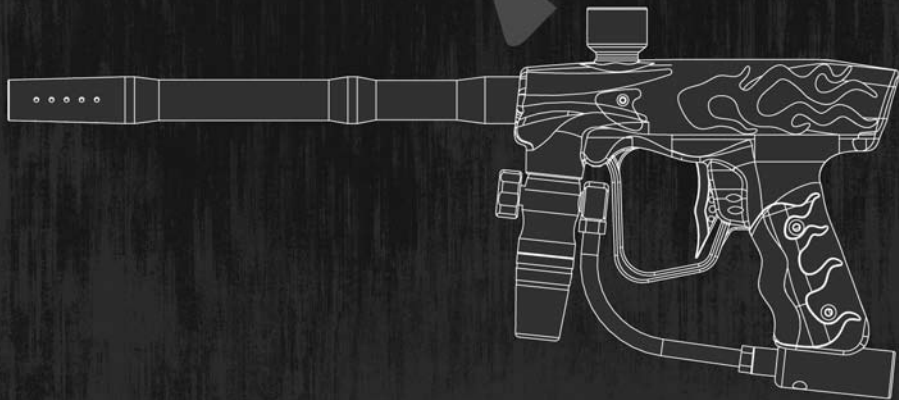




*advanced paintball marker  
owners manual*



# *Table of contents*

Safety Guidelines: Page 3

Velocity Adjustment: Page 5

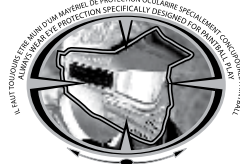
Quickstart Guide: Page 4

Disassembly / Cleaning: Page 6

Power/ Mode Settings: Page 5

**⚠ WARNING:** THIS IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. RECOMMEND AT LEAST 18 YEARS OLD TO PURCHASE, 14 YEARS OLD TO USE WITH ADULT SUPERVISION, OR 10 YEARS OLD TO USE ON PAINTBALL FIELDS MEETING ASTM-STANDARD F1777-02. READ OPERATION MANUAL BEFORE USING.

**⚠ WARNING:** NEVER SHOOT AT ANYONE WITHOUT PROPER PROTECTIVE EQUIPMENT FOR EYES, EARS, THROAT AND HEAD, WHICH MUST BE WORN AT ALL TIMES. EYE PROTECTION MUST BE DESIGNED SPECIFICALLY FOR PAINTBALL USE. FAILURE TO FOLLOW THESE SAFETY PRECAUTIONS MAY RESULT IN BODILY INJURY INCLUDING BLINDNESS AND DEAFNESS.



## **WARNING**

1. USE ONLY NITROGEN/COMPRESSED AIR.
2. DO NOT ADJUST THE INLINE REGULATOR OVER 210PSI.
3. DO NOT GREASE OR OIL THE SOLENOID INTERNALS AS THIS WILL CAUSE DAMAGE TO THE MARKER.
4. WHEN NOT PLAYING WITH AND OR STORING THE MARKER FOR AN EXTENDED PERIOD OF TIME, DISCONNECT THE AIR SOURCE AND REMOVE THE BATTERY.

# *safety guidelines*

1. Always wear proper eye, face and ear protection designed especially to stop paintballs.
2. Never shoot a person who is not wearing proper protection.
3. Treat every paintball marker as if it were loaded.
4. Never look down the barrel of the marker.
5. Never point the paintball marker at anything you don't wish to shoot.
6. Keep the paintball marker on safe until ready to shoot.
7. Keep the barrel plug in the paintball marker's muzzle when not shooting.
8. Always remove gas source before disassembly.
9. Store the paintball marker unloaded and degassed in a locked place.
10. Follow warnings listed on gas source for handling and storage.
11. Never use anything other than .68 caliber paintballs.
12. Do not shoot fragile objects such as windows.
13. Paintballs may cause staining of some porous surfaces such as brick, stucco and wood.
14. Always measure velocity before playing paintball.
15. Never shoot at velocities in excess of 300 feet per second.
16. Never engage in vandalism.
17. Do not use marker for drive-by shootings.
18. Do not modify your marker's pressurized air system or cylinder in any way.

⚠ PÉRIL	⚠ DANGER	⚠ PELIGRO
<b>HIGH PRESSURE ALUMINUM ALLOY CYLINDER</b> <b>BOÎTILLE À HAUTE PRESSION EN ALLIAGE D'ALUMINIUM</b> <b>CILINDRO DE ALEACIÓN DE ALUMINIO PARA ALTA PRESIÓN</b>		
The cylinder can fly off with enough force to kill if the valve unscrews from the cylinder.		
•STOP if valve starts to unscrew from the cylinder. Screw it back on and take it to a trained person for repair.		
<b>EXPLOSION HAZARD:</b> Improper use, filling, storage or disposal may result in property damage, serious personal injury or death.		
•This cylinder must be filled only by properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P-1, C-6, G-6.3 and AN-7 available from the Compressed Gas Association, 4221 Walney Rd., Chantilly, Virginia 20151-2923		
•Valves must be installed and removed only by trained personnel.		
•Do not overfill cylinder. Do not exceed the pressurized rating stamped on your cylinder.		
•Do not expose to temperatures exceeding 130°F when pressurized.		
•Do not use caustic cleaners or strippers.		
•Do not modify this cylinder or valve in any way.		
•Cylinder will be destroyed if exposed to fire or heated to a temperature exceeding 350°F.		
•Keep cylinder out of reach of children.		

## ***quick start***

**1.** Remove the battery cap from rear of marker and connect 9V battery (battery not included). (Figure 1)

**2.** Screw on the barrel. Then place a barrel cover over the end of the barrel.

**3.** Screw your air source into the paintball marker bottom line. Using Nitrogen/Compressed air, simply screw your tank in until it seals.

**4.** Place your hopper into the marker feed tube. Now add paintballs. Then turn ON loader. An electronic loader is recommended for use with the marker.

**5.** Make sure your goggles are on.

**6.** Turn the marker ON by pressing button "A" for approximately four seconds and releasing. GREEN LED will appear indicating marker is turned ON and in safe mode. Press button "B" for safety OFF, LED will turn RED. Press button "B" and hold for 3 seconds until RED LED turns OFF and release, LED will turn GREEN. RED LED FIRE mode, GREEN LED SAFE mode. (Figure 2)

**7.** The marker is now ready for play. Follow all safety regulations and rules before beginning and during play.

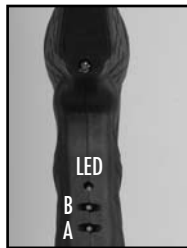
**8.** To degas the marker properly and prevent damage to your bottle o-ring, install barrel cover, remove hopper and paintballs, point marker in a safe direction, turn eyes OFF by pressing button "A" and "B" simultaneously, cycle marker as you slowly remove the bottle.

## ***maintenance tools needed***

2 mm, 2.5mm, 3mm, 7/32" Allen Wrench 1/4" Allen wrench and Philip screwdriver.



(Figure 1)



(Figure 2)

## ***stats/specs***

Length/Weight	18.5 inches (with 12" barrel), 2.2 lbs
Operating Pressure:	170-180 psi (Do not exceed 210 psi inlet pressure into this marker)
Mode of Fire:	Semi automatic mode only.
Rate of Fire:	20 bps max.
Vision Eye:	Break beam
Power Source:	9 Volt battery.
Barrel Thread:	Cocker threads.

## ***power / mode settings.***

GREEN LED - marker ON in SAFE mode (Turn the marker ON by pressing button "A" for approximately four seconds and releasing. GREEN LED will appear indicating marker is turned ON and in safe mode)

RED LED - marker ON eyes ON, FIRE mode (while in SAFE mode press button "B" RED LED will appear indicating marker is turned ON and in FIRE mode)

ORANGE LED - marker ON eyes OFF, FIRE mode (while in FIRE mode, turn eyes OFF by pressing button "A" and "B" simultaneously, LED will change from RED to ORANGE indicating eye OFF mode. To reset eyes to ON mode, marker must be turned OFF then back ON.

## ***velocity adjustment***

To adjust marker velocity up or down, use the 7/32" Allen wrench to turn the set screw at the bottom of the regulator - clockwise to turn velocity up, counter clockwise to turn velocity down. Make only small adjustments at a time, shooting 3 to 5 shots between each adjustment to allow the regulator to achieve the new pressure.

Note: Never allow your paintball marker to exceed 190 psi and 300fps at any time.

# disassembly / cleaning / reassembly

Note: Confirm marker is degassed properly and OFF prior to any disassembly and cleaning.

1. Eye cleaning and ball detent inspection process: The marker uses break beam eyes which must remain clean and free from paint or debris. If dirty or blocked, the eyes will not correctly detect paintballs and marker function will be impaired. Use a 2mm Allen wrench and remove the left and right eye covers. (Figure 3)



(Figure 3)

Gently separate both the left and right eyes from breach, be extremely gentle because the eye is delicate. Clean the eyes and the eye port where they sit with rubbing alcohol and a cotton swab. (Figure 4)



(Figure 4)



(Figure 5)

Remove the ball detent and inspect for excessive wear and replace if required. Clean the ball detent and ball detent port. Clean the breach area and area behind eye covers. Reassemble all components and test. (Figure 5)

Note: When the eyes are ON and functioning properly the marker should not shoot if there are no paintballs in the breach.

2. Use 2 mm, 2.5mm, Allen wrench and Philip screwdriver remove the eye cover, panel and battery cap.



(Figure 7)

3. Hold body with feed tube use 1/4" Allen wrench unscrew the back cap and twist off. (Figure 6) Sliding out all internal parts with a long, soft-tipped object. (Figure 7)

**WARNING: DO NOT GRIP TRIGGER FRAME WHILE REMOVING OR INSTALLING BACK CAP. DAMAGE TO MARKER MAY RESULT.** (Figure 8)



(Figure 6)



(Figure 8)

4. Disconnect the solenoid wire from the PC board use 2mm Allen wrench remove solenoid then sliding out valve pin. (Figure 9)



(Figure 9)

Note: For optimum use it is recommended that grease is applied to all o-rings after every 15,000 shots and that all o-rings are replaced after every 30,000 shots.

5. To reassemble the marker, reverse the previous disassemble steps.

JT Europe GmbH / Am Wartfeld 1 / service@jt-europe.com / +49603173750

## LESEN SIE DIE BEDIENUNGSANLEITUNG VOR DEM GEBRAUCH SORGFÄLTIG DURCH

**⚠️ WARNUNG:** DIES IST KEIN SPIELZEUG. FALSCHER HANDHABUNG KANN ZU ERNSTHAFTEN VERLETZUNGEN ODER GAR ZUM TODE FÜHREN. DER BENUTZER UND ALLE PERSONEN IN REICHWEITE MÜSSEN EINEN SPEZIELL FÜR DEN PAINTBALLSPORT ENTWICKELTEN AUGENSCHUTZ TRAGEN. DER ERWERB UND GEBRAUCH DIESER PAINTBALLMARKIERERS IST ERST AB 18 JAHREN ERLAUBT! BITTE BEACHTEN SIE DIE JEWEILIGEN GESETZLICHEN BESTIMMUNGEN IHRES LANDES..



**⚠️ WARNUNG:** SCHIESSEN SIE NIEMALS AUF EINE PERSON DIE KEINEN ORDNUNGSGEMÄßEN SCHUTZ FÜR AUGEN, OHREN, HALS UND GESICHT TRÄGT. DIESER SCHUTZ MUSS ZU JEDEM ZEITPUNKT AUF DEM FELD GETRAGEN WERDEN. DER AUGEN- UND GESICHTSCHUTZ MUSS SPEZIELL FÜR DEN PAINTBALLSPORT ENTWICKELT WORDEN SEIN. FEHLER BEI DER BEFOLGUNG DIESER SICHERHEITSMABNAHMEN KÖNNEN ZU SCHWEREN VERLETZUNGEN WIE ZUM BEISPIEL BLINDHEIT UND TAUBHEIT FÜHREN.

### **WARNING**

1. USE ONLY NITROGEN/COMPRESSED AIR.
2. DO NOT ADJUST THE INLINE REGULATOR OVER 210PSI.
3. DO NOT GREASE OR OIL THE SOLENOID INTERNALS AS THIS WILL CAUSE DAMAGE TO THE MARKER.
4. WHEN NOT PLAYING WITH AND OR STORING THE MARKER FOR AN EXTENDED PERIOD OF TIME, DISCONNECT THE AIR SOURCE AND REMOVE THE BATTERY.

## safety guidelines

1. Tragen Sie immer eine speziell für den Paintballsport entwickelte Maske die ihre Augen, ihr Gesicht und ihre Ohren vor Paintballs schützt.
2. Schiessen Sie niemals auf Personen ohne geeignete Schutzausrüstung.
3. Behandeln Sie jeden Paintballmarkierer als wäre er geladen.
4. Schauen Sie niemals in den Lauf ihres Paintballmarkierers.
5. Zielen sie niemals mit ihrem Paintballmarkierer auf etwas, auf das Sie nicht schießen wollen.
6. Lassen Sie ihren Paintballmarkierer gesichert bis Sie bereit sind zu schießen.
7. Lassen Sie den Laufstopfen auf dem Lauf bis Sie bereit sind zu schießen.
8. Entfernen Sie vor dem Auseinanderbauen immer erst den Druckluftbehälter.
9. Bewahren Sie den Paintballmarkierer ungeladen und druckfrei an einem abgeschlossenen Ort auf.
10. Befolgen Sie die Hinweise für Handhabung und Lagerung auf dem Druckluftbehälter.
11. Schießen Sie Niemals mit etwas anderem als .68 Paintballs.
12. Schiessen Sie nicht auf brüchige Gegenstände wie zum Beispiel Fenster.
13. Paintballs können Verfärbungen auf verschiedenen Oberflächen wie Holz, Mauern und Stuck hinterlassen.
14. Überprüfen Sie vor dem Spielen immer die Schussgeschwindigkeit ihres Markierers.
15. Schiessen Sie niemals mit einer höheren Mündungsgeschwindigkeit als 214 Fuß pro Sekunde.
16. Verwenden Sie ihren Markierer niemals für Vandalismus.
17. Schiessen Sie nie mit dem Markierer aus einem fahrenden Auto.
18. Verändern Sie niemals etwas an ihrem unter Druck stehenden Luftdrucksystem.



## quick start

1. Entfernen Sie die Batteriekappe vom hinteren Teil des Markierers und verbinden Sie die 9V Blockbatterie (nicht im Paket enthalten) mit dem Batteriekabel. (siehe Abb. 1)

2. Schrauben Sie den Lauf an den Markierer und stecken sie einen Laufstopfen in den Lauf.

3. Schrauben Sie die Druckluftflasche in den Flaschenanschluss bis sie abdichtet.

4. Stecken Sie ihren Hopper in das Feed ihres Markierers, befüllen Sie ihn mit Paintballs und schalten Sie den Hopper ein. Es wird ein Elektronischer Hopper für den Gebrauch mit diesem Markierer empfohlen.

5. 5. Vergewissern Sie sich das Sie und alle Personen in Reichweite einen Gesichtsschutz tragen.

6. 6. Nun können Sie den Markierer durch gedrückt halten des „A“ Knopfes für ca. 4 Sekunden einschalten. Die LED leuchtet GRÜN und der Markierer ist gesichert. Drücken Sie den „B“ Knopf um den Markierer zu Entsichern. Eine ROT leuchtende LED signalisiert das der Markierer entsichert ist, leuchtet sie GRÜN ist der Markierer gesichert. (siehe Abb. 2)

7. Der Markierer ist nun Spielbereit. Befolgen sie vor und während dem Spiel alle Sicherheitsregeln.

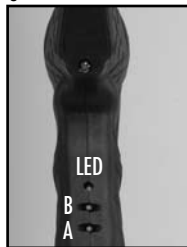
8. Um den Markierer Druckfrei zu machen ohne den Flaschen O-Ring zu beschädigen, entfernen Sie den Hopper und alle Paintballs aus dem Markierer, stecken Sie einen Laufstopfen in den Lauf und richten den Lauf in Richtung Boden. Nun schalten Sie das Auge aus indem Sie die Knöpfe „A“ und „B“ gleichzeitig drücken. Drehen Sie die Flasche langsam heraus und machen während dessen einige Leerschüsse.

## wartungs zubehör

2 mm, 2.5mm, 3mm, 7/32 inch Inbusschlüssel, 1/4inch Inbusschlüssel und Kreuzschraubendreher.



(Figure 1)



(Figure 2)

## spezifikationen

Länge/ Gewicht:	47cm (inkl. 12" Lauf) / 1kg
Arbeitsdruck:	170-180 psi (Überschreiten Sie nicht 210 psi Eingangsdruck in den Markierer)
Feuermodus:	Halbautomatischer Markierer
Rate of Fire:	20 bps maximal.
Optisches Auge:	Breakbeam.
Stromversorgung:	9 Volt Batterie.
Laufgewinde:	Cockergewinde.

## einschalten und einstellungen

GRÜNE LED - Markierer ist **INGESCHALTET** und **GESICHERT** (Sie schalten den Markierer ein durch gedrückt halten des „A“ Knopfes für ca.4 Sekunden. Die GRÜNE LED signalisiert das der Markierer eingeschaltet und gesichert ist)

ROTE LED - Markierer ist **INGESCHALTET** und das Breakbeam Auge ist **INGESCHALTET**, der Markierer ist Schussbereit (wenn ihr Markierer gesichert ist, drücken sie den „B“ Knopf die LED leuchtet ROT der Markierer ist nun Schuss- und Spielbereit)

ORANGE LED - Markierer ist **INGESCHALTET** und das Breakbeam Eye ist **AUSGESCHALTET**, Der Markierer ist Schussbereit (wenn das Auge ihres Markierers eingeschaltet ist drücken Sie die Knöpfe „A“ und „B“ gleichzeitig, die LED wechselt von ROT zu ORANGE dies zeigt an, das das Auge **AUSGESCHALTET** ist. Um das Auge einzuschalten müssen Sie den Markierer **AUSSCHALTEN** und erneut **EINSCHALTEN**.

## geschwindigkeits einstellung

Benutzen Sie den 7/32" Inbusschlüssel um die Geschwindigkeit über die Schraube am Regulator einzustellen. Drehen Sie die Schraube mit dem Uhrzeigersinn um die Geschwindigkeit zu erhöhen und gegen den Uhrzeigersinn um sie zu verringern. Machen Sie nur kleine Einstellungen und schießen Sie anschließend 3 - 5mal zwischen den Einstellungen damit sich der Regulator auf den neuen Druck einstellen kann. (siehe Abb. 3)

**BEACHTEN SIE: STELLEN SIE SICHER DAS IHR MARKIERER NIE 190 PSI UND 214 FPS ÜBERSCHREITET.**

## *wartung / demontage / reinigung / zusammenbau*

Beachten Sie: Stellen Sie sicher das der Markierer DRUCKFREI und AUSGESCHALTET ist bevor Sie anfangen ihn zu zerlegen oder zu reinigen.

1. Reinigung und Inspektion des Breakbeam Auges und der Balldetents: Der Markierer funktioniert mit einem Breakbeam Augen System, diese müssen sauber und frei von Rückständen von Paintballs sein. Wenn diese verschmutzt oder verdeckt sind, können die Augen die Paintballs nicht richtig erfassen und die Funktion des Markierers wird beeinträchtigt. Benutzen Sie einen 2mm Inbusschlüssel um die linke und rechte Augenabdeckung zu entfernen. Entfernen Sie vorsichtig das linke und rechte Auge aus dem Breech, seien Sie hierbei sehr vorsichtig da die Augen sehr empfindlich sind. (siehe Abb. 3)



(Figure 3)

Reinigen Sie die Augen und die Augenkanäle vorsichtig mit einem Tuch. Entfernen Sie die Balldetents und schauen Sie nach starker Abnutzung, ersetzen Sie die Balldetents falls notwendig. (siehe Abb. 4)



(Figure 4)



(Figure 5)

Reinigen Sie die Balldetents und die Balldetentkanäle. Reinigen Sie außerdem das Breech und den Bereich hinter den Augenabdeckungen. Bauen Sie alle Komponenten zusammen und testen Sie die Funktionsfähigkeit. (siehe Abb. 5)

Beachten Sie: Wenn die Augen eingeschaltet sind und ordnungsgemäß funktionieren, sollte der Markierer keinen Schuss abgeben solange kein Ball im Breech vorhanden ist.



(Figure 7)

2. Benutzen Sie einen 2 mm, 2.5mm Inbusschlüssel und einen Kreuzschraubendreher zum entfernen der Batteriekappe, Griffschrauben und entfernen Sie anschließend das Gehäuse. (siehe Abb. 6)



(Figure 6)

3. Halten Sie den Body am Feed und schrauben Sie mit dem 1/4" Inbusschlüssel die Backcap los und nehmen sie raus. Nun können Sie die Teile mit einem Langen Gegenstand rausdrücken. (siehe Abb. 7)



(Figure 8)

**WARNUNG: HALTEN SIE DEN MARKIERER NICHT AM GRIFFSTÜCK WENN SIE DIE BACKCAP AN/AB SCHRAUBEN ES KÖNNTE DEN MARKIERER BESCHÄDIGEN.** (siehe Abb. 8)



(Figure 9)

4. Entfernen Sie das Solenoid Kabel vom Board, dann benutzen Sie einen 2mm Inbusschlüssel um das Solenoid zu entfernen und ziehen Sie den Ventil Pin heraus. (siehe Abb. 9)

**BEACHTEN SIE: FÜR DEN OPTIMALEN GEBRAUCH EMPFEHLEN WIR IHNEN DIE O-RINGE IHRES MARKIERERS ALLE 15000 SCHUSS ZU FETTEN UND DIE O-RINGE NACH 30000 SCHUSS ZU ERSETZEN:**

5. Um den Markierer wieder zusammen zu bauen befolgen Sie die vorherigen Schritte in umgekehrter Reihenfolge

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an: JT Europe GmbH, Am Wartfeld 1 /service@jt-europe.com / +49603173750

## ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ЭТО РУКОВОДСТВО

**⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** ПЕЙНТБОЛЬНЫЙ МАРКЕР – НЕ ИГРУШКА. НЕПРАВИЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С НИМ МОЖЕТ СТАТЬ ПРИЧИНОЙ СЕРЬЕЗНЫХ ТРАВМ ИЛИ СМЕРТИ. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ В ПЕЙНТБОЛ ДОЛЖНЫ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ НОСИТЬ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ ГЛАЗ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ПЕЙНТБОЛА. РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОДАЖЕ ЛИЦАМ, ДОСТИГШИМ 18 ЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА. ЛИЦАМ ОТ 14 ДО 18 ЛЕТ МОЖНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАРКЕРОМ ПОД НАБЛЮДЕНИЕМ ВЗРОСЛЫХ, А ДЕТЯМ ОТ 10 ДО 14 ЛЕТ – ПОД НАБЛЮДЕНИЕМ ВЗРОСЛЫХ НА ПЕЙНТБОЛЬНЫХ ПОЛЯХ, ОТВЕЧАЮЩИХ СТАНДАРТУ F1777-02 АМЕРИКАНСКОГО ОБЩЕСТВА ПО ИСПЫТАНИЮ МАТЕРИАЛОВ. ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИЗДЕЛИЕМ, ПРОЧТИТЕ РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ.



**⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В ЛЮДЕЙ, НЕ ИМЕЮЩИХ НАДЛЕЖАЩИХ СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ ГЛАЗ, УШЕЙ, ГОРЛА И ГОЛОВЫ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО НАДЕВАТЬ И НОСИТЬ В ТЕЧЕНИЕ ВСЕГО ВРЕМЕНИ ИГРЫ. СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ ГЛАЗ ДОЛЖНЫ БЫТЬ СПЕЦИАЛЬНО ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ПЕЙНТБОЛА. НЕСОБЛЮДЕНИЕ ЭТИХ МЕР ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К УВЕЧЬЯМ, ВКЛЮЧАЯ ПОТЕРЮ ЗРЕНИЯ И СЛУХА.

### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

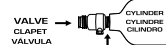
1. Используйте только сжатый воздух/азот.
2. Не устанавливайте встроенный регулятор давления на значение свыше 210 фунтов на кв. дюйм (14,76 кг на кв. см).
3. Не смазывайте установленный внутри соленоид, так как это может испортить маркер.
4. Когда вы не пользуетесь маркером или кладете его на длительное хранение, отсоединяйте газовый баллон и вынимайте батарейку.

## ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ОБРАЩЕНИЯ С ПЕЙНТБОЛЬНЫМ МАРКЕРОМ

### safety guidelines

1. На время игры обязательно надевайте средства защиты глаз, лица и ушей, специально предназначенные для предотвращения травм при попадании пейнтбольных шаров.
2. Не стреляйте в людей, не имеющих надлежащих средства защиты.
3. С любым пейнтбольным маркером следует обращаться как с заряженным оружием.
4. Не заглядывайте в ствол маркера.
5. Не направляйте пейнтбольный маркер на цели, по которым вы не собираетесь стрелять.
6. Не снимайте пейнтбольный маркер с предохранителя, пока не будете готовы выстрелить.
7. Заглушку ствола можно вынимать из дула только на время игры в пейнтбол.
8. Перед разборкой маркера всегда сначала отсоединяйте газовый баллон.
9. Храните пейнтбольный маркер разряженным и дегазированным в запечатом месте.
10. Соблюдайте перечисленные на газовом баллоне правила обращения и хранения.
11. Заряжайте маркер только пейнтбольными шарами калибра 0,68 дюйма.
12. Не стреляйте в хрупкие предметы и объекты, например в окна.
13. Пейнтбольные шары могут оставлять несмываемые пятна на поверхности из пористых материалов, таких как кирпич, штукатурка, дерево.
14. Перед каждой игрой в пейнтбол измеряйте скорость вылета шара.
15. Не стреляйте при скорости вылета шара более 91,44 м/с (300 фт/с).
16. Не используйте маркер для совершения актов вандализма.
17. Не используйте маркер для стрельбы из движущегося автомобиля.
18. Ни в коем случае не модифицируйте пневматическую систему и газовый баллон маркера.

#### HIGH PRESSURE ALUMINUM ALLOY CYLINDER



БАЛЛОН ИЗ АЛЮМИНИЕВОГО СПЛАВА ПОД ВЫСОКИМ ДАВЛЕНИЕМ @ КЛАПАН @ БАЛЛОН

**⚠ ОПАСНО**  
Если отвинтить клапан, баллон может отлететь с силой достаточной, чтобы убить человека или животное.

\* **ПРЕКРАТИТЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАРКЕРОМ**, если клапан имеет признаки отвинчивания от баллона. Привинтите его обратно и сдайте квалифицированному специалисту для ремонта.

**БЕЗОПАСНОСТЬ:** Неправильная эксплуатация, хранение, перевозка или утилизация может привести к повреждению имущества, серьезной травме или смерти.

\* Заправка этого баллона должна производиться только лиценз. инспекцией надлежаще квалифицированно, в соответствии с инструкциями CGA P-1, C-6, G-6.3 и AV-7, выданными Ассоциацией по работе со сжатым газом (Compressed Gas Association), 4223 Walkley Rd., Clarksburg, Virginia 20715-2923

\* Клапаны должны устанавливаться и сниматься только квалифицированными специалистами.

\* Не переполняйте баллон. Не превышайте номинальное давление, указанное на баллоне.

\* Не подкачивайте баллон, находящийся под давлением, воздействием температур свыше 54 °C.

\* Не используйте средства очистительными средствами или растворами.

\* Ни в коем случае не модифицируйте баллон или клапан.

\* Баллон взорвется, если его подвергнуть прямому воздействию огня или нагреву до температуры свыше 170°C.

\* Храните баллон в недоступном для детей месте.

**КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

Снимите крышку батарейного отсека в задней части маркера и подсоедините 9 В батарейку (батарейка не входит в комплект) (рис. 1).

Приверните ствол. Установите заглушку на конец ствола.

Приверните к нижней части пейнтбольного маркера баллон со сжатым воздухом/азотом. Соединение должно быть герметичным.

Установите контейнер для шаров (хоппер) в порт фидера. Заполните ее шарами. Включите механизм загрузки (лодер). Для этой модели маркера рекомендуется использовать хоппер с мешалкой на электронном приводе.

Обязательно наденьте защитные очки.

Включите маркер, нажав кнопку А и отпустив ее примерно через четыре секунды. **ЗЕЛЕНЫЙ**

светодиодный индикатор показывает, что маркер **ВКЛЮЧЕН** безопасный режим (предохранитель). Кнопка В предназначена для **ВКЛЮЧЕНИЯ** и **ВЫКЛЮЧЕНИЯ** безопасного режима. **КРАСНЫЙ** индикатор означает режим **ОГОНЬ**; **ЗЕЛЕНЫЙ** индикатор – **БЕЗОПАСНЫЙ** режим (рис. 2). Теперь маркер готов к игре. Во время игры соблюдайте правила и нормы безопасности.

Чтобы выпустить газ из маркера, не повредив при этом уплотнительного кольца баллона, установите на ствол заглушку, снимите хоппер с шарами, направьте маркер на пустое безопасное место, **ВЫКЛЮЧИТЕ** датчики одновременным нажатием кнопок А и В, нажимайте на спусковой крючок пока весь газ не выйдет из баллона.

**ИНСТРУМЕНТЫ, ТРЕБУЕМЫЕ ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ**

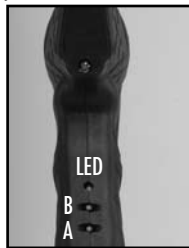
Крестообразная отвертка и торцевые гаечные ключи 2 мм, 2,5 мм, 3 мм, 7/32 дюйма, 1/4 дюйма.

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Длина/вес: 18,5 дюймов, или 47 см (ствол 12 дюймов, или 30,5 см), 1 кг



(Figure 1)



(Figure 2)

Рабочее давление:	170-180 фунтов на кв. дюйм (для этой модели не допускайте превышения давления 210 фунтов на кв. дюйм, или 14,76 кг на кв. см).
Режим ведения огня:	Только полуавтоматический.
Скорострельность:	Макс. 20 выстрелов в секунду.
Система Vision Eye:	Технология Break Beam
Питание:	Батарейка 9 В.
Резьба ствола:	Резьба Кокера..

**ВКЛЮЧЕНИЕ/РЕЖИМЫ**

**ЗЕЛЕНЫЙ** светодиодный индикатор = маркер **ВКЛЮЧЕН** и установлен на **БЕЗОПАСНЫЙ** режим. (Маркер включается нажатием и удержанием кнопки А в течение примерно четырех секунд. Загорается зеленый индикатор, показывая, что маркер **ВКЛЮЧЕН** и установлен на **БЕЗОПАСНЫЙ** режим).

**КРАСНЫЙ** светодиодный индикатор = маркер **ВКЛЮЧЕН**, датчики **ВКЛЮЧЕНЫ**, активен режим **ОГОНЬ**. (Когда маркер находится в **БЕЗОПАСНОМ** режиме, нажмите кнопку В, загорится **КРАСНЫЙ** индикатор, показывая, что маркер **ВКЛЮЧЕН** и активен режим **ОГОНЬ**).

**ОРАНЖЕВЫЙ** светодиодный индикатор = маркер **ВКЛЮЧЕН**, датчики **ВЫКЛЮЧЕНЫ**, активен режим **ОГОНЬ**. (Когда маркер находится в режиме **ОГОНЬ**, одновременным нажатием кнопок А и В отключите датчики, при этом **КРАСНЫЙ** индикатор сменится **ОРАНЖЕВЫМ**, показывая **ВЫКЛЮЧЕНИЕ** датчиков). Чтобы снова включить датчики, необходимо **ВЫКЛЮЧИТЬ** маркер, а затем снова **ВКЛЮЧИТЬ**.

**УСТАНОВКА СКОРОСТИ ВЫЛЕТА ШАРОВ**

Для установки скорости вылета шаров поворачивайте 7/32 дюймовым торцевым ключом регулировочный винт: с поворотом по часовой стрелке скорость увеличивается, с поворотом против часовой стрелки – уменьшается. Поворачивайте винт понемногу, делая по 3-5 выстрелов после каждого раза, пока не будет достигнуто желаемое давление (рис. 3).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДОПУСКАЙТЕ ПРЕВЫШЕНИЯ ДАВЛЕНИЯ 190 ФУНТОВ НА КВ. ДЮЙМ (14,76 КГ НА КВ. СМ) И СКОРОСТИ ВЫЛЕТА ШАРОВ 300 ФУТОВ (91,4 М) В СЕКУНДУ.

**BEACHTEN SIE: STELLEN SIE SICHER DAS IHR MARKIERER NIE 190 PSI UND 214 FPS ÜBERSCHREITET.**

Примечание: Перед разборкой и чисткой проверьте, чтобы маркер был надлежащим образом дегазирован и выключен.

Процесс чистки датчиков и фиксатора шаров: В маркере используются датчики, работающие по технологии Break Beam, которые необходимо содержать в чистоте, оберегая от попадания на них масла или пыли. Если они загрязнятся, то перестанут корректно различать шары, и маркер будет работать неправильно. С помощью 2-мм торцевого ключа снимите крышки левого и правого датчиков. Аккуратно выньте из отверстия левый и правый датчики – будьте крайне осторожны, так как они хрупкие. Тампоном, смоченным алкоголем, протрите датчики и порт, в который они устанавливаются. Снимите фиксатор шаров и проверьте его на предмет износа, при необходимости замените. Протрите фиксатор шаров и порт фиксатора. Протрите отверстие для шаров и область за крышками датчиков. Соберите снова все компоненты и проверьте. (См. рис. 3, 4, 5).



(Figure 3)



(Figure 4)



(Figure 5)

С помощью 2 мм, 2,5 мм торцевого ключа и крестообразной отвертки снимите крышку датчика, панель и колпачок батарейного отсека.

Держа корпус за порт фидера, отверните торцевым ключом 1/4 дюйма задний колпачок и снимите его (рис. 6). С помощью длинного незаостренного предмета извлеките изнутри все детали (рис. 7).

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРИ СЪЕМКЕ И УСТАНОВКЕ ЗАДНЕГО КОЛПАЧКА НЕ ДРЕЖИТЕСЬ ЗА РУКОЯТКУ: ЭТО МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ПОВРЕЖДЕНИЕ МАРКЕРА (рис. 8).**



(Figure 7)

С помощью 2 мм торцевого ключа отсоедините от печатной платы провод соленоида, снимите соленоид и извлеките шток-клапан (рис. 9).



(Figure 6)



(Figure 8)

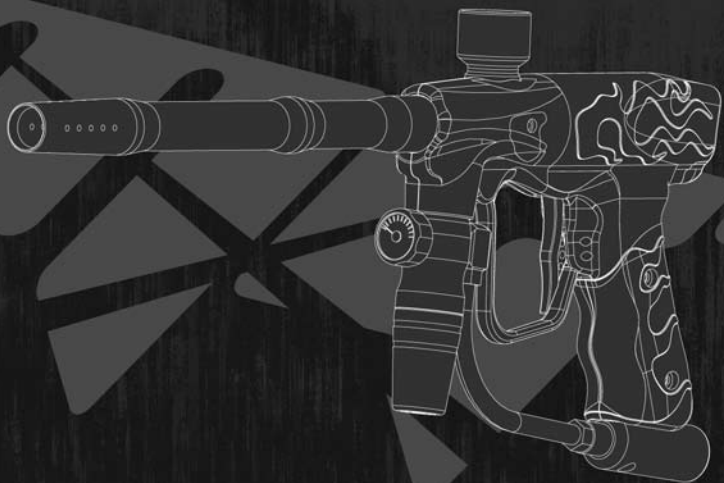
**ПРИМЕЧАНИЕ: ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ОПТИМАЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ МАРКЕРА ВСЕ УПЛОТНИТЕЛЬНЫЕ КОЛЬЦА РЕКОМЕНДУЕТСЯ СМАЗЫВАТЬ ПОСЛЕ КАЖДЫХ 15 ТЫС. ВЫСТРЕЛОВ, И ЗАМЕНЯТЬ ПОСЛЕ КАЖДЫХ 30 ТЫС. ВЫСТРЕЛОВ.**

Для сборки маркера проделайте описанные действия в обратном порядке.



(Figure 9)

JT Europe GmbH  
Am Wartfeld 1  
service@jt-europe.com  
+49603173750



JT Europe GmbH  
Am Wartfeld 1  
61169 Friedberg / Hessen  
Germany

phone: +49 (0) 6031 7375 15  
fax: +49 (0) 6031 7375 19

[www.jt-europe.com](http://www.jt-europe.com)