

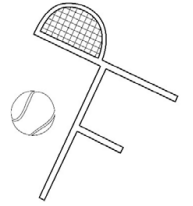
TouchPointFuture (TPF®)
Die digitale Ballwand

Platzhalter
Für
Vereinslogo

Vereinspräsentation

VORSTELLUNG: TOUCHPOINTFUTURE (TPF®) - DIE DIGITALE BALLWAND

TouchPointFuture – Die digitale Ballwand



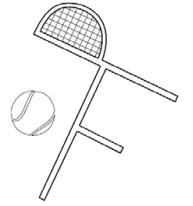
- **Hochwertig und langlebig gefertigt**
- **Designed und Made in Germany**
- **Nachhaltig und Fair gehandelt**
- **Co2 emissionsarm produziert**

zabeltechnik 

CIS[®]
connect with confidence.



Die Idee + Das Produkt = Der Nutzer



Einzigartig

*„Raus aus der Wohnung,
rein in den Verein!“*

*„Die etwas andere
Spielkonsole an der frischen
Luft oder in Eurer Tennishalle!“*

*„Auf geht's, verbessere dich
und den Vereinsrekord!“*

*„Noch mehr Spaß beim Training
an der digitalen Ballwand.“*

*„Wettkampf durch
Wurf- und Schlagspiele.“*

+

Innovativ

Für jedes Alter geeignet -
ob Allein oder in der Gruppe

Staffelspiele

Trainertool
für 1-3 Spieler Gleichzeitig

unzählige -
kombinierbare Modi

Bundesweite Rekordjagd

Eyecatcher

Patentiertes
Markenprodukt

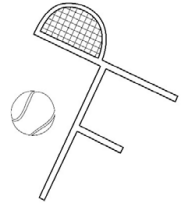
=

... für die Zukunft

- ✓ Mitgliedergewinnung
- ✓ HerzKreislauftraining
- ✓ Gesundheitssport
- ✓ Abwechslungsreiche Trainingsmethode
- ✓ Verbesserung Auge-Hand-Koordination
- ✓ Motivationssteigerung
- ✓ Konzentrationssteigerung
- ✓ Absoluter Spaßfaktor

Hochwertig und langlebig gefertigt – Designed und Made in Germany – Nachhaltig und Fair gehandelt – Co2 emissionsarm produziert

Spiel 1: Vorhand & Rückhand



Schlagtraining:

- Verbesserung der Beinarbeit
- gezieltes Winkelspiel
- Wechsel von Vorhand zur Rückhand

Wurftraining:

- Wurfübung zur Verbesserung Auge-Hand-Koordination

Erklärung des Spiels:

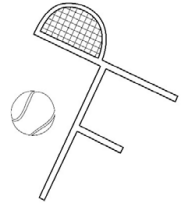
3 Treffer von links nach rechts und dann direkt
3 Treffer von rechts nach links.
Zeit läuft vorwärts bis alle 6 Treffer erfolgt sind.

Bei Spielende:

Anzeige der Zeit in Sekunden, dann Sieger-Zeremonie,
10 Sekunden Pause + automatisch neuer Spielbeginn.



Spiel 2: Spieler vs. Spieler



Wurfspiel:

- Verbesserung der Körper- und Gleichgewichtswahrnehmung
- Entwicklung Körpergefühl
- Verbesserung Zielwerfen und Fangen. Wurftraining
- Hohe Steigerung der Aufmerksamkeit
- Geschwindigkeits-Battle:
Wer schlägt seinen Gegner in kurzer Zeit ?!

Erklärung des Spiels:

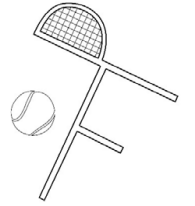
2 Module leuchten von Beginn blau, 1 Modul leuchtet weiß.
Ziel: alle 3 Module auf die eigene Farbe bringen
durch Treffen der gegnerischen Module.

Bei Spielende:

Anzeige der Zeit in Sekunden, dann Sieger-Zeremonie,
10 Sekunden Pause + automatisch neuer Spielbeginn.



Spiel 3: Zufallsmodus



Spiel auf langer Distanz / Entfernung:

- Verbesserung Beinarbeit durch Positionswechsel unter Zeitvorgabe
- Hohe Trefferquote nur bei Geschwindigkeit möglich

Spiel auf kurzer Distanz / Entfernung:

- Volleytraining mit schnellen Positionswechseln

Erklärung des Spiels:

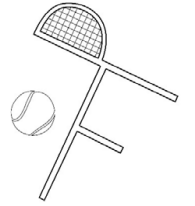
Vorab wird Länge des Spiels über 3, 4 oder 5 Minuten eingestellt. Zeit läuft rückwärts. Beleuchtetes Modul muss in vorgegebenem Zeitintervall getroffen werden.

Bei Spielende:

Anzeige der Gesamttreffer, dann Sieger-Zeremonie, 10 Sekunden Pause + automatisch neuer Spielbeginn.



Spiel 4: Unendlichkeitsmodus



Schlagtraining für 3 Spieler gleichzeitig:

- Longline-Training für Vor- oder Rückhand
- Ausdauer- und Schlagrhythmus-Training
- Wer schafft im Wettkampf schneller 20, 40 oder 60 Treffer?

Schlagtraining für 1 Spieler:

- Herz-Kreislauf Training + Ausdauer auf 3 Positionen mit 3 verschiedenen Wiederholungen.
- Zielorientiertes Aufschlag-, Vorhand- oder Rückhand-Training mit 20, 40 oder 60 Wiederholungen

Erklärung des Spiels:

Vorab kann die Länge des Spiels über 20, 40 oder 60 Treffer eingestellt.

Trefferanzeige läuft rückwärts bis Null.

Wenn alle Module auf Null gespielt sind = „Spielende“.

Danach Sieger-Zeremonie, 10 Sekunden Pause + automatisch neuer Spielbeginn.



Sieger-Zeremonie

Nach jedem Spielende:

- Anzeige der Treffer mit 10 Sekunden optischer Sieger-Zeremonie

danach:

- 10 Sekunden Pause

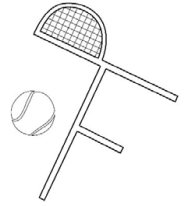
und dann:

- Automatisch neuer Spielbeginn

Abbruch des jeweiligen Spiels ist jederzeit möglich durch: Drücken der **X** -Taste



Vorteile TPF®



Einfache
Bedienung per
Folientastatur



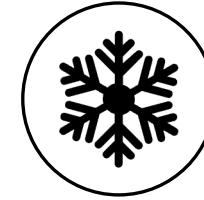
Prävention
Koordination
Bewegung



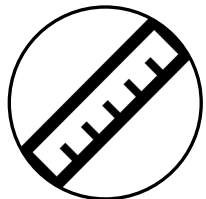
Rollstuhltennis
geeignet



Mehrzwecksportarten
(Handball, Fußball etc.)



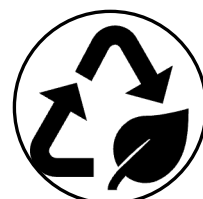
Ganzjährige
Bespielbarkeit
Winterfest IP 65



Einfache
Installation



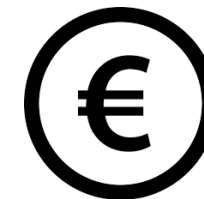
Keine Wartung
erforderlich



Einbau auf
bestehenden
Ballwänden und
festen Hallen

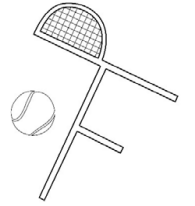


Nachhaltige
Produktion



Förderfähig

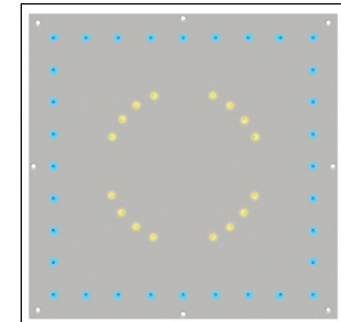
Die Bedienung



- Einfache Bedienung über Folientastatur
- Mehrfaches Drücken der einzelnen Tasten verändert die Länge des Spiels (Beispiel: 3-5 Minuten) oder die Trefferanzahl (Beispiel: 20, 40, 60).
- Optische Anzeige der Spiellänge / Trefferanzahl auf jedem der 3 Module sichtbar.
- 4 unterschiedliche Spiele mit verschiedenen Zeiteinstellungen = 8 Spiel-Varianten
- Optische Sieger-Zeremonie nach jedem Spielende

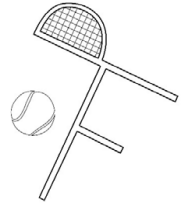


Frontplatte mit
Folientastatur



Anzeigeelement mit
LED-Beleuchtung

Technische Details



Material:

- Seewasserbeständiges Aluminium
- UV-beständige Folientastatur auf Aluminiumfront

Technik:

- Ermittlung der Treffer durch Vibrations-Sensoren
- Gesamte Konstruktion gemäß IP 65 gefertigt

Anschluss:

230V, Umwandler für 12V integriert

Abmessungen der 3 Module:

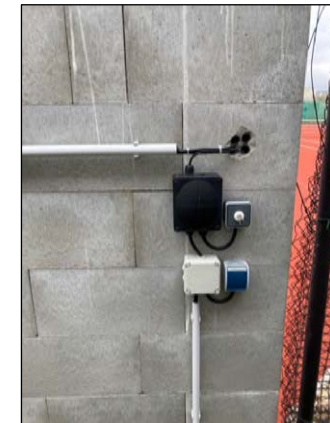
jeweils 500 mm (Länge) x 500 (Höhe) mm x 30 mm (Tiefe)

Installation:

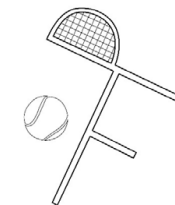
Netzanschlusskabel (1,5 m), Kabel für die 3 Module (3m / 5m / 7m), Montageanleitung ist im Lieferumfang enthalten.

Bedienungsanleitung:

Direkt um die Folientastatur auf der Ballwand sichtbar (siehe Foto)



Made in Germany



- Hochwertig und langlebig gefertigt nach DIN ISO 9001 und 14001

- Designed + Made in Germany

www.zabel-technik.de

- Nachhaltig und Fair gehandelt

<https://cis.de/service/download>

- Co2 emissionsarm produziert

- EU-Patentiert / Gebrauchsmusterschutz

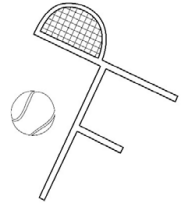
- Unsere Partner:



connect with confidence.



Förderungen - Wie finanziere ich meine Ballwand?

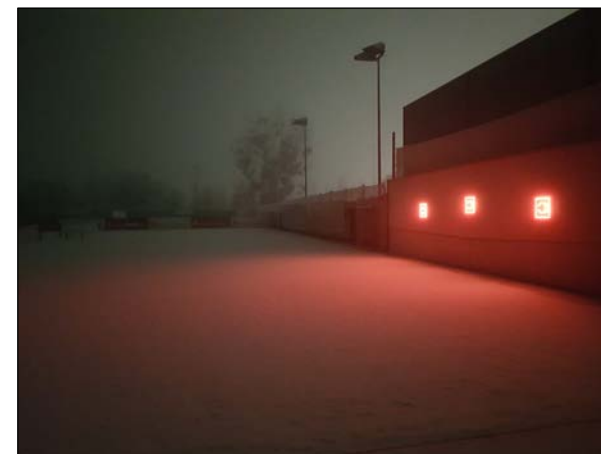
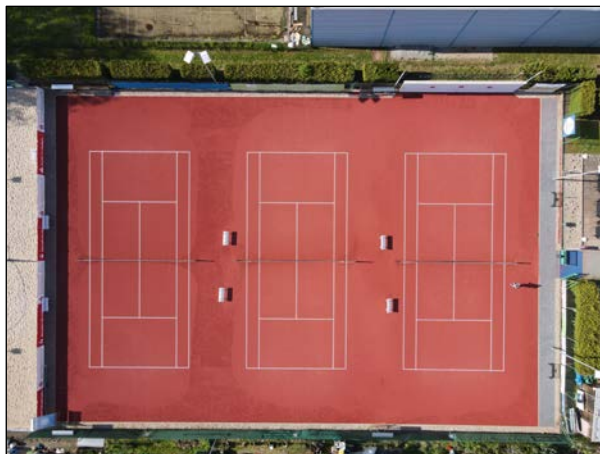
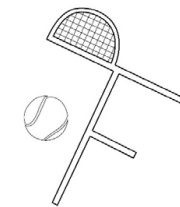


Fördergelder	Ca.-Anteil
Digitale Förderprojekte / Digitalprämie / Digitalbonus / Vereine und KMU (1)	20-25 %
Stadt- Kreis- oder Landessportbund	20-40 %
Rollstuhltennis, Inklusion, multifunktionale Nutzung (z.B. „Aktion Mensch“)	5-20 %
Summe (2)	45-85 %

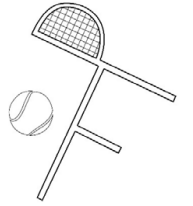
(1) Träger öffentlicher Förderprogramme sind grundsätzlich Ministerien auf Bundes- und Landesebene, Stiftungen sowie Sportbünde der Länder und Kommunen.

(2) Die Höhe von öffentlichen Fördergeldern variieren in den Landesverbänden sehr stark.

Fotos - Impressionen



Kontakt



Marko Bittersmann

Email:

mb@ballwand.info

Mobil: +49-177-3723197

Carsten Schönebeck

Email:

cs@ballwand.info

Mobil: +49-151-52531346

Haben Sie noch Fragen?

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit !**

www.die-ballwand.de

www.ballwand.info

www.ballwand.com

www.touchpointfuture.de