



French Version 1.0
Version UK Traduite par Kheops – Team Dynamix

Manuel d'utilisation DM9

www.dyepaintball.com



Inclus avec votre DM9

- Marqueur DM9
- Tube de Graisse
- Mini Parts Kit
- Clefs Allen
- Bouchon de Canon
- Manuel d'utilisation
- Carte de Garantie

Table des Matières

Instructions de sécurité importantes.....	4
Aide mémoire rapide	6
Carte du DM9.....	8
Vanne On/Off et feedneck	13
Réglage de la détente	15
Culasse FUSE™	17
LPR (Régulateur basse pression)	21
Régulateur In-line Hyper3.....	25
Système Œil et Ball Detents.	27
Guide de dépannage	28



Instructions de sécurité importantes

- Le DM9 n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut provoquer des blessures, voir la mort.
- Merci de lire, comprendre et suivre les instructions données dans ce manuel
- Un masque de protection conçu pour le paintball est obligatoire pour toute personne à portée de tir.
- Un âge minimum de 18 ans est requis, les personnes de moins de 18 ans doivent rester sous la supervision d'un adulte.
- Toujours manipuler le DM9 comme si il était chargé et prêt à tirer.
- Utilisez uniquement de l'air comprimé avec le DM9 – NE PAS UTILISER DE CO2.
- Ne pas utiliser une pression d'entrée (preset) supérieure à 850PSI.
- Assurez-vous que tous les composants « AIR » sont bien mis en place avant de mettre le DM9 sous pression.
- Toujours passer le DM9 au Chrony avant de jouer.
- Ne jamais utiliser le DM9 à une vitesse supérieure à 300 FPS ou à une vitesse supérieure aux lois locale / nationale.



- Ne jamais regarder dans le canon ou dans le feeder du DM9 quand celui-ci est allumé et prêt à tirer.
- Toujours utiliser un bouchon de canon quand votre DM9 n'est pas utilisé
- Le manuel d'utilisation devrait toujours accompagner le marqueur, également d'une vente ou d'un changement de propriétaire.
- Ne jamais pointer le DM9 vers quelque chose sur lequel vous ne voulez pas tirer.
- Ne tirez pas sur des gens, animaux, maisons, voiture ou toute autre chose n'étant pas en relation avec le paintball.
- Ne pas tirer avec le DM9 sans la Culasse (Fuse Bolt)
- Si vous lisez ces instructions et que vous ne comprenez pas complètement leur contenu, contactez DYE ou un fournisseur agréé afin d'obtenir de l'aide

Aide mémoire rapide

Utilisation de votre marqueur

ALIMENTATION D'AIR

Le DM9 doit être utilisé avec de l'air comprimé uniquement. Cet air doit rentrer dans le régulateur Hyper3 avec une pression de 850 psi maximum. Le régulateur Hyper3 est réglé à 145 psi par défaut.

MISE SOUS PRESSION DE VOTRE DM9

Tournez à fond le on/off dans le sens des aiguilles d'une montre

ALLUMAGE DE VOTRE DM9

Le DM9 possède deux boutons, celui du sert à allumer/éteindre le marqueur, celui du dessous sert à allumer/éteindre les yeux. Maintenir le bouton du dessus 3 secondes pour l'allumer. La diode dans la poignée s'allumera pendant la séquence de démarrage.

NOTE : si les yeux ne fonctionnent pas correctement, changez la batterie.

Bleu : Séquence de démarrage

Rouge : Feeder Vide, pas de bille (œil allumé)

Vert : Bille dans le feeder, prêt à tirer (œil allumé)

Rouge Clignotant : Œil éteint

Vert Clignotant : Œil défectueux (voir page 26)

Bleu Clignotant : Batterie faible, la batterie doit être changée dès que possible

LPR

Le LPR est réglé par défaut à environ 75-80 Psi et ne devrait pas nécessiter de réglage en sortie de boîte. Si un réglage plus fin est nécessaire ou voulu, vous devez vous assurer d'ajuster le LPR correctement. Voir page 23 pour des instructions détaillées. Si le LPR n'est pas réglé correctement, cela peut provoquer une baisse dramatique des performances de votre DM9, voir même l'empêcher de fonctionner.

NOTE : Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour baisser la pression du LPR, dans le sens contraire pour augmenter la pression.

LOADER

Afin d'avoir les meilleures performances de votre DM9 il est recommandé d'utiliser un loader motorisé. De préférence un modèle « force feed » qui alimente le marqueur en bille rapidement.

AJUSTEMENT DE LA VELOCITE

La vélocité est ajustée via le régulateur Hyper3. Par défaut il est réglé à une pression de 145 psi environ. Cette pression devrait permettre au marqueur de tirer à 285fps. Le calibrage de vos billes en fonction du canon peut également influencer de manière significative la vélocité. Vérifier que la bille passe dans le canon correctement sans pour autant que celle-ci tombe toute seule.

NOTE : Pour l'Hyper3, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour diminuer la pression de service et donc diminuer la vélocité. Tournez dans le sens inverse pour augmenter la pression de service et donc augmenter la vélocité.

REPLACEMENT DE LA BATTERIE

La batterie est située dans la partie droite de la poignée. Pour accéder à la batterie, retirez les 3 vis qui maintiennent le grip à l'aide d'une clef Allen 3/32. Retirez délicatement la batterie de la poignée. Lorsque vous placez une nouvelle batterie, repérez les bornes + et - sur la carte. La borne + de la batterie va sur la gauche et la borne - à droite. Placer la batterie dans le mauvais sens n'abimera pas la carte mais l'empêchera de fonctionner.



- Une batterie faible ne permettra pas aux yeux de fonctionner correctement, provoquant un dysfonctionnement de ceux-ci.
- Si la batterie est faible, elle ne permettra pas d'alimenter le solénoïde correctement, cela provoquera des variations de vélocité voir une vélocité trop basse.

Carte du DM9

Configurations et Fonctions



FIGURE 1

BLUE

RED

GREEN



NOTE: The eye is always activated when you turn the marker on.

Allumer / éteindre le DM9

Pour allumer le DM9, maintenir le bouton d'allumage pendant 3 secondes (voir Figure 1) jusqu'à ce que la diode devienne bleue. La couleur bleue indique que la carte est en cours de démarrage. La diode deviendra ensuite **Rouge (pas de bille dans le feeder)** ou **Verte (bille dans le feeder – prêt à tirer)**. Pour éteindre le DM9, maintenir le bouton d'allumage jusqu'à ce que le marqueur s'éteigne.

NOTE : Le DM9 s'éteint automatiquement après dix minutes sans utilisation.

Tirer avec le DM9

Une fois allumé la diode passe du bleu au vert (voir au rouge si pas de bille dans le feeder), le DM9 est prêt à tirer. Lorsque la diode est rouge, appuyer pendant une seconde sur la détente afin de forcer le marqueur à tirer un coup. Si une bille se trouve dans le feeder et donc que la diode est verte, appuyez sur la détente pour tirer.

Diode d'indication

Le DM9 utilise deux diodes montées sur la carte. Ces diodes servent à donner des indications sur l'état du marqueur. Les deux diodes donnent toujours la même indication.

FIGURE 1



Réglages et configurations de la carte

Il y a 5 réglages que vous pouvez régler sur la carte du DM9 à l'aide des switches.

ABS Anti Bolt Stick (Empêche la culasse de coller)

Sensibilité Ce réglage ajuste la réactivité de la détente.

Dwell Ajuste le volume d'air libérer par le dwell

ROF Cadence de Tir

Mode de tir Mode de tir

Il y a deux switches sur la carte (voir figure 1). Le premier active l'ABS, le second permet l'accès au mode configuration.

ABS (Anti-Bolt-Stick) lorsque l'ABS est activé, après 15 secondes de sans utilisation le dwell sera légèrement augmenté au prochain coup. Cela aidera la culasse à ne pas coller mais la vélocité sera plus élevée au premier coup.



ABS ON
(DEFAULT)



ABS OFF



- Le DM9 n'est pas résistant à l'eau. L'humidité peut endommager les parties électroniques du marqueur.
- Gardez toute les parties électronique propres (moisissure, peinture, boue ...)
- Nettoyez la carte avec de l'air comprimé.

Mode de Configuration – Les réglages suivants peuvent être modifiés en mode configuration uniquement. Pour activer le mode configuration, éteignez votre DM9, placé le Switch 2 en mode configuration. Ensuite allumez votre marqueur, la diode va clignoter de toutes les couleurs, cela indique que vous êtes bien en mode configuration.



**NORMAL
MODE**



**CONFIGURATION
MODE**

Pour passer d'un réglage à l'autre, appuyez brièvement sur la détente. Le mode de configuration permet de modifier 4 réglages.

Vert – Sensibilité Détente



Valeurs entre 1 et 20 (par défaut 5)

Ce réglage permet de régler le laps de temps entre deux appuis sur la détente pour « valider » un coup. Une valeur trop basse fera tirer le marqueur en full auto.

Rouge – Dwell

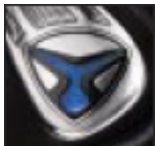


Valeurs entre 1 et 30 (par défaut 18)

Le Dwell est le laps de temps pendant lequel le solénoïde est activé. Voici comment régler le dwell :

- Retirer le Loader et les billes dans le DM9
- Mettez le dwell à 10 et monter le progressivement jusqu'à ce que le marqueur tire.
- Quand vous avez atteint ce point, mettez un loader avec des billes sur le marqueur et allez au chrony.
- Augmenter le dwell jusqu'à ce que celui-ci n'influence plus la vitesse (pas d'augmentation de vitesse malgré l'augmentation du dwell).
- Une fois cette valeur atteinte, vous aurez le bon réglage de dwell pour votre marqueur.

Bleu – Cadence de tir



Valeurs entre 1 et 34 (par défaut 14 – 13,33bps)

Ce réglage permet de régler le nombre de billes par seconde (BPS) que pourra tirer le DM9. Sa valeur ne correspond pas au BPS équivalent. Vous devez utiliser la table ci-dessous pour trouver la valeur correspondant au ROF désiré.

1	10.00BPS	10	12.60BPS	19	14.29 BPS	28	16.39 BPS
2	11.10 BPS	11	12.82 BPS	20	14.49 BPS	29	16.66 BPS
3	11.63 BPS	12	12.99 BPS	21	14.71 BPS	30	20.00BPS
4	11.76 BPS	13	13.16 BPS	22	14.93 BPS	31	22.22BPS
5	11.90 BPS	14	13.33BPS	23	15.15 BPS	32	25.00BPS
6	12.05 BPS	15	13.51 BPS	24	15.38 BPS	33	28.57BPS
7	12.20 BPS	16	13.70 BPS	25	15.63 BPS	34	33.33BPS
8	12.35 BPS	17	13.89 BPS	26	15.87 BPS		
9	12.50 BPS	18	14.08BPS	27	16.13 BPS		

Jaune – Mode de Tir



Valeurs entre 1 et 4 (par défaut 1)

Ce réglage change le mode de tir du DM9. Le mode par défaut (1) est semi-auto. En mode semi-auto, un appuie sur la détente correspond à un tir. Les modes PSP/Millennium et NXL correspond au règlement de tir des tournois en question.

Value 1	-	NPPL/Semiautomatic Mode
Value 2	-	Millennium Mode
Value 3	-	PSP Mode
Value 4	-	NXL

NOTE : Vous ne pourrez éteindre votre marqueur si le Switch 2 est en mode configuration.

Pour changer la valeur d'un réglage

1. une fois en mode configuration choisissez le réglage que vous voulez modifier en appuyant sur la détente.
2. une fois la couleur à modifier trouvée, maintenez la détente enfoncée jusqu'à ce que la diode clignote
3. La diode clignotera autant de fois que la valeur actuelle du réglage. Maintenant appuyez autant de fois que nécessaire pour modifier la valeur du réglage.
4. Une fois fait, la diode va clignoter de toutes les couleurs, cela confirme que le nouveau réglage à bien été sauvegardé.
5. Pour sortir du mode de configuration il faut mettre le switch 2 sur OFF.



Batterie

Une pile standard 9v vous permettra normalement de tirer 40000 coups. Néanmoins des différences peuvent être constatées d'une gamme de pile à une autre.

Il est recommandé d'utiliser des piles alcaline ou lithium de bonne qualité afin d'obtenir une longévité maximale.

Si vous comptez ne pas utiliser votre marqueur pendant une longue période (1 mois) il est recommandé de retirer la batterie. Une lumière intermittente bleue indique que la batterie est faible. Celle-ci devra être remplacée dès que possible. Une batterie faible peut empêcher le marqueur de fonctionner correctement.



- Une batterie faible ne permettra pas aux yeux de fonctionner correctement, provoquant un dysfonctionnement de ceux-ci.
- Si la batterie est faible, elle ne permettra pas d'alimenter le solénoïde correctement, cela provoquera des variations de vitesse voir une vitesse trop basse.

Vanne On/Off et feedneck



On/off Airport

Le DM9 est livré avec un ON/OFF attaché en dessous de la poignée. Pour ouvrir l'air tournez la vanne dans le sens des aiguilles d'une montre, dans le sens contraire pour fermer. En dévissant la vanne à fond cela purgera l'air contenu dans le régulateur vertical. Pour démonter l'Airport, voir page 13



Feeder à serrage rapide

Le système de fermeture du feed neck est adaptable à tout type de loader. Pour ajuster le serrage vissez (pour serrer) ou dévissez (pour relâcher) la vis de réglages situé de l'autre côté de l'attache rapide.



NOTE : Même si le système air est retiré du marqueur de l'air peut encore se trouver à l'intérieur. Purger cet air résiduel en tirant plusieurs coup à vide (assurez vous qu'il n'y a pas de bille dans le marqueur).

Démontage de la poignée du DM9

Si il est nécessaire de démonter la poignée du DM9 assurez vous des points suivants :

- Retirez les 3 vis du grip du coté droit du DM9
- Retirez délicatement les câbles des yeux et du solénoïde.
- Dévissez d'un tour complet la vis tenant la poignée à l'avant du marqueur.
- Et enfin, dévissez complètement l'autre vis tenant la poignée à l'arrière du lanceur.

Pour remonter suivez les points ci-dessus mais dans l'ordre inverse.

Rail ON/OFF intégré

La poignée Ultralite est équipée d'un rail intégré pour le système Air ON/OFF.

Pour retirer/déplacer le ON/OFF sur la poignée, dévissez la vis situé au bas de la poignée.

Assurer vous que le ON/OFF est toujours fermement fixé à la poignée.

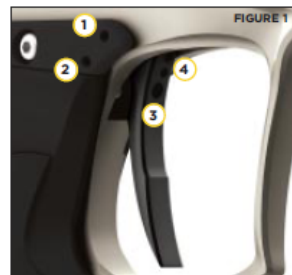
NOTE : Assurez-vous que la poignée et la détente soient toujours propre. Un excès de saleté ou de peinture autour de la détente pourrais l'empêcher de fonctionner correctement. De plus, cela pourrais également empêcher le microswitch de fonctionner.

Faites également attention de ne pas coincer les calbes entre le corps du marqueur et la poignée lors du remontage de celle-ci

Réglage de la détente

Réglez votre détente

Le mouvement avant et arrière, ainsi que la tension du ressort de la détente sont réglables afin qu'elle soit à votre goût. Vous n'avez pas besoin de retirer le grip ou la poignée pour faire ces réglages. Il y a deux vis d'ajustement (1 et 2) situés dans le haut du côté droit de la poignée. Ces deux vis règlent le déplacement de la détente. La vis du dessous (3) sur la détente sert à régler la tension du ressort pour le retour.



Pour ajuster le déplacement de la détente

Utilisez une clef allen 5/64 pour faire les ajustements voulu.

- La vis du dessus (1) contrôle de déplacement avant le coup. Vissez cette vis pour réduire la distance avant le coup.

NOTE : Si cette vis est trop serrée le switch restera activé en permanence et le marqueur ne tirera plus.

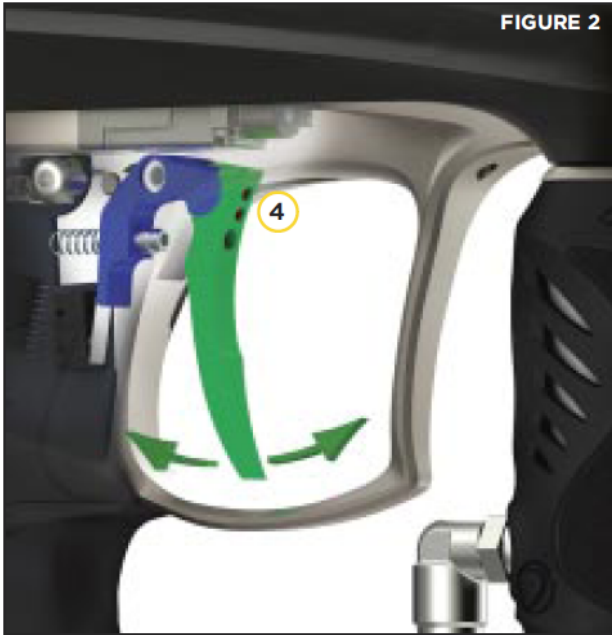
- La vis du dessous (2) contrôle le déplacement après le coup. En tournant cette vis pour pourrez augmenter ou réduire le déplacement après le départ du coup.

Note : Si cette vis est trop serrée la détente ne pourra pas appuyer sur le switch et le marqueur de tirera pas.

Pour régler la tension du ressort de la détente

- Utilisez une clef allen 5/64 pour faire le réglage voulu. Le réglage se fait en enfonçant la clef dans le trou de la détente (3).
- Pour avoir un retour plus fort de la détente, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour avoir un retour plus faible de la détente, tournez dans le sens contraire.

FIGURE 2



Ajustement de la détente

Le DM9 à un nouveau système externe de réglage de la détente. Ce réglage permet de changer l'angle de la détente sans devoir démonter la poignée ou le grip.

Réglage de l'angle de la détente.

A l'aide d'une clef 1/16 dévissez les deux vis (4) située au dessus de la détente. Il n'est pas nécessaire de retirer les vis de la détente. A présent la partie avant de la détente (en vert sur le schéma) devrait pivoter librement alors que la partie arrière (en bleu) reste pratiquement immobile.

Quand l'angle désiré est atteint resserrez les deux vis fermement. Faites attention de ne pas trop serrer les vis afin de ne pas les abîmer. Utiliser la clef allen dans une bonne position permet de ne pas abîmer la vis.

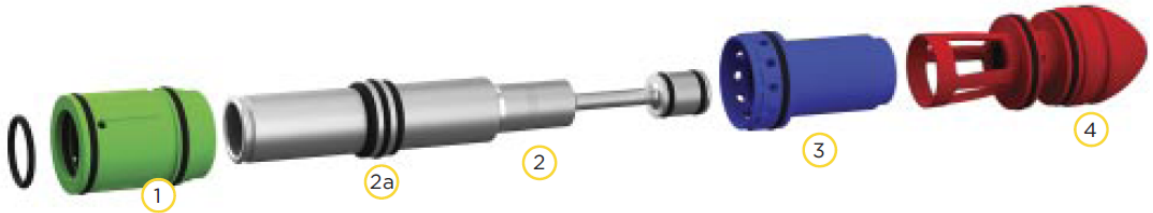
NOTE : L'ajustement du ressort (souligné page 14) devrait être fait quand la détente est en position arrière afin de pouvoir atteindre la vis de réglage.



- Assurez vous que la détente ne soit pas trop sensible afin d'éviter des coups accidentels.
- Retirer le ressort provoquer une usure prématurée du switch entraînant sa cassure.

Culasse FUSE™

Assemblage et Maintenance



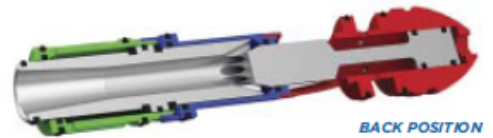
Mouvement de la Culasse.

Pour atteindre les meilleures performances avec votre marqueur il est important de comprendre le fonctionnement du DM9. Le système est composé de 3 manchons visé entre eux enfermant la seule partie mobile : le BOLT.



La culasse Fuse a 4 composant

1. Le cylindre (parfois appelé « Can »)
2. La culasse (Bolt)
3. le chapeau (Top Hat)
4. le bouchon (Rear Cap)



L'air est administré au Bolt en deux points. L'air haute pression est stockée dans la chambre à l'arrière du Bolt. L'air basse pression passe du LPR au solénoïde, il passe ensuite par 2 petits trous afin d'alimenter la partie avant (Can). Une fois l'air sorti du DM9 (lors du tir) l'air est propulsé via le solénoïde dans la partie avant du Can, cela pousse et maintient le bolt en arrière jusqu'au prochain tir.

Quand le Bolt est maintenu en arrière, le joint du top hat ferme hermétiquement la partie arrière de la culasse. Une fois le coup actionné, le solénoïde inverse le flux d'air de l'avant vers l'arrière de la culasse. L'air arrivant dans la partie arrière va pousser le bolt vers l'avant. L'air à l'avant de la culasse est purgé.

En avançant le bolt va permettre de relâché l'air contenu dans la partie arrière, cet air va passer dans le venturi de la culasse et enfin, sortir par l'avant du bolt pour propulser la bille.



NOTE : Une vitesse basse ou très variable peut être dû à une batterie faible qui ne serait plus capable d'alimenter suffisamment le solénoïde. Dans ce cas, remplacer la batterie.



Lors de l'entretien de votre marqueur :

- **Assurez vous que le loader est retiré de votre DM9.**
- **Assurez-vous qu'il n'y a plus de bille dans le lanceur.**
- **Toujours retirer la bouteille d'air et purger le marqueur avant le démontage.**
- **Lors de l'utilisation du marqueur à une température inférieure à 10°C il est nécessaire de graisser la culasse plus fréquemment.**

Entretien de la culasse

L'entretien de la culasse de votre DM9 est vital afin de conserver ses performances.

Une culasse non graissée correctement ou des joints en mauvais état peuvent altérer le bon fonctionnement du DM9.

Pour retirer le bolt, vous aurez besoin d'une clef allen $\frac{1}{4}$: Dévissez la culasse à l'arrière du marqueur. Un tour, un tour et demi suffisent pour pouvoir retirer la culasse du marqueur. Une fois le bolt nettoyé et graissé il est prêt à être remis en place. Assurez-vous que les différentes parties de la culasse sont fermement vissées entre elles. Insérez la culasse délicatement dans le corps. Prenez garde de ne pas abîmer les joints en insérant la culasse dans le corps du marqueur.

Graissez la culasse tout les 10 – 15 milles tirs. Vérifiez également l'état des joints. Enfin, assurez-vous que le bolt coulisse dans la culasse sans trop de force.

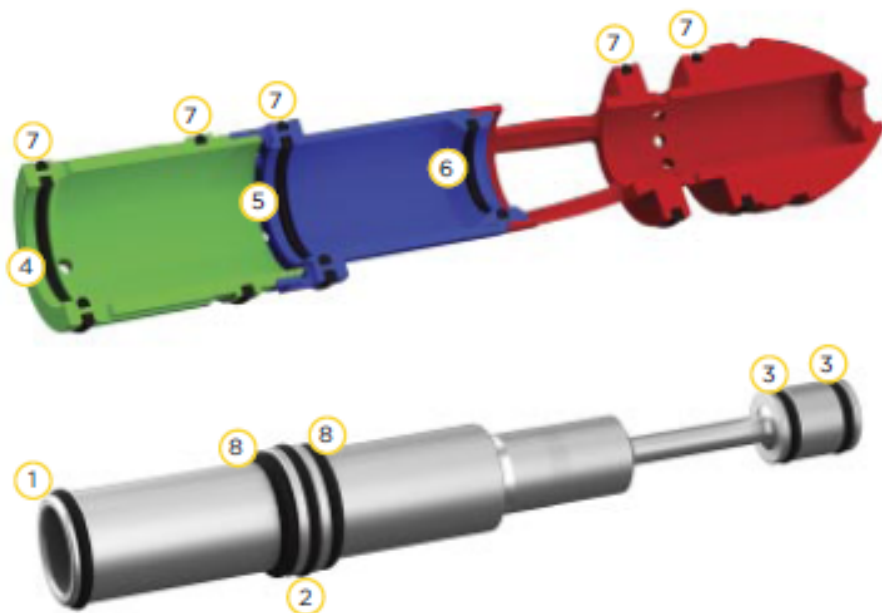
Avant d'insérer la culasse dans le marqueur assurez-vous que les différents éléments soient bien serrés entre eux.

Si vous ne graissez pas la culasse, les joints risquent de s'abîmer entraînant une friction importante du bolt pouvant entraîner une rupture de celui-ci. Lorsque vous graissez la culasse porter une grande attention à tous les joints en mouvement (du bolt) ou en contact avec le bolt. Le premier joint numéro 7 listé à la page suivante doit être généreusement graissé lors de l'entretien.

Culasse Fuse – Listing des joints

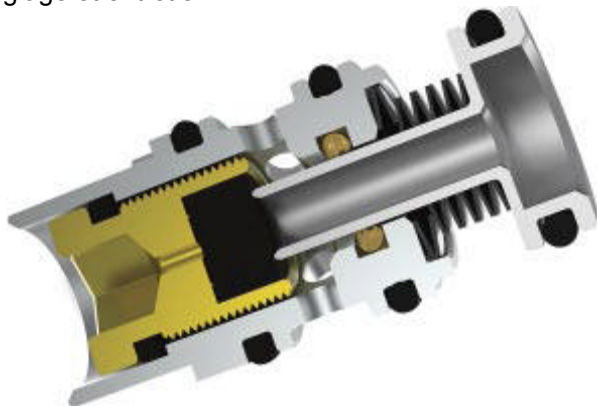
- 1 Bolt tip (014 BN70)
- 2 Bolt sail (015 BN70)
- 3 Bolt stem (011 BN70)
- 4 Cylinder internal (017 BN70)
- 5 Top hat large internal (017 BN70)

- 6 Top hat small internal (014 BN70)
- 7 Outer sleeve (020 BN70)
- 8 Sail bumper (111 BN70)



LPR (Régulateur basse pression)

Réglage et entretien.



Assemblage, Entretien et Test du LPR

Le régulateur basse pression se trouve à l'arrière du DM9, en dessous de la culasse. Le rôle du LPR est de diminuer la pression fournie par le régulateur vertical avant qu'il n'arrive au solénoïde. Cette pression est nécessaire pour faire reculer la culasse et la maintenir en arrière (jusqu'au prochain coup). Le réglage par défaut est d'environ 75 PSI.

Vous pouvez affiner ce réglage afin d'avoir une pression minimale. Cela réduira la force avec laquelle la bille sera frappée par la culasse lors du tir (réduisant la casse de bille). Une pression trop basse empêchera le marqueur de fonctionner correctement (cycle incomplet). Si la vitesse diminue lors d'une cadence de tir élevée c'est probablement dû à un LPR trop bas. Une pression trop haute entrainera un kick excessif, une éventuelle casse de billes et abimera prématurément les éléments de la culasse.

Il est important de vérifier l'état du piston ainsi que sa propreté. Nettoyez le LPR et graissez les joints tout les 6 mois et/ou



Le LPR est composé de 5 éléments :

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1 Piston O-ring (012 BN70) | 6 Body internal O-ring (007 UR90) |
| 2 Piston | 7 Seat (mounted in the seat retainer) |
| 3 Shim stack | 8 Seat retainer O-ring (010 BN70) |
| 4 LPR Body | 9 Seat retainer (functions as an adjustment screw also) |
| 5 Body O-rings (2 pcs, 012 BN70) | |

La seule pièce à entretenir sur le LPR est le *Seat Retainer* (9). Le *Seat* doit être remplacé lorsqu'il laisse passer l'air du régulateur cela entraînant une surpression dans le solénoïde.



Lors de l'entretien de votre marqueur :

- Assurez-vous que le loader est retiré de votre DM9.
- Assurez-vous qu'il n'y a plus de bille dans le lanceur.
- Toujours retirer la bouteille d'air et purger le marqueur avant le démontage.
- Il est déconseillé de retirer et démonter le LPR du marqueur.

Remplacement du *Seat Retainer*

1. Dévissez et retirez le bouchon à l'arrière du DM9 à l'aide d'une clef $\frac{1}{4}$
2. Dévissez et retirez le *seat retainer* avec une clef $\frac{3}{16}$.
3. Utilisez un cure dents ou un objet pointu pour retirer le *seat* du *seat retainer* et le remplacer par un nouveau. Utilisez un objet plat pour l'enfoncer correctement.
4. Graissez le joint et remettez un place l'ensemble dans le LPR.
5. Remettez en place le bouchon du LPR.



Si l'utilisateur doit remplacer entièrement le LPR, suivre les instructions suivante :

1. retirez la poignée du marqueur.
2. dévissez la vis LPR se trouvant en dessous de celui-ci à l'aide d'une clef $\frac{5}{64}$
3. dévissez le bouchon arrière du LPR avec une clef $\frac{1}{4}$
4. retirez le LPR en vous assurant que le piston ne reste pas dans le marqueur.
5. insérez le nouveau LPR
6. revissez la vis en vous assurant que le LPR est aligné correctement.
7. revissez le bouchon
8. remettez en place la poignée.

Le LPR peut être réglé précisément et ce sans outils de test.

Une fois le marqueur dégazé, tournez dans le sens horlogier à l'aide d'une clef 3/16 jusqu'à atteindre le point de résistance.

Serrer trop Fort peut endommager le Seat.

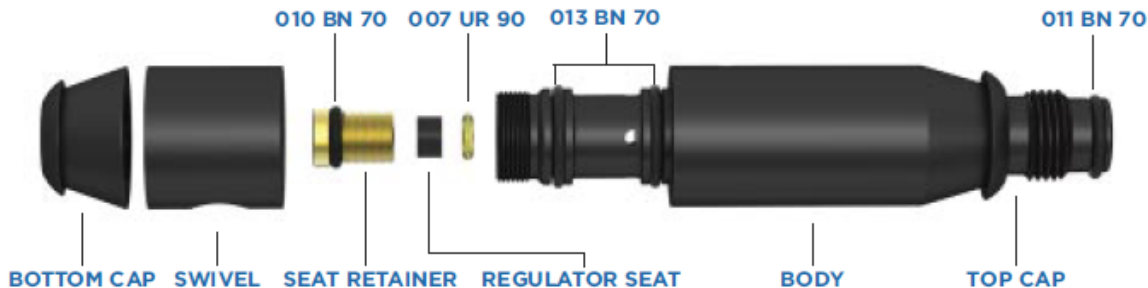
Le LPR est maintenant réglé à 20 PSI environ. Chaque demi tour augmentera la pression de 10 à 15 PSI.

Par exemple 2,5 tours donnera une pression approximative de 70 – 80 PSI. Utilisez un chrony pour trouver le point où la vitesse reste constante.



Régulateur In-line Hyper3

Réglages et entretien.



Utilisation

Connectez correctement le macroline entre le régulateur Hyper3 et le on/off airport. Afin d'éviter les fuites, le macroline doit être recoupé à l'aide d'une lame aiguisée.

Réglages

Le réglage de l'Hyper3 se fait de la même manière que pour le LPR. Avec le Seat Retainer vissé à fond la pression de service est de 20 PSI environ. Chaque demi tour augmentera la pression de service de 15 à 20 PSI. Le réglage d'usine est de 145 PSI (environ 3,5 Tours), ce qui devrait permettre au DM9 de tirer à 285 Fps environ.

Entretien

Dans le cadre d'une utilisation normale l'Hyper3 requiert très peu d'entretien. Le Seat doit être remplacé tout les 6 mois / 60000 shots environ. Tirez plusieurs coups entre chaque ajustement de vitesse prolongera la vie du Seat. Le joint et le Seat doivent rester propres afin de conserver les performances du régulateur.

Instructions de démontage de l'Hyper3

La partie en caoutchouc à l'extérieur du régulateur ne doit pas être retirée pour le démontage du régulateur mais facilite grandement la manœuvre. Commencez en insérant une clef 3/16 dans le *topcap* et une clef 5/16 de l'autre côté, dans le *bottom cap*. Dévissez le *bottom cap* du régulateur. Si le *TopCap* se dévisse maintenez l'ensemble fermement et dévissez à nouveau le *bottom cap*. Il est parfois nécessaire d'utiliser un étau pour démonter le *bottom cap*. Le *Seat* et le *Swivel* peuvent maintenant être démontés du régulateur. Il faut démonter le coude marcoflex au cas où le *Swivel* serait collé.

Pour remplacer le *Seat*, enlevez-le du régulateur. Ensuite utilisez un cure-dents ou un objet pointu pour le retirer du *Seat retainer*. Remplacez-le ensuite par un nouveau. Utilisez un objet plat pour bien l'enfoncer.

Tout autre démontage doit être fait par un technicien certifié. Pour toute question contactez la Hotline Technique de Dye.



- **Le régulateur peut contenir une petite quantité d'air (typiquement un coup), il faut toujours dégazer le marqueur avant de le démonter.**
- **Toujours démonter le régulateur du marqueur avant de faire son entretien.**
- **Une mise en place incorrecte de la pile de rondelles du régulateur peuvent entraîner un dysfonctionnement, voir endommager votre DM9.**
- **Des poussières et débris excessifs peuvent également affecter les performances du régulateur, requérant plus de maintenance.**

Système Œil et Ball Detents.

Entretien et remplacement

Système Œil anti casse

Ce système empêche le DM9 de tirer avant que la bille ne soit complètement chamberée en face de la culasse. Le Système utilise un rayon optique qui traverse la chambre (Breech) de part en part. D'un coté un transmetteur et de l'autre un récepteur. Pour être en mesure de tirer avec le système Œil activé le faisceau lumineux doit être interrompu (par la présence d'une bille). Entre deux bille les yeux doivent être en mesure de se voir. En cas de mal fonction la Diode de la carte clignotera en Vert. Cela signifie que le transmetteur et le récepteur ne peuvent pas communiquer entre eux. Ce cas de figure peut arriver pour deux raison :

1. Saleté, peinture ou graisse devant les yeux.
2. Batterie trop faible pour alimenter suffisamment le rayon lumineux.

NOTE : Si la batterie est faible, le marqueur pourrait se comporter comme si les yeux étaient sale ou ne pas tirer du tout. Dans ce cas il faut remplacer la batterie.

Œil auto nettoyant.

Le DM9 est équipé d'un système auto nettoyant. Un anneau en polycarbonate transparent placé dans la chambre protège les yeux du système. Le joint à l'avant de la culasse nettoiera l'anneau à chaque tir. Normalement cela suffira pour que le système reste opérationnel en permanence.

En cas de nettoyage nécessaire, nettoyez l'intérieur de la chambre avec un swab.

Pour un nettoyage plus profond, retirez l'anneau transparent du marqueur. Une fois celui-ci retiré nettoyez l'intérieur de la chambre avec un swab, cela devrait suffire pour nettoyer les yeux. Si les yeux ont besoin d'un nettoyage plus précis, retirez le guide et tirez les yeux par le feeder. Afin de ne pas abimer les câbles il est préférable de démonter la poignée et de déconnecter les câbles de la carte. Utilisez un coton tige ou un chiffon doux pour nettoyer d'éventuel dépôt de graisse ou de peinture.

Guide de dépannage

FUITE D'AIR

Fuite d'air à l'arrière du ON/OFF

- Vérifiez le joint sur le preset. Si nécessaire le remplacer et refaire l'essai.

Fuite d'air sur le coté du ON/OFF

- Vérifiez que le macroline est bien enfoncé. Revisser le coude ou appliquez du teflon sur le pas de vis, revissez et refaites un test.
- Vérifiez que le macroline est coupé droit et proprement. Si besoin recoupez un petit morceau du macroline à l'aide d'une lame de rasoir. Vérifiez que le macroline s'enfonce correctement.

Fuite d'air à l'avant du ON/OFF

- Remplacez le joint à l'intérieur du ON/OFF. Celui-ci est démontable à l'aide d'une clef allen 3/16 et d'une clef à douille 7/32.

Fuite d'air du regulateur Hyper3

- En premier il faut localiser d'où vient la fuite.
- Pour les instructions de démontage référez vous à la section sur le Régulateur Hyper3
- Si la fuite vient du dessous du régulateur vous devrez changer le joint 010 ainsi que le *seat* sur le *seat retainer* du régulateur.
- Si la fuite provient du coude macroline il faudra changer les deux joints 013 situés à l'intérieur du régulateur (la ou vient la bague avec le coude macroline) ou serrer le coude un peu plus fort.
- Si la fuite provient du petit trou au milieu du régulateur cela peut venir de deux joints. Le joint 015 sur le piston ou celui 007 à l'intérieur du corps du régulateur. Cette opération doit être faite par un technicien entraîné.
- Si la fuite provient du haut du régulateur, changez le joint au dessus du pas de vis. (top cap).

Fuite d'air entre la poignée et le corps du DM9

- Une fuite entre le corps et la poignée peuvent être dû à plusieurs choses :
- D'abord retirez la culasse et remplacez le joint 015 au milieu du bolt (entre les deux bumper) ainsi que le joint extérieur 020 arrière du cylindre (can) et le joint 020 externe du top hat.
- Vérifiez si le LPR ne fuit pas. Vous pourriez devoir remplacer le joint 010 du *seat retainer* ou le joint avant (012) du corps du LPR.
- Le LPR peut délivrer une pression trop importante au Solénoïde, vérifiez que le LPR et le régulateur inline soient bien réglés.
- Mettez le DM9 sous pression sans la poignée attachée au corps afin de localiser exactement qu'ou provient la fuite. Si la fuite provient d'un trou bouché avec une vis, retirez la vis, appliquez un peux de frein filet et remettez la vis en place. Si c'est le solénoïde qui fuit, Démontez le en retirant les deux vis le maintenant au corps, graissez le joint et remettez le en place. Assurez vous qu'il est correctement positionné et surtout qu'il ne pince pas les câbles du système œil.

Fuite à l'arrière du DM9

- Vérifiez que les différents éléments de la culasse sont bien visé entre eux. Si cela n'est pas la cas une fuite peut survenir.
- Si cela ne fonctionne pas remplacez le joint 020 du *Rar Cap* ainsi que le joint 011 à l'arrière du *Bolt*.

Fuite à l'avant du DM9

- Si la fuite provient de l'avant de la culasse, remplacez le petit joint 014 à l'intérieur du *top Hat*. Vérifiez aussi que le *bumper* arrière est en bonne état et bien un joint de type 111.
- Si la fuite provient de l'extérieur de la culasse remplacez les deux joint à l'avant du *can* (externe 020 et interne 017)

PROBLÈMES ELECTRONIQUES

Le DM9 ne s'allume pas

- Assurez-vous que la batterie est neuve et bien chargée.
- Assurez vous qu'il n'y a pas de saleté pouvant empêcher le bouton on/off de fonctionner.
- Assurez vous que les boutons sont en mesure d'activer les *Switchs* de la carte.

Le DM9 s'allume / s'éteint tout seul ou les yeux s'allument / s'éteignent tout seul.

- Ces deux problèmes sont dûs au fait que les boutons de la carte sont maintenus enfoncés. Démontez la carte de la poignée et nettoyez les boutons (il existe plusieurs épaisseurs de boutons, remplacez les par des plus fins).
- Notez que certaines batteries sont plus larges que d'autres et peuvent pousser la carte au point qu'elle appuie sur les boutons.
- Si le problème persiste contactez un centre agréé pour le remplacement de la carte.

Le marqueur tire lentement avec l'œil allumé et la led clignote vert

- Les yeux ne fonctionnent pas correctement. Nettoyez les. Vous saurez qu'ils sont bien nettoyés lorsque la LED deviendra rouge lorsque la chambre est vide.
- Assurez-vous que les câbles des yeux ne sont pas endommagés ou pincés.
- La batterie est peut-être faible. Dans ce cas il faut changer la batterie dès que possible.
- Si tout cela ne règle pas le problème, contactez un magasin ou Dye precision pour faire remplacer les yeux.

Le solénoïde ne s'active pas / la détente ne fonctionne pas.

- Vérifier que la détente peut bien activer le switch de la carte. Vous devriez entendre un click lorsque vous pressez la détente.
- Votre DM9 tire une seule fois mais plus possible de tirer ensuite, c'est que le switch n'est pas relâché. Réglez votre détente.
- Remplacez la pile.
- Vérifiez que le câble du solénoïde est bien fixé sur la carte.

Bounce, le DM9 tire plus d'une fois à chaque pression de la détente en Semi-Auto

- Augmentez la sensibilité détente en mode configuration.
- Vérifiez que la détente n'est pas réglée trop courte.
- Assurez-vous qu'il y a bien un ressort à l'arrière de la détente.

VARIATION DE VÉLOCITÉ / LE DM9 NE TIRE PAS.

Le DM9 tire mais les billes tombent du canon.

- Assurez-vous que la pile est bonne.
- Augmentez le Dwell à 18.

- Assurez-vous que la culasse est bien graissée et fonctionne correctement. Trop de frottement feront tirer le DM9 faiblement.
- Assurez-vous que la on/off est ouvert à fond.

Premier shoot trop fort

- Remplacez le Seat dans le régulateur inline Hyper3
- Vérifiez que le joint 014 à l'intérieur du Top Hat n'est pas endommagé.
- Essayez de désactiver l'abs (switch 1 de la carte)

Variation de vitesse importante

- Assurez vous que les billes que vous utilisez soient bien calibrée pour votre canon. Le canon d'origine un est .688.
- Retirez la culasse et graissez la à nouveau.
- Assurez vous que le joint 014 à l'avant du Bolt est en bon état.
- Augmentez le dwell.
- Remplacez la pile.
- Vérifier que l'hyper3 à une pression de sortie constante (un manomètre est nécessaire), si besoin remplacer les joint et le Seat retenir du régulateur.
- Vérifiez que le LPR n'est pas réglé trop bas.
- Remplacez le Seat du LPR

AUTRES PANNES

Le DM9 tire plusieurs billes à la fois

- Remplacez les Ball Detents.

Casse de billes

- Assurez vous d'utilisez de la bille de bonne qualité stockée selon les normes constructeur.
- Vérifiez l'état du joint 014 à l'avant du bolt.
- Vérifiez que le loader fonctionne correctement et qu'il soit capable d'alimenter suffisamment rapidement le marqueur.
- Vérifiez que l'insert de votre canon n'est pas trop petit par rapport au diamètre de la bille.
- Assurez vous que le système de Ball Detents fonctionne correctement.
- Assurez vous que le LPR et la Vitesse soient réglés correctement.

Vue Explosée



DM9 WARRANTY INFORMATION

WARRANTY AND LEGAL INFORMATION

PARTS LIST

- 1 Clamping Feed Neck
- 2 Ball Detent Clip
- 3 Eye Carrier
- 4 Eye Pipe
- 5 DM9 Body
- 6 FUSE™ Bolt
- 7 LPR Cap
- 8 LPR
- 9 LPR Retaining Screw
- 10 Solenoid
- 11 Eye Wire
- 12 Hyper3™
- 13 Front Frame Mounting Screw
- 14 Rear Frame Mounting Screw
- 15 Ultralite Frame
- 16 Sticky3 Grip
- 17 On/Off Airport

WARRANTY

DYE Precision, Inc. warrants for one year to the initial retail purchaser, from the initial date of purchase, that the paintball marker and regulator are free from defects in materials and workmanship, subject to the requirements, disclaimers and limitations of this warranty. Disposable parts, normal maintenance and standard wear and tear parts such as batteries, O-rings and seals are not covered under warranty. The solenoid and electronic components on the marker are covered under warranty for six months. This warranty does not cover scratches, nicks, improper disassembly, improper re-assembly, misuse, neglect or improper storage. Modification to the product will void the warranty. The only authorized lubricant for the marker is Slick Lube™. Use of any other lubricant will void your warranty. This warranty is limited to repair or replacement of defective parts with the customer to pay shipping costs. Warranty card and proof of purchase must be submitted to DYE Precision for warranty to be in effect. This warranty is not transferable. This warranty does not cover performance. Paintball markers are non-refundable.

TECHNICAL SUPPORT

Our Technical Support Department is open Monday through Friday, from 9am to 5pm, PST, and can be reached at 858-536-5183. Additional support and international contacts are available through our web sites: www.dyepaintball.com, www.dyematrix.com.

DISCLAIMER

The specifications & photographs in this material are for information and general guidance purposes only. Our products are continually updated and changes may be made to specification, design or appearance from time to time. These are subject to change without notice. Contents of box may therefore vary from owner's manual. For details of changes in design, specification or appearance consult your local distributor or dealer. The FUSE™ BOLT and Slick Lube™ are registered trademarks. Design rights, copyrights and all other rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer.

DYE Precision, Inc. U.S. Patent # 5,613,483. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING. Covered by one or more of the following U.S. Patents, 5,613,483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843 and 6,474,326.

All rights will be strictly enforced.

DYE Precision, Inc.
10637 Scripps Summit Ct.
San Diego, CA. 92131