie das KIT tragen, hängen und führen Sie anschliessend zwei Drehbewegungen unmittelbar hintereinander aus. Die Drehbewegungen erfolgen zügig und ohne Unterbruch nach aussen (Daumen nach aussen) und gleich wieder zurück nach innen (innerhalb von 1 Sek.).
Illustration für Punkteingabe mittels Bewegung:		
Rückmeldung KIT:		

AUFSCHLAGHINWEISE (SELF-SCORING)

Gewisse Umstände können dazu führen, dass Spielsituationen im Zusammenhang mit dem Aufschlag nicht korrekt interpretiert werden können.

Damit der KITRIS Server diesbezüglich präzisere Werte ausgeben kann, geben Sie dem KIT im Modus '**Self-Scoring**' mit nachfolgend beschriebenem Verhalten spezifische Aufschlaghinweise bekannt.

Spielsituation:	Erklärung:	Verhalten bei eigenem Aufschlag:	Verhalten bei gegnerischem Aufschlag:
1. Aufschlag:	Es folgt ein 1. Aufschlag.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.
2. Aufschlag:	Es folgt ein 2. Aufschlag.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.	Klopfen Sie mit der flachen Hand, an welcher Sie das KIT tragen, 2x hintereinander innerhalb von 1 Sek. auf den Oberschenkel, bevor Ihr Gegner den 2. Aufschlag spielt.
Wiederholung 1. Aufschlag:	Der 1. Aufschlag wird wegen einer Netzberührung des Balles wiederholt.	Klopfen Sie mit der flachen Hand, an welcher Sie das KIT tragen, 1x auf den Oberschenkel, bevor Sie den 1. Aufschlag wiederholen.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.
Wiederholung 2. Aufschlag:	Der 2. Aufschlag wird wegen einer Netzberührung des Balles wiederholt.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.	Keine zusätzlichen Hinweise nötig.



Ass:	Es folgt ein Ass mit dem 1. oder 2. Aufschlag.	Geben Sie unmittelbar nach dem Ass die entsprechende Punktinformation dem KIT bekannt (Punkteingabe als Gewinnschlag).	Geben Sie unmittelbar nach dem Ass die entsprechende Punktinformation dem KIT bekannt (Punkteingabe als Gewinnschlag).
Aufschlagwinner:	Es folgt ein Aufschlagwinner mit dem 1. oder 2. Aufschlag.	Geben Sie unmittelbar nach dem Aufschlagwinner die entsprechende Punktinformation dem KIT bekannt (Punkteingabe als Gewinnschlag).	Klopfen Sie mit der flachen Hand, an welcher Sie das KIT tragen, unmittelbar vor der Punkteingabe, 2x hintereinander innerhalb von 1 Sek. auf den Oberschenkel.
Doppelfehler:	Es folgt ein Doppelfehler.	Geben Sie unmittelbar nach dem Doppelfehler die entsprechende Punktinformation dem KIT bekannt (Punkteingabe als 'unerzwungener Fehler').	Klopfen Sie mit der flachen Hand, an welcher Sie das KIT tragen, unmittelbar vor der Punkteingabe, erneut 2x hintereinander innerhalb von 1 Sek. auf den Oberschenkel.



TIMER

Über den Menüpunkt **'Timer'** des Hauptmenüs kann eine Timer-Funktion gewählt werden, die vor allem Coaches dazu dient, sich während Übungen zeitlich zu orientieren. Nachdem die Timer-Funktion gewählt wurde, kann mit dem Aufwärts-/Abwärts-Knopf die Anzahl Minuten eingestellt werden. Mit dem OK-Knopf wechselt der Timer auf Stufe Sekunden, wobei mit dem Aufwärts-/Abwärts-Knopf 15-Sekunden-Schritte gewählt werden können. Sobald die gewünschte Zeit eingestellt ist, kann der Timer über den OK-Knopf gestartet und pausiert werden. Durch Drücken des On/Off-Knopfs ('X'), kann der Timer beendet werden.

INFO

Über den Menüpunkt **'Info'** des Hauptmenüs finden Sie einige Informationen zum KIT. Einerseits können Sie nachschauen, welche Firmware-Version aktuell auf dem KIT installiert ist. Andererseits finden Sie eine relative Batterieanzeige, sowie die Anzahl auf dem KIT gespeicherten Einheiten. Bedenken Sie, dass maximal 14 Einheiten gespeichert werden können.



KIT MIT COMPUTER VERBINDEN

Damit Sie die gespeicherten Daten aus Matches und Trainingseinheiten via der lokalen Software KITRIS Tennis HUB auf den KITRIS Server hochladen können, müssen Sie das KIT zuerst mit dem Computer verbinden.

Auf der einen Seite des KIT befindet sich eine USB-Schutzkappe, unter welcher sich ein Micro-USB-Anschluss befindet. Um Zugang zum Anschluss zu erhalten, greifen Sie die Schutzkappe in der Mitte des KIT und ziehen Sie sie sorgfältig nach oben.

Das KIT muss eingeschaltet sein, damit es mit einem Computer verbunden werden kann. Sollte sich das KIT im Schlafmodus befinden oder abgeschaltet sein, müssen Sie dieses zuerst durch Drücken des On/Off-Knopfs ('X') reaktivieren.

Sobald das KIT eine USB-Verbindung zu einem Computer festgestellt hat, werden auf dem Bildschirm der Batterieladezustand und die Meldung über die Verbindung ('Verbunden') angezeigt. Da das KIT über ein USB HID Protokoll verfügt, sind für die Verbindung zum Computer keine spezifischen Treiber nötig.

Sobald die USB-Verbindung getrennt wird, kehrt das KIT in den zuletzt aktivierten Modus zurück.

WICHTIGER HINWEIS: DAS KIT KANN MIT EINEM COMPUTER NICHT VERBUNDEN WERDEN, WENN EIN MATCH ODER EINE TRAININGSEINHEIT AM LAUFEN ODER UNTERBROCHEN IST.



BATTERIELADEZUSTAND

Im KIT befindet sich eine Li-Polymer Batterie. Rechts oben auf dem Bildschirm wird ein graphischer Hinweis zum Batterieladezustand angezeigt.

Zusätzlich finden Sie im Hauptmenü unter **'Info'** eine weitere Anzeige zum aktuellen Batterieladezustand.

BATTERIE AUFLADEN

Im KIT befinden sich sämtliche nötigen internen Schaltungen, um die Li-Polymer Batterie korrekt aufzuladen und im Stand zu halten.

WICHTIGER HINWEIS: LADEN SIE DIE BATTERIE AUSSCHLIESSLICH MIT EINEM PASSENDEN UND CE GEPRÜFTEN LADEGERÄT AUF! DETAILLIERERE INFORMATION DAZU ENTNEHMEN SIE DEN SICHERHEITS- UND WARNHINWEISEN UND TECHNISCHEN INFORMATIONEN DES VORLIEGENDEN BENUTZERHANDBUCHS.

Um die Batterie aufzuladen, verbinden Sie das KIT mit einem USB-Ladegerät oder einem USB-Host (z.B. Computer). Nach erfolgreichem Verbinden, wird auf dem Bildschirm des KIT der aktuelle Batterieladezustand und der Auflade-Hinweis (**'Aufladen'**) angezeigt.

Wenn das KIT eine Verbindung zu einem USB-Host erkennt, wird auf dem Bildschirm zusätzlich die Information über die Verbindung (**'Verbunden'**) angezeigt.

Beachten Sie, dass der Bildschirm nach einer gewissen Zeit der Inaktivität automatisch abgeschaltet wird um den Batterie-Aufladeprozess zu optimieren (sofern keine USB-Verbindung erkannt wurde). Sie können die Bildschirmanzeige jederzeit durch Drücken eines beliebigen Knopfes reaktivieren.



PROBLEMLÖSUNG

DAS KIT REAGIERT NICHT...

Symptom: Der Bildschirm ist aktiviert, reagiert jedoch auf Eingaben nicht.

Mögliche Ursache: Das KIT hat sich aufgehängt.

Mögliche Lösung: Das KIT muss zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu den Zurück-Knopf ('X') für mindestens 7 Sek. gedrückt, bis der Bildschirm abstellt. Lassen Sie den Knopf los und drücken Sie ihn danach erneut kurz, um das KITIS KIT neu zu starten. Beim Zurücksetzen des KIT bleiben sämtliche Daten vorhanden.

DAS KIT STARTET NICHT...

Symptom: Der Bildschirm bleibt trotz Drücken des On/Off-Knopfs ('X') (oder eines anderen Knopfs im Match- oder Trainingsmodus) ausgeschaltet.

Mögliche Ursache: Die Batterie des KIT ist leer.

Mögliche Lösung: Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt '**Batterie aufladen**' und verbinden Sie das KIT mit einer USB-Stromquelle. Drücken Sie anschliessend den On/Off-Knopf ('X') um den Bildschirm zu aktivieren und den Batterieladezustand zu kontrollieren.

PUNKTEINGABE FÜR FALSCHEN SPIELER...

Symptom: Das KIT registriert die Punkteingabe mittels Bewegung für den falschen Spieler/die falsche Spielerin (z.B. Sie geben einen Punkt für sich ein, das KIT registriert allerdings einen Punkt für den Gegner/die Gegnerin).

Mögliche Ursache: Die Bezeichnung des Schlagarms verwechselt.

Mögliche Lösung: Starten Sie ein neues Match und achten Sie sich auf die korrekte Bezeichnung des Schlagarms.



KEINE VERBINDUNG ZWISCHEN KIT UND COMPUTER...

Symptom: Das KIT lässt sich mit dem Computer nicht verbinden.

Mögliche Ursache: Beim Micro-USB-Kabel handelt es sich nicht um das Originalkabel.

Mögliche Lösung: Verwenden Sie das Originalkabel oder versuchen Sie es mit einem anderen Micro-USB-Kabel.

BATTERIE LEER TROTZ AUFLADEPROZESS...

Symptom: Obwohl das KIT über einige Zeit mit dem Computer verbunden war und entsprechend aufgeladen wurde, ist die Batterie entleert.

Mögliche Ursache: Der Computer liefert im 'Schlafmodus' zu wenig Strom, weshalb das KIT selbst als Stromquelle angezapft wird.

Mögliche Lösung 1: Lassen Sie das KIT nur so lange mit dem Computer verbunden, wie der Computer im aktiven Zustand ist.

Mögliche Lösung 2: Laden Sie das KIT an einer Steckdose auf.

WEITERES...

Falls die erwähnten Problemlösungsansätze nicht funktionieren oder ein Thema nicht erwähnt wurde, kontaktieren Sie bitte den KITRIS Kundendienst (service@kitris.ch).



TECHNISCHE INFORMATIONEN

Masse	54 x 42 x 15mm
Gewicht	40g
Anschlüsse	USB1.1 (HID Protokoll) / USB-Micro-B-Stecker Nur mit CE zertifizierten Geräten verbinden
Batterie	Li-Pol 3.7V / 330mAh / PCM geschützt
Batterie-Ladegerät	USB2.0 Standard konformes Ladegerät USB-Micro-B-Anschluss 5V±5%/ min. 350mA 3000V Isolation der Primär- und Sekundärwicklung gemäss IEC/EN 60950-1 Nur CE zertifizierte Ladegeräte verwenden
Betriebsbedingungen	-20 to 60°C 0 to 75% RH
Lagerbedingungen	Kurzzeitig: -10 to 40°C 0 to 75% RH Länger als 3 Monate (empfohlen): 0 to 25°C 0 to 75% RH
Normen	CE Kennzeichnung IP54 RoHS Richtlinien

