

TIPPMANN®

STRYKER®

S E R I E S

MP1



**MP2
ELITE**



XR1



**AR1
ELITE**



P
A
I
N
T
B
A
L
L
M
A
R
K
E
R
S



OWNER'S MANUAL

 **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 trigger safety 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 5.



AVERTISSEMENT

La Sécurité est Votre Responsabilité

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

Si vous ne tirez pas, maintenez toujours la sécurité de la détente en mode sécurité comme indique 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 familiarícese usted y cualquier otro usuario de este marcador con las instrucciones de seguridad de este manual. Siga estas instrucciones cuando se utiliza, trabajando, transporte, o almacenar este marcador.

Mantenga siempre el seguro del gatillo activado a menos que sea necesario hacer disparos.

Como se ve en las instrucciones de la página 3.

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



Stryker Series Paintball Markers by **Tippmann Sports/GI Sportz**

11723 Lime Kiln Road, Neosho, MO 64850 USA
1-800-220-3222

CONGRATULATIONS on your purchase of your Tippmann Stryker Series paintball marker. We believe our Stryker Series markers to be the most accurate and durable paintball marker available. Stryker Series 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 Stryker Series 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/GI Sportz Customer Service at 1-800-220-3222 for fast, friendly service.

TABLE OF CONTENTS

Barrel Blocking Device Installation Instructions.....	5
Warning/Liability Statement.....	6
Safety is Your Responsibility!	6
Getting Started	8
1. Install the Barrel.....	8
2. Battery Installation	8
3. High Pressure Air (HPA) Cylinder Installation.....	8
4. Attaching and Loading the Hopper	9
5. Firing the Marker	9
Eye Operation.....	9
LED Indication	9
Eye Malfunction	9
Eye/LED Status Table.....	10
Low Battery Indicator.....	10
Unloading Your Marker.....	10
Velocity Adjustment	10
Programming Navigation.....	11
Programming Menus	11
High Pressure Air Cylinder Warnings	13
Air Cylinder Safety Tips	13
Air Cylinder Removal.....	14
Repairing Air Cylinder Leaks	14
Cleaning and Maintenance.....	15
Storage.....	15
Stryker Series Disassembly Instructions	16
Barrel and Shroud Assemblies	16
Stock Assemblies	18
The Stryker Marker Exploded View	19
Disassembly of Bolt System.....	20
Removal of Grip Frame and Regulator.....	20
Regulator Disassembly and Maintenance	21
Front and Rear Sights	22
Advanced Regulator Disassembly and Maintenance.....	22
Specifications	23
Warranty and Repair Information	24

! WARNING

This product contains one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. Wash hands after handling.

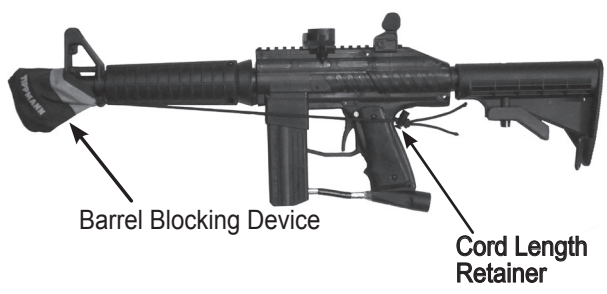
! WARNING

Always keep the barrel blocking device installed except when your marker is in use. Always make sure that the Safety 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.

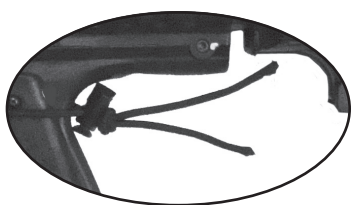
Barrel Blocking Device Installation Instructions

1. Insert the barrel blocking device onto the Barrel, and loop the cord over the Air Supply Adapter (ASA) and position 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 remove the cord/retainer from under 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 device 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.

Warning/Liability Statement

This marker is classified as a dangerous weapon and is surrendered by Tippmann Sports/GI Sportz/GI Sportz 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/GI Sportz 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/GI Sportz 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/GI Sportz requests you do not use a Tippmann Sports/GI Sportz marker. By using this paintball marker you release Tippmann Sports/GI Sportz of any and all liability associated with its use.

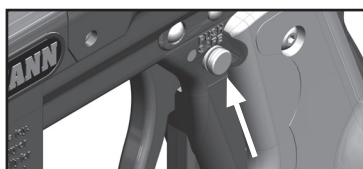
SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY!

WARNING

Except when your marker is in use, always make sure that the safety button is in safe mode, (which disables the trigger and electronics) and that the barrel blocking device is properly installed (see page 5).

To turn on safe mode: push the safety button in from this Power Button side.

To go to fire mode: push the safety button on the side opposite of the Power Button.



Push in here for safe mode (fire mode shown).

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 5).
- 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 impact can cause damage and the paint can stain the finish of automobiles, houses, etc.
- 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 Cylinder Removal* instructions on pages 10 and 14) and install the barrel blocking device (see page 5).
- Do not field strip or otherwise disassemble this marker while it is pressurized with air 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 cylinder or if the marker or air supply is leaking. Compressed air can be very cold and may cause frostbite under certain conditions. Never use any other gas than high pressure air (HPA).
- 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 *High Pressure Air Cylinder Warnings* and *Safety Tips* on pages 13–14 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 on page 10).
- Do not brandish or display this product in public as it may cause confusion and may be a crime. Police or others may mistake this product for a real firearm. Altering the coloration or markings required by state or federal law to make the product look more like a firearm is dangerous and may be a crime.

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.
- 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.

WARNING

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

- **have a barrel blocking device installed (see page 5)**
- **have the Safety in safe mode (see page 6).**

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

1. Install the Barrel

- Install the Barrel and Hand Guard by turning it clockwise into the receiver.
- Install the barrel blocking device (page 5).

2. Battery Installation

Use these instructions for first-time battery install or for battery replacement:

- Use a 5/64 hex wrench to remove the two screws from the left side grip, and open to expose the battery compartment. **NOTE:** For battery replacement, whenever removing the battery clip from the battery, never pull it by the wires.
- Install a 9 volt battery onto the battery clip. Observe the polarity! Reverse polarity will damage the circuit board!
- Insert the battery into the grip with the battery clip at the bottom, and wires routed as shown.
- Replace the grip and fasten with the two screws removed in step 2a.



3. High Pressure Air (HPA) Cylinder Installation

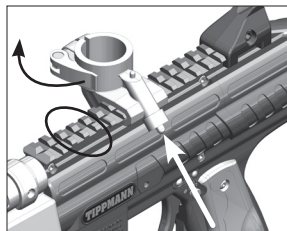
Read the *Air Cylinder Warnings, Safety Tips, and Removal* on pages 13-14 before beginning the HPA cylinder installation. Do not pressurize a partially assembled paintball marker. Never use any other gas than high pressure air (HPA).

- Put the Safety in safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 5).
- Lubricate the air cylinder valve O-ring with a little Tippmann grease.
- Insert the air cylinder valve into the Air Supply Adapter (ASA) at the back end of the marker grip.
- Twist the air cylinder clockwise into the ASA until it stops. Use caution as the marker is now capable of firing after you put the Safety in a fire mode. If you do not hear the full air cylinder engage, the pin valve could be too short or the pin valve seal is damaged, follow the *Air Cylinder Removal* instructions on page 14 and take your air cylinder to a "C5" Certified Airsmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.

4. Attaching and Loading the Hopper

The barrel blocking device must be installed (see page 5) and the Safety in safe mode (see page 6).

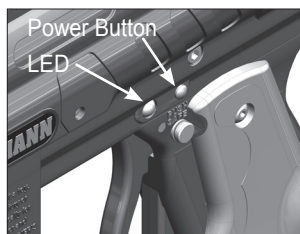
- Open the lever of the feed tube.
- Install the hopper neck into the feed tube. If the fit is too tight, loosen the screw of the feed tube lever (opposite end of the lever) using a 3/32 hex wrench. If the fit is too loose, tighten the feed tube screw.
- Close the lever of the feed tube to secure the hopper.
- With the barrel blocking device installed (page 5), and the Safety 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.



If you want to remove the feed tube from the marker, push in on the lock button (white arrow) while sliding the feed tube forward to the circled area of the picatinny rail. The feed tube can be removed when in this part of the rail.

5. Firing the Marker

- Point the marker in a safe direction.
- Turn on the electronics by holding the power button for 1-2 seconds. The LED flashes green. If it flashes red, replace the battery (see previous page).
- Remove the barrel blocking device from the marker.
- Move the Safety from safe mode to fire mode. (fire mode is shown above.)
- Pull the trigger to fire the marker.
- To turn off the electronics, press and hold the power button until the LED turns red.



Eye Operation

This marker is equipped with a break beam breech sensor also known as “Eyes”. The Eyes detect whether or not a paintball is in the breech before firing, to prevent chopping partially loaded paintballs and to maximize rate of fire. The Eyes can be switched on or off by tapping the power button while the marker is powered up (the LED changes its blinking pattern when eyes are switched on or off, see *Eye/LED Status* in the following Table). With the Eyes on, the marker fires up to the programmed maximum rate of fire, as long as paintballs are delivered fast enough. With the Eyes off, the marker fires at the maximum rate of fire whether or not a paintball is detected. Using the marker with the eyes off is not recommended, and chopping of paintballs may occur. The Eyes are set to ON whenever the marker is first powered up.

LED Indication

The LED changes its blinking pattern in conjunction with the status of the Eyes (See table for Eye/LED status). The LED also indicates if the Eyes are detecting a ball or not, and also indicates if the Eyes have detected a malfunction.

Eye Malfunction

An Eye malfunction occurs when the Eyes are on and the beam is broken continuously between shots. In this malfunction condition, the maximum rate of fire is limited to 5 BPS.

Eye/LED Status Table

Eye Status	Battery Status	Flash Frequency	LED Color
Eyes ON, ball in breech	OK	Solid -----	Green
Eyes ON, No ball detected	OK	Slow Blink -- --	Green
Eye Malfunction	OK	Blink -- -- -- --	Green
Eyes OFF	OK	Flicker -- -- -- -- -- --	Green
Eyes ON, ball in breech	LOW	Solid -----	Red
Eyes ON, No ball detected	LOW	Slow Blink -- --	Red
Eye Malfunction	LOW	Blink -- -- -- --	Red
Eyes OFF	LOW	Flicker -- -- -- -- -- --	Red

Low Battery Indicator

When the battery begins to lose power, the LED stops showing the green color and changes to red. While performance may vary while the LED is flashing red, the electronics will still function in this condition until the battery has lost power to the point that it will not cycle the firing system. **NOTE:** The Electronics will automatically shut off after 60 minutes of no activity. Be sure to turn off the Electronics when not in use to preserve battery life.

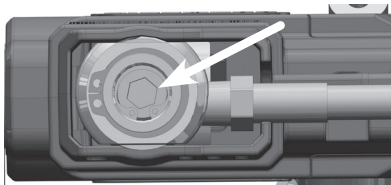
Unloading Your Marker

The barrel blocking device must be installed (see page 5) and the Safety in safe mode (see page 6).

1. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
2. Empty all paintballs from the Hopper.
3. Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device, and move the Safety to fire mode.
4. Turn on the Electronics.
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.
6. Return the Safety to safe mode (see page 6).
7. Turn off the Electronics
8. Reinstall the barrel blocking device (see page 5).
9. Read the *Air Cylinder Warnings and Safety Tips* on pages 13-14 before removing the air cylinder from your marker (removal instructions - page 14).

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 at 300 feet per second (FPS), or less if required by the playing field.

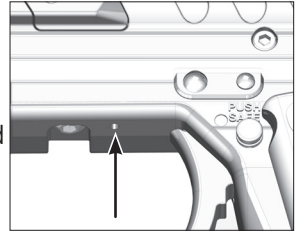


To adjust the marker's velocity, use the included 1/4 hex wrench in the bottom of the vertical regulator (white arrow). Turning the hex wrench counterclockwise (CCW) increases the velocity (higher FPS). Turning clockwise (CW) decreases the velocity (lower FPS).

Programming Navigation

Entering Programming - Unload the marker (page 10) and remove the air supply (page 14). Never attempt to do Programming on a pressurized marker!

Turn on the marker and use a hex wrench to press and release the Programming Button (arrow at right). The LED flashes an array of colors. 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:

Firing Mode	RED	Solid
ROF cap	GREEN	Solid
Dwell	AMBER	Solid
Debounce	RED	Flicker
BIP	GREEN	Flicker
Ramp Start	AMBER	Flicker
Ramp Sustain	RED	Blink
Ramp Reset	GREEN	Blink
Burst shot count	AMBER	Blink

Current Value - Upon selecting a menu item, press and release the power button to show the current setting value. The flashes represent the current setting value; see the setting you have selected to determine the actual value.

Enter a new value - Press and hold the trigger until the LED goes out. You can now enter value of the setting by pulling and releasing the trigger quickly. Each time the trigger is pulled the LED will light up green indicating the value is being increased. When the setting reaches its maximum limit, the LED glows an Amber color when pulling the trigger. When trigger has not been pulled for 3seconds, the LED flashes an array of colors indicating that modifying the setting is stopped. The setting is automatically saved. If the new value entered is less than the minimum limit for that menu item, the minimum limit for that setting is saved. If the trigger is not pulled at all, the minimum value for that setting will be saved

Reset to Factory Settings - You can reset programming back to the Factory Default Settings. Press and hold the programming button for 6-7 seconds. The LED flashes an array of colors and the board shuts off. The programming is now reset to Factory Default.

Programming Menus

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

Firing Mode

- 1. Semi-Auto (Factory Default) One Blink** - This semi-automatic firing mode is available for fields or tournaments which restrict the use of automatic firing modes. In this firing mode, one pull/release of the trigger fires one paintball.
- 2. Burst* Two Blinks** - The marker fires a burst of shots for each time the trigger is pulled at the set Rate of Fire. The programmable range is 2 to 6 shots per burst which is set by the Burst Shots setting. In Burst mode, the user must fire programmed number of times set by Ramp Start setting (page 12) with time between each trigger pull less than Ramp Reset setting (below) then the marker will enter Burst and fire number of shots

determined by Burst Shot setting (below). Ramp Start shot count will reset after not firing for the amount of time set by the Ramp Reset setting.

3. **Ramp* Three Blinks** - If firing the programmed number of times set by Ramp Start setting and at a rate of trigger pulls per second set by Ramp Sustain setting, then the marker will fire at the maximum set Rate of Fire determined by the ROF Cap setting. Ramp Start count is reset after not firing for amount of time determined by the Ramp Reset setting or the Ramp Sustain setting if Ramp Reset is set to 0.
4. **Full-Auto* Four Blinks** - In Full Auto mode, the user must fire the programmed number of times set by Ramp Start setting with the time between each trigger pull being less than Ramp Reset setting then marker will enter full auto and fire as long as the user holds down the trigger. Ramp Start shot count will reset after not firing for the amount of time set by Ramp Reset setting.

The * indicates an enhanced firing mode, requiring at least 3 trigger pulls before the enhanced firing mode engages. The Ramp Start setting allows users to adjust the number of shots required to engage.

ROF Cap - (Factory Default Value = 10 BPS) This is the programmed maximum Rate of fire (RoF) in balls per second (BPS). The ROF can be set from 5-10 BPS where 1 blink = 1 BPS).

Dwell - (Factory Default Value = 35 milliseconds (ms); 35 blinks) The Dwell 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 channels the flow of air to the front of the bolt allowing the marker to fire. This setting directly affects the battery life. Too high of a value will negatively affect battery life. Too low of a value will may not allow the marker to fully cycle causing low velocity. This setting can be adjusted from 1-60 ms.

Debounce - (Factory Default Value = 7 milliseconds; 7 blinks) 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 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 1-50 milliseconds.

Ball in Place (BIP) - (Factory Default Value = 5 ms; 5 blinks) This is the amount of time in milliseconds that the Eyes must "see" the paintball before firing it. This menu item can be set from 1 ms to 50 ms.

Ramp Start - (Factory Default Value = 3 trigger pulls; 3 blinks) Number of shots that must happen before enhanced firing mode kicks in. Limit: 3-8 shots, 1 blink = 1 shot.

Ramp Sustain - (Factory Default Value = 3 trigger pulls per second; 3 blinks) Number of trigger pulls per second (TPS) that must occur to sustain ramping. This setting only affects the Ramp firing mode. Limit: 1-12 TPS, # of blinks = TPS.

Ramp Reset - (Factory Default Value = 1 second; 10 blinks) Amount of time after last shot until Ramp Start shots reset to 0. Limit 0-1 second in tenths of a second. Time = # of blinks x 0.1. When Ramp Reset is set to 0, Burst and Full Auto fire modes will not be allowed to enter the enhanced state, and will not burst fire. When Ramp Reset is set to 0 in Ramp mode, the Ramp Sustain setting is used to reset the Ramp Start shot count.

Burst Shot - (Factory Default Value = 3 shots; 3 blinks) Number of shots that the marker fires for each trigger pull when in enhanced firing mode Burst. Limit: 2-6 shots, 1 blink = 1 shot.

High Pressure Air Cylinder Warnings

⚠ WARNING

The brass or nickel plated cylinder valve (#1) is intended to be permanently attached to the air cylinder (2). An air 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 the top image at right. 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 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 in the top image.

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 as shown in the bottom image, the cylinder is starting to unscrew from the cylinder valve and you must **STOP** and take the entire unit to a "C5" certified airsmith 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 airsmith for safe removal and/or repair.

Locate a "C5" Certified Airsmith at www.paintball-pti.com.

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

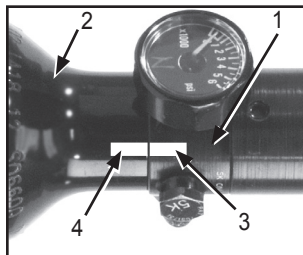
- The valve unit was replaced or altered after purchase.
- The valve unit was removed from the cylinder for any reason.
- Any modification was done to the refillable HPA cylinder.

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

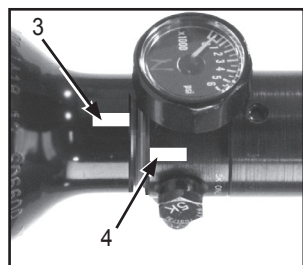
Air Cylinder Safety Tips

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

- Never use any other gas than high pressure air (HPA).
- Improper use, filling, storage, or disposal of air cylinder may result in property damage, serious personal injury or death.
- Make sure that any maintenance or modification to any air cylinder is done by a qualified professional, such as a "C5" certified airsmith.
- All air cylinders must be filled only by properly trained personnel.



Properly Marked Valve and Cylinder



Misaligned Valve and Cylinder

- Cylinder valves must be installed or repaired only by properly trained personnel.
- Do not overfill a cylinder! Never exceed the air cylinder's capacity.
- Do not expose pressurized air cylinder to temperatures exceeding 130 degrees Fahrenheit (55 degrees Celsius).
- Do not use caustic cleaners or strippers on the air cylinder or cylinder valve and do not expose to corrosive materials.
- Do not modify the air cylinder in any way. Never try to disassemble the cylinder valve from the air cylinder.
- Any air cylinder that has been exposed to fire or heated to a temperature of 350 degrees Fahrenheit (177 degrees Celsius) or more must be destroyed by properly trained personnel.
- Use appropriate gas for your cylinder. Only use compressed air in a compressed air cylinder. Never use any other gas than high pressure air (HPA).
- Keep all cylinders out of the reach of children.
- The air cylinder should be inspected and hydrostatically retested at least every 5 years by a DOT licensed agency.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing the air cylinder, or if the marker or air cylinder is leaking. Compressed air is very cold, and can cause frostbite under certain conditions.

NOTE: Locate a "C5" certified airsmith at www.paintball-pti.com.

Air Cylinder Removal

1. Read *Air Cylinder Warnings* (page 13) and *Air Cylinder Safety Tips* (page 13-14) 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 on page 10.
4. Watch the marks on the cylinder and cylinder valve as you turn the cylinder approximately $\frac{3}{4}$ turn counterclockwise. This allows the air valve pin to close so that no air will enter the marker.
5. Remove the barrel blocking device. Set the Safety to fire mode. 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 cylinder.
NOTE: If during this step, you turned the air cylinder and it began to leak before you pulled the trigger, the cylinder O-ring should be checked for damage before any re-assembly (see *Repairing Air Cylinder Leaks* below).
6. After the air 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 Safety to safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 5).

Repairing Air Cylinder Leaks

The most common leak occurs from a bad air 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 valve. The best valve O-rings are made of urethane. Urethane O-rings are not affected by

high air pressures. These may be purchased from Tippmann or your local paintball dealer. There is an extra O-ring in the Accessory Pack that came with your marker.

NOTE: If a new air valve O-ring does not resolve an air leak, do not attempt to repair the air cylinder. Contact Tippmann Sports/GI Sportz, 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* (on page 10) and *Air Cylinder Removal* (on page 14).
- Eye protection 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 HPA cylinder for handling and storage.
- Familiarize yourself with instructions listed on air cylinder.
- Contact the air cylinder manufacturer with any questions.
- Do not use any petroleum based cleaning solvents.
- Do not use any cleaning 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, grease, and any debris. To clean the inside of the barrel, remove the barrel by unscrewing it from the Receiver. Insert the tab end of the cable squeegee into barrel. Pull the squeegee through the barrel to remove debris and paint.

General maintenance on your marker should be performed every 8000-10,000 shots or before the start of each day of play, whichever comes first. To perform general maintenance remove the bolt system as explained in *Stryker Series Disassembly Instructions* section under *Disassembly of Bolt System*. Apply silicon based grease (Dow 33 or similar) to specific areas in the parts diagram. This will keep your marker in good working condition. It is unnecessary to disassemble the rest of your marker for general maintenance. Inspect the air supply valve O-ring, and lubricate it with a little grease when attaching the air supply cylinder.

Storage

Before storage, unload the marker (page 10) and remove air cylinder (see page 14). Ensure the Safety is in safe mode (see page 6) and the barrel blocking device is installed (see page 5). Store your marker in a dry area.

When removing your marker out of storage, make sure to keep the Safety in safe mode (see page 6) and keep the barrel blocking device installed (see page 5).

Stryker Series Disassembly Instructions

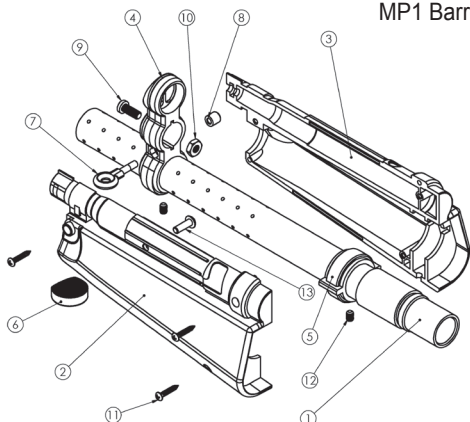
Set up a workbench with plenty of workspace to make sure no small parts become lost. Always wear eye protection when performing any marker disassembly or re-assembly. Refer to the Parts Diagrams for these instructions.

- Follow *Unloading Your Marker* on page 10 and *Air Cylinder Removal* instructions on page 14.
- Do not pressurize a partially assembled paintball marker.

Barrel and Shroud Assemblies

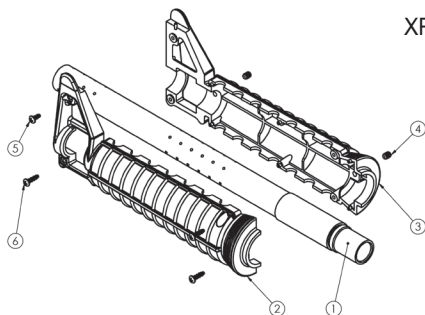
1. To remove the **Barrel**, simply unscrew the Barrel from the Body Assembly, and to reinstall it, just turn it clockwise to thread it into the Body Assembly.
2. To disassemble the **Front Grip/Shroud Assembly**, refer to the appropriate image of those that follow:

MP1 Barrel Assembly



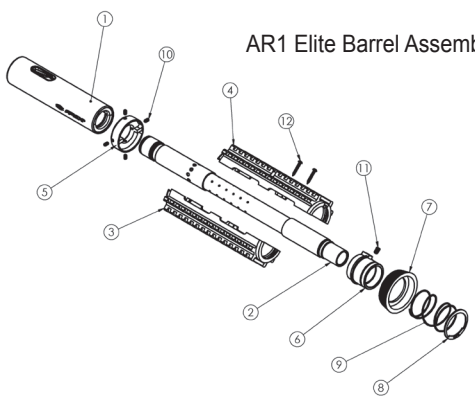
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	MP1 BARREL	1	74342
2	MP1 SHROUD LH	1	74400
3	MP1 SHROUD RH	1	74401
4	MP1 SHROUD FRONT	1	74402
5	MP1 SHROUD BACK	1	74403
6	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
7	SLING HOOK	1	74405
8	SLING HOOK NUT	1	74406
9	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886
10	NUT HEX 10-32	1	71959
11	SCREW PHST PHL #4 X .625	3	76894
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889
13	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881

XR1 Barrel Assembly



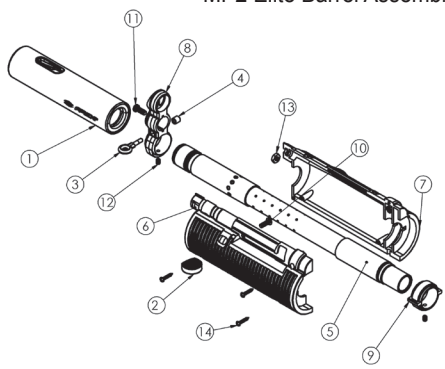
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	XR1 BARREL	1	74407
2	XR1 SHROUD LH	1	74408
3	XR1 SHROUD RH	1	74409
4	SCREW SET 10-32 X .250 CP	2	72513
5	SCREW PHST PHL 6-19 X .3125 THREAD-FORMING	1	76895
6	SCREW PHST PHL 6-19 X .500 THREAD-FORMING	3	76893

AR1 Elite Barrel Assembly



ITEM	DESCRIPTION	QTY.	SKU	
1	APEX2 BODY INSERT TOP	1	11500	
	APEX2 BODY INSERT BOTTOM	1	11501	
	APEX2 TUBE HOUSING	1	11502	
	APEX2 DEFLECTOR	1	11503	
	APEX2 SPRING	1	11504	
	APEX2 ADJUSTER	1	11505	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -.926 ID)	4	11506	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607	
	2	APEX BARREL	1	74346
	3	ARI SHROUD LH	1	74410
	4	ARI SHROUD RH	1	74411
	5	ARI SHROUD FRONT	1	74412
6	ARI SHROUD BACK	1	74413	
7	ARI COLLAR	1	74414	
8	ARI C-CLIP	1	74415	
9	ARI SPRING	1	74416	
10	SCREW SET 6-32 X .250 CUP POINT	4	76888	
11	SCREW SET 10-32 X .3125 CUP POINT	1	76891	
12	SCREW PHST PHL #4 X .750 TYPE AB BLK OX.	2	76892	

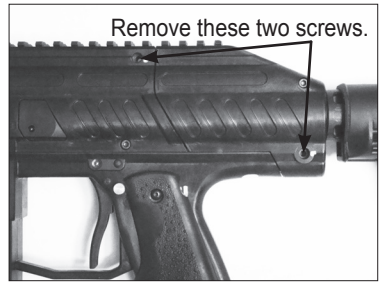
MP2 Elite Barrel Assembly



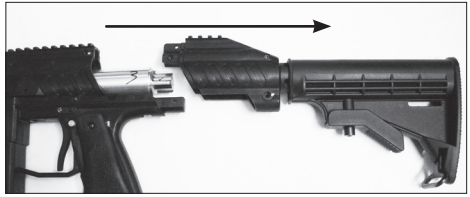
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU	
1	BODY INSERT TOP	1	11500	
	BODY INSERT BOTTOM	1	11501	
	TUBE HOUSING	1	11502	
	DEFLECTOR	1	11503	
	SPRING	1	11504	
	ADJUSTER	1	11505	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -.926 ID)	4	11506	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607	
	2	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
	3	SLING HOOK	1	74405
4	SLING HOOK NUT	1	74406	
5	APEX BARREL	1	74346	
6	MP2 SHROUD LH	1	74417	
7	MP2 SHROUD RH	1	74418	
8	MP2 SHROUD FRONT	1	74419	
9	MP2 SHROUD BACK	1	74420	
10	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881	
11	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886	
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889	
13	NUT HEX 10-32	1	71959	
14	SCREW PHST PHL #4 X .625	3	76894	

Stock Assemblies

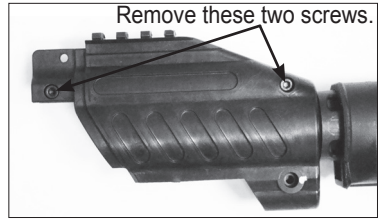
1. Remove two hex head screws shown at right using a 7/64" hex wrench.



2. Pull the Stock Assembly out as shown.

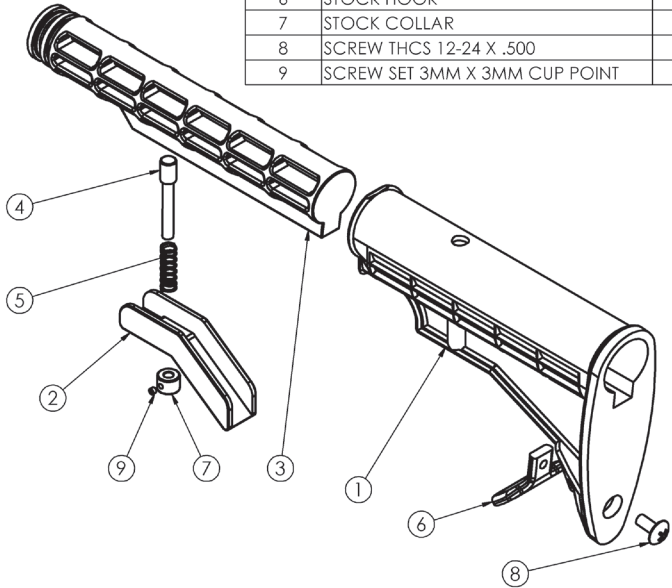


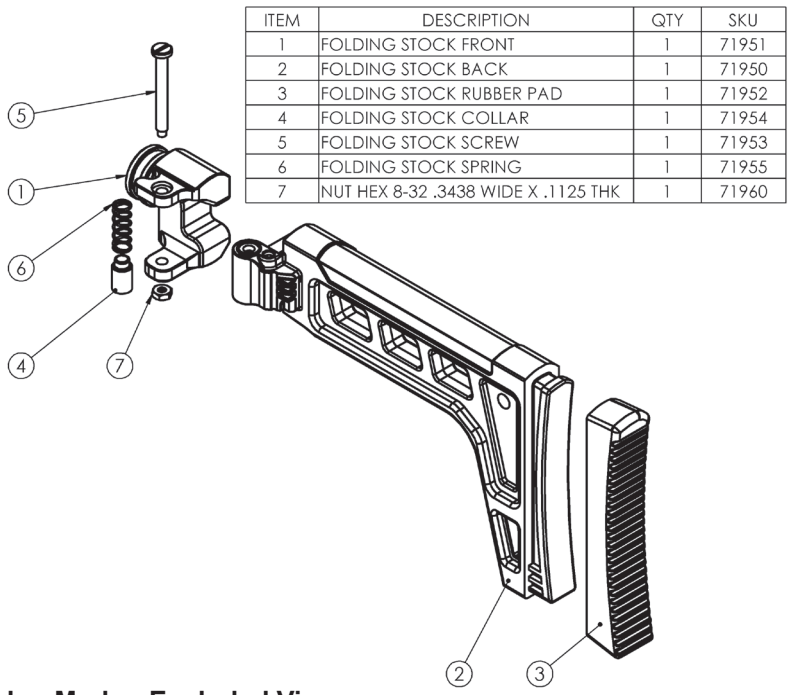
3. Remove these two screws to take apart the Shell Backs. The Stock Assembly is now able to be removed from the Stock Backs.



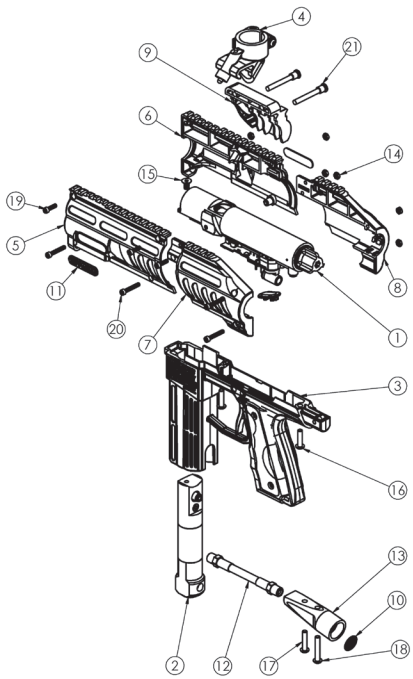
Refer to the Stock assembly diagrams that follow:

ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	STOCK BODY	1	74421
2	STOCK LEVER	1	74422
3	STOCK SHAFT	1	74423
4	STOCK PIN	1	74424
5	STOCK SPRING	1	74425
6	STOCK HOOK	1	74426
7	STOCK COLLAR	1	74427
8	SCREW THCS 12-24 X .500	1	76887
9	SCREW SET 3MM X 3MM CUP POINT	1	76890





The Stryker Marker Exploded View

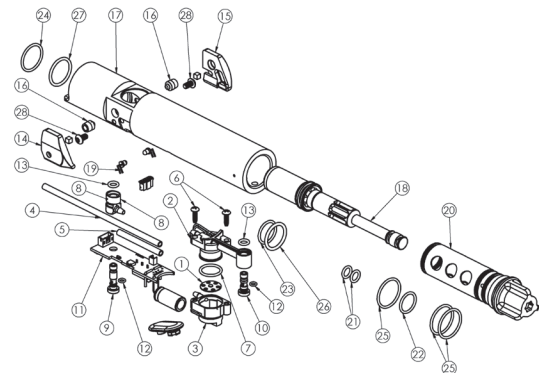


ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	BODY ASSY	1	N/A
2	REGULATOR ASSY	1	N/A
3	FRAME ASSY	1	N/A
4	FEEDNECK QUICK RELEASE BT	1	17757
5	SHELL FRONT LH	1	74337
6	SHELL FRONT RH	1	74338
7	SHELL BACK LH	1	74339
8	SHELL BACK RH	1	74340
9	RIFCLIP ADAPTER	1	74341
10	AIR FILTER	1	74343
11	LOGO PLACARD WITH TAPE	2	74344
12	BRAIDED HOSE	1	74345
13	ASA ADAPTER	1	17044
14	NUT HEX 6-32 .25 WIDE X .092 THK	7	17657
15	SCREW FHCS 10-32 X .375	1	76882
16	SCREW BHCS 10-32 X .750	2	76885
17	SCREW BHCS 10-32 X .875	1	76884
18	SCREW BHCS 10-32 X 1.125	1	76883
19	SCREW SHCS 6-32 X .500	3	17655
20	SCREW SHCS 6-32 X .875	4	72771
21	RAIL LOCKING SCREW KIT LONG	1	38432

Use the diagram above to disassemble and reassemble these main components of the Stryker Marker. The subassembly parts diagrams are on the following pages.

Disassembly of Bolt System

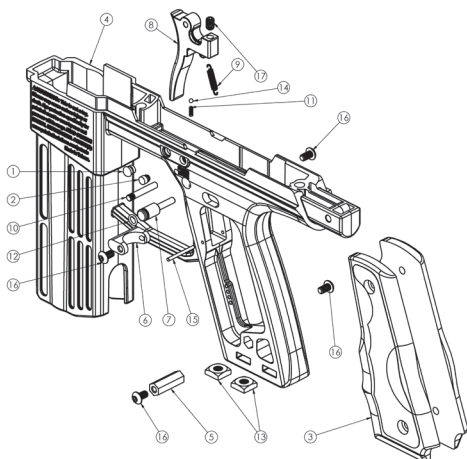
Remove stock and rear shroud assembly by removing two hex head screws (shown on page 18). Use a hex wrench or your hand to unscrew back cap from marker body. When removing the back cap, the bolt may be left inside the body. The bolt can be pulled out from the rear of the marker. You can perform general maintenance like lubricating and replacing O-rings.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	ARMATURE ASSY	1	74298
2	VALVE TOP ASSY	1	74299
3	VALVE BODY BOTTOM	1	74303
4	LONG HOSE	1	74304
5	SHORT HOSE	1	74305
6	SCREW PHST #4 X .375 TYPE B SS	2	76880
7	O-RING BUNA-N 70 DUR-014 (.500 ID)	1	10261
8	FRONT AIR FITTING	1	74310
9	FRONT AIR SCREW	1	74311
10	BACK AIR SCREW	1	74312
11	CIRCUIT BOARD	1	74313
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	2	72487
13	O-RING BUNA-N 90 DUR-008 (.176 ID)	2	10250
14	EYE COVER LH	1	74319
15	EYE COVER RH	1	74320
16	DEFENT	2	74321
17	BODY	1	74322
18	BOLT	1	74323
19	EYE HARNESS	1	74324
20	BACK CAP	1	74325
21	O-RING URETHANE 70 DUR-010 (.239 ID)	2	57645
22	O-RING URETHANE 70 DUR-014 (.489 ID)	1	72553
23	O-RING URETHANE 90 DUR-015 (.251 ID)	1	55015
24	O-RING URETHANE 70 DUR-017 (.676 ID)	1	72556
25	O-RING BUNA-N 70 DUR-018 (.739 ID)	3	10249
26	O-RING URETHANE 70 DUR 2MM CS X 1.6MM ID	1	10248
27	O-RING GREEN URETHANE 70 DUR-017 (.676ID)	1	10247
28	SCREW BHCS 6-32 X .250	2	72414
N/A	ENGINE ASSEMBLY	N/A	74347
N/A	VALVE ASSEMBLY	N/A	74348

Removal of Grip Frame and Regulator

1. Remove stock and rear shroud assembly as shown in *Stock Assemblies* on page 18.
2. Remove the feedneck by pressing the button on the feedneck then sliding it forward and off the rail system.
3. Remove the 3 remaining screws holding the body shell together then remove the two body shell halves.
4. Remove the 2 screws on the bottom of the ASA that hold the ASA in place. On the bottom side of the grip frame remove the 2 screws, 1 just above the trigger and 1 above and behind the grip.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	LIGHT PIPE	1	17710
2	BUTTON MODE	1	17712
3	GRIP	1	17959
4	FRAME	1	74326
5	FRAME HEX INSERT	1	74327
6	FRAME SCREW INSERT	1	74328
7	SAFETY	1	74329
8	TRIGGER	1	74330
9	TRIGGER SPRING	1	74331
10	TRIGGER PIN	1	74332
11	SAFETY SPRING	1	74336
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	1	72487
13	NUT SQUARE 10-32 .375 WIDE X 1.25 THK	2	19423
14	BEARING BALL 2.0MM DIA	1	74315
15	DOWEL PIN 3/8X DIA X .750	1	74316
16	SCREW BHCS 6-32 X .250	4	17529
17	SCREW SET 6-32 X .250 FLAT POINT	1	20176

5. Above the regulator where the barrel is inserted into the marker body use a hex wrench to remove the screw, freeing the regulator from the body.
6. Lastly disconnect the flexible hose from the quick disconnect fitting by squeezing the fitting towards the regulator and then pull the hose out of the fitting.
7. You can now slide the regulator down out of the bottom of the foregrip.

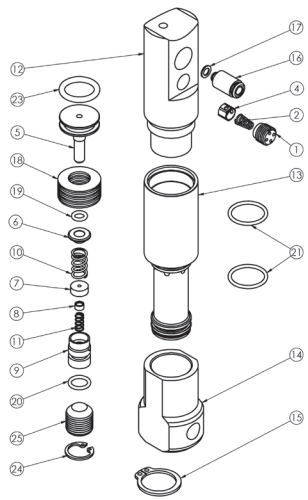
Regulator Disassembly and Maintenance

Regulator maintenance should be performed every 50,000 – 70,000 shots or if there is an issue.

1. Remove the regulator as described in the *Removal of Grip Frame and Regulator* section on the previous page.
2. At this point you can access the regulator piston of the regulator by unscrewing the top half from the bottom half of the regulator.
3. To get the brass piston out, tap the regulator gently on your hand until the piston falls out of the regulator body.
4. To perform maintenance on the regulator, you should apply silicon based grease (Dow 33 or similar) to the regulator piston O-ring and shaft. Be sure when reassembling the regulator to place the spring washers in the correct orientation:

LARGE END OF PISTON)()() SMALL END OF PISTON.

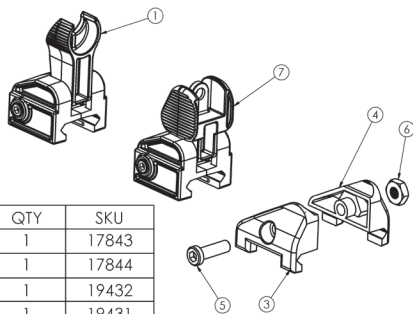
Further disassembly of regulator is only necessary should the regulator be leaking or the pressure of the regulator is not remaining stable. See section *Advanced Regulator Disassembly & Maintenance* on page 22.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	COVER PLATE REGULATOR	1	72610
2	REGULATOR OPP SPRING	1	72604
4	REGULATOR SEAL RUBBER	1	72606
5	PISTON REGULATOR	1	72605
6	RETAINER	1	72471
7	SEAL ADJUSTER	1	72472
8	VENTI PISTON ADJUSTER	1	72473
9	PISTON ADJUSTER	1	72474
10	SPRING REGULATOR	1	72475
11	SPRING REGULATOR ADJUSTER	1	72477
12	REGULATOR TOP	1	72478
13	REGULATOR BODY	1	74333
14	REGULATOR BOTTOM	1	74334
15	RETAINING RING EXTERNAL 18MM SHAFT X 1.2MM THK	1	74335
16	PUSH TO CONNECT AIR FITTING 5/32" HOSE-10-32 THREAD	1	74314
17	10-32 FITTING GASKET NITRILE	1	74317
18	SPRING BELLEVILLE WASHER 20MM OD 10.2 ID X .9MM THK	7	74318
19	O-RING URETHANE 70 DUR -008 (.176 ID)	1	72507
20	O-RING URETHANE 70 DUR -011 (.301 ID)	1	41015
21	O-RING BUNA-N 70 DUR -016 (.614 ID)	2	10608
22	O-RING BUNA-N 70 DUR -018 (.739 ID)	1	72644
23	O-RING URETHANE 70 DUR -113 (.549 ID)	1	10249
24	RETAINING RING INT. 500 BORE	1	72492
25	SCREW SET 1/2-20 X .500 CUP POINT	1	72506

Front and Rear Sights

The parts list for the Front Sight and the Rear Sight are shown here.



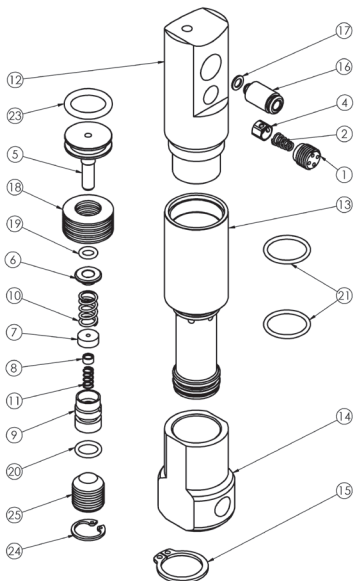
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	FRONT FOLDING SIGHT (complete w/hardware)	1	17843
2	REAR FOLDING SIGHT (complete w/hardware)	1	17844
3	REAR SIGHT BODY LH	1	19432
4	REAR SIGHT BODY RH	1	19431
5	BOLT RECEIVER LONG	1	19413
6	NUT RECEIVER	1	19415

Advanced Regulator

Disassembly and Maintenance

Should your regulator have a leak or the pressure is not stable, causing velocity issues the following steps can be taken. **WARNING:** The below steps may be difficult for the novice paintball marker user and may require special tools. Damage to your regulator due to negligence may void your warranty.

1. First use expanding c-clip pliers to remove the larger retaining ring at the bottom of the regulator. The sleeve connected to the steel hose will now slide off. Should you have diagnosed a leak in this area you can now inspect the 2 O-rings that seal the sleeve and replace them if necessary (parts 21 in regulator assembly diagram).
2. You should remove the smaller internal retaining ring with contracting c-clip pliers. You can now use a hex wrench to fully unscrew the regulator adjustment screw from the bottom of the regulator. Once this screw is removed some parts may freely fall out of the bottom of the regulator (see regulator assembly diagram). If there was a leak coming from the bottom of the regulator, you should replace the O-ring located on piston adjuster (part 20 in regulator assembly diagram). If there was a leak coming from the small hole in the side of the regulator body, you should replace the O-ring inside the regulator (part 19 in the regulator assembly diagram). This O-ring may stay located inside the regulator. Carefully use a pick to extract this O-ring.
3. If your regulator was causing velocity fluctuations and general maintenance didn't help, you need to change the regulator seal adjuster (part 7 in regulator assembly diagram). Be sure when reassembling the regulator to follow the regulator assembly diagram. Assembling the regulator incorrectly will cause performance issues with the marker.



Specifications

Model.....	TIPPMANN® Stryker Series®
Caliber68
Action.....	Electro-Pneumatic (Open Bolt Blow Forward Spool Valve System)
Power (Electro-pneumatic model)	9V Battery
Air Supply	compressed air (HPA)
Hopper Capacity.....	200 Paintballs
Ball Feed	Gravity
Firing Rate	10 paintballs per second
Trigger	Electronic
Effective Range	150+ feet / 45.72+ meters
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 on page 10.

Warranty and Repair Information

Tippmann Sports/GI Sportz (“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/GI Sportz
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
1-800-220-3222

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 completing the attached warranty registration card and returning it to 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 one (1) year 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. TIPPMMANN 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 (page 10) and remove the air supply from the marker (page 14). Do not ship the air 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.

PATENT(S):

See www.paintballsolutions.com/patents © 2016 G.I. Sportz. All rights reserved. This G.I. Sportz product is protected by one or more United States patents. G.I. Sportz Trademarks, Designs and Copyrights are protected by one or more United States patents and International Law. For more information contact G.I. Sportz at info@keeactionsports.com

Stryker Series Paintball Markers by Tippmann Sports/GI Sportz

11723 Lime Kiln Road, Neosho, MO 64850 USA
1-800-220-3222

FELICITATIONS pour l'achat de votre lanceur Tippmann Stryker Series. Nous pensons que nos lanceurs Stryker Series sont les lanceurs de paintball les plus précis et les plus solides. Les lanceurs Stryker Series 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 lanceur Stryker Series 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/GI Sportz au 1-800-220-3222 pour un service rapide et convivial.

SOMMAIRE

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon.....	2
Avertissement/ Déclaration de Responsabilité.....	3
LA SÉCURITÉ EST VOTRE RESPONSABILITÉ!.....	3
Familiarisez-vous avec la Sécurité.....	3
Préparation.....	5
1. Installation du Canon.....	5
2. Installation de la Pile.....	5
3. Installation d'un Cylindre à Air Comprimé (HPA).....	5
4. Attacher et Charger le Loader.....	6
5. Tirer avec le Lanceur.....	6
Le système de détecteur de billes.....	6
Indication LED.....	6
Mauvais fonctionnement du détecteur de billes.....	6
Tableau de l'État du Détecteur/LED.....	7
Indicateur de Pile Faible.....	7
Décharger votre lanceur.....	7
Réglage de la Vitesse.....	8
Naviguer la programmation.....	8
Programmer les menus.....	8
Avertissements Concernant le Cylindre d'Air Comprimé.....	10
Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air.....	11
Enlever le Cylindre d'air.....	11
Réparer les Fuites du Cylindre d'air.....	12
Nettoyage et Entretien.....	12
Rangement.....	13
Instructions de Démontage des Séries d'Stryker.....	13
Ensemble du Canon et de l'Enveloppe.....	13
Ensemble de la Crosse.....	15
Vue Éclatée du Lanceur d'Stryker.....	16
Démontage du Système de Verrou.....	17
Retrait de la Poignée et du Régulateur.....	17
Démontage et Entretien du Régulateur.....	18
Viseurs Avant et Arrière.....	19
Entretien et Démontage Approfondis du Régulateur.....	19
Spécificités.....	20
Informations concernant la garantie et la réparation.....	21

AVERTISSEMENT

Ce produit contient un ou plusieurs produits chimiques qui sont reconnus dans l'État de Californie pour causer des cancers ou des anomalies congénitales ou d'autres malformations. Lavez vos mains après manipulation.

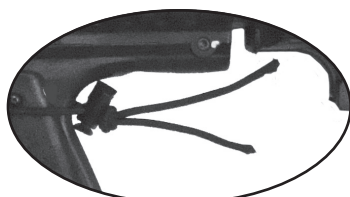
AVERTISSEMENT

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

FRANÇAIS

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon

1. Insérez le dispositif de blocage du canon dans le canon, passez la corde par dessus l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA) et attachez derrière la poignée comme 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. Remplacez le dispositif si la corde est abîmée ou si elle a perdu de son élasticité.
5. Nettoyez le dispositif de blocage du canon à l'eau claire et tiède, et lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans un endroit sec et non exposé au soleil



Avertissement/ Déclaration de Responsabilité

Ce lanceur est classé comme arme dangereuse et est distribué par Tippmann Sports/GI Sportz. 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/GI Sportz 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/GI Sportz se réserve le droit d'effectuer des modifications et des améliorations sur les produits, sans aucune obligation de les intégrer à des produits vendus au préalable.

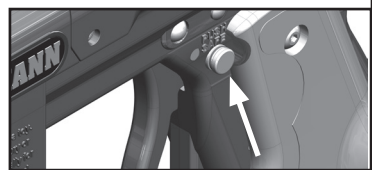
Si, en tant qu'utilisateur, vous refusez cette responsabilité, Tippmann Sports/GI Sportz exige que vous n'utilisiez pas un lanceur Tippmann Sports/GI Sportz. En utilisant ce lanceur de paintball vous déchargez Tippmann Sports/GI Sportz de toute responsabilité associée à son utilisation.

LA SÉCURITÉ EST VOTRE RESPONSABILITÉ!

AVERTISSEMENT

Lorsque vous n'utilisez pas votre lanceur, assurez-vous que la Sécurité est activée (ce qui désactive la détente ainsi que l'électronique) et que le dispositif de blocage du canon est installé correctement (voir page 2).

Activer le mode Sécurité: appuyez sur le bouton sécurité de ce côté de l'interrupteur. Passer en mode Tir: appuyez sur le bouton de sécurité du côté opposé de l'interrupteur.



Appuyez-là pour le mode sécurité (Le mode tir est montré).

Familiarisez-vous avec la Sécurité...

En tant que propriétaire de ce lanceur, 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 lanceur. 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 lanceur sans avoir entièrement lu ce manuel, et vous être familiarisé avec ses particularités de sécurité, son fonctionnement mécanique et sa manipulation.
- Manipulez ce lanceur ou tout autre lanceur 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 dans le canon d'un lanceur de paintball. Une décharge accidentelle dans les yeux peut causer une blessure permanente ou la mort.
- Maintenez le lanceur en mode Sécurité tant que vous n'êtes pas prêt à tirer (voir les Avertissements ci-dessus).
- Maintenez le dispositif de blocage du canon installé lorsque vous ne tirez pas (voir page 2).
- Ne pointez jamais le lanceur 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 billes de paintball ou des débris extérieurs soient logés dans la chambre, le canon et/ou dans la soupape du lanceur.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des vitres.
- Ne tirez jamais sur des objets appartenant à d'autres personnes avec votre lanceur. 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 vers le bas ou 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 paintball 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 pour les yeux, le visage et les oreilles conçue pour le paintball.
- Ne chargez et ne mettez le lanceur sous pression que lorsqu'il va être utilisé immédiatement.
- Rangez le lanceur déchargé et sans gaz dans un endroit sûr.

NOTE: Avant le rangement ou le démontage, assurez-vous d'enlever toutes les billes de paintball et l'alimentation d'air (voir les instructions *Décharger votre lanceur* et *Enlever le Cylindre d'Air* aux pages 7 et 11) et d'installer le dispositif de blocage du canon (voir page 2).

- N'effectuez pas de démontage partiel ou complet du lanceur tant qu'il est sous pression avec de l'air.
- Lorsque vous jouez une partie de paintball, habillez-vous en conséquence. Évitez d'exposer votre peau lorsque vous jouez au paintball. Une épaisseur de tissu, 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 lanceur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé est très froid et peut provoquer des gelures dans certaines conditions. N'utilisez jamais d'autres gaz que de l'air comprimé (HPA).
- N'utilisez que des billes de paintballs de calibre .68. Ne jamais charger ou tirer avec des corps étrangers.
- Évitez les boissons alcoolisées avant et pendant l'utilisation de ce lanceur. La manipulation de lanceurs 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 une distance de 1m 83 ou moins.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air ou sur l'adaptateur. Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air.
- Lisez les *Avertissements Concernant le Cylindre d'Air* et *Conseils de sûreté* aux pages 10-11 avant d'installer ou d'enlever le cylindre.
- Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 91m/s (voir instructions page 8).
- Ne pas brandir ni exhiber ce produit en public car cela peut porter à confusion et peut être un crime. La police ou d'autres personnes peuvent confondre ce produit avec une vraie arme à feu. Changer la couleur ou les marquages exigés par les lois de l'état ou fédérales, pour que ce produit ressemble plus à une vraie arme à feu, est dangereux et peut être un crime.

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 lanceur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas sous pression un lanceur 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.

AVERTISSEMENT

Installez la source d'air et chargez le loader avec des billes seulement lorsque:

- **La dispositif de blocage du canon est installée (see page 2)**
- **La sécurité de la détente est en mode sécurité (see page 3).**

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

1. Installation du Canon

- a. Installez le Canon et le Protège-main en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre dans le récepteur.
- b. Installez le dispositif de blocage du canon (page 2).

2. Installation de la Pile

Utilisez ces instructions pour la première installation de la pile, ou pour la remplacer:

- a. Utilisez la clé hexagonale 5/64 pouces pour retirer les deux vis du côté gauche de la poignée, et ouvrez pour exposer le compartiment à pile. **NOTE:** Ne tirez jamais le clip de la pile par les câbles lorsque vous devez la remplacer.
- b. Insérez une pile 9 volts dans le clip. Faites attention à respecter la polarité. Inverser la polarité abîmera le circuit imprimé!
- c. Remettez la pile attachée au clip vers le bas dans la poignée, avec les câbles positionnés comme montré.
- d. Replacez le clapet et fermez avec les deux vis retirées dans l'étape 2a.



3. Installation d'un Cylindre à Air Comprimé (HPA)

Lisez les Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'Air et Retrait aux pages 10-11 avant de commencer l'installation du cylindre HPA. Ne mettez pas sous pression un lanceur partiellement assemblé. N'utilisez jamais d'autres gaz que l'air comprimé (HPA).

- a. Activez le mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).
- b. Lubrifiez le joint du cylindre avec un peu de graisse Tippmann.
- c. Insérez le cylindre d'air dans l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA) à l'arrière de la poignée du lanceur.
- d. 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 la sécurité mis en Mode Tir, le lanceur est prêt à tirer. Si vous n'entendez pas le cylindre d'air 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 à la page 11 et apportez votre cylindre d'air chez un professionnel spécialisé et certifié "C5" pour inspection ou contactez votre fabricant de cylindre.

4. Attacher et Charger le Loader

Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 2) et la Sécurité activée (voir page 3).

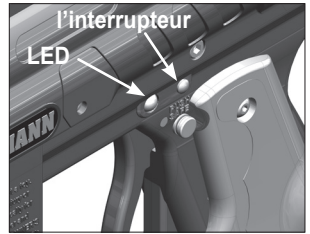
- Ouvrez le levier du tube d'alimentation.
- Installez le cou du loader dans le tube d'alimentation. Si c'est trop serré, desserrez la vis du levier du tube (au bout opposé du levier) en utilisant une clé hexagonale 3/32 pouces. Si c'est trop lâche, serrez la vis du tube.
- Fermez le levier du tube d'alimentation pour sécuriser le loader.
- Avec le dispositif de blocage du canon installé (page 2) et la Sécurité activée (page 3), vous êtes maintenant prêt à charger votre loader avec des billes de paintball de calibre .68. Ne forcez pas un trop grand nombre de billes dans le loader.



Si vous voulez retirer le tube d'alimentation du lanceur, appuyez sur le bouton de verrouillage (flèche blanche) tout en poussant le tube vers l'avant jusqu'à l'endroit encerclé du rail de Picatinny. Le tube peut être retiré quand il est dans cette partie du rail.

5. Tirer avec le Lanceur

- Pointez le lanceur dans une direction sûre.
- Allumez l'électronique en gardant l'interrupteur appuyé pendant 1 ou 2 secondes. Le LED clignote vert. Si cela clignote rouge, remplacez la pile (voir page précédente).
- Désactivez le dispositif de blocage du canon.
- Changez la Sécurité, du mode sécurité en mode tir (Mode tir est montré ci-dessus)
- Appuyez sur la détente pour tirer avec le lanceur.
- Pour éteindre l'électronique, maintenez appuyé l'interrupteur jusqu'à ce que le LED devienne rouge.



Le système de détecteur de billes

Ce lanceur est équipé d'un détecteur d'arrêt de rayon lumineux aussi appelé détecteur de billes. Le détecteur reconnaît si une bille est dans la breach ou non avant de tirer, pour empêcher de casser des billes à moitié chargées et maximiser la vitesse de tir. Le détecteur peut être allumé ou éteint en tapant l'interrupteur pendant que le lanceur est en marche (le LED change son mode de clignotement quand le détecteur est allumé ou éteint, voir l'État du Détecteur/LED dans le Tableau suivant).

Quand le détecteur de billes est allumé, le lanceur tire la vitesse maximum programmée de tir, tant que les billes arrivent assez vite. Quand le détecteur de bille est éteint, le lanceur tire à la vitesse maximum de tir qu'une bille soit détectée ou non. Utiliser le lanceur avec le détecteur de billes éteint n'est pas recommandé, car des billes peuvent alors être coupées. Le détecteur est mis sur "allumé" à chaque fois que le lanceur est mis en route pour la première fois.

Indication LED

Le LED change son mode de clignotement conjointement avec l'état du détecteur de billes (voir tableau État du Détecteur/LED). Le LED indique aussi si le détecteur voit une bille ou non, et indique si le détecteur de billes a remarqué un mauvais fonctionnement.

Mauvais fonctionnement du détecteur de billes.

Un mauvais fonctionnement du détecteur de billes arrive quand le détecteur est allumé et que le rayon lumineux est interrompu de manière continue entre les tirs. Dans cette condition de mauvais fonctionnement, la vitesse maximum de tir est limitée à 5 BPS (billes par seconde).

Tableau de l'État du Détecteur/LED

État Détecteur	État pile	Fréquence clignotement	Couleur LED
Détecteur ALLUMÉ, bille dans la breach	OK	En continu -----	Vert
Détecteur ALLUMÉ, Pas de bille détectée	OK	Clignotement lent -- --	Vert
Mauvais fonctionnement détecteur de billes	OK	Clignotement -- -- -- --	Vert
Détecteur ÉTEINT	OK	Scintillement -- - - - - - - - -	Vert
Détecteur ALLUMÉ, bille dans la breach	FAIBLE	En continu -----	Rouge
Détecteur ALLUMÉ, Pas de bille détectée	FAIBLE	Clignotement lent -- --	Rouge
Mauvais fonctionnement détecteur de billes	FAIBLE	Clignotement -- -- -- --	Rouge
Détecteur ÉTEINT	FAIBLE	Scintillement -- - - - - - - - -	Rouge

Indicateur de Pile Faible

Lorsque la pile commence à perdre de sa puissance, le LED ne montre plus la couleur verte et change à rouge. Bien que les performances puissent varier quand le LED clignote rouge, l'électronique continue de fonctionner jusqu'à ce que la pile perde toute sa puissance et n'alimente plus le système de tir. NOTE: l'électronique s'éteindra automatiquement après 60 minutes s'il n'y a pas d'activité. Assurez-vous d'éteindre l'électronique lorsque vous n'utilisez pas votre lanceur afin d'économiser la durée de vie de la pile.

Décharger votre lanceur

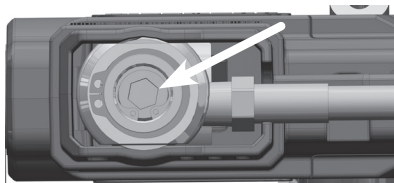
Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 2) et la Sécurité activée (voir page 3).

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 billes du loader.
3. Rendez-vous dans une zone de tir, enlevez le dispositif de blocage du canon et changez la Sécurité à mode de tir.
4. Allumez l'électronique.
5. Visez dans une direction sûre et tirez plusieurs fois pour vous assurer qu'il ne reste aucune bille dans la chambre ou dans le canon.
6. Réactivez le mode de Sécurité (voir page 3).
7. Éteignez l'électronique.
8. Remettez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).
9. Lisez les Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air aux pages 10-11 avant d'enlever le cylindre d'air de votre lanceur (voir instructions en page 11).

Réglage de la Vitesse

Vérifiez la vitesse de votre lanceur à l'aide d'un chronographe (instrument mesurant la vitesse), à chaque fois que vous vous apprêtez à jouer au paintball. Vérifiez que la vitesse du lanceur est réglée à 300 pieds par seconde (FPS) (91,44 m/s), ou moins si le terrain de jeu l'exige.

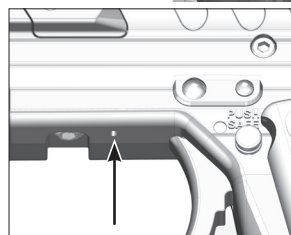
Pour régler la vitesse, insérez la clé hexagonale de 1/4 pouces, fournie avec votre lanceur, au bas du régulateur de vitesse (flèche blanche). Tourner la clé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et la vitesse augmente (FPS plus élevé). Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre et cela diminue la vitesse (FPS plus faible).



Naviguer la programmation

Entrer dans la programmation - Déchargez le lanceur (page 7) et enlevez la réserve d'air (page 11). N'essayez jamais de faire une programmation avec un lanceur sous pression!

Allumez le lanceur et utilisez une clé hexagonale pour appuyer et relâcher le Bouton de Programmation (flèche à droite). Le LED clignote de plusieurs couleurs. Vous êtes maintenant dans le menu de programmation.



Faire le tour du menu - Pour faire le tour du menu, tirez et relâchez la détente. À chaque fois que la détente est tirée et relâchée le LED montre une couleur différente:

Mode Tir	ROUGE	En continu
ROF cap	VERT	En continu
Dwell	ORANGE	En continu
Debounce	ROUGE	Scintillement
BIP	VERT	Scintillement
Ramp Start	ORANGE	Scintillement
Ramp Sustain	ROUGE	Clignotement
Ramp Reset	VERT	Clignotement
Burst shot count	ORANGE	Clignotement

Réglage pré-programmé - Pour sélectionner un élément du menu, appuyez et relâchez l'interrupteur pour montrer le réglage actuel pré-programmé, représenté par des clignotements; voyez le réglage que vous avez sélectionné pour déterminer le choix actuel.

Entrer un nouveau choix - Maintenez la détente appuyée jusqu'à l'extinction du LED. Vous pouvez maintenant faire votre choix de réglage en tirant et relâchant la détente rapidement. À chaque fois que la détente est tirée, le LED s'allumera vert montrant que le choix est augmenté. Quand la valeur est à son maximum, le LED passe au Orange quand la détente est tirée. Quand la détente n'a pas été tirée pendant 3 secondes, le LED clignote de plusieurs couleurs, indiquant que le changement de réglage est arrêté. Le réglage est automatiquement sauvegardé. Si la nouvelle valeur choisie est moins que le minimum pour cet élément du menu, la limite minimum pour ce réglage est sauvegardée. Si la détente n'est pas du tout tirée, la valeur minimum pour ce réglage sera sauvegardée.

Réinitialiser aux réglages d'usine - Vous pouvez remettre la programmation aux réglages originaux de l'usine. Maintenez appuyé le bouton de programmation pendant 6-7 secondes. Le LED clignote de plusieurs couleurs et le circuit s'éteint. La programmation est maintenant réinitialisée aux réglages d'usine.

Programmer les menus

Cette section détaille les différents menus, pour que l'utilisateur puisse comprendre le but et le mode d'utilisation de chaque élément du menu.

Mode Tir

- 1. Semi-Auto (réglage d'usine) Un Clignotement** - Ce mode de tir semi-automatique est disponible pour les terrains ou tournois qui limitent l'utilisation des modes de tirs automatiques. Avec ce mode de tir, un coup appuyé/relâché de la détente tire une bille.
- 2. Burst* Deux Clignotements** - Ce lanceur tire une rafale de coups à chaque fois que la détente est appuyée à cette vitesse de tir. La gamme programmable est de 2 à 6 coups par rafale qui est déterminé par le réglage de Tir en Rafale. En mode Rafale, l'utilisateur doit tirer le nombre de fois programmé, déterminé par le réglage Ramp Start (page 10), avec un temps entre chaque tir de détente inférieur à celui du réglage de Ramp Reset (page 10). Le lanceur entrera alors en mode Burst et tirera le nombre de coups déterminé par le réglage Burst Shot (page 10). Le décompte de coups en Ramp Start se réinitialisera si on ne tire pas pendant la durée programmée par le réglage Ramp Reset.
- 3. Ramp* Trois Clignotements** - Si on tire le nombre de fois programmé par le réglage Ramp Start et si on appuie la détente à une vitesse par seconde programmée par le réglage Ramp Sustain, alors le lanceur tirera à une vitesse maximum fixe, déterminée par le réglage ROF Cap (voir ci-dessous). Le décompte des tirs Ramp Start sera réinitialisé si on ne tire pas pendant la durée programmée par les réglages Ramp Reset ou Ramp Sustain si Ramp Reset est mis à 0.
- 4. Full-Auto* Quatre Clignotement** - En mode Full Auto, l'utilisateur doit tirer le nombre de fois programmé fixé par le réglage Ramp Start en s'assurant que la durée entre chaque tir de la détente soit moins grand que le réglage Ramp Reset. Le lanceur entrera alors en mode automatique, et tirera tant que l'utilisateur maintient la détente appuyée. Le décompte du tir Ramp Start se réinitialisera après ne pas avoir tiré la durée déterminée par le réglage Ramp Reset.

L' * indique un mode de tir amélioré, exigeant au moins d'appuyer 3 fois sur la détente avant que le mode amélioré soit engagé. Le réglage Ramp Start permet à l'utilisateur d'ajuster le nombre de tirs exigé pour se mettre en marche.

ROF Cap - (Réglage d'usine = 10 BPS) Ceci est la vitesse maximum de tir programmée (Rate of Fire, ROF) de billes par secondes (BPS). Le ROF peut être réglée entre 5-10 BPS où 1 clignotement = 1 BPS).

Dwell - (Réglage d'usine = 35 millisecondes (ms); 35 clignotements) Le Dwell est utilisé pour modifier le temps pendant lequel le courant alimente le solénoïde. Le solénoïde est la partie électronique qui achemine le courant d'air à l'avant du verrou, permettant au lanceur de tirer. Ce réglage a un impact direct sur la durée de vie de la pile. En effet, si cette valeur est trop élevée cela aura un impact nuisible à la durée de vie de la pile. Si cette valeur est trop faible cela ne permettra pas au lanceur de cycler complètement, causant une vitesse faible. Ce réglage peut être ajusté de 1 à 60 ms.

Debounce - (Réglage d'usine = 7 millisecondes; 7 clignotements) Le menu Debounce est utilisé pour modifier l'intervalle de temps accepté entre chaque pression de la détente. Ce menu ajuste, tout simplement, l'intervalle de temps accepté entre chaque pression sur la détente. Si un Debounce est configuré trop bas, l'utilisateur pourrait tirer plus qu'il ne s'y attend. Cela s'explique par ce que l'on appelle le "Trigger Bounce". Lorsqu'un lanceur tire, le lanceur bouge et vibre dans les mains de l'utilisateur. Cette vibration peut parfois permettre à la détente de se réinitialiser et de se remettre en place sans que l'utilisateur ne se rende compte que son doigt a bougé. Ce menu peut être mis à jour avec des valeurs comprises entre 1 et 50 millisecondes.

Ball in Place (BIP) - (Réglage d'usine = 5 ms; 5 clignotements) C'est le nombre de fois en millisecondes que le détecteur de billes doit "voir" la bille avant de la tirer. Cet élément du menu peut être réglé entre 1 ms et 50 ms.

Ramp Start - (Réglage d'usine = 3 pressions de la détente; 3 clignotements) Nombres de tirs qui doivent être faits avant que le mode amélioré ne se mette en place. Limite: 3-8 tirs, 1 clignotement = 1 tir.

Ramp Sustain - (Réglage d'usine = 3 pressions de la détente par seconde; 3 clignotements) Nombre de pression de la détente par seconde (TPS) qui doivent se passer pour soutenir l'accélération. Ce réglage touche seulement le mode de tir Ramp. Limite: 1-12 TPS, nombre de clignotements = TPS.

Ramp Reset - (Réglage d'usine = 1 seconde; 10 clignotements) Durée après le dernier tir jusqu'à ce que les tirs Ramp Start se remettent à 0. Limite 0-1 seconde dans un dixième de seconde. Temps = nombre de clignotements x 0.1. Quand Ramp Reset est mis à 0, les modes Burst et Full Auto ne seront pas mis en mode amélioré et ne tireront pas en rafale. Quand Ramp Reset est mis à 0 dans le mode Ramp, le réglage Ramp Sustain est utilisé pour réinitialiser le nombre de tir de Ramp Start.

Burst Shot - (Réglage d'usine = 3 coups; 3 clignotements) Nombre de coups que le lanceur tire à chaque pression de la détente quand il est mis en mode amélioré de tir. Limite: 2-6 coups, 1 clignotement = 1 coup.

Avertissements Concernant le Cylindre d'Air Comprimé

AVERTISSEMENT

La soupape plaquée en cuivre ou en nickel du cylindre (1) est supposée être attachée de manière permanente au cylindre d'air (2).

Un cylindre d'air peut s'envoler violemment et causer des blessures graves ou la mort si le cylindre (2) se dévisse de la soupape (1).

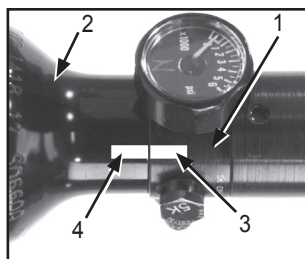
Reportez-vous à l'image en haut à droite. Il y a eu des incidents reportés de joueurs qui ont par mégarde dévissé le cylindre (2) de la soupape (1). Cela se produit, quand le joueur pense qu'il dévisse l'ensemble soupape-cylindre de l'adaptateur d'air du lanceur, alors qu'il dévisse en réalité le cylindre de la soupape.

Pour éviter ce danger, 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, alignée avec la marque du numéro 3 comme montré sur l'image en haut.

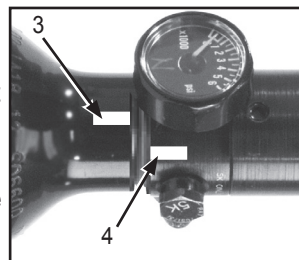
Lorsque vous tournez le cylindre d'air pendant le démontage, vérifiez que la marque sur le cylindre et la marque sur la soupape du cylindre coïncident et qu'elles tournent bien ensemble. Si, à un moment donné, ces marques commencent à se séparer, comme montré sur l'image en haut, cela signifie que le cylindre se dévisse de la soupape et vous devez **ARRÊTER** et emmener l'unité toute entière chez un professionnel spécialisé et certifié "C5" pour retrait de manière sûre et/ou pour le faire réparer.

NOTE: La soupape du cylindre se dévisse du lanceur en 3 ou 4 tours complets. Si, après le 4ème tour complet, la soupape n'est pas dévissée du lanceur, **ARRÊTEZ!** Apportez l'unité toute entière chez un professionnel spécialisé et certifié "C5" pour retrait de manière sûre et/ou pour le faire réparer. Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié "C5", allez sur le site: www.paintball-pti.com.

Que vous ayez un cylindre d'air neuf ou usagé et rechargeable, vous êtes en danger si l'un des points suivant s'est produit:



Valve et cylindre correctement marqués



Valve et cylindre mal alignés

- La soupape a été remplacée ou modifiée après l'achat.
- La soupape a été retirée du cylindre pour une raison quelconque.
- Une modification a été apportée au cylindre rechargeable d'air.

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

Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air

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

- N'utilisez jamais d'autres gaz que de l'air comprimé (HPA).
- Une utilisation, un remplissage, un rangement ou l'élimination incorrectes d'un cylindre d'air peut résulter en des dégâts matériels, des blessures sérieuses ou la mort.
- Assurez-vous que l'entretien ou que toute modification d'un cylindre d'air soit réalisé par un professionnel qualifié tel qu'un spécialiste certifié "C5".
- Tout cylindre d'air ne doit être rempli que par un professionnel qualifié.
- Les soupapes de cylindres ne peuvent être installées ou réparées que par un professionnel qualifié.
- Ne remplissez pas excessivement un cylindre! Ne dépassez jamais la capacité d'air d'un cylindre.
- N'exposez pas un cylindre d'air pressurisé à des températures supérieures à 55°C (130°F).
- N'utilisez pas de nettoyants corrosifs ou de dissolvants sur le cylindre d'air ou sur la soupape et ne les mettez pas en contact avec des matériaux corrosifs.
- Tout vérin d'air qui a été exposé au feu ou chauffé à une température de 177 degrés C (350 degrés F) ou plus doivent être détruits par un personnel dûment formé.
- Utilisez le gaz approprié pour votre cylindre. N'utilisez que de l'air comprimé dans un cylindre à air comprimé. N'utilisez jamais d'autres gaz que de l'air comprimé. (HPA).
- Tenez tous vos cylindres hors de portée des enfants.
- Le cylindre d'air devrait être inspecté et retesté hydrostatiquement au moins tous les 5 ans par un agent qualifié du Département des Transports.
- 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 lanceur ou du cylindre d'air. L'air comprimé est un gaz très froid et peut provoquer des gelures dans certaines conditions.

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

Enlever le Cylindre d'air

1. Lisez les Avertissements Concernant le Cylindre d'air (voir page 10) ainsi que les Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'air (voir pages 10-11) 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.
3. Suivez les instructions sur Décharger votre Lanceur en page 7.
4. Faites bien attention aux marques sur le cylindre et sur la soupape du cylindre lorsque vous tournez le cylindre d'environ $\frac{3}{4}$ de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela permettra à la soupape de la goupille d'air de se fermer de façon à ce que l'air ne puisse pas entrer dans le lanceur.

5. Enlevez le dispositif de blocage du canon et mettez la Sécurité sur mode de tir. Pointez le lanceur dans une direction sûre et déchargez le gaz restant dans le lanceur en tirant sur la détente jusqu'à ce que le lanceur arrête de tirer (cela peut nécessiter 4 ou 5 tirs). Si votre lanceur 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 lanceur ne tire plus. Seulement à ce moment vous pouvez enlever le cylindre d'air.

NOTE: Si pendant 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 ci-dessous).

6. Une fois le cylindre d'air enlevé, de nouveau pointez le lanceur dans une direction sûre pour vérifier que le lanceur est complètement déchargé de gaz.
7. Activez le mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).

Réparer les Fuites du Cylindre d'air

La cause la plus fréquente de fuite est due à un mauvais joint de soupape du cylindre d'air. 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. Les meilleurs joints de soupape sont en uréthane. Les joints en uréthane ne sont pas abîmés par la forte pression d'air. Vous pouvez vous en procurer chez Tippmann ou chez votre fournisseur de paintball local. Il y a un joint en plus dans le paquet d'accessoires, fourni avec votre lanceur.

NOTE: Si malgré l'installation d'un nouveau joint de soupape, la fuite persiste, n'essayez pas de réparer le cylindre d'air. Contactez Tippmann Sports/GI Sportz, 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 Lanceur (voir page 7) et Enlever le Cylindre d'air (voir page 11).
- Vous devez porter des lunettes de sécurité.
- Ne démontez pas un lanceur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas un lanceur partiellement assemblé sous pression.
- Suivez les avertissements décrits sur le cylindre d'air HPA concernant la manipulation et le rangement.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air.
- Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air.
- N'utilisez pas de nettoyants à base d'essence.
- N'utilisez pas de nettoyants en aérosol.

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

Pour nettoyer l'extérieur de votre lanceur, utilisez un linge humide pour enlever la peinture, la graisse ou tout autre 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.

Un entretien général de votre lanceur devrait être effectué tous les 8000-10.000 tirs, ou avant chaque fois que vous allez jouer. Pour faire l'entretien général, enlevez le système de verrou comme expliqué dans la section Instructions pour désassembler les Séries d'Assaut sous Désassemblage du système de verrou. Appliquez de la graisse à base de silicone (Dow 33 ou similaire) aux parties spécifiques comme montré dans le schéma des pièces détachées. Ceci

assurera le bon fonctionnement de votre lanceur. Il n'est pas nécessaire de désassembler le reste de votre lanceur pour un entretien général. Inspectez le joint de la soupape d'air, et lubrifiez-le avec un peu de graisse quand vous l'attachez au cylindre d'air.

Rangement

Avant de ranger votre lanceur, déchargez-le (voir page 7) et enlevez le cylindre d'air (voir page 11). Assurez-vous que la Sécurité est activée (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 2). Rangez votre lanceur dans un endroit sec.

Lorsque vous reprenez votre lanceur, assurez-vous toujours que la Sécurité est activée (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 2).

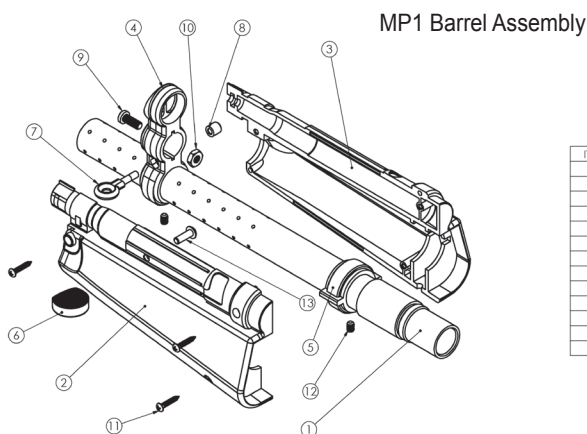
Instructions de Démontage des Séries d'Stryker

Préparez un plan de travail avec suffisamment d'espace pour travailler sans que de petites pièces ne se perdent. Portez toujours des lunettes de sécurité lorsque vous démontez ou remontez un lanceur. Référez-vous au schéma des pièces détachées pour ces instructions.

- Suivez les instructions de la section Décharger votre Lanceur en page 7 et Enlever le Cylindre d'air en page 11.
- Ne mettez pas sous pression un lanceur paintball partiellement assemblé.

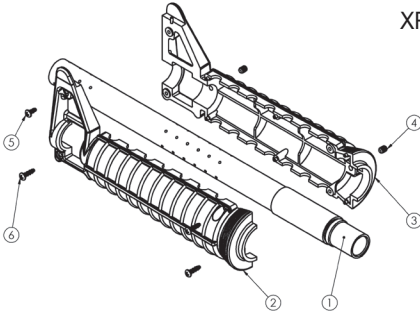
Ensemble du Canon et de l'Enveloppe

1. Pour enlever le Canon, dévissez-le simplement de l'ensemble. Pour le remettre, vissez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour le rattacher à l'ensemble.
2. Pour démonter l'ensemble Poignée Avant/Enveloppe, référez-vous aux images appropriées qui suivent:



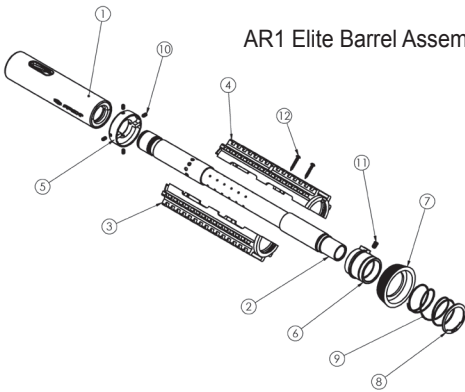
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	MP1 BARREL	1	74342
2	MP1 SHROUD LH	1	74400
3	MP1 SHROUD RH	1	74401
4	MP1 SHROUD FRONT	1	74402
5	MP1 SHROUD BACK	1	74403
6	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
7	SLING HOOK	1	74405
8	SLING HOOK NUT	1	74406
9	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886
10	NUT HEX 10-32	1	71959
11	SCREW PHST #4 X .625	3	76894
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889
13	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881

XR1 Barrel Assembly



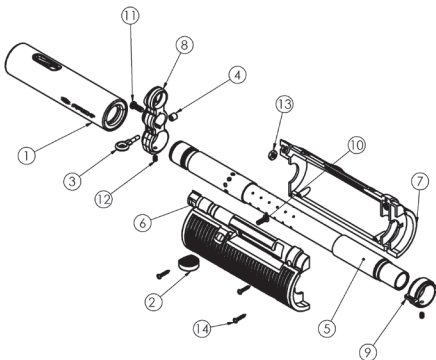
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	XR1 BARREL	1	74407
2	XR1 SHROUD LH	1	74408
3	XR1 SHROUD RH	1	74409
4	SCREW SET 10-32 X .250 CP	2	72513
5	SCREW PHST PHL 6-19 X .3125 THREAD-FORMING	1	76895
6	SCREW PHST PHL 6-19 X .500 THREAD-FORMING	3	76893

AR1 Elite Barrel Assembly



ITEM	DESCRIPTION	QTY.	SKU
1	APEX2 BODY INSERT TOP	1	11500
	APEX2 BODY INSERT BOTTOM	1	11501
	APEX2 TUBE HOUSING	1	11502
	APEX2 DEFLECTOR	1	11503
	APEX2 SPRING	1	11504
	APEX2 ADJUSTER	1	11505
	O-RING BUNA-N 70 DUR -021 (.926 ID)	4	11506
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607
2	APEX BARREL	1	74346
3	AR1 SHROUD LH	1	74410
4	AR1 SHROUD RH	1	74411
5	AR1 SHROUD FRONT	1	74412
6	AR1 SHROUD BACK	1	74413
7	AR1 COLLAR	1	74414
8	AR1 C-CLIP	1	74415
9	AR1 SPRING	1	74416
10	SCREW SET 6-32 X .250 CUP POINT	4	76888
11	SCREW SET 10-32 X .3125 CUP POINT	1	76891
12	SCREW PHST PHL #4 X .750 TYPE AB BLK OX	2	76892

MP2 Elite Barrel Assembly



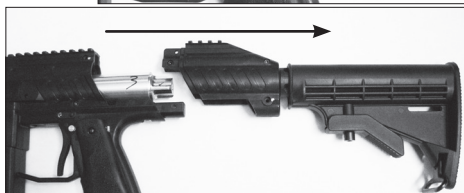
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	BODY INSERT TOP	1	11500
	BODY INSERT BOTTOM	1	11501
	TUBE HOUSING	1	11502
	DEFLECTOR	1	11503
	SPRING	1	11504
	ADJUSTER	1	11505
	O-RING BUNA-N 70 DUR -021 (.926 ID)	4	11506
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607
2	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
3	SLING HOOK	1	74405
4	SLING HOOK NUT	1	74406
5	APEX BARREL	1	74346
6	MP2 SHROUD LH	1	74417
7	MP2 SHROUD RH	1	74418
8	MP2 SHROUD FRONT	1	74419
9	MP2 SHROUD BACK	1	74420
10	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881
11	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889
13	NUT HEX 10-32	1	71959
14	SCREW PHST PHL #4 X .625	3	76894

Ensemble de la Crosse

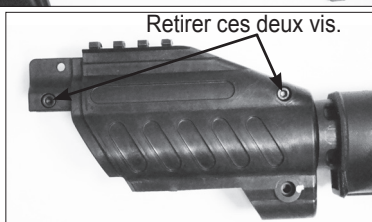
1. Retirez les deux vis à tête hexagonale montrées à droite en utilisant une clé hexagonale 7/64 pouces.

2. Tirez l'ensemble de la crosse comme montré.

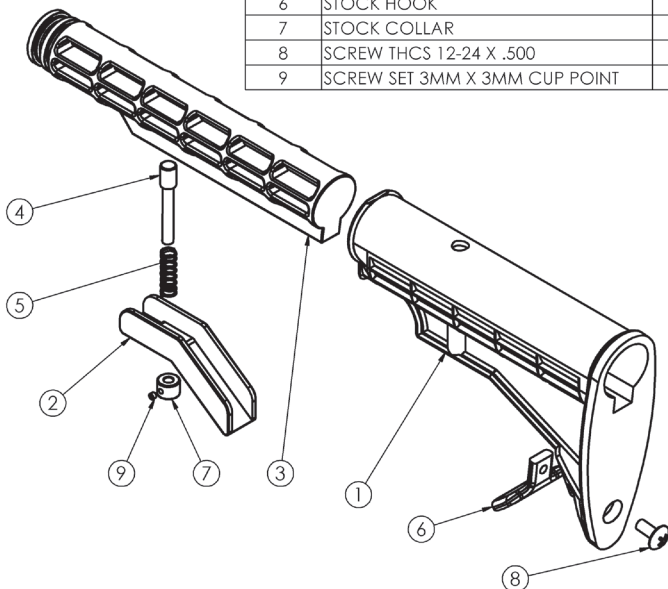
3. Enlevez ces deux vis pour retirer la carcasse. L'ensemble de la crosse peut être maintenant retiré.

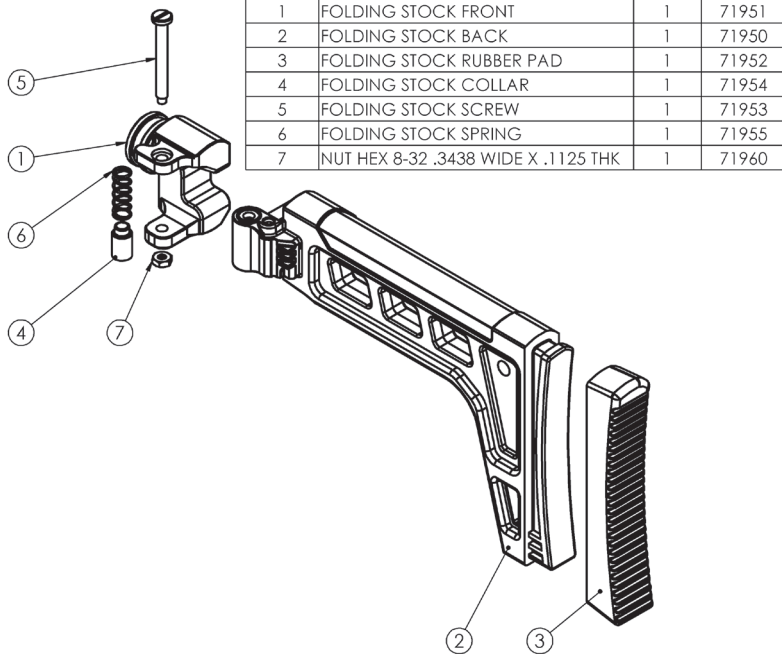


Référez-vous aux schémas de l'ensemble de la crosse qui suivent:

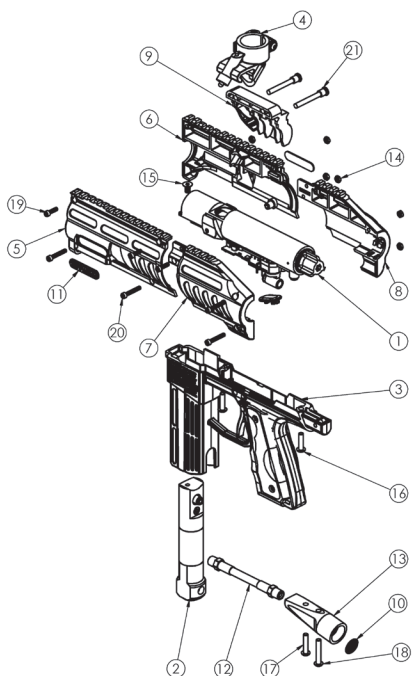


ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	STOCK BODY	1	74421
2	STOCK LEVER	1	74422
3	STOCK SHAFT	1	74423
4	STOCK PIN	1	74424
5	STOCK SPRING	1	74425
6	STOCK HOOK	1	74426
7	STOCK COLLAR	1	74427
8	SCREW THCS 12-24 X .500	1	76887
9	SCREW SET 3MM X 3MM CUP POINT	1	76890





Vue Éclatée du Lanceur d'Stryker

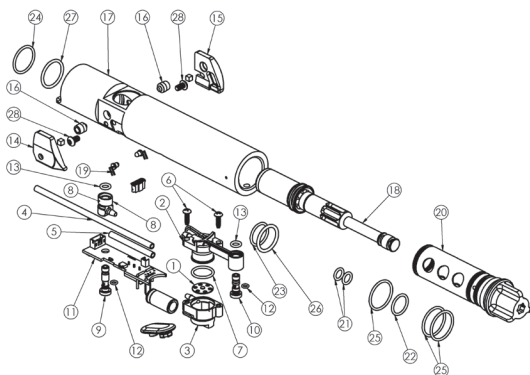


ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	BODY ASSY	1	N/A
2	REGULATOR ASSY	1	N/A
3	FRAME ASSY	1	N/A
4	FEEDNECK QUICK RELEASE BT	1	17757
5	SHELL FRONT LH	1	74337
6	SHELL FRONT RH	1	74338
7	SHELL BACK LH	1	74339
8	SHELL BACK RH	1	74340
9	RIPCLIP ADAPTER	1	74341
10	AIR FILTER	1	74343
11	LOGO PLACARD WITH TAPE	2	74344
12	BRAIDED HOSE	1	74345
13	ASA ADAPTER	1	17044
14	NUT HEX 6-32 .25 WIDE X .092 THK	7	17657
15	SCREW FHCS 10-32 X .375	1	76882
16	SCREW BHCS 10-32 X .750	2	76885
17	SCREW BHCS 10-32 X .875	1	76884
18	SCREW BHCS 10-32 X 1.125	1	76883
19	SCREW SHCS 6-32 X .500	3	17655
20	SCREW SHCS 6-32 X .875	4	72771
21	RAIL LOCKING SCREW KIT LONG	1	38432

Utilisez le schéma ci-dessus pour désassembler et réassembler les parties principales du Lanceur d'Assaut. Les schémas des pièces détachées sont sur les pages suivantes.

Démontage du Système de Verrou

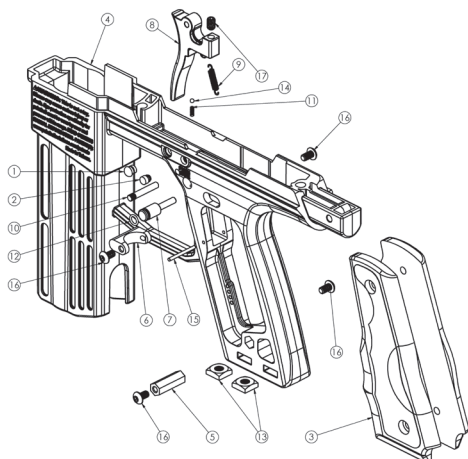
Retirez la crosse et l'ensemble de l'enveloppe arrière en retirant les deux vis hexagonales (voir page 15). Utilisez une clé hexagonale ou votre main pour dévisser le bouchon arrière de l'ensemble du lanceur. Quand vous retirez le bouchon arrière, le verrou peut être laissé à l'intérieur. Le verrou peut être retiré de l'arrière du lanceur. Vous pouvez faire un entretien général comme graisser ou remplacer les joints.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	ARMATURE ASSY	1	74298
2	VALVE TOP ASSY	1	74299
3	VALVE BODY BOTTOM	1	74303
4	LONG HOSE	1	74304
5	SHORT HOSE	1	74305
6	SCREW PHST #4 X .375 TYPE B SS	2	76880
7	O-RING BUNA-N 70 DUR-014 (.500 ID)	1	10261
8	FRONT AIR FITTING	1	74310
9	FRONT AIR SCREW	1	74311
10	BACK AIR SCREW	1	74312
11	CIRCUIT BOARD	1	74313
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	2	72487
13	O-RING BUNA-N 90 DUR-008 (.176 ID)	2	10250
14	EYE COVER LH	1	74319
15	EYE COVER RH	1	74320
16	DEFENT	2	74321
17	BODY	1	74322
18	BOLT	1	74323
19	EYE HARNESS	1	74324
20	BACK CAP	1	74325
21	O-RING URETHANE 70 DUR-010 (.239 ID)	2	57645
22	O-RING URETHANE 70 DUR-014 (.489 ID)	1	72553
23	O-RING URETHANE 90 DUR-015 (.251 ID)	1	55015
24	O-RING URETHANE 70 DUR-017 (.676 ID)	1	72556
25	O-RING BUNA-N 70 DUR-018 (.739 ID)	3	10249
26	O-RING URETHANE 70 DUR 2MM CS X 1.6MM ID	1	10248
27	O-RING GREEN URETHANE 70 DUR-017 (.676ID)	1	10247
28	SCREW BHCS 6-32 X .250	2	72414
N/A	ENGINE ASSEMBLY	N/A	74347
N/A	VALVE ASSEMBLY	N/A	74348

Retrait de la Poignée et du Régulateur

1. Retirez la crosse et l'ensemble de l'enveloppe arrière comme montré dans *Ensemble de la Crosse* (page 15).
2. Retirez le tube d'alimentation en appuyant sur le bouton du tube puis en le faisant coulisser vers l'avant et le retirant des rails.
3. Retirez les 3 vis restantes qui maintiennent la carcasse ensemble, puis enlevez les deux moitiés de la carcasse.
4. Retirez les 2 vis sous le AAA, qui maintiennent le AAA en place. Au dessous de la poignée, retirez les 2 vis, 1 juste au-dessus de la détente et une au-dessus, derrière la poignée.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	LIGHT PIPE	1	17710
2	BUTTON MODE	1	17712
3	GRIP	1	17959
4	FRAME	1	74326
5	FRAME HEX INSERT	1	74327
6	FRAME SCREW INSERT	1	74328
7	SAFETY	1	74329
8	TRIGGER	1	74330
9	TRIGGER SPRING	1	74331
10	TRIGGER PIN	1	74332
11	SAFETY SPRING	1	74336
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	1	72487
13	NUT SQUARE 10-32 .375 WIDE X 1.25 THK	2	19423
14	BEARING BALL 2.0MM DIA	1	74315
15	DOWEL PIN 3/8X DIA X .750	1	74316
16	SCREW BHCS 6-32 X .250	4	17529
17	SCREW SET 6-32 X .250 FLAT POINT	1	20176

5. Au-dessus du régulateur où le canon est inséré dans le lanceur, utilisez une clé hexagonale pour retirer la vis libérant le régulateur de l'ensemble du lanceur.
6. Enfin, déconnectez le tuyau flexible du raccord rapide en serrant le raccord vers le régulateur et ensuite en tirant le tuyau du raccord.
7. Vous pouvez maintenant faire glisser le régulateur vers le bas et le faire sortir.

Démontage et Entretien du Régulateur

L'entretien du régulateur devrait être fait tous les 50.000-70.000 tirs ou s'il y a un problème.

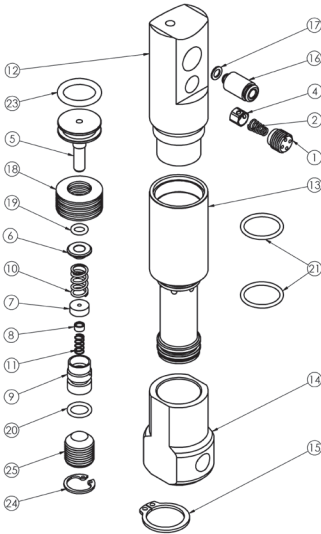
1. Retirez le régulateur comme décrit dans la section *Retrait de la Poignée et du Régulateur*, à la page précédente.
2. À partir de ce moment, vous pouvez accéder au piston du régulateur en dévissant la moitié supérieure de la moitié inférieure du régulateur.
3. Pour faire sortir le piston en cuivre, tapez doucement sur le régulateur sur votre main jusqu'à ce que le piston tombe du régulateur.
4. Pour faire l'entretien du régulateur, vous devriez mettre de la graisse à base de silicone (Dow 33 ou similaire) sur le joint du piston et le conduit. Assurez-vous lorsque vous réassemblez le régulateur, de mettre les rondelles des ressorts dans le bon sens:

LARGE BOUT DU PISTON)()() PETIT BOUT DU PISTON.

Le démontage plus complet du régulateur n'est nécessaire que si le régulateur a une fuite ou si la pression du régulateur ne reste pas stable. Voir la section *Entretien et Démontage Approfondis du Régulateur* à la page 19.

Visseurs Avant et Arrière

La liste pour les pièces détachées du Viseur Avant et du Viseur Arrière est montrée ici.



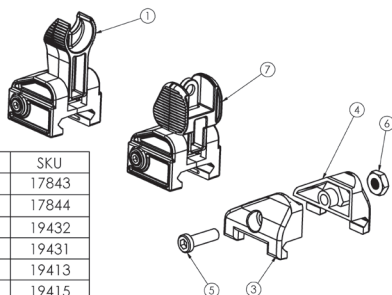
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	COVER PLATE REGULATOR	1	72610
2	REGULATOR OPP SPRING	1	72604
4	REGULATOR SEAL RUBBER	1	72606
5	PISTON REGULATOR	1	72605
6	RETAINER	1	72471
7	SEAL ADJUSTER	1	72472
8	VENT PISTON ADJUSTER	1	72473
9	PISTON ADJUSTER	1	72474
10	SPRING REGULATOR	1	72475
11	SPRING REGULATOR ADJUSTER	1	72477
12	REGULATOR TOP	1	72478
13	REGULATOR BODY	1	74333
14	REGULATOR BOTTOM	1	74334
15	RETAINING RING EXTERNAL 18MM SHAFT X 1.2MM THK	1	74335
16	PUSH TO CONNECT AIR FITTING 5/32" HOSE-10-32 THREAD	1	74314
17	10-32 FITTING GASKET NITRILE	1	74317
18	SPRING BELLEVILLE WASHER 20MM OD 10.2 ID X .9MM THK	7	74318
19	O-RING URETHANE 70 DUR -008 (.176 ID)	1	72507
20	O-RING URETHANE 70 DUR -011 (.301 ID)	1	41015
21	O-RING BUNA-N 70 DUR -016 (.614 ID)	2	10608
22	O-RING BUNA-N 70 DUR -018 (.739 ID)	1	72644
23	O-RING URETHANE 70 DUR -113 (.549 ID)	1	10249
24	RETAINING RING INT .500 BORE	1	72492
25	SCREW SET 1/2-20 X .500 CUP POINT	1	72506

Entretien et Démontage

Approfondis du Régulateur

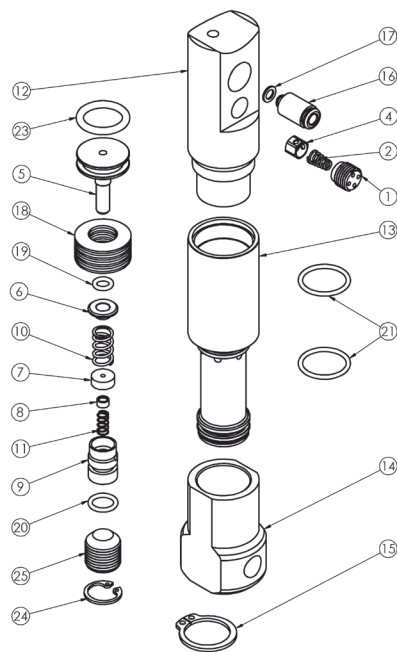
Si votre régulateur a une fuite, ou si la pression n'est pas stable, et cela cause des problèmes de vitesse, vous pouvez suivre les étapes suivantes.

ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	FRONT FOLDING SIGHT(complete w/hardware)	1	17843
2	REAR FOLDING SIGHT (complete w/hardware)	1	17844
3	REAR SIGHT BODY LH	1	19432
4	REAR SIGHT BODY RH	1	19431
5	BOLT RECEIVER LONG	1	19413
6	NUT RECEIVER	1	19415



ATTENTION: Les étapes ci-dessous peuvent difficiles pour un joueur de paintball débutant, et peuvent exiger certains outils. Des dégâts à votre régulateur causés par votre négligence pourraient annuler votre garantie.

1. D'abord, utilisez une pince à circlip extensible pour retirer le plus grand anneau de retenue en bas du régulateur. Le manchon connecté au tuyau en métal maintenant pourra glisser. Si vous avez remarqué une fuite dans cet endroit, vous pouvez maintenant inspecter les 2 joints qui scellent le manchon et les remplacer si nécessaire (pièces 21 dans le schéma de montage du régulateur).
2. Vous devriez enlever le plus petit anneau de retenue à l'intérieur avec une pince à circlip qui se contracte. Vous pouvez maintenant utiliser une clé hexagonale pour dévisser complètement la vis d'ajustement du régulateur du bas du régulateur. Une fois la vis retirée, certaines pièces vont peut-être tomber du bas du régulateur (voir schéma de montage du régulateur). S'il y avait une fuite au bas du régulateur, vous devriez remplacer le joint situé sur l'ajusteur de piston (pièces 20 dans le schéma de montage du régulateur). S'il y avait un fuite venant du petit trou sur le côté du régulateur lui-même, vous devriez remplacer le joint à l'intérieur du régulateur (pièces 19 dans le schéma de montage du régulateur). Ce joint peut rester coincé dans le régulateur. Utilisez avec précaution une pointe pour faire sortir le joint.
3. Si votre régulateur causait des fluctuations de vitesse et l'entretien général n'a pas aidé, vous devez changer le joint d'ajusteur du régulateur (pièce 7 dans le schéma de montage du régulateur). Assurez-vous quand vous réassemblez votre régulateur, de suivre le Schéma de Montage du Régulateur. Si vous assemblez votre régulateur de manière incorrecte, cela causera des problèmes de performance avec votre lanceur.



Spécificités

Modèle..... TIPPMANN® Stryker Series®
 Calibre68
 Action..... Electro-Pneumatique (Open Bolt Blow Forward avec système de spool valve)
 Alimentation (Modèle Electro-pneumatique) Pile 9V
 Alimentation d'air air comprimé (HPA)
 Capacité du loader 200 Paintballs
 Alimentation de billes..... Gravité
 Cadence de tir 10 billes par seconde
 Détente Électronique
 Portée effective.....150+ pieds / 45,72+ mètres
 Vitesse.....Ajustable
 Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds (91m44) par seconde. Voir instructions *Réglage de la Vitesse* en page 8.

Informations concernant la garantie et la réparation

Tippmann Sports/GI Sportz ("Tippmann") fournit des produits d'airsoft de grande qualité et un service exceptionnel. Dans le cas peu probable d'un problème avec cette réplique Tippmann 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/GI Sportz
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
1-800-220-3222

Enregistrement de la garantie

Pour activer la garantie limitée du marqueur, vous devez enregistrer le marqueur dans les trente (30) jours de la date de vente au détail d'origine en remplissant la carte d'enregistrement de la garantie jointe et en le retournant à l'adresse ci-dessus. La garantie limitée pour Tippmann accessoires ne nécessitent pas d'activation ou de l'enregistrement; en enregistrant le marqueur, vous activez la garantie pour les 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 la réplique sans aucun frais, et ce pendant une période de 1 an 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 aucun 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 réplique 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 EXPRESSE EST LA SEULE GARANTIE ACCORDEE A L'ACHAT DE CE PRODUIT; TOUTES AUTRES GARANTIES EXPRESSES SERONT REJETEES; LES GARANTIES TACITES DE QUALITE MARCHANDE ET DE COMPATIBILITE AYANT UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE GARANTIE LIMITEE APPLICABLE CONTENUE DANS LA PRESENTE, ET AUCUNE GARANTIE, QU'ELLE SOIT EXPRESSE OU TACITE, 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 lesquels un défaut de pièce ou de fabrication a été décelé.

TIPPMANN NE SERA PAS TENU RESPONSABLE, ET VOUS RENONCEZ EXPRESSEMENT A LE TENIR POUR RESPONSABLE EN CAS DE DEGATS DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTS OU SECONDAIRES ("DEGATS") PROVOQUES PAR LA

**F
R
A
N
Ç
A
I
S**

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 spécifiques légaux, auxquels pourraient s'ajouter d'autres droits pouvant varier d'après les États et les Nations

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 réplique, veuillez l'essayer avec les pièces d'origine avant de le renvoyer pour entretien ou réparation.
2. Déchargez (page 6) et enlevez toujours l'alimentation d'air/CO2 de votre réplique (page 15). N'envoyez pas votre bouteille d'alimentation en air/CO2 si elle 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.

BREVET(S):

Voir www.paintballsolutions.com/patents © 2016 G.I. Sportz. Tous droits réservés. Ce produit G.I. Sportz est protégé par un ou plusieurs brevets des États-Unis d'Amérique. G.I. Sportz Trademarks, Designs et Copyrights sont protégés par un ou plusieurs brevets des États-Unis d'Amérique et la Loi Internationale.

Pour plus d'informations contactez G.I. Sportz à info@keeactionsports.com.

Marcadores Paintball Stryker Series por Tippmann Sports/GI Sportz

11723 Lime Kiln Road, Neosho, MO 64850 USA
1-800-220-3222

FELICITACIONES por su compra del marcador paintball Tippmann Stryker Series. Creemos que nuestros marcadores Stryker Series son los más exactos, durables y orgullosamente fabricado en los Estados Unidos. Toda nuestra línea de marcadores Stryker Series le darán muchos años de servicio si es utilizado apropiadamente.

Antes de cargar o disparar este marcador 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 Tippmann Stryker Series. Si alguna de sus partes no se encuentra, o esta defectuosa y necesita asistencia, por favor comuníquese con el departamento de Servicio al Cliente de Tippmann/GI Sportz al teléfono 1-800-220-3222 en donde le daremos un servicio oportuno y amable.

Lista de Contenido

Instrucciones de Instalación del Mecanismo de Bloqueo del cañon	2
Advertencia/Declaracion de Responsabilidad	3
La Seguridad es Su Responsabilidad!	3
Inicio preparación	5
1. Instalación del cañon	5
2. Instalación de la Batería	5
3. Instalación del Cilindro de Alta Presión de Aire	5
4. Acople y Carga de la Tolva de munición	6
5. Disparando con su Marcador	6
Operación Ojo	6
Indicador de luz LED	7
Mal función del Ojo	7
Tabla del Estatus Ojo/ Luz LED	7
Indicador de Batería Bajo	7
Descargando su Marcador	7
Ajuste de la Velocidad	8
Programacion de Navegacion	8
Menus de Programacion	9
Advertencia cilindro de suministro de Gas de Alta Presión	11
Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire	11
Remoción del Cilindro Suministro de Aire	12
Reparación de Fugas de Aire en el Cilindro	13
Limpieza y Mantenimiento	13
Almacenaje	13
Desensamble y Ensamble Stryker Series	14
Ensamble de Guardamanos	14
Ensamblados de almacen	16
Marcador de Asalto visto en diagrama de partes	17
Desensamble del Systema de Tornillo	18
Remocion del Marco del Mango y el Regulador	18
Desensamble del Regulador y Mantenimeinto	19
Vista Frontal y Trasera	20
Desensamble y mantenimiento del regulador avanzado	20
Especificaciones	21
Información de Garantía y Reparación	22

ADVERTENCIA

Este producto contiene uno o más químicos que han sido reconocidos por el Estado de California como causa de cáncer y defectos en recién nacidos y diferentes problemas en la reproducción. Lávese muy bien las manos después de la manipulación de estos.

ADVERTENCIA

Mantenga siempre instalado el mecanismo de bloque del cañon, excepto cuando el marcador se encuentre en uso. Asegúrese de tener la función de Seguridad activada (vea las instrucciones en la página 3) y el mecanismo de bloqueo del cañon l este adecuadamente instalado en su marcador de acuerdo con las instrucciones dadas para prevenir daños a propiedad, lesiones personales severas o incluso la muerte.

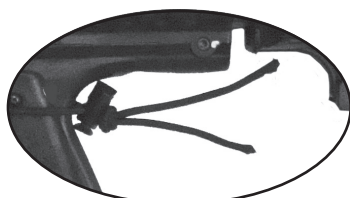
Instrucciones de Instalación del Mecanismo de Bloqueo del Cañon

1. Inserte el mecanismo de bloque del cañon dentro del cañon y asegure el cable sobre el Adaptador de Suministro de Aire (ASA) luego colóquelo en la parte posterior del mango como se observa.

2. Ajuste la longitud del cable usando el retenedor en la parte posterior del mango, jalando el cable hasta que este quede ajustado contra la parte posterior del mango. Manténgalo lo más ajustado posible dejando solo la cantidad de cable necesario con elasticidad para poderlo remover de la parte inferior del marcador y asi poder remover el mecanismo del bloque del cañon usted esté listo para disparar.



3. Para remover el mecanismo de bloqueo del cañon, presione la pieza central del retenedor de cuerda y deslícelo hacia el extremo de la cuerda.



4. Antes y después de jugar, examine el mecanismo de bloqueo de cañon y reemplácelo si se encuentra dañado o el cordel ha perdido su elasticidad.

5. Limpie el mecanismo de bloqueo del cañon con agua tibia y guárdelo fuera de la luz del sol y en un área seca cuando no está en uso.

Advertencia/Declaracion de Responsabilidad

Este marcador esta clasificado como un arma peligrosa y esta entregada por Tippmann Sports/GI Sportz 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/GI Sportz 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 Sports/GI Sportz se reseva 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/GI Sportz le pide que no use un marcador Tippmann Sports/GI Sportz. Al usar este marcador de paintball usted libera a Tippmann Sports/GI Sportz de cualquier y toda responsabilidad asociada con su uso.

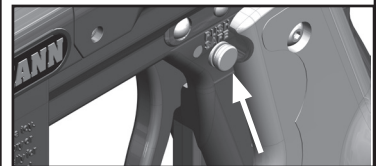
La Seguridad es Su Responsabilidad!

ADVERTENCIA

Excepto cuando su marcador se encuentre en uso, asegúrese siempre de mantener el botón de seguridad in la posición del seguro, (la cual inhabilita al gatillo y los electrónicos) y que el mecanismo de bloqueo del cañon este instalado apropiadamente. (Ver la página 2).

Para encender la función de seguro: Haga presión sobre el botón de seguro en el lado del Bot3n de Encendido.

Para ir a la funci3n de disparo: haga presi3n sobre el bot3n de seguro que est3 en el lado opuesto al bot3n de encendido.



Presione aqu3 para la funci3n de seguro (funci3n de disparo mostrada).

Familiarizarse con 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. Aqu3 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 le3do 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 cañon 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 cañon conectado el mecanismo de bloqueo del cañon cuando no esta en uso.(ver página 2).
- 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, cañon 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 tropieze 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 7 para desarmar y retirar la fuente de aire. Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del cañon (ver página 2).
- 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 puede estar muy frio y puede causar quemaduras bajo ciertas condiciones. Nunca use otro tipo de gas diferente a gas de alta presión (GAP).
- 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.
- Lea las Advertencias para los Cilindros de Aire bajo Alta Presión y los Concejos de Seguridad en las página 11 antes de iniciar la remoción o instalación de un cilindro 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 8).
- No exhiba o presente este producto en lugares públicos en los cuales pueda causar confusión y pueda ser considerado como un crimen. La policía u otras personas pueden confundir este producto con un arma de fuego real. La alteración en los colores para hacer que este producto se vea como un arma de fuego es muy peligroso y puede ser considerado como un crimen de acuerdo a las leyes federales y la del estado.

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 completamente cada uno de estos pasos antes de intentar usarlo.

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.

⚠ ADVERTENCIA

Solo puede instalar la fuente de aire y cargar la tolva con bolas de pintura cuando:

- **El mecanismo de bloqueo del cañon esta instalado (ver página 2)**
- **Ha puesto el boton esta en posicion de Seguro (ver página 3)**

La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.

1. Instalación del Cañon

- a. Instale el cañon dentro del recibidor y en Forma Manual de vuelta siguiendo el sentido a las agujas del reloj.
- b. Instalación del mecanismo del bloqueo del cañon (página 2).

2. Instalación de la Batería

Use estas instrucciones para la instalación de una batería por primera vez o para el reemplazo de una batería:

- a. Use una llave hexagonal de 5/64 para remover los dos tornillos que están en el lado izquierdo del mango, luego abra hasta dejar expuesto el compartimento de la batería. **NOTA:** Para el reemplazo de una batería remueva la conexión primero, nunca hale la batería usando los cables.
- b. Instale una batería de 9 voltios conectándola primero. Observe la polaridad! La polaridad invertida puede dañar la tabla de circuitos!
- c. Inserte la batería dentro del mango poniendo primero el contacto en la parte inferior y distribuya los cables como se muestra.
- d. Coloque de nuevo el mango y asegúrelo con los dos tornillos que fueron removidos en el paso 2a.



3. Instalación del Cilindro de Alta Presión de Aire (GAP)

Lea las Advertencias para los Cilindro de Aire, Concejos de Seguridad y Remoción en las páginas 11-12 antes de iniciar la instalación del cilindro de Aire de Alta presión. Nunca presurice un marcador que este parcialmente ensamblado. Nunca use otro tipo de gas que no sea gas de alta presión. (GAP).

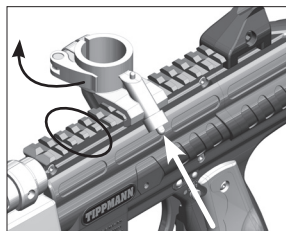
- a. Coloque la función de Seguro (ver la página 3) e instale el mecanismo de bloqueo del cañon (ver la página 2).
- b. Lubrique el empaque de la válvula del cilindro de aire usando un poco de grasa Tippmann.
- c. Inserte la válvula del cilindro de aire dentro del Adaptador de Suministro de Aire (ASA) que se encuentra en el extremo posterior del mango.
- d. De vuelta al cilindro de aire siguiendo el sentido a las agujas del reloj dentro del ASA hasta que este se detenga. Use mucha precaución ya que el marcador tiene ahora la capacidad de hacer disparos una vez que cambie el seguro a la posición de disparo.

Si usted no escucha que el cilindro haya quedado enganchado completamente, el pasador de la válvula pudo haber quedado muy corto o el sello del pasador de la válvula está dañado, siga las instrucciones para la Remoción del Cilindro de Aire en la página 12 y lleve su cilindro de aire un "C5" Airsmith Certificado para que lo inspeccione o también usted puede contactar al fabricante del cilindro.

4. Acople y Carga de la Tolva de munición

El mecanismo de bloque del cañon deberá estar instalado (ver la página 2) y el Seguro debe estar activado en la posición de seguro (ver página 3).

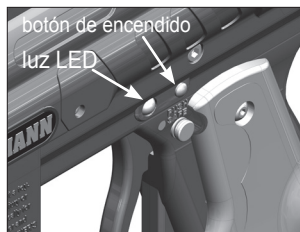
- Abra la palanca del tubo de alimentación.
- Instale el cuello de la tolva dentro del tubo de alimentación. Si el ajuste de este está demasiado apretado, afloje el tornillo de la palanca del tubo de alimentación (extremo opuesto de la palanca) usando una llave hexagonal de 3/32. Si el ajuste es demasiado suelto, apriete el tornillo del tubo de alimentación.
- Cierre la palanca del tubo de alimentación para asegurar la tolva.
- Con el mecanismo de bloqueo del cañon instalado (página 2), y el Seguro en posición de seguro (página 3), usted podrá ahora proceder a cargar la tolva con bolas de paintball calibre .68. No forcé un número excesivo de bolas de pinturas en la tolva.



Si usted desea remover el tubo de alimentación del marcador, presione el botón de bloqueo (flecha blanca) mientras que desliza el tubo de alimentación hacia delante del área circulada en del riel picatinny. El tubo de alimentación puede ser removido cuando esta en esta parte del riel.

5. Disparando con su Marcador

- Apunte su marcador en dirección segura.
- Encienda la parte electrónica sosteniendo el botón de encendido por 1-2 segundos. La luz LED será intermitente verde. Si la luz es roja, reemplace las baterías (ver la páginas previas).
- Remueva el mecanismo de bloque del cañon de su marcador.
- Mueva el seguro de la posición de seguro a la posición de disparo (posición de disparo se muestra arriba).
- Hale del gatillo para hacer disparos con su marcador.
- Para apagar la parte electrónica, presione y sostenga el botón de encendido hasta que la luz LED cambie a rojo.



Operación Ojo

Este marcador está equipado con un sensor para evitar rupturas en la recámara también conocido como "Ojos." Los Ojos detectan si hay o no bolas de pintura en la recámara antes de realizar un disparo, evitando así que alguna bola de pintura que está parcialmente cargada pueda ser cortada y también maximizar así la tasa de disparos. Los Ojos se pueden prender o apagar tocando el botón de encendido cuando el marcador esta encendido (la luz LED cambiara su patrón de destello cuando el botón los ojos esta encendido o apagado, ver *Estado Ojo/LED* en la tabla a continuación). Cuando los Ojos están encendidos, el marcador disparara hasta alcanzar la tasa máxima programada de disparo, siempre y cuando que las bolas de pintura sean entregadas el suficientemente rápido. Cuando los ojos están apagados, el marcador dispara a la tasa máxima de disparo sin importar que las bolas de pintura sean detectadas o no. Usar el marcador con los Ojos apagados no es recomendable ya que rajaduras en las bolas de pintura podrán ocurrir. Cada vez que usted enciende el marcador por primera vez, los ojos se han programado para que enciendan también.

Indicador de luz LED

La luz LED cambia su patrón de intermitencia en concordancia con el estatus de los Ojos. (Ver la *Tabla de Estatus Ojo/LED*). La luz LED también indica si los Ojos están detectando una bola o no, al mismo tiempo indican si los Ojos han detectado alguna mal función.

Mal función del Ojo

Una mal función del Ojo ocurre cuando los Ojos están encendidos y el haz se ha interrumpido constantemente entre disparo y disparo. Con este tipo de mal función, la tasa máxima de disparo está limitada a 5 BPS.

Tabla del Estatus Ojo/ Luz LED

Estatus del ojo	Estatus de la batería	Frecuencia de Intermitencia	Color LED
Ojo encendido, bola en la recamara	Muy bien	Solido -----	Verde
Ojos Encendido, No bolas detectadas	Muy bien	Destello lento -- --	Verde
Malfuncionamiento del Ojo	Muy bien	Destello -- -- -- --	Verde
Ojos apagados	Muy bien	Brillo mortecino -- -- -- -- --	Verde
Ojo encendido, bola en la recamara	BAJO	Solido -----	Rojo
Ojos Encendido, No bolas detectadas	BAJO	Destello lento -- --	Rojo
Malfuncionamiento del Ojo	BAJO	Destello -- -- -- --	Rojo
Ojos apagados	BAJO	Brillo mortecino -- -- -- -- --	Rojo

Indicador de Batería Bajo

Cuando la batería comienza a perder potencia, la luz LED deja de mostrar el color verde y cambia a rojo. Al mismo tiempo el desempeño puede variar mientras que la luz LED estará destellando con color rojo, la parte electrónica continuaran funcionando bajo estas condiciones hasta que la batería haya perdido toda su energía llegando al punto de no poder generar más ciclos de disparo en el sistema. **NOTA:** La parte electrónica se apagará automáticamente después de 60 minutos de no tener actividad. Asegúrese de apagar la parte Electrónica cuando no lo esté usando para preservar la vida de la batería.

Descargando su Marcador

El mecanismo de bloqueo del cañon deberá estar instalado (Ver página 2) y el Seguro debe estar activado en seguro (Ver página 3).

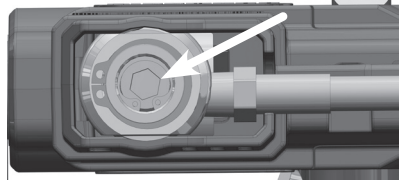
1. Los protectores diseñados para paintball deberán ser usados por el usuario y cualquier otra persona que se encuentre en el radio de juego.
2. Desocupe todas las bolas de la tolva.
3. Dirijase a la zona designada para disparar, remueva el mecanismo de bloqueo del barril y mueva el botón de seguridad a la posición de disparo.
4. Encienda la parte electronica.
5. Apunte su marcador en dirección segura y dispere en repetidas ocuaciones asegurando de que no queden bolas remanentes alojadas en la recamara del cañon.
6. Regrese a seguro moviéndolo a la posición de Seguro (ver página 3).
7. Apague la parte Electronica.

8. Reinstale el mecanismos de bloqueo del cañon (ver la página 2).
9. Lea las *Advertencias para el Cilindro de Aire y Consejos de Seguridad* en las páginas 11-12 antes de proceder a remover el cilindro de su marcador (instrucciones de remoción – página 12).

Ajuste de la Velocidad

Cada vez que usted va a jugar paintball, revise la velocidad de su marcador de paintball usando un cronógrafo (instrumento para medir velocidad). Verifique que la velocidad de su marcador este ajustada a 300 pies por segundo (PPS), o menos si es requerido así para el campo de juego.

Para hacer el ajuste en la velocidad de su marcador, use una llave hexagonal de 1/4 en la parte inferior del regulador vertical (flecha blanca). Cuando de vuelta, hágalo en el sentido opuesto a las agujas del reloj la velocidad aumentara (mas alta FPS). Dando vuelta en sentido a la agujas del reloj con lo cual disminuirá la velocidad (mas baja FPS).

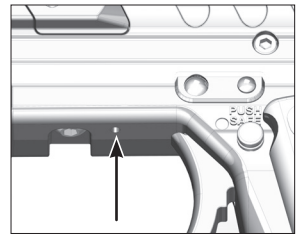


Programacion de Navegacion

Introduciendo Programacion - Descargue el marcador (página 7) y remueva el suministro de aire (página 12). Nunca intente hacer alguna programación en un marcador presurizado!

Encienda el marcador y use una llave hexagonal para hacer presion y liberar el Boton de Programacion (flecha de la derecha). La luz LED destellará una formación de colores. Ahora usted se encuentra en el menú principal de programación.

Navegando atravez del menu - Para navegar atravez de los items del menu, hale y libere el gatillo. Cada vez que el gatillo es presionado y liberado, un código de color es mostrado con la luz LED:



Función de disparo	ROJO	Solido
ROF tapa	VERDE	Solido
Persistencia	AMBAR	Solido
Rebote	ROJO	parpadeó rápido
BIP	VERDE	parpadeó rápido
Rampa de Inicio	AMBAR	parpadeó rápido
Rampa de Soporte	ROJO	parpadeo
Rampa de Restablecimiento	VERDE	parpadeo
Recuento disparo en ráfaga	AMBAR	parpadeo

Valor actual - Al seleccionar un elemento de menú, pulse y suelte el botón de encendido para mostrar el valor de ajuste actual. Los flashes representan el valor de ajuste actual; consulte el ajuste seleccionado para determinar el valor real.

Introducir un nuevo valor - Pulse y mantenga pulsado el gatillo hasta que la luz LED se apage. Ahora puede introducir el valor del ajuste oprimiendo y soltando el gatillo rápidamente. Cada vez que se aprieta el gatillo, la luz LED se iluminará en verde indicando que el valor se incrementó. Al seguir oprimiendo el gatillo, el valor llegara a su límite máximo y la luz LED se ilumina de color ámbar. Cuando el gatillo no ha sido oprimido durante 3 segundos, la luz LED destellara una matriz de colores que indican que la modificación de la configuración está parada. La configuración será guardada automáticamente. Si el nuevo valor introducido es menor que el límite mínimo establecido para ese elemento del menú, el límite mínimo para esa configuración será guardado. Si el gatillo no se ha oprimido del todo, el valor mínimo para esa configuración será guardado.

Restablecer los Ajustes de Fábrica - Usted puede restablecer la programación que ha sido predeterminada desde la fábrica. Pulse y mantenga oprimido el botón de programación durante 6-7 segundos. La luz LED destellara una matriz de colores y el tablero se apagará. La programación se ha restablecido a los valores Predeterminados desde la Fábrica.

Menus de Programacion

En esta sección se discuten en detalle los ítems del menú de tal forma que el usuario entienda el propósito y el uso de cada ítem del menú.

Funcion de Disparo

- 1. Semiautomático (valor predeterminado de fábrica) Un parpadeo** - Esta función de disparo semi-automática está disponible para ser usada en campos de juego o en torneos en los que se restringe el uso de funciones de disparo automático. Esta función de disparo se da al apretar /libera el gatillo, disparando una sola bola de paintball.
- 2. Rafaga* Dos Parpadeos** - El marcador dispara una ráfaga de disparos cada vez que se presione el gatillo en la Tasa de Disparos establecida. El rango programable es de 2 a 6 disparos por ráfaga la cual fue determinada mediante el ajuste de Disparos en Ráfaga. En la función de Ráfaga, el usuario debe disparar el número programado de veces fijados por la configuración de la Rampa de Inicio (página 10) teniendo en cuenta el tiempo que hay entre cada vez que se presione el gatillo menos el ajuste del Reinicio de la Rampa (abajo), luego el marcador introducirá Ráfaga y el número de disparos en ráfaga será determinado por el ajuste del Disparo en Rafaga (abajo). El conteo de disparos de la función de Arranque en Rampa se configurará de nuevo después de no disparar durante la cantidad de tiempo establecida por la configuración de la Rampa de Restablecimiento.
- 3. Rampa* tres parpadeos** - Si dispara el número de veces que han sido programados por la Rampa de Inicio y la Tasa de las veces que el gatillo ha sido jalado por segundo, ajustado por la Rampa de Soporte, el marcador disparara a la máxima Tasa de Disparo determinada por la configuración del Límite de TDD. El conteo de la Rampa de Inicio se restablecerá después de no hacer disparos por una cantidad de tiempo determinada por la Rampa de Restablecimiento o por la configuración de la Rampa de Soporte, si la Rampa de Restablecimiento ha sido calibrada a 0.
- 4. Automatico-Total* Cuatro parpadeos** - En la función Automático Total, el usuario debe disparar el número de veces fijadas en la programación de la Rampa de Inicio con el tiempo que hay entre cada vez que jale el gatillo, menos la programación de la Rampa de Restablecimiento, luego el marcador entrará totalmente en automático y disparara mientras el usuario mantenga oprimido el gatillo. La Rampa de Inicio se restablecerá después de que se deje de disparar por la cantidad de tiempo establecida por la programación de la Rampa de Restablecimiento.

El * indica que se trata de una función de disparo mejorada, esta requiere que se hale al menos 3 veces el gatillo para que la función de disparo mejorada enganche. La configuración de la Rampa de Inicio permitirá a los usuarios ajustar el número de disparos necesarios para el enganche.

Límite TDD Tasa De Disparo - (El valor Establecido de Fábrica = 10 BPS) Esta es la velocidad máxima programada de fuego (TDD) en bolas por segundo (BPS). La TDD puede establecerse desde 5-10 BPS donde 1 parpadeo = 1 BPS).

Persistencia - (Valor Establecido de Fábrica = 35 milisegundos (ms); 35 parpadeos) El intervalo se utiliza para cambiar la cantidad de tiempo que se suministra alimentación a la bobina. El solenoide es la parte del tablero electrónico que realmente canaliza el flujo de

aire a la parte delantera del tornillo permitiendo el marcador pueda disparar. Este función afecta directamente la vida de la batería. Un valor muy alto afectará negativamente la vida de la batería. Un valor muy bajo podría no ser suficiente para que el marcador tenga un ciclo completo ocasionando que la velocidad sea baja. Este valor puede ajustarse de 1 a 60 ms.

Debounce - (Valor Establecido de Fábrica = 7 milisegundos; 7 parpadeos) Este elemento de menú se utiliza para cambiar la cantidad de tiempo en la cual se podrá jalar el gatillo de nuevo. Es muy sencillo, este menú ajusta la cantidad de tiempo entre una presión sobre gatillo que has sido aceptada por la parte electrónica y la siguiente presión sobre el gatillo que puede ser aceptada. Si el ajuste Debounce es demasiado bajo, el usuario puede disparar más veces de las esperadas. Esto se llama "Rebote del Gatillo." Cuando un marcador de paintball es disparado, este se mueve y vibra en la mano del usuario. Esta vibración a veces hace que el gatillo se re programe ya que sin que el usuario se de cuenta su dedo se ha movido del gatillo. Este elemento de menú sólo puede ser actualizado con valores de 1 a 50 milisegundos.

Bola en el lugar (BEL) - (Valor Establecido de Fábrica = 5 ms; 5 parpadeos) Esta es la cantidad de tiempo en milisegundos que los ojos deben "ver" la bola de paintball antes de disparar. Este elemento del menú se puede ajustar desde un 1ms a 50 ms.

Rampa de Inicio - (Valor Establecido de Fábrica = 3 jalar el gatillo veces; 3 parpadeos) Número de disparos que deben suceder antes para que la función de disparo mejorada entre en acción. Límite: 3-8 disparos, 1 parpadeo = 1 disparo.

Rampa de Soporte - (Valor Establecido de Fábrica = 3 veces jalar el gatillo por segundo; 3 parpadeos) Número total de veces que se debe presionar el gatillo por segundo (TPS) para que se active la rampa de soporte. Esta configuración sólo afecta la función de la Rampa en función de disparo. Límite: 1-12 TPS, # de parpadeos = TPS.

Rampa de Restablecimiento - (Valor Establecido de Fábrica = 1 segundo; 10 parpadeos) Es la cantidad de tiempo después del último disparo para que la Rampa de Inicio pueda reiniciarse en 0. Límite de 0-1 Segundos en décimas de segundo. Tiempo = # de parpadeos x 0.1. Cuando la Rampa de Restablecimiento está ajustada en 0, las funciones de Ráfaga y Automático total no podrán ser parte de este estado mejorado, y no podrán disparar ráfagas. Cuando la Rampa de Restablecimiento ha sido ajustada a 0 usando la función de Rampa, la configuración de la Rampa será usada para el ajuste en el conteo de disparos de la Rampa de Inicio.

Disparo en Ráfaga - (Valor Establecido de Fábrica = 3 disparos; 3 parpadeos) Número de disparos que el marcador dispara por cada vez que es jalado el gatillo cuando está en el función de disparo en ráfaga mejorada. Límite: 2-6 disparos, 1 parpadeo = 1 disparo.

Advertencia cilindro de suministro de Gas de Alta Presión

ADVERTENCIA

La válvula de bronce o níquel (#1) ha sido fabricada para estar unida al cilindro de aire (2).

Un cilindro de aire 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 imagen de arriba a la derecha. 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 ensamblaje 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 cetificado "C5" airsmith en este lugar web www.paintball-pti.com.

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

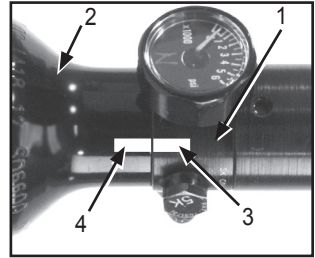
- La válvula de la unidad ha sido reemplazada o alterada después de la compra.
- La válvula de la unidad se ha sido removida del cilindro por alguna razón.
- Alguna modificación se ha hecho al cilindro de aire.

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.

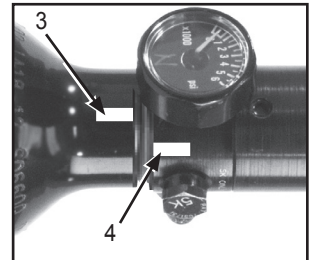
Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire

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

- Nunca utilice otro tipo de gas que no sea aire a alta presión (GAP).
- Un uso inapropiado, llenado, almacenaje, o desecho del cilindro de aire puede resultar en daño a la propiedad, lesiones graves o la muerte.
- Asegúrese de que cualquier mantenimiento o modificaciones a cualquier cilindro de



Marcados correctamente la válvula y el cilindro



Cilindro y válvula marcas separarse

- aire debe ser realizado por una persona profesional y certificada “C5” airsmith.
- Todo cilindro de aire o CO2 solo debe ser llenado por personal entrenado.
- Las válvulas de los cilindros debe estar instalado o reparado por personal debidamente capacitado.
- No se exceda llenando el cilindro de aire más allá de su capacidad.
- No exponga un cilindro presurizado de aire a temperaturas que excedan los 130 grados Fahrenheit (55 grados centígrados).
- No use limpiadores cáusticos sobre el cilindro de aire o sobre la válvula del cilindro ni lo exponga a materiales corrosivos.
- No modifique el cilindro de aire en ninguna forma. Nunca intente desensamblar la válvula del cilindro de aire.
- Todo cilindro de aire que ha sido expuesto a a fuego o a temperaturas de 350 grados Fahrenheit (155 grados centígrados) o mas deben ser destruidos por personas entrenadas.
- Use el gas apropiado para su cilindro. Solamente use aire comprimido en un cilindro de aire comprimido. Nunca utilice otro tipo de gas que no sea aire a alta presión (GAP).
- 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 aire comprimido es muy frio y puede causar congelación bajo ciertas condiciones.

NOTE: Localizar un centro certificado “C5” airsmith en este lugar web www.paintball-pti.com.

Remoción del Cilindro Suministro de Aire

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 *Descargando Su Marcador* en la página 7.
4. Mire las marcas en el cilindro y en la válvula (como se observa en la figura 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 mecanismo de bloqueo del cañon 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 re-ensamblar (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 el mecanismo de bloqueo del cañon (ver página 2).

Reparación de Fugas de Aire 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/GI Sportz o con un distribuidor local de paintball. There is an extra O-ring in the Accessory Pack that came with your marker.

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/GI Sportz, a su distribuidor local o a un Airsmith 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 *Descargando Su Marcador* (ver página 7) y *Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2* (ver página 12).
- No desensamble un marcador mientras este presurizado.
- No pressurize parcialmente el marcador.
- Siga las advertencias que vienen con el cilindro de aire para manipulación y almacenaje.
- Familiaricese con las instrucciones en el cilindro de aire.
- Contacte el fabricante de los cilindros GAP para cualquier pregunta.
- No use solventes ni limpiadores a base de petroleo.
- 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 el exterior de su marcador de paintball, use una toalla mojada para retirar los residuos de pintura, grasa, y otro tipo de materiales. Para limpiar el interior del barril, remueva el barril desatornillado del recibidor superior. Incerte en la parte porterior del barril el limpia pipas para remover restos de material y pintura.

Mantenimiento general en tu marcador debe realizarse cada 8000-10.000 disparos o antes del inicio de cada día de juego, lo que ocurra primero. Para llevar a cabo un mantenimiento general extraer el tornillo, como se explica en la sección Instrucciones de desmontaje de la serie de asalto bajo el desmontaje del sistema de perno. Aplicar grasa a base de silicio (Dow 33 o similar) a áreas especificas en el esquema de piezas. Esto mantendrá tu marcador es buenas condiciones de trabajo.

Almacenaje

Antes de almacenar debe descargando el marcador (página 7) y remover al cilindro de aire (ver página 12). Luego coloque el boton esta en posicion de Seguro (ver página 3) e instale el mecanismo de bloqueo del cañon (ver página 2). Almacene su marcador en un lugar seco.

Cuando va a reusar su marcador después de haber estado almacenado, aseguresa de que el boton esta en posicion de Seguro (ver página 3) y el mecanismo de bloqueo del cañon este instalada (ver página 2).

Desensamble y Ensamble Stryker Series

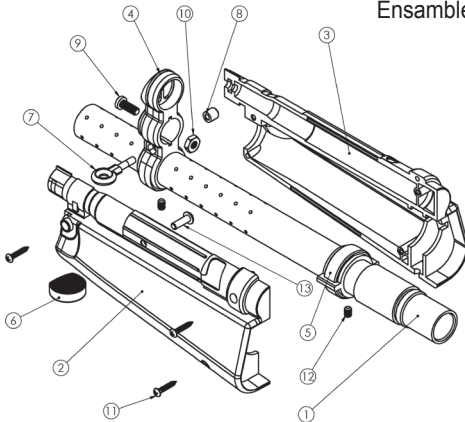
Organice un área de trabajo con suficiente espacio de trabajo de tal forma que las partes pequeñas no se pierdan. Siempre use la protección para ojos en especial cuando este desensamblando o re ensamblando. Referir al diagrama de partes para estas instrucciones.

- Primero siga las instrucciones para *Descargando su Marcador* en la página 7 y para *Remover el Cilindro de Suministro de Aire* en la página 12.
- Nunca apresure un marcador parcialmente ensamblado.

Ensamble de Guardamanos

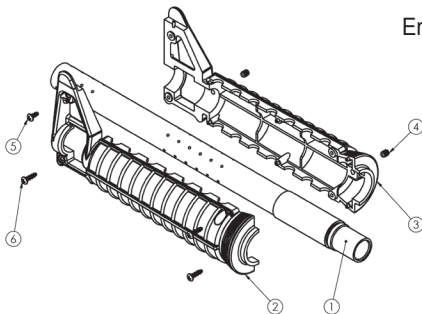
1. Para remover el cañon, simplemente desenrosque el cañon del Cuerpo del Ensamble y para reinstalarlo, simplemente de vuelta en el sentido de las agujas del reloj para enroscarlo dentro del Cuerpo del Ensamble.
2. Para desensamblar la parte Frontal del Mango / Ensamble del Guardamanos, referierase a la imagen correspondiente de las que siguen a continuación:

Ensamble cañon MP1



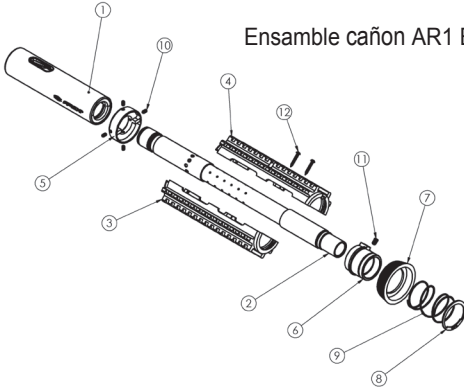
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	MP1 BARREL	1	74342
2	MP1 SHROUD LH	1	74400
3	MP1 SHROUD RH	1	74401
4	MP1 SHROUD FRONT	1	74402
5	MP1 SHROUD BACK	1	74403
6	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
7	SLING HOOK	1	74405
8	SLING HOOK NUT	1	74406
9	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886
10	NUT HEX 10-32	1	71959
11	SCREW PHST PHL #4 X .625	3	76894
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889
13	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881

Ensamble cañon XR1



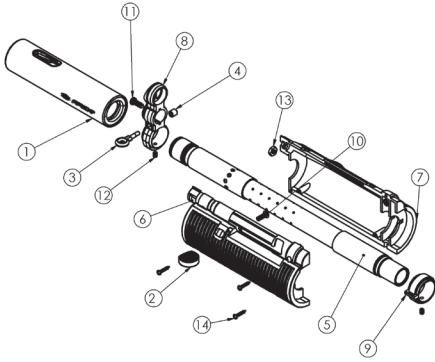
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	XR1 BARREL	1	74407
2	XR1 SHROUD LH	1	74408
3	XR1 SHROUD RH	1	74409
4	SCREW SET 10-32 X .250 CP	2	72513
5	SCREW PHST PHL 6-19 X .3125 THREAD-FORMING	1	76895
6	SCREW PHST PHL 6-19 X .500 THREAD-FORMING	3	76893

Ensamble cañon AR1 Elite



ITEM	DESCRIPTION	QTY.	SKU	
1	APEX2 BODY INSERT TOP	1	11500	
	APEX2 BODY INSERT BOTTOM	1	11501	
	APEX2 TUBE HOUSING	1	11502	
	APEX2 DEFLECTOR	1	11503	
	APEX2 SPRING	1	11504	
	APEX2 ADJUSTER	1	11505	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -.926 ID)	4	11506	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607	
	2	APEX BARREL	1	74346
	3	ARI SHROUD LH	1	74410
	4	ARI SHROUD RH	1	74411
	5	ARI SHROUD FRONT	1	74412
6	ARI SHROUD BACK	1	74413	
7	ARI COLLAR	1	74414	
8	ARI C-CLIP	1	74415	
9	ARI SPRING	1	74416	
10	SCREW SET 6-32 X .250 CUP POINT	4	76888	
11	SCREW SET 10-32 X .3125 CUP POINT	1	76891	
12	SCREW PHST PHL #4 X .750 TYPE AB BLK OX.	2	76892	

Ensamble cañon MP2 Elite



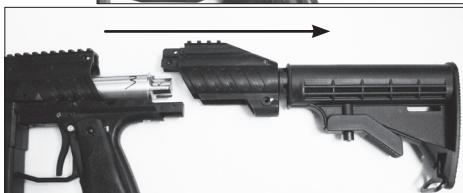
ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU	
1	BODY INSERT TOP	1	11500	
	BODY INSERT BOTTOM	1	11501	
	TUBE HOUSING	1	11502	
	DEFLECTOR	1	11503	
	SPRING	1	11504	
	ADJUSTER	1	11505	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -.926 ID)	4	11506	
	O-RING BUNA-N 70 DUR -117 (.779 ID)	1	10607	
	2	BARREL SHROUD KNOB	1	74404
	3	SLING HOOK	1	74405
4	SLING HOOK NUT	1	74406	
5	APEX BARREL	1	74346	
6	MP2 SHROUD LH	1	74417	
7	MP2 SHROUD RH	1	74418	
8	MP2 SHROUD FRONT	1	74419	
9	MP2 SHROUD BACK	1	74420	
10	SCREW BHCS 8-32 X .500	1	76881	
11	SCREW SHCS 10-32 X .500 LOW PRO	1	76886	
12	SCREW SET 8-32 X .250 CUP POINT	2	76889	
13	NUT HEX 10-32	1	71959	
14	SCREW PHST PHL #4 X .625	3	76894	

Ensamblajes de almacen

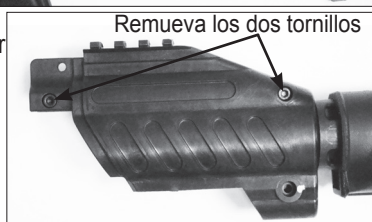
1. Remueva los dos tornillos con cabezas hex usando la llave una llave hex de 7/64".



2. Jale los Ensamblajes de Almacen para afuera como se muestra.

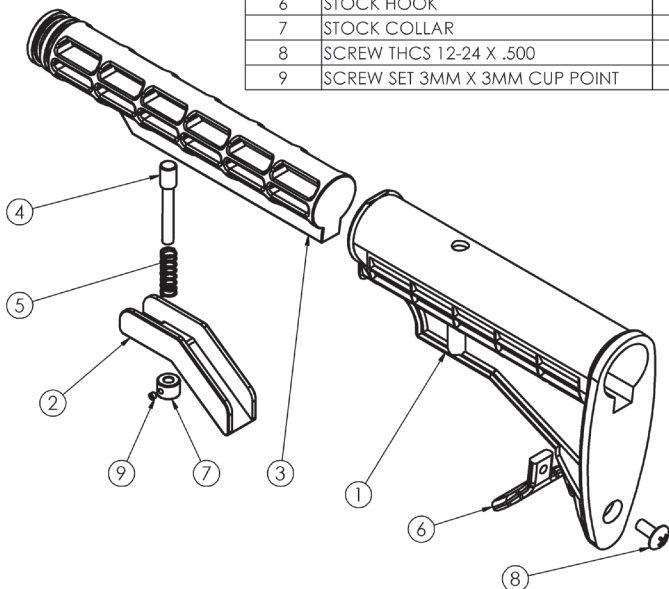


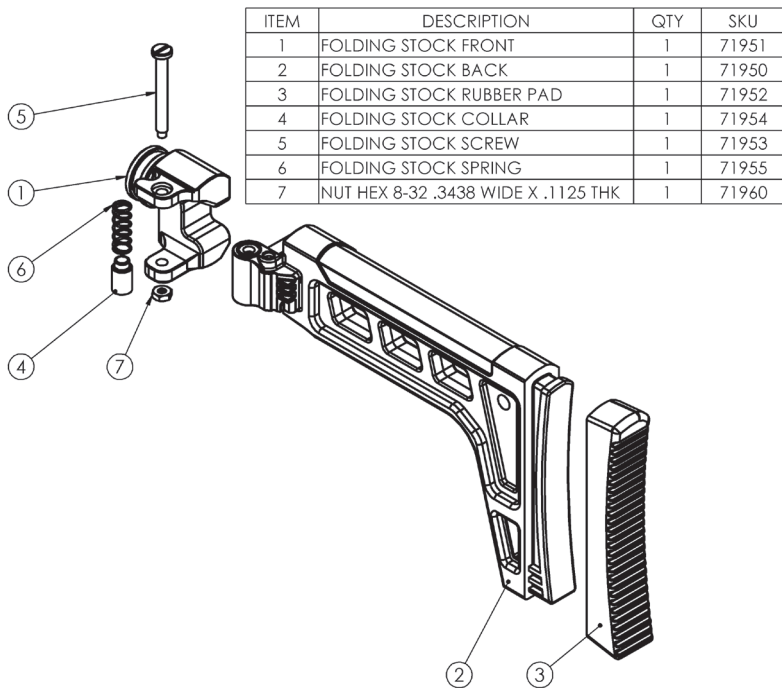
3. Remueva esos dos tornillos y separe las dos Corazas Posteriores. Ahora el Ensamble de el Abstecedor esta libre y puede ser removido del Abastecedor Posterior.



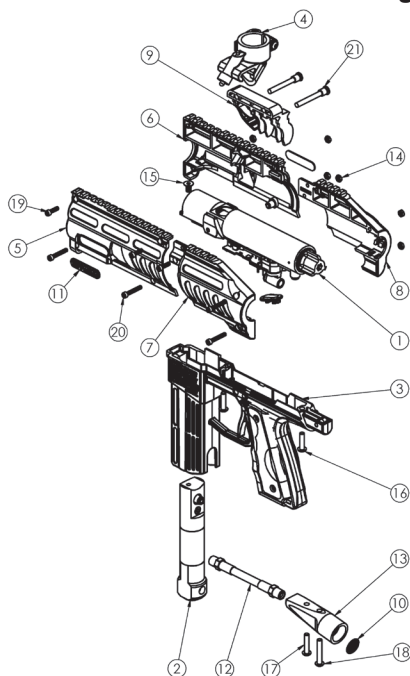
Referirse a los diagramas del ensamble del Abastecedor a continuación:

ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	STOCK BODY	1	74421
2	STOCK LEVER	1	74422
3	STOCK SHAFT	1	74423
4	STOCK PIN	1	74424
5	STOCK SPRING	1	74425
6	STOCK HOOK	1	74426
7	STOCK COLLAR	1	74427
8	SCREW THCS 12-24 X .500	1	76887
9	SCREW SET 3MM X 3MM CUP POINT	1	76890





Marcador de Asalto visto en diagrama de partes

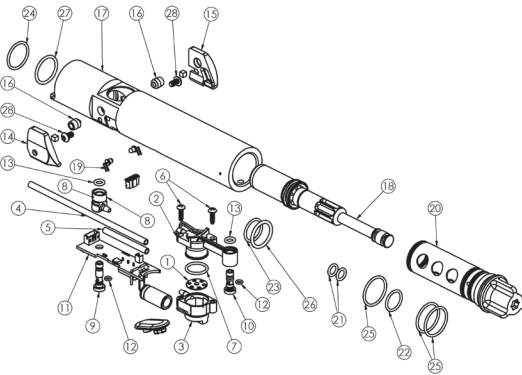
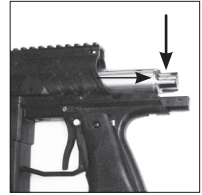


ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	BODY ASSY	1	N/A
2	REGULATOR ASSY	1	N/A
3	FRAME ASSY	1	N/A
4	FEEDNECK QUICK RELEASE BT	1	17757
5	SHELL FRONT LH	1	74337
6	SHELL FRONT RH	1	74338
7	SHELL BACK LH	1	74339
8	SHELL BACK RH	1	74340
9	RIPCLIP ADAPTER	1	74341
10	AIR FILTER	1	74343
11	LOGO PLACARD WITH TAPE	2	74344
12	BRAIDED HOSE	1	74345
13	ASA ADAPTER	1	17044
14	NUT HEX 6-32 .25 WIDE X .092 THK	7	17657
15	SCREW FHCS 10-32 X .375	1	76882
16	SCREW BHCS 10-32 X .750	2	76885
17	SCREW BHCS 10-32 X .875	1	76884
18	SCREW BHCS 10-32 X 1.125	1	76883
19	SCREW SHCS 6-32 X .500	3	17655
20	SCREW SHCS 6-32 X .875	4	72771
21	RAIL LOCKING SCREW KIT LONG	1	38432

Utilice el diagrama de arriba para desensamblar y ensamblar los componentes principales de su marcador de Asalto. Diagramas de subensambles de partes se pueden encontrar en las páginas siguientes.

Desensamblaje del Sistema de Tornillo

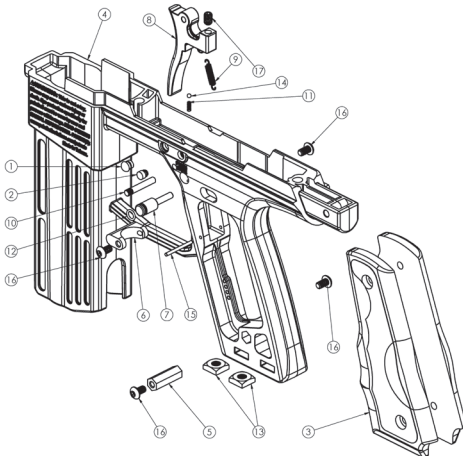
Retire el ensamblaje de la cubierta trasera y el abastecedor quitando los dos tornillos de cabeza hexagonal (se muestra en la página 16). Utilice una llave hexagonal o su mano para desenroscar la tapa posterior cuerpo del marcador. Al quitar la tapa posterior, el perno puede ser dejado en el interior del cuerpo. El perno se puede extraer desde la parte trasera del marcador. Puede realizar mantenimiento general como la lubricación y la sustitución de los empaques.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	ARMATURE ASSY	1	74298
2	VALVE TOP ASSY	1	74299
3	VALVE BODY BOTTOM	1	74303
4	LONG HOSE	1	74304
5	SHORT HOSE	1	74305
6	SCREW PHST #4 X .375 TYPE B SS	2	74890
7	O-RING BUNA-N 70 DUR-014 (.500 ID)	1	10261
8	FRONT AIR FITTING	1	74310
9	FRONT AIR SCREW	1	74311
10	BACK AIR SCREW	1	74312
11	CIRCUIT BOARD	1	74313
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	2	72487
13	O-RING BUNA-N 90 DUR-008 (.176 ID)	2	10250
14	EYE COVER LH	1	74319
15	EYE COVER RH	1	74320
16	DETENT	2	74321
17	BODY	1	74322
18	BOLT	1	74323
19	EYE HARNESS	1	74324
20	BACK CAP	1	74325
21	O-RING URETHANE 70 DUR-010 (.239 ID)	2	57645
22	O-RING URETHANE 70 DUR-014 (.489 ID)	1	72553
23	O-RING URETHANE 90 DUR-015 (.551 ID)	1	85015
24	O-RING URETHANE 70 DUR-017 (.676 ID)	1	72556
25	O-RING BUNA-N 70 DUR-018 (.739 ID)	3	10249
26	O-RING URETHANE 70 DUR 2MM CS X 16MM ID	1	10248
27	O-RING GREEN URETHANE 70 DUR-.017 (.676ID)	1	10247
28	SCREW BHCS 6-32 X .250	2	72414
N/A	ENGINE ASSEMBLY	N/A	74347
N/A	VALVE ASSEMBLY	N/A	74348

Remocion del Marco del Mango y el Regulador

1. Retire el ensamblaje de la cubierta trasera y el abastecedor como se muestra en Ensamble del Abastecedor en la páginas 16-17.
2. Extraer el Cuello alimentador pulsando el botón en el cuello alimentador, luego deslizándolo hacia adelante y fuera del sistema de riel.
3. Retire los 3 tornillos remanentes que sujetan la coraza a el cuerpo, a continuación extraiga las dos mitades de la coraza.
4. Retire los 2 tornillos de la parte inferior del ASA que sujetan el ASA en el lugar. En la parte inferior del marco del mango, quite los 2 tornillos, 1 justo encima del gatillo y 1 por encima y por detrás del mango.



ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	LIGHT PIPE	1	17710
2	BUTTON MODE	1	17712
3	GRIP	1	17959
4	FRAME	1	74206
5	FRAME HEX INSERT	1	74327
6	FRAME SCREW INSERT	1	74328
7	SAFETY	1	74329
8	TRIGGER	1	74330
9	TRIGGER SPRING	1	74331
10	TRIGGER PIN	1	74332
11	SAFETY SPRING	1	74336
12	O-RING BUNA-N 70 DUR 1.0MM CS X 3.0MM ID	1	72487
13	NUT SQUARE 10-32 .375 WIDE X .125 THK	2	19423
14	BEARING BALL 1.0MM DIA	1	74315
15	DOWEL PIN .063 DIA X .750	1	74316
16	SCREW BHCS 6-32 X .250	4	17529
17	SCREW SET 8-32 X .250 FLAT POINT	1	20176

- Encima del regulador en donde el cañon se inserta en el cuerpo del marcador use una llave hexagonal para retirar el tornillo, liberando el regulador del cuerpo.
- Por último desconecte la manguera flexible del adaptador de desconexión rápida apretando el acople hacia el regulador y luego jale la manguera hacia afuera del acople.
- Usted puede ahora deslizar el regulador hacia abajo y afuera de la parte inferior del mango.

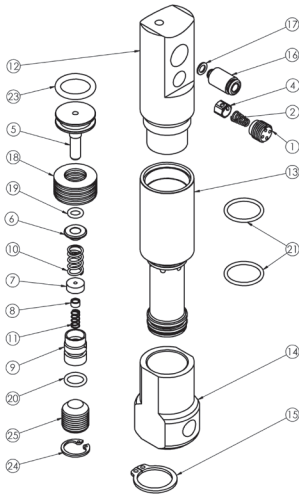
Desensamble del Regulador y Mantenimiento

El mantenimiento del Regulador se debe realizar cada 50,000 – 70,000 disparos o si se presenta alguna dificultad.

- Remover el regulador de la manera descrita en la Remocion del Marco del Mango y sección Regulador en la página anterior.
- En este punto usted puede tener acceso al pistón regulador del regulador desenroscando la mitad superior de la mitad inferior del regulador.
- Para obtener la salida del pistón de latón, golpee el regulador suavemente con su mano hasta que el pistón caiga del órgano regulador.
- Para realizar el mantenimiento del regulador, se debe aplicar grasa a base de silicio (Dow 33 o similar) a el empaque del pistón del regulador y el eje. Asegúrese de que cuando se vuelva a reensamblar el regulador coloque el resorte y las arandelas en la orientación correcta:

PISTON DE EXTREMO LARGO)()() PISTON DE EXTREMO CORTO

Un desensamble adicional del regulador es necesario a no ser que este este goteando o la presión del regulador no se mantuvo estable. Consulte la sección *Regulador Avanzado Desensamble & Mantenimiento* en la página 20.

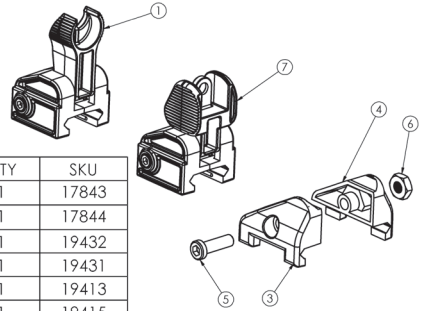


ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	COVER PLATE REGULATOR	1	72610
2	REGULATOR OVP SPRING	1	72604
4	REGULATOR SEAL RUBBER	1	72606
5	PISTON REGULATOR	1	72605
6	RETAINER	1	72471
7	SEAL ADJUSTER	1	72472
8	VENT PISTON ADJUSTER	1	72473
9	PISTON ADJUSTER	1	72474
10	SPRING REGULATOR	1	72475
11	SPRING REGULATOR ADJUSTER	1	72477
12	REGULATOR TOP	1	72478
13	REGULATOR BODY	1	74333
14	REGULATOR BOTTOM	1	74334
15	RETAINING RING EXTERNAL 18MM SHAFT X 1.2MM THK	1	74335
16	PUSH TO CONNECT AIR FITTING 5/32" HOSE-10-32 THREAD	1	74314
17	1/8-32 FITTING GASKET NITRILE	1	74317
18	SPRING BELLEVILLE WASHER 20MM OD 10.2 ID X .9MM THK	7	74318
19	O-RING URETHANE 70 DUR -011 (.301 ID)	1	72507
20	O-RING URETHANE 70 DUR -011 (.301 ID)	1	41015
21	O-RING BUNA-N 70 DUR -016 (.614 ID)	2	10608
22	O-RING BUNA-N 70 DUR -018 (.739 ID)	1	72664
23	O-RING URETHANE 70 DUR -113 (.649 ID)	1	10249
24	RETAINING RING INT. .500 BORE	1	72492
25	SCREW SET 1/2-20 X .500 CUP POINT	1	72506

Vista Frontal y Trasera

La lista de partes de la parte Frontal y la parte Trasera se muestran aquí.

ITEM	DESCRIPTION	QTY	SKU
1	FRONT FOLDING SIGHT(complete w/hardware)	1	17843
2	REAR FOLDING SIGHT (complete w/hardware)	1	17844
3	REAR SIGHT BODY LH	1	19432
4	REAR SIGHT BODY RH	1	19431
5	BOLT RECEIVER LONG	1	19413
6	NUT RECEIVER	1	19415



Desensamble y mantenimiento del regulador avanzado

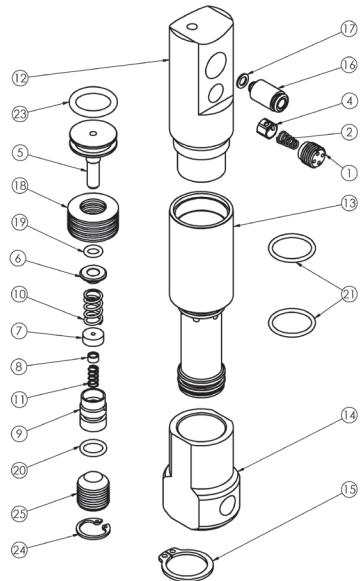
Si su regulador presenta una fuga o la presión no es estable, podría estar causando problemas de velocidad para lo cual se pueden llevar a cabo los pasos siguientes.

ADVERTENCIA: Los siguientes pasos pueden ser difíciles para el usuario inexperto en marcadores de paintball y puede requerir herramientas especiales. Cualquier daño en su regulador debido a la negligencia puede invalidar la garantía.

1. Primero use los alicates expanding c-clip para quitar el anillo de retención más grande en la parte inferior del regulador. La funda conectada a la manguera de acero se podrá deslizar ahora. Usted debe haber realizado el diagnostico de alguna fuga en esta área e inspeccionar los 2 empaques que sellan la funda y sustituirlos si es necesario (#21 partes en el diagrama de montaje del regulador).

2. Usted debe retirar el anillo de retención interno más pequeño usando la pinzas de contracción c.Usted ahora puede utilizar una llave hexagonal para aflojar completamente el tornillo de ajuste del regulador de la parte inferior del regulador. Una vez que este tornillo es eliminado, algunas partes podrán caer libremente de la parte inferior del regulador (ver diagrama de montaje del regulador). Si existio una fuga procedente de la parte inferior del cuerpo del regulador, usted debe sustituir el empaque localizado sobre el pistón ajustador (parte 20 en el diagrama de montaje del regulador). Si existe una fuga procedente de un pequeño agujero en el costado del cuerpo del regulador, se debe sustituir el empaque del interior del regulador (parte 19 en el diagrama de montaje del regulador). Este empaque puede estar ubicado dentro del regulador. Utilice cuidadosamente un palillo para extraer el empaque.

3. Si su regulador estaba causando fluctuaciones de velocidad y el mantenimiento general no fue de ayuda, usted necesita cambiar el empaque del regulador ajustador (parte 7 en el diagrama de montaje del regulador). Asegúrese de que cuando se vuelva a montar el regulador siga el diagrama de montaje del regulador. Montar el regulador incorrectamente causará problemas de rendimiento con el marcador.



Especificaciones

Modelo.....	TIPPMANN® Stryker Series®
Calibre68
Accion.....	Electro –Neumatica (Sistema Abierto con Tornillo de Impulso y Sistema de Valvula con Carret Posterior)
Potencia (modelo Electro neumático).....	Bateria de 9V
Suministro de Aire	Aire comprimido (GAP)
Capacidad Tolva	200 Bolas de pintura
Alimentador de Bolas	Gravedad
Tasa de Disparos.....	10 bolas de pintura por segundo
Gatillo	Electronico
Alcance Efectivo.....	150+ pies / 45.72+ metros
Velocidad.....	Ajustable

Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare usando velocidades por encima de 300 pies (91,44 metros) por segundo. Consulte las instrucciones de ajuste de velocidad en la página 7.

Información de Garantía y Reparación

Tippmann Sports/GI Sportz ("Tippmann") esta comprometida con productos de calidad para paintball y destacado servicio. En una improbable eventualidad que se presente algún problema con este marcador ("Marcador") para paintball Tippmann y/o accesorios ("Accesorios") el personal de servicio al cliente de Tippmann están disponibles para asistirle. Para servicio al cliente y/o otra información, porfavor contacte:

Tippmann Sports/GI Sportz
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
1-800-220-3222

Registro de Garantía

Para activar la Garantía Limitada de su Marcador, usted debe registrar su Marcador durante los treinta (30) días apartir de la fecha de su compra, mediante Diligenciando la tarjeta de garantía adjunta y enviandola a la dirección de Tippmann que se dio arriba.

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

Garantía Limitada

Tippmann le garantiza al comprador original que hara todo tipo de repaciones o reemplazos necesarios para corregir algun defecto en los materiales o mano de obra sin costo, en su Marcador por un periodo de uno (1) año desde la fecha de su compra. Es mas Tippmann le garantiza al comprador original que hará toda reparación necesaria o reeplazos necesarios para corregir defectos en partes o mano de obra, sin costo para usted, Para Accesorios Tippmann por un periodo de (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 niguna persona o representates para asumir o garantizar algun tipo de garantía u obligación con la venta de este Producto.

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

Algunos estados o naciones no permiten limitaciones en la duracion 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.

Garantía y Reparaciones Sin Garantía

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

1. Si usted tiene partes en su Marcador que se adquirieron después de compra, porfavor pruebe su Marcador con partes originales antes de enviarlo el Marcador para servicio o reparación.
2. Siempre descargue y remueva el suministro de aire de su Marcador. No envíe el tanque suministro de aire si no esta completamente vacio.
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 a donde desea que se le envíe el producto y teléfono en cual se le pueda localizar durante horas de oficina, si es posible.

Tippmann hará todos lo necesario para hacer la reparación en (24) veinticuatro horas desde que se recibe el producto. Tippmann le reenviara el Producto usando el servicio de UPS tierra. Si usted desea que se envíe el producto usando un serviomas rápido, usted puede solicitarlo podria ser entrega UPS AEREO DIA SIGUIENTE O UPS AEREO SEGUNDO DIA, pero usted deber cubrir los costos de este servicio por lo tanto debe incluir el número de su tarjeta de crédito incluyendo la fecha de expiración. La diferecia en el costo del envío inicial por tierra sera aplicado a su tarjeta de credito.

PATENTE(S):

Ver www.paintballsolutions.com/patents © 2016 G.I. Sportz. Todos los derechos reservados. Este producto G.I. Sportz está protegido por una o más patentes de los Estados Unidos. G.I. Sportz, Marcas, Diseños y Derechos de autor están protegidos por una o más patentes en los Estados Unidos y el derecho internacional. Para más información contacte con G.I. Sportz en info@keeactionsports.com

NOTAS



TIPPMANN®

11723 Lime Kiln Road,
Neosho, MO 64850 USA

Serial Number _____

Purchased from _____ Date _____

City _____ State _____ Zip _____

Country _____

Your Name (print) _____ Age _____ Male Female

Address _____

City _____ State _____ Zip _____

Country _____ Phone # _____

E-mail _____



TIPPMANN®

11723 Lime Klin Road,
Neosho, MO 64850 USA

Numéro Sériel
Número de Serie

Acheté du
Nombre comprador

Date
Fecha

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

Voire nom
Nombre (letra de molde)

Âge
Edad

Male
Hombre

Femelle
Mujer

Adresse
Dirección

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

No. de téléphone
Teléfono

E-mail

NOTAS

