

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.tippmann.com

A-5®

Paintball Marker

Lanceur De Paintball

Macador Paintball

Owner's Manual

Manuel d'utilisation

Manual del Usuario

Available Options:

- E-Grip
- Response Trigger



 **WARNING**

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

 **AVERTISSEMENT**

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

 **ADVERTENCIA**

Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el manual del usuario antes de usar este producto.

! WARNING

Safety is your responsibility

Read and familiarize yourself, and any other user of this marker, with the safety instructions in this manual. Follow these instructions when using, working on, transporting, or storing this marker.

Always keep the selector switch in Safe mode unless firing as detailed in instructions on page 6.



Always keep the barrel blocking device installed when not in a shooting situation, see instructions on page 4.

**! AVERTISSEMENT**

La securite est votre responsabilite

Lisez et familiarisez-vous ainsi que tout autre utilisateur de ce lanceur avec les instructions de securite contenues dans ce manuel. Suivez ces instructions lorsque vous utilisez, travaillez sur, transportez ou entreposez ce lanceur.

Si vous ne tirez pas, maintenez toujours le sélecteur en mode sécurité comme indiqué dans les instructions en page 3.



Gardez toujours la douille du canon installée lorsque vous n'êtes pas en situation de tir, voir instructions en page 1.

**! ADVERTENCIA**

La seguridad es su responsabilidad.

Lea y familiaricese usted y cualquier otro usuario de este marcador con las instrucciones de seguridad de este manual. Siga estas instrucciones cuando lo use, trabaje en el, transporte, o almacene.

Siempre mantenga el boton selector en seguro a menos que va a hacer disparos como se detalla en al pagina 3.



Siempre mantenga la funda de seguridad instalada cuando no va a hacer disparos, ver instrucciones en la pagina 1.



! WARNING

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

! WARNING

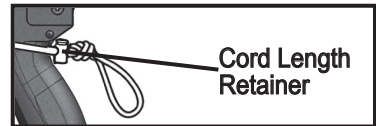
Always keep the barrel blocking device installed except when your marker is in use. Always make sure that the Selector Switch is in the Safe mode (see instructions on page 6) and the barrel blocking device is properly installed on your marker according to the instructions to prevent damage to property, serious injury, or death.

Barrel Blocking Device Installation Instructions

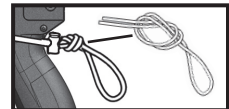
1. Insert the barrel into the barrel blocking device, loop the cord over the top of the receiver and position the cord at the back of the grip as shown.



2. Adjust the cord length retainer up to the back of the grip by pulling the cord through it until the retainer is snug against the back of the grip. Keeping the cord as tight as possible, leave just enough cord elasticity to pull the cord/retainer up over the top of the marker to remove the barrel blocking device for firing.



3. After the cord length is properly adjusted, lock the cord length by tying a knot in the cord against the back of the retainer as shown.



4. Before and after playing, inspect the barrel blocking device. Replace the barrel blocking device if the sleeve or cord is damaged, or there is a loss of cord elasticity.
5. Clean the barrel blocking device with plain, warm water and store out of sunlight in a dry area when not in use.

A-5[®] by TIPPMMANN[®]

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
 P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

CONGRATULATIONS on your purchase of your Tippmann A-5 paintball marker. We believe our A-5 line of markers to be the most accurate and durable paintball markers available. All Tippmann A-5 markers will provide many years of dependable service if cared for properly.

Please take time to read this manual thoroughly and become familiar with your Tippmann A-5 marker's parts, operation, and safety precautions before you attempt to load or fire this marker. If you have a missing or broken part, or need assistance, please contact Tippmann Customer Relations at 1-800-533-4831 for fast, friendly service.

TABLE OF CONTENTS

Barrel Blocking Device Installation Instructions.....	4
Warning/Liability Statement.....	6
Safety Is Your Responsibility!.....	6
Getting Started.....	8
1. Marker Preparation.....	8
2. Air/CO2 Cylinder Installation.....	8
3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System.....	8
4. Firing the Marker.....	9
5. Rate of Fire Adjustment.....	9
Velocity Adjustment.....	9
Marker Adjustments.....	10
Unloading Your Marker.....	10
E-Grip Operating Instructions.....	10
E-Grip Battery Installation.....	11
Turning the Electronics ON and OFF.....	11
E-Grip Selector Switch Operation.....	11
Changing the FA Firing Mode.....	12
Advanced Programming.....	12
Menu Items.....	12
Programming Navigation.....	13
Air/CO2 Cylinder Warnings.....	14
Air/CO2 Cylinder Safety Tips.....	15
Air/CO2 Cylinder Removal.....	15
Repairing Air/CO2 Cylinder Leaks.....	16
Cleaning and Maintenance.....	16
Storage.....	17
A-5 Marker Disassembly/Reassembly Instructions.....	17
Drive Assembly Removal and Installation.....	18
Upper Receiver Disassembly/Assembly.....	18
Lower Receiver Disassembly/Assembly.....	20
Trigger Disassembly/Assembly.....	20
E-Grip Trigger Assembly.....	20
Inside the E-Grip.....	20
Assemble Lower Receiver to Upper Receiver.....	21
The Cyclone Feed System.....	22
Tuning the Response Trigger Rate of Fire.....	22
Resetting the Flow Control.....	22
Check for Leaks.....	22
Specifications.....	23
Parts Diagram.....	24
A-5 Parts List.....	26
Warranty and Repair Information.....	29

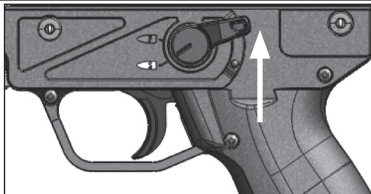
Warning/Liability Statement

This marker is classified as a dangerous weapon and is surrendered by Tippmann Sports, LLC with the understanding that the purchaser assumes all liability resulting from unsafe handling or any action that constitutes a violation of any applicable laws or regulations. Tippmann Sports, LLC shall not be liable for personal injury, loss of property or life resulting from the use of this weapon under any circumstances, including intentional, reckless, negligent or accidental discharges.

All information contained in this manual is subject to change without notice. Tippmann Sports, LLC reserves the right to make changes and improvements to products without incurring any obligation to incorporate such improvements into products previously sold.

If you as a user do not accept liability, Tippmann Sports, LLC requests you do not use a Tippmann Sports, LLC marker. By using this paintball marker you release Tippmann Sports, LLC of any and all liability associated with its use.

Safety Is Your Responsibility!

⚠ WARNING	
<p>Except when your marker is in use, always make sure that the trigger safety is in Safe mode, (which disables the trigger) and that the barrel blocking device is properly installed (page 4).</p>	
<p>Figure 1: Push up on the Selector Switch lever for Safe Mode</p>	
<p><u>To turn on Safe mode:</u> Move the Selector Switch shown in Figure 1 so the indicator points to the white "S" position.</p>	
<p><u>To go to Fire mode:</u> Move the Selector Switch so the indicator points to the red "F" position.</p>	

Familiarize Yourself With Safety...

The ownership of this weapon places upon you the total responsibility for its safe and lawful use. You must observe the same safety precautions as you would any firearm to assure the safety of not only yourself but everyone around you. Outlined here are some general precautions to be aware of. The user should at all times use caution and common sense when using this marker and always remember that the game of paintball can only survive and grow if it remains SAFE!

- Do not load or fire this marker until you have completely read this manual, and are familiar with its safety features, mechanical operation, and handling characteristics.
- Handle this and any marker as if it were loaded at all times.
- Keep your finger off the trigger until you are ready to shoot.
- Do not look down the barrel of a paintball marker. Accidental discharge into the eyes may cause permanent injury or death.
- Keep the marker in Safe mode until ready to shoot (see Warning box above).

- Keep the barrel blocking device installed on marker when not shooting (page 4).
- Never point the marker at anything you do not intend to shoot.
- Never fire your marker at anything you do not intend to shoot because there may be balls or foreign debris lodged in the chamber, barrel and/or the marker valve.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Never fire your marker at personal property of others, the paintball can stain the paint of automobiles and houses.
- Always keep the muzzle pointed down or in a safe direction, even if you stumble or fall.
- Eye, face, and ear protection designed specifically to stop paintballs in the form of goggles and full face mask meeting ASTM Specification F 1776 must be worn by the user and any person within range.
- Never shoot at a person who is not protected by eye, face, and ear protection designed for paintball.
- Pressurize and load the marker only when the marker will be immediately used.
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
NOTE: Before storing or disassembling, be sure to remove paintballs and air supply, see *Unloading Your Marker* and *Air/CO2 Cylinder Removal* instructions (pages 10 and 15) and install the barrel blocking device (page 4).
- Do not field strip or otherwise disassemble this marker while it is pressurized with air/CO2 supply.
- Dress appropriately when playing the game of paintball. Avoid exposing any skin when playing the game of paintball. Even a light layer will absorb some of the impact and protect you from the paintballs.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing air supply cylinder or if the marker or air supply is leaking. Compressed air, CO2, and nitrogen gasses are very cold and can cause frostbite under certain conditions.
- Only use .68 caliber paintballs. Never load or fire any foreign objects.
- Avoid alcoholic beverages before and during the use of this marker. Handling markers while under the influence of drugs or alcohol is a criminal disregard for public safety.
- Avoid shooting an opponent at point blank, 6 feet or less.
- Familiarize yourself with instructions listed on air supply cylinder or adapter. Contact the air supply cylinder or adapter manufacturer with any questions.
- Read the *Air/CO2 Cylinder Warnings* and *Safety Tips* (pages 14-16) before beginning the cylinder installation or removal.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet per second (see instructions, page 9).

Getting Started

- Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
- Do not disassemble this marker while it is pressurized with air.
- Do not pressurize a partially assembled marker.
- Read each step completely before performing the step.

NOTE: Carefully hand start all threaded parts when assembling, and do not overtighten, as this may potentially strip the threaded parts. Refer to the Parts Diagram (pages 24 and 25) for these instructions (item numbers are in parentheses).

1. Marker Preparation

For markers with **E-Grip** you must first read and follow the E-Grip Operating Instructions (pages 10-14) before installing the Air/CO₂ cylinder (step 2 below).

2. Air/CO₂ Cylinder Installation

Read the *Air/CO₂ Cylinder Warnings, Safety Tips, and Removal* instructions (pages 14-16) before beginning the cylinder installation. Do not pressurize a partially assembled paintball marker.

- Put the Selector Switch in Safe mode (page 6) and install the barrel blocking device (page 4).
- Put the marker in the cocked position by pulling the Cocking Handle all the way back (white arrow) until you hear it click. Then release the Cocking Handle. The Cocking Handle slides forward. (The internal Cocking Handle spring keeps the Cocking Handle in the forward position.) The marker is now cocked. Always keep the marker in the cocked position whenever attaching the air/CO₂ supply to the marker. This helps prevent an accidental discharge.
- Lubricate the air/CO₂ cylinder valve O-ring with a little Tippmann marker oil.
- Insert the air/CO₂ cylinder valve into the Air Supply Adapter (ASA) (33) at the back end of the marker grip.
- Twist the air/CO₂ cylinder clockwise into the ASA until it stops. Use caution as the marker is now capable of firing after you put the Selector Switch in Fire mode. If the air/CO₂ cylinder is full, and you do not hear the air/CO₂ supply engage, the pin valve could be too short or the pin valve seal is damaged. Follow the *Air/CO₂ Cylinder Removal* instructions (page 15-16) and contact Tippmann Sports, LLC, your local paintball dealer, or a "C5" Certified Airsmith.

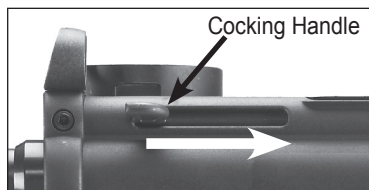


Figure 2: Cocking Handle

3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System

The barrel blocking device must be installed (page 4) and the Selector Switch in Safe mode (page 6).

- Make sure that the Cyclone Feed System (CFS) housing is clean and free of debris. Make sure the Cyclone's internal arms turn freely when the Manual Advance Lever is pushed (Figure 3).

- b. Make sure that the Hopper is clean and free of sharp edges or debris. This keeps the paintballs from breaking prematurely, and allows the marker to feed paintballs to the marker's chamber smoothly.
- c. Install the Hopper neck into the CFS housing, aligning the hopper neck tab to fit into the cutout in the CFS housing. Turn counterclockwise to secure.
- d. With the barrel blocking device installed (page 4), and the Selector Switch in Safe mode (page 6), you are now ready to load your hopper with .68 caliber paintballs. Do not force excessive numbers of paintballs into the hopper.
- e. Push the Manual Advance Lever once to chamber a paintball (Figure 3). Only remove the barrel blocking device and change the Selector Switch to Fire Mode when you are ready to fire the marker in a safe direction.

4. Firing the Marker

Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.

- a. Point the marker in a safe direction.
- b. Remove the barrel blocking device from the marker.
- c. Move the Selector Switch from Safe mode to Fire mode.
- d. Pull the Trigger to fire the marker.

5. Rate of Fire Adjustment

- A-5 with **E-Grip**: Follow *E-Grip Operating Instructions* (pages 10-14) before performing *Velocity Adjustment* below.
- A-5 **Response Trigger**: Follow *Tuning the Response Trigger Rate of Fire* instructions (page 22) before performing *Velocity Adjustment* below.
- A-5 **Basic**: Go to *Velocity Adjustment* below.

Velocity Adjustment

Each time you play paintball, check the velocity of your paintball marker with a chronograph (an instrument for measuring velocity) prior to playing paintball. Verify that the marker's velocity is set below 300 feet per second (or less if required by the playing field).

To adjust the marker's velocity, use the 3/16" Allen wrench included with your marker. The velocity adjustment screw is located on the right side of the receiver (Figure 3). To reduce the velocity, turn the screw inward or clockwise. To increase the velocity, turn the screw counterclockwise. Do not remove the velocity screw.

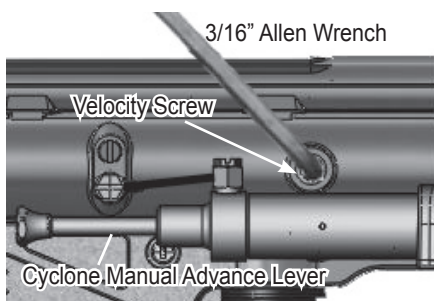


Figure 3: Velocity Adjustment Screw location

Marker Adjustments

- **Rear Sight:** Rotate the Rear Sight to your preferred setting.
- **Front Grip Removal:** Use a 1/8" Allen wrench to remove the Screw (B). Use a 3/16" Allen wrench to remove the Screw and Washer inside the bottom of the Front Grip (see inset graphic).

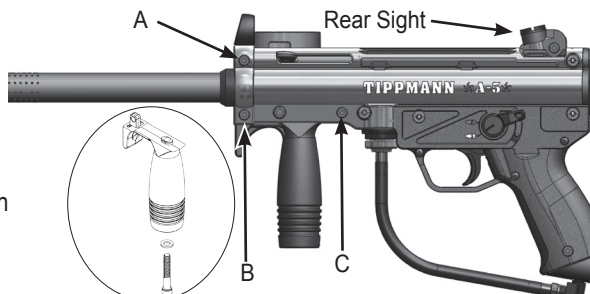


Figure 4: Rear Sight and Front Grip

- A sling mount is included in the accessory pack. The sling mount can be attached at points A, B, or C. Use a 1/8" Allen wrench to remove the Screw for the desired position and install the sling mount in its place.

Unloading Your Marker

1. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
2. Put the Selector Switch in Safe mode (page 6) and install the barrel blocking device (page 4).
3. Empty all paintballs from the Hopper. Turn the Hopper clockwise and lift from the Cyclone Feed System. Remove all paintballs from the Cyclone Feed System.
4. Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device, and move the Selector Switch to Fire mode.
5. Point your marker in a safe direction and fire several times to be sure there are no remaining paintballs lodged in the chamber or barrel. **IMPORTANT:** Do not uncock your marker as uncocking your marker may push a ball into the chamber or down into the barrel in which case the ball will be hidden from view.
6. Return the Selector Switch to Safe mode (page 6). Reinstall the barrel blocking device (page 4). Visually inspect the Cyclone and chamber for paintballs.
7. Read the *Air/CO2 Cylinder Warnings and Safety Tips* (pages 14-16) before removing the air cylinder from your marker. See removal instructions (page 15).

E-Grip Operating Instructions

Read each step completely before performing the step.

⚠ WARNING

Read and follow the E-Grip operating instructions (pages 10-14) completely before installing air/CO2 cylinder as outlined on page 8.

Install the air/CO2 supply and load the hopper with paintballs only after you:

- have a barrel blocking device installed (page 4)
- have the trigger safety in Safe mode (page 6)
- have successfully installed the battery
- are familiar with the E-Grip operation.

Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.

E-Grip Battery Installation

To install or replace the battery:

1. Remove the battery door from the back of the E-Grip by pulling up and back on the tab. (arrow, Figure 5).
NOTE: Whenever removing the battery clip from the battery, never pull it by the wires.
2. Install a new 9 volt battery onto the battery clip.
3. Insert the battery into the grip with the battery clip at the top, and wires routed as shown (Figure 6).
4. Replace the battery door with the tab down, press the door and listen for the click as it locks into the E-Grip.

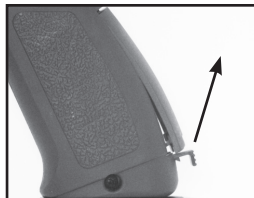


Figure 5: Open Battery Door

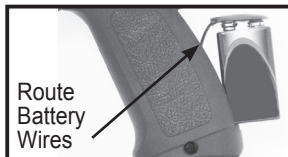


Figure 6: Install 9 Volt Battery

Turning the Electronics ON and OFF

Use a small object like the Allen wrench (Figure 7) to press and hold the power button for 2 seconds. The LED glows orange, and then green. Upon release of the power button, the LED flashes green to indicate power is on and the battery has sufficient power to operate the E-Grip.

To turn off the E-Grip, press the power button for 2 seconds. The LED color changes from green to red. The E-Grip shuts off completely when the power button is released. Note: The E-Grip electronics are designed to shut off automatically after a prolonged period of inactivity, typically 120 minutes.

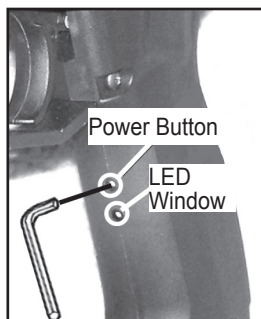


Figure 7: Power Button and LED Window

Low Battery Indicator

When the battery begins to lose power, the LED (Figure 7) stops flashing green and changes to flashing red. While performance may vary while the LED is flashing red, the electronics will still function under this condition until the battery has lost power to the point that it will not cycle the firing system.

Tournament Lock

Because the E-Grip requires a tool to turn it on and off, no tournament lock is necessary for competition paintball.

E-Grip Selector Switch Operation

Safe mode (S): The Selector Switch is shown in Safe mode (Figure 8). Safe mode locks the Trigger, making the marker inoperable.

Semi-Auto mode (F): In this position (and with the electronics on), the marker fires one shot for each pull of the trigger. The LED glows orange with each pull of the trigger.

Full Auto mode (FA): In this position (and with the electronics on), the marker fires in one of five preset Firing modes listed next. The LED glows orange with each pull of the trigger. See *Changing the Firing Mode* (page 12).

FA Firing Modes:

1. **Safe Three-Shot Burst** - Pulling the trigger three times in less than one second results in a 3-shot burst at a rate of 13 balls per second (bps) on the third trigger pull. Each subsequent pull of the trigger in less than one second results in another 3-shot burst (up to 3 bursts per second).

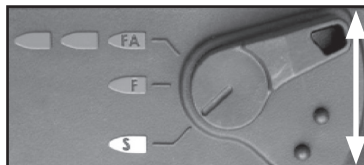


Figure 8: Selector Switch Operation (shown in Safe mode)

2. **Safe Full-Auto (factory default)** - Pulling the trigger three times in less than one second results in full-automatic firing. Holding the trigger back on the third pull sustains this full-auto mode. The default rate of fire for this mode is 13 bps.
3. **Auto-Response** - In this Fire mode, the marker fires a paintball on the pull and on the release of the trigger. This mode effectively doubles your manual firing rate.
4. **Turbo Mode** - Pulling the trigger three times in less than one second results in full-automatic firing at a rate of 15 bps. To sustain this rate of fire, the trigger must be pulled at least once per second.
5. **Semi-Auto** - A semi-automatic Firing mode is available for fields or tournaments which restrict the use of automatic firing modes. This mode is the same as selecting the F firing mode with the Selector Switch (one pull/release of the trigger fires one time).

Changing the FA Firing Mode

Put the Selector Switch in FA mode. Press and hold the Power Button for ½ second to advance to the next firing mode. The button is below flush, and must be pushed with a small object like your 1/8" Allen wrench (Figure 7). The LED flashes orange to represent the number of the Firing mode as listed on the next page. The Factory Default Value is 2 flashes (Safe Full-Auto). Powering off the E-Grip resets the Firing Mode to the default value. You can change the default value by following instructions in *Menu Items* below.

Advanced Programming

There are several programming options which affect the operation of your Tippmann A-5 E-Grip. The Advanced Programming has been designed to allow users the maximum amount of customizing possible. There are four menu items available in the Advanced Programming Menu: Dwell, Debounce, Rate-of-fire, and Firing mode. Each menu item has a corresponding LED color code as follows:

- Solid Red - Dwell
- Flashing Green - Rate of fire
- Solid Green - Debounce
- Alternating Red/Green - Firing mode

Menu Items

This section discusses the four menu items in detail, so that the user fully understands the purpose and use of each menu item.

Dwell - (Factory Default Value = 8 milliseconds) The Dwell menu item is used to change the amount of time that power is supplied to the solenoid. The solenoid is the part of the electronics which actually contacts the Sear of the marker, allowing it to fire. This setting directly affects battery life. If this is changed to a value less than 8 milliseconds, your battery will last longer, but this may not allow the solenoid enough time to fire the marker properly. If this value is set greater than 8 milliseconds, the solenoid will have power supplied to it for a longer time, reducing the life of the battery. Changing this value can cure or create performance issues for the user. This menu item can be updated only with values of 2 to 20 milliseconds.

Debounce - (Factory Default Value = 52 milliseconds) The Debounce menu item is used to change the amount of time between accepted trigger pulls. Quite simply, this adjusts the amount of time from one trigger pull being accepted by the electronics to the next trigger pull that can be accepted. If a Debounce setting is too low, a user may shoot more times than expected. This is explained by what is called "Trigger Bounce." When a paintball marker is fired, the marker moves and vibrates in the user's hand. This vibration sometimes allows the trigger to reset itself and trip without the user realizing that his or her finger has actually moved. This menu item can be updated only with values of 25 to 65 milliseconds.

Rate-of-Fire - (Factory Default Value = 13 bps) The Rate-of-Fire menu item may be used to change the Safe Full-Auto Firing mode. This is the only Firing Mode which is affected by this menu item. All other Firing modes cannot have their rate of fire adjusted. This menu item can be changed only to values of 8 bps to 15 bps.

Firing Mode - (Factory Default Value = 2 Safe Full-Auto) The Firing Mode menu item is used to change the default Firing Mode. The values and corresponding Firing Modes are listed below.

1. Safe Three-Shot Burst
2. Safe Full-Auto (factory default)
3. Auto-Response
4. Turbo Mode
5. Semi-Automatic

The Firing Mode menu item can only be changed to a value of 1 through 5.

Programming Navigation

Entering Programming - Unload the marker (page 10) and remove the air/CO2 supply (page 15). Never attempt to do Advanced Programming on a pressurized marker! Make sure the barrel blocking device is installed (page 4). If applicable, move the Selector Switch to the Safe position (page 6).

1. Begin by making the marker uncocked. Point the marker in a safe direction. Remove the barrel blocking device. Move the Selector Switch to F mode. Pull the trigger once. Move the Selector Switch back to the S mode. Replace the barrel blocking device. Marker is now uncocked.
2. Power off the E-Grip. (Press and hold the Power Button for 2 seconds, the LED changes to solid red color, release the Power Button and the E-Grip powers down.)
3. Put the Selector Switch in the F position.
4. Pull and hold the trigger until released in step 6.
5. Power up the E-Grip. When the LED glows green, release the Power Button and keep watching the LED for color change.
6. After 5 seconds, the LED turns to solid red color. Release the trigger. You are now in the main programming menu.

Cycling through the menu - To cycle through the menu items, pull and release the trigger. Each time the trigger is pulled and released, a different color code is displayed by the LED as listed in *Advanced Programming* (page 12).

Enter a menu option - Once the LED displays the color code of the desired menu item, pull and hold the trigger for two seconds.

Current Value - Upon entering a menu item, the LED begins flashing red. The flashes represent the current menu value. The current value is flashed twice with a short pause between the value flashes. If a new value is not entered before the end of the second value flash display, the electronics automatically return to the main menu.

Enter a new value - Any time while the LED is flashing the current value, a new value can be entered by pulling and releasing the trigger. Each pull and release of the trigger counts as 1 when entering the new value. For example, to enter a number 5, pull and release the trigger five times.

Successfully updated menu confirmation - Once you enter a new value for a menu item, the LED flashes red/orange/green twice to signify an acceptable value has been entered. The electronics then returns to the main menu. If an unacceptable value is entered, the LED quickly flashes red, and returns to the main menu. The value of the menu item remains unchanged if this happens.

Power Off - After a menu item has been changed, you must power-off the electronics before the change takes effect. Hold the Power Button down for 2 seconds. The LED changes to solid red. Release the Power Button and the E-Grip is off. Power up the electronics to use the new settings.

Optional: Factory Settings Reset - You can reset programming back to the Factory Default Settings. Press and hold the Power Button for 10 seconds. The E-Grip appears to power up normally, but after 10 seconds the LED flashes red/orange/green twice. Then the E-Grip powers down. All settings are reset to factory defaults at this point.

Air/CO2 Cylinder Warnings

⚠ WARNING

The brass or nickel plated cylinder valve (Figure 9, #1) is intended to be permanently attached to the air or CO2 cylinder (2).

An air or CO2 cylinder can fly off with enough force to cause serious injury or death if the cylinder (2) unscrews from a cylinder valve (1).

Refer to Figure 9. There have been reported incidents caused by players unknowingly unscrewing the cylinder (2) from the cylinder valve (1). This occurs when the player thinks the entire valve-cylinder assembly is being unscrewed from the air/CO2 adapter of the paintball marker, when in fact he or she is unscrewing the cylinder from the cylinder valve.

To avoid this danger, it is recommended (if your cylinder is not already marked) that you use paint or nail polish to place a mark (3) on the cylinder valve, and place another mark (4) on the cylinder, in line with the #3 mark as shown.

Whenever you turn the cylinder during removal, watch the marks on the cylinder and the cylinder valve to be sure that they rotate together. If at any time these marks start to separate (Figure 10), the cylinder is starting to unscrew from the cylinder valve and you must **STOP** and take the entire unit to a "C5" certified airmith for safe removal and/or repair.

NOTE: The cylinder valve should unscrew from the paintball marker in about 3 or 4 full turns. If you finish the 4th full turn and the cylinder valve is not unscrewed from the paintball marker, **STOP!** Take the entire unit to a "C5" certified airmith for safe removal and/or repair.

Locate a "C5" Certified Airmith at www.paintball-pti.com/search.asp.

Whether you have a new or used refillable air or CO2 cylinder, you are at risk if any of the following has occurred:

- The valve unit was replaced or altered after purchase.
- An anti-siphon device was installed.
- The valve unit was removed from the cylinder for any reason.
- Any modification was done to the refillable air or CO2 cylinder.

If any of these conditions has occurred, take your air or CO2 cylinder to a "C5" Certified Airmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.

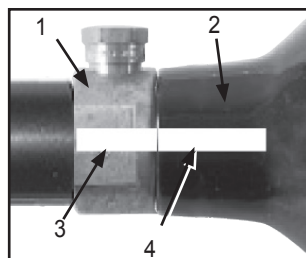


Figure 9: Properly marked Valve and Cylinder

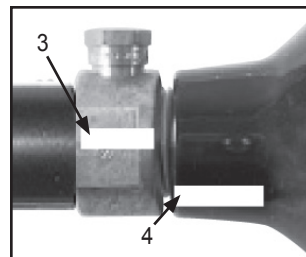


Figure 10: Misaligned Valve and Cylinder

Air/CO2 Cylinder Safety Tips

SAFETY TIPS to ensure that your air or CO2 cylinder is safe for play:

- Improper use, filling, storage, or disposal of air or CO2 cylinder may result in property damage, serious personal injury or death.
- Make sure that any maintenance or modification to any air or CO2 cylinder is done by a qualified professional, such as a “C5” certified airsmith.
- The use of anti-siphon devices is not recommended. However, if one is already installed on your air or CO2 cylinder or is desired, it is critical that your cylinder be checked by, or the device installed by, a qualified professional.
- All air or CO2 cylinders must be filled only by properly trained personnel.
- Cylinder valves must be installed only by properly trained personnel.
- Do not overfill a cylinder! Never exceed the air or CO2 cylinder’s capacity.
- Do not expose pressurized air or CO2 cylinder to temperatures exceeding 130 degrees Fahrenheit (55 degrees Celsius).
- Do not use caustic cleaners or strippers on the air or CO2 cylinder or cylinder valve and do not expose to corrosive materials.
- Do not modify the air or CO2 cylinder in any way. Never try to disassemble the cylinder valve from the air or CO2 cylinder.
- Any air or CO2 cylinder that has been exposed to fire or heated to a temperature of 250 degrees Fahrenheit (121 degrees Celsius) or more must be destroyed by properly trained personnel.
- Use appropriate gas for your cylinder. Only use CO2 in a CO2 cylinder and only use compressed air in a compressed air cylinder.
- Keep all cylinders out of the reach of children.
- The air or CO2 cylinder should be inspected and hydrostatically retested at least every 5 years by a DOT licensed agency.

NOTE: Locate a “C5” certified airsmith at www.paintball-pti.com/search.asp

Air/CO2 Cylinder Removal

WARNING

Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing air supply or if the marker or air supply is leaking. Compressed air, CO2, and nitrogen gasses are very cold and can cause frostbite under certain conditions.

1. Read *Air/CO2 Cylinder Warnings* (page 14) and *Air/CO2 Cylinder Safety Tips* (above) before beginning the cylinder removal process.
2. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
3. Follow the *Unloading Your Marker* instructions (page 10).
4. Watch the marks on the cylinder and cylinder valve (Figure 9) as you turn the cylinder approximately $\frac{3}{4}$ turn counterclockwise. This allows the air/CO2 valve pin to close so that no air/CO2 will enter the marker.
5. Remove the barrel blocking device. Set the Selector Switch to a firing mode (F or FA). Point the marker in a safe direction, and discharge the remaining gas in the marker by repeatedly pulling the trigger until the marker stops firing (this may take 4-5 shots). If your marker continues to fire, the cylinder’s pin valve has not closed yet. The cylinder

pin valve could be longer than usual. Because of the variances in cylinder pin valve parts, each cylinder varies slightly on exactly how far it has to be turned. Turn the cylinder counterclockwise a little further and repeat this step until the marker does not fire. Only then remove the air/CO2 cylinder.

NOTE: If during this step, you turned the air/CO2 cylinder and it began to leak before you pulled the trigger, the cylinder O-ring should be checked for damage before re-assembly (see *Repairing Air/CO2 Cylinder Leaks* below).

6. After the air/CO2 cylinder is removed, again point and fire the marker in a safe direction to verify the marker is completely discharged of gas.
7. Move the Selector Switch to Safe mode (page 6) and install the barrel blocking device (page 4).

Repairing Air/CO2 Cylinder Leaks

The most common leak occurs from a bad air/CO2 valve O-ring. To replace a valve O-ring you must first remove the bad O-ring and then install a new one. This O-ring is located on the tip of your air/CO2 cylinder's valve. The best valve O-rings are made of urethane. Urethane O-rings are not affected by high air/CO2 pressures. These may be purchased from Tippmann or your local paintball dealer.

NOTE: If a new air/CO2 valve O-ring does not resolve an air/CO2 leak, do not attempt to repair the air/CO2 cylinder. Contact Tippmann Sports, LLC, your local paintball dealer, or a "C5" Certified Airsmith.

Cleaning and Maintenance

- To reduce the chance of an accidental discharge, follow the *Unloading Your Marker* (page 10) and *Air/CO2 Cylinder Removal* (page 15-16).
- Eye protection (safety glasses) must be worn.
- Do not disassemble a marker while it is pressurized with air. Do not pressurize a partially assembled marker.
- Follow warnings listed on the air/CO2 cylinder for handling and storage.
- Familiarize yourself with instructions listed on air/CO2 cylinder.
- Contact the air/CO2 cylinder manufacturer with any questions.
- Do not use any petroleum based cleaning solvents. Do not use any cleaning or lubricating solvents that come in aerosol cans.

NOTE: Petroleum based products and aerosol products can damage your marker's O-rings.

To clean the exterior of your paintball marker, use a damp towel to wipe off paint, oil, and debris. To clean the inside of the barrel, remove the barrel by unscrewing it from the Upper Receiver. Insert the tab end of the squeegee into barrel. Pull the squeegee through the barrel to remove debris and paint.

To maintain your marker in good working condition, inspect, clean, and replace any damaged parts.

Use Tippmann oil to lubricate the O-rings and springs. Inspect the air/CO2 supply valve O-ring, and lubricate with a little oil when attaching the air/CO2 supply cylinder.

Storage

Before storage, unload the marker (page 10) and remove air/CO2 cylinder (page 15). Ensure the Selector Switch is in Safe mode (page 6) and the barrel blocking device is installed (page 4). Clean and oil your marker before storing. Store your marker in a dry area in the uncocked position, see *Entering Programming step 1* (page 13).

When removing your marker out of storage, make sure to keep the Selector Switch is in Safe mode (page 6) and keep the barrel blocking device is installed (page 4).

A-5 Marker Disassembly/Reassembly Instructions

Set up a workbench with plenty of workspace to make sure no small parts become lost. Always wear eye protection (safety glasses) when performing any marker disassembly or reassembly. Refer to the Parts Diagram for these instructions (item numbers in parentheses).

- Follow *Unloading Your Marker* (page 10) and *Air/CO2 Cylinder Removal* instructions (page 15).
 - Do not pressurize a partially assembled paintball marker.
 - Installation videos and technical support for all Tippmann markers are available at www.tippmann.com/support
1. Begin by making the marker uncocked, see *Entering Programming step 1* (page 13).
 2. To remove the **Barrel (53)**, unscrew the Barrel from the Upper Receiver. To reinstall it, turn it clockwise to thread it into the Upper Receiver.
 3. To remove the **Front Grip (50)**, use a 1/8" Allen wrench to remove the **Screw (11)**, then use a 3/16" Allen wrench to remove the **Screw (52)** inside the Front Grip. Be sure to retain the **Washer (51)**.
 4. To remove the **Front Sight (3)**, remove the **Screw (11)** just below the Front Sight. Pull the Front Sight upwards to remove it.
 5. To remove the **Rear Sight (12)**, pull up on it and it pops off.
 6. To remove the lower Receiver, pull two **Push Pins (44)**, from the lower Receiver assembly. Pull the lower Receiver straight down to get it apart from the upper receiver assembly.
 7. To remove the **Gasline (26)** and the **Tombstone (25)**, remove the **Push Pin (44)** in front of the Tombstone from the upper receiver. Pull straight down and the Gasline/Tombstone assembly comes out of the upper receiver. NOTE: If you remove the Gasline from the Tombstone Adapter, inspect and clean the internal O-Ring. Replace it if damaged.

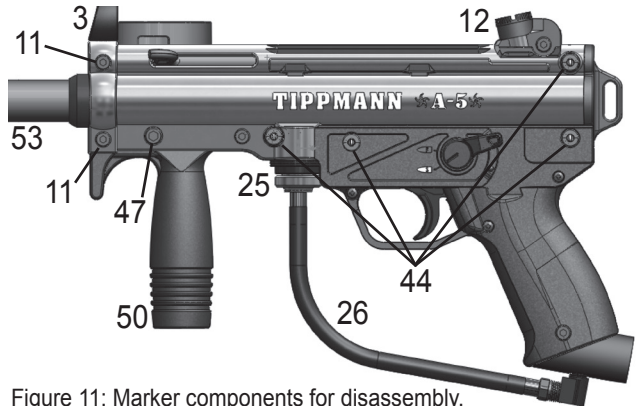


Figure 11: Marker components for disassembly.

Drive Assembly Removal and Installation

NOTE: It is not necessary to disassemble the upper receiver to access and service the drive assembly internal parts. Remove the air/CO2 supply before any disassembly by following *Unloading Your Marker* (page 10) and *Air/CO2 Supply Cylinder Removal* instructions (page 15).

1. Begin by making the marker uncocked, *Entering Programming* step 1 (page 13).
2. Screw the Velocity Screw in past the receiver using a 3/16" Allen wrench (Figure 12).
3. Remove the remaining **Push Pin** (44) holding the **End Cap Assembly** (24) in place.
4. Pull the End Cap out and tilt the muzzle upward. You can now pull out the drive assembly parts from the back.
5. To remove Valve from Power Tube, carefully tap the large diameter of the Power Tube on the workbench until the Valve slides from the Power Tube.

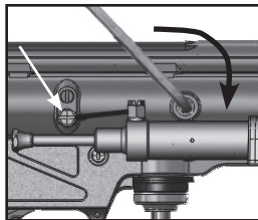


Figure 12: Turn Velocity Screw fully in.



Figure 13: These drive assembly parts pull out from the back of the marker.

Reinstall the drive assembly parts

1. Clean the inside of the upper Receiver and clean all removed parts.
2. Inspect and replace any damaged parts.
3. Lubricate the Valve's O-Ring, the **Rear Bolt O-Ring** (20), the **Linkage Arm** (15), and the **Drive Spring** (23)/**Guide Pin** (22) with a few drops of Tippmann marker oil before reinstalling.
4. Insert the Valve into the Power Tube, aligning the Valve Tombstone cutout (black arrow, Figure 14) down to match the Power Tube Tombstone cutout. Slide the Tombstone Adapter in and out to check for fit.
5. Insert the **Rear Bolt Plug** (21) into the **Rear Bolt** (19).
6. Insert the reassembled parts (Front Bolt, Power Tube/Valve, and Rear Bolt/Rear Bolt Plug) with the linkage arm on top. Insert fully until the **Tombstone** (25) can be inserted, the Push Pin reinstalled, and the Velocity Screw can be accessed. You may need to wiggle the marker while sliding the parts in.
7. Insert the Guide Pin (22) into the Drive Spring (23). Insert the Drive Spring into the Rear Bolt (19). Insert the End Cap (24) while keeping the Guide Pin centered in it. Install the upper Push Pin (44) to hold the End Cap in place.

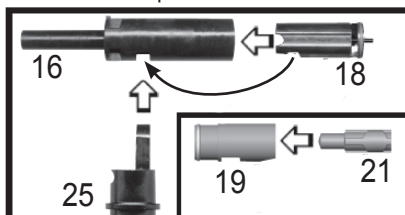


Figure 14: Power Tube and Rear Bolt

Upper Receiver Disassembly/Assembly

NOTE: It is only necessary to disassemble upper receiver halves to access the **Ball Latch** (5), **Front Grip Nut** (7), **Cocking Handle** (8), **Cocking Handle Spring** (9), and **Receiver O-Ring** (6) and the Interior Flow Connector Fitting for an A-5 Response Trigger Marker.

1. Remove the Cyclone Feed System (CFS)
 - a. Remove the Receiver banjo fitting (white arrow, Figure 12).

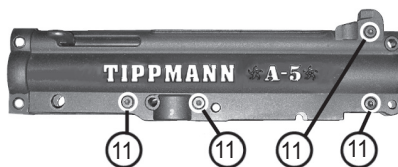


Figure 15: Remove remaining screws to separate receiver halves.

- b. Remove the screw (#47, Figure 11) using a 3/16" Allen wrench.
- c. Set the CFS aside. See CFS disassembly (page 21).

- 2. Remove four upper Receiver screws (#11, Figure 15).
- 3. Lift the left upper Receiver half (10) from the right upper Receiver half (1).

Internal parts are now accessible for inspection and/or replacement (if necessary).

Upper Receiver Assembly

Make sure all parts are clean before reassembling.

- 1. Place the right upper Receiver half onto the workbench with the Front Grip Nut (7), Receiver O-Ring (6), and Ball Latch (5) in place.

For Response Trigger equipped markers only:

- 1. Install two parts (B) and (C) to the right Receiver half before assembling the receiver halves together.
- 2. Oil the O-Ring (A) of the exterior flow control adapter (B).
- 3. Align the threaded opening of the interior flow connector fitting (C) to the inside of the right Receiver half.
- 4. Carefully thread the adapter (B) through the right Receiver half into the interior connector (C) and tighten with a 3/8" wrench. Do not overtighten, stripping the threads or damaging the O-Ring (A).

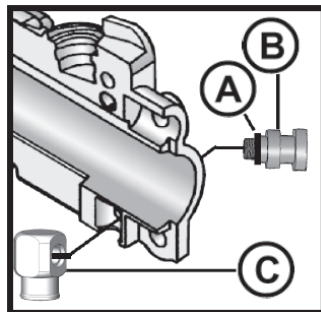


Figure 16: Response Marker Detail

- 2. With your left hand, grip left upper receiver half as shown. Hold the Cocking Handle and Spring in place by applying side pressure with your left index finger pushing in direction of arrows against Cocking Handle.

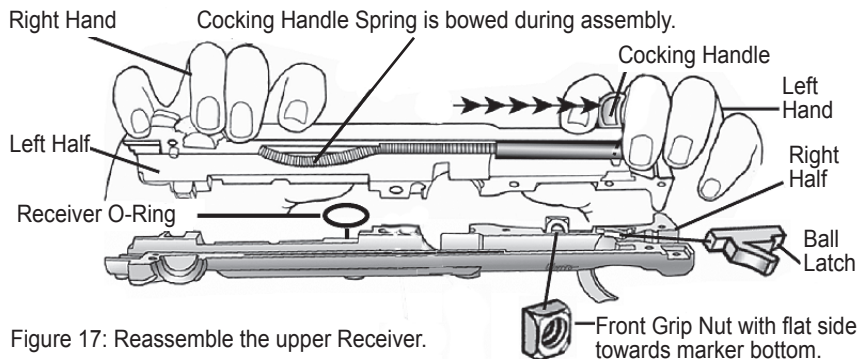


Figure 17: Reassemble the upper Receiver.

- 3. With left hand holding the marker as shown, use your right hand to seat the Cocking Handle and spring into the Receiver cutout.
- 4. Gently bow the Spring and position into the end of the spring cutout. Then grip left receiver with right hand as shown.
- 5. Use your fingertips to guide the left Receiver half straight down onto the right half until receiver halves fit flush. If they do not fit flush the first time, check to make sure the Spring and other parts have stayed in place. Repeat until both halves fit flush.
- 6. Install four (three on Response Trigger markers) Receiver Screws (#11, Figure 15). Tighten the Screws just enough to hold both halves flush, yet loose enough to allow you to insert the Barrel Adapter assembly.

7. Insert and twist the Barrel Adapter assembly clockwise to reinstall.
8. Insert the Front Sight, with its slot facing the rear of the marker, into the top front of the Receiver. Insert the Front Sight screw (11) to hold in place.
9. Install the Front Grip to the upper Receiver. Secure with lower Screw (11) and the Screw (52) and Washer (51) inside the bottom of the grip.
10. Make sure all Receiver Screws (11) are tight (do not overtighten and strip threads).

Lower Receiver Disassembly/Assembly

These instructions also apply for the E-Grip lower Receiver.

1. Follow the *A-5 Marker Disassembly/Reassembly Instructions* (page 17) until the lower Receiver is removed from the marker.
2. Remove the Trigger Assembly from the lower Receiver.
 - a. Wiggle the Selector Switch and pull straight out from the left side of the lower Receiver.
 - b. Lift the Trigger Assembly out of the lower Receiver.

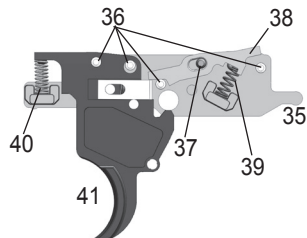


Figure 18: Trigger Assembly

Trigger Disassembly/Assembly

1. Lay **Trigger** Assembly flat on workbench.
2. Pull the **Left Trigger Plate** (42) from the **Right Trigger Plate** (35). Do not remove the four **Dowel Pins** (36) or the black **Dowel Pin** (37) from the Right Trigger plate. Replace only if necessary.
3. Inspect remaining parts for damage; replace parts only if necessary.
4. When finished, reinstall Left Trigger Plate back onto the Right Trigger Plate.

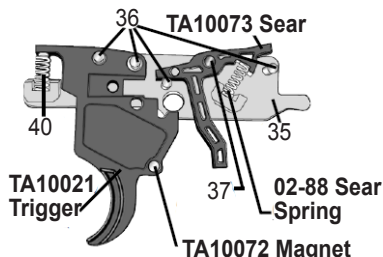


Figure 19: E-Grip Trigger Assembly

E-Grip Trigger Assembly

The E-Grip parts are shown in position, located on the Right Trigger Plate (35). Parts specific to the E-Grip are shown in bold. These bolded parts are not shown in the parts diagram (pages 24-25). The red dot on the Magnet must be visible on the side shown to operate properly. The Sear Spring has tension specifically designed for the E-Grip. The E-Grip will not operate properly if any other spring is used here.

Inside the E-Grip

1. Remove the Air Supply Adapter (ASA) bolts. Remove three Screws (32) and one Screw (34) to separate the E-Grip Receiver halves.
2. Inspect all parts for damage; replace parts only if necessary.
3. For reassembly, make sure the Trigger Guard, 2 ASA nuts, and Electronics (with Spacer and Armature in place) are positioned in the right grip half as shown (Figure 22).
4. Visually inspect battery wires for damage or breakage where they connect to the Electronics board and also at the battery connector. Repair or replace the Electronics board if necessary.

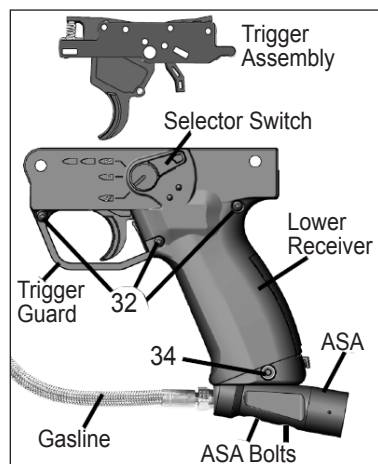


Figure 20: E-Grip lower Receiver

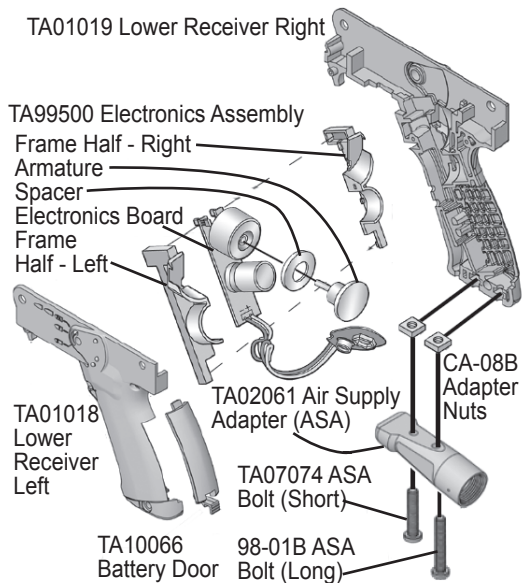


Figure 21: E-Grip Internal Parts Diagram

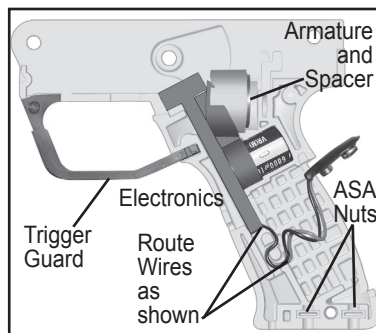


Figure 22: Electronics in lower Receiver

5. Position battery wires around the posts as shown (Figure 22) so wires are not pinched or sheared when the left Receiver half is replaced.
6. Replace the left Receiver half and secure with Screws (32 and 34, Figure 20).
7. Reinstall the battery door, see instructions (page 11).
8. Reinstall the trigger assembly into the lower Receiver.
9. Insert the Selector Switch into the left side of the lower Receiver.
10. Put the ASA onto lower Receiver and align the mounting holes. Insert the ASA bolts, with the short ASA bolt in the front position.
11. If applicable, attach the Gasline to the front of the E-Grip ASA.

Assemble Lower Receiver to Upper Receiver

Check to be certain the Trigger plates have not separated, and the Trigger assembly is intact as shown. If you notice gaps at (D) between the Trigger Plates (A) and the Trigger (B) or the Sear (C), squeeze the plates together so the assembly appears as shown (Figure 23).

For the Response Trigger markers, put a couple drops of marker oil onto the Cylinder Fitting O-Ring located in the lower Receiver (Figure 26).

For Response Trigger equipped markers, push the lower Receiver straight up until Push Pin holes are aligned. Pay particular attention that the Cylinder Fitting goes straight into the Interior Flow Connector Fitting (dark arrow, Figure 26). Insert two Push Pins (44) to secure.

For non-Response Trigger markers, line up the lower Receiver front Push Pin holes with the upper Receiver holes, then gently rock rear of grip until you can insert two Push Pins (44) to secure.

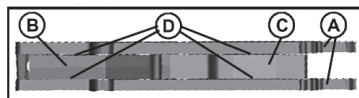


Figure 23: E-Grip Trigger Assembly



Figure 24: Final assembly

The Cyclone Feed System - refer to the Parts Diagram (pages 24-25)

1. Remove the **Screw** (19) and **Washer** (22) to remove the **Feeder Sprockets** (21 and 20).
2. Remove four **Screws** (19) from the **Feeder Bottom Plate** (18).
3. The feed drive parts are now accessible for inspection or repair.
4. Reassemble in the reverse order.

Tuning the Response Trigger Rate of Fire

Use a small screwdriver to adjust the Flow Control to the desired speed. Turning the screw clockwise slows the rate of fire. Turning the screw counterclockwise increases the rate of fire (Figure 25).

If tuning the Response Trigger as described above produces little or no change in the rate of fire, go to *Resetting the Flow Control* below.

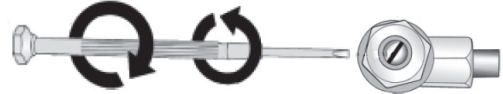


Figure 25: Adjust Flow Control with screwdriver

If the trigger remains easy to pull after adjusting the flow control, there may be a leak in the system, go to *Check for Leaks* below.

Resetting the Flow Control

1. With no paintballs in the Hopper, see *Unloading Your Marker* steps 1-6 (page 10), begin adjusting rate of fire by turning flow control clockwise completely. Do not over tighten or damage will occur.
2. In a safe direction, fire 2 to 4 'air only' shots. The Trigger should become very hard to pull, or even unable to be pulled. If this occurs, the Response Trigger system is functioning properly. Go to step 3. If Trigger does not become hard to pull, go to *Check for Leaks*.
3. While firing the marker in a safe direction (air only shots), slowly turn the flow control counterclockwise until the desired rate of fire is achieved.

Check for Leaks

If you suspect that there may be a leak in the system, double check installation making sure all fittings are tight and O-Rings are properly seated. If you need to disassemble in order to check that all fittings are tight and O-Rings are properly seated, follow the *A-5 Marker Disassembly/Reassembly Instructions* (page 17).

Do NOT disassemble the marker while it is pressurized with air.

If a problem still exists, call the Tippmann Service Department at 1-800-533-4831.

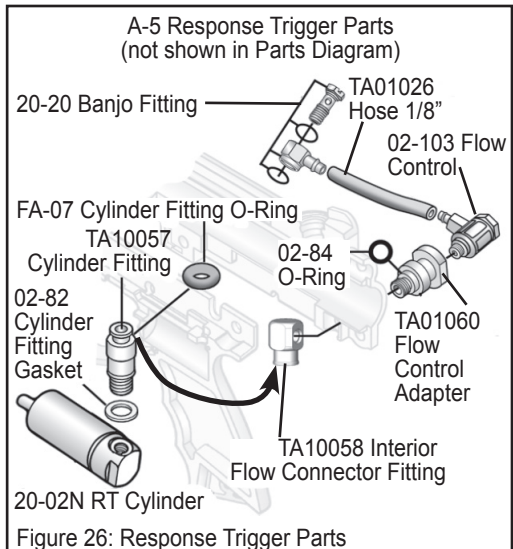


Figure 26: Response Trigger Parts

Refer to the dark arrow in Figure 25. When reassembling the lower Receiver to the upper Receiver, make sure the Cylinder Fitting (with O-Ring) inserts straight into the Interior Flow Connector Fitting.

Specifications

Model.....	TIPPMANN® A-5® Mechanical
Caliber68
Action.....	Semi-Automatic (Open Bolt Blow Back)
Air Supply	compressed air, nitrogen, or CO2
Hopper Capacity.....	200 paintballs
Ball Feed	TIPPMANN Cyclone Feed System
Standard Barrel Length	8.5" / 21.59 cm
Length (with standard barrel, no air/CO2 cylinder).....	20" / 50.8 cm
Effective Range	150+ feet / 45.72+ meters
Cycle Rate	8 paintballs per second
Weight (without air/CO2 cylinder)	3.11 lbs / 1.41 kg
Velocity	Adjustable

Always measure your marker's velocity before playing paintball, and never shoot at velocities in excess of 300 feet (91.44 meters) per second.
See *Velocity Adjustment* instructions (page 9).

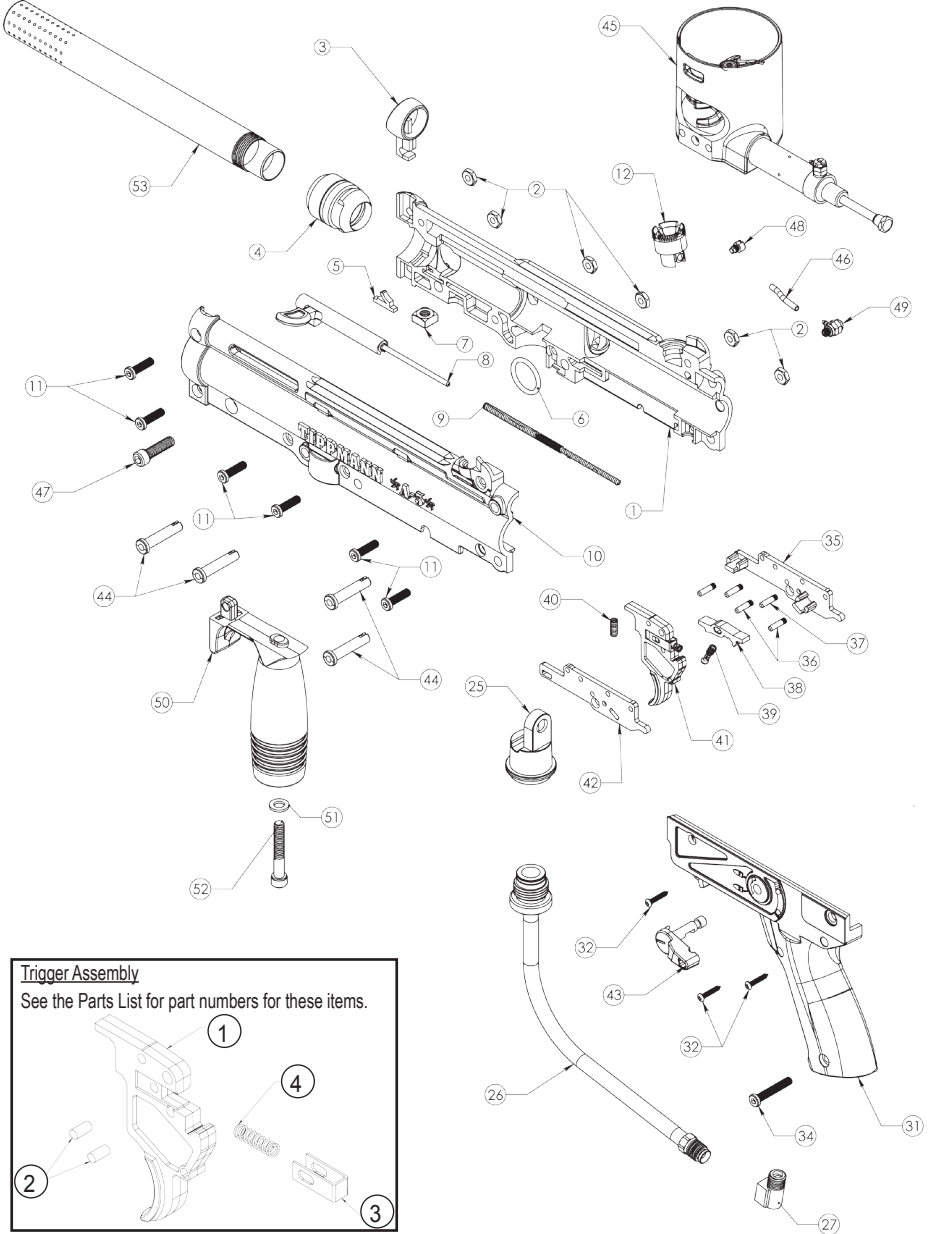
Model Specific

Model	TIPPMANN® A-5® with E-Grip
Cycle Rate.....	Adjustable; 8 to 15 paintballs per second
Battery	9 volt
Weight (without air/CO2 cylinder)	3.23 lbs / 1.47 kg
Model	TIPPMANN® A-5® with Response Trigger
Cycle Rate.....	15 paintballs per second maximum
Weight (without air/CO2 cylinder)	3.3 lbs / 1.5 kg

A-5[®] by TIPPMANN[®]

Parts Diagram

Tippmann[®] Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

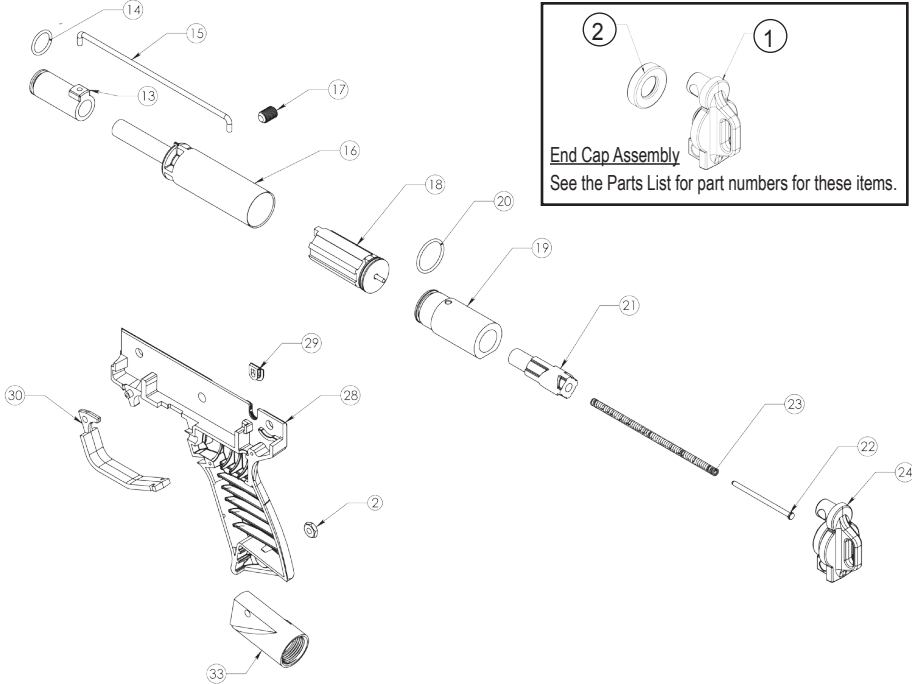
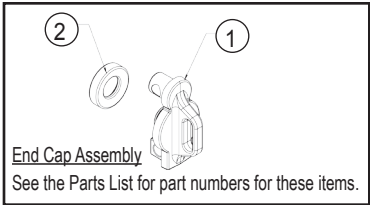
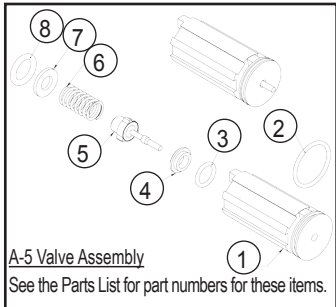
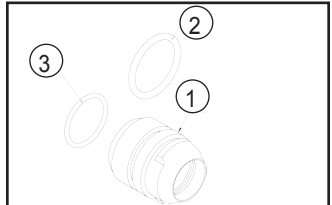
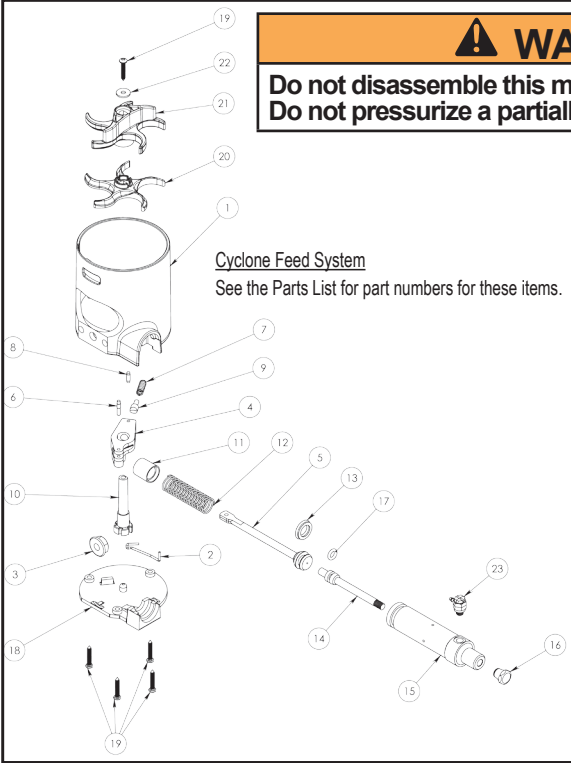


Trigger Assembly
 See the Parts List for part numbers for these items.

This inset diagram shows a close-up of the trigger assembly. The parts are numbered as follows:

- 1: Trigger
- 2: Trigger Pin
- 3: Trigger Spring
- 4: Trigger Spring Retainer

⚠ WARNING
Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.



A-5 Parts List			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA01032	Upper Receiver, Right Half
2	7	9-PA	Nut, Hex - Black
3	1	02-15	Front Sight
4	1	02-69	Barrel Adapter Assembly
5	1	FA-18	Ball Latch
6	1	TA10053	O-Ring
7	1	PL-42D	Nut, Square - Black
8	1	02-13	Cocking Handle
9	1	02-14	Spring, Cocking Handle
10	1	TA01031	Upper Receiver, Left Half
11	6	98-01A	Screw, LSHCS
12	1	TA01080	Rear Sight
13	1	02-17	Front Bolt
14	1	SL2-4	O-Ring
15	1	TA01016	Linkage Arm
16	1	02-21	Power Tube
17	1	02-22	Set Screw, 5/16-24 x 7/16"
18	1	02-V	A-5 Valve Assembly
19	1	02-11	Rear Bolt
20	1	98-12A	O-Ring
21	1	TA01010	Rear Bolt Plug
22	1	CA-15	Pin, Flt. Fillister Head
23	1	CA-14	Spring
24	1	02-EC	A-5 End Cap Assembly
25	1	02-24	Tombstone Adapter
26	1	TA01043	A-5 Gasline Assembly
27	1	TA10025	90 Degree Inverted Flare Elbow (Black)
28	1	TA01034	Lower Receiver, Right
29	1	TA01035	Plug, RT Kit
30	1	02-38	Trigger Guard, Single
31	1	TA01033	Lower Receiver, Left
32	3	PL-42A	Screw, #4 x 5/8 Black
33	1	02-06	Air Supply Adapter (ASA)
34	1	98-01B	Screw, 10-32 x 1.125", LSHCS
35	1	02-67R	Trigger Plate w/Spacers, Right
36	4	02-33	Dowel Pin, 1/8 x 1/2, w/Knurl
37	1	02-33A	Dowel Pin, Black
38	1	02-35	Sear
39	1	02-20	Spring
40	1	02-20S	Spring

A-5 Parts List			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
41	1	TA10050	Trigger Assembly Complete
42	1	02-67L	Trigger Plate, Left
43	1	TA01022	Safety
44	4	02-PIN	Push Pin, Assy
45	1	TA30046	Cyclone Feed System Assembly Complete
46	1	20-18	Hose
47	1	02-41	1/4-20 UNC x 7/8 SHCS
48	1	TA05021	Power Tube Plug
49	1	20-07	Banjo Fitting Assembly
50	1	TA01036	Grip, Front
51	1	98-45	Washer, M6
52	1	TA01045	Screw, 1/4"-20 UNC X 1.5" SHCS
53	1	TA01046	Barrel

Cyclone Feed System Assembly (TA30046)			
1	1	02-43	Feeder Housing
2	1	02-50	Feeder Ratchet Spring
3	1	02-42	¼ - 20 Flange Nut
4	1	02-53	Feeder Ratchet
5	1	02-54	Feeder Cylinder Piston
6	1	02-52L	Dowel Pin, 3/32 OD x 7/16"
7	1	TA01260	Compression Spring
8	1	02-52S	Dowel Pin, 3/32 OD x 5/16"
9	1	02-51	Ratchet Spring Guide
10	1	02-49	Feeder Axle
11	1	02-64	Feeder Cylinder Plug
12	1	02-66	Spring
13	1	02-63	Piston U-Cup Seal
14	1	02-65	Feeder Reset Rod
15	1	TA10034	Feeder Cylinder
16	1	02-61	Feeder Reset Button
17	1	SL2-6	O-Ring
18	1	02-44	Feeder Bottom Plate
19	5	PL-42A	#4 X 5/8 Screw, Black
20	1	TA30012	Lower Feeder Sprocket
21	1	TA30011	Upper Feeder Sprocket
22	1	02-48	#4 Flat Washer
23	1	20-07	Banjo Fitting Assembly

Parts lists for subassemblies continue on the next page.

A-5 Parts List

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
Trigger Assembly (TA10050)			
1	1	TA10021	Trigger, Single
2	2	98-19	Dowel Pin
3	1	98-18	Trigger Return Slide
4	1	02-20	Spring
Valve Assembly (02-V)			
1	1	02-25	Valve Body
2	1	98-12A	O-Ring
3	1	SL2-25	O-Ring
4	1	CA-27	Valve Seat
5	1	98-PL	Valve Plunger
6	1	PA-32	Spring
7	1	02-71	Washer, 9/32 Flat
8	1	02-72	O-Ring
A-5 End Cap Assembly (02-EC)			
1	1	TA01015	End Cap - 08
2	1	TA01014	Impact Washer
Barrel Adapter Assembly (02-69)			
1	1	N/A	Barrel Adapter
2	1	TA01008	O-Ring
3	1	02-40	O-Ring

Warranty and Repair Information

TIPPMANN SPORTS, LLC (“Tippmann”) is dedicated to quality paintball products and outstanding service. In the unlikely event of a problem with this Tippmann paintball marker (“Marker”) and/or Tippmann accessories (“Accessories”), Tippmann’s customer service personnel are available to assist you. For customer service and/or other information, please contact:

Tippmann Sports, LLC
 2955 Adams Center Road
 Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
 1-800-533-4831

Warranty Registration

To activate the Marker’s Limited Warranty, you must register the Marker within thirty (30) days of the date of original retail sale by:

1. Registering online at www.tippmann.com; or
2. Completing the attached warranty registration card and returning it to Tippmann at the address above.

The Limited Warranty for Tippmann Accessories does not require activation or registration; by registering the Marker, you activate the warranty for the Accessories.

Limited Warranty

Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for the Marker for a period of two (2) years from the date of original retail sale. Further, Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for Tippmann Accessories for a period of ninety (90) days from the date of original retail sale. All Tippmann asks is that you properly maintain and care for the Marker and Accessories (collectively, the “Product”) and that you have warranty repairs performed by Tippmann or a Tippmann Certified Tech Center.

This Limited Warranty is non-transferable, and it does not cover damage or defects to the Product caused by (a) improper maintenance; (b) alteration or modification; (c) unauthorized repair; (d) accident; (e) abuse or misuse; (f) neglect or negligence; and/or (g) normal wear and tear.

Tippmann does not authorize any person or representative to assume or grant any other warranty obligation with the sale of this Product.

THIS IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY GIVEN WITH THE PURCHASE OF THIS PRODUCT; ANY AND ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES ARE DISCLAIMED. THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE LIMITED TO THE APPLICABLE LIMITED WARRANTY PERIOD SET FORTH HEREIN, AND NO WARRANTIES, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, SHALL APPLY AFTER EXPIRATION OF SUCH PERIOD.

Some states and nations do not allow limitations on the duration of implied warranties, so the above limitation may not apply to you.

The sole and exclusive liability of Tippmann and/or its authorized dealers under this Limited Warranty shall be for the repair or replacement of any part or assembly determined to be defective in material or workmanship. TIPPMANN SHALL NOT BE LIABLE FOR, AND YOU

EXPRESSLY DISCLAIM, ANY DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES (COLLECTIVELY, "DAMAGES") ARISING OUT OF THE SALE OR USE OF, OR YOUR INABILITY TO USE, THE PRODUCT. NO PAYMENT OR OTHER COMPENSATION WILL BE MADE FOR DAMAGES, INCLUDING INJURY TO PERSON OR PROPERTY OR LOSS OF REVENUE WHICH MIGHT BE PAID, INCURRED OR SUSTAINED BY REASON OF THE FAILURE OF ANY PART OR ASSEMBLY OF THE PRODUCT.

Some states and nations do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights that may vary from state to state or nation to nation.

Warranty and Non-Warranty Repairs

When shipping the Product to Tippmann for warranty or non-warranty repair:

1. If you have aftermarket parts on your Marker, please test the Marker with original stock parts before returning the Marker for service or repair.
2. Always unload and remove the air/CO2 supply from the marker. Do not ship the air/CO2 supply cylinder if it is not completely empty.
3. Ship the Product to the Tippmann address identified.
4. You must pre-pay postage and delivery charges.
5. Provide the date of purchase for the Product.
6. Briefly describe the repair requested.
7. Include your name, return address and a telephone number where you can be reached during normal business hours, if possible.

Tippmann makes every effort to complete its repair work within twenty-four (24) hours of receipt. Tippmann will return the Product to you via regular ground UPS. If you wish to have it returned using a faster service, you can request NEXT DAY AIR UPS OR SECOND DAY AIR UPS, but you will be charged for this service and must include your credit card number with the expiration date. Your credit card will be charged the difference in additional cost over regular ground shipping service.



AVERTISSEMENT

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

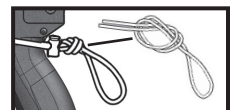
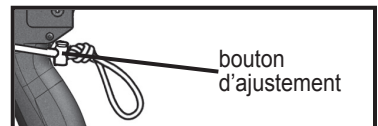


AVERTISSEMENT

Gardez toujours le dispositif de blocage du canon activé sauf lorsque vous utilisez votre marqueur. Assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité (voir instructions à la page 3) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé sur votre marqueur afin d'éviter des dégâts matériels, des blessures graves ou la mort.

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon

1. Insérez le dispositif de blocage du canon dans le canon et attachez la corde derrière la poignée comme sur la photo ci-contre.
2. Ajustez la longueur de la corde à l'arrière de la poignée en tirant sur l'élastique jusqu'à ce que le bouton d'ajustement soit fermement arrêté par la poignée. Serrez autant que possible tout en gardant assez d'élasticité de façon à pouvoir enlever le dispositif de blocage du canon et tirer.
3. Lorsque la corde est correctement ajustée, faites un noeud à l'arrière du bouton d'ajustement comme montré ci-contre.
4. Inspectez le dispositif de blocage du canon avant et après chaque utilisation. Si vous remarquez que la corde est abîmée, ou si elle a perdu de son élasticité, remplacez-le dispositif.
5. Nettoyez le dispositif de blocage du canon à l'eau claire, chaude et, lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans un endroit sec, non exposé au soleil.



A-5[®] by **TIPPMANN[®]**

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

FELICITATIONS pour l'achat de votre marqueur Tippmann A-5. Nous pensons que nos marqueurs A-5 sont les marqueurs de paintball les plus précis et les plus solides. Les marqueurs A-5 sont d'une grande fiabilité si vous en prenez soin correctement.

Prenez le temps de lire ce manuel dans son entièreté et de vous familiariser avec les pièces, l'utilisation et les précautions de sécurité du marqueur A-5 avant de le charger ou de tirer. Si vous avez une pièce manquante ou cassée, ou si vous avez besoin d'assistance, veuillez contacter le service clientèle de Tippmann au 1-800-533-4831 pour un service rapide et convivial.

TABLE OF CONTENTS

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon	1
Avertissement / Déclaration de Responsabilité	3
La sécurité est votre responsabilité !	3
Préparation	5
1. Préparation du marqueur	5
2. Installation d'un cylindre d'air/CO2	5
3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System	5
4. Tirer avec le marqueur	6
5. Réglage de la vitesse de tir	6
Réglage de la Vitesse	6
Réglages du marqueur	7
Décharger votre marqueur	7
Instructions d'utilisation du E-Grip	7
Installation de pile E-Grip	8
Allumer et éteindre l'électronique (On/Off)	8
Utilisation du Sélecteur E-Grip	8
Changer le mode de tir	9
Programmer pour les Avancés	9
Programmation des menus	9
Programmation de Navigation	10
Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2	11
Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2	12
Enlever le cylindre d'air/CO2	13
Réparer les Fuites du Cylindre d'Air/CO2	14
Nettoyage et Entretien	14
Rangement	14
Instructions de Montage/Démontage du Marqueur A-5	15
Démontage et installation du mécanisme de tir	15
Montage/Démontage du récepteur supérieur	16
Montage/Démontage du récepteur inférieur	18
Montage/Démontage de la détente	18
Montage de la détente E-grip	18
Dans l'E-grip	19
Assembler le récepteur inférieur avec le récepteur supérieur	19
Système d'alimentation Cyclone	20
Régler la vitesse de tir du Response trigger	20
Réinitialiser le contrôle du flux	20
Chercher des fuites	21
Spécificités	21
Diagramme des Pièces	22
Liste de Pièces du A-5	24
Informations concernant la garantie et la réparation	27

Avertissement / Déclaration de Responsabilité

Ce marqueur est classé comme arme dangereuse et est distribué par Tippmann Sports, LLC. L'acquéreur assume toute la responsabilité en cas d'utilisation dangereuse ou toute action qui constituerait une violation de toute loi ou réglementation applicable. Tippmann Sports, LLC, rejette toute responsabilité en cas de blessure, dégâts matériels ou mort résultant de l'utilisation de cette arme sous toutes circonstances, y compris pour toute décharge intentionnelle, imprudente, négligente ou accidentelle.

Toute information contenue dans ce manuel est susceptible d'être modifiée sans avertissement. Tippmann Sports, LLC, se réserve le droit d'effectuer des modifications et des améliorations sur ses produits sans aucune obligation de les intégrer à des produits vendus au préalable.

Si, en tant qu'utilisateur, vous refusez cette responsabilité, Tippmann Sports, LLC, exige que vous n'utilisiez pas un marqueur Tippmann Sports, LLC. En utilisant ce marqueur de paintball vous déchargez Tippmann Sports, LLC de toute responsabilité associée à son utilisation.

La sécurité est votre responsabilité !

AVERTISSEMENT

Lorsque vous n'utilisez pas votre marqueur, assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité, (ce qui désactive la détente ainsi que l'électronique) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 1).

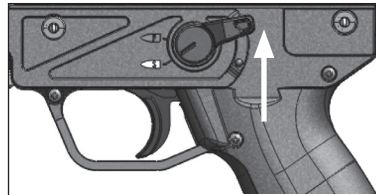


Figure 1: Sélecteur en mode sécurité

Activer le mode Sécurité: Poussez le sélecteur pour que le trait soit aligné sur le "S" comme montré sur la Figure 1.
Passer en mode Tir: Poussez le sélecteur pour que le trait soit aligné, soit sur le "F" soit sur le "FA" (pour plus d'explications sur les modes de tir, voir en page 9).

Familiarisez-vous avec la sécurité...

En tant que propriétaire de ce marqueur, vous assumez l'entière responsabilité d'une utilisation sûre et respectueuse des lois. Afin d'assurer votre sécurité ainsi que celle des personnes autour de vous, vous devez respecter les mêmes précautions de sécurité que pour toute autre arme à feu. Nous soulignons ici quelques précautions générales dont vous devez avoir connaissance. L'utilisateur doit, à tout moment, être prudent et faire preuve de bon sens lors de l'utilisation de ce marqueur. Rappelez-vous que le paintball ne peut survivre et croître que s'il reste un jeu SÛR!

- Ne chargez pas et ne tirez pas avec ce marqueur sans avoir lu ce manuel dans son intégralité, et vous être familiarisé avec ses particularités de sécurité, son fonctionnement mécanique et sa manipulation.
- Manipulez ce marqueur ou tout autre marqueur comme s'il était chargé à tout instant.
- Ne mettez pas votre doigt sur la détente tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.
- Ne regardez pas le canon d'un marqueur de paintball. Une décharge accidentelle dans les yeux peut causer une blessure permanente ou la mort.
- Maintenez le marqueur en mode Sécurité tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.

- Maintenez le dispositif de blocage du canon installé lorsque vous ne tirez pas (voir page 1).
- Ne pointez jamais le marqueur sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer.
- Ne tirez jamais sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer, puisqu'il se peut que des paintballs ou des débris extérieurs soient logés dans la chambre, le canon et/ou dans la soupape du marqueur.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des vitres.
- Ne tirez jamais sur des objets appartenant à d'autres personnes avec votre marqueur. L'impact de la bille de paintball peut causer des dégâts, et la peinture peut tacher les voitures, les maisons, etc.
- Pointez toujours le canon dans une direction sûre, même lorsque vous trébuchez ou si vous tombez.
- Le port de la protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécifiquement pour arrêter les billes de paintballs sous la forme de lunettes et de masques complets conformes aux spécifications ASTM F 1776 est obligatoire pour l'utilisateur ou toute personne à portée de tir.
- Ne tirez jamais vers une personne qui ne porte pas de protection des yeux, du visage et des oreilles conçue pour le paintball.
- Ne chargez et ne mettez le marqueur sous pression que lorsqu'il va être utilisé dans l'immédiat.
- Rangez le marqueur déchargé et sans gaz dans un endroit sûr.
NOTE: Avant le rangement ou le démontage, assurez-vous d'enlever toutes les billes de paintballs et l'alimentation d'air/CO₂ (voir la section *Décharger votre marqueur et Enlever le cylindre d'air/CO₂* aux pages 7 et 13) et d'installer le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- N'effectuez pas de démontage partiel ou complet du marqueur tant qu'il est sous pression avec de l'air/CO₂.
- Lorsque vous jouez une partie de paintball, habillez-vous en conséquence. Évitez d'exposer votre peau lorsque vous jouez au paintball. Une couche, même fine, absorbera une partie de l'impact et vous protégera des billes de paintball.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du marqueur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé, le CO₂ et l'azote sont très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.
- N'utilisez que des billes de paintballs de calibre 68. Ne jamais charger ou tirer sur des objets étrangers.
- Évitez les boissons alcoolisées avant et pendant l'utilisation de ce marqueur. La manipulation de marqueurs sous l'influence de drogues ou d'alcools est une atteinte criminelle à la sécurité publique.
- Évitez de tirer sur un adversaire à bout portant, à 6 pieds (1,83 m) ou moins.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air/CO₂ ou sur l'adaptateur. Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air/CO₂.
- Lisez les *Avertissements Concernant le Cylindre d'air/CO₂* aux page 11 avant d'installer ou d'enlever le cylindre.
- Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91,44 m/s) (voir instructions en page 6).

Préparation

- Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
- Ne démontez pas ce marqueur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas sous pression un marqueur partiellement assemblé.
- Lisez entièrement chaque étape avant de la réaliser.

NOTE: Serrez d'abord prudemment à la main toutes les pièces filetées lors de l'assemblage sans serrer trop fort pour éviter de les abîmer. Référez-vous à la photo éclatée aux pages 24 et 25 pour ces instructions (les références des pièces sont entre parenthèses).

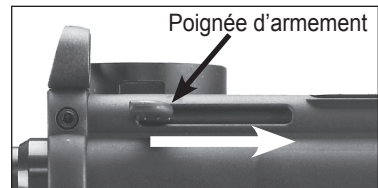
1. Préparation du marqueur

Pour les marqueurs équipés d'un E-Grip™, lisez et suivez les instructions d'utilisation de l'E-Grip aux pages 7-11 avant d'installer une bouteille d'air/CO2 (voir étape n°2 ci-dessous).

2. Installation d'un cylindre d'air/CO2

Lisez les *Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2* aux page 11 avant d'installer ou d'enlever le cylindre. Ne mettez pas sous pression un marqueur partiellement assemblé.

- Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- Armez le marqueur en tirant la poignée d'armement vers l'arrière (flèche blanche) jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Relâchez ensuite la poignée d'armement. Celle-ci glisse alors vers l'avant. (Le ressort interne de la poignée d'armement la maintient en avant). Le marqueur est à présent armé. Gardez toujours votre marqueur en position armée lors de la fixation d'air/CO2 au marqueur. Cela empêche toute décharge accidentelle.
- Lubrifiez le cylindre d'air/CO2 avec un peu de graisse Tippmann.
- Insérez le cylindre d'air/CO2 dans l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA) (33) à Figure 2: Poignée d'armement l'arrière de la poignée du marqueur.
- Tournez le cylindre dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'AAA jusqu'à ce qu'il s'arrête. Soyez prudent, car une fois le sélecteur positionné en mode Tir, le marqueur est prêt à tirer. Si vous n'entendez pas le cylindre d'air/CO2 s'engager complètement, il se peut que la soupape de la goupille soit trop courte ou que le joint soit abîmé. Suivez les instructions sur *Enlever le cylindre d'air/CO2* en page 13 et apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez votre fabricant de cylindre.



3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System

Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 1) et le sélecteur doit être en mode Sécurité (voir page 3).

- Assurez-vous que le boîtier du Système d'Alimentation Cyclone (SAC) est propre et qu'aucun déchet ne se trouve à l'intérieur. Assurez-vous que les hélices du Cyclone tournent librement lorsque vous poussez le levier d'avancement manuel (voir Figure 3).

- b. Assurez-vous que le réservoir est propre et qu'aucun déchet ou pièce pointue ne se trouve à l'intérieur. Cela évite que les paintballs ne se cassent prématurément, et permet une alimentation correcte des paintballs dans la chambre du marqueur.
- c. Insérez le cou du réservoir (21) dans le boîtier du SAC (68), en vérifiant que l'attache du réservoir entre dans l'encoche réservée à cet effet dans le boîtier. Tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour verrouiller.
- d. Alors que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 1) et que le sélecteur est en mode Sécurité (voir page 3), vous êtes maintenant prêts à charger votre réservoir de paintballs de calibre 68. Ne chargez pas excessivement le réservoir de paintballs.
- e. Poussez le levier d'avancement manuel une fois pour charger une paintball dans la chambre. N'enlevez le dispositif de blocage du canon et ne changez le positionnement du sélecteur en mode Tir que lorsque vous êtes prêt à tirer dans une direction sûre.

4. Tirer avec le marqueur

Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.

- a. Pointez le marqueur dans une direction sûre.
- b. Désactivez le dispositif de blocage du canon.
- c. Positionnez le sélecteur sur le mode de tir.
- d. Appuyez sur la détente pour tirer avec le marqueur.

5. Réglage de la vitesse de tir

- A-5 avec E-Grip: Avant de procéder au Réglage de la vitesse, ci-dessous, rendez-vous aux pages 7-11 et suivez les instructions concernant le Réglage et l'utilisation du E-Grip.
- A-5 avec Response Trigger: Avant de procéder au Réglage de la vitesse, ci-dessous, rendez-vous à la page 20 et suivez les instructions concernant le Réglage de la cadence de tir du Response Trigger.
- A-5 Basique: Suivez les instructions concernant le Réglage de la vitesse ci-dessous.

Réglage de la Vitesse

Vérifiez la vitesse de votre marqueur à l'aide d'un chronographe (instrument mesurant la vitesse), avant de jouer au paintball. Vérifiez que la vitesse du marqueur est sous les 300 pieds par seconde (91,44 m/seconde), ou moins si le terrain de jeu le nécessite.

Pour régler la vitesse utilisez la clé Allen de 3/16" incluse avec votre lanceur. La vis de réglage de vitesse se trouve à droite du lanceur (Figure 3). Pour baisser la vitesse, tournez la vis à droite ou dans un sens d'horloge. Pour augmenter la vitesse, tournez la vis à gauche ou contre l'horloge. N'enlevez pas la vis de vitesse.

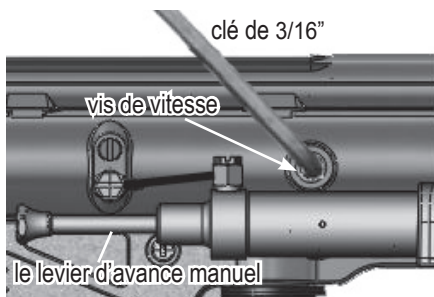


Figure 3: Localisation du vis de vitesse

Réglages du marqueur

- Viseur arrière: Tournez le viseur arrière à votre convenance.
- Pour enlever le grip avant: Utilisez une clé Allen de 1/8" pour enlever la Vis (flèche). Utilisez une clé Allen de 3/16" pour retirer la vis ainsi que la rondelle qui se trouvent au fond du grip avant (voir graphique).

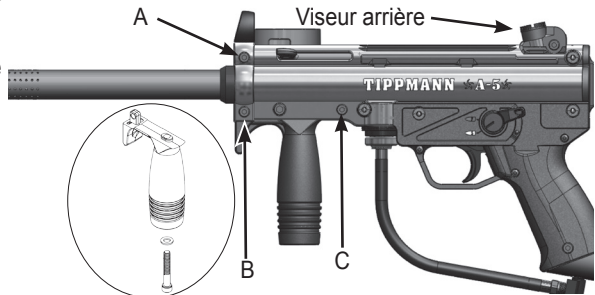


Figure 4: Viseur arrière et le grip avant

- Un attache sangle est inclus dans les accessoires. L'attache sangle peut être fixé aux points A, B ou C. Utilisez une clé Allen pour enlever la vis de la position désirée et installer l'attache sangle.

Décharger votre marqueur

1. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
2. Enlevez toutes les paintballs du réservoir. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre et enlevez-le du Système d'Alimentation Cyclone. Enlevez toutes les paintballs du Système d'Alimentation Cyclone.
3. Rendez-vous dans une zone de tir, enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le sélecteur sur un des modes de tir.
4. Visez dans une direction sûre et tirez plusieurs fois pour vous assurer qu'il ne reste aucune paintball dans la chambre ou dans le canon.
5. Repositionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3).
6. Remettez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
7. Lisez les *Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2* aux pages 11-12 avant d'enlever un cylindre d'air de votre marqueur (voir instructions en page 13).

Instructions d'utilisation du E-Grip

Lisez entièrement chaque étape avant de la réaliser.

⚠ AVERTISSEMENT

Lisez complètement et suivez les instructions d'utilisation du E-grip (pages 7-11) avant d'installer la bouteille d'air/CO2 comme indiqué en page 5.

N'installez l'alimentation en air et ne chargez le réservoir de paintballs qu'après avoir:

- installé le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- enclenché le mode Sécurité de la détente (voir page 3).
- correctement installé la pile
- vous être familiarisé avec l'utilisation du E-Grip.

Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.

Installation de pile E-Grip

Pour installer le pile:

1. Enlevez le clapet du compartiment à piles à l'arrière de la poignée en soulevant l'attache et en la sortant comme montré sur la Figure 5. NOTE: Ne tirez jamais le clip des piles par les câbles lorsque vous devez les enlever.
2. Insérez une pile 9 volts dans le clip.
3. Remettez la pile attachée au clip dans la poignée, avec les câbles positionnés comme sur la Figure 6.
4. Remplacez le clapet, attache vers le bas, en poussant sur le clapet jusqu'à ce qu'il s'emboîte (vous entendrez un clic).

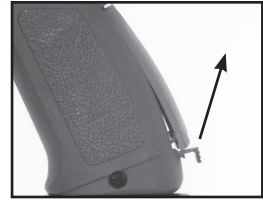


Figure 5: Ouvrez le clapet des piles

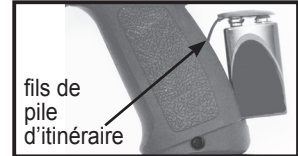


Figure 6: Installez une pile 9 volts

Allumer et éteindre l'électronique (On/Off)

Utilisez un objet de petite taille tel que la clé Allen (Figure 7) pour appuyer sur le bouton d'allumage pendant 2 secondes. Le LED clignote d'abord en orange, puis en vert. Lorsque vous relâchez le bouton, le LED clignote en vert pour indiquer que la pile a suffisamment de puissance pour utiliser l'E-Grip.

Pour éteindre l'E-Grip, appuyez sur le bouton pendant 2 secondes. La couleur du LED change du vert au rouge. L'E-Grip est complètement éteint lorsque le bouton est relâché. Note: L'E-Grip est conçu pour s'éteindre automatiquement après une période d'inactivité prolongée, en général 120 minutes.

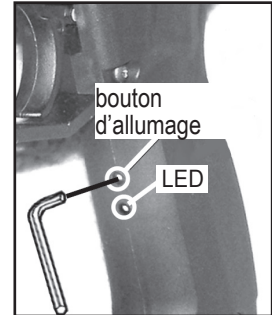


Figure 7: bouton d'allumage et LED

FRANÇAIS

Indicateur de pile faible

Lorsque la batterie commence à perdre de la puissance, la LED (Figure 7) s'arrête clignotant en vert et des changements aux clignote en rouge. Bien que le rendement peut varier tandis que le voyant est rouge clignotant, l'électronique sera toujours fonction sous cette condition jusqu'à la pile a perdu le pouvoir au point qu'il ne sera pas cycle les tirs système.

Verrou de tournoi

Étant donné qu'il faut un outil pour enclencher ou éteindre l'E-Grip, aucun verrou de tournoi n'est nécessaire pour le paintball de compétition.

Utilisation du Sélecteur E-Grip

Mode Sécurité (S): Sur la Figure 8, le sélecteur est en position Sécurité. Ce mode verrouille la détente et désactive l'électronique (si votre marqueur en est équipé), rendant votre marqueur non-opérationnel.

Mode Semi-auto (F): Dans cette position (et avec l'électronique dessus), un appui sur la détente déclenche un tir. Le LED clignote en orange à chaque tir sur la détente.

Mode Full auto (FA): Dans cette position (et avec l'électronique dessus), le lanceur tire dans l'un des 5 modes de tir prédéterminés. Le LED clignote en orange à chaque tir sur la détente. Voir *Changer le mode de tir* (page 9).

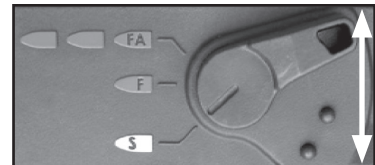


Figure 8: Utilisation du sélecteur (mode Sécurité sur la photo)

Modes de tir FA:

1. **Rafale sécurisé** - Appuyer sur la détente trois fois en moins d'une seconde déclenchera au troisième appui, une rafale de trois tir, à une cadence de 13 billes par seconde (bps). Si la détente est pressée moins d'une seconde après, le tir suivant sera également une rafale de 3 tirs (au maximum 3 rafales consécutives).
2. **Full Auto sécurisé (factory default)** - Appuyer sur la détente trois fois en moins d'une seconde déclenchera le mode full-auto si vous gardez la détente appuyé lors du troisième tir. Le lanceur tirera alors automatiquement, à une cadence par défaut de 13 billes par secondes.
3. **Auto-Réponse** - Le lanceur tirera lorsque vous appuyez sur la détente, ou relâchez la détente. Ce mode double votre cadence de tir manuelle.
4. **Le Mode Turbo** - En appuyant sur la détente 3 fois en moins d'une seconde, vous déclencherez le mode automatique du lanceur, qui tirera en mode automatique à 15 bille par seconde, tant que vous appuyez sur la détente a plus d'un appui/seconde.
5. **Semi-Auto** - Un mode semi - automatique de tir est disponible pour les championnats ou les tournois qui limitent l'usage des modes automatiques. Ce mode est le même que quand on sélectionne le mode de tir F avec le bouton sécurité/sélecteur. (Un appui sur la détente déclenche un tir).

Changer le mode de tir

Mettez le sélecteur en mode FA. Enfoncez et maintenez le bouton d'allumage pendant 1/2 seconde pour passer au mode de tir suivant. Ce bouton est encastré et doit être enfoncé avec une aiguille ou une clé allen 1/8" comme indiqué à la figure 7. Le LED clignote en orange pour représenter le numéro du mode de tir comme indiqué. La valeur par défaut d'usine est le mode 2 (Mode automatique sécurisé). Lorsque vous éteignez l'E-Grip, le mode Feu reviens au mode par défaut. Vous pouvez modifier ce mode en suivant les instructions du Menu ci-dessous.

Programmer pour les Avancés

Il y a plusieurs options programmable qui ont un effet sur le fonctionnement du Tippmann A-5. Nous avons conçu la programmation Programmer pour les Avancés pour permettre les utilisateurs la quantité maximum de fabriquer possible pour leurs A-5. Il y a quatre articles sur menu au Programmer pour les Utilisateurs Avancés: Dwell, Debounce, Vitesse à Tirer, et Le Mode à Tirer. Chacun de ces articles de menu a un code de couleur correspondent comme suivant:

- Rouge solide - Dwell
- Vert clignotant - Vitesse de Tirer
- Vert solide - Debounce
- Rouge/Vert alternante - Le Mode à Tirer

Programmation des menus

Cette section discutera les quatres articles du menu en détail pour que l'utilisateur comprenne complètement la raison et l'usage de chaque article de menu.

Dwell - (la valeur de défaut d'usine = 8 milli-secondes) On utilise l'article de menu Dwell pour changer la quantité du temps qu'on donne du pouvoir au solénoïde. Le solénoïde est la partie des électroniques qui contacte actuellement le sceau du marqueur, qui le permet de tirer. Ce réglage aura un effet direct de la vie de batterie de la E-Grip. Si on change cela à une valeur moins que 8 milli-secondes, votre batterie E-Grip durera plus long, mais cela ne peut pas permettre le solénoïde assez du temps pour bien activer le sceau. Si on met cette valeur plus grand que 8 milli-secondes, le solénoïde aura plus de pouvoir pour une période du temps plus long, mais ça peut réduire la vie de batterie. Changer cette valeur peut résoudre ou créer les

problèmes de performance pour l'utilisateur. Cet article de menu peut être mis au jour avec les valeurs de 2-20 milli-secondes.

Debounce - (la valeur de défaut d'usine = 52 milli-seconds) On utilise l'article de menu Debounce pour changer la quantité du temps entre les tirs de détente acceptés. Simplyment, cela régle la quantité du temps d'un tir de détente accepté par les électroniques au prochain tir de détente qui peut être accepté. Si un réglage de Debounce est trop bas, un utilisateur peut tirer plus de fois qu'ils ont anticipé. On peut expliquer cela avec ce qu'on appelle "un bond de détente". Quand on tire un marqueur de bille de couleur, le marqueur bougera et vibrera à la main d'un utilisateur. Cette vibration peut permettre la détente de se remettre et activer sans que l'utilisateur sache qu'il l'a activé avec le doigt bougeant. Cet article de menu peut être seulement mis au jour avec les valeurs de 25 - 65 milli-secondes.

Rate-of-Fire - (la valeur de défaut d'usine = 13 bps) L'article de menu Vitesse à Tirer peut être utilisé pour mettre au jour le mode d'Auto-Complète Sans Danger à Tirer. C'est le seul mode à tirer spéciale qui a un effet par cet article de menu. Tous les autres modes de tir spéciale ne peuvent pas régler les vitesses de tirer. Cet article de menu peut être mis au jour seulement avec les valeurs de 8 bps to 15 bps.

Firing Mode - (la valeur de défaut d'usine = 2 auto-complète sans danger) On utilise l'article de menu le Mode à Tirer Spéciale pour changer Le Mode à Tirer Spéciale défaut. La valeur et le Mode à Tirer Spéciale correspondante sont listés audessous.

1. Une explosion de Trois Tir Sans Danger
2. Complète - Auto Sans Danger (défaut d'usine)
3. Auto-Réponse
4. Mode Turbo
5. Semi-Automatique

Cet article de menu peut être mis au jour seulement avec les valeurs de 1 - 5.

Programmation de Navigation

Enter en mode de Programmation - Décharger votre lanceur (page 7) et retirez l'alimentation d'air (page 13). Ne tentez jamais de faire une programmation évoluée lorsque le lanceur est sous pression ! Mettez le sélecteur en mode sécurité.

1. Commencez par décharger votre marqueur. Pointez le marqueur dans une direction sûre, enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le Sélecteur en mode Tir. Tirez sur la détente une fois et remettez le Sélecteur en mode Safe. Replacez le dispositif de blocage du canon. Le marqueur est à présent déchargé.
2. Éteignez l'E-Grip. (Appuyez et maintenez appuyé le bouton d'allumage pendant 2 secondes, la couleur du LED passe au rouge. Relâchez le bouton et l'E-Grip s'éteindra.)
3. Positionnez le Sélecteur en mode Tir.
4. Appuyez sur la détente et gardez la détente appuyée jusqu'à ce qu'on vous le demande.
5. Allumez l'E-grip. Lorsque le LED clignotera en vert, relâchez le bouton et surveillez le LED jusqu'à ce qu'il change de couleur.
6. Après 5 secondes, le LED deviendra rouge. Relâchez à présent la détente. Vous vous trouvez à présent dans le menu de programmation.

Cycler à travers le menu - Pour cycler à travers le menu, tirez et relâchez la détente. Chaque fois que la détente est tirée et relâchée, une couleur différente montrera sur le LED en accord avec la liste audessus.

Entrer une option de menu - Aussitôt que le LED montre la couleur de l'article de menu qu'on en a besoin, tirez et appuyez la détente pour deux secondes.

Current Value - Upon entering a menu item, the LED begins flashing red. The flashes represent the current menu value. The current value is flashed twice with a short pause between the value flashes. If a new value is not entered before the end of the second value flash display, the electronics automatically return to the main menu.

Enter a new value - Any time while the LED is flashing the current value, a new value can be entered by pulling and releasing the trigger. Each pull and release of the trigger counts as 1 when entering the new value. For example, to enter a number 5, pull and release the trigger five times.

Successfully updated menu confirmation - Once you enter a new value for a menu item, the LED flashes red/orange/green twice to signify an acceptable value has been entered. The electronics then returns to the main menu. If an unacceptable value is entered, the LED quickly flashes red, and returns to the main menu. The value of the menu item remains unchanged if this happens.

Power Off - After a menu item has been changed, you must power-off the electronics before the change takes effect. Hold the Power Button down for 2 seconds. The LED changes to solid red. Release the Power Button and the E-Grip is off. Power up the electronics to use the new settings.

Optional: Factory Settings Reset - You can reset programming back to the Factory Default Settings. Press and hold the Power Button for 10 seconds. The E-Grip appears to power up normally, but after 10 seconds the LED flashes red/orange/green twice. Then the E-Grip powers down. All settings are reset to factory defaults at this point.

Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2

AVERTISSEMENT

La soupape en cuivre ou en nickel du cylindre (1) doit toujours être attachée au cylindre d'air ou de CO2 (2). Un cylindre d'air ou de CO2 peut s'envoler violemment et causer des blessures graves ou la mort s'il se dévisse de la soupape.

Voir Figure 9. Des incidents causés par des joueurs qui ont par mégarde dévissé le cylindre (2) de la soupape (1) ont été rapportés. Cela se produit, quand le joueur pense qu'il dévisse l'ensemble soupape-cylindre de l'adaptateur d'air/CO2 du marqueur, alors qu'il dévisse en réalité le cylindre de la soupape.

Pour éviter ce risque, il est recommandé (si votre cylindre n'est pas encore marqué) d'utiliser de la peinture ou du vernis à ongles, pour tracer une marque (3) sur la soupape du cylindre et une autre marque (4) sur le cylindre, comme montré sur le Figure 9.

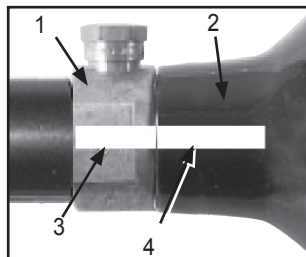


Figure 9: Bouteille et valve marquées

Lorsque vous tournez le cylindre d'air/CO2 pendant le démontage, vérifiez que la marque sur le cylindre et la marque sur la soupape du cylindre coïncident et qu'elles tournent bien ensemble. Si, à un moment donné, ces marques commencent à se séparer, comme montré sur le Figure 10, cela signifie que le cylindre se dévisse de la soupape et vous devez **ARRETER** et emmener l'unité complète chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour le faire réparer.

NOTE: La soupape du cylindre se dévisse du marqueur en 3 ou 4 tours complets. Si, après le 4ème tour complet, la soupape n'est pas dévissée du marqueur, **ARRETEZ!** Apportez votre marqueur chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour réparation.

Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site: www.paintball-pti.com/search.asp.

Que vous ayez un cylindre d'air/CO2 neuf ou usé, vous êtes en danger si l'un des points suivant s'est produit:

- La soupape a été remplacée ou modifiée après l'achat.
- Un équipement anti-siphon a été installé.
- La soupape a été retirée du cylindre pour une raison quelconque.
- Une modification a été apportée au cylindre rechargeable d'air/CO2.

Si l'une de ces conditions s'est avérée, apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez le fabricant de cylindre.

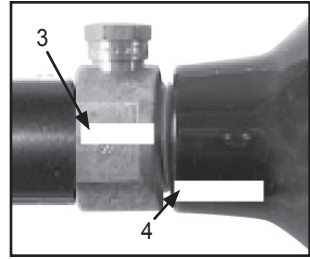


Figure 10: Bouteille et valve mal alignées

Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2

CONSEILS DE SECURITE pour vous assurer que vous pouvez jouer avec votre cylindre d'air/CO2 sans danger:

- Une utilisation impropre, le remplissage, le rangement ou l'élimination d'un cylindre d'air/CO2 peut mener à des dégâts matériels, des blessures sérieuses ou la mort.
- Assurez-vous que l'entretien ou que toute modification d'un cylindre d'air/CO2 soit réalisée par un professionnel qualifié tel qu'un spécialiste certifié C5.
- L'utilisation d'un équipement anti-siphon n'est pas recommandé. Cependant, s'il est déjà installé sur votre cylindre d'air/CO2, ou que vous voulez en installer un, il est indispensable que vous fassiez vérifier votre cylindre ou l'équipement installé au préalable par un professionnel qualifié.
- Tout cylindre d'air/CO2 ne doit être rempli que par un professionnel qualifié.
- Les soupapes de cylindres ne peuvent être installées que par un professionnel qualifié.
- Ne remplissez pas excessivement un cylindre! Ne dépassez jamais la capacité d'air/CO2 d'un cylindre.
- N'exposez pas un cylindre d'air/CO2 pressurisé à des températures dépassant les 55°C (130°F).
- N'utilisez pas de nettoyants corrosifs ou de dissolvants sur le cylindre d'air/CO2 ou sur la soupape et ne les mettez pas en contact avec des matériaux corrosifs.
- Ne modifiez en aucune façon le cylindre d'air/CO2. N'essayez jamais de démonter la soupape du cylindre d'air/CO2.
- Tout cylindre d'air/CO2 ayant été exposé au feu ou chauffé à une température de 121°C (250°F) ou plus doit être détruit par un professionnel qualifié.
- Utilisez le gaz approprié pour votre cylindre. N'utilisez que du CO2 dans un cylindre

- de CO2 et de l'air comprimé dans un cylindre à air comprimé.
- Tenez tous vos cylindres hors de portée des enfants.
- Le cylindre d'air ou de CO2 doit être inspecté et retesté hydrostatiquement au moins tous les 5 ans par un agent qualifié.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du marqueur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé et le CO2 sont des gaz très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.

NOTE: Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site:
www.paintball-pti.com/search.asp

Enlever le cylindre d'air/CO2



AVERTISSEMENT

Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez une cartouche de CO2 ou s'il y a une fuite au niveau du marqueur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé, le CO2 et l'azote sont très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions

1. Lisez les *Avertissements concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 11) ainsi que les *Conseils de sécurité concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 12) avant de commencer à enlever le cylindre.
2. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
3. Suivez les instructions sur *Décharger votre marqueur* en page 7.
4. Vérifiez que les marques sur le cylindre et sur la soupape du cylindre restent bien ensemble (comme montré en page 11-12) lorsque vous tournez le cylindre d'environ 3/4 de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela permettra à la soupape de la goupille d'air/CO2 de se fermer de façon à ce que l'air/CO2 ne puisse pas entrer dans le marqueur.
5. Enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le sélecteur sur un mode de tir (F ou FA). Pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez le gaz restant dans le marqueur en tirant sur la détente jusqu'à ce que le marqueur arrête de tirer (cela peut nécessiter 4 ou 5 tirs). Si votre marqueur continue à tirer, la soupape de la goupille n'est pas encore fermée. Il se peut que la soupape de la goupille du cylindre soit plus longue que d'habitude. Étant donné des différences dans les soupapes de goupille de cylindre, les tours de fermeture varient légèrement en fonction du cylindre. Tournez le cylindre encore un peu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et répétez l'opération jusqu'à ce que le marqueur ne tire plus. N'enlevez le cylindre d'air/CO2 que quand votre marqueur ne tire plus.

NOTE: Si, pendant la réalisation de cette étape, vous avez tourné le cylindre et il a commencé à fuir avant que vous n'appuyiez sur la détente, il faut vérifier le joint du cylindre avant le remontage (voir section *Réparation les Fuites du cylindre d'air/CO2* ci-dessous).

6. Une fois le cylindre d'air/CO2 enlevé, pointez le marqueur dans une direction sûre et tirez jusqu'à ce que l'air accumulé soit complètement déchargé.
7. Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).

Réparer les Fuites du Cylindre d'Air/CO2

La cause la plus fréquente de fuite est due à un mauvais joint de soupape du cylindre d'air/CO2. Pour remplacer le joint de soupape, vous devez d'abord retirer le joint défectueux et en installer un neuf. Le joint se trouve à l'extrémité de la soupape d'air/CO2. Les meilleurs joints de soupape sont en uréthane. Les joints en uréthane ne sont pas abîmés par la forte pression d'air/CO2. Vous pouvez vous en procurer chez Tippmann ou chez votre fournisseur de paintball local.

NOTE: Si, malgré l'installation d'un nouveau joint de soupape, la fuite persiste, n'essayez pas de réparer le cylindre d'air/CO2. Contactez Tippmann Sports, LLC, votre revendeur local de paintball, ou un professionnel spécialisé et certifié C5.

Nettoyage et Entretien

- Afin de réduire la possibilité d'un tir accidentel, suivez les instructions de *Décharger votre marqueur* (voir page 7) et *Enlever le cylindre d'air/CO2* (ci-dessus).
- Vous devez porter des lunettes de sécurité.
- Ne démontez pas un marqueur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas un marqueur partiellement assemblé sous pression.
- Suivez les avertissements décrits sur le cylindre d'air/CO2 concernant la manipulation et le rangement.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air/CO2.
- Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air/CO2.
- N'utilisez pas de nettoyeurs à base d'essence.
- N'utilisez pas de nettoyeurs en aérosol.

NOTE : Les produits à base d'essence et les aérosols peuvent endommager les joints du marqueur.

Pour nettoyer votre marqueur de l'extérieur, utilisez un linge humide pour enlever la peinture, la graisse ou des débris. Pour nettoyer l'intérieur du canon, enlevez le canon en le dévissant du récepteur supérieur. Insérez le squeegee dans le canon. Tirez le squeegee hors du canon pour enlever tout débris ou peinture.

Pour garder votre marqueur dans de bonnes conditions d'utilisation, inspectez, nettoyez et remplacez toute pièce défectueuse.

Rangement

Avant de ranger votre marqueur, déchargez-le (voir page 7) et enlevez le cylindre d'air/CO2 (voir page 13). Assurez-vous que le sélecteur est positionné en mode Sécurité (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 1). Rangez votre marqueur dans un endroit sec.

Lorsque vous reprenez votre marqueur, assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 1).

Instructions de Montage/Démontage du Marqueur A-5

Préparez une table de travail avec beaucoup d'espace pour travailler sans que de petites pièces ne se perdent. Portez toujours une protection pour les yeux (lunettes de sécurité) lorsque vous démontez ou remontez un marqueur. Référez-vous à la photo éclatée pour ces instructions (les références des pièces sont entre parenthèses).

- Suivez les instructions de la section Décharger votre marqueur en page 7 et Enlever une bouteille d'air/CO2 en page 13.
 - Ne mettez pas sous pression un marqueur partiellement assemblé.
 - Des vidéos d'installation ainsi que du support technique sont disponibles sur www.tippmann.com/support
1. Commencez par décharger votre marqueur, voir l'étape 1 de Entrer dans la programmation.
 2. Pour enlever le **Canon** (53), dévissez le canon du récepteur supérieur. Pour le remonter, vissez-le dans le sens des aiguilles d'une montre dans le récepteur supérieur.
 3. Pour enlever le **Grip avant** (50), utilisez une clé Allen de 1/8" pour enlever la **Vis** (11) puis, utilisez une clé Allen de 3/16" pour enlever la **Vis** (52) à l'intérieur du Grip avant. Assurez-vous de garder la **rondelle** (51).
 4. Pour enlever le **viseur avant** (3), enlevez la **Vis** (11) qui se trouve juste en dessous de celui-ci. Tirez le viseur vers le haut pour le retirer.
 5. Pour enlever le **Viseur arrière** (12), tirez dessus et il sortira.
 6. Pour enlever le **récepteur inférieur**, tirez les deux **goupilles poussoir** (44) du montage du récepteur inférieur. Tirez-le ensuite vers le bas pour le séparer du récepteur supérieur.
 7. Pour enlever le **Tube du gaz** (26) et le **Tombstone** (25), enlevez la **goupille poussoir** (44) qui se trouve face au tombstone du récepteur supérieur. Tirez vers le bas et l'ensemble tube de gaz/Tombstone sortira du récepteur supérieur. NOTE: Si vous enlevez le tube du gaz de l'adaptateur tombstone, vérifiez et nettoyez l'intérieur du **joint**. Remplacez-le s'il est abîmé.

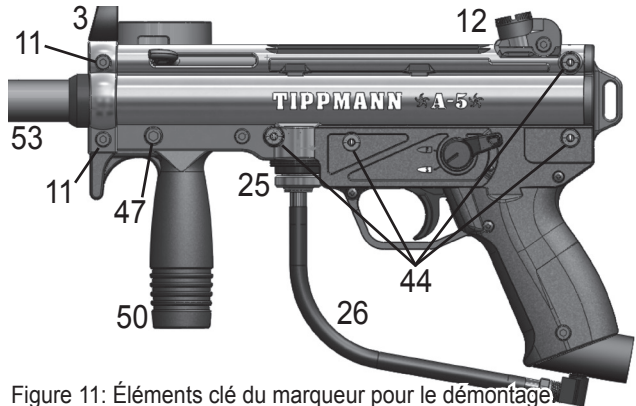


Figure 11: Éléments clé du marqueur pour le démontage

Démontage et installation du mécanisme de tir

NOTE: Il n'est pas nécessaire de démonter le récepteur supérieur pour accéder et entretenir les pièces internes du mécanisme de tir. Avant tout démontage, enlevez l'alimentation en air/CO2 en suivant les instructions concernant *Décharger votre marqueur* en page 7 et *Enlever la bouteille d'alimentation en air/CO2* en page 13.

1. Commencez par décharger votre marqueur, voir l'étape 1 de Entrer dans la programmation (page 10).
2. Vissez la vis de réglage de vitesse au travers du récepteur en utilisant une clé Allen de 3/16" (Figure 12).

3. Enlevez les Goupilles poussoir restantes (44) en maintenant l'ensemble du bouchon final (24) en place.
4. Sortez le bouchon du marqueur et secouez le canon vers le haut. Vous pouvez à présent tirer le mécanisme de tir par l'arrière du marqueur.
5. Pour enlever la valve du tube de démarrage, tapez doucement le coté le plus large du tube de démarrage sur votre table de travail jusqu'à ce que la valve glisse hors du tube.

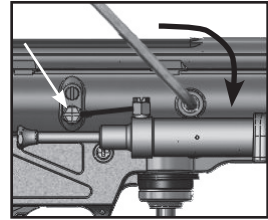


Figure 12: Insérez la vis de vitesse en entier.



Figure 13: Ces éléments de démarrage glissent hors du marqueur par l'arrière.

Remonter les pièces du mécanisme de tir

1. Nettoyez la partie intérieure du récepteur supérieur ainsi que toutes les pièces que vous avez enlevé.
2. Vérifiez et remplacez toute pièce abîmée.
3. Avant de procéder au remontage, lubrifiez le Joint de la valve, le **Joint de la culasse arrière** (20), l'**Engrenage** (15), et le **Ressort d'entraînement** (23)/**Tige du goujon** (22) avec quelques gouttes d'huile de marqueur Tippmann.
4. Insérez la valve dans le tube de démarrage en alignant l'insert du tombstone de la valve vers le bas (voir flèche noire, Figure 14) pour coïncider avec l'insert du tombstone du tube de démarrage. Glissez l'adaptateur du tombstone dedans plusieurs fois pour vérifier qu'il s'adapte.
5. Insérez le **Bouchon de la culasse arrière** (21) dans la **Culasse arrière** (19).
6. Insérez les pièces remontées (Culasse avant, Tube/Valve de puissance et Culasse et Bouchon de culasse arrière) avec l'engrenage en haut. Insérez complètement jusqu'à ce que le **Tombstone** (25) puisse être inséré, la goupille poussoir remontée et la vis de réglage de la vitesse soit accessible. Vous devrez peut-être secouer votre marqueur lorsque vous remonterez les pièces.
7. Insérez la **Tige du goujon** (22) dans le **Ressort** (23). Insérez le **ressort** dans la Culasse arrière (19). Insérez le **bouchon final** (24) en maintenant la Tige du goujon centrée dessus. Installez les goupilles poussoir supérieures (44) pour maintenir le bouchon final en place.

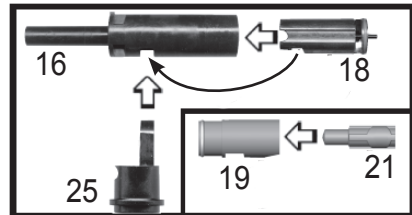


Figure 14: Tube de démarrage et culasse arrière

Montage/Démontage du récepteur supérieur

NOTE: Pour un marqueur A5 avec Response trigger, il ne faut démonter que le récepteur supérieur pour accéder au Verrou des balles (5), au Boulon du grip avant (7), à la Poignée d'armement (8), au Ressort de la poignée d'armement (9), au Joint du récepteur (6) ainsi qu'aux câbles d'alimentation intérieurs.

1. Enlevez le Système d'Alimentation Cyclone (SAC)
 - a. Enlevez le raccord banjo du récepteur (flèche blanche, Figure 12.)
 - b. Enlevez la vis (n°47, Figure 14) en utilisant une clé Allen de 3/16".

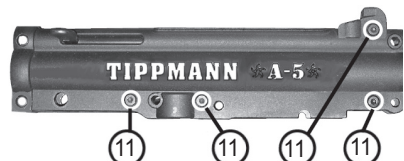


Figure 15: Enlevez les vis pour séparer les récepteurs.

c. Posez le SAC de coté. Le démontage du SAC se trouve en page 20.

2. Enlevez 4 vis du récepteur supérieur (11) comme montré en Figure 15.

3. Lift the left upper Receiver half (10) from the right upper Receiver half (1).

Les pièces internes sont à présent accessibles pour inspection et/ou remplacement (si nécessaire).

Montage du récepteur supérieur

Assurez-vous que toutes les pièces soient propres avant le remontage.

1. Placez la moitié droite du récepteur supérieur sur votre table de travail avec le boulon du grip avant (7), le joint du récepteur (6) et le verrou des balles (5) en place.

Uniquement pour les marqueurs équipés d'un Response trigger:

1. Installez les deux parties (B) et (C) dans la moitié droite du récepteur avant de remonter les deux parties ensemble.
2. Huilez le joint (A) de l'adaptateur de contrôle de flux extérieur (B).
3. Alignez les entrées filetées du raccord de connecteur de flux intérieur (C) à l'intérieur de la moitié droite du récepteur.
4. Vissez soigneusement l'adaptateur (B) dans le connecteur (C) à travers la moitié droite du récepteur et serrez avec une clé de 3/8". Ne serrez pas trop fort, car cela pourrait abîmer le filetage et le joint (A).

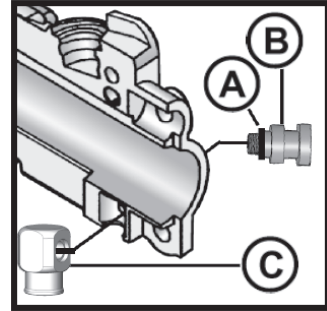


Figure 16: Détail du marqueur Response

2. Avec votre main gauche, maintenez la moitié gauche du récepteur supérieur comme montré. Maintenez la poignée d'armement et le ressort en place en appuyant avec votre index gauche sur les cotés en direction des flèches contre la poignée d'armement.

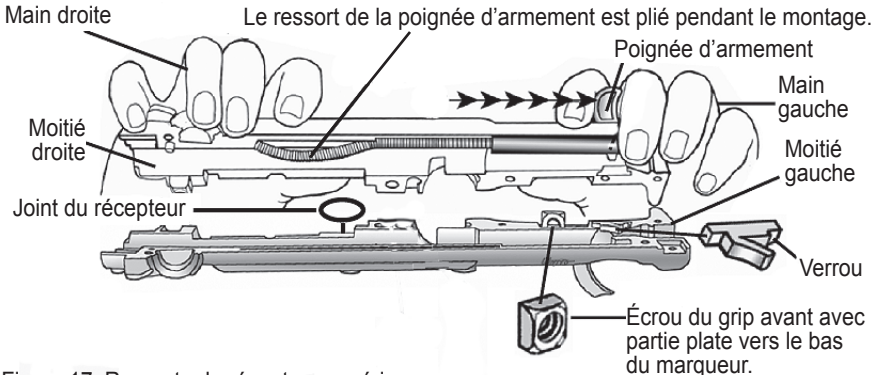


Figure 17: Remonter le récepteur supérieur.

3. En tenant le marqueur avec votre main gauche (comme montré), utilisez votre main droite pour placer la poignée ainsi que le ressort d'armement dans leur emplacement.

4. Pliez légèrement le ressort et placez-le dans l'entaille prévue à cet effet. Ensuite, prenez le récepteur gauche avec votre main droite comme montré.

5. Utilisez le bout des doigts pour guider la moitié gauche du récepteur dans la moitié droite jusqu'à ce qu'elles s'emboîtent. Si elles ne s'emboîtent pas la première fois, vérifiez que le ressort et les autres pièces sont bien resté en place. Répétez l'opération jusqu'à ce que les 2 moitiés s'emboîtent.

6. Installez les 4 vis (11) du récepteur (seulement 3 vis pour les marqueur avec Response trigger). Serrez-les suffisamment pour que les deux moitiés soient emboîtées, mais en laissant un petit jeu pour permettre d'insérer et de plier l'ensemble de l'adaptateur du canon.
7. Insérez et pliez l'ensemble de l'adaptateur du canon dans le sens des aiguilles d'une montre pour le remonter.
8. Remontez le viseur avant, avec le trou vers l'arrière du marqueur, sur l'avant du récepteur. Insérez la vis du viseur avant (11) pour le maintenir en place.
9. Installez le grip avant sur le récepteur supérieur. Vissez la Vis (11), l'écrou (52) et la rondelle (51) au fond du grip.
10. Assurez-vous que toutes les vis du récepteur sont bien serrées (ne serrez pas trop pour ne pas abîmer le filetage).

Montage/Démontage du récepteur inférieur

Ces instructions sont également valables pour le récepteur inférieur du E-grip.

1. Suivez les Instructions de montage/démontage du marqueur A-5 en page 15 jusqu'à ce que le récepteur inférieur soit extrait du marqueur.
2. Enlevez l'ensemble de la détente du récepteur inférieur.
 - a. Secouez le bouton du sélecteur et tirez-le hors du récepteur inférieur.
 - b. Sortez l'ensemble de la détente hors du récepteur inférieur.

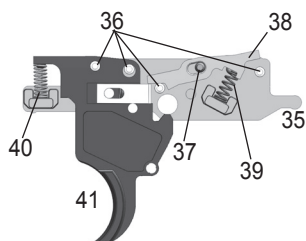


Figure 18: la détente

Montage/Démontage de la détente

1. Disposez l'ensemble de la détente à plat sur une table de travail.
2. Séparez la plaque gauche (42) de la détente de la plaque droite (35). N'enlevez pas les quatre Attaches (36) ni les Attaches noires (37) de la plaque droite de la détente. Ne remplacez les pièces que si c'est nécessaire.
3. Examinez les autres pièces pour voir si elles sont abîmées; ne remplacez que si c'est nécessaire.
4. Lorsque vous avez terminé remontez la plaque gauche de la détente sur la plaque droite.

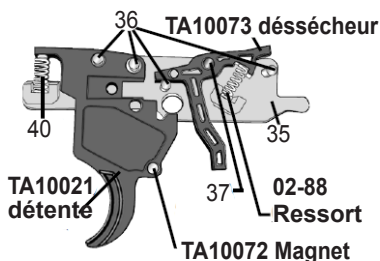


Figure 19: la détente E-Grip

Montage de la détente E-grip

Les pièces du E-grip sont montrées en place, dans la plaque droite de la **détente** (35). Les pièces spécifiques à l'E-grip sont en gras. Ces pièces en gras ne se trouvent pas sur le diagramme des pages 22-23. Le point rouge sur le Magnat doit être visible sur la partie montrée ci-dessous pour pouvoir fonctionner correctement. La tension du ressort est conçue spécialement pour l'E-grip. L'e-grip ne fonctionnera pas correctement si vous utilisez un autre ressort.

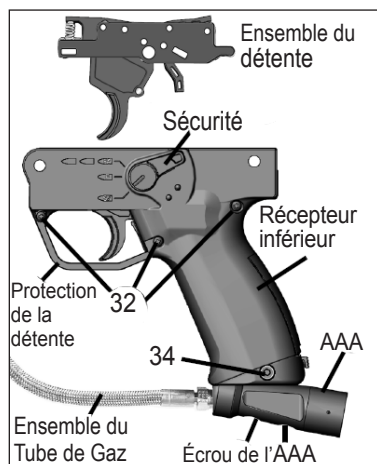


Figure 20: Récepteur inférieur E-Grip

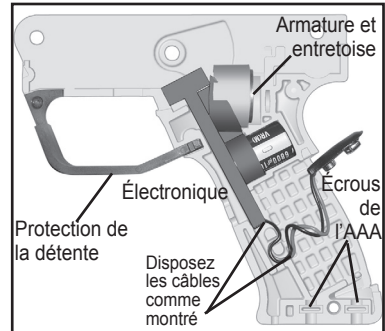
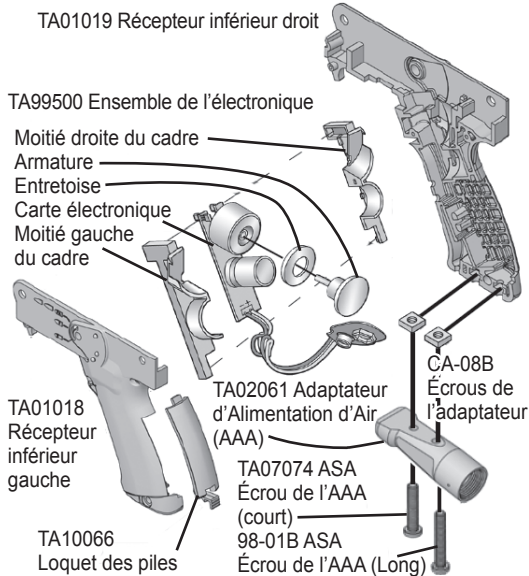


Figure 22: Électronique du récepteur inférieur

Figure 21: Diagramme des pièces internes du E-grip

Dans l'E-grip

1. Enlevez les verrous de l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA). Enlevez trois vis (32) et une autre (34) pour séparer les moitiés du récepteur de l'E-grip.
2. Examinez les pièces pour voir si elles sont abîmées; ne remplacez que si c'est nécessaire.
3. Lors du remontage, assurez-vous que la protection de la détente, les 2 écrous de l'AAA et l'électronique (avec l'entretoise et l'armature en place) soient positionnés dans la moitié correcte comme montré en Figure 22.
4. Regardez si les câbles des piles ne sont pas abîmés ou cassés au point de connexion avec la carte électronique ainsi qu'au point de connexion avec les connecteurs des piles. Réparez ou remplacez la carte électronique si nécessaire.
5. Positionnez les câbles des piles autour des postes comme montré (Figure 22) pour que les câbles ne soient pas pincés lorsque la moitié gauche du récepteur sera replacée.
6. Remplacez la moitié gauche du récepteur et vissez (32 et 34 sur la Figure 20).
7. Remettez le loquet des piles, voir instructions en page 8.
8. Remplacez l'ensemble de la détente dans le récepteur inférieur.
9. Insérez le bouton du sélecteur dans la moitié gauche du récepteur inférieur.
10. Placez l'AAA dans le récepteur inférieur et alignez les trous de montage. Insérez les écrous de l'AAA avec l'écrou le plus court devant.
11. Si d'application, attachez la ligne de gaz à l'avant de l'AAA de l'E-grip.

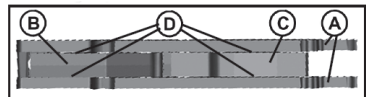


Figure 23: la détente E-Grip

Assembler le récepteur inférieur avec le récepteur supérieur

Assurez-vous que les plaques de la détente ne soient pas séparées et que l'ensemble de la détente soit intact, comme montré. Si vous remarquez des espaces au point (D) entre les plaques de la détente (A) et la détente (B) ou le bloqueur du percuteur (C), serrez les plaques ensemble pour que



Figure 24: Assemblée finale

l'ensemble apparaisse comme montré en Figure 23.

Pour les marqueurs équipés d'un Response trigger, mettez quelques gouttes d'huile de marqueur dans le joint du raccord de cylindre situé dans le récepteur inférieur (Figure 26).

Pour les marqueurs équipés d'un Response trigger, poussez le récepteur inférieur jusqu'au bout jusqu'à ce que les goupilles poussoir soient alignées. Veillez bien à ce que le raccord du cylindre s'emboîte bien dans le raccord du connecteur de flux intérieur (Flèche noire, Figure 26). Insérez deux goupilles poussoir (44) pour assurer le tout.

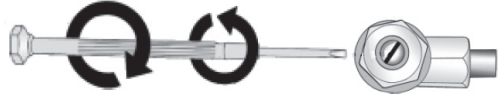
Pour les marqueurs qui ne sont pas équipés d'un Response trigger, alignez les trous des goupilles poussoir antérieures du récepteur inférieur avec les trous du récepteur supérieur puis, secouez doucement l'arrière du grip jusqu'à ce que vous puissiez y insérer deux goupilles poussoir (44) pour assurer le tout.

Système d'alimentation

Cyclone - référez vous à la

Diagramme des pièces (pages 22-23) Figure 25: Réglez le contrôle de flux avec un tournevis

1. Enlevez la **vis** (19) et la **rondelle** (22) de façon à pouvoir retirer les **hélices du chargeur** (21 et 20).
2. Enlevez les quatre **vis** (19) du **socle du Cyclone** (18).
3. Les pièces d'entraînement du chargeur sont à présent accessibles pour examen ou réparation.
4. Remontez dans le sens inverse.



Régler la vitesse de tir du Response trigger

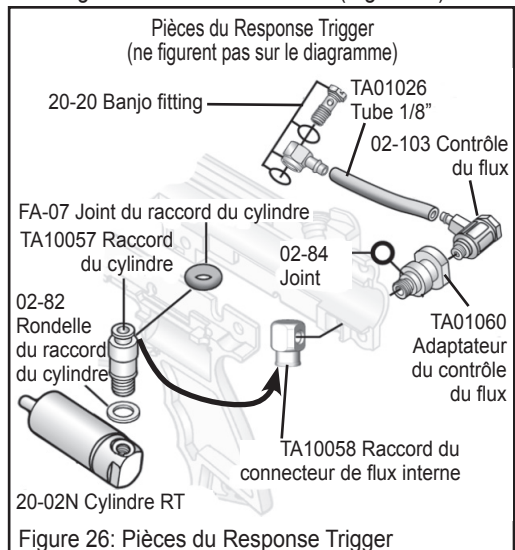
Utilisez un tournevis de petite taille pour régler le flux à la vitesse désirée. En tournant la vis dans le sens des aiguilles d'une montre vous réduirez la vitesse de tir. En le tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous augmenterez la vitesse de tir (Figure 25).

Si le réglage du Response trigger comme décrit ci-dessus ne produit que peu ou pas de changements dans la vitesse de tir, reportez-vous à la section Réinitialisation du contrôle du flux ci-dessous.

Si la détente est toujours aussi souple après avoir réglé le contrôle du flux, il pourrait y avoir une fuite dans le système. Reportez-vous à la section Chercher des fuites ci-dessous.

Réinitialiser le contrôle du flux

1. Sans aucune paintball dans le réservoir voir les étapes 1-6 de la section Décharger votre marqueur en page 7, commencez à régler la vitesse de tir en tournant le contrôle du flux dans le sens des aiguilles d'une montre à fond. Ne serrez pas trop fort car cela pourrait abîmer des pièces.



Reportez-vous à la flèche noire en Figure 25. Lors du remontage du récepteur inférieur avec le récepteur supérieur, assurez-vous que le raccord du cylindre (avec les joints) s'assemblent dans le raccord du connecteur de flux interne

2. Faites 2 à 4 tirs "en l'air" dans une direction sûre. La détente devrait devenir très difficile à tirer, voir même impossible. Si cela se produit, le système du Response trigger fonctionne correctement. Reportez-vous à l'étape 3. Si la détente ne devient pas dure à tirer, reportez-vous à la section Chercher des fuites.
3. Pendant que vous tirez dans une direction sûre (tirs en l'air uniquement), tournez lentement le contrôle du flux dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous obteniez la vitesse de tir désirée.

Chercher des fuites

Si vous pensez qu'il pourrait y avoir une fuite dans le système, vérifiez l'installation en vous assurant que tous les raccords soient serrés et que les joints soient correctement fixés. Si vous devez démonter pour vérifier que tous les raccords sont bien fixés, suivez les Instructions de montage/démontage du marqueur A-5 (page 15).

Ne démontez PAS un marqueur tant qu'il est sous pression.

Si le problème persiste, appelez le service technique Tippmann au 1-800-533-4831.

Spécificités

Modèle.....	TIPPMANN® A-5® Mechanical
Calibre68
Action.....	Semi-Automatique (Open Bolt Blow Back)
Alimentation d'air	air comprimé, nitrogen, ou CO2
Capacité du réservoir	200 paintballs
Alimentation de billes.....	Système TIPPMANN Cyclone
Longueur de canon standard.....	8,5" / 21,59 cm
Longueur (avec canon standard, sans cylindre d'alimentation d'air).....	20" / 50,8 cm
Portée effective.....	150+ pieds / 45,72+ mètres
Cadence d'alimentation	8 paintballs par seconde
Poids (sans cylindre d'alimentation d'air)	3,11 lbs / 1,41 kg
Vitesse	Adjustable
Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds (91,44 mètres) par seconde.	
Voir <i>Réglage de la Vitesse</i> (page 6).	

Model Specific

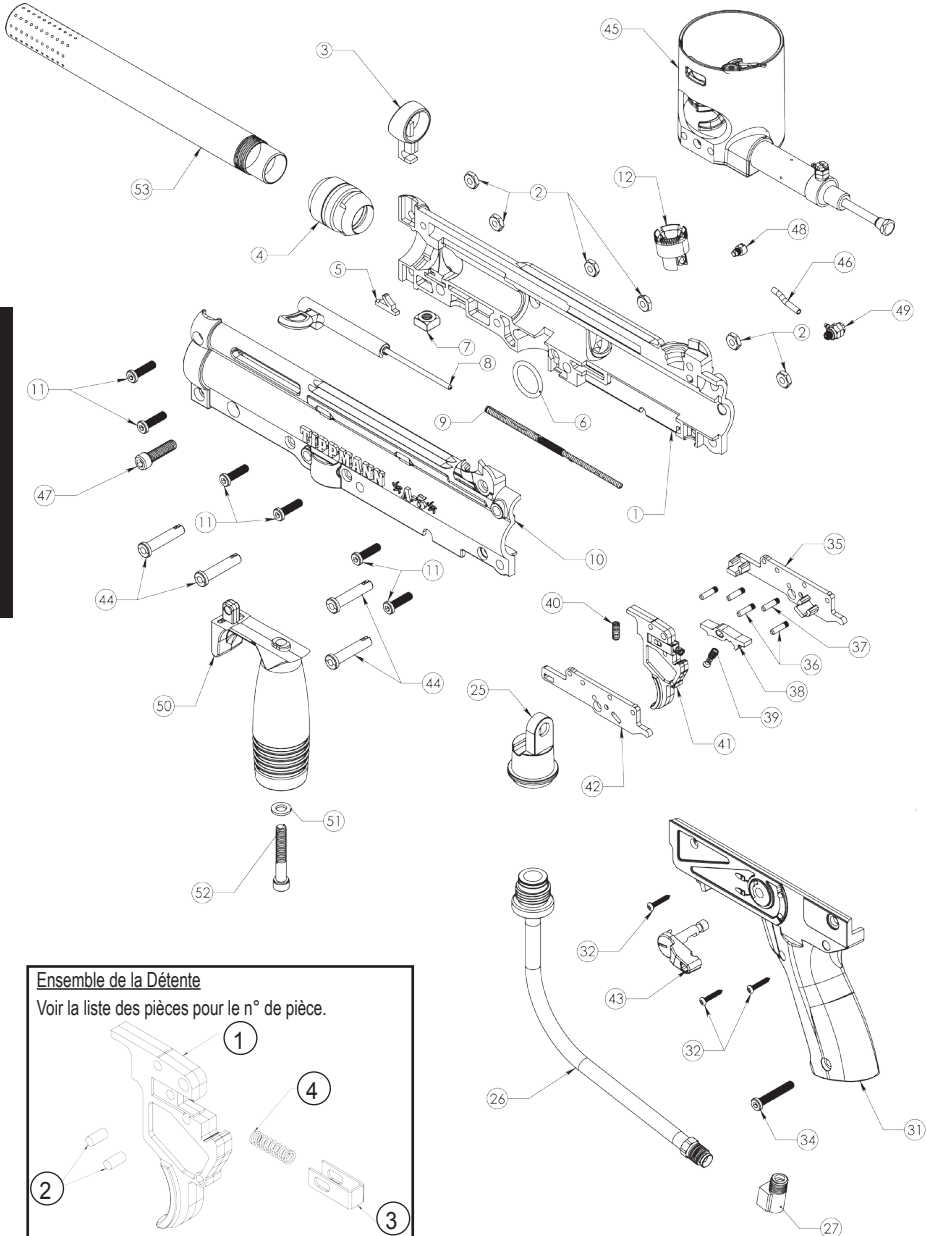
Modèle	TIPPMANN® A-5® avec E-Grip
Cadence d'alimentation	Adjustable; 8 to 15 paintballs par seconde
Alimentation.....	Pile 9 volt
Poids (sans cylindre d'alimentation d'air)	3.23 lbs / 1.47 kg
Modèle	TIPPMANN® A-5® avec Response Trigger
Cadence d'alimentation	15 paintballs par seconde maximum
Poids (sans cylindre d'alimentation d'air)	3.3 lbs / 1.5 kg

A-5[®] by TIPPMANN[®]

Diagramme des Pièces

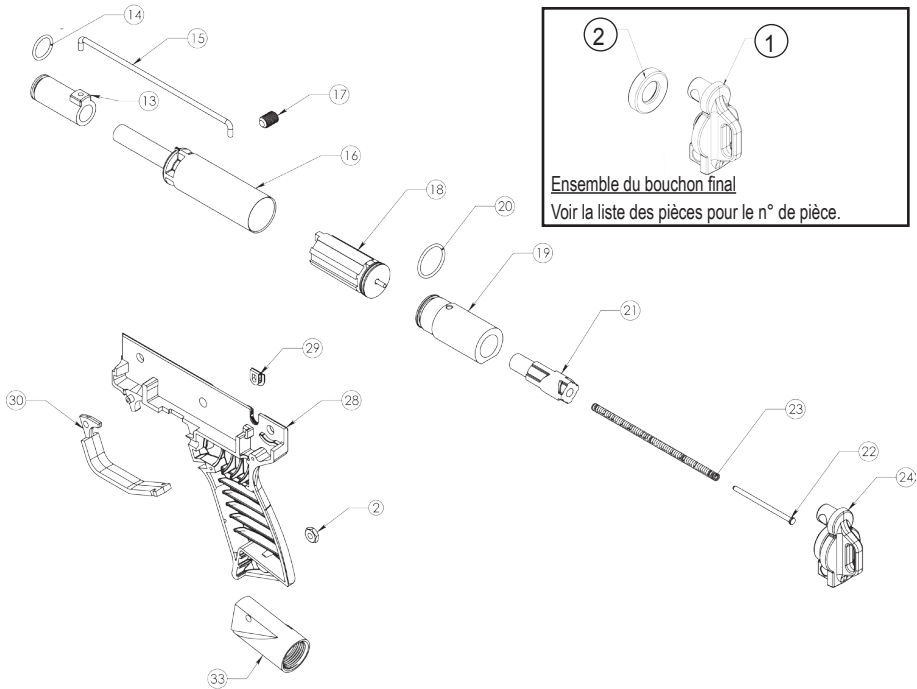
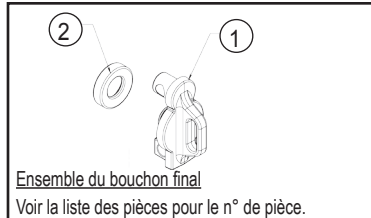
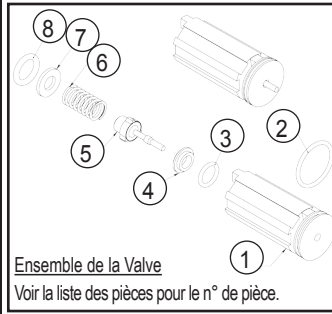
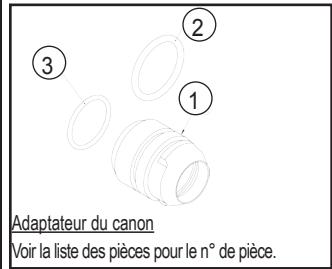
Tippmann[®] Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

FRANÇAIS



⚠ AVERTISSEMENT

Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.



FRANÇAIS

Liste de Pièces du A-5

N° REF	QTTE	PIECE N°	DESCRIPTION
1	1	TA01032	Moitié droite de la poignée
2	7	9-PA	Noix, hex - noire
3	1	02-15	Viseur avant
4	1	02-69	Ensemble de l'Adaptateur du canon
5	1	FA-18	Verrou
6	1	TA10053	Joint
7	1	PL-42D	Noix, carré- noire
8	1	02-13	Poignée d'armement
9	1	02-14	Ressort de la poignée d'armement
10	1	TA01031	Upper Receiver, Left Half
11	6	98-01A	Vis, LSHS
12	1	TA01080	Viseur arrière
13	1	02-17	Culasse avant
14	1	SL2-4	Joint
15	1	TA01016	Engrenage
16	1	02-21	Tube de démarrage
17	1	02-22	Set de vis, 5/16-24 x 7/16"
18	1	02-V	Ensemble de valve du A-5
19	1	02-11	Culasse arrière
20	1	98-12A	Joint
21	1	TA01010	Bouchon de la culasse arrière
22	1	CA-15	Goupille plate Tête de vis
23	1	CA-14	Ressort
24	1	02-EC	Ensemble du bouchon final du A-5
25	1	02-24	Adaptateur du Tombstone
26	1	TA01043	Ensemble du Tube de Gaz du A-5
27	1	TA10025	Coude inversé à 90° (noir)
28	1	TA01034	Récepteur inférieur droit
29	1	TA01035	Bouchon, Kit RT
30	1	02-38	Protection de la Détente, Simple
31	1	TA01033	Récepteur inférieur gauche
32	3	PL-42A	Vis, #4 x 5/8 (noir)
33	1	02-06	Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA)
34	1	98-01B	Vis, 10-32 x 1.125", LSHS
35	1	02-67R	Plaque droite de la détente avec espaceurs
36	4	02-33	Goupille poussoir, 1/8 x 1/2
37	1	02-33A	Goupille poussoir, (noir)
38	1	02-35	Déssécheur
39	1	02-20	Ressort
40	1	02-20S	Ressort

Liste de Pièces du A-5

N° REF	QTTE	PIECE N°	DESCRIPTION
41	1	TA10050	Ensemble de la détente Complet
42	1	02-67L	Plaque gauche de la détente
43	1	TA01022	Sécurité
44	4	02-PIN	Ensemble Goupille-poussoir
45	1	TA30046	Ensemble complet du Système d'Alimentation Cyclone
46	1	20-18	Tube
47	1	02-41	Vis, 1/4-20 UNC x 7/8 SHCS
48	1	TA05021	Bouchon du tube de démarrage
49	1	20-07	Ensemble Banjo Fitting
50	1	TA01036	Grip avant
51	1	98-45	Ecrou, M6
52	1	TA01045	Vis, 1/4"-20 UNC X 1.5" SHCS
53	1	TA01046	Canon

Ensemble du Système d'Alimentation Cyclone (TA30046)

1	1	02-43	Boîtier du Cyclone
2	1	02-50	Ressort cliquet
3	1	02-42	Écrous plat, ¼ - 20
4	1	02-53	Cliquet du Cyclone
5	1	02-54	Piston du cylindre du Cyclone
6	1	02-52L	Attache, 3/32 OD x 7/16"
7	1	TA01260	Ressort de compression
8	1	02-52S	Attache, 3/32 OD x 5/16"
9	1	02-51	Guide du ressort cliquet
10	1	02-49	Axe du Cyclone
11	1	02-64	Attache du cylindre du Cyclone
12	1	02-66	Ressort
13	1	02-63	Joint U-Cup du piston
14	1	02-65	Tige de réinitialisation du Cyclone
15	1	TA10034	Cylindre du Cyclone
16	1	02-61	Bouton de réinitialisation du Cyclone
17	1	SL2-6	Joint
18	1	02-44	Socle du chargeur
19	5	PL-42A	Vis, #4 X 5/8 (noir)
20	1	TA30012	Hélices inférieures du Cyclone
21	1	TA30011	Hélices supérieures du Cyclone
22	1	02-48	rondelles plates, #4
23	1	20-07	Ensemble Banjo Fitting

Les listes de pièces de sous-ensembles continuer sur la page suivante.

Liste de Pièces du A-5

N° REF	QTTE	PIECE N°	DESCRIPTION
Ensemble de la Détente (TA10050)			
1	1	TA10021	Détente, simple
2	2	98-19	Attache
3	1	98-18	Rail de retour de la détente
4	1	02-20	Ressort
Ensemble de la valve (02-V)			
1	1	02-25	Valve
2	1	98-12A	Joint
3	1	SL2-25	Joint
4	1	CA-27	Assise de la valve
5	1	98-PL	Entrée de la valve
6	1	PA-32	Ressort
7	1	02-71	Écrou plat, 9/32
8	1	02-72	Joint
Ensemble du bouchon final du A-5 (02-EC)			
1	1	TA01015	Bouchon final - 08
2	1	TA01014	Joint amortisseur
Adaptateur du canon (02-69)			
1	1	N/A	Adaptateur du canon
2	1	TA01008	Joint
3	1	02-40	Joint

Informations concernant la garantie et la réparation

TIPPMANN SPORTS, LLC (“Tippmann”) fournit des produits de paintball de grande qualité et un service exceptionnel. Dans le cas peu probable d’un problème avec ce marqueur de paintball Tippmann (“marqueur”) et/ou un accessoire Tippmann (“accessoires”), le service clientèle de Tippmann est à votre disposition pour vous aider. Pour le service clientèle ou toute autre information, veuillez contacter:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

Enregistrement de la garantie

Pour activer la garantie limitée du marqueur, vous devez enregistrer le marqueur dans les 30 jours après la date d’achat originale en procédant comme suit:

1. Enregistrez-vous en ligne sur www.tippmann.com ou
2. Complétez le document d’enregistrement de garantie ci-joint et renvoyez-le à l’adresse Tippmann ci-dessus.

Vous ne devez pas activer ou enregistrer la garantie limitée des accessoires Tippmann. En enregistrant votre marqueur, vous activerez la garantie des accessoires.

Garantie limitée

Tippmann garantit à l’acheteur original qu’il procédera à toute réparation ou remplacement nécessaire pour corriger des défauts de pièces ou de fabrication sur le marqueur sans aucuns frais, et ce pendant une période de 2 ans à partir de la date originale d’achat. De plus, Tippmann garantit à l’acheteur original qu’il procédera à toute réparation ou remplacement nécessaire pour corriger des défauts de pièces ou de fabrication sur les accessoires sans aucuns frais, et ce pendant une période de 90 jours à partir de la date originale d’achat. Tout ce que Tippmann demande est que votre marqueur ainsi que ses accessoires (collectivement le “produit”) soient soigneusement entretenus et réparés, et que vos réparations sous garantie soient effectuées par Tippmann ou un service technique certifié Tippmann.

Cette garantie limitée n’est pas transférable, et elle ne couvre pas les dégâts ou défauts du produit causés par (a) un entretien impropre; (b) une altération ou une modification; (c) une réparation non autorisée; (d) un accident; (e) un abus, ou un usage impropre; (f) un oubli ou une négligence; et/ou (g) une usure normale.

Tippmann n’autorise personne ni aucun revendeur à assumer ou accorder une autre obligation de garantie lors de la vente de ce produit.

CETTE GARANTIE IMPLICITE EST LA SEULE GARANTIE ACCORDEE A L’ACHAT DE CE PRODUIT. TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE SERA REJETEE. LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D’ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE GARANTIE LIMITEE APPLICABLE CONTENUE DANS LA PRESENTE, ET AUCUNE GARANTIE, QU’ELLE SOIT EXPRESSE OU IMPLICITE, NE SERA APPLIQUEE APRES EXPIRATION DE CETTE PERIODE.

Certains États ou Pays n’autorisent pas les limites de durée de garantie tacite. Les limites exprimées ci-dessus pourraient donc ne pas être d’application pour vous.

La seule et unique responsabilité de Tippmann et/ou de ses revendeurs autorisés sous cette garantie limitée, concerne le remplacement ou la réparation de toutes pièces ou assemblage sur lesquelles un défaut de pièce ou de fabrication a été décelé. TIPPMANN NE SERA EN

AUCUN CAS RESPONSABLE, ET VOUS RENONCEZ EXPRESSEMENT A LE TENIR POUR RESPONSABLE EN CAS DE DEGATS DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTS OU SECONDAIRES ("DEGATS") PROVOQUES PAR LA VENTE, L'UTILISATION OU VOTRE INCAPACITE A UTILISER CE PRODUIT. AUCUN PAIEMENT NI AUTRE FORME DE COMPENSATION NE SERA FAIT POUR DES DEGATS COMPRENANT DES BLESSURES A DES PERSONNES OU DES BIENS, OU LA PERTE DE REVENUS QUI POURRAIENT ETRE PAYES, ENCOURRUS OU SOUTENUS PAR LA DEFECTUOSITE DE TOUTE PIECE OU ASSEMBLAGE DE CE PRODUIT.

Certains États ou Pays n'autorisent pas les exclusions ou limites de dégâts secondaires ou conséquents. Les limites exprimées ci-dessus pourraient donc ne pas être d'application pour vous. Cette garantie vous donne certains droits légaux spécifiques, auxquels pourraient s'ajouter d'autres droits pouvant varier d'après les États et les Pays.

Réparations sous garantie et hors garantie

Lors de l'envoi du produit à Tippmann pour une réparation sous garantie ou hors garantie:

1. Si des pièces d'après-vente sont installées sur votre marqueur, veuillez essayer le marqueur avec les pièces d'origine avant de le renvoyer pour entretien ou réparation.
2. Déchargez et enlevez toujours l'alimentation d'air/CO2 de votre marqueur. N'envoyez pas votre cylindre d'alimentation en air/CO2 s'il n'est pas complètement vide.
3. Envoyez le produit à l'adresse Tippmann mentionnée ci-dessus.
4. Vous devez payer l'envoi et les frais de livraison.
5. Mentionnez la date d'achat du produit.
6. Décrivez brièvement la réparation requise.
7. Incluez votre nom, adresse de retour et un n° de téléphone auquel il est possible de vous joindre pendant les heures normales de travail, si possible.

Tippmann fera tout son possible pour terminer la réparation dans les 24 heures après réception. Tippmann vous renverra le produit par livraison UPS normale. Si vous désirez que le produit vous soit renvoyé par un service plus rapide, vous pouvez demander un NEXT DAY AIR UPS OU UN SECOND DAY AIR UPS, mais dans ce cas, les frais relatifs à ce service vous seront facturés et vous devrez inclure votre n° de carte de crédit ainsi que sa date d'expiration. Votre carte de crédit sera débitée du montant de la différence entre le service normal de livraison et la livraison express.

ADVERTENCIA

Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el manual del usuario antes de usar este producto.

ADVERTENCIA

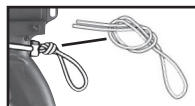
Mantenga el mecanismo de bloqueo del barril instalado cuando no este haciendo disparos. Mantenga siempre el seguro del gatillo activado (como se ve en las instrucciones de la página 3) y el mecanismo de bloque del barril debe ser instalado correctamente en su marcador de acuerdo con las instrucciones para prevenir daños a la propiedad de otros, lesiones serias, o la muerte.

Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad

1. Deslice la funda de seguridad dentro del barril y abrace con el cordón elástico la parte superior del recibidor y asegúrelo en la parte posterior del mango como se muestra.
2. Ajuste la longitud del cordón elástico con el retenedor en la parte posterior del mango, jalando el cordón hasta que el retenedor quede en la parte de atras del mango. Manteniendo el cordón lo mas ajustado posible, deje suficiente elasticidad en el cordón para poder jalar el cordón/retenedor por encima del marcador para así remover la funda de seguridad.
3. Una vez que la longitud del cordón elástico se ha definido adecuadamente, haga un nudo, ajustándolo contra el seguro plástico como se observa.
4. Antes y después de jugar, inspeccione la funda de seguridad del barril y reemplace, bolsa, o el cordón elástico si presentan danos o el cordón ha perdido su elasticidad.
5. Limpie la funda de seguridad con agua tibia y almacénela en un lugar seco que no este expuesto al los rayos del sol.



Funda de seguridad



A-5[®] by **TIPPMANN[®]**

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
 P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

FELICITACIONES por su compra de el marcador paintball Tippmann A-5. Creemos que nuestro marcador A-5 es de marcadores mas precisos y durables que se pueden encontrar en el mercado. Todos los marcadores A-5 le dará muchos años de servicio si es utilizado apropiadamente.

Por favor tome tiempo para leer completamente este manual y empezar a familiarizarse con las partes, operación y todas las precauciones de seguridad del marcador A-5 marcador antes de cargar o hacer algún disparo. Si alguna de sus partes no se encuentra, esta defectuosa, rota, y necesita asistencia, por favor comuníquese con el departamento de Servicio al Cliente de Tippmann al teléfono 1-800-533-4831 en donde le daremos un servicio oportuno y amable.

TABLE OF CONTENTS

Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad	1
Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad	3
La Seguridad es Su Responsabilidad	3
Inicio preparación	5
1. Preparacion del Marcador	5
2. Instalacion del Cilindro de suministro de Aire/CO2	5
3. Cargando la Tolva de munición y el Sistema de Alimentación Cyclone	6
4. Hacer disparos con su Marcador	6
5. Rata de Ajuste de Disparos	6
Ajuste a la Velocidad	6
Calibración de su Marcador.....	7
Descargar Su Marcador	7
Instrucciones de Manejo de la E-Grip	7
Instalación de la batería E-Grip	8
Encendido o apagado la parte Electronica	8
E-Grip Boton Selector de Operaciones	8
Cambiando la función de disparo	9
Programación avanzada.....	9
Elementos de los Menús	9
Programa de Navegación	10
Advertencia cilindro de suministro de aire	11
Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire/CO2	12
Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2	13
Reparación de Fugas de Aire/CO2 en el Cilindro	13
Limpieza y Mantenimiento	13
Almacenaje	14
Marcador A-5 Instrucciones de Ensamble/Desensamblable	14
Instalación y Remoción Del Ensamble Guía	15
Recibidor Superior Ensamble / Desensamblable	16
Ensamble/Desensamblable del Recibidor Inferior.....	17
Ensamble y Desensamble del Gatillo	18
Ensamble de la E-Trigger	18
Dentro de la E-Grip	18
Ensamble del Recibidor Inferior en el Recibidor Superior	19
Sistema de Alimentación Cyclone	19
Calibrando la Rata de Respuesta de disparo del Gatillo.....	19
Re-calibracion del Control de Flujo.....	20
Chequear por escapes	20
Especificaciones	21
Diagrama de Partes.....	22
A-5 Lista de Partes	24
Informacion de Garantia y Reparacion.....	27

Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad

Este marcador esta clasificado como un arma peligrosa y esta entregada por Tippmann Sports, LLC con el entendimiento de que el comprador asume toda responsabilidad como resultado de un uso inseguro o acciones que constituyan una violacion a cualquier regulaci3n o leyes aplicables. Por lo tanto Tippmann Sports, LLC no podra ser responsable de lesiones personales, perdidas en propiedad o la vida como resultado del uso de esta arma bajo cualquier circunstancia, incluyendo descargas intencionales, accidentales, negligencias e imprudentes.

Toda la informacion contenida en este manual esta sujeta a cambios sin previo aviso. Tippmann, LLC se reserva el derecho de hacer cambios y mejoras a productos sin incurrir en obligacion de incorporar dichas mejoras en productos previamente vendidos.

Si usted como usuario no acepta su responsabilidad, Tippmann Sports, LLC le pide que no use un marcador Tippmann Sport, LLC. Al usar este marcador de paintball usted libera a Tippmann Sports, LLC de cualquier y toda responsabilidad asociada con su uso.

La Seguridad es Su Responsabilidad

⚠ ADVERTENCIA

Excepto cuando el marcador esta en uso, siempre asegurese que el boton selector esta en Seguro (el cual desactiva el gatillo y la parte electronica) y que la funda de seguridad del barril este instalada adecuadamente (ver p3gina 1).

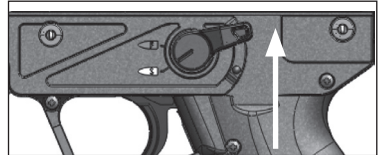


Figura 1: El boton selector esta en seguro

En posicion de Seguro: mueva el boton selector hasta que indicador apunte sobre la “S” como se muestra en la Figura 1. Para pasar a la posicion de disparo: mover el boton selector hasta que el indicador apunte bien sea sobre la “F.”

Familiaricese con la seguridad...

El propietario de esta arma asume la total responsabilidad por su seguridad y el uso legal. Usted debe observar y tener las mismas precauciones de seguridad que tendria con un arma de fuego, asegurándose no solo por su seguridad sino por cualquiera alrededor de usted. Aqui encontrara algunas de las precauciones que debe tener en cuenta. El usuario debe ser cauteloso en todo momento cuando este usando este marcador y tenga siempre presente que el deporte de Paintball solo puede sobrevivir y crecer si este se mantiene SEGURO !

- No cargue o dispare este marcador hasta que usted haya leído completamente este manual y este familiarizado con su manejo seguro, operaci3n mecánica y características de manejo.
- Maneje este o cualquier otro marcador como si estuviera cargado todo el tiempo.
- Mantenga su dedo lejos del gatillo hasta que este listo para disparar.
- Nunca mire dentro del barril del marcador. Una descarga accidental en un ojo, le puede causar una lesi3n permanente o la muerte.
- Mantenga seguro del gatillo en posici3n de Seguro (Safe Mode), hasta cuando este listo para disparar (ver Advertencia arriba).

- Mantenga el barril conectado el mecanismo de bloqueo del barril cuando no esta en uso.(ver página 1)
- Nunca apunte el marcador, si no tiene intenciones de disparar.
- Nunca dispare su marcador a cualquier objeto que no tenga la intención de disparar; porque pueden haber bolas o residuos almacenados en la cámara, barril y o en la válvula de el marcador.
- No dispare a objetos frágiles como ventanas.
- Nunca dispare su marcador a propiedad privada de otros. Impactos con bolas de pintura pueden causar daños y la pintura puede manchar automóviles, casas, etc.
- Siempre tenga el protector apuntando hacia abajo, o en una dirección segura, aún cuando usted tropiece o caiga.
- La protección de ojos, cara y orejas diseñadas específicamente, para detener las bolas de pintura en la forma de gafas y máscara, deben cumplir con las especificaciones F 1776 de la ASTM, la cual determina que debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- Nunca dispare a una persona que no tenga la protección de ojos, cara y orejas diseñadas para paintball.
- Presurice y cargue el marcador, solo cuando el marcador vaya a ser inmediatamente utilizado.
- Almacene el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
NOTA: Antes de guardar o desensamblar, asegúrese de remover las bolas de pintura y el suministro de aire. Siga las instrucciones en la página 13 para desarmar y retirar la fuente de aire. Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (ver página 1).
- No desensamble el marcador mientras este presurizado.
- Vístase apropiadamente cuando juegue paintball. Evite exponer cualquier parte de la piel cuando juegue paintball. Aún algo delgado, absorberá parte del impacto y lo protegerá de las bolas de pintura.
- Mantenga las áreas de piel expuesta, alejadas en caso de algún escape de gas cuando instale o remueva el cilindro de suministro de aire. El aire comprimido y CO₂ son gases muy frios y pueden causar quemaduras bajo ciertas condiciones.
- Solamente use paintballs de calibre .68. Nunca cargue o dispare a objetos extraños.
- Evite bebidas alcohólicas antes y durante el uso de este marcador. El manejo irresponsable del marcador bajo la influencia de drogas o alcohol, es una despreocupación criminal a la seguridad pública.
- Evite disparar a sus oponentes a punto vacio (6 pies o menos).
- Para el manejo y almacenamiento sobre el cilindro de suministro de aire o adaptador, siga las instrucciones. Si tiene alguna pregunta puede contactar al fabricante de los cilindros de aire.
- Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare con velocidades que sobrepasen los (300 pies) 92 metros/seg. (ver instrucciones página 6).
- Siempre tenga en mente que el deporte de Paintball esta siendo visto y juzgado por la seguridad y la conducta deportiva.

Inicio preparación

- La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- No desensamble el marcador mientras este presurizado con aire.
- Nunca presurice un marcador que este parcialmente ensamblado.
- Lea cuidadosamente cada paso antes de usar el marcador.

NOTA: Inicie el ensamble de las partes con su mano y no apriete demasiado para evitar el posible alteración de las roscas de las partes. Use como referencia el diagrama de partes en las páginas 22-23 en este manual de instrucciones (los números de las partes están entre paréntesis).

1. Preparacion del Marcador

Por marcador con E-Grip debe leer las instrucciones de manejo que encontrara en la página 7-11 antes de instalar el cilindro de Aire/CO2. (Paso 2 abajo).

2. Instalacion del Cilindro de suministro de Aire/CO2

Lea las precauciones y los consejos de Seguridad con el Cilindro de Suministro de Aire/CO2 antes de iniciar la instalación del cilindro. Nunca presurice un marcador que este parcialmente ensamblado.

- a. Empuje el gatillo a posición de seguridad (ver página 3) y instale la manga de seguridad (ver página 1).
- b. Ponga su marcador en posición de engatillado jalando la Manija de Engatillado hacia atrás hasta que escuche un click (flecha blanca), luego libérela. La Manija de Engatillado se desliza hacia adelante. (Los resortes que están en el interior de de la Manija hacen que esta tome una posición hacia adelante.) El Marcador esta ahora engatillado. Mantenga este en posición de engatillado siempre que este conectando el suministro de aire/ CO2 en su marcador. Esto ayudara a prevenir una descarga accidental.

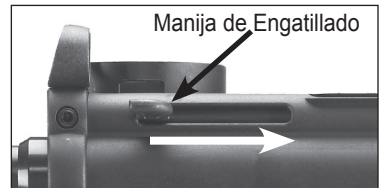


Figura 2: Cargando el Marcador

- c. Lubrique el empaque de la válvula de el cilindro con un poco de aceite.
- d. Incerte la valvula del cilindro de aire/CO2 dentro del Adaptador de Suministro de Aire (ASA) ubicado en la parte posterior del mango del marcador.
- e. De vuelta al cilindro de aire/CO2 en el sentido de la agujas del reloj hasta que se detenga. Tenga precaucion pues el marcador esta cargado y listo para hacer disparos, cuando ha seleccionado el boton de disparos. Si usted no escucha que el cilindro de aire/ CO2 arranca, el pasador de la valvula puede estar sellado o dañado, entonces siga las instruccione para la remoción del cilindro de aire/CO2 y tome el cilindro de aire /CO2 y llévelo a una persona certificada en armas de fuego C5 para que lo inspeccione y/o arregle o también puede contactar al fabricante de los cilindro para el mismo efecto.

3. Cargando la Tolva de munición y el Sistema de Alimentación Cyclone

La funda de seguridad del barril debe estar instalada (ver página 1) y el botón de seguridad en posición de seguro (ver página 3).

- Asegúrese de que el cuerpo del Sistema de Alimentación Cyclone este limpio y libre de residuos. Asegúrese de que el brazo de la Cyclone pueda girar libremente cuando la palanca de avance manual esta activada. (Ver figura 3).
- Asegúrese de que la tolva este limpia y libre de áreas cortantes o residuos. Esto evita que las bolas se rompan prematuramente, y permite que la alimentación en la cámara del marcador sea suave.
- Instale el cuello de la tolva en el cuerpo de la Cyclone, alineando la aleta del cuello de la Tolva dentro de la ranura en el cuerpo de la Cyclone. De vuelta en sentido opuesto a la manecillas del reloj para asegurar.
- Con la funda de seguridad del barril instalada (página 1), y el botón selector en la función de seguridad (página 3), ahora usted esta listo para cargar la tolva con bolas de pintura calibre .68. No forcé un número excesivo de bolas de pintura en la tolva.
- Empuje la palanca de avance manual una vez para albergar la bolas de pintura. Solo remueva la funda de seguridad del barril y cambie le Botón Selector a la posición de disparo cuando este listo a disparar su marcador.

4. Hacer disparos con su Marcador

La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance. Diríjase a la zona designada para disparos, remueva la funda de seguridad del barril, y mover el botón de seguridad en el gatillo Seguro a disparo (página 3).

5. Rata de Ajuste de Disparos

- A-5 con **E-Grip**: Vea las páginas 7 – 11 y siga las instrucciones de afinación y manejo del E- Grip antes de realizar un *Ajuste a la Velocidad*.
- A-5 **Gatillo de Respuesta**: Vea la página 19 y siga las instrucciones para afinación de la Respuesta de Rata de Disparos antes de hacer *Ajuste a la Velocidad*.
- A-5 **Básica**: Vea *Ajuste a la Velocidad* abajo.

Ajuste a la Velocidad

Cada vez que usted juega paintball, revise la velocidad del marcador con un cronometro (instrumento para medir la velocidad) antes de jugar. Verifique que la velocidad del marcador este ajustada por debajo de los 300 pies por segundo o menos que es lo requerido en el campo de juego.

Para ajustar la velocidad del marcador, use la llave Allen de 3/16". El tornillo de ajuste de la velocidad esta localizado en el lado izquierdo del recibidor. Para disminuir la velocidad, mueva el tornillo en sentido contrario a las manecillas del reloj. Para aumentar la velocidad, mueva el tornillo en el sentido de las manecillas del reloj. No remueva el tornillo de velocidad.

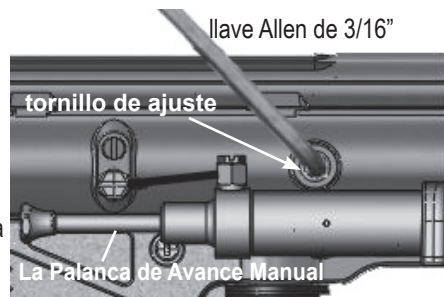


Figura 3: Tornillo de Ajuste de la Velocidad

Calibración de su Marcador

- **Vista posterior:** Rote la parte posterior y póngala en el posición deseada.
- **Remover el Mango Frontal:** Use una llave de Allan de 1/8" para remover los tornillos (flecha). Use la llave Allan de 3/16" para remover el Tornillo y la Arandela que están dentro del fondo del Mando Frontal (ver grafico).
- Un cabestrillo de montaje esta incluido con el paquete de accesorio. El Cabestrillo puede ser colocado usando los puntos A,B, o C. Use una llave de Allan 1/8" para remover los tornillos que están el espacio en el cual desea montar el cabestrillo.

Descargar Su Marcador

1. La protección para ojos diseñada para paintball debe ser usada por el usuario o cualquier otra persona que se encuentre en el radio de alcance.
2. Desocupe todas las bolas de pintura de la tolva. De vuelta a la tolva en sentido a las agujas del reloj y levante este de sistema de alimentación Cyclone.
3. En el área designada para disparar, remueva la funda de seguridad del barril, y mueva el Botón Selector a la posición de disparo (ver página 3).
4. Apunte en dirección segura y haga varios disparos para asegurarse de que no han quedado bolas de pintura alojadas en la cámara o en el barril.
5. Regrese el Botón Selector a la posición de seguro (ver página 3).
6. Reinstale la Funda de Seguridad del Barril. (ver página 1).
7. Lea las advertencias en el cilindro de suministro de aire y todos los consejos de seguridad antes de remover el cilindro de aire de su marcador (ver instrucciones de remoción página 13).

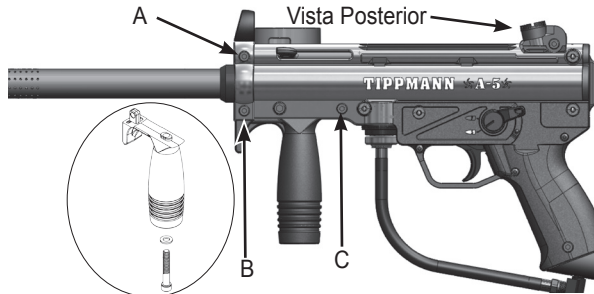


Figura 4: Vista Posterior y Mango Frontal

Instrucciones de Manejo de la E-Grip

Lea cuidadosamente cada paso antes de usar el marcador.

⚠ ADVERTENCIA

Lea completamente y aplique las instrucciones de manejo para la E-Grip que encontrara en (páginas 7-11) antes de instalar el cilindro de aire/CO2, como se refiere en la página 5.

Para instalar la fuente de aire y llenar la tolva de munición con bolas de pintura usted debió primero:

- Haber instalado el mecanismo de bloqueo de barril (página 1)
- Colocar el seguro de gatillo en posición de seguro –Safe– (página 3)
- Haber instalado con éxito la batería
- Estar familiarizado con las instrucciones de manejo de la E-Grip.

La protección para ojos diseñada para paintball debe ser usada por el usuario o cualquier otra persona que se encuentre en el radio de alcance.

Instalación de la batería E-Grip

Para instalar la batería :

1. Remueva la tapa de batería en la parte trasera del mango, jalando de la aleta hacia arriba y atrás como se ve en la figura 5.
NOTA: Siempre remueva la batería desde el broche, nunca jale la batería desde los cables.
2. Instale una batería de 9 voltios.
3. Inserte la batería dentro del mango poniendo el broche hacia arriba, y los cables siguiendo la figura 6.
4. Reposicione la tapa de la batería con la aleta hacia abajo, haga presión sobre esta y escuche el click de ajuste dentro del mango.

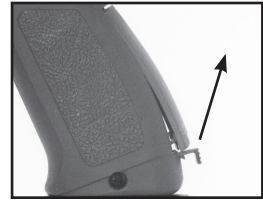


Figura 5: Remueva la tapa de batería



Figura 6: Instale una batería de 9 voltios

Encendido o apagado la parte Electronica

Usando un objeto pequeño como una llave Allan, haga presión sobre el botón de encendido por un lapso de 2 segundos. Una luz de color naranja se encenderá, y luego pasara a verde. Una vez liberado el botón de encendido, la luz hará varios intermitentes verdes indicando que la energía que esta entrando y la que hay en la batería son suficientes para manejar la E-Grip.

Para apagar la E-Grip, presione el botón de encendido por 2 segundos. La luz cambiara de verde a rojo. La E-Grip se apagara completamente una vez que ha liberado el botón de encendido.

NOTA: Los sistemas electrónicos e la E-Grip han sido diseñados para apagarse automáticamente después de tiempos prolongados de inactividad, por ejemplo 120 minutos.

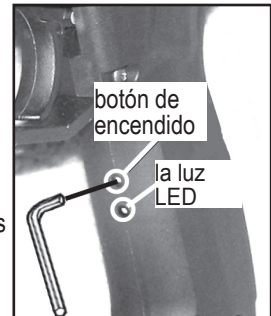


Figura 7: el botón de encendido y la luz LED

Indicador de Batería Baja

Cuando la batería comienza a perder su poder, la luz LED (ver figura 7) cambia su color verde, y se vera roja. Mientras esta trabajando la luz LED puede variar a rojo, la parte electrónica seguirá funcionando en estas condiciones hasta que la batería ha perdido toda su energía hasta el punto que no podrá sostener el ciclo de disparo. Cuando esto ocurre usted puede mover el botón selector a la función F y hacer disparos con su marcador en la función mecánica (un disparo por cada presión sobre el gatillo).

Seguro duante Torneos

Debido a que la E-Grip requiere de un instrumento para encender y apague, un seguro para torneo no es necesario durante competencias.

E-Grip Boton Selector de Operaciones

Posición de Seguridad (S): La Figura 8 muestra el Botón Selector en posición de seguridad. La posición de seguridad bloquea el Gatillo y no deja que la parte electrónica funcione, haciendo que el marcador no pueda trabajar.

Posición Semiautomática (F): El marcador dispara en función mecánica (dispara un vez por cada presión sobre el gatillo). Cada vez que usted hace presión sobre el gatillo una luz naranja se encenderá.

Posición Automática Total (FA): En esta posición, la parte electrónica esta encendida y el marcador dispara en una de las cinco funciones de disparo posibles. Ver *Cambiando la Función de Disparo* en la página 9. Cada vez que usted hace presión sobre el gatillo una luz naranja se encenderá.

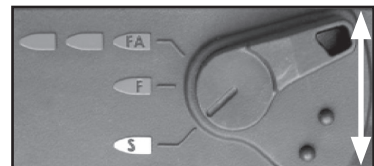


Figura 8: El botón selector en la función de seguridad

FA Funciones de Disparo:

1. **Tres estallidos seguros** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dara como resultado un disparo con tres estallidos con una rata de 13 bolas por segundo (bps) en la tercera vez que halo en gatillo. Cada vez que hala el gatillo en menos de un segundo despues de esto dara como resultado otro disparo con tres estallidos (hasta 3 estallidos por segundo).
2. **Automatico** - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante) - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dara como resultado un disparo automatico total. Sosteniendo el gatillo presionado en el tercer movimiento sostenido mantendra esta funcion automatica. La rata del disparo del valor de ajuste es de 13 bps.
3. **Respuesta Automatica** - El marcador dispara cada vez que hala y libera el gatillo. Esta funcion efectivamente duplicara la rata de disparos de su manual.
4. **Funcion Turbo** - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dara como resultado la funcion automatica de disparo a una rata de 15 bps. Para mantener esta rata de disparo, el gatillo debe ser halado por lo menos una vez por segundo.
5. **Semi - Automatico** - La funcion de disparo semi-automatico esta disponible para los torneos que restringen el uso de funciones automaticas de disparo. Esta funcion es la misma que se puede seleccionar con la funcion F de disparo con el selector de seguridad (Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez).

Cambiando la función de disparo

Coloque el Botón Selector en la función FA. Ponga presione y manténgala sobre el Botón de Programación por ½ segundo y avance a la siguiente función de disparo. El Botón esta por debajo y debe ser presionado con un pasador o la llave allen de 1/8" como se muestra en la figura 7. La luz LED cambiara a color naranja representado el numero de la función de disparo como se puede ver en la lista abajo. El valor pre establecido por el fabricante es de 2 intermitencias (Seguro Automático-Total). Cuando usted apaga la E-Grip la Función de Disparo queda re-ajustada en una posición de fallo. Usted puede cambiar esta posición siguiendo las instrucciones abajo mirando los items del Menú.

Programación avanzada

Hay varias opciones de programacion las cuales pueden afectar el uso de la Tippmann A-5 E-Grip. La programacion para usuarios avanzados ha sido disenada para permitir que el usuario saque el mayor provecho de su Phenom. Hay cuatro items en la programacion para usuarios avanzados: Dwell, Debounce, Rata de disparo, y Funcion de disparo. Cada una de estos items del menu tienen su codigo de color correspondiente como sigue:

- Rojo Solido - Dwell
- Verde intermitene - Rate de disparo
- Verde Solido - Debounce
- Alternando Rojo/Verde - Funcion de disparo

Elementos de los Menús

Esta seccion discutira las cuatro funciones en detalle de tal manera que usted entienda en su totalidad el proposito y el uso de cada item del menu.

Dwell (valor de ajuste del fabricante = 8 milli-segundos) - El item Dwell en el menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo que la energia es suministrada en el selinoide. El selinoide es un componente electronico con el cual se realiza el contacto en el cierre del marcador, permitiendo que se haga el disparo. Este ajuste afecta directamente la vida de la bateria. Si este cambia a un valor menor de 8 milli-seconds, la bateria durara mas tiempo, pero esto tambien puede impedir que el selinoide no tenga el tiempo suficiente para viajar hasta el cierre correctamente. Ahora si este tiempo se ajusta mas alto de los 8 milli-segundos, el soleinde tendra suficiente energia por mas tiempo, pero puede reducir la vida de la bateria. Cambiar este valor puede ocasionar solucionar o crear dificultades durante el desempeno del usuario. Este item del menu puede ser actualizado con el valor de 2-20 milli-seconds.

Debounce (Valores de fabrica = 52 milli-segundos) - El Debounce es un ítem del menú usado para cambiar la cantidad de tiempo entre la aceptación de el gatillo halado. Es muy sencillo, este ajusta la cantidad de tiempo entre un gatillo halado aceptado por el sistema electrónico y el siguiente sea aceptado. Si el Debounce es muy bajo, el usuario puede disparar mas veces de lo que se esperaba. Esto puede ser explicado mediante lo que se llama "Compensacion del Gatillo". Cuando un marcador de Paintball es disparado, este se movera y vibrara en las manos del usuario. Esta vibracion puede permitir que el gatillo se calibre por si solo sin que el usuario se de cuenta de que el dedo se haya movido. NOTA: Este item del menu puede ser actualizado con los valores de 25 -65 milli-segundos.

Rata de disparo (valores del fabricante = 13 bps) - Este item del menu puede ser usado para actualizar la funcion de disparo automatico seguro. Esta es la unica funcion especial que puede ser afectada con este menu. Cualquier otra funcion especial tendra la rata de disparo ajustada. Este item del menu solamente puede actualizar los valores de 8 - 15 bps.

Funcion de Disparo (Valores del fabricante = 2 Llenado automatico seguro) - Esta funcion especial de disparo es usada para cambiar la funcion de disparo especial. Los valores y funciones de disparo Especial son las siguientes:

1. Tres estallidos seguros
2. Automatico - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante)
3. Respuesta automatica
4. Funcion Turbo
5. Semi-automatica

Este item del menu puede ser actualizado unicamente con los valores del 1-5.

Programa de Navegación

Programa de Ingreso - Desocupe el marcador (página 7) y remueva la fuente de aire (página 13). Nunca intente Avanzar la Programación con un marcador bajo presión!

1. Inicie colocando del Marcador en posición de des engatillado. Apunte el marcador en dirección segura. Retire el mecanismo de bloqueo del barril. Mueva el botón de selección a la función F. Jale el gatillo una vez. Mueva el botón de selección hacia atrás a la función S. Coloque de nuevo el mecanismo de bloqueo del barril. Su Marcador esta ahora des engatillado.
2. Retire la fuente de energía (off) de la E-Grip. (Presione y sostenga el Botón de Encendido por 2 segundos, la luz del tablero cambiara a rojo, libere el Botón de Encendido dejando la E-Grip sin fuente de energia).
3. Coloque el Botón Selector en la posición F.
4. Jale y sostenga el gatillo hasta que indique que sea liberado.
5. Encienda la E-Grip. Cuando la luz del tablero cambia a Verde, libere el Botón de Encendido y mire con atención los cambios en la luz LED.
6. Despues de 5 segundos, la luz cambiara a rojo solido. Libere el gatillo. Usted ahora está en el menú programado principal.

Ciclos del menu - Los ciclos en el menu se dan al oprimir y liberar el gatillo. Cada vez que el gatillo es oprimido y liberado, un color diferente se vera en el tablero de acuerdo con la lista de abajo.

Entre la opcion del menu - Una vez que el tablero ha mostrado el color del item que se necesita, jale y sostenga el gatillo por dos segundos.

Valor actual - Una vez que se entro el item del menu, el tablero presentara una luz roja. Esta luz representa el valor corriente en el menu. El valor corriente brillara dos veces con una pausa muy corta entre el número de brillos. Si un valor nuevo no es introducido antes de que se de el segundo brillo, el sistema electrónico regresara automaticamente al menu principal.

Entre el valor Nuevo - En cualquier momento mientras este la luz brillando en el tablero, un valor nuevo puede ser metido, apretando y liberando el gatillo. Cada presion y liberacion de el gatillo puede ser contada de tal manera que 1 es cuando se entra un nuevo valor. Por ejemplo: Para entrar el numero 5, presione y libere el gatillo cinco veces. Una vez que el

usuario haya metido el valor, suelte el gatillo.

Configuración exitosa del menú - Una vez que el usuario ha entrado el nuevo valor por cada elemento de el menú, el tablero brillara (rojo/naranjado/verde significando que un valor aceptable se ha introducido. Los componentes electronicos retornaran al el menú principal. Si se mete un valor no aceptable el tablero rapidamente brillara rojo y regresara al el menú original. El valor de el ítem en el menú sera actualizado si esto ocurre.

Apagar - Una vez aue el ítem en el menú ha sido cambiado, el usuario debe apagar los componentes electronicos antes de que el cambio sea efectivo. Sostenga el boton de encendido por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara a rojo. Suelte el boton de encendido y el componente electronico se apagara.

Re- programación Opcional de Fabrica - Usted puede re-programar de nuevo las funciones de fabrica. Mueva el Boton Selector a la posición FA. Sostenga presionado el Boton de Programación por 10 segundos. Libere el Boton de Programación, la luz LED pasara de rojo/naranja/verde dos veces. La parte electronica se desconectara por un lapso de 10 segundos y luego la energia regresara. En este punto todas las funciones estaran programadas como salida de la fabrica.

Advertencia cilindro de suministro de aire

⚠ ADVERTENCIA

La válvula de bronce o níquel (Figura 9, #1) ha sido fabricada para estar unida al cilindro de aire o de CO2 (2). Un cilindro de aire o de CO2 puede dispararse con tal fuerza que puede causar lesiones permanentes o la muerte si se separa el cilindro (2) de la válvula (1).

Referirse a la figura 9. Han habido reportes de incidentes causados por jugadores que sin conocimiento desatornillan el cilindro (2) de la válvula (1). Esto ocurre cuando el jugador piensa que el ensamble cilindro y la válvula han sido desatornillado de el adaptador de suministro de aire de el marcador de paintball, cuando en realidad están desatornillando el cilindro de la válvula del cilindro.

Para evitar este peligro, recomendamos Para evitar este riesgo, recomendamos (si su cilindro no esta aun marcado) que use pintura o esmalte para uñas para poner una marca (3) sobre la valvula del cilindro, y otra sobre el cilindro (4), en la línea con el #3 como se muestra.

Cada vez que usted da vuelta al cilindro para removerlo, mire las marcas en el cilindro y en la válvula del cilindro para asegurarse de que giran juntas. Si una de estas marcas comienzan a separarse como se ve en la figura 10, el cilindro se estará desatornillando de la válvula del cilindro y usted debe **PARAR** y llevar toda la unidad a un experto "C5" quien esta certificado en airsmith para que el remueva en forma segura el cilindro y lo repare

NOTA: La válvula del cilindro debe desatornillarse del marcador en unas 3 o 4 vueltas completas. Si usted termina el 4 giro y la válvula del cilindro no se desatornilla del marcador de paintball, **PAUSE**. Tome toda la unidad y llévela un centro certificado "C5" de airsmith para que el remueva/repare en forma segura.

Puede localizar un centro certificado "C5" airsmith en este lugar web www.paintball-pti.com/search.asp.

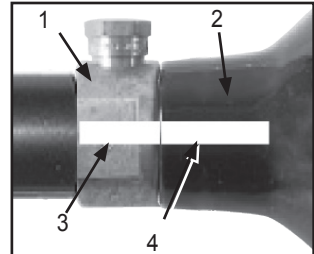


Figura 9: Cilindro y válvula marcas

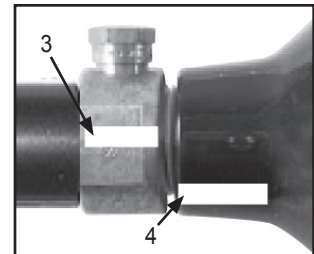


Figura 10: Cilindro y válvula marcas separarse

Sea que usted tenga un cilindro de aire o CO2 nuevo o usado, usted esta en riesgo si observa alguno de los siguientes condiciones ocurren:

- La válvula de la unidad ha sido reemplazada o alterada después de la compra.
- Se ha instalado un sistema anti-sifón.
- La válvula de la unidad se ha sido removida del cilindro por alguna razón.
- Alguna modificación se ha hecho al cilindro de aire o CO.

Si alguna de estas condiciones ha ocurrido, tome el cilindro de aire o de CO2 a un centro certificado "C5" Airsmith para inspección o contacte al fabricante de los cilindros.

Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire/CO2

CONSEJOS DE SEGURIDAD para asegurar que el cilindro de aire o CO2 pueda ser usado en forma segura:

- Un uso inapropiado, llenado, almacenaje, o desecho del cilindro de aire o CO2 puede resultar en daño a la propiedad, lesiones graves o la muerte.
- Asegúrese de que cualquier mantenimiento o modificaciones a cualquier cilindro de aire o CO2 debe ser realizado por una persona profesional y certificada "C5" airsmith.
- El uso de elementos anti-sifón no son recomendados. Aun cuando, si alguno de estos esta ya instalado en su cilindro de aire o CO2 recomendamos que este sea revisado por un profesional calificado.
- Todo cilindro de aire o CO2 solo debe ser llenado por personal entrenado.
- Toda valvula solo debe ser instalada por personal entrenado.
- No se exceda llenando el cilindro de aire o de CO2 más allá de su capacidad.
- No exponga un cilindro presurizado de aire o CO2 a temperaturas que excedan los 130 grados Fahrenheit (55 grados centígrados).
- No use limpiadores cáusticos sobre el cilindro de aire o de CO2 o sobre la válvula del cilindro ni lo exponga a materiales corrosivos.
- No modifique el cilindro de aire o CO2 en ninguna forma. Nunca intente desensamblar la válvula del cilindro de aire o CO2.
- Todo cilindro de aire o CO2 que ha sido expuesto a a fuego o a temperaturas de 250 grados Fahrenheit (121 grados centígrados) o mas deben ser destruidos por personas entrenadas.
- Use el gas apropiado para su cilindro. Use solo CO2 para un cilindro para CO2 y use solo aire comprimido en cilindro para aire comprimido.
- Mantenga todos los cilindros alejados del alcance de los niños.
- Todo cilindro de aire o de CO2 debe ser inspeccionado y examinado hidrostáticamente por un experto licenciado DOT, cada 5 años.
- Mantenga toda piel expuesta alejada de escapes de gas especialmente cuando este instalando o removiendo el suministro de aire o si el marcador tiene una fuga. El CO2 comprimido es muy frio y puede causar quemaduras bajo ciertas condiciones.

NOTA: Puede localizar un centro certificado "C5" airsmith en este lugar web. www.paintball-pti.com/search.asp

Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2

⚠ ADVERTENCIA

Mantenga toda piel expuesta alejada de algún escape de gas mientras se instala o remueve la fuente de aire, cartuchos o si el marcador o el suministro de aire tenga un escape. Aire comprimido, CO2 y gases como nitrógeno son fríos y puedes producir quemaduras bajo ciertas condiciones.

1. Lea todas las Advertencias en el cilindro y la guía de seguridad antes de iniciar el proceso de remoción del cilindro.
2. Los protectores diseñados para paintball deben ser usados por el usuario y cualquier persona que se encuentre en radio de juego.
3. Siga las instrucciones de *Descargar Su Marcador* en la página 7.
4. Mire las marcas en el cilindro y en la válvula (como se observa en la figura 9 en la página 11) cuando de vuelta al cilindro $\frac{3}{4}$ de vuelta aproximadamente en sentido contrario a las agujas del reloj.
5. Retire la funda de seguridad del barril y empuje el seguro de gatillo a posición de disparo. Apunte su marcador en una dirección segura, y descargue el gas remanente haciendo disparos hasta que se detenga (esto puede tomar 4-5 disparos). Si su marcador sigue disparando, el pasador de la válvula del cilindro no ha cerrado aun (el pasador de la válvula puede estar muy largo. Debido a las variantes en las partes del pasador de la válvula, cada el cilindro varia un poco en la forma como debe girar). De vuelta el cilindro en sentido contrario a la agujas del reloj un poco mas alla y repita este paso hasta que el marcador deje de disparar, luego remueva el cilindro.
NOTA: Si durante este paso, usted da vuelta el cilindro y hay un escape antes de que jale el gatillo, el empaque el cilindro puede estar dañado, revíselo antes de reensamblar (ver *Reparación de Fugas de Aire en el Cilindro*).
6. Después de que el suministro de aire se ha removido, apunte de Nuevo y dispare su marcador en dirección segura para verificar que este este completamente descargado.
7. Ponga el gatillo en posición de seguro (ver página 3) e instale la funda de seguridad del barril (ver página 1).

Reparación de Fugas de Aire/CO2 en el Cilindro

La gran mayoría de los escapes ocurren por un empaque de la válvula malo. Para reemplazar el empaque lo que debe hacer primero es remover el empaque malo e instalar uno Nuevo. Este empaque esta localizado en la punta de la válvula de suministro de aire. La mejor calidad de empaques son los de uretano. Los empaques de Uretano no se afectan con altas presiones. Estos se pueden adquirir con nosotros Tippmann o con un distribuidor local de paintball.

NOTA: Si un empaque nuevo en la válvula no resuelve el problema de el escape, no intente reparar el cilindro de suministro de aire. Contacte Tippmann Sports, LLC, a su distribuidor local o a un Airmith certificado "C5".

Limpieza y Mantenimiento

- Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados en todo momento por el usuario al igual que cualquier otra persona el en radio de alcance.
- Para reducir la posibilidad de una descarga accidental, siga alas las instrucciones para *Descargar Su Marcador* (ver página 7) y *Remoción del Cilindro*

Suministro de Aire/CO2 (ver página 13).

- No desensamble un marcador mientras este presurizado.
- No presurize parcialmente el marcador.
- Siga las advertencias que vienen con el cilindro de aire para manipulación y almacenaje.
- Familiarícese con las instrucciones en el cilindro de aire.
- Contacte el fabricante de los cilindros para cualquier pregunta.
- No use solventes ni limpiadores a base de petróleo.
- No use solventes o limpiadores que vienen en latas de aerosol.

NOTA: Los productos a base de petrolatos y aerosoles pueden producir daños en los empaques.

Para limpiar la parte exterior de su marcador de paintball, use una toalla húmeda y remueva la pintura, aceite, o residuos. Remueva el barril desatornillándolo del Recibidor Superior. Inserte la punta del cable limpiador dentro del barril. Jale el cable limpiador a través del barril removiendo todo residuo y pintura.

Para mantener su marcador en buenas condiciones de trabajo, inspeccione, limpie y reemplace todas las partes dañadas.

Almacenaje

Antes de almacenar debe descargar el marcador (página 7) y remover al cilindro de aire (ver página 13). Luego coloque el Botón Selector en posición de seguro (ver página 3) e instale la funda de seguridad de barril (ver página 1). Almacene su marcador en un lugar seco.

Cuando va a reusar su marcador después de haber estado almacenado, asegúrese de que el Botón Selector este en posición de seguro (ver página 3) y la Funda de Seguridad de Barril este instalada (ver página 1).

Marcador A-5 Instrucciones de Ensamble/Desensamble

Prepare una mesa de trabajo con suficiente de trabajo para que las partes pequeñas no se pierdan. Utilice siempre protectores para ojos (gafas de seguridad) cuando realice cualquier acción de ensamble o desensamble del marcador.

- Siga las instrucciones de *Descarga de su Marcador* en la página 7 y siga las instrucciones para *Remover el Cilindro de Aire/CO2* que están el página 13.
 - No presurice parcialmente el marcador.
 - Todo tipo de videos de instalación y soporte técnico están disponible en www.tippmann.com/support.
1. Iniciemos colocando su marcador en posición de desengatillado, vea todo el proceso en el paso 1.
 2. Para remover el Barril (53), desatornille el Barril del Recibidor Superior. Para reinstalarlo, dele vueltas en sentido a las agujetas del reloj para enroscarlo dentro del Recibidor Superior.
 3. Para remover el Mango Frontal (50), use una llave de Allen de 1/8" y remueva el tornillo (11), luego use la llave Allen de 3/16" y remueva el tornillo (52) dentro del Mango Frontal. Asegúrese de mantener la Arandela (51).
 4. Para remover el Lado Frontal (3), retire el Tornillo (11) que esta justo debajo del lado frontal.
 5. Remover el Lado Derecho (12), Jale el tornillo y la parte saltara sola.

- Para remover el Recibidor Inferior, jale los pasadores (44) que están en el ensamble inferior del Recibidor. Jale la parte inferior del Recibidor hacia abajo para separar la parte inferior de la superior.



Figura 11: Componentes fundamentales para desensamble.

- Para remover la línea de Gas (26) y el Tombstone (25), remueva el pasador (44) que esta frente al Tombstone en el Recibidor Superior.

Jale hacia abajo y el ensamble la línea de Gas/Tombstone saldrán del Recibidor superior. NOTA: si usted retira la línea de Gas del Adaptador Tombstone, inspeccione y limpie los empaques internos. Reemplácelos si están averiados.

Instalación y Remoción Del Ensamble Guía

NOTA: No es necesario desensamblar el recibidor superior para tener acceso y poder hacerle mantenimiento a las partes internas del ensamble guía. Remueva el suministro de aire/CO2 antes de cualquier intento de desensamblar siguiendo las instrucciones de desensamble que están en la página 14 y las instrucciones para remover el cilindro de aire/CO2 que están en la página 13.

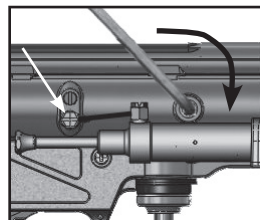


Figura 12: De vuelta al Tornillo de Velocidad en su totalidad

- Iniciemos colocando el marcador en posición de desengatillado, ver el proceso complete en el paso 1.
- Usando una llave Allan de 3/16" suelte el tornillo de Velocidad (Figura 12).
- Remueva los pasadores (44) que han quedado sosteniendo el ensamble del Tapón Posterior.
- Jale el Tapón Posterior hacia afuera y incline la boca hacia arriba. Ahora podrá jalar hacia afuera las partes del ensamble de de la guía desde la parte posterior.
- Para remover la Válvula del Tubo de Potencia, de unos golpes en el lado mas grueso del tubo de Potencia sobre su mesa de trabajo, hasta que la válvula se deslice hacia afuera.



Figura 13: Estas partes del ensamble de la Guía se deslizan por detrás.

Reinstalación de las partes de la Guía

- Limpie la parte interna de el Recibidor superior y todas las partes que ya ha removido.
- Inspeccione y reemplace cualquier parte que este defectuosa.
- Antes de instalarlos, lubrique todos los empaques de las válvulas, especialmente el Empaque del Tornillo Posterior (20), el Brazo Conector (15), y el Resorte de la Guía (23)/ pasador Guía (22) con algunas gotas de aceite para marcadores Tippmann.
- Inserte la Valvula en el Tubo de Potencia alineada con la valvula Tombstone (fleche negra. Figura 14) hacia abajo para que encaje con la ranura Tombstone del Tubo de Potencia.

5. Inserte el Tapon del Tornillo Posterior (21) dentro del Tornillo Posterior (19).
6. Inserte las partes reensambladas (Tornillo Frontal, Tubo de Potencia/Válvula, y Tornillo Posterior/y Tapón) con el brazo de Conector encima. Inserte todo completamente hasta que el Tombstone (25) puede ser insertados, el Pasador del Recibidor reinstalado, y tener acceso al tornillo de Velocidad. De pronto tendrá que sacudir el marcador mientras que insertan las partes.

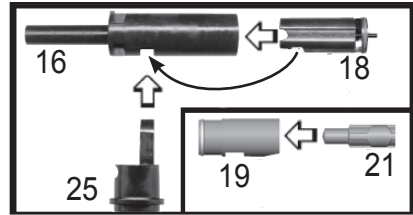


Figura 14: Tubo de Potencia y Tornillo Posterior

7. Inserte el Pasador Guía (22) dentro del Resorte Guía (23). Inserte el Resorte Guía dentro del Tornillo Posterior (19). Inserte el Tapón Posterior (24) mientras mantiene el pasador guía centrado en este. Instale el pasador superior (44) para mantener el Tapón Posterior en su lugar.

Recibidor Superior Ensamble / Desensamble

NOTA: Solo es necesario Desensamblar las dos mitades del Recibidor Superior cuando requiera tener acceso al Acople de Enganche (5), Tuerca Mango Frontal (7), Mango del Gatillo(8), Resorte del Mango del Gatillo (9), y el Empaque del Recibidor (6) y el interior del Acople Conector de Flujo para un Marcador A-5 Gatillo de Respuesta.

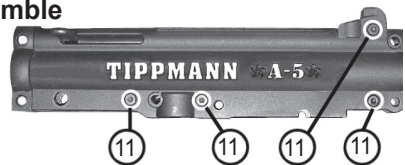


Figura 15: Remueva los tornillos para separar el recibidor.

1. Remueva el Sistema de Alimentación Cyclone (SAC).
 - a. Remueva el Acople en forma de Banjo del Recibidor (flecha blanca, Figura 12).
 - b. Remueva el tornillo (#47 en la Figura 14) usando la llave Allen de 3/16".
 - c. Coloque el SAC a un lado. El desensamble SAC (página 19).
2. Remueva los cuatro tornillos superiores del Recibidor (11) como se ve en Figura 15.
3. Levante la mitad superior Izquierda del Recibidor (10) de la mitad superior derecha del Recibidor (1).

Ahora tiene acceso a las partes internas para inspección y/o remplazo (si es necesario).

Ensamble el Recibidor Superior

Asegúrese de que todas las partes estén limpias antes de ser re ensambladas.

1. Coloque la mitad superior del Recibidor sobre una mesa de trabajo con la Tuerca Mango Frontal (7), Empaque del Recibidor (6), y el acople de enganche (5) en su lugar.

Solo para Marcadores equipados con Respuesta del Gatillo:

1. Instale las partes (B) y (C) en la mitad derecha del Recibidor antes de ensamblar las dos mitades juntas.
2. Engrase los empaques (A) del exterior del adaptador de Control de Flujo (B).
3. Alinee la apertura del conector de flujo interno (C) con la mitad derecha del Recibidor.
4. Con mucho cuidado introduzca el adaptador (B) a través de la mitad derecha del Recibidor dentro del interior del conector (C) y apriételo con una llave Allen 3/8". No apriete demasiado para proteger las roscas o los empaques (A).

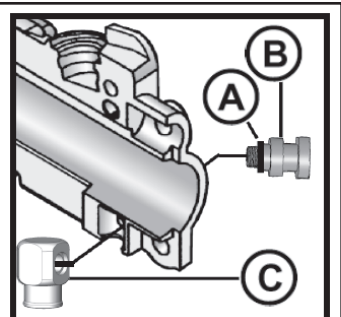


Figura 19: Respuesta del Marcador en Detalle

- Con su mano izquierda, agarre la mitad del receptor superior como se muestra. Sostenga el Mango del Gatillo y el Resorte en su lugar aplicando presión lateral con su dedo índice izquierdo en dirección a las flechas sobre la Mango del Gatillo.

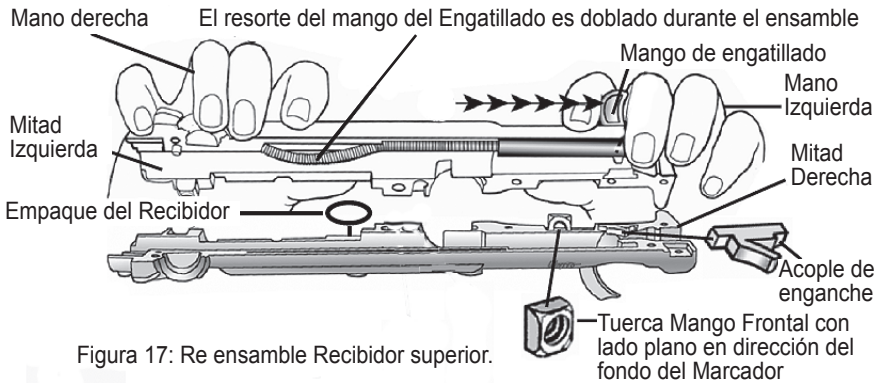


Figura 17: Re ensamble Receptor superior.

- Con la mano izquierda sosteniendo el mango del gatillo como se muestra, use su mano derecha para colocar el mango del gatillo y el resorte dentro de la ranura de la mitad del Receptor.
- Con mucho cuidado arquee el resorte y posiciónelo dentro de extremo de la ranura del Resorte.
- Usando las puntas de sus dedos guíe la mitad izquierda del Receptor derecho hacia abajo sobre la mitad derecha hasta que las dos mitades encajen. Si las dos mitades no encajan la primera vez, revise que los Resortes y las otras partes estén en su lugar. Repita de nuevo hasta que las mitades encajen.
- Instale cuatro (tres para los Marcadores de Respuesta Trigger) tornillos en el Receptor (11). Apriételos solo lo suficiente para que sostenga las dos mitades juntas, y los suficientemente sueltos para que le permita introducir y dar vuelta al ensamble del Adaptador del Barril.
- Para reinstalar el Ensamble del Adaptador del Barril, insértelo y dele vuelta en sentido a las agujas del reloj.
- Inserte la parte frontal del mango con la ranura mirando la parte trasera del marcador, dentro de la parte superior y frontal del Receptor.
- Instale el Mango Frontal en la parte superior del Receptor. Asegúrelo con el tornillo inferior (11) y la tuerca (52) y la arandela (51) dentro del fondo del mango.
- Asegúrese que todos los tornillos del Receptor estén apretados (no los apriete demasiado y dañe las roscas).

Ensamble/Desensamble del Receptor Inferior

Estas instrucciones son aplicables para el Receptor Inferior de la E-Grip.

- Siga las instrucciones de Desensamble/Ensamble de el Marcador A-5 que vera en la página 14 hasta que logre remover completamente el Receptor Inferior del marcador.
- Remueva el Ensamble del Gatillo del Receptor Inferior.
 - Mueva varias veces el botón selector y jale hacia arriba y afuera desde el lado izquierdo del Receptor Inferior.
 - Levante el Ensamble del Gatillo hacia afuera del la parte baja del Receptor.

Ensamble y Desensamble del Gatillo

1. Ponga sobre una superficie plana o una mesa de trabajo el Ensamble del Gatillo.
2. Jale la Platina Izquierda del Gatillo (42) desde la platina del Derecha del Gatillo (35). No remueva los cuatro pasadores (36) o el Pasador doble (37) desde la platina Derecha del Gatillo.
3. Inspeccione las partes que han quedado buscando alguna alteración en ellas y si es necesario reemplácela.
4. Cuando termine, reinstale la Platina Izquierda de Nuevo dentro de la Platina Derecha del Gatillo.

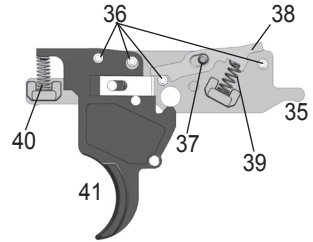


Figura 18: Ensamble Gatillo

Ensamble de la E-Trigger

Las partes de la E-Grip se muestran en su posición, localizadas en la Platina Derecha del Gatillo (35). Las partes específicas de la E-Grip son mostradas en negrilla. Estas partes resaltadas no se pueden encontrar en el diagrama (páginas 22-23). El punto rojo en el Magneto debe ser visible en el lado que se muestra abajo para ser usado adecuadamente. El resorte del Gatillo tiene una tensión diseñada específicamente para la E-Grip. La E-Grip no funcionara adecuadamente si algún otro resorte es usado en su lugar.

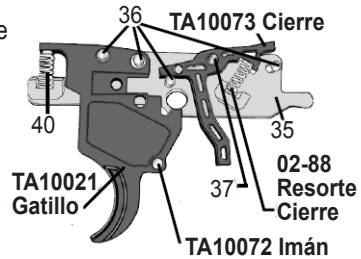


Figura 19: Ensamble Gatillo E-Grip

Dentro del la E-Grip

1. Remueva los dos tornillos del ASA. Remueva los tres tornillos (32) y un tornillo (34) para separar las dos mitades del Recibidor E-Grip.
2. Inspeccione las partes buscando algún daño, reemplace partes cuando sea necesario.
3. Para reensamblar, asegúrese de que el guardián del Gatillo, las 2 turecas ASA, y todas las partes electrónicas (con los Espaciadores y la Armadura en su lugar) están en posición dentro del mango derecho como se ve en la figura 22.

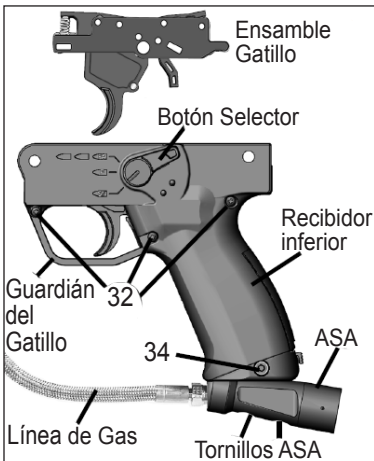


Figura 20: Recibidor Inferior E-Grip

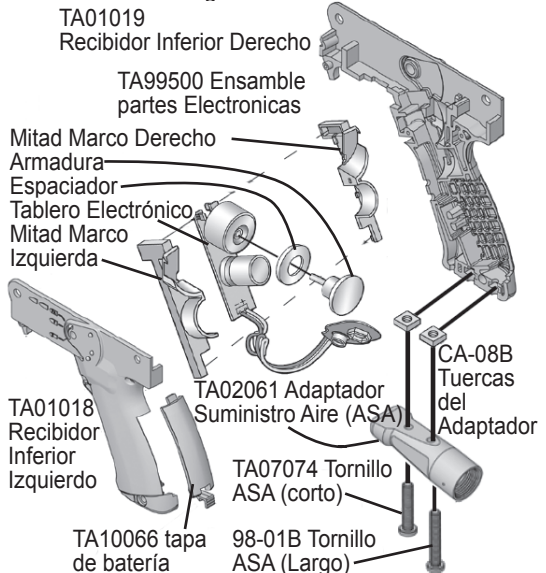


Figura 21: Diagrama Partes internas E-Grip

4. Inspeccione visualmente los cables de la batería buscando algún daño o interrupción en donde conectan el tablero electrónico y la batería.
5. Ponga los cables de la batería al rededor de los postes como se muestra en la (Figura 22) de tal forma que los cables no sean pellizcados o escarapelados cuando la mitad Izquierda del Recibidor esta siendo colocada.
6. Coloque de nuevo la mitad y asegúrela con tornillos. (32 y 34, Figura 20).
7. Reinstale la tapa de la batería, ver instrucciones (página 8).
8. Reinstale el ensamble del gatillo dentro del Recibidor.
9. Inserte el Botón Selector dentro del lado Izquierdo del Recibidor Inferior.
10. Ponga el ASA dentro del Recibidor Inferior y alinee los agujeros de montaje. Inserte los tornillos con el tornillo corto al frente.
11. Si es aplicable, enganche la línea de Gas a la parte frontal de la E-Grip ASA.

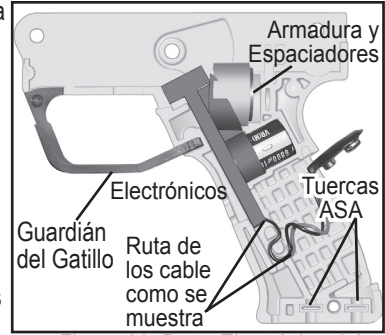


Figura 22: Parte Electrónica del Recibidor Inferior

Ensamble del Recibidor Inferior en el Recibidor Superior

Asegúrese de que las platinas no se han separado, y que el ensamble del gatillo esta intacto como se observa. Si usted nota que hay un espacio en (D) entre las placas del Gatillo (A) y el Gatillo (B) o el cierre (C). Apriete las platinas juntas de tal manera que las platinas se vean como en la (Figura 23).

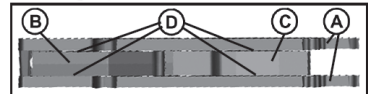


Figura 23: Ensamble Gatillo E-Grip

Para Marcadores Response, aplique unas gotas de lubricante en el empaque del Cilindro localizado en la parte inferior del Recibidor (Figura 26).

Para los Marcadores equipados con el gatillo Response, empuje el Recibidor inferior hacia arriba hasta que los agujeros de los pasadores queden alineados. Ponga particular atención que el acople del Cilindro quede alineado dentro del acople conector de flujo inferior (flecha oscura Figura 26). Inserte los dos pasadores (44) para asegurar.



Figura 24: Ensamble Final

Para Marcadores con Gatillos no-Response, alinee los agujeros de los pasadores en el Recibidor Inferior con los del Recibidor superior, luego en una forma suave balancee hacia atrás el mango hasta que usted pueda insertar los pasadores (44) para asegurar.

Sistema de Alimentación Cyclone

1. Remueva el tornillo (19) y la arandela (22) para remover la rueda dentada del Alimentador (21 y 20).
2. Remueva los cuatro Tornillos (19) de la platina inferior del alimentador (18).
3. Ahora usted tiene acceso a las partes de la guía del alimentador para inspección o reparación.
4. Para re-ensamble siga el orden pero invertido.

Calibrando la Rata de Respuesta de disparo del Gatillo

Use un destornillador pequeño para ajustar el Control de Flujo de velocidad que desea. Cuando da vuelta al tornillo en sentido a las agujas del reloj para disminuir la rata de disparo. Cuando da vuelta al tornillo en sentido

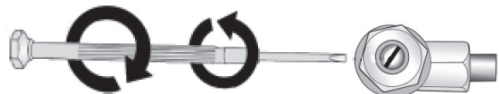


Figura 25: Ajuste del Control de Flujo usando un destornillador

opuesto a las agujas del reloj se aumenta la rata de disparo (Figura 25).

Si se calibra la Respuesta del Gatillo como se ha descrito arriba y produce muy poco o ningún cambio en la rata del disparo, vaya a *Re-calibración del Control del Flujo* abajo.

Si el gatillo permanece fácil de apretar después de ajustar el control de flujo, puede haber un escape en el sistema, vaya a *chequeando por escapes* abajo.

Re-calibración del Control de Flujo

1. Sin bolas de pintura en la Tolva de munición, vea descarga de su Marcador pasos 1-6 (página 7), inicie el ajuste de la rata de disparo mediante la calibración del control de flujo dando vuelta en sentido a las agujas de reloj completamente. No apriete demasiado porque puede dañar la rosca.
2. En dirección segura, haga 2 o 4 disparos de aire, el gatillo debe estar duro de apretar, o no podrá espicharlo del todo. Si esto ocurre, el Sistema de Respuesta del Gatillo está funcionando correctamente. Continúe con el paso 3. Si el gatillo no llega a ponerse duro de apretar, vea la sección de *chequear por escapes*.
3. Mientras que hace disparos con el marcador en dirección segura (disparos de solo aire), de vuelta muy lentamente al control de flujo en sentido a la opuesto a las agujas del reloj hasta alcanzar la rata de disparos deseada.

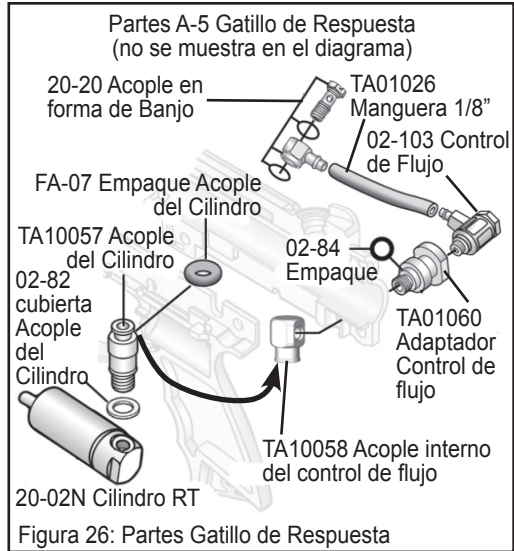


Figura 26: Partes Gatillo de Respuesta

Refiérase a la flecha oscura en la Figura 25. Cuando este re ensamblado el Recibidor Inferior con el Superior, asegúrese que el acople del Cilindro (con empaque) inserte derecho dentro del acople del conector Interior del control de flujo

Chequear por escapes

usted tiene sospechas de que hay un escape en el sistema, chequee de Nuevo todas las conexiones asegurándose de que todos los acoples y empaques estén apropiadamente selladas. Si es necesario desensamblar para chequear que todos los acoples están apropiadamente sellados, siga las instrucciones de Desensamble/ Re ensamble del Marcador A-5 (página 14).

NO desensamble el marcador mientras este presurizado con aire/CO2.

Si el problema persiste, llame a el Departamento de Servicio Tippmann al 1-800-533-4831.

Especificaciones

Model.....	TIPPMANN® A-5® Mecánico
Calibre68
Acción.....	Semiautomática (Open Bolt Blow Back)
Suministro de aire.....	Aire comprimido, Nitrógeno o cilindro de CO2
Capacidad Tolva	200 bolas de pintura
Alimentación de bolas	Sistema TIPPMANN Cyclone™
Barril de Longitud estándar	8.5" / 21.59 cm
Longitud (con barril estándar, no cilindro de suministro de aire).....	20" / 50.8 cm
Radio de Efectividad.....	150+ pies / 45.72+ metros
Rata de Alimentación.....	8 bolas de pintura por segundo
Peso (sin el cilindro suministro de aire)	3.92 lbs / 1.8 kg
Velocidad	Ajustable

Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare usando velocidades que excedan los 300 pies / 91.44 metros por Segundo (ver instrucciones en la página 6).

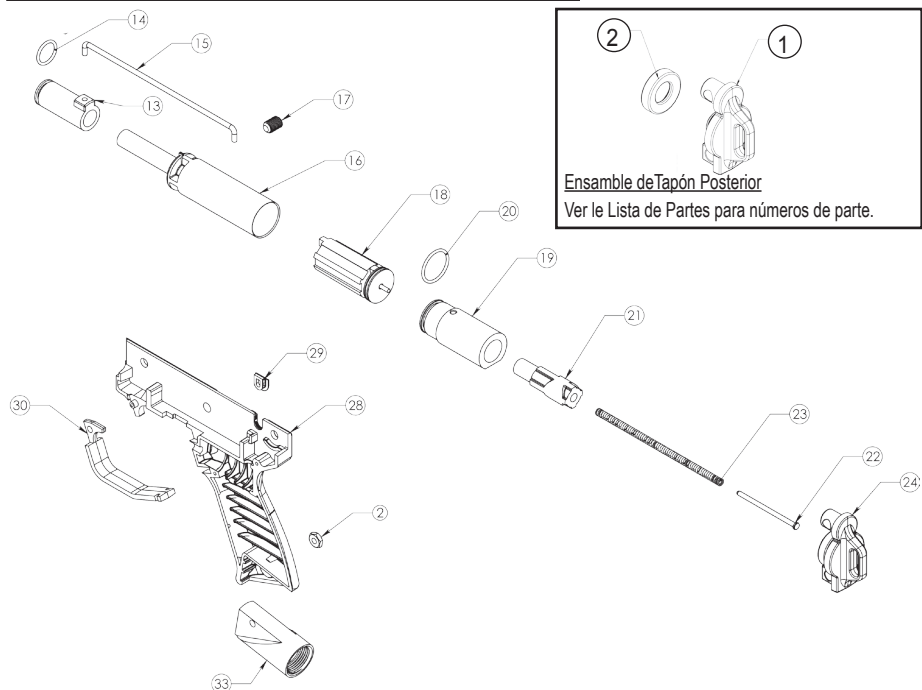
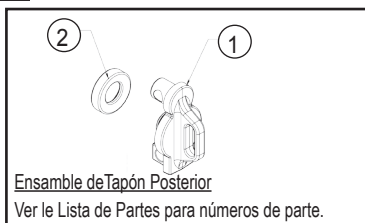
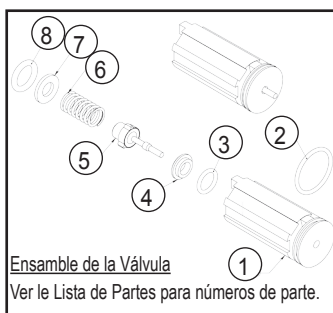
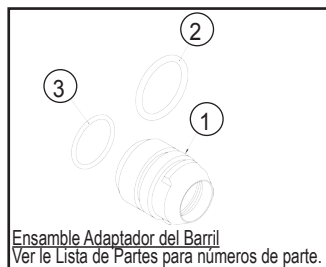
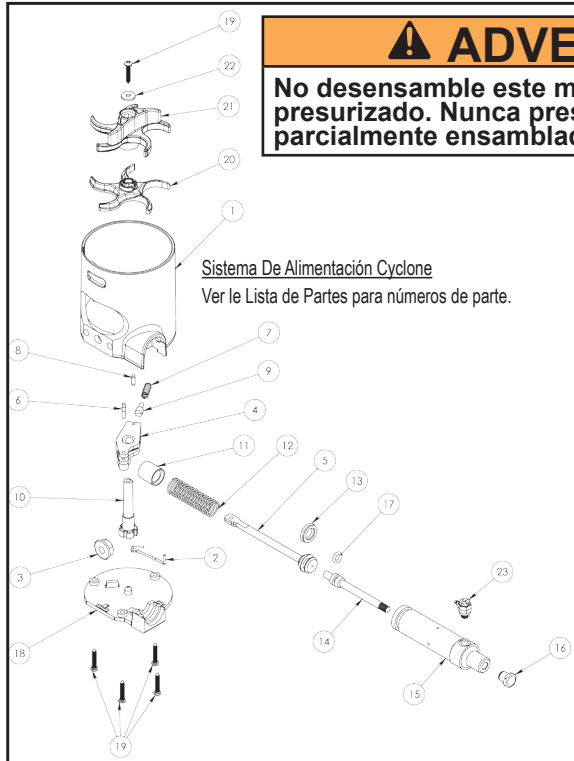
Model Specific

Model	TIPPMANN® A-5® con E-Grip
Rata de Alimentación.....	Ajustable; 8 - 15 bolas de pintura por segundo
Batería	9 voltios
Peso (sin el cilindro suministro de aire)	3.92 lbs / 1.8 kg

Model	TIPPMANN® A-5® con Respuesta de disparo del Gatillo
Rata de Alimentación.....	15 bolas de pintura por segundo
Peso (sin el cilindro suministro de aire)	3.92 lbs / 1.8 kg

⚠ ADVERTENCIA

No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.



A-5 Lista de Partes

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPCION
1	1	TA01032	Recibidor, Mitad Derecha
2	7	9-PA	Tuerca, Hex-Negra
3	1	02-15	Lado Frontal
4	1	02-69	Adaptador Barril
5	1	FA-18	Acople de Enganche
6	1	TA10053	Empaque
7	1	PL-42D	Tuerca, cuadrada - Negra
8	1	02-13	Manija de Engatillado
9	1	02-14	Resorte, Manija de Engatillado
10	1	TA01031	Recibidor, Izquierdo
11	6	98-01A	Tornillo, LSHCS
12	1	TA01080	Lado Tracero
13	1	02-17	Tornillo Frontal
14	1	SL2-4	Empaque
15	1	TA01016	Brazo Conector
16	1	02-21	Tubo de Potencia
17	1	02-22	Juego de Tornillo, 5/16-24 x 7/16"
18	1	02-V	A-5 Válvula de Ensamble
19	1	02-11	Tornillo Posterior
20	1	98-12A	Empaque
21	1	TA01010	Tapón Tornillo Posterior
22	1	CA-15	Pasador, adapta a la Cabeza Fillister
23	1	CA-14	Resorte
24	1	TA01015	A-5 Ensamble Tapón Posterior
25	1	02-24	Adaptador Tombstone
26	1	TA01043	A-5 Ensamble Línea de Gas
27	1	TA10025	Codo invertido 90 grados
28	1	TA01034	Recibidor Inferior, Izquierdo
29	1	TA01035	Estuche RT, Tapón
30	1	02-38	Guardian del Gatillo
31	1	TA01033	Recibidor Inferior, Izquierdo
32	3	PL-42A	Tornillo, #4 de 5/8 Negro
33	1	02-06	Adpatador Suministro de Aire (ASA)
34	1	98-01B	Tornillo, 10-32 x 1.125", LSHCS
35	1	02-67R	Platina Gatillo con Espaciadores, Derecha
36	4	02-33	Pasador doble, 1/8 x 1/2, w/Knurl
37	1	02-33A	Pasador doble, Negro
38	1	02-35	Cierre
39	1	02-20	Resorte
40	1	02-20S	Resorte

A-5 Lista de Partes

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPCION
41	1	TA10050	Ensamble del Gatillo completo
42	1	02-67L	Platina del Gatillo, Izquierdo
43	1	TA01022	Safety
44	4	02-PIN	Ensamble Pasador
45	1	TA30046	Sistema De Alimentación Cyclone completo
46	1	20-18	Manguera
47	1	02-41	Tornillo, 1/4-20 UNC x 7/8 SHCS
48	1	TA05021	Tapón Tubo de Potencia
49	1	20-07	Acople ensamble en forma de Banjo
50	1	TA01036	Mango frontal
51	1	98-45	Tuerca, M6
52	1	TA01045	Tornillo, 1/4"-20 UNC X 1.5" SHCS
53	1	TA01046	Barril

Sistema De Alimentación Cyclone

1	1	02-43	Carcasa del Alimentador
2	1	02-50	Resorte Ratchet del Alimentador
3	1	02-42	¼ - 20 Tuerca Flange
4	1	02-53	Alimentador Ratchet
5	1	02-54	Pistón del Cilindro Alimentación
6	1	02-52L	Pasador Doble, 3/32 OD x 7/16"
7	1	TA01260	Resorte Compresión
8	1	02-52S	Pasador Doble, 3/32 OD x 5/16"
9	1	02-51	Pasador Guia Ratchet
10	1	02-49	Eje Alimentación
11	1	02-64	Tapón Cilindro Alimentación
12	1	02-66	Resorte
13	1	02-63	Pistón copa U Sellado
14	1	02-65	Varilla calibradora Alimentación
15	1	TA10034	Cilindro Alimentación
16	1	02-61	Botón Calibrador Alimentación
17	1	SL2-6	Empaque
18	1	02-44	platina Inferior del Alimentador
19	5	PL-42A	Tornillo, #4 X 5/8, Negro
20	1	TA30012	Rueda dentada alimentador inferior
21	1	TA30011	Rueda dentada alimentador superior
22	1	02-48	#4 Arandela
23	1	20-07	Ensamble en forma de Banjo

Lista de partes para sub ensamble continua en la siguiente página.

A-5 Lista de Partes

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPCION
Ensamble del Gatillo			
1	1	TA10021	Gatillo Sencillo
2	2	98-19	Pasador doble
3	1	98-18	Gatillo deslizante de retorno
4	1	02-20	Resorte
Ensamble de la Válvula			
1	1	02-25	Cuerpo de la Válvula
2	1	98-12A	Empaque
3	1	SL2-25	Empaque
4	1	CA-27	Válvula Asiento
5	1	98-PL	Válvula de selle
6		PA-32	Resorte
7		02-71	Arandela plana, 9/32"
8		02-72	Empaque
A-5 Ensamble de Tapón Posterior			
1	1	TA01015	Tapón Posterior - 08
2	1	TA01014	Arandela de Impacto
Ensamble Adaptador del Barril			
3	1	N/A	Adaptador Barril
4	1	TA01008	Empaque
5	1	02-40	Empaque

Informacion de Garantia y Reparacion

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") esta comprometida con productos de calidad para paintball y destacado servicio. En una improbable eventualidad que se presente algun problema con este marcador ("Marcador") para paintball Tippmann y / o accesorios ("Accesorios") el personal de servicio al cliente de Tippmann estan disponibles para asistirle. Para servicio al cliente y/o otra informacion, porfavor contacte:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

Registro de Garantia

Para activar la Garantia Limitada de su Marcador, usted debe registrar su Marcador durante los treinta (30) dias apartir de la fecha de su compra, mediante:

1. Registro en linea en www.tippmann.com; o
2. Diligenciando la tarjeta de garantia adjunta y enviandola a la direccion de Tippmann que se dio arriba.

La Garantia Limitada para Accesorios Tippmann no requiere de registro o activacion; cuando usted realiza la el registro de su Marcador, ya ha activado la garantia de los Accesorios.

Garantia Limitada

Tippmann le garantiza al comprador original que hará todo tipo de repaciones o reemplazos necesarios para corregir algún defecto en los materiales o mano de obra sin costo, en su Marcador por un periodo de dos (2) años desde la fecha de su compra. Es mas Tippmann le garantiza al comprador original que hará toda reparación necesaria o reemplazos necesarios para corregir defectos en partes o mano de obra, sin costo para usted, Para Accesorios Tippmann por un periodo de noventa (90) días desde el día de la compra. Todo lo que Tippmann le pide es que haga el mantenimiento apropiado y cuide su Marcador y sus Accesorios (colectivo, el "Producto") y que usted tiene garantía de reparación realizada por Tippmann o por centros de servicio técnico certificados por Tippmann.

Esta Garantía Limitada no puede ser transferida y no cubre daños o defectos a los Productos causados por (a) mantenimiento inadecuado, (b) alteraciones o modificaciones; (c) reparaciones no autorizadas; (d) accidentes; (e) abuso o uso inadecuado; (f) descuido o negligencia; y / o (g) desgaste normal o ruptura.

Tippmann no autoriza a ninguna persona o representantes para asumir o garantizar algún tipo de garantía u obligación con la venta de este Producto.

ESTA ES LA UNICA GARANTIA EXPLICITA DADA CON LA COMPRA DE ESTE PRODUCTO; CUALQUIER OTRA U OTRAS GARANTIAS EXPRESADAS SON RECHASADAS. LAS GARANTIAS IMPLICITAS PARA COMERCIALIZACION Y APTITUD PARA UN PROPOSITO PARTICULAR SON LIMITADAS A LA APLICABILIDAD DEL PERIODO DE LA GARANTIA LIMITADA POR EL PERIODO ESTABLECIDO Y NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICITA, DEBE APLICARSE DESPUES DE LA EXPIRACION DE DICHO PERIODO.

Algunos estados o naciones no permiten limitaciones en la duración de garantías implícitas, de tal manera la limitación de arriba puede que no se aplique en su caso.

La única y exclusiva responsabilidad de Tippmann y/o sus distribuidores autorizados bajo esta Garantía Limitada debe ser para reparaciones o reemplazo de cualquier parte o

ensamble que este defectuoso en sus materiales o en mano de obra. TIPPMANN NO SERA RESPONSABLE POR, Y CON SU RENUNCIA EXPLICITA, POR ALGUNA CONSECUENCIA DIRECTA O INDIRECTA O DAÑOS SECUNDARIOS (" DAÑOS" COLECTIVOS) COMO COSECUENCIA DE LA VENTA O USO DE, O SU INHABILIDAD DE USAR ESTE PRODUCTO. NINGUN PAGO O COMPENSACION SE OTORGARA EN CASO DE DAÑOS REALIZADOS, INCLUYENDO LESIONES PERSONALES O PROPIEDAD O PERDIDAS ECONOMICAS QUE SE PUEDA INCURRIR O SOSTENIDO POR RAZONES DE LA FALLA DE ALGUNA PARTE O ENSAMBLE DE ESTE PRODUCTO.

Algunos estados y naciones no permiten la exclusión o la limitación de daños ocasionales o como consecuencia, entonces la limitación de arriba o la exclusión no se pueda aplicar en su caso. Esta garantía le da unos derechos legales específicos, y usted podría también tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una nación a otra.

Reparaciones con Garantía y sin Garantía

Cuando enviar este Producto a Tippmann por garantía o reparación sin garantía:

1. Si usted tiene partes en su Marcador que se adquirieron después de compra, por favor pruebe su Marcador con partes originales antes de enviar el Marcador para servicio o reparación.
2. Siempre descargue y remueva el suministro de aire de su Marcador. No envíe el cilindro suministro de aire si no está completamente vacío.
3. Envíe el Producto a la dirección de Tippmann identificada arriba.
4. Usted debe prepagar el costo de envío y sellos postales.
5. Suministre la fecha de compra de su Producto.
6. Brevemente describa que tipo de reparación requiere.
7. Incluya su nombre, dirección y teléfono en el cual podemos hablarle durante horas de oficina, si es posible.

Tippmann hace todo lo posible para poder completar la reparación necesaria en 24 horas desde su recibo. Tippmann le enviara el Producto via UPS regular por tierra. Si usted desea Regular por tierra. Si usted desea recibirla más rápidamente que el servicio regular por tierra, usted puede solicitar envío de ENTREGA AEREA AL DIA SIGUIENTE UPS O SEGUNDO DIA UPS, pero usted deberá pagar el costo adicional por este servicio, por tal razón debe incluir el número de su tarjeta de crédito con fecha de expiración. Haremos el cargo de la diferencia a su tarjeta de crédito.

NOTES - NOTAS

NOTES - NOTAS

TIPPMANN®

2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA



L'inscription de Garantie sur l'internet à www.tippmann.com ou complétez la carte de d'inscription et l'envoyez à Tippmann®.
Registro de Garantía via On line a www.tippmann.com o complete esta tarjeta de garantía y envíela por correo regular a Tippmann®.

Numéro Sérial
Número de Serie

Acheté du
Nombre comprador

Date
Fecha

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

Votre nom
Nombre (letra de molde)

Âge
Edad

Male
Hombre

Female
Mujer

Adresse
Dirección

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

No. de téléphone
Teléfono

E-mail



TIPPMANN®

2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA

Warranty Registration online at www.tippmann.com
or complete this warranty card and mail to Tippmann®.

Serial Number

Purchased from

Date

City

State

Zip

Country

Your Name (print)

Age

Male

Female

Address

City

State

Zip

Country

Phone #

E-mail

NOTES - NOTAS

