

ATTENTION!

Informations de sécurité générales et recommandations importantes

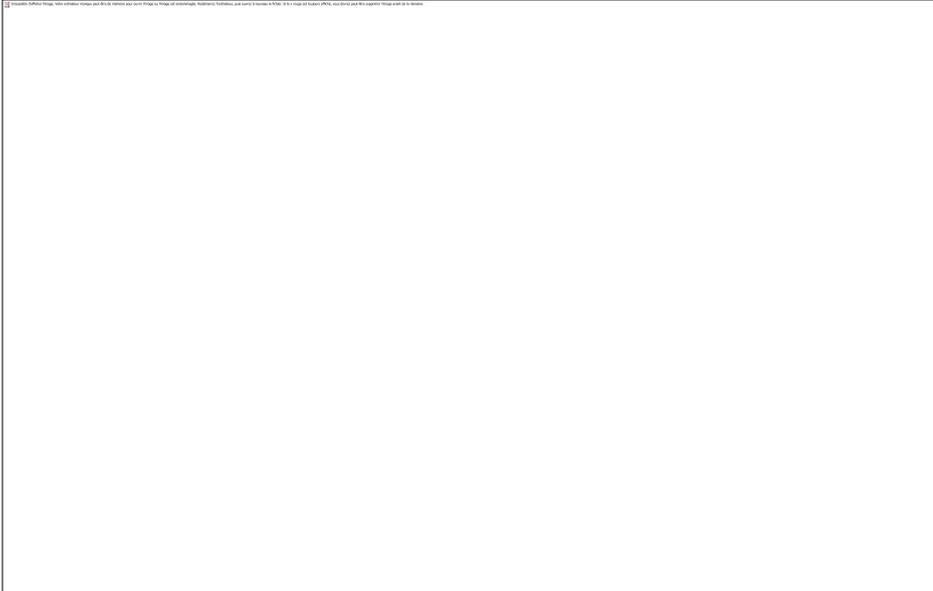
- Ce marqueur de Paintball n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut conduire à de sérieuses blessures voire à la mort.
- La vente n'est recommandée qu'aux personnes majeures. Les personnes mineures doivent être sous la supervision d'un adulte.
- Il est recommandé de lire, comprendre et suivre les instructions et mises en garde de ce manuel.
- Le port d'un masque de protection adapté à l'usage du Paintball est obligatoire pour toute personne à portée du jeu à chaque instant.
- Tous les marqueurs doivent être considérés comme potentiellement chargés et capable de tirer.
- Il est recommandé de ne jamais regarder dans un canon relié au lanceur ni d'endommager les conduits de ceux-ci.
- Il est recommandé d'utiliser un bouchon de canon quand le marqueur n'est plus utilisé.
- Il est important de calibrer la vitesse des billes avant de commencer à jouer au Paintball.
- Aucun lanceur ne doit être paramétré au-delà de 300 FPS (Feet Per Second) ou excéder les limitations de vitesse du terrain ou celles fixées par la loi.
- Il est important pour la sécurité de s'assurer que toutes les conduites d'air et les pièces mobiles sont sécurisées avant d'installer une bouteille d'air sous pression.
- Il est interdit de tirer sur des personnes, des animaux, des maisons, des véhicules ou toute autre objet qui n'est pas en relation avec l'univers du sport du Paintball.
- Il est important de toujours mettre le marqueur en position de sécurité jusqu'au début de la partie.
- Ce lanceur n'est compatible qu'avec des billes de Paintball de calibre 0,68.
- Il est recommandé de s'assurer que le lanceur est en position "Un-Cocked" quand il n'est pas utilisé.
- Toute modification ou falsification des pièces d'origine peut être à l'origine de rupture de garantie de la part de AZODIN PAINTBALL.
- Ce manuel d'utilisateur doit toujours accompagner ce marqueur pour ses références et dans l'éventualité d'une revente à un nouvel utilisateur.

ATTENTION!

Informations de sécurité relatives aux récipients d'air/CO2 sous pression et recommandations importantes

- Les valves des récipients doivent être installées par du personnel qualifié.
- Tous les réservoirs doivent être testés avant le délai d'expiration.
- Une mauvaise utilisation, stockage, remplissage, ou montage de ces récipients peut causer des dommages à l'équipement, de sérieuses blessures voire la mort.
- Les réservoirs d'air doivent être remplis par du personnel formé à cela.
- Les réservoirs ne doivent pas être en surpression ni exposés à des températures dépassant 54°C (130°F).
- Les réservoirs ne doivent pas être exposés à des matériaux corrosifs ni nettoyés à l'aide de nettoyeurs caustiques.
- Les réservoirs ne doivent en aucun cas être altérés.
- Un réservoir rempli par une température supérieure à 54°C (130°F) doit être condamné ou requalifié.
- Les récipients de gaz sous pression doivent être tenus hors de portée des enfants.
- La valve ne doit JAMAIS être détachée de son régulateur. Si cela arrive, demandez assistance à un spécialiste qualifié immédiatement.

- Les réservoirs de gaz sous pression ne doivent être utilisés que pour le Paintball.



Les bouteilles de CO2 ou d'Air Sous Pression peuvent avoir suffisamment de force pour s'éjecter de leur régulateur et causer de graves blessures voire la mort.

Faites attention au régulateur lors du désamorceage de votre bouteille de l'ASA (A021) de votre marqueur. Assurez vous que celui-ci tourne bien avec votre bouteille et qu'il ne reste pas avec votre marqueur.

Arrêtez-vous immédiatement si la valve commence à se désengager de votre réservoir. Re-vissez votre bouteille à votre marqueur et contactez un spécialiste qualifié pour une futur assistance.

Démarrage

1. Premièrement, placez un bouchon de canon à votre lanceur.
2. Pointez toujours votre lanceur vers une direction "sure" avant de l'utiliser. Pour l'utiliser, appuyez sur le bouton "Push Safe" situé du côté de votre grip. Vous avez alors mis votre marqueur en position de sécurité. Pour le déverrouiller, pointez votre marqueur vers une zone "sure" et appuyez sur le bouton de l'autre côté du bouton "Push Safe".
3. Vissez fermement votre réservoir sous votre ASA (A021). Serrez votre réservoir dans le sens horaire.

ATTENTION : N'utilisez jamais d'outils pour visser votre réservoir.

4. Attachez votre loader/hopper au feed neck de votre lanceur.
5. Retirez le bouchon du canon et le mode "Safe".

ATTENTION : Maintenant, votre marqueur est PRET, appuyez sur la détente déclenche le tir d'une bille de Paintball. Testez toujours votre marqueur vers une zone "sure" ou sur un terrain de Paintball équipé à cet effet.

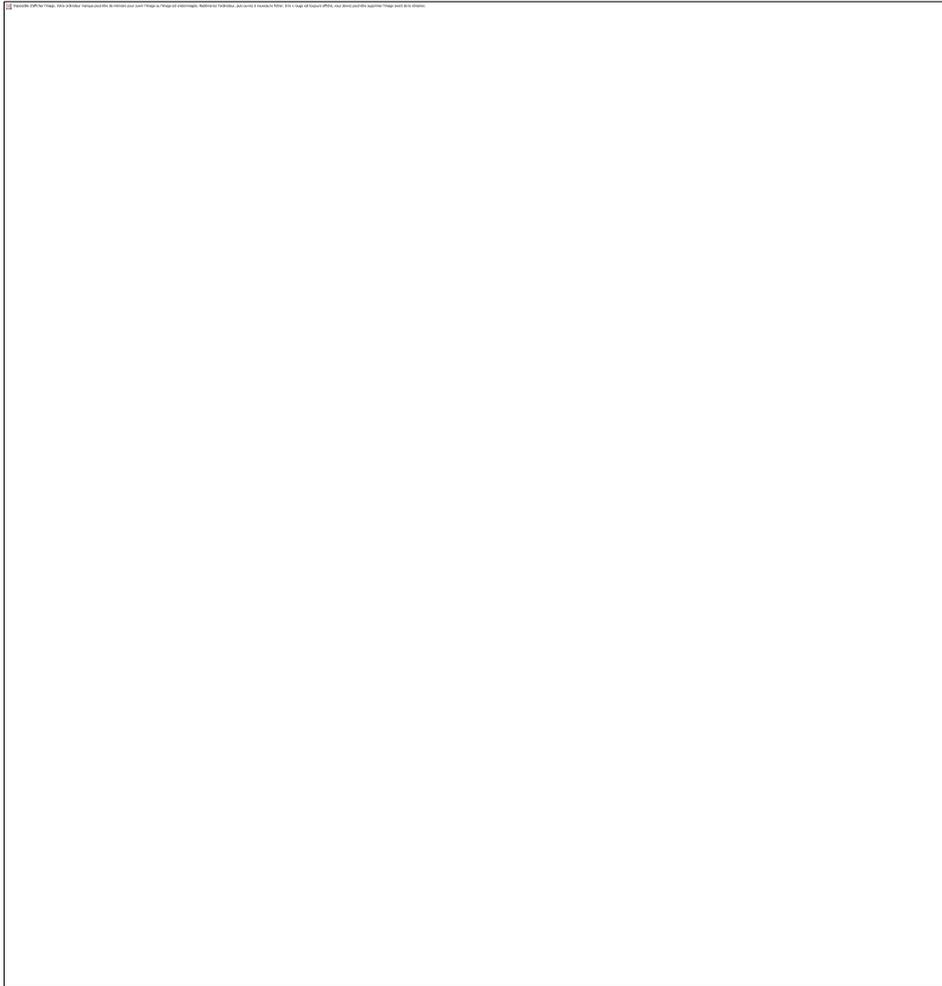
6. Contrôlez la vitesse de votre marqueur (en FPS). Tournez l'ajusteur de vitesse (P023) dans le sens horaire pour augmenter la vitesse des projectiles en sortie de canon et dans le sens anti-horaire pour la diminuer.
7. Après avoir joué, retirez toutes les billes de votre loader/hopper et détachez-le de votre lanceur.

ATTENTION : il peut rester 1 ou 2 billes dans votre chambre de tir. Tirez quelques coups "à vide" vers une zone "sure" pour les éjecter et être sûr que votre marqueur est vide.

8. Placez le bouchon de canon au canon et appuyez sur le bouton "Push Safe".
 9. Dévissez le réservoir d'air sous pression de la partie basse de l'ASA de votre marqueur.
- ATTENTION : n'utilisez jamais d'outils pour visser ou dévisser un réservoir sur un marqueur.
10. Rangez le marqueur dans un sac de transport Paintball ou en lieu sûr.

Ajuster la vitesse

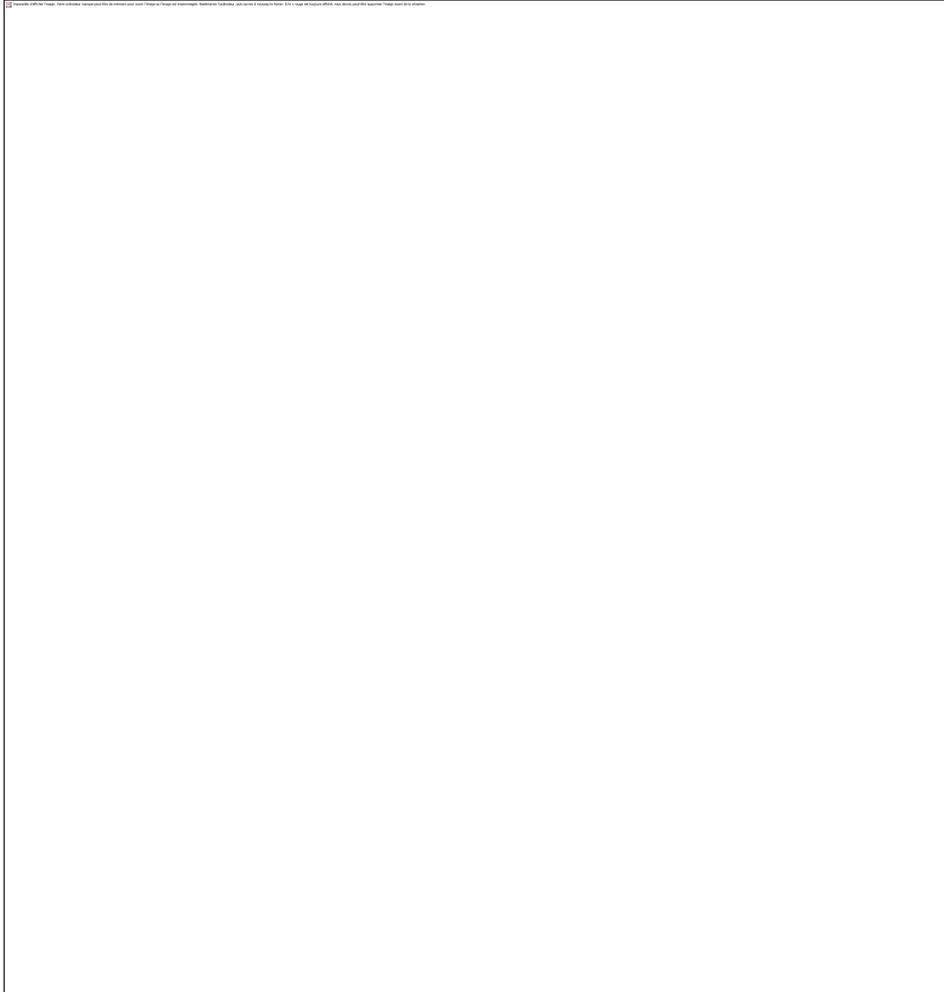
(Augmenter et diminuer la vitesse)



Pour augmenter votre vitesse en FPS (Feet Per Second), utilisez une clé Allen pour tourner l'ajusteur de vitesse dans le sens horraire.

Pour diminuer votre vitesse en FPS (Feet Per Second), utilisez une clé Allen pour tourner l'ajusteur de vitesse dans le sens anti-horraire.

ASSEMBLEMENT ET NETTOYAGE



ATTENTION : Ne retirez jamais les parties internes de votre marqueur quand le réservoir d'air sous pression est attaché à celui-ci. Retirez toujours tous les réservoirs avant de démonter votre marqueur.

Nétoyer et désassembler les parties internes

1. Relevez le bouton sur le sommet du cocker à l'arrière du boulon Delrin. Cela laissera glisser le boulon Delrin (P041) hors de l'arrière du récepteur.
2. Tournez le bouchon de fin (A051) dans le sens anti-horraire. Cela libèrera le bouchon de fin et les pièces internes du marqueur de l'arrière du récepteur. Souvenez-vous de mettre le marqueur en position dé-cocké et d'exercer une légère pression à l'arrière du bouchon de fin pendant son démontage, cela pour empêcher les pièces internes de sauter à cause des ressorts.
3. Glissez le "feather striker" (*percuteur en plume*) (P021) hors de l'arrière du récepteur.
4. Une fois toutes les pièces internes retirées, utilisez le squeegee pour nétoyer l'intérieur du récepteur et utilisez un torçon pour retirer les restes de peinture du boulon Delrin. Appliquez une légère couche d'huile pour Paintball sur le joint du "feather striker" régulièrement.

Réassemblez les pièces internes

1. Glissez le "feather striker" à travers l'arrière du récepteur avec le joint vers l'avant du marqueur et la partie avec le trou vers le haut. Pendant l'insertion du "feather striker", maintenez une pression à l'arrière du "feather striker" et appuyez sur la gâchette pour laisser le "feather striker" entrer dans la chambre du récepteur.
2. Insérez le "feather bumper" (P024) à travers le récepteur et insérez le "feather spring" (P022) à travers le "feather bumper".
3. Insérez le bouchon de fin (A017) avec l'ajusteur de vitesse (P023) à travers le "feather bumper" et le "feather spring".
4. Tournez le bouchon de fin dans le sens horraire pour le serrer et maintenir les pièces internes en place.
5. Insérez le boulon d'assemblage (P041) à travers l'arrière du récepteur. Appuyez sur le bouton sur le sommet du cocker (à l'arrière du boulon d'assemblage) pour connecter et entrer dans le trou du "feather striker" pour le lier au "feather striker". Utilisez un petit outil comme une clé Allen pour aligner le trou du "feather striker".

Dépannage

ATTENTION : Retirez toujours tous les réservoirs d'air et de billes avant de désassembler le marqueur.

PROBLEMES DE RE-COCKAGE

Besoin de lubrification sur le joint du "striker" (R011).

Le joint du "striker" est endommagé ou manquant. Remplacez un joint correct.

La pression d'air du réservoir est trop basse et a besoin d'être rempli.

Des fragments d'enveloppe de billes de Paintball ou des saletés sont dans le lanceur. Inspectez, nettoyez et désassemblez les pièces internes.

FUITES D'AIR

Une fuite d'air depuis la chambre basse-pression. Inspectez le joint de la valve de l'avant (R012), remplacez le et appliquez une ou deux couches d'huile de Paintball sur ce joint.

Une fuite d'air depuis le dessous du canon est normalement causé par un "cup seal" (P013) usé ou endommagé. Regardez dans le guide pour retirer un "cup seal" ou un corps de valve.

Une éraflure sur le corps de valve peut causer une fuite d'air.

Une fuite d'air sur le récepteur ou à travers de la poignée. Vérifiez le joint de la valve et remplacez le.

Une fuite d'air au niveau du flexible. La partie femelle de ce flexible doit avoir un joint d'étanchéité (P026) installé à l'intérieur du collier du flexible et doit être correctement serré.

**S011 M5 X 10L
MAIN BODY SCREW**

**S012 M8 X 8L
VALVE RETAINING SCREW**

**S013 M5 X 25L
BOTTOM ASA SCREW**

**S014 M5 X 16L
VERTICAL ASA SCREW**

**S015 M3 X 3L
DETENT COVER SCREW**

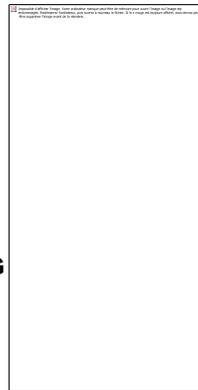
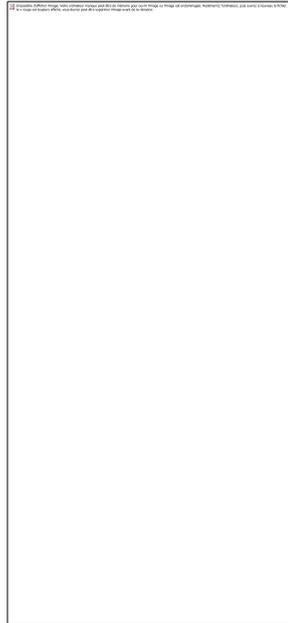
**S016 M4 X 8L
GRIP PANEL SCREW**

**R011
STRIKER O-RING
(RED)**

**R012
FRONT VALVE O-RING
(CLEAR)**

**R013
VELOCITY ADJUSTER O-RING
(BLACK)**

**R015
AZ O-RING
(BLACK)**



NO PART NAME

**P011 VALVE
P012 CUP SEAL STEM
P013 CUP SEAL
P014 CUP SEAL GUIDE
P015 VALVE SPRING
P021 FEATHER STRIKER
P022 FEATHER SPRING
P023 VELOCITY
ADJUSTER
P024 FEATHER BUMPER
P031 BALL DETENT
P032 DETENT COVER
P041 BOLT ASSEMBLY
P051 TWIST LOCK
FEEDNECK
P061 90 DEGREE ELBOW
P062 SEAL WASHER
P071 BRAIDED HOSE
R011 STRIKER O-RING
(RED)
R012 FRONT VALVE
O-RING (CLEAR)
R013 VELOCITY
ADJUSTER O-RING
R015 AZ O-RING
R016 BARREL O-RING**

**R017 END CAP O-RING
S011 MAIN BODY
SCREW
S012 VALVE RETAINING
SCREW
S013 BOTTOM ASA
SCREW
S014 VERTICAL ASA
SCREW
S015 DETENT COVER
SCREW
S016 GRIP PANEL
SCREW
A011 KAOS BODY
A021 BOTTOM ASA
A031 VERTICAL ASA
A041 FRONT PLUG
A051 END CAP
A061 GAS- THRU
FOREGRIP
A071 GRIP FRAME
ASSEMBLY
A081 GRIP PANEL
A201 12" BARREL**

