



El Manejo de la Empuñadura Electrónica Empire

Reglas para el Manejo Seguro del Marcador

IMPORTANTE: Nunca transporte su Marcador fuera del estuche cuando no esté dentro de la zona de juego. Es posible que el público nojugador y los agentes del orden no puedan distinguir entre un Marcador de Paintball y un arma de fuego real. Para su propia seguridad y para proteger la buena imagen del deporte, siempre transporte su Marcador en un estuche apropiado o dentro de la caja en la que lo recibió.

- Maneje cada marcador como si estuviese cargado.
- Nunca se asome al cañón de un marcador de paintball.
- Mantenga su dedo FUERA del gatillo hasta que esté listo para disparar.
- Nunca apunte el marcador a un objetivo al cual no desea disparar.
- Mantenga el marcador en modo de seguridad "safe mode" hasta estar listo para disparar.
- Mantenga colocado el dispositivo de bloqueo del cañón (o calcetín) cuando no esté disparando.
- Siempre extraiga todos los paintball y fuentes de gas comprimido antes de desmontar el marcador.
- Luego de extraer la fuente de aire, apunte el marcador en una dirección sin riesgo y descargar hasta que el marcador quede desgasificado.
- Almacene el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
- Siga las instrucciones enumeradas en la fuente de aire para su manejo y almacenamiento.
- No dispare a objetivos frágiles tales como ventanas.
- Cada persona dentro del alcance del marcador deberá utilizar protección ocular y protección para la cara y las orejas diseñada específicamente para bloquear paintballs que cumplan con la normativa ASTM F1776.
- Siempre mida la velocidad del marcador antes de jugar al paintball y nunca dispare a velocidades que excedan 91.44 metros por segundo (300 pies/segundo).

Lea este manual completamente antes de cargar, conectar una fuente propulsora de aire o de cualquier manera operar marcadores de la Serie BT-4.

NOTA: Dispositivos de protección ocular diseñados específicamente para el deporte de paintball deben ser utilizados por el operador y por cualquier persona dentro del radio de alcance del marcador.

Instrucciones empuñadura electrónica

- Coloque el cargador vacío en el marcador.
- Asegúrese de que la empuñadura está colocada firmemente en el cargador.
- Amartille el marcador.
- Coloque el cilindro de aire, presurizando el marcador.
- Coloque las paintball dentro del cargador.
- Si va equipado con un Rip-Clip™, enciéndalo.
- Desprenda el tapón del cañón o dispositivo bloqueador del mismo (calcetín).
- Apunte el marcador en una dirección sin riesgo.
- Encienda la Empuñadura Electrónica (Ver sección Activando la Empuñadura Electrónica).
- Apunte el Marcador al objetivo.
- Coloque su dedo en el gatillo.
- Apriete el gatillo con un movimiento suave.

MODOS DE DISPARO		1	2	
1. PSP RAMPING	(13 BPS)	OFF		
2. PSP RAMPING	(10 BPS)	OFF		
3. NXL FULL AUTO	(13 BPS)	ON		
4. NXL FULL AUTO	(10 BPS)	ON		

Los configuraciones indicadas arriba funcionan con el puente de conexión (jumper) fijado en ON. Si está desconectado, el modo de disparo es semiautomático sea cual sea la configuración de los microinterruptores.

Operación de la empuñadura electrónica

La Empuñadura Electrónica tiene cinco modos de disparo diferentes: Semi-Auto, (10;13) PSP Ramping y (10;13) Full-Auto NXL. Los modos se cambian extrayendo el lado izquierdo de la empuñadura y ajustando los microinterruptores (DIP) situados en el bastidor de la empuñadura.

La Empuñadura Electrónica viene configurada de fábrica en modo Ramping (disparo múltiple) y el puente de conexión (jumper) en el bastidor debe ser extraído para bloquear el modo de disparo a semi-auto. La Empuñadura Electrónica cuenta con apagado automático luego de 1 hora de estar inactiva.

NOTA: El modo PSP/NXL se activa luego de apretar el gatillo 3 veces rápidamente.

Activación de la Empuñadura Electrónica™

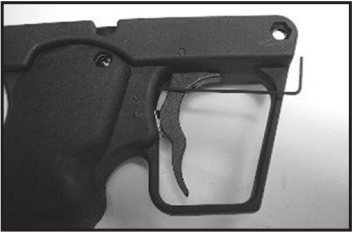
Para activar la empuñadura electrónica presione el interruptor ON/OFF en la parte posterior del bastidor. Se encenderá una luz verde LED que indica que se ha activado la empuñadura electrónica y está lista para disparar.

NOTA: siempre utilice baterías de marcas de prestigio reconocidas. El utilizar otro tipo de baterías puede afectar el rendimiento del marcador.

Ajuste de la Altura del Fíador

Para ajustar el nivel de altura del disparador se dispone de un tornillo de fijación en el brazo inferior del fíador que hace contacto con la parte frontal del solenoide. Si se requiere elevar el fíador para enganchar el perno trasero, inserte una llave Allen de 0.50" mas allá del lado del gatillo y gire la llave Allen en sentido contrario a las manillas de reloj. Efectúe los ajustes mientras el bastidor del gatillo está fuera del receptor (cuerpo) y el marcador está desgasificado. Mire hacia abajo (desde la parte de arriba) para encontrar el tornillo de fijación. Gire la llave Allen solo 1/8 de vuelta por paso y verifique el enganche luego de cada ajuste. Una vez que el fíador comience a enganchar el perno trasero, gire el tornillo de fijación desde 1/2 a 1 vuelta completa adicional.

Para manuales y detalles de la garantía, ver: paintballsolutions.com
Para manuales en otros idiomas, (si es aplicable) ver: paintballsolutions.com
©2011 Empire Paintball, el logo Empire, y "Battle Tested" (Puesto a Prueba en Combates) son marcas registradas de Empire Paintball. Todos los derechos reservados. Empire es una marca de KEE Action Sports, LLC.



Lista de Piezas de la Empuñadura Electrónica Empire

ESQUEMATICO	DESCRIPCIÓN	SKU#
1	Solenóide (completo).....	17046
2	Tablero de circuito impreso.....	19378
3	Tuerca ciega receptor inferior.....	19400
4	Tornillo de receptor inferior.....	19401
5	Tuercas del Adaptador del Tanque.....	19423
6	Bastidor.....	20167
7	Arnés de la Batería.....	20168
8	Gatillo.....	20175
9	Tornillo de Fijación del Gatillo.....	20176
10	Pasador (pin) del Gatillo.....	20177
11	Fiador.....	20178
12	Tornillo de Fijación del Fiador.....	20179
13	Resorte del Fiador.....	20180
14	Pasador (pin) del Fiador.....	20181
15	Interruptor del Gatillo.....	20182
16	Pasador (pin) del Interruptor del Gatillo.....	20183
17	Tornillo del tablero de circuito impreso.....	20184
18	Empuñadura.....	20185
19	Tornillos de la Empuñadura.....	20186
20	Distintivos (calcomanías) del Bastidor (2 pz).....	20187
21	Retén del Solenoide (2 pz).....	20188

Información Sobre la Garantía

Información sobre la Garantía Limitada de Vida Útil (Se Requiere Original de Recibo de Compra)

KEE Action Sports ("KEE") garantiza que este producto está libre de defectos de materiales y mano de obra mientras sea propiedad del propietario original, sujeto a los términos y condiciones establecidas a continuación. KEE Action Sports reparará o reemplazará con un modelo igual o equivalente, sin cargo alguno, a cualquiera de sus productos que presenten fallo en su funcionamiento a causa de defectos en materiales o mano de obra. KEE Action Sports está comprometido en proporcionarle a usted productos de la más alta calidad y el mejor soporte técnico de productos disponibles en la industria para una experiencia satisfactoria.

El Comprador deberá registrar el producto para activar la garantía. Active su producto:

1. En línea en la página web www.paintballsolutions.com
2. Completa la tarjeta de registro del producto (si aplicable) y envíela por correo junto con una copia del recibo de pago a Paintball Solutions, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

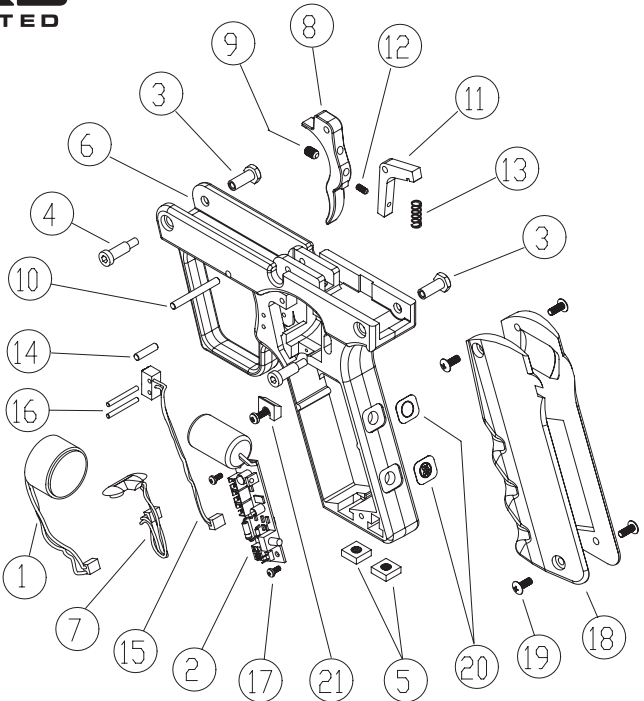


Lo que No Cubre Esta Garantía

Esta garantía no cubre problemas ocasionados por el abuso, la modificación o alteración no autorizada de nuestro producto ocasionada por la adición de productos de postventa y arañazos u otras imperfecciones superficiales menores. Debido a la naturaleza de los productos paintball es muy importante efectuarle mantenimiento al producto conforme se indica en el manual del producto para mantenerlo en buenas condiciones de funcionamiento. Su Garantía Limitada de Vida Útil se anulará si deja de efectuarle mantenimiento a su producto conforme se indica en el manual de instrucciones del producto. Además, ciertas piezas del producto pueden estar sujetas a desgaste a causa del uso regular. El reemplazo y reparación de tales piezas es responsabilidad del usuario durante toda la vida útil del producto. Estas piezas no son cubiertas bajo la Garantía Limitada de Vida Útil. Ejemplos de estas piezas incluyen (pero no se limitan a) lentes de gafas, correos, juntas tóricas (arosellos), sellos de copa, resortes, retenes (muelles de retención), baterías, mangueras, correas de impulsión, engranajes y cualquier parte de un producto sujeto a impactos continuos de paintballs. Esta garantía no cubre la prueba hidrostática de los cilindros de aire. La Garantía Limitada de Vida Útil tampoco cubre daños accidentales o resultantes de otros daños. Esta garantía es la única garantía escrita de los productos KEE y limita cualquier garantía implícita al período en que el producto es propiedad del comprador original. Algunos estados, provincias y naciones no admiten la limitación de garantías implícitas o de la exención ni limitación de daños accidentales o derivados de otros daños, de manera que las limitaciones o exclusiones indicadas arriba pueden no aplicarle. Esta garantía le proporciona derechos legales específicos y puede tener además otros derechos que pueden variar de estado a estado, provincia a provincia o nación a nación.

EMPIRE PAINTBALL
11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 - Los Estados Unidos de América
www.empirepaintball.com

Empire es una marca de fábrica de los deportes de la KEE Action Sports, LLC.



a estado, provincia a provincia o nación a nación. Si usted tropieza con cualesquier problemas con su producto y le ha agregado aditamentos de postventa a su producto, favor comprobarlo con sus piezas originales antes de enviármolo. Siempre descargar y desprender la fuente de aire antes de remitir marcadores. No envíe su tanque de aire si no está completamente vacío. Enviar un tanque de fuente de aire presurizado es inseguro e ilegal. Extraiga todas las baterías antes de enviar. Esta Garantía Limitada le proporciona derechos legales específicos y también puede tener otros derechos que varían de estado a estado. Algunos estados no permiten la exclusión de daños accidentales o derivados de otros daños.

Para piezas de repuesto, servicio o solicitar información favor contactar a: Paintball Solutions www.paintballsolutions.com
• E-mail: tech@paintballsolutions.com • Teléfono: 1-800-220-3222
Cubierto por una o más de las siguientes patentes de los Estados Unidos de América: 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843; 6,474,326; 6,637,421; 7,100,593; 7,603,997 y 7,610,908 utilizados bajo licencia de la marca.

¡Las Pistolas de Paintball y sus Accesorios No Son Juguetes!

- El uso imprudente o indebido ¡puede resultar en lesiones corporales graves o muerte!
- Protección ocular diseñada para el juego de paintball debe ser utilizada por el usuario y todas las personas dentro de su radio de alcance.
- No para la venta a menores de 18 años.
- Debe tener 18 años o más para operar o manejar cualquier pistola de paintball y accesorios si no cuenta con la supervisión de padres o adultos.
- Lea y entienda todas las precauciones, advertencias y manuales de operación antes de utilizar la pistola de paintball y los accesorios de paintball.
- No apunte la pistola de paintball a los ojos o cabezas de personas o a animales.
- Las pistolas de paintball se deben utilizar Únicamente con Paintballs de calibre .68.
- Para prevenir peligros de incendio o de descargas eléctricas, no exponga la unidad a la lluvia o a la humedad.
- Para prevenir peligros de incendio o de descargas eléctricas, no sumerja la unidad en líquidos.
- Para prevenir peligros de incendio o de descargas eléctricas, no desarme ningún dispositivo electrónico de paintball.
- La disposición (desechar) de la batería utilizada para dar energía este producto puede estar bajo regulación en su área.
- Favor cumplir con todas las regulaciones locales y estatales en cuanto a la disposición de baterías agotadas.
- Utilice Sentido Común y Diviértase.



Empire Electronic Grip Operation

Rules for Safe Marker Handling

IMPORTANT: Never carry your Marker uncased when not on a playing field. The non-playing public and law enforcement personnel may not be able to distinguish between a paintball marker and firearm. For your own safety and to protect the image of the sport, always carry your Marker in a suitable marker case or in the box in which it was shipped.

- Treat every marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a paintball marker.
- Keep your finger OFF the trigger until ready to shoot.
- Never point the marker at anything you don't wish to shoot.
- Keep the marker on "safe" until ready to shoot.
- Keep the barrel blocking device in/ on the marker's barrel when not shooting.
- Always remove paintballs and propellant source before disassembly.
- After removing air source, point marker in safe direction and discharge until marker is degassed.
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
- Follow warnings listed on the air source for handling and storage.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Every person within range must wear eye, face and ear protection designed specifically to stop paintballs and meeting ASTM standard F1776.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 91.44 meters (300 feet-per-second).

Read this entire manual before loading, attaching a propellant source or in any way attempting to operate any BT-4 Series marker.

NOTE: Eye protective devices designed specifically for paintball use must be worn by the operator and anyone within range.

Electronic Grip Instructions

- Place the empty loader onto the marker.
- Be sure that it is securely mounted in place.
- Cock the marker.
- Apply the air cylinder, pressurizing the marker.
- Put the paintballs into the loader.
- Turn on Rip-Clip™ if equipped with one.
- Remove the barrel plug, sock or barrel-blocking device.
- Aim the marker in a safe direction.
- Turn the Electronic Grip On (See Activating the Electronic Grip section)
- Aim the Marker at the target.
- Place your finger on the trigger.
- Pull the trigger with a smooth squeezing motion.



Electronic Grip Operation

The Electronic Grip has 5 different firing modes: Semi-Auto, (10;13) PSP Ramping, and (10;13) NXL Full-Auto. The modes are changed by removing the left-side grip and adjusting the dip switches located in the grip frame.

FIRING MODES		1	2	
1. PSP RAMPING	(13 BPS)	OFF	OFF	
2. PSP RAMPING	(10 BPS)	OFF	ON	
3. NXL FULL AUTO	(13 BPS)	ON	OFF	
4. NXL FULL AUTO	(10 BPS)	ON	ON	

Above settings are with jumper ON. With jumper OFF, firing is semi-auto regardless of DIP settings.

The Electronic Grip comes in Ramping mode from the factory and the Jumper in the frame must be removed to lock the firing mode to semi-auto. The Electronic Grip has an automatic shut-off after 1 hour of inactivity.

Note: PSP/NXL mode activated after 3 trigger pulls.

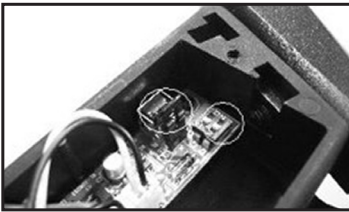
Activating the Electronic Grip™

To activate the electronic grip, press the On/Off button on the back of the frame. A green LED will come on to show that the electronic grip is activated and ready to fire.

Note: Always use name brand batteries. Using other types of batteries will affect the marker performance.

Adjusting the Sear Height

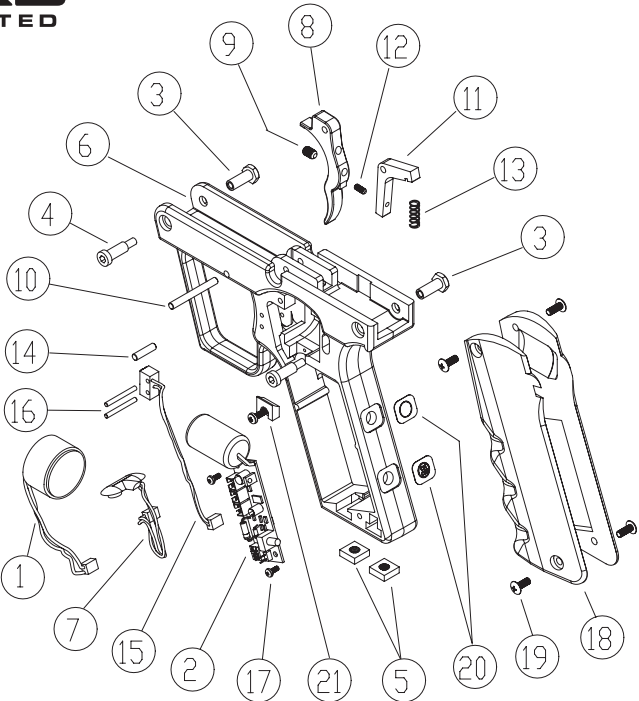
To adjust the sear height, there is a set screw in the lower vertical arm of the sear that contacts the front of the solenoid. If it is necessary to raise the sear to engage the rear bolt, insert a 0.50" allen wrench past the side of trigger and turn the allen wrench counter clockwise. Make adjustments while the trigger frame is off the receiver (body) and the marker is degassed. Look down from the top of frame to help locate the set screw. Only turn the Allen wrench 1/8 turn at a time and check engagement after each adjustment. Once the sear begins to engage the rear bolt, turn the set screw an additional half to 1 full turn.





Empire Electronic Grip Parts List

SCHEMATIC#	DESCRIPTION	SKU#
1	Solenoid (complete).....	17046
2	Circuit board.....	19378
3	Lower Receiver Acorn Nut.....	19400
4	Lower Receiver Screw.....	19401
5	Tank Adapter Nuts.....	19423
6	Frame.....	20167
7	Battery Harness.....	20168
8	Trigger.....	20175
9	Trigger Set Screw.....	20176
10	Trigger Pin.....	20177
11	Sear.....	20178
12	Sear Set Screw.....	20179
13	Sear Spring.....	20180
14	Sear Pin.....	20181
15	Trigger Switch.....	20182
16	Trigger Switch pin.....	20183
17	Circuit Board Screw.....	20184
18	Grips.....	20185
19	Grip Screws.....	20186
20	Frame Decals (2pc).....	20187
21	Solenoid Retainer (2pc).....	20188



Warranty Information

Limited Lifetime Warranty Information (Original Purchase Receipt Required)

KEE Action Sports ("KEE") warrants that this product is free from defects in materials and workmanship for as long as it is owned by the original purchaser, subject to the terms and conditions set forth below. KEE Action Sports will repair or replace with the same or equivalent model, without charge, any of its products that have failed in normal use because of a defect in material or workmanship.

KEE Action Sports is dedicated to providing you with products of the highest quality and the industry's best product support available for satisfactory play.

Purchaser should register product to activate warranty. Register your product by:

1. Online at www.paintballsolutions.com
2. Complete the product registration card (if applicable) and mail along with a copy of your receipt to Paintball Solutions, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

What This Warranty Does Not Cover

This warranty does not cover problems resulting from abuse, the unauthorized modification or alteration of our product, problems resulting from the addition of aftermarket products and scratches or minor superficial imperfections. Due to the nature of paintball products it is important that the product be maintained by the user as indicated in the product manual to remain in good operating condition. Your Limited Lifetime Warranty will be void if you fail to maintain the product as recommended in the product instruction manual. In addition, certain parts of a product may be subject to wear through regular usage. Replacement and repair of such parts is the responsibility of the user throughout the life of the product. These parts are not covered under the Limited Warranty. Examples of this type of part include (but are not limited to) goggle lens, straps, o-ring seals, cup seals, springs, ball detentes, batteries, hoses, drive belts, gears and any part of a product subject to continuous impact from paintballs. Hydrotesting of air cylinders is not covered under this warranty.

The Limited Lifetime Warranty also does not cover incidental or consequential damages. This warranty is the sole written warranty on KEE's product and limits any implied warranty to the period that the product is owned by the original purchaser. Some states, provinces and nations do not allow the limitation of implied warranties or of incidental or consequential damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which

EMPIRE PAINTBALL
11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850
www.empirepaintball.com
Empire is a brand of KEE Action Sports, LLC.



Mode d'emploi de la crosse électronique Empire

Règles pour la manipulation du marqueur en toute sécurité

IMPORTANT: Ne transportez jamais votre marqueur sans enveloppe lorsque vous n'êtes pas sur le terrain de jeux. Le public qui ne pratique pas le paintball et les gardiens de la paix peuvent ne pas être en mesure de faire la distinction entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et pour préserver l'image du sport, conservez toujours votre marqueur dans un coffre de marqueur adapté ou dans sa boîte d'origine.

- Manipulez toujours un marqueur comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball.
- ENLEVEZ votre doigt de la détente jusqu'au moment du tir.
- Ne pointez jamais le marqueur vers une cible sur laquelle vous ne voulez pas tirer.
- Conservez le marqueur en mode "sécurité" avant d'être prêt à tirer.
- Gardez le dispositif de blocage du canon sur le canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
- Enlevez toujours les billes et la source de propulsion avant le démontage.
- Après avoir enlevé la source de l'air, pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez-le jusqu'à ce que le marqueur soit dégonflé.
- Conservez-le marqueur déchargé et dégonflé dans un endroit sûr.
- Respectez les avertissements figurant sur la source d'air pour la manutention et le stockage.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des fenêtres.
- Toute personne dans le rayon de portée doit porter une protection oculaire, du visage et des oreilles spécialement conçues pour le paintball et qui répondent à la norme ASTM F1776.
- Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses de plus de 91,44 mètres (300 pieds par seconde).

Lisez ce manuel en entier avant le chargement, la fixation d'une source de propulsion ou lors de toute tentative d'utilisation d'un marqueur BT-4.



NOTE: Des dispositifs de protection des yeux conçus

spécialement pour le paintball doivent être portés par l'opérateur et quiconque se trouve à sa portée.

Instructions de la crosse électronique

- Placez le chargeur vide sur le marqueur.
- Assurez-vous qu'il est solidement fixé en place.
- Armez le marqueur.
- Appliquez le cylindre à air, ce qui met sous pression le marqueur.
- Placez les billes dans le chargeur.
- Allumez le Rip-Clip™ s'il en est équipé.
- Retirez le bouchon, la chaussette ou le dispositif de blocage du canon.
- Diriger le marqueur dans une direction sûre.
- Allumez la crosse électronique (Voir la section Activation de la crosse électronique)
- Diriger le marqueur vers la cible.
- Placez votre doigt sur la gâchette.
- Tirer sur la gâchette avec un léger mouvement de compression.

MODES DE TIR

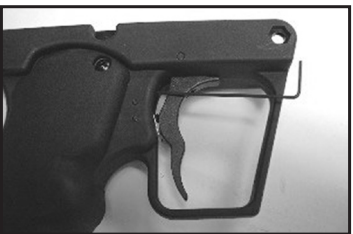
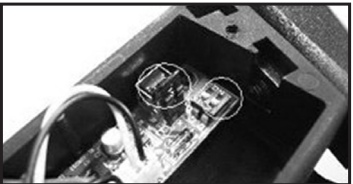
1. CHARGEMENT PSP (13 BPS)	OFF	OFF	
2. CHARGEMENT PSP (10 BPS)	OFF	ON	
3. FULL AUTO NXL (13 BPS)	ON	OFF	
4. FULL AUTO NXL (10 BPS)	ON	ON	

Les paramètres ci-dessus correspondent au cavalier en position ON. Avec le cavalier en position OFF, le tir est semi-automatique indépendamment des réglages de DIP.

Mode d'emploi de la crosse électronique

La crosse électronique dispose de 5 modes de tir différents: Semi-automatique, Chargement PSP (10, 13), et Entièrement Auto (10, 13). Les modes sont modifiés en enlevant la crosse de gauche et en ajustant les commutateurs DIP situés sur la crosse.

La crosse électronique est livrée par défaut en mode Chargement, et le cavalier situé sur la carcasse doit être retiré pour verrouiller le tir en mode semi-automatique. La crosse électronique s'arrête automatiquement après 1 heure d'inactivité.



Note: Le mode PSP / NXL est activé après 3 tirs de détente.

Activation de la crosse électronique (Electronic grip™)

Pour activer la crosse électronique, appuyez sur le bouton On / Off au dos du cadre. Une LED verte s'allume pour montrer que la crosse électronique est activée et prête à tirer.

Note: Toujours utiliser des piles de marque. L'utilisation d'autres types de batteries aura une incidence sur la performance des marqueurs.

Réglage de la hauteur de la gâchette

Pour régler la hauteur de la gâchette, il existe une vis de réglage située dans le bas du bras vertical de la gâchette en contact avec la face de l'électrovanne. S'il est nécessaire de soulever la gâchette pour engager le boulon arrière, insérez une clé hexagonale 0,50 " sur le côté de la détente et tourner la clé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Effectuez les réglages lorsque la gâchette est hors du récepteur (le corps) et lorsque le marqueur est dégonflé. Regardez haut en bas du cadre pour localiser la vis de réglage. Ne tournez la clé hexagonale qu'un huitième de tour à la fois et vérifiez le serrage après chaque réglage. Une fois que la gâchette commence à presser le boulon arrière, tourner la vis de fixation à un demi à 1 tour complet.

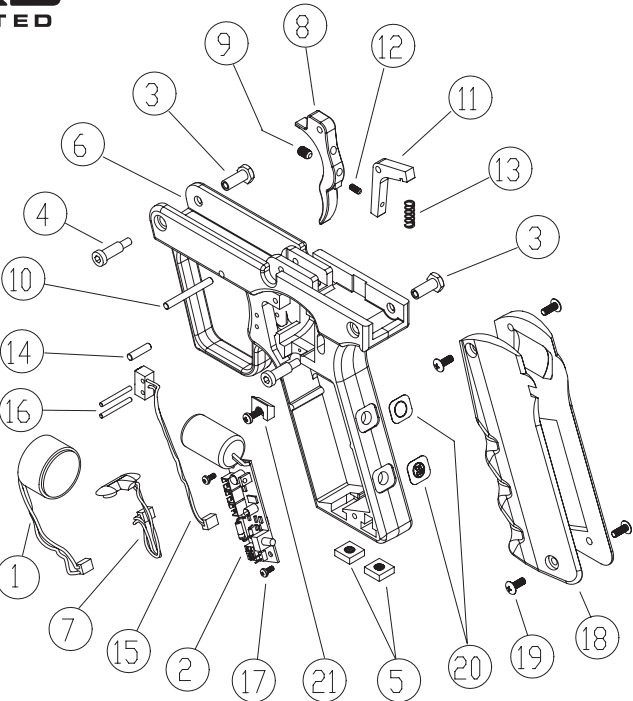
Pour consulter les manuels et détails de la garantie, rendez-vous sur le site: paintballsolutions.com
Pour consulter les manuels d'utilisation dans d'autres langues, (le cas échéant), rendez-vous sur: paintballsolutions.com

©2010 Empire Paintball. Le Logo Empire, et "Battle Tested" sont des marques de Empire Paintball. Tous droits réservés. Empire est une marque de KEE Action Sports, LLC.



Liste de pièces de la crosse électronique Empire

SCHEMATIC#	DESCRIPTION	SKU#
1	Electrovanne (complète).....	17046
2	Circuit imprimé.....	19378
3	Eccrou borgne de carcasse inférieure.....	19400
4	Vis de carcasse inférieure.....	19401
5	Eccrou d'adaptateur de réservoir.....	19423
6	Carcasse.....	20167
7	Compartiments de piles.....	20168
8	Détente.....	20175
9	Vis de réglage détente.....	20176
10	Goupille de détente.....	20177
11	Gâchette.....	20178
12	Vis de réglage de gâchette.....	20179
13	Ressort de gâchette.....	20180
14	Goupille de gâchette.....	20181
15	Commutateur de détente.....	20182
16	Goupille de commutateur de détente.....	20183
17	Vis de circuit imprimé.....	20184
18	Crosse.....	20185
19	Vis de crosse.....	20186
20	Décalcomanies de carcasse (2 pcs.).....	20187
21	Retenues d'électrovanne (2 pcs.).....	20188



Informations sur la garantie

Information concernant la garantie à vie limitée (Ticket de caisse original requis)

KEE Action Sports ("KEE") garantit que ce produit est exempt de vices de matériaux et de fabrication aussi longtemps qu'il reste la propriété de l'acheteur initial, sous réserve des modalités et conditions stipulées ci-dessous. KEE Action Sports s'engage à réparer ou à remplacer par un modèle identique ou équivalent, sans frais, un de ses produits défectueux dans des conditions d'utilisation normale en raison d'un défaut de matériel ou de fabrication.

KEE Action Sports s'engage à vous offrir des produits de la plus haute qualité et le meilleur support produit disponible dans le secteur pour des conditions de jeu satisfaisantes.

L'acheteur doit enregistrer le produit pour activer la garantie. Enregistrez votre produit :

1. En ligne ; sur www.paintballsolutions.com
2. Remplissez la carte d'enregistrement du produit (le cas échéant) et adressez-la par courrier avec une copie de votre reçu à : Paintball Solutions, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 (Etats-Unis d'Amérique).

Ce que la garantie ne couvre pas

Cette garantie ne couvre pas les problèmes résultant d'abus, de la modification ou de l'altération non autorisée de notre produit, les problèmes résultant de l'ajout de pièces de rechange et les égratignures ou imperfections mineures superficielles. En raison de la nature des produits de paintball, il est important que le produit soit mis à jour par l'utilisateur pour rester en bon état de marche, tel qu'indiqué dans le manuel du produit. Votre garantie à vie limitée sera nulle si vous n'entretenez pas le produit tel que recommandé dans le manuel d'instructions du produit. En outre, certaines parties d'un produit peuvent être soumises à l'usure en raison d'une utilisation régulière. Le remplacement et la réparation de ces pièces relève de la responsabilité de l'utilisateur tout au long de la vie du produit. Ces pièces ne sont pas couvertes par la garantie limitée. Ces pièces comprennent par exemple (mais sans restrictions) : les lentilles de lunettes, sangles, joints toriques, joints calottes, ressorts, detentes à billes, batteries, tuyaux, courroies, engrenages et toute partie du produit soumis à l'impact continu des billes de peinture. L'hydrostatique des bouteilles d'air n'est pas couverte par cette garantie.

La garantie à vie limitée ne couvre pas les dommages indirects ou consécutifs de l'utilisation de l'équipement. Cette garantie est la seule garantie écrite qui concerne les produits de KEE et limite toute garantie implicite tant que le produit reste la propriété de l'acheteur initial.

Certains Etats, provinces et pays ne permettent pas la limitation de garanties implicites ou des dommages fortuits ou consécutifs, les limitations ou exclusions décrites ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez

également avoir d'autres droits qui varient d'un État à un autre, selon la province ou le pays. Si vous rencontrez des problèmes avec votre produit et avez ajouté des pièces de rechange sur votre produit, veuillez le tester avec les pièces d'origine avant de l'envoyer au fabricant. Toujours retirer et supprimer l'alimentation en air avant d'expédier des marqueurs. Ne pas expédier votre réservoir d'alimentation en air s'il n'est pas complètement vide. L'expédition d'un réservoir d'alimentation en air sous pression est dangereuse et illégale. Retirez toutes les piles des produits avant l'expédition.

Cette garantie limitée vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un État à l'autre. Certains Etats ne permettent pas l'exclusion des dommages fortuits ou consécutifs de l'utilisation d'un dispositif.

Pour les pièces de garantie, l'entretien ou des informations, contactez: Paintball Solutions www.paintballsolutions.com • Courriel: tech@paintballsolutions.com Téléphone: 001-800-220-3222

Produit couvert par un ou plusieurs des brevets américains suivants: 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843; 6,474,326; 6,637,421; 7,100,593, 7,603,997, et 7,610,908 marqués sous licence.

Les marqueurs et accessoires de paintball ne sont pas des jouets!

- Une utilisation négligente ou une mauvaise utilisation peuvent entraîner des blessures corporelles graves ou la mort!
- Une protection des yeux conçue pour le paintball doit être portée par l'utilisateur et toutes les personnes situées à sa portée de tir.
- Interdit à la vente aux personnes de moins de 18 ans.
- L'utilisateur doit être âgé majeur pour utiliser ou manipuler des marqueurs et des accessoires de marqueur de paintball, sans adulte ou supervision parentale.
- Lire et comprendre toutes les précautions, les avertissements et consulter les manuels de fonctionnement avant d'utiliser un marqueur de paintball ou un accessoire de marqueur de paintball.
- Ne pas viser avec un marqueur de paintball les yeux ou la tête de personnes ou d'animaux.
- Les marqueurs de paintball ne doivent être utilisés qu'avec des billes de calibre 0,68.
- Pour éviter un incendie ou un choc électrique, ne pas exposer à la pluie ou à l'humidité.
- Pour éviter un incendie ou un choc électrique, ne pas plonger dans des liquides.
- Pour éviter un incendie ou un choc électrique, ne pas démonter un dispositif électronique de paintball.
- L'élimination de la batterie utilisée pour alimenter ce produit peut être réglementée dans votre région.
- Veuillez vous conformer aux réglementations locales ou à celles de votre État concernant l'élimination des piles.
- Utilisez votre bon sens et amusez-vous.

EMPIRE PAINTBALL
11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 - Etats-Unis d'Amérique
www.empirepaintball.com

Empire est une marque de KEE Action Sports, LLC.