



EMPIRE PAINTBALL
11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850

Empire est une marque de KEE Action Sports, LLC.

EMPIREPAINTBALL.COM



Sniper™

GUIDE DE L'UTILISATEUR



TABLE DES MATIERES

1. REGLES POUR UNE MANIPULATION SANS DANGER DU MARQUEUR	1
2. INTRODUCTION ET SPECIFICATIONS	1
3. POUR COMMENCER	2
4. MISE A FEU DU MARQUEUR	3
5. REGLAGE DU MARQUEUR	4
6. DECHARGEMENT DE VOTRE MARQUEUR	5
7. INSTALLATION DU CHARGEUR 10 CARTOUCHES	5
8. MAINTENANCE ET LUBRIFICATION	6
9. DEMONTAGE	6
10. STOCKAGE ET TRANSPORT	7
11. LISTE DES PIECES ET DIAGRAMMES	8
12. GARANTIE	10

Pour obtenir des manuels et des détails sur la garantie,
veuillez consulter :
paintballsolutions.com

Pour obtenir des manuels dans d'autres langues (le cas
échéant), veuillez consulter :
paintballsolutions.com

©2011 Empire Paintball. Le logo Empire et "Battle
Tested" sont des marques commerciales de Empire
Paintball. Tous droits réservés. Brevets en attente de
résolution.



1. REGLES POUR UNE MANIPULATION SANS DANGER DU MARQUEUR

IMPORTANT : En dehors du terrain de jeu, portez toujours votre marqueur dans son sac de rangement. Il est possible que le public non pratiquant et les membres des forces de l'ordre ne puissent pas distinguer entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et afin de protéger l'image du sport, veuillez toujours porter votre marqueur dans un sac approprié pour marqueur ou dans la boîte dans laquelle il vous a été remis.

- Traitez chaque marqueur comme s'il était chargé.
 - Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball.
 - Ne placez le doigt sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer.
 - Ne visez en aucun cas avec le marqueur un objet sur lequel vous ne souhaitez pas tirer.
 - Maintenez le marqueur en position de « Sécurité » jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
 - Maintenez le dispositif de blocage du canon dans/sur la bouche du canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
 - Retirez toujours les billes et la source de propulsion avant le démontage.
 - Après avoir retiré la source de propulsion, pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez-le jusqu'à ce qu'il soit entièrement dégazé.
 - Entrez le marqueur déchargé et dégazé dans un endroit sûr.
 - Respectez les avertissements figurant sur la source de propulsion pour la manutention et le stockage.
 - Ne tirez pas sur des objets fragiles comme les fenêtres.
 - Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter des protections pour les yeux, le visage et les oreilles conçues spécifiquement pour arrêter les billes de paintball et conformes à la norme F1776 de l'ASTM.
 - Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 91,44 mètres (300 pieds par seconde).
- Veuillez lire la totalité de ce manuel avant de charger le marqueur, d'y fixer une source de propulsion ou de tenter de faire fonctionner votre marqueur Série BT-4 de quelque façon que ce soit.

REMARQUE : Des dispositifs de protection oculaire spécialement conçus pour le

paintball doivent être portés

par l'utilisateur et les personnes se trouvant à portée de tir.

Aucune partie de ce document ne peut être copiée ni reproduite sans l'autorisation préalable et par écrit de Empire Paintball, Inc.

2. INTRODUCTION ET SPECIFICATIONS

Nous vous félicitons pour avoir choisi le marqueur de paintball Empire Sniper. Les marqueurs Sniper sont conçus de manière à vous garantir de nombreuses années de performance et fiabilité. Empire Paintball, Inc. est heureux de constater que vous avez sélectionné un marqueur Sniper et vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce produit de grande qualité.

Le marqueur Sniper a été conçu avec précision à partir d'aluminium de qualité aéronautique et de composite. La Tracer a été conçu pour répondre aux attentes des utilisateurs les plus exigeants.

Le marqueur Empire Sniper est équipé d'un système d'un canon fileté autococker amovible et permet l'utilisation de n'importe quel type de réservoir d'air comprimé ou de CO2 équipé de filetages standards.

Spécifications

Modèle:..... Empire Sniper
Calibre:..... .68
Mécanisme:..... Pompe avec détente automatique
Actionnement:..... CO2 ou air comprimé
Matériaux de la carcas:..... Aluminum

Accessoires inclus

- Canon 14" avec 3 embases (inserts .675", .680", et .685")
- Système d'alimentation ressort 10 billes
- Poignée de pompe verticale amovible
- Clés Allen 1/16", 5/64", 3/32", 7/64", 9/64", 3/16", 1/4"
- Kit de pièces détachées
- Dispositif de blocage de canon
- Coude d'alimentation avec bras de fixation
- Manuel d'instructions et CD

3. POUR COMMENCER

La sécurité et la manipulation sûre du marqueur sont les aspects les plus importants des sports de paintball. Veuillez suivre chacune des étapes détaillées ci-après avec un marqueur déchargé avant de passer au chargement de votre marqueur avec une source d'air et des billes de peinture.

- Ne pas installer un cylindre d'air et ne pas charger des billes de peinture dans votre marqueur tant que vous ne vous sentez pas totalement à l'aise avec la manipulation en toute sécurité de votre marqueur.
- Utilisez toujours une protection oculaire spécifique pour le paintball, conforme aux normes ASTM. Portez toujours une protection oculaire spécifique pour le paintball dans toutes les zones où les marqueurs de paintball peuvent être déchargés.
- Maintenez votre doigt sur le pontet et à distance de la gâchette ; pointez à tout moment la bouche du canon du marqueur dans une direction sûre. Maintenez le marqueur en "Mode de sécurité".

Sécurité et Mode de Sécurité

La sécurité est une petite glissière mécanique située sur le côté gauche du marqueur au dessus des grips. Lorsque la sécurité est "OFF", un joint torique rouge est visible sur le marqueur (fig. 3.1). Lorsque la sécurité est "ON", le joint torique n'est pas visible et le marqueur ne peut pas tirer (fig. 3.2).

Vous rencontrerez dans ce manuel le terme "mode de sécurité". En "mode de sécurité", la sécurité doit être positionnée sur "safe" (le point rouge sur la sécurité n'est pas visible) et le dispositif de blocage de canon doit être installé. Assurez-vous que le marqueur est en "mode de sécurité" quand vous n'utilisez pas le marqueur ou lorsque cela est recommandé.



FIRE - SAFETY "OFF" Fig. 3.1



SAFE - SAFETY "ON" Fig. 3.2

Installation du canon

- Assurez-vous que le marqueur est dépressurisé, chargeur retiré, et qu'aucune bille de peinture ne se trouve dans le port d'alimentation ou la chambre, et que le marqueur est en "mode de sécurité".
- Faites glisser l'extrémité de canon la plus longue dans l'embase de canon désirée en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle se bloque (ne serrez pas trop fort).
- Les dimensions des embases de canon (.675, .680, .685) s'adaptent précisément aux diamètres de paintball afin d'optimiser l'usage de votre marqueur Sniper.
- Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, placez l'extrémité fileté du canon dans l'orifice frontal de la carcasse du marqueur.
- Faites pivoter le canon dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'arrête (ne serrez pas trop fort)
- Installez un dispositif de blocage du canon. Il peut s'agir d'un bouchon de canon ou de toute autre dispositif qui empêche le déchargement accidentel d'une bille de peinture.

Installation du chargeur

- Avant d'installer le chargeur, vérifiez qu'il n'y a débris ni tout autre type d'objet faisant obstacle dans le chargeur ou le feedneck.
- Insérez le chargeur dans l'ouverture du feedneck.
- Alignez le chargeur de façon à ce que le couvercle soit dirigé vers l'arrière et le chargeur parallèle au marqueur.
- Fixez le chargeur en serrant le bras de fixation; il sera peut-être nécessaire d'ajuster la vis du bras de fixation (voir ci-dessous). Ne serrez pas trop fort le bras de fixation du chargeur, cela pourrait endommager votre marqueur.

Ajustement du bras de fixation du coude d'alimentation

Le bras de fixation du coude d'alimentation peut nécessiter un ajustement selon les différents types de chargeurs. Ajustez l'écrou de serrage dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la force de fixation du levier et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour la diminuer. Aucun outil n'est nécessaire pour réaliser ces ajustements.

Avant de pressuriser votre marqueur

Consultez le distributeur qui vous a vendu le marqueur Empire, ou un ferronnier agréé et compétent pour des instructions relatives à la manipulation en toute sécurité de cylindres à air comprimé avant d'acheter ces cylindres ou de les connecter à votre marqueur Empire.

- Veillez à ce que toute personne se trouvant dans le champ de tir et vous-même portiez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le paintball.

- Vérifiez une nouvelle fois que tous les écrous soient bien serrés et qu'aucun élément n'est détaché avant d'installer votre réservoir.
- Assurez-vous qu'un bouchon ou tube de canon ou tout autre dispositif spécialement conçu pour bloquer le canon est bien en place.
- Vérifiez qu'il n'y a pas de billes de peinture à l'intérieur du marqueur.
- Réglez le marqueur sur la position "Mode de Sécurité".
- Armez le marqueur en activant la poignée de pompe vers l'arrière puis vers l'avant.

Pressuriser votre marqueur

- Tout en pointant votre marqueur dans une direction sécurisée, repérez l'ASA (adaptateur du cylindre à air). L'ASA du Tracer se trouve à la base de la poignée.
- Poussez le levier On/Off du ASA vers l'avant.
- Insérez l'extrémité fileté du cylindre dans l'adaptateur (FIG. 3.3)
- Sans pousser le cylindre, faites-le pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre, de façon à suivre le filet et à faire pénétrer le cylindre dans le marqueur jusqu'à ce qu'il s'arrête. Faites basculer le levier ASA vers l'arrière. Votre marqueur est maintenant chargé.

AVERTISSEMENTS:

- Les dispositifs d'air comprimé, de nitrogène et les bouteilles de CO₂ peuvent être extrêmement dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement ou s'ils sont manipulés de façon inappropriée. Utilisez uniquement des bouteilles conformes aux normes D.O.T. ou aux spécifications établies au niveau régional.
- Ne démontez en aucun cas votre réservoir ou le régulateur de votre réservoir. Seul un technicien qualifié et formé doit réaliser ces opérations sur votre réservoir ou le régulateur de votre réservoir.
- N'ajoutez en aucun cas du lubrifiant ou de la graisse dans l'adaptateur de remplissage du régulateur de votre réservoir.



Fig. 3.3

Chargement des billes de peinture

Les marqueurs Empire utilisent des billes de peinture solubles à l'eau, de calibre 0,68, que vous pourrez trouver facilement dans les magasins spécialisés en paintball, sur les terrains de jeu

commerciaux et dans de nombreux magasins de sport. Les billes de peinture sont chargées dans la chambre du marqueur depuis le chargeur et par le coude d'alimentation.

- Assurez-vous que le marqueur est réglé sur la position "Mode de Sécurité".
- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le paintball et veillez à ce que toutes les personnes se trouvant dans le champ de tir portent également ce type de protection.
- Chargez des billes de peinture de qualité et de calibre 0,68 (veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace libre dans le chargeur pour que les billes de peinture puissent se déplacer).
- Votre marqueur est maintenant chargé.

4. MISE A FEU DE VOTRE MARQUEUR

AVERTISSEMENT: Pointez toujours votre marqueur dans une direction sûre! Toute personne se trouvant dans le champ de tir doit toujours utiliser les protections pour le visage et pour yeux spécifiquement agréées pour le paintball lorsqu'elles se trouvent à proximité d'un marqueur de paintball chargé. Assurez-vous que le marqueur est réglé sur la position "mode de sécurité", avant de suivre les étapes détaillées ci-dessous.

- Armez le marqueur en tirant la pompe vers l'arrière.
- Appliquez le cylindre d'air, en pressurant le marqueur.
- Insérez les billes de peinture dans le chargeur.
- A l'aide de la poignée située sur la pompe, chargez le paintball en faisant glisser la pompe vers l'arrière, puis l'avant.
- Retirez le dispositif de blocage du canon.
- Pointez le marqueur dans une direction sécurisée.
- Réglez la sécurité sur la position "fire" (mise à feu).
- Visez la cible avec le marqueur.
- Placez votre doigt sur la détente.
- Tirez sur la détente dans un mouvement souple de pincement.
- Après avoir tiré avec le marqueur, faites glisser la pompe vers l'arrière, puis l'avant pour charger la prochaine bille.

Mode automatique

Le marqueur Empire Sniper est équipé d'un mode automatique. Pour activer le mode auto, maintenez la détente enfoncée et activez la pompe du marqueur. Chaque activation de la pompe déclenchera un tir du marqueur.

5. REGLAGE DU MARQUEUR

Vérifiez dans tous les cas la vitesse du marqueur avant de jouer au paintball. Des terrains de jeux différents peuvent avoir différentes limites de vitesse maximale. Vous ne devez en aucun cas tirer à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91.44 mètres par seconde)

Contrôle de la vitesse

- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.
- Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, retirez le dispositif de blocage du canon.
- Pointez le marqueur Empire sur un chronographe qui mesure la vitesse des billes de peinture déchargées par le marqueur.
- Positionnez le marqueur en mode de «Mise à feu», sécurité OFF (rouge visible).
- Chargez le marqueur et tirez, vérifiez le relevé du chronographe.

Réglage de la vitesse

Le réglage de la vitesse s'effectue via la pression du régulateur in-line et par la vis d'ajustement arrière. La vis de réglage arrière comprime le ressort principal et provoque un heurt plus appuyé du marteau contre la valve, ce qui augmente également la tension au niveau de la pompe. Il est recommandé d'utiliser davantage la vitesse via le régulateur (voir la partie "réglage du régulateur") et de n'utiliser la vis de réglage que pour des réglages plus précis. Une trop forte pression entrante peut entraîner une perte de vitesse liée à une trop forte pression derrière la valve.

- Utilisez la clé Allen 3/16" pour tourner la vis de réglage arrière (Fig 5.1).
- Tournez la vis de réglage arrière vers l'intérieur ou dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse, et vers l'extérieur ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour diminuer la vitesse des billes propulsées par le marqueur.



Fig. 5.1

- Ne retirez jamais la vis de réglage de l'arrière du marqueur.

- Le fait d'utiliser une embase de canon adaptée aux billes que vous utilisez vous permettra également d'augmenter la vitesse de votre marqueur.

Réglage du régulateur

- Le Sniper est pré-réglé à 225 psi. Vous pouvez ajuster la pression entrante en tournant la vis de réglage située en bas du régulateur in-line.
- Utilisez la clé Allen 1/4" Allen pour régler la pression (Fig 5.2).
- Tournez la clé vers l'intérieur ou dans le sens des aiguilles d'une montre pour diminuer la vitesse, et vers l'extérieur ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour augmenter la pression entrante.
- Lorsque vous augmentez la pression entrante, le réglage sera visible sur la jauge.
- Lorsque vous diminuez la pression entrante, il vous faudra tirer pour que la jauge indique le nouveau réglage de pression.



Fig. 5.2

Réglage de la vis du marteau

La vis de marteau sert à régler la course de la détente. Si le réglage de la vis est trop haut, le marqueur ne se ré-armera pas étant donné qu'elle n'entraîne pas le Sear. Si le réglage de la vis est trop bas, le marqueur tirera trop tôt ou pas du tout.

Un réglage approprié de la vis de marteau est essentiel au bon fonctionnement d'un marqueur. Le réglage de la vis s'effectue à la base de la carcasse et est compris entre .040" et .050". Le réglage de la vis de marteau affecte également le point d'activation du mode automatique. Vous pouvez régler la position de la vis du marteau à l'aide d'une clé Allen 1/8", tournez-la dans le sens horaire pour l'abaisser et à contre-sens horaire pour la lever. (Fig.5.3).

Réglage du mode automatique

Le marqueur Empire Tracer est équipé d'un mode automatique. Pour activer le mode auto, maintenez la détente enfoncée et activez la pompe du marqueur. Chaque activation de la pompe déclenchera un tir du marqueur.

Le mode automatique peut être réglé avec précision en ajustant la position de la vis du



Fig. 5.3

marteau, ce qui ajuste également le point d'activation de la détente. N'ajustez le point d'activation que lorsque votre marqueur est dégazé et déchargé.

- Maintenez la détente enfoncée et faites glisser la poignée de pompe à fond vers l'arrière.
- Maintenez toujours la détente et commencez à faire glisser la poignée de pompe vers l'avant. Le point d'activation est atteint lorsque que vous entendez le marteau se déclencher.
- Lorsque vous ajustez la vis du marteau, regardez à l'intérieur du feedneck afin de vous assurer que le bolt vient bien se sceller à l'avant du feedneck lorsque le marteau se déclenche.

Poignée de pompe verticale

Le Sniper est équipé d'une poignée de pompe verticale. Cette poignée peut être retirée, si vous le souhaitez, en dévissant les deux vis au dos de la poignée de pompe avec une clé Allen 5/32" puis en faisant glisser la poignée verticale.

Réglage de la tige de pompe

Les tiges de pompe sont pré-réglées afin qu'une bille puisse facilement tomber dans la chambre du marqueur quand la poignée est en position arrière maximale. La limite de course de la pompe peut-être ajustée en fonction de la profondeur d'insertion des tiges de pompe dans le filetage du bolt.

6. DECHARGEMENT DE VOTRE MARQUEUR

Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.

- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon a bien été installé et que le marqueur est réglé sur le "mode de sécurité".
- Retirez le chargeur et toutes les billes de peinture.
- Tout en pointant le marqueur Empire dans une direction sûre, retirez le dispositif de blocage du canon. et tirez plusieurs fois sur la gâchette pour vous assurer qu'il ne reste pas de balle dans la chambre ou dans le canon.
- Réinstallez correctement le dispositif de blocage du canon et réglez le marqueur sur la position de sécurité.

Retrait du cylindre d'air

- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon a bien été installé sur le marqueur.
- Tout en pointant le marqueur Empire dans une direction sûre, faites basculer le levier ASA vers l'avant afin de ventiler l'air hors du marqueur. Tournez le cylindre d'air dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à le séparer de l'ASA.
- Le marqueur est maintenant prêt à être nettoyé ou rangé pour un usage postérieur.

7. INSTALLATION DU CHARGEUR 10 CARTOUCES

L'Empire Sniper est accompagné d'un chargeur 10 billes qui remplace le feedneck à fixation. Si vous voulez utiliser ce système, il faut d'abord retirer le feedneck. Il est recommandé de protéger votre marqueur pour éviter toute dégradation, accidentelle, au cas où le tournevis ou autre outil du même type venait à riper lors du démontage du feedneck.

- Retirez d'abord la quincaillerie du feedneck.
- Puis insérez délicatement le tournevis plat dans la fente sur le dos du feedneck et séparez légèrement les deux parties (Fig 7.1).
- Retirez le feedneck et réinstallez la quincaillerie (afin qu'elle soit bien en place).
- Puis retirez les deux vis du chargeur 10 cartouches et le couvercle à l'aide d'une clé Allen 7/64".
- Réinstallez l'adaptateur 10 cartouches sur le marqueur
- Réinstallez le couvercle et les vis (Fig 7.2).
- Serrez les vis jusqu'à ce que l'adaptateur soit bien fixé.



Fig. 7.1

8. ENTRETIEN ET LUBRIFICATION

Attention: Avant de tenter toute opération de maintenance, veuillez vérifier que toutes les billes de peinture et sources d'air comprimé ont bien été enlevées du marqueur. Installez un dispositif de blocage du canon. Le marqueur doit être déchargé et dépressurisé avant toute opération de maintenance ou de démontage.



Fig. 7.2

Une fois que votre marqueur Empire est déchargé et que le cylindre d'air a été retiré, vous pouvez utiliser un chiffon humide pour nettoyer la peinture, la graisse, la saleté et les débris. Lorsque votre marqueur est propre et sec, vous pouvez le graisser à nouveau avec une huile de graissage pour marqueur, légère et de qualité. N'utilisez pas de produits à base pétrole ni d'aérosol sur votre marqueur, ceux-ci pourraient endommager les joints toriques de votre marqueur.

Nettoyage du canon/coude d'alimentation et de la chambre

- Utilisez un écouvillon, tel que l'écouvillon Empire Swab, pour nettoyer le canon et la chambre du marqueur.
- Nettoyez l'extérieur de votre marqueur à l'aide d'un essuie-tout ou d'un chiffon que l'on peut humidifier avec de l'eau chaude.

Lubrification du bloc Bolt/Marteau

- Voir Section 8 pour les instructions de démontage.
- Nettoyez les différentes parties à l'aide d'un chiffon sec et contrôlez l'état des joints toriques. Remplacez-les si nécessaire.
- Appliquez un goutte d'huile de graissage pour marqueur sur le joint torique du bolt ainsi que sur la surface externe du marteau.

9. DEMONTAGE

ATTENTION: Avant de tenter toute opération de maintenance, veuillez vérifier que toutes les billes de peinture et sources d'air comprimé ont bien été enlevées du marqueur. Installez un dispositif de blocage du canon. Le marqueur doit être déchargé, dépressurisé et non chargé avant toute opération de maintenance ou de démontage.

Conseils pour le démontage

- Assurez-vous de disposer d'une surface propre pour travailler sur votre marqueur.
- Lorsque vous démontez la carcasse pour la première fois, agissez avec beaucoup de soin de façon à éviter de perdre des pièces détachées.
- Pour de plus amples informations, consultez PaintballSolutions.com.

Le canon

- Faites pivoter le canon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et faites-le glisser le long de la poignée de pompe.

Ball Detent et couvercles

- Retirez les vis du couvercle du ball detent à l'aide d'une clé Allen 5/54".
- Otez le couvercle et retirez les detents afin de les nettoyer ou les remplacer si nécessaire.

Bolt

- Retirez le Bolt Pin et retirez le Bolt en le faisant glisser vers l'arrière de la carcasse.

Grips

- A l'aide d'une clé Allen 5/64", dévissez les quatre vis de grip, puis retirez les grips.

Le bloc detent/cadre

- Débrancher le tuyau de remplissage du régulateur et de l'adaptateur macro ASA.
- A l'aide d'une clé Allen 9/64", dévissez les deux vis du cadre de la gachette.
- Retirez le cadre en le faisant glisser vers le bas, il peut être nécessaire de faire glisser la poignée de pompe légèrement en arrière pour permettre le désengagement du bras de tir automatique de la tige de pompe.

Adaptateur ASA

- Débrancher le tuyau de remplissage du régulateur et de l'adaptateur ASA.
- Retirez les grips (voir ci-dessus).
- A l'aide d'une clé Allen 3/32", désérrez les deux vis de fixation situées à la base de la carcasse.
- Une fois déserrées suffisamment, l'ASA pourra être séparé de la carcasse.

Plaque de pompe

- Pour éviter de modifier le réglage de la course de pompe, maintenez les tiges de pompe en position lorsque vous dévissez les vis de la plaque.
- Pour cela, placez une clé Allen 5/64" Allen dans le côté de la pompe et maintenez-la en position lorsque vous retirez les vis. Faites ainsi pour chaque côté.
- Respectez ces mêmes étapes lorsque vous réinstallez les vis.

Poignée

- A l'aide d'une clé Allen 5/32", retirez les deux vis situées au dos de la plaque de pompe.
- Faites glisser la poignée de pompe hors de la tige de guide de pompe et prenez soin de ne pas perdre le ressort de retour de pompe qui se trouve à l'intérieur de la poignée.

Rail et tiges de pompe

- Une fois le Bolt et la plaque de pompe retirés, le bloc tige de pompe/rail peut être retiré par l'arrière du marqueur.

Bloc marteau (marteau, ressort principal et ajusteur arrière)

Il est recommandé de ne retirer le marteau que lorsque vous vous sentez capable de régler la vis de marteau correctement.

- A l'aide d'une clé Allen 3/16", retirez l'ajusteur arrière et le ressort principal.
- Puis tournez le marteau dans le sens anti-horaire avec une clé Allen 1/8" jusqu'à qu'elle ait atteint le fond du marteau et soit ainsi visible par la fente située sur la base de la carcasse.
- Le marteau glissera hors du marqueur si la vis de marteau est réglée de façon à ne pas obstruer le passage.

Bloc régulateur in-line

- Tournez l'ensemble du bloc régulateur in-line dans le sens anti-horaire pour le dévisser de l'ASA vertical.

Guide de pompe et ASA vertical

- A l'aide d'une clé Allen 3/16", retirez le guide de pompe en le faisant tourner à contre-sens horaire.
- Une fois le guide de pompe retiré, vous pouvez retirer l'ASA vertical en le faisant glisser vers l'avant du marqueur.

Bloc valve (valve, Cupseal et ressort de valve)

- Le bloc valve ne doit être retiré qu'en cas d'entretien obligatoire (type fuite d'air)
- Une fois le marqueur complètement désassemblé, le bloc valve est accessible.
- Retirez la vis d'alignement de la valve de la base de la carcasse en utilisant un tournevis plat.
- Insérez une tige de pompe dans l'avant de la carcasse et poussez le bloc valve hors de l'arrière du marqueur.

10. STOCKAGE ET TRANSPORT

IMPORTANT: En dehors du terrain de jeu, ne transportez jamais votre marqueur Empire sans son coffret. Il est possible que le public non pratiquant et les membres des forces de l'ordre ne puissent pas distinguer entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et afin de protéger l'image du sport, veuillez toujours porter votre marqueur Empire dans un sac approprié pour marqueur ou dans la boîte dans laquelle il vous a été remis.

Lorsque vous avez terminé d'utiliser votre marqueur Empire, il est important que vous le prépariez pour son rangement. Cela contribuera non seulement à augmenter la durée de vie de votre marqueur, mais aussi à assurer sa performance optimale lors de votre prochaine sortie.

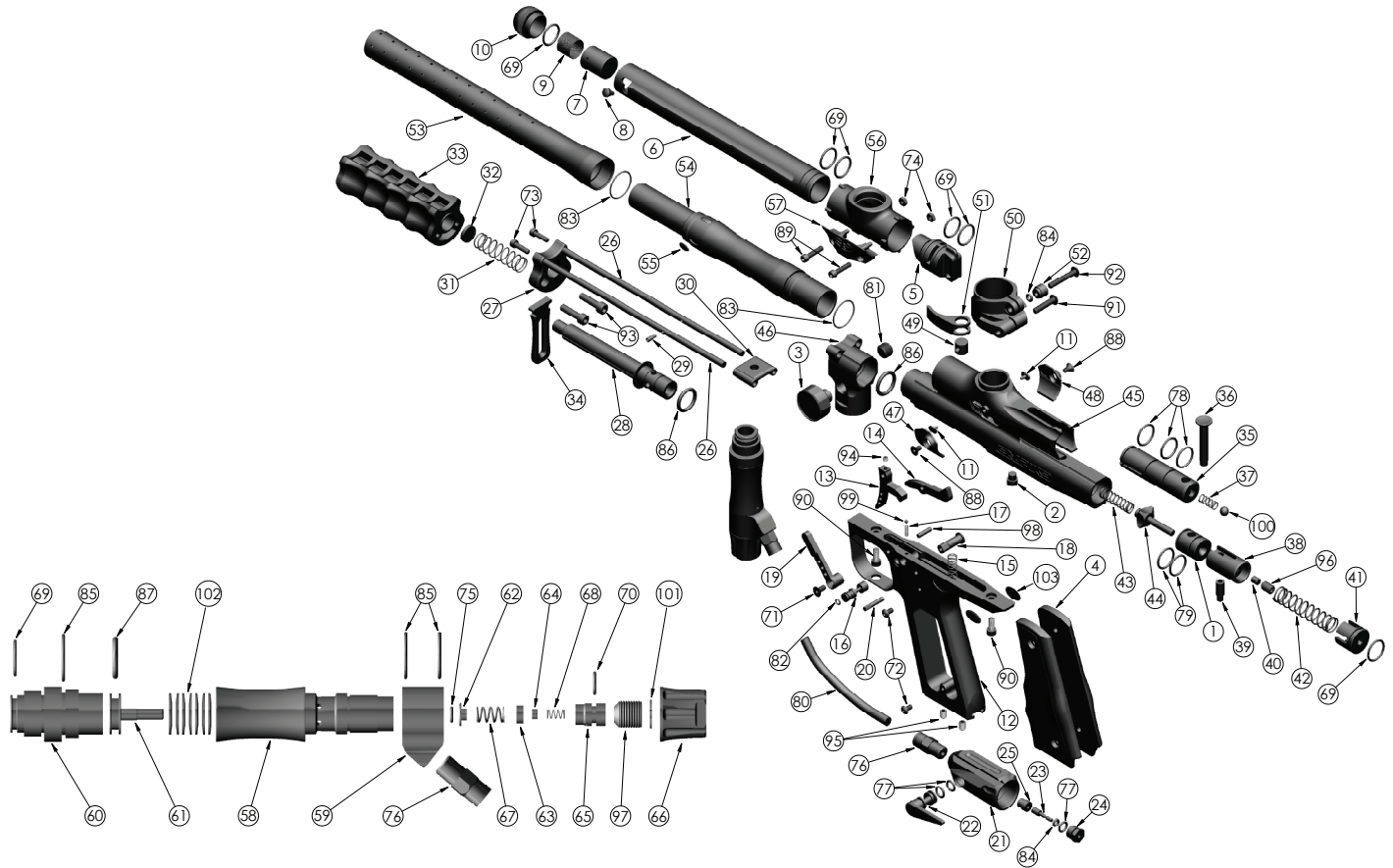
- Le marqueur Empire doit être exempt de toute peinture et cartouche de propulsion lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le marqueur est bien en "mode sécurité" lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon est bien en place.
- Rangez le marqueur et la source de propulsion dans un endroit sec et frais.
- Maintenez votre marqueur à distance des enfants laissés sans surveillance.
- Votre marqueur Empire doit être exempt de toute peinture et ne doit pas être raccordé à une source de propulsion durant son transport vers et depuis le terrain de jeu.
- Respectez toutes les lois locales, provinciales et fédérales relatives au transport des marqueurs Paintball. Pour toute information concernant la réglementation en vigueur dans votre région, veuillez prendre contact avec l'Autorité locale adéquate de votre région.
- Rangez dans tous les cas votre marqueur en un lieu sûr lorsque vous ne l'utilisez pas, de manière à prévenir tout accès de personnes non autorisées.

11. DIAGRAMMES / LISTE DES PIECES

Diagram #	Description	SKU#
1	VALVE	10027
2	VALVE SCREW	10513
3	300.PSI GAUGE	17596
4	GRIP	17959
5	FEED ADAPTER PLUG	17960
6	FEED TUBE BODY	17962
7	FEED TUBE PLUNGER	17963
8	FEED TUBE PLUNGER KNOB	17964
9	FEED TUBE SPRING	17965
10	FEED TUBE CAP	17966
11	BALL DETENT	19275
12	FRAME	72420
13	TRIGGER	72421
14	SEAR	72422
15	SPRING SEAR	72423
16	SAFETY	72424
17	SAFETY SPRING	72425
18	AUTOTRIGGER CAM	72426
19	AUTOTRIGGER ARM	72427
20	SEAR PIN	72428
21	ASA BODY	72429
22	ASA LEVER	72430
23	ASA PIN	72431
24	ASA PLUG	72432
25	ASA GUIDE	72433
26	PUMP ROD	72434
27	PUMP PLATE	72435
28	PUMP GUIDE	72436
29	PUMP ROD PIN	72437
30	PUMP SLIDE	72438
31	PUMP SPRING	72439
32	PUMP BUMPER	72440
33	PUMP HANDLE	72441
34	VERTICAL PUMP HANDLE	72442
35	BOLT	72443

Diagram #	Description	SKU#
36	BOLT PIN	72444
37	BOLT SPRING	72445
38	HAMMER	72446
39	HAMMER LUG	72447
40	HAMMER RETAINER	72448
41	END CAP	72449
42	HAMMER SPRING	72450
43	VALVE SPRING	72451
44	CUP SEAL	72452
45	BODY	72453
46	VERTICAL ASA	72454
47	DETENT COVER LEFT	72455
48	DETENT COVER RIGHT	72456
49	FEEDNECK BUSHING	72457
50	FEEDNECK	72458
51	FEEDNECK LEVER	72459
52	FEEDNECK THUMB NUT	72460
53	BARREL TIP 14" ALUM	72461
54	BARREL BACK .675	72462
54	BARREL BACK .680	72463
54	BARREL BACK .685	72464
55	BARREL EMPIRE JEWEL	72465
56	FEED TUBE HOUSING	72466
57	FEED TUBE HOUSING SIDE PLATE	72467
58	REGULATOR BODY	72468
59	REGULATOR ADAPTER	72469
60	REGULATOR TOP	72470
61	REGULATOR PISTON	72471
62	REGULATOR RETAINER	72472
63	REGULATOR SEAL ADJUSTER	72473
64	REGULATOR VENT ADJUSTER PISTON	72474
65	REGULATOR ADJUSTER PISTON	72475
66	REGULATOR CAP	72476
67	REGULATOR SPRING	72477
68	REGULATOR ADJUSTER SPRING	72478

Diagram #	Description	SKU#
69	O RING- .015/70 BUNA	10260
70	O RING- .011/70 URETHANE	10608
71	SCREW FHCS 6-32 X .313	17651
72	SCREW BHCS 6-32 X .250	17653
73	SCREW SHCS 6-32 X .500	17655
74	HEX NUT (6-32 .25 X .092)	17657
75	O RING- .008/70 URETHANE	41015
76	MACROLINE FITTING STRAIGHT	55112
77	O RING- .010/70 BUNA	57608
78	O RING- .015/70 URETHANE	57738
79	O RING- .015/90 URETHANE	75541
80	MACROLINE HOSE 1/4" OD X .90MM	72485
81	1/8 NPT X .300 PLUG FITTING	72486
82	O RING- 1MM X 3MM ID 70 RED BUNA	72487
83	O RING- 1MM X 19.5MM ID 70 BUNA	72488
84	O RING- .006/70 BUNA	72489
85	O RING- .018/70 BUNA	72490
86	O RING- .113/70 BUNA	72491
87	O RING- .113/70 URETHANE	72492
88	SCREW FHCS 6-32 X .250	72493
89	SCREW SHCS 6-32 X .625	72494
90	SCREW SHCS 8-32 X .375	72495
91	SCREW BHCS 8-32 X .750	72496
92	SCREW BHCS 8-32 X 1.000	72497
93	SCREW SHCS 10-24 X .750	72498
94	SCREW SET 6-32 X .125 FLAT POINT	72499
95	SCREW SET 10-32 X .250	72500
96	SCREW SET 1/4-28 X .375 FLAT POINT	72501
97	SCREW SET 1/2-20 X .500 CUP POINT	72502
98	DOWEL PIN .125 DIA X .500	72503
99	BALL BEARING 2.5MM	72504
100	BALL BEARING 1/4"	72505
101	RETAINING RING INT .500 BORE	72506
102	BELLVILLE WASHER .750 OD .380 ID X .034	72507
103	JEWEL	72508



GARANTIE A VIE LIMITE

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE A VIE LIMITEE (BON D'ACHAT ORIGINAL REQUIS)

Empire Paintball ("Empire") garantit que ce produit est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication tant qu'il appartient à son acquéreur initial, sous réserve des conditions établies ci-après. Empire procédera à la réparation ou substitution par un modèle identique ou équivalent, à titre gratuit, de ses produits ne permettant pas un usage normal du fait d'un défaut matériel ou de fabrication.



Empire s'efforce de vous offrir des produits de la plus haute qualité et le meilleur niveau de service du secteur afin de garantir votre satisfaction dans le jeu.

L'acquéreur doit enregistrer le produit acheté afin d'activer la garantie. Enregistrez votre produit soit :

1. En ligne sur www.paintballsolutions.com
2. En remplissant la carte d'enregistrement du produit (le cas échéant) et en l'adressant avec une copie de votre bon d'achat à Paintball Solutions, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850. Pour le Canada: 98 Bessemer Ct Unit 4, London ON N6E 1K7, 866-685-0030.

CE QUE LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS

Cette garantie ne couvre pas les problèmes résultant d'un usage inapproprié, de la modification ou altération non autorisée de notre produit, les problèmes dérivés de l'utilisation de pièces de rechange non originales ni les rayures ou légères imperfections superficielles. En raison de la nature des produits de paintball, il est essentiel que le produit soit maintenu par l'utilisateur conformément aux instructions figurant dans le manuel d'utilisation afin de garantir son bon état de fonctionnement. Votre Garantie limitée sera annulée si vous ne respectez pas les instructions de maintenance du produit telles qu'elles figurent dans le manuel d'utilisation. De plus, certains éléments d'un produit peuvent être sujets à l'usure du fait de leur utilisation régulière. La substitution et la réparation de tels éléments relèvent de la responsabilité de l'utilisateur tout au long de la durée de vie du produit. Ces éléments ne sont pas couverts par la Garantie limitée. À titre d'exemple (mais à titre non exhaustif), cette catégorie d'éléments comprend notamment les verres des lunettes, les sangles, les joints toriques, les joints calottes, les ressorts, les détenteurs de billes, les batteries, les gaines, les courroies d'entraînement, les équipements et tout élément d'un produit soumis aux impacts continus des billes de peinture. L'hydrotest des bouteilles d'air comprimé n'est pas couvert par la présente garantie.

La garantie limitée ne couvre pas non plus les dommages accessoires ou indirects. Cette garantie est la seule garantie écrite portant sur le produit Empire et limite toute garantie implicite à la période durant laquelle le produit appartient à l'acquéreur initial.

Certains états, certaines provinces et certains pays n'autorisent pas la limitation de garanties implicites ni la limitation de la garantie sur les dommages accessoires ou indirects, de telle sorte que les limitations ou exclusions susmentionnées peuvent ne pas être appliquées dans votre cas. La présente garantie vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous bénéficiiez également d'autres droits en fonction de l'état, la province ou le pays dans lequel vous résidez.

Si vous avez un problème quelconque avec votre produit et que vous avez installé des pièces non originales sur votre produit, veuillez effectuer une vérification de votre produit avec les pièces originales avant de nous l'envoyer. Veuillez à toujours décharger les marqueurs et à retirer le système d'alimentation en air avant de nous le envoyer. N'envoyez votre réservoir d'alimentation en air que s'il est entièrement vide. L'expédition d'un réservoir d'alimentation en air pressurisé est dangereuse et illégale. Retirez toutes les piles des produits avant de les envoyer.

La présente Garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous bénéficiiez également d'autres droits en fonction de l'état dans lequel vous résidez. Certains États n'autorisent pas l'exclusion des dommages accessoires ou indirects.

Pour des pièces sous garantie, des réparations ou des informations, contacter: Paintball Solutions www.paintballsolutions.com
E-mail : tech@paintballsolutions.com • Téléphone : 1-800-220-3222 • Canada: 866-685-0030
Couvert par brevet.

ATTENTION!

LES ARMES DE PAINTBALL ET LEURS ACCESSOIRES NE SONT PAS DES JOUETS !

- L'usage négligent ou inapproprié peut donner lieu à des lésions graves ou mortelles!
- L'utilisateur et toutes les personnes se trouvant à portée de tir doivent porter une protection oculaire spécialement conçue pour le paintball.
- Cet appareil ne peut pas être vendu à des personnes ayant moins de 18 ans.
- Il faut être âgé de 18 ans au moins pour pouvoir utiliser une arme de paintball et ses accessoires sans la supervision d'un adulte ou des parents.
- Veuillez lire et vous assurer de bien comprendre toutes les précautions, les avertissements et les manuels d'utilisation avant d'utiliser une arme de paintball ou l'un de ses accessoires.
- Ne pointez pas l'arme de paintball vers les yeux ou la tête de personnes ou d'animaux.
- Les armes de paintball ne peuvent être utilisées qu'avec des billes de peinture de calibre 0,68.
- Faites preuve de bon sens et amusez-vous.

Toute modification du produit annule la garantie. Aucune pièce interne n'est remplaçable par l'utilisateur. L'utilisation de pièces non-autorisées peut engendrer de graves pannes, surchauffes et autres dégâts.

IN NO EVENT SHALL SELLER BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY NATURE, OR LOSSES OR EXPENSES RESULTING FROM ANY DEFECTIVE PRODUCT OR THE USE OF ANY PRODUCT.

WARNING: This product contains one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. Wash hands after handling. You must be at least 18 years of age to purchase this product. This product may be mistaken for a firearm by law enforcement officers or others. Altering the color of the product or brandishing the product in public may be considered a crime.