



SPYDER

PASSION FOR PAINTBALL.™



HAMMER 7™

PUMP - ACTION MARKER

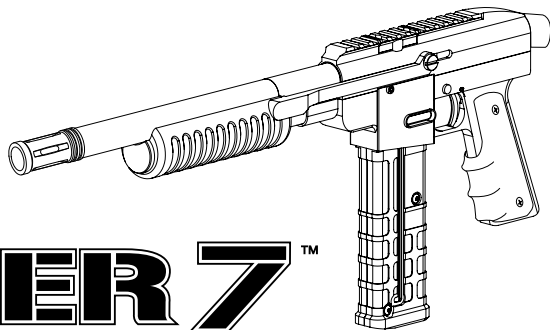
WITH
DLC DUAL
LOADING
CAPABLE

.68
CALIBER



User Manual

English
Français



HAMMER 7™

PUMP - ACTION MARKER

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	2
OPERATION GUIDE / START UP	3
7 STEPS TO START AND PLAY	4-5
CRITICAL SAFETY INFORMATION	6
RECOMMENDED PAINTBALL SAFETY GEAR	7
CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS	8
INSTALLING & REMOVING A CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK	9
PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE	9
SWITCH LOADING BETWEEN MAGAZINE FEED HOPPER FEED	9-10
LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE	10
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE	11
A JAMMED PAINTBALL	12
SQUEEGEE CLEANING OF THE BARREL AND BREACH	12
CUP SEAL REMOVAL	12-13
TROUBLESHOOTING	13
HAMMER 7™ PARTS LIST	14
HAMMER 7™ SCHEMATICS	15
WARRANTY STATEMENT	16

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES

WARNING

- This paintball Marker is NOT a toy. Misuse can cause serious injury or death.
- Kingman recommends that the customer must be at least 18 years of age to purchase this product. Person under 18 years of age must have adult supervision when using this product.
- Read this User manual before using this product.
- Any modifications or tampering of original factory parts or use of non authorized aftermarket accessories will void all warranties and liabilities from Kingman.
- Keep the barrel blocking device on Marker when not shooting/playing.
- To ensure proper adjustment of velocity FEET PER SECOND (fps), Kingman strongly recommends using a chronograph for paintball use located or purchased at most paintball stores and paintball fields. The discharge of paintballs at high velocity can cause serious injuries or death if misused.
- Before / after use of the Marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the Marker from functioning properly. A paintball Marker NOT properly maintained can be dangerous and can cause serious injury or death.
- Any person using this product or within range of this product while it is in use MUST wear EYES/FACE, EARS PROTECTION designed specifically for the sport of paintball. This includes, but is not limited to, performing maintenance, velocity check and target practice.
- Kingman reminds the user that SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY. Protect your EYES/FACE AND EARS at all times. Kingman will not be held liable for injuries or death sustained when failing to follow the safety guidelines.
- Never shoot or point your Marker at a person that is not in a designated paintball facility and without proper paintball EYES/FACE/EARS PROTECTION. The protection includes and not limited to the protection of eyes, face, ears, neck and head. Avoid shooting underneath the paintball goggles.
- DO NOT point or shoot at any Law Enforcement Officer.
- DO NOT remove the Orange Blaze Muzzle Ring. This identifies the paintball Marker is NOT a firearm.
- Treat every paintball Marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a loaded or unloaded Marker.
- Always keep the paintball Marker in SAFE mode until ready to operate.
- Always remove the air source and all paintballs from the Marker. This includes paintballs inside the breach of the Marker, before storage or disassembly / maintenance.
- Fire only (.68 Cal.) and/or First Strike™ paintballs with this product. The use of any foreign objects will VOID all warranties and liabilities from Kingman. DO NOT attempt to Freeze any Paintballs.
- Always make certain the bolt of the Marker is in the un-cocked position when not shooting/playing.
- Using a paintball Marker outside of a non designated paintball field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.
- Never point or shoot your Marker at an animal.
- Never point the barrel toward yourself while playing, running or stumbling to avoid shooting underneath your paintball goggles.
- Wear appropriate clothing to avoid any exposure of skin to protect you when playing paintball games.
- Please transport your Marker in a non-transparent carrying case.
- Transfer this User manual upon change of Marker ownership.
- Please visit www.spyder.tv for the latest User Manual updates.

OPERATION GUIDE / START UP

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when not shooting/playing.
2. Kingman recommends having the Marker in the SAFE MODE position before use. To operate, push the safety button from the "PUSH SAFE" side of the Trigger Frame. This will position the Marker in a lock SAFE MODE. To disengage the safety button in a safely manner, point the Marker in a safe direction, and push the safety button towards the opposite side of the Trigger Frame. **CAUTION:** Do not disengage safety button until step 6.
3. Attach a CO₂/Compressed Air Tank to the Markers Rear Body ASA adapter. Using a CO₂/Compressed Air Tank firmly tighten clockwise to the Markers Rear Body ASA adapter until it is snug. **HELPFUL TIP:** Make sure to have the CO₂/ Compressed Air Tank filled before attaching. **NOTE:** O-rings in the Markers parts kit are NOT supplied to attach on a CO₂/Compressed Air Tank. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to attach a CO₂/ COMPRESSED AIR TANK to the Markers Rear Body ASA adapter. (SEE CO₂/COMPRESSED AIR TANK **WARNING**)
4. Attach the Magazine to the Trigger Housing or attach Paintball Loader to the Markers Clamping Feed Neck and tighten the set screw. **NOTE:** Fill Loader with only (.68 Cal.) paintballs/Fill Magazine with (.68 Cal.) or First Strike™ paintballs. NEVER mix First Strike™ Paintballs and (.68cal) Paintballs inside a Straight Magazine.
5. Cocking the Marker. With a firm grip on the Pump Handle simply pull towards the rear of the Receiver to latch on the Back Hammer Bolt/Sear, then push forward. **CAUTION:** You should never pump the Marker Twice. This will double feed the Marker and could cause a breakage of Paint in the breach/barrel.
6. Remove the barrel blocking device from the barrel. Now you can release the safety button. **CAUTION:** With the safety button released in the **FIRE** position the Marker is ready to shoot/play. Pulling the Trigger will fire a paintball. **IMPORTANT:** Only test your Marker in a safe direction or in a designated playing field.
7. Performing a Velocity (fps) check. **IMPORTANT:** The breach must be empty of Paintballs. **CAUTION:** Do Not look down the Barrel for any reason. Using the Velocity Tuning Tool slide it down the barrel until the Tool locks inside the Hammer Velocity Adjuster. Turning the Velocity Tool clockwise will increase the Velocity (fps) turning it counter-clockwise will decrease the Velocity (fps). **NOTE:** Your Marker is intended to be used in a paintball facility with the proper paintball protection. **IMPORTANT:** Kingman recommends using a chronograph to ensure Marker's velocity is under 300 (fps).
8. When finished playing, remove all paintballs from the Magazine / or Loader. Then detach the loader from the Markers feed neck by loosening the set screw on feed neck clamp. **CAUTION:** There may be one paintball in the Marker's breach; take a shot or two in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
9. Place the barrel blocking device over the barrel tip. This will help avoid any accidental discharge.
10. Kingman recommends having the Marker in the SAFE MODE and un-cocked position after use.
11. Unscrew the CO₂/Compressed Air Tank from the Markers Rear Body ASA adapter. By turning the tank counter clockwise will detach from the Markers Rear Body ASA adapter. **CAUTION:** Never expose any skin underneath the Rear Body ASA adapters bleed hole when removing the tank. This can run the risk of getting skin burn from the releasing of the GAS. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to detach a CO₂/Compressed Air Tank from the Markers Rear Body ASA adapter. (SEE CO₂/COMPRESSED AIR TANK **WARNING**)
12. Store the Marker in a paintball bag or in a safe place. **WARNING:** Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Loose screws may prevent the Marker from functioning properly. **HELPFUL TIP:** Before storing the Marker, make sure the Marker is in the SAFE MODE, un-cocked position without air source attached, make sure all paintballs inside the Marker have been removed and with barrel blocking device ON.

IMPORTANT

- Firing velocity may vary according to altitude and climate conditions.
- Before using your Marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device called a "Velocity Chronograph" and can be performed at a paintball dealership or local playing field. **NOTE:** This product is intended to be used at a velocity no greater than 300 feet per second (fps). Paintball Markers are not intended to shoot within 30 feet.
- This paintball Marker may have excess gas after the removal of the CO₂ / Compressed Air Tank. Please remove all paintballs and discharge the remaining gas safely.
- Never store a CO₂ / Compressed Air Tank attached to the Marker.

7 STEPS TO START AND PLAY

IMPORTANT: Please read the Safety and Operation Guidelines before you start the 7 quick steps to Start and Play.

NOTE: The Hammer 7 out of the box is equipped with Picatinny Feed Neck Cover Plate, ready for magazine play. See page 9 for instructions on how to switch to hopper play.

IMPORTANT: The Barrel must be installed before loading the Magazine or Paintball Loader.



1. Make sure the safety is ON.



2. Insert the barrel blocking device.



3. Install a CO2/Compressed air tank.



4.A) Load 9 (.68 cal.) paintballs in the straight magazine and insert magazine into the trigger housing.

7 STEPS TO START AND PLAY (CONTINUED)**4.B**

4.B) OR Load 9 First Strike™ paintballs in the straight magazine and insert magazine into the trigger housing.

5

5. Put on your paintball goggles first and then remove the barrel blocking device.

6

6. Unlock the safety.

7

7. Pump the marker and ready to play.

IMPORTANT: Make sure the Marker is in the SAFE MODE and the barrel blocking device is on the Marker's barrel after PLAY.



CRITICAL SAFETY INFORMATION



NEVER look down the barrel with or without your paintball goggles ON.

NEVER look down the barrel of a loaded or unloaded marker.

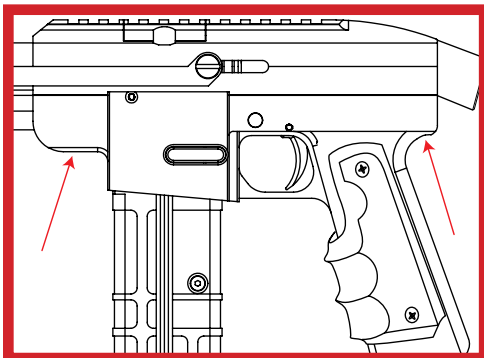
UNSAFE



NEVER shoot or point your marker at a person that is not in a designated paintball facility and without proper EYES/FACE/EARS protection designed specifically for the sport of paintball.

*Paintball marker model shown is for demonstration only and may not represent the marker model you have.

UNSAFE

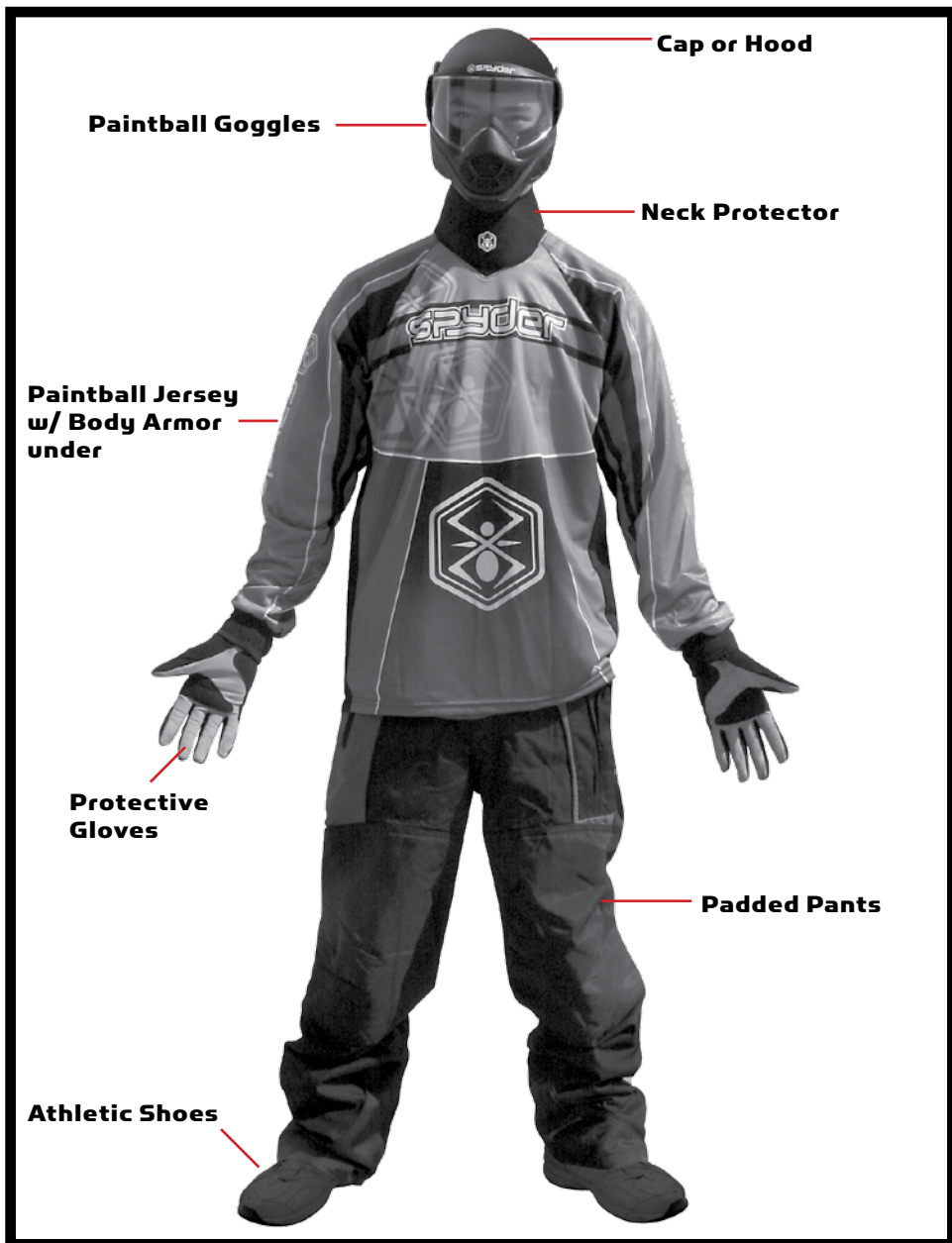


Before / after use of the paintball marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly.

NOTE: Some screws may not be highlighted in diagram.

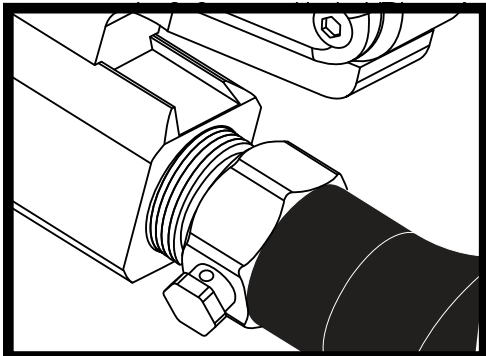
IMPORTANT: Please read the Owner's Manual before you play.

RECOMMENDED PAINTBALL SAFETY GEAR

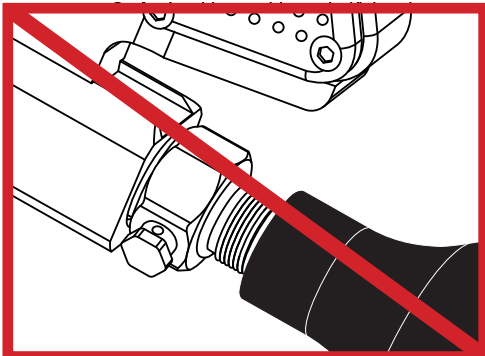


Wear appropriate dress attire to avoid any exposed skin when playing paintball. We recommend purchasing a Paintball Goggles, Neck Protector, Paintball Jersey or Long Sleeve shirt, Body Armor, Protective Gloves, Athletic Shoes and Padded Pants.

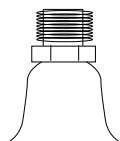
CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS



SAFE



UNSAFE



DANGER

The CO2/Compressed Air Tank can fly off with enough force to cause serious injury or death if the Valve unscrews from the cylinder head. LOOK at the Valve when removing the cylinder from the Marker. Be sure that the valve is turning with the cylinder rather than remaining stationary with the Marker. STOP if the Valve starts to unscrew from the cylinder. If in doubt, screw the cylinder back onto the Marker and contact a trained person for repair.

- All valves must only be installed or removed by a qualified airsmith.
- See CO2/Compressed Air tank labels for retest dates. Cylinder tanks must be retested periodically.
- Improper use, filling, storage or disposal of all air cylinders may result in death, personal injury and/or property damage.
- Always keep cylinders out of reach from children or any inexperienced person(s).
- Only properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P.1 and G-6.3 must fill all air cylinders. Pamphlets are available from the Compressed Gas Association or www.CGANET.com.
- Never alter the cylinder in any way.
- DO NOT expose pressurized cylinders to temperatures in excess of 130°F (54°C).
- Cylinders heated to an excess of 250°F (121°C) must be condemned or requalified in accordance with test defined in CFR-49.
- The valve should NEVER be detached from the canister. Please seek immediate assistance from a trained airsmith should this occur.
- Any tank packed with the product is intended for paintball use only.
- Confirm that there is an attached urethane O-ring on the CO2/Compressed Air tank valve before attaching the tank to the Marker. The tank will leak air as soon as it is secured to the Marker, if the O-ring is missing from the valve.
- A urethane O-ring is highly recommended before attaching any air supply to the Marker.
- NEVER over pressurize a CO2/Compressed Air cylinder.
- Avoid any direct skin exposure to the escaping gas, when installing or removing any air supply.
- Never expose cylinders to corrosive materials or clean with any caustic cleaners.

INSTALLING A CO₂ / COMPRESSED AIR TANK

Firmly screw the CO₂/Compressed Air Tank clockwise into the Markers Rear Body ASA Adapter. **HELPFUL TIP:** Before installing a CO₂/Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle O-ring on the top of the valve to prevent air leaks. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to attach a CO₂/Compressed Air Tank to the Rear Body ASA Adapter.

REMOVING A CO₂ / COMPRESSED AIR TANK

Firmly unscrew the CO₂/Compressed Air Tank by turning the tank counter-clockwise until it comes out of the Rear Body ASA Adapter. **HELPFUL TIP:** After firing the Marker, you should ALWAYS remove the CO₂/Compressed Air Tank before storing. When the tank is being removed, excess air will release from the Rear Body ASA Adapter. **CAUTION:** Never expose any skin to the Rear Body ASA Adapters bleed hole when removing the tank. This is to avoid the risk of getting skin burn from the escaping GAS.

IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to detach a CO₂/Compressed Air Tank from the Rear Body Adapter. If you cannot remove a tank by hand please see a certified armsmith for assistance.

PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE

A Barrel Blocking Device or "BBD" is an essential part of your paintball safety equipment. The Barrel Blocking Device is designed to stop a paintball from exiting a paintball marker accidentally. Improper use of the Barrel Blocking Device will not provide protection..

BARREL SOCK/BAG TYPE DEVICE

Place the bag/sock part of the Barrel Blocking Device over the end of your barrel and wrap the elastic cord around the back end of your Marker. Adjust the length of the elastic cord to make sure your Barrel Blocking Device fits securely over your Markers barrel. **NOTE:** If the elastic cord is too long you can tie a couple of knots around the cord to shorten its length.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

Insert the barrel plug securely into the end of your Markers barrel before proceeding to load paintballs and screwing in your tank to your Marker.

The barrel plug should fit firmly into the barrel with a significant amount of resistance. **NOTE:** The barrel plug should not be easy to remove and always inspect the O-rings to make sure they are not worn or cut.

IMPORTANT: Remove the Barrel Blocking Device only when you are getting ready to begin play or have been instructed to do so by a field safety official. Always keep your Barrel Blocking Device on your Marker after you have finished playing. Keep it in place even after you have emptied all paintballs and removed your air tank from your paintball Marker. **WARNING:** Inspect your Barrel Block Device regularly for wear and any tear, if it is worn, replace it immediately.

SWITCH LOADING BETWEEN MAGAZINE FEED AND HOPPER FEED

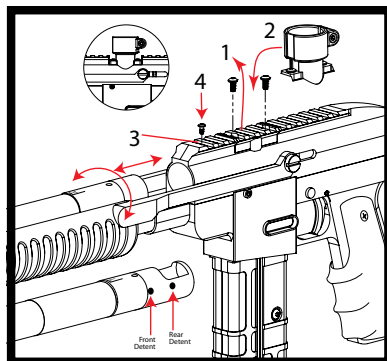
IMPORTANT: The Barrel Sleeve Adapter out of the box is setup for Magazine Feed. **HELPFUL TIP:** The stock Barrel on the Hammer 7 is a standard Spyder thread.

STEP 1 Remove both Feed Neck Screws and remove the Picatinny Feed Neck Cover from the Receiver.

STEP 2 Attach Vertical Clamping Feed Neck to the Receiver and tighten the Feed Neck Screws.

STEP 3 Remove the Barrel Locking Screw located at the top of the Receiver. Then pull the Barrel along with the Barrel Sleeve Adapter out of the Receiver and reinsert to align which position you desire to play in. **HELPFUL TIP:** The Barrel Sleeve Adapter has markings "L" for Loader and "M" for Magazine. Make sure to align the markings of the Barrel Sleeve Adapter to the Receiver markings for a proper fit. **IMPORTANT:** The Barrel Sleeve Adapter is housing both the Ball Detents. When switching from Loader or to Magazine you may need to press down on the Front and Rear Ball Detent so they are secure to the Barrel Sleeve Adapter. This will help prevent a paintball roll out the barrel.

STEP 4 Retighten the Barrel Locking Screw.



INSTALLING / REMOVING A PAINTBALL LOADER

HELPFUL TIP: The Vertical Clamping Feed Neck is not attached to the Receiver when purchased new.

Attach a gravity or electronic paintball loader to the markers Feed Neck and tighten the Feed Neck Screw. Use only (.68 cal) paintballs through a paintball loader.

Loosen the Feed Neck Clamping Screw and remove the gravity or electronic paintball loader. When removing the loader make sure to remove all paintballs. **CAUTION:** There may be a paintball(s) in the Markers breach; take a couple of shots in a safe direction to make sure the Barrel and Receiver are empty.

LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE

IMPORTANT: The Barrel must be installed before loading the Magazine or Paintball Loader.

IMPORTANT: Always have the Marker on SAFE MODE until you are ready to operate.

IMPORTANT: Storing paintballs in a temperature of 59° F (15°C) or below will affect the quality and performance of the paintballs.

IMPORTANT: The Magazine should be clean and free of any shell fragment or dirt before loading paintballs.

WARNING: DO NOT attempt to Freeze any Paintballs.

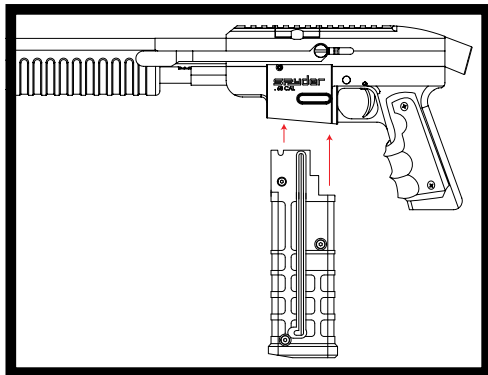
STEP 1 Slide the ball pusher towards the bottom of the Magazine and turn to the left to place the guide pin in the locked position.

STEP 2 Load only 9 Paintballs (.68 Cal.) or 9 First Strike Paintballs. **NOTE:** First Strike Paintballs can only be loaded in a specific direction in the First Strike Capable (FSC) 9 round Straight Magazine. **HELPFUL TIP:** The Fin of the First Strike Paintball is facing towards the Receiver and the Rounded Body of the First Strike Paintball is facing towards the Barrel. **NEVER** mix First Strike™ Paintballs and (.68cal) Paintballs inside a Straight Magazine.

STEP 3 Follow the guided line to insert the Magazine straight into the Trigger Housing until it snaps into position.

STEP 4 Turn the ball pusher pin right to the un-locked position.

IMPORTANT: If the ball pusher pin is not released, the spring will not push the paintballs into the Markers breach.



RELEASING THE MAGAZINE

Push the Magazine release button located on the right side of the Markers handle. This will allow the Magazine to slide out the handle. **NOTE:** Never take apart the Magazine release button unless the Magazine does not release from the trigger frame.

IMPORTANT: NEVER slam the Magazine into the receiver, excessive force inserting the Magazine will push a paintball pass the ball detents and roll out the barrel.

NOTE: Do not store Magazine (s) loaded with paintballs for an extended period of time as the pressure from the Magazine spring will cause the paintballs to de-form and not shoot properly.

HELPFUL TIP: Older paintballs left for a period of time are not recommended for use or you will experience premature paintball breakage and poor accuracy.



FIRST STRIKE™ PAINTBALL WARNING



Paintball is an extreme sport. Misuse of the equipment can cause serious injury or death. Due to the physical attributes of First Strike paintballs, the following must be adhered too. When using First Strike paintballs in Kingman/Spyder paintball markers, all players must wear the following: full-face paintball goggles that protect face, eyes and ears, cap or hood for the back of the head, neck protector, long sleeve top, pants and full finger gloves. Markers must be chronographed using First Strike paintballs to insure that the velocity remains under 300 fps or the velocity required by the playing field. Do not shoot any player at a distance less than 30 ft. (10 yards), or the minimum distance required by the playing field.

Please read the complete marker manual and follow all of the important safety guidelines given by Kingman/Spyder or check www.spyder.tv/safety

The use of the First Strike paintballs may not be allowed at all fields. Check the field's paintball rules before use.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE

DANGER: DO NOT look down the Barrel for any reason. Always wear goggles specifically designed for paintball use while working on your paintball Marker.

IMPORTANT: Safety must be ON before making any Velocity Adjustments.

IMPORTANT: The breach must be empty of Paintballs before making any Velocity (FPS) adjustments.

To INCREASE the Velocity (FPS) (Feet Per Second) using the Velocity Tuning Tool slide it down the Barrel until the Tool locks inside the Hammer Velocity Adjuster. Turn clockwise to increase the Velocity (FPS).

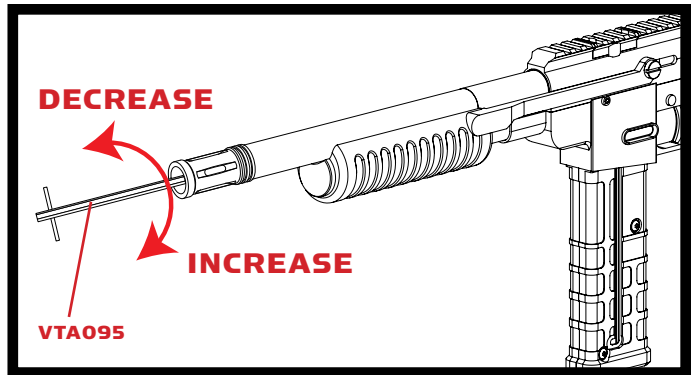
To DECREASE the Velocity (FPS) (Feet Per Second) using the Velocity Tuning Tool slide it down the Barrel until the Tools locks inside the Hammer Velocity Adjuster. Turn it counter-clockwise to decrease the Velocity (FPS).

NOTE: The Velocity of this paintball Marker ranges from approximately 220 - 300 feet per second (fps). Velocities will fluctuate or vary, due to paintball size, climate condition, altitude, type of air source and variance in spring tension from manufacturing.

WARNING:

- The recommended Velocity speed should be no greater than 300 fps. Not doing so can cause serious injury if the Velocity is dangerously high.
- Paintball Markers are not intended to shoot any person less than 30 feet.
- Never point a loaded Marker at any person who is not wearing the proper face protection.
- Never at any point should you look down the barrel, whether the Marker is loaded or not.
- Using a paintball Marker outside a non designated paintball field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.

IMPORTANT: Kingman recommends using a chronograph to ensure Marker's velocity is under 300 (fps).



A JAMMED PAINTBALL

In the event of a paintball break follow this guide to help un-jam the Marker. The Markers breach is located where the barrel starts to thread in the Receiver and underneath the Markers feed neck. Before attempting to un-jam the Marker you should always have your Goggles or Safety Glasses on. Make sure the Marker is in the SAFE MODE position before attempting to un-jam the Front Hammer Bolt. Remove the CO₂/Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Marker. Remove all paintballs from the Magazine and Loader. Have the barrel removed from the Barrel Sleeve Adapter to allow the paintball(s) to exit. Grip the Pump Handle and with enough force re-cock the Marker to release the Front Hammer Bolt from the jammed position. Then see (SQUEEGEE CLEANING OF BARREL AND BREACH).

DANGER: Never look down the barrel of the Marker when loaded or unloaded. Remove the attached CO₂/Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Front Hammer Bolt.

SQUEEGEE CLEANING OF THE BARREL AND BREACH

Using a Stick Squeegee (not included)

DANGER: Do not look down the Marker barrel. Always wear goggles specifically designed for paintball use while working on your paintball Marker.

IMPORTANT: Always have the Marker on SAFE MODE before disassembly. Remove all paintballs and air source from the Marker before performing any maintenance.

Slide a stick squeegee down the barrel until it reaches the Markers breach. Then remove the stick squeegee out of the barrel. This should wipe clean any paint residue that could have broken inside the Marker. **HELPFUL TIP:** Make sure the Markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt. Repeat this step if the paint residue did not wipe clean after the first attempt.

Using a Cable Swab Squeegee (not included)

Twist off the barrel and slide a cable swab squeegee from the open end so the swab is the last portion of the squeegee out of the barrel tip. Grab hold the tail of the cable squeegee and pull. This should wipe clean any paint residue that could have broken in the barrel. **HELPFUL TIP:** Make sure the Markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt. Repeat this step if the paint residue did not wipe clean after the first attempt.

WARNING: Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Screws may become loose due to vibration. Loose screws can be dangerous and cause injury.

To assure Marker is assembled properly, follow the schematic drawing or position parts in order during disassembly. Parts assembled backwards or improper parts installed will / can cause the Marker to malfunction.

WARNING: Never attempt to remove the Markers internals while the CO₂/Compressed Air Tank is attached. Make sure to remove all paintballs from loader/magazine before disassembling the Marker.

CUP SEAL REMOVAL

WARNING: Never attempt to remove the Markers internals while the CO₂/Compressed Air Tank is attached. Make sure to remove all paintballs and loader before disassembling the Marker.

The following steps will provide easy access to the Cup Seal. The sign of a worn Cup Seal is the presence of CO₂/Compressed Air leaking down the barrel. **HELPFUL TIP:** Do not rush or skip any of the steps for proper disassembly of the Marker.

STEP 1 With the Allen wrench tool remove, the rear Trigger Frame Screw. Slide out the entire Rear Body ASA from the Receiver.

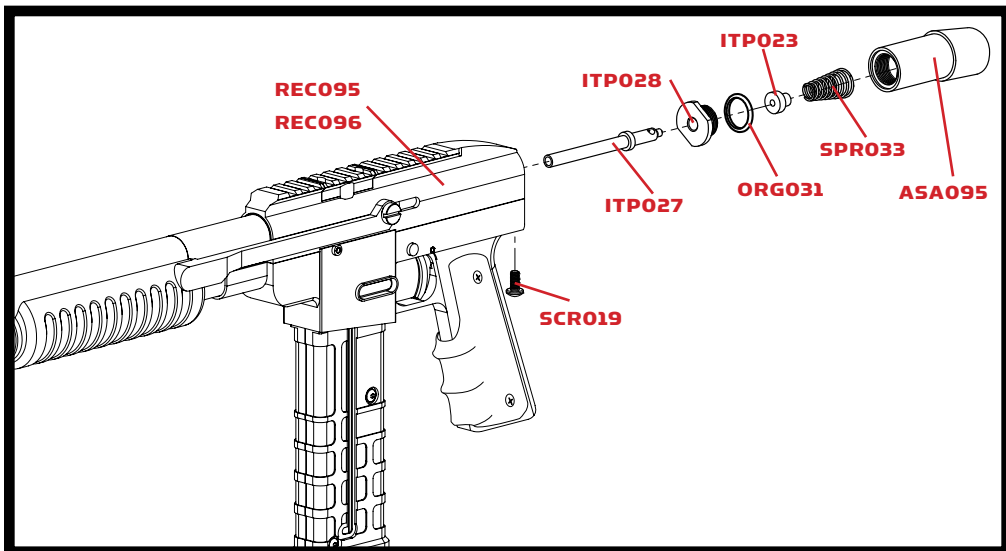
STEP 2 Use an adjustable wrench and remove the Power Tube Valve Seat off the Rear Body ASA. This will expose all the Internals housed in the Rear Body ASA.

STEP 3 Detach the Power Tube Valve Spring and twist off the Cup Seal from the Power Tube. **HELPFUL TIP:** If the Cup Seal is on tight use pliers on the head of the Cup Seal and twist off.

STEP 4 Replace a new Cup Seal provided inside the parts kit to the Power Tube.

Once these steps have been completed, reassemble all parts back in the Rear Body ASA.

HELPFUL TIP: Please note how the parts are removed for easy reassembly.



Part Names and Numbers described in this section:

Power Tube (#ITP027)	Power Tube Valve Seat (#ITP028)	O-ring #112 12.37 (#ORG031)
Power Tube Valve Spring (#SPR033)	13° Rear Body ASA (#ASA095)	Frame Screw (#SCR019)
Hammer 7 Receiver (black/olive green) (#REC095/#REC096)		Cup Seal (#ITP023)

Troubleshooting

Dealing With An Air Leak Down The Barrel

1. Cup Seal is bad and needs to be replaced. (SEE CUP SEAL REMOVAL)
2. The Power Tube Valve Seat could be nicked / scratched and needs to be replaced. **NOTE:** Never remove the Power Tube Valve Seat unless specific repairs are needed.

Dealing with a Paintball Breakage

1. If the weather temperature is below 59°F (15°C) or above 86°F (30°C) paintballs can become brittle and not hold up to the Marker's Velocity and outside temperature. Paintballs have a shelf life and can become too fragile for use. Paintballs can take a different shape in time so would be wise to size the paintball with your barrel. Dirt or broken paint shell fragments in the barrel can cause the Marker to continue breaking more paint down the Barrel. Using a squeegee down the Barrel will remove most of the dirt or broken shell fragments. (SEE SQUEEGEE CLEANING OF THE BARREL AND BREACH)
2. If your pumping the Marker and don't have a consistent rhythm while the loader is feeding the paintballs can get pinched or wedged in the breach and this could cause a paintball break.
3. If the Marker had been cocked twice in a row and loaded 2 paintballs at the same time this could cause a paintball break.
4. Velocity adjustment is too high and needs to be lowered to proper velocity (fps) speed.

HAMMER 7™ PARTS LIST

1	ASA095	13° Rear Body ASA	26	RPN021	Trigger Roll Pin (large)
2	BAR002	Orange Blaze Rubber Ring	27	SAB004	Safety Button (C)
3	BAR003	Spyder Barrel Plug	28	SCR016	M5 x 12 Screw (A) Frame Screw
4	BAR095	12" Barrel w/STD Thread AR15 Muzzle Brake	29	SCR018	M3 x 8 Screw (+) Grip Panel Screw
5	BAR092	Barrel Sleeve Adapter	30	SCR019	M5 x 28 Screw (A) Frame Screw
6	BLS095	Rubber Ball Stopper	31	SCR048	Feed Neck Clamp Screw & Nut
7	FND080	Polymer Vertical Clamping Feed Neck	32	SCR049	M4 x 8 Feed Neck Screw (+)
8	FND095	Picatinny Feed Neck Cover Plate	33	SCR050	M4 x 16 Magazine Screw (+)
9	FRG083	Magazine Ball Stopper & Spring	34	SCR051	M2 x 8 Magazine Release Button Screw (+)
10	FRG084	Magazine Ball Pusher w/Guide Pin	35	SCR055	MR Pump Handle Screw
11	FRG085	Magazine Release Button	36	SCR056	Barrel Sleeve Locking Screw
12	FRG086	Magazine Release Lock	37	SPR035	First Strike Magazine Spring (straight)
13	GRP008	Wrap Around Grip Cover	38	SPR028	Magazine Release Spring
14	GRP015	Pump Handle	39	SPR031	Pump Return Spring
15	GRP014	Pump Guide Rod	40	SPR032	Hammer Main Spring
16	ITP023	Cup Seal	41	SPR033	Power Tube Valve Spring
17	ITP027	Power Tube	42	SPR034	Pump Sear Spring
18	ITP028	Power Tube Valve Seat	43	STB004	Front Hammer Bolt
19	ORG031	O-ring #112 12.37	44	STB005	Hammer Velocity Adjuster
20	ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	45	STB006	Back Hammer Bolt/Sear
21	ORG030	Hammer Velocity Adjuster O-ring 12 9.25 1.78	46	TRF017	45° Pump Trigger Frame
*	PAK095	Hammer 7 Pump Spare Parts Kit	47	TRS007	Single Trigger / Sear (pump)
23	REC095	Hammer 7 Receiver (black)	*	VTA095	Hammer / Velocity Adjuster Tool
24	REC096	Hammer 7 Receiver (olive green)	49	31246	First Strike Capable (FSC) 9rnd Straight Magazine
25	RPN018	Magazine Release Pin	50	31255	AR15 Muzzle Brake

Part Name/Description

Part Number

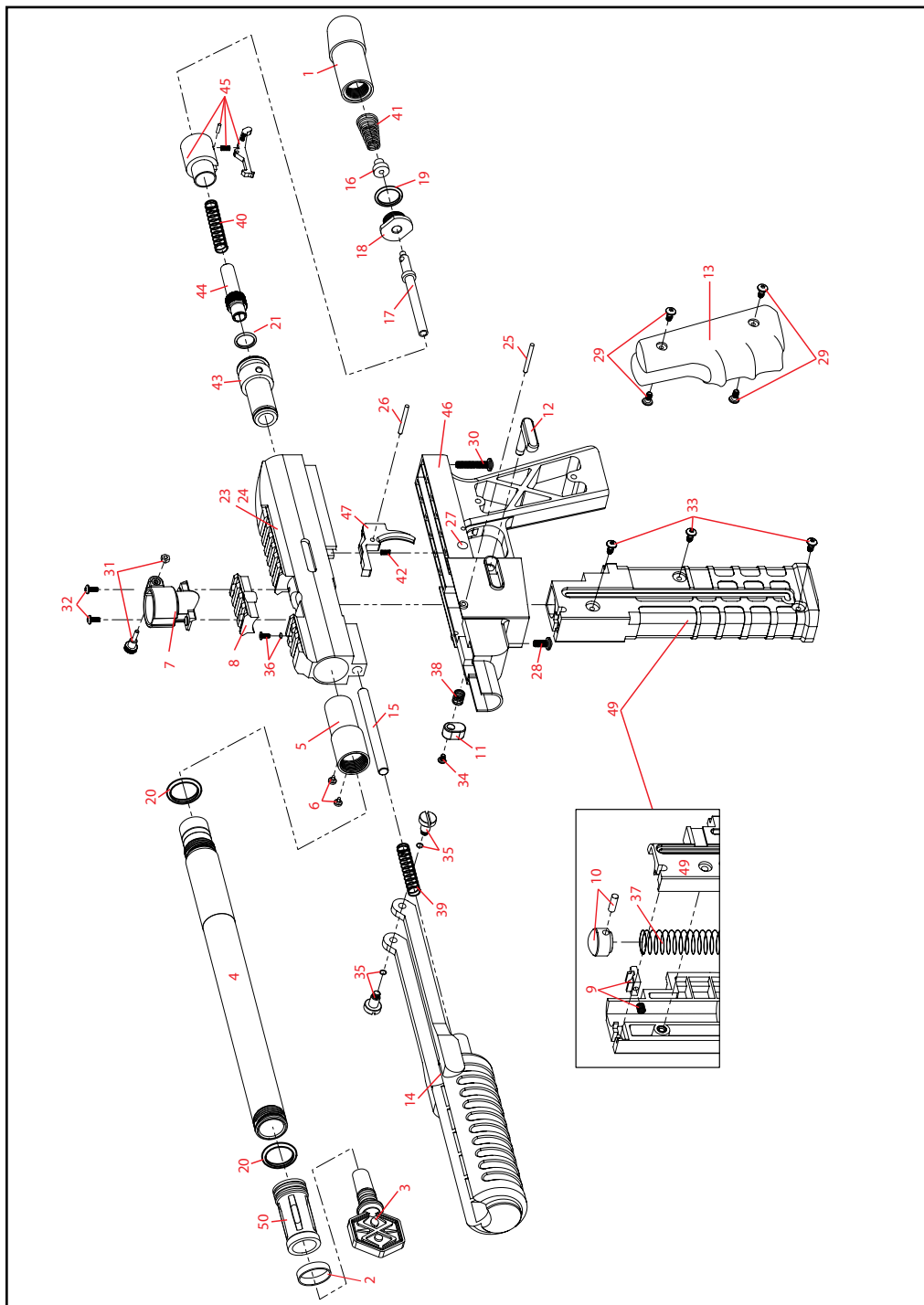
Schematics Number

* Item Not Pictured

(+) Cross-Head Screw

(A) Allen-Head Screw

HAMMER 7™ SCHEMATICS



WARRANTY STATEMENT

Kingman warrants the original retail purchaser that this product is free from defects in material and workmanship under normal use and service for a period of (1) year from the original date of purchase. Any Electronic Components in an Electronic Spyder marker are warranted for (6) months and the Tadao® Circuit Board for (3) months from the original date of purchase. Kingman agrees to repair or replace (at its discretion) any product within (a reasonable period of time). This warranty does not cover O-rings, Cup Seals, 9.6v Rechargeable Battery, Charger, Scratches, Nicks, normal wear and tear of parts, any modifications, normal fading of anodizing and damage caused by dropping or hitting of products. This warranty shall not apply if it is shown by a Kingman Technician that the consumer caused the defect or malfunction because of misuse. This warranty only covers original factory parts. Any modifications or tampering of original factory parts will VOID warranty and liabilities from Kingman. Any damage caused by water will not be covered under warranty. Warranty repair can only be conducted by Kingman Technician or Kingman Authorized Technician. For warranty to be effective, consumer must return the enclosed warranty registration card filled out, along with a copy of the purchase receipt, within (15) days of the original purchase date. This warranty is not transferable. Paintball Markers are non-refundable. This warranty will not cover pick up, shipping, delivery, and/or house calls. If the product needs repair, the consumer is responsible for packaging the product and covering the shipping cost to Kingman. Please include a note with your name, address, phone number and a brief description of the malfunction to:

KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department

14010 Live Oak Avenue

Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.

www.kingman.com

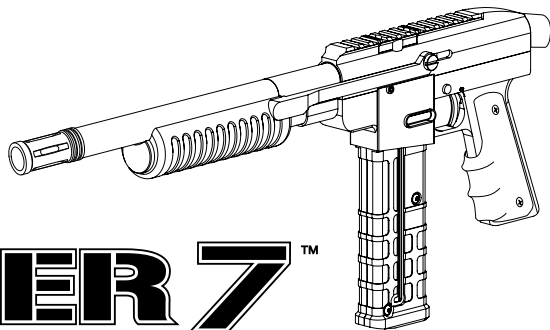
• Warranty Registration is also available at www.spyder.tv

FOR TECHNICAL SUPPORT

Our Technical Support Department is open Monday through Friday, from 8 am to 5 pm (PST), and may be reached at Tel: (626) 430-2300 Fax: (626) 851-8530



PASSION FOR PAINTBALL™



HAMMER 7™

PUMP - ACTION MARKER

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	20
MISE EN ROUTE	21
7 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER	22-23
INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ	24
ÉQUIPEMENT DE SÉCURITÉ RECOMMANDÉ POUR LE PAINTBALL	25
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIMEE	26
DEMONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	27
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	27
CHANGEMENT DE CANON ENTRE CHARGEUR ARSENAL ET CHARGEUR TRÉMIE	27-28
INSTALLATION/RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES	28
CHARGEMENT DES BILLES DANS LE MAGAZINE	28
REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER	29
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	30
NETTOYAGE DU CANON ET DU CONDUCTEUR AVEC UNE RACLETTE	30
GUIDE DE DEMONTAGE DU CUP SEAL	30-31
DÉPANNER	31
LISTE DES PIECES DU SPYDER HAMMER 7™	32
SCHÈMAS DU SPYDER HAMMER 7™	33
POLICE DE GARANTIE	34

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE



WARNING

- Ce marqueur de paintball n'est PAS un jouet. Une mauvaise utilisation peut entraîner des blessures graves ou la mort.
- Kingman recommande que le client ait au moins 18 ans pour acheter ce produit. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte lorsqu'elles utilisent ce produit.
- Veuillez lire ce manuel de l'utilisateur avant d'utiliser ce produit.
- Toute modification ou altération des pièces d'origine ou utilisation d'accessoires de rechange non autorisés annulera toutes les garanties et responsabilités de Kingman.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon sur le marqueur lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Pour garantir le bon réglage de la vitesse en pied par seconde (fps), Kingman recommande vivement d'utiliser un chronographe spécial paintball, que vous trouverez et pourrez acheter dans la plupart des magasins et terrains de paintball. Les billes sont déchargées à grande vitesse, avec un impact élevé susceptible de causer des blessures graves ou la mort en cas de mauvaise utilisation.
- Avant / après l'utilisation du marqueur, vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur. Un marqueur de paintball MAL entretenu peut être dangereux et causer des blessures graves ou la mort.
- Toute personne utilisant ce produit ou se trouvant à portée de tir de ce produit lorsqu'il est utilisé DOIT porter une PROTECTION pour le(s) YEUX/VISAGE, OREILLES conçue spécialement pour la pratique du paintball. Ceci inclut, sans s'y limiter, la réalisation d'un contrôle de l'entretien/la vitesse lors des exercices de tir.
- Kingman rappelle à l'utilisateur qu'il est RESPONSABLE DE SA SECURITE. Protégez toujours vos yeux/visage et oreilles. Kingman ne sera pas tenu responsable des blessures ou de la mort résultant du non-respect des consignes de sécurité par un utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur sur/vers une personne ne se trouvant pas sur un terrain de paintball et ne portant pas de PROTECTION YEUX/VISAGE/OREILLES. La protection inclut, sans s'y limiter, la protection des yeux, du visage, des oreilles, du cou et de la tête. Évitez de tirer sous le masque de paintball.
- NE pointez ni NE tirez PAS vers/sur une personne chargée de faire respecter la Loi.
- Manipulez chaque marqueur de paintball comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur chargé ou déchargé.
- Laissez toujours le marqueur de paintball en mode « SECURITE » jusqu'à ce que vous soyez prêt à jouer.
- Retirez toujours la source d'air et toutes les billes du marqueur, y compris les billes à l'intérieur du conducteur du marqueur, avant le démontage.
- Ne tirez que des billes de calibre (.68 cal.)/First Strike™ avec ce produit. L'utilisation de tous les objets étrangers annulera toutes les garanties et les dettes de Kingman. N'essayez pas de bloquer les balles de peinture.
- Assurez-vous toujours que le boulon du marqueur est en position désarmée lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Utiliser un marqueur de paintball en dehors d'un terrain de paintball non désigné peut être illégal et faire l'objet de sanctions légales en cas de dommages matériels causés par l'utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur sur/vers un animal.
- Ne pointez jamais le canon vers vous lorsque vous jouez, courez ou trébuchez, afin de ne pas tirer sous votre masque de paintball.
- Portez des vêtements adaptés pour protéger votre peau lors des parties de paintball.
- Dans un sac lorsque pas dans l'utilisation de transport.
- Cédez ce manuel de l'utilisateur lorsque le marqueur change de propriétaire.
- Veuillez consulter le site HYPERLINK "<http://www.spyder.tv>" "www.spyder.tv pour obtenir les dernières mises à jour du manuel de l'utilisateur.

MISE EN ROUTE

1. Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.
2. Kingman recommande d'avoir le lanceur en position "SAFE" avant l'utilisation. Pour verrouiller la sécurité, pousser le bouton du côté "PUSH SAFE" de la poignée. Cela enclenchera la sécurité. Pour désengager la sécurité d'une manière sécurisée, pointer le lanceur dans une direction sans risque et pousser le bouton du côté "PUSH FIRE" de la poignée. Placer le bouche canon sur le canon par précaution quand le lanceur n'est pas utilisé. **ATTENTION:** Ne pas désengager le bouton de sécurité jusqu'à l'étape 6.
3. Fixation de la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé à l'adaptateur ASA de la partie arrière du lanceur. Vissez fermement la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé et dans le sens des aiguilles d'une montre sur l'adaptateur ASA de la partie arrière du lanceur jusqu'à ce qu'elle soit correctement logée. **CONSEIL UTILE:** Assurez-vous que la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé soit pleine avant de la fixer. **REMARQUE:** Les joints toriques du kit de pièces des lanceurs ne sont PAS fournis pour être fixés à une bouteille de CO₂ ou d'air comprimé. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir besoin d'utiliser un outil pour fixer la BOUTEILLE DE CO₂ OU D'AIR COMPRIMÉ sur l'adaptateur de la partie arrière du lanceur. (VOIR L'AVERTISSEMENT SUR LA BOUTEILLE DE CO₂ OU D'AIR COMPRIMÉ)
4. Attacher Joindre le Magazine pour le logement de déclencheur ou joindre le chargeur de Paintball au cou de marqueurs nourrir et serrer la vis sans. **NOTE:** Remplissage Loader avec seulement (.68 cal.) remplissage/ paintballs Magazine avec (.68 cal.) ou billes First Strike™. Ne jamais mélanger First Strike™ Paintballs et (.68cal) balles de peinture à l'intérieur d'un Magazine en ligne droite.
5. Armement du lanceur. Avec une prise ferme sur la poignée de la pompe il suffit de tirer vers l'arrière du récepteur de verrouillage sur le retour Hammer boulon/Seal, puis poussez vers l'avant. **ATTENTION:** Vous ne devez jamais armer le lanceur deux fois. Cela chargera le lanceur de deux billes et peut entraîner la rupture des billes de peinture dans le canon/conducteur.
6. Enlever le bouchon de canon. **PRECAUTION:** Si le bouton de sécurité est enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente déclenchera le tir d'une bille. **IMPORTANT:** Toujours tester le lanceur dans une direction sûre ou dans une aire de jeu approprié et vous ne devez que tester les capacités du lanceur.
7. Réalisation d'un test de vitesse (fps). **IMPORTANT:** Vous devez vider le conducteur des billes de peinture. **ATTENTION:** Ne regardez jamais dans le canon pour quelque raison que ce soit. Faites glisser le système de réglage de vitesse dans le canon jusqu'à ce que le système se bloque à l'intérieur du régulateur de vitesse du marteau. Tourner le système de réglage de vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la vitesse (fps) et le tourner dans le sens inverse réduit la vitesse (fps). **REMARQUE:** Votre lanceur est conçu pour être utilisé sur un terrain de paintball, avec l'équipement de protection adapté. **IMPORTANT:** Kingman recommande d'utiliser un chronographe pour garantir que la vitesse du lanceur est inférieure à 300 (fps).
8. Lorsque terminée, retirer toutes les balles de peinture du Magazine et le chargeur. **ATTENTION:** Il est possible qu'une bille de paintball se trouve dans la descente de billes; appuyez sur la détente à quelques reprises en pointant le marqueur dans une direction sûre pour vous assurer que le canon et la descente de billes soient vides.
9. Remplacez le bouchon de canon / chaussette à canon, sur le canon quand le lanceur n'est pas utilisé. Ceci évitera tout tir accidentel.
10. Kingman recommande de mettre le marqueur en position "SAFE" après utilisation.
11. Dévissez la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé de l'adaptateur ASA de la partie arrière du lanceur. En tournant la bouteille dans le sens des aiguilles d'une montre vous la détachez de l'adaptateur ASA de la partie arrière du lanceur. **ATTENTION:** Lorsque vous enlevez la bouteille, n'exposez jamais votre peau sous l'orifice de purge de l'adaptateur ASA de la partie arrière. Le dégagement de GAZ peut entraîner un risque de brûlure de la peau. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir besoin d'utiliser un outil pour détacher la bouteille CO₂ ou d'air comprimé de l'adaptateur ASA de la partie arrière du lanceur. (VOIR L'AVERTISSEMENT SUR LA BOUTEILLE DE CO₂ OU D'AIR COMPRIMÉ)
12. Placez le marqueur dans un sac de paintball ou dans un endroit sûr. **CONSEIL PRATIQUE:** Due aux vibrations les vis peuvent se desserrer et se perdre. Assurez-vous de resserrer toutes les vis avant et après utilisation du marqueur. Il est conseillé de lubrifier le marqueur avant et après chaque utilisation, surtout lorsque le marqueur n'a pas servi pendant un long laps de temps. Ajoutez quelques gouttes d'huile pour marqueur de paintball sur le joint de marteau. (Voir guide de démontage/ remontage). Avant de ranger le marqueur, assurez vous d'avoir votre marqueur en position désarmée. Ceci évitera que le ressort principal ne perde sa tension.

IMPORTANT

- La vitesse de tir peut varier en fonction de l'altitude et des conditions climatiques.
- Avant d'utiliser votre marqueur dans une partie, vous devez toujours réaliser un « TEST DE SECURITE DE VITESSE ». Celui-ci ne peut se faire qu'à l'aide d'un appareil de test, que l'on appelle « chronographe de vitesse » et ne peut être réalisé que chez un distributeur ou sur un terrain de paintball local. **NOTE:** Ce produit est conçu pour être utilisé à une vitesse inférieure à 300 pieds par secondes (fps). Les marqueurs de paintball ne sont pas conçus pour être tirés à une portée de 30 pieds (10 mètres).
- Ce marqueur de paintball peut avoir un surplus de gaz après le retrait de la bouteille de CO₂ / air comprimé. Veuillez retirer toutes les billes et décharger le reste de gaz en toute sécurité.
- Ne conservez jamais une bouteille de CO₂ / air comprimé fixée au marqueur.

7 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER

IMPORTANT: Lire les recommandations de sécurité et de fonctionnement avant de suivre les 7 étapes rapides pour commencer à jouer.

REMARQUE: Le marteau 7 out of the box est équipée de Picatinny Feed Neck couvrir plaque, prêt pour le jeu magazine. Voir la page 27 pour obtenir des instructions sur la façon de passer à trémie jouer.

IMPORTANT: Le canon doit être installé avant de charger le Magazine ou le chargeur de Paintball.



1. Assurez-vous que la sécurité soit sur ON.



2. Insérez le dispositif de blocage du canon.



3. Installez une bouteille de CO2 / d'air comprimé.



4.A) Charge 9 (.68 cal.) balles de peinture dans le magasin angulé et magazine insert dans le corps du déclencheur.

7 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER (continuer)

4.B



4.B) OR Charge 9 First Strike™
billes de peinture dans le maga-
sin anglé et magazine insert dans
le corps du déclencheur.

5



**5. Chaussez vos lunettes de paint-
ball tout d'abord et puis retirez le
dispositif de blocage du canon.**

6



6. Déverrouillez la sécurité.

7



**7. Le marqueur de la pompe et prêt
à jouer.**

IMPORTANT: S'assurer que le marqueur est en MODE SÉCURITÉ et que le dispositif
de blocage du canon est bien en place sur le marqueur après avoir JOUÉ

! INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ !



Ne **JAMAIS** regarder le fût du lanceur de paintball avec ou sans vos lunettes de protection.

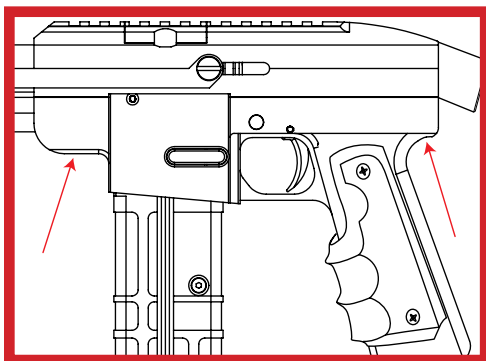
Ne **JAMAIS** regarder le fût d'un lanceur de paintball qu'il soit chargé ou non.

UNSAFE



Ne **JAMAIS** viser une personne ou tirer avec votre lanceur sur une personne ne portant pas l'équipement requis pour le paintball et sans les protections pour les YEUX/VIS-AGE/OREILLES (masque de paintball), spécifiquement conçues pour pratiquer le paintball.

UNSAFE

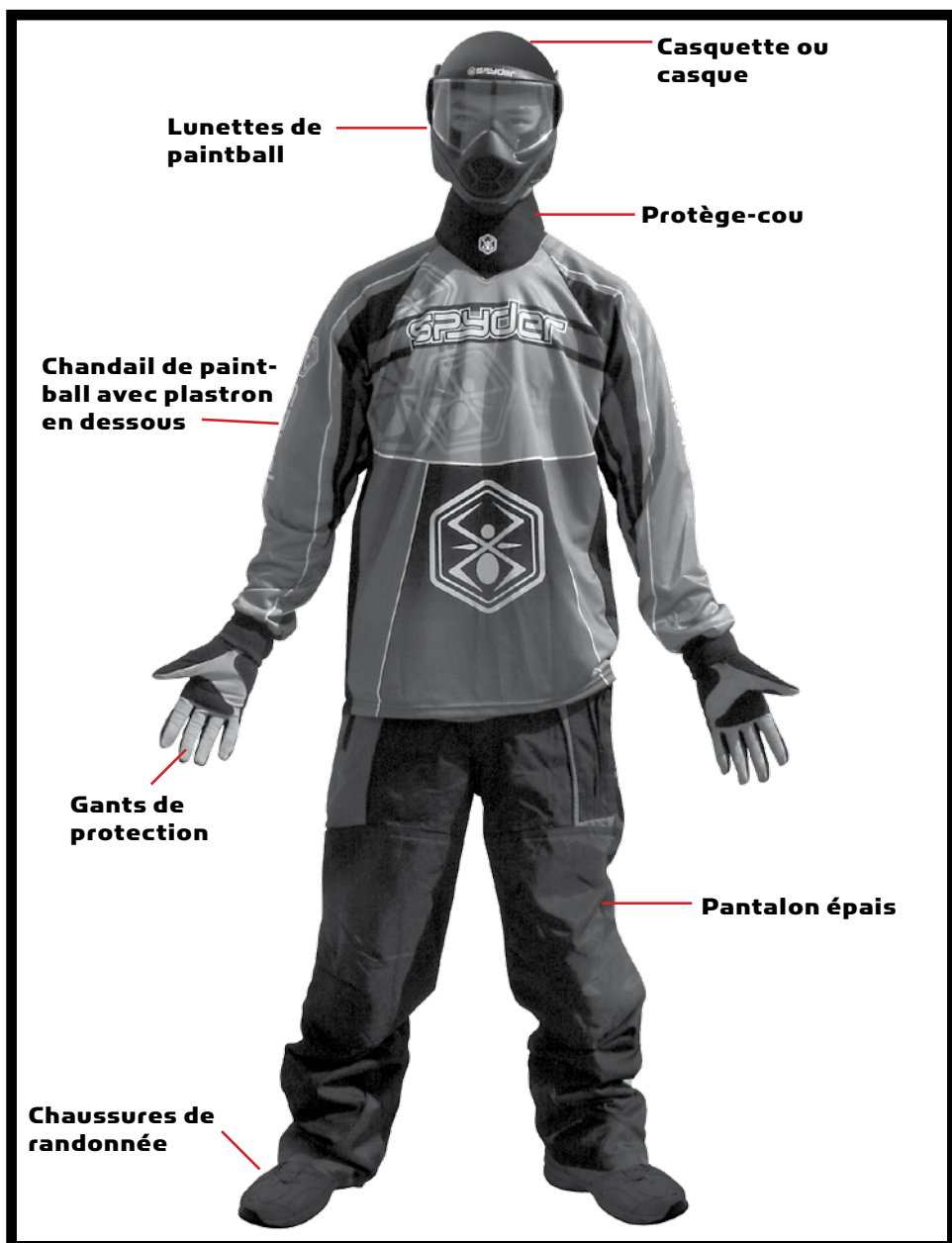


Avant/après l'utilisation du lanceur de paintball, s'assurer que toutes les vis sont bien serrées. Éviter de perdre des vis permet de garantir le bon fonctionnement du lanceur

NOTE: Certaines vis ne figurent

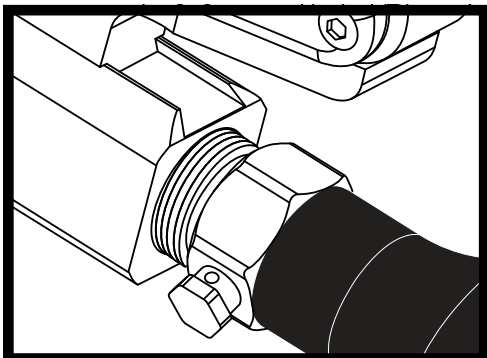
IMPORTANT: Merci de lire le Guide De l'utilisateur¹ avant de commencer à jouer.

ÉQUIPEMENT DE SÉCURITÉ RECOMMANDÉ POUR LE PAINTBALL

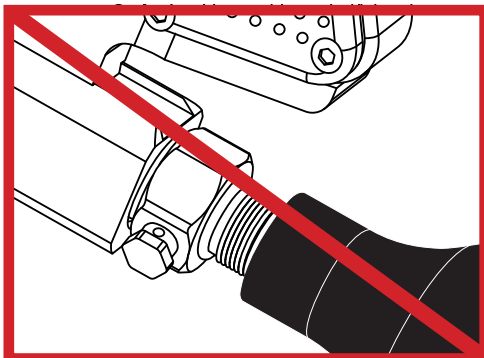


Utiliser la combinaison appropriée afin d'éviter tout contact avec la peau durant la partie de paintball. Nous recommandons d'acquérir un masque, un protège-cou, un chandail de paintball ou un tee-shirt à manches longues, un plastron, des gants de protection, des chaussures de randonnée et un pantalon épais.

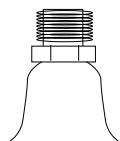
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME



SAFE



UNSAFE



DANGER

La bouteille de CO2 ou d'air comprimé peut partir avec assez de force pour causer des blessures graves ou la mort si la valve se détache de la bouteille. Toujours regarder la valve en devisant la bouteille, en s'assurant que la valve tourne avec la bouteille et ne reste pas sans bouger contre l'adaptateur on/off. Arrêter le démontage si la valve commence à se dévisser de la bouteille. Dans le doute, revisser la bouteille (sens des aiguilles d'une montre) et contactez une personne compétente pour la réparation.

- Toute valve doit être installée et désinstallée par une personne compétente en pneumatique.
- Reportez vous au label sur la bouteille pour les dates de ré épreuve .Les bouteilles doivent être réprover périodiquement..
- Une utilisation, remplissage, conservation inadaptée a la bouteille peut provoquer la mort, des blessures ou / et des dégradation au matériel.
- Toujours garder les bouteilles hors de porter des enfants ou de personnes non expérimentées.
- Seulement les personnes ayant suivi un stage de remplissage avec la CGA Pamphlets P.1 et G-6.3 sont autorisées à remplir les bouteilles. Les Pamphlets sont disponible au près de l association « COMPRESSED GAS ASSOCIATION » ou sur le site www.CGANET.com.
- Ne jamais modifier la bouteille d'aucune manière que ce soit.
- **Ne JAMAIS** exposer une bouteille sous pression a une température supérieure a 130F (54C)
- Une bouteille chauffée à une température supérieure a 250F (121C) doit être jetée ou ré éprouvée en conformité avec le test défini dans le CFR-49
- La valve ne devrait jamais être détachée de la bouteille, demander immédiatement une assistance à une personne compétente si cela se produit.
- Toute bouteille incluse avec ce produit doit être utilisée exclusivement pour la pratique du paintball et rien d'autre.
- Vérifiez que le joint torique uréthane est bien présent sur la valve de la bouteille de CO2 ou d'air comprimé avant de monter la bouteille sur le lanceur. Si le joint torique est manquant, la bouteille se mettra à fuire du moment que la bouteille sera attachée au lanceur.
- Il est fortement conseillé d'utiliser exclusivement des joints torique uréthane.
- Ne jamais monter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé en surpression.
- Evitez toute exposition directe de la peau au gaz purgé, en montant ou démontant la bouteille du lanceur.
- Ne jamais exposer la bouteille a des substances corrosives ou produits caustiques.

DEMONTER UNE BOUTEILLE DE CO₂/AIR COMPRIME

Dévisser la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé de l'adaptateur en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **CONSEIL:** Après l'utilisation vous devriez toujours démonter la source de gaz de votre lanceur. Quand la bouteille est démontée de l'adaptateur, un excédent de gaz est purge par le dessous. **PRECAUTION:** Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur où se trouve le trou d'évacuation lors du démontage. Ceci peut provoquer des brûlures de la peau au moment de la purge du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

MONTRE UNE BOUTEILLE DE CO₂/AIR COMPRIME

Visser fermement la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'adaptateur. **CONSEIL:** Toujours vérifier que la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé soit pleine et que le joint uréthane soit présent sur la valve pour éviter des fuites. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

UTILISATION APPROPRIÉE DU BOUCHON DE CANON

Le bouchon de canon est une partie essentielle à la sécurité de votre équipement. Le bouchon de canon est un outil servant à empêcher les billes de sortir du canon. Mal utilisé le bouchon de canon ne sert à rien.

BOUCHON DE CANON TYPE "CHAUSSETTE"

Placer la chaussette du bouchon de canon par dessus le bout du canon et tirez l'élastique pour l'accrocher à l'arrière du lanceur. Ajuster l'élastique de manière à ce que la tension soit suffisante pour arrêter une bille sortant du canon. **NOTE:** si l'élastique est trop long, vous pouvez faire des noeuds pour raccourcir l'élastique.

BOUCHON DE CANON TYPE "BOUCHON RIGIDE"

Insérer le bouchon de canon au bout du canon en vous assurant qu'il tient bien avant de charger les billes dans le lanceur et de visser la bouteille de gaz au lanceur.

Le bouchon de canon doit rester fermement en place avec une certaine résistance. **NOTE:** le bouchon de canon ne doit pas être facile à enlever et il faut toujours inspecter les joints toriques pour s'assurer qu'ils ne soient pas abîmés ou coupés.

N'enlevez le bouchon de canon que quand vous êtes prêt à jouer ou si un agent de sécurité du terrain vous donne l'autorisation de le faire.

Gardez toujours votre bouchon de canon sur votre lanceur après avoir fini de jouer et gardez le, même après avoir vidé le lanceur des billes de paintball et démonté la bouteille de gaz de votre lanceur.

ATTENTION: Pensez à inspecter régulièrement votre bouchon de canon, si vous observez une usure, remplacez-le immédiatement. Toujours avoir votre bouchon de canon sur votre lanceur pour prévenir un éventuel accident qui pourrait causer de blessures graves ou même la mort.

CHANGEMENT DE CANON ENTRE CHARGEUR ARSENAL ET CHARGEUR TRÉMIE

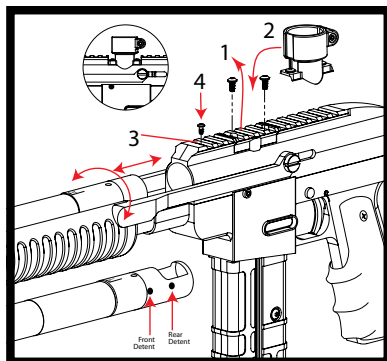
IMPORTANT: Lorsque vous sortez l'adaptateur de la manche du canon de son emballage, il est configuré pour le chargeur arsenal.

CONSEIL UTILE: Le canon sur le marteau 7 est un filetage standard Spyder.

ÉTAPE 1 Débranchez le flux des vis à tête fraisée et retirez le capot cou Feed Picatinny le récepteur.

ÉTAPE 2 Serrage Vertical cou Feed au récepteur et serrer la vis à tête fraisée se nourrissent.

ÉTAPE 3 Retirez la vis de blocage de Canon situé dans la partie supérieure du récepteur. Puis tirer le canon ainsi que le canon manchon adaptateur hors du récepteur et réinsérez-la pour aligner le poste qui vous envie de jouer. **CONSEIL UTILE:** Le baril douille adaptateur a marquages « L » pour chargeur et « M » pour Magazine. Veillez à aligner les repères de l'adaptateur de douille baril pour le marquage de



CHANGEMENT DE CANON ENTRE CHARGEUR ARSENAL ET CHARGEUR TRÉMIE (continuer)

récepteur pour un bon ajustement. **IMPORTANT:** L'adaptateur manchon de Canon est abritant les deux les détetes de billes. Lors du passage du chargeur ou de Magazine, vous devrez peut-être appuyer sur l'avant et l'arrière détente de bille alors qu'ils sont sécurisés à l'adaptateur de manchon de Canon. Cela aidera à prévenir un rouleau de paintball sur le canon.

ÉTAPE 4 Resserrer la vis de blocage du canon.

INSTALLATION / RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES

IMPORTANT: Le canon doit être installé avant de charger le Magazine ou le chargeur de Paintball.

Fixer un chargeur de billes électronique ou à gravité au distributeur de marqueurs et serrer les vis de pression. Serrer les deux accessoires pour assurer une bonne fixation. N'utiliser que des billes de calibre 0.68 dans le chargeur. Desserrer les vis du distributeur de marqueurs et retirer le chargeur de billes électronique ou à gravité. Lors du retrait du chargeur, s'assurer que toutes les billes soient retirées. **ATTENTION:** Il peut rester des billes dans le conducteur du marqueur ; donner quelques coups dans une direction sans danger pour vérifier que le canon et la culasse sont vides.

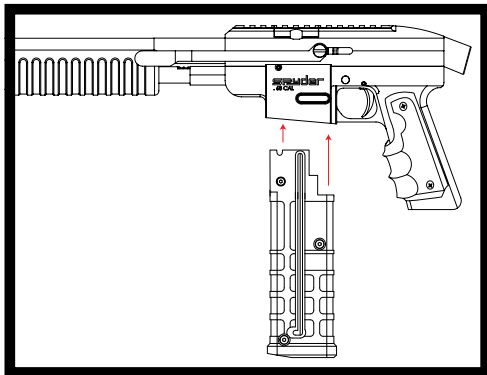
CHARGEMENT DES BILLES DANS LE MAGAZINE

IMPORTANT: Le canon doit être installé avant de charger le Magazine ou le chargeur de Paintball.

IMPORTANT: Tant que vous n'êtes pas prêt à jouer, le marqueur doit toujours être en MODE SECURITE.

IMPORTANT: Stocker les billes de paintball à une température de 15° C (59° F) en affectera la qualité et la performance.

IMPORTANT: Le chargeur doit être propre et vous devez tirer tout fragment de cartouche ou poussière avant de charger les billes de paintball. **AVERTISSEMENT:** NE congelez PAS les billes de paintball.



ÉTAPE 1 Slide le placeur de bille vers le bas du magazine et tourner à gauche pour placer la broche de guide est en position verrouillée.

ÉTAPE 2 Chargez seulement 9 billes (calibre 68) ou 9 billes First Strike. **REMARQUE:** Les billes First Strike peuvent seulement être chargées dans un sens spécifique dans le chargeur à 9 cartouches capacité First Strike (FSC). **CONSEIL UTILE:** L'ailette des billes First Strike est orientée vers le récepteur et le corps arrondi de la bille First Strike est orienté vers le canon.. Ne jamais mélanger First Strike™ Paintballs et (.68cal) balles de peinture à l'intérieur d'un Magazine en ligne droite.

ÉTAPE 3 Insérez le magazine directement dans le logement de déclencheur. **NOTE:** Le Magazine devrait être installé directement dans le logement de déclencheur avec facilité. Assurez-vous que le magazine est dans une position de composant logiciel enfichable verrouillé.

ÉTAPE 4 Une fois que la dernière bille a été chargée dans le chargeur, relâchez l'arrêt du chargeur.

IMPORTANT: Si la goupille de guidage du poussoir de billes n'est pas relâchée, le ressort ne poussera pas les billes dans le conducteur des marqueurs.

LIBERANT LE MAGAZINE

Appuyez sur le bouton de libération magazine situé sur le côté droit de la poignée de marqueurs. Ceci permettra le magazine de glisser sur la poignée. **NOTE:** Jamais prendre part le magazine relâchez le bouton, à moins que le magazine ne libère pas de l'armature de déclencheur.

IMPORTANT: Ne démontez JAMAIS le chargeur ou vous ANNULEREZ la garantie de Kingman.

NOTE: Ne stockez pas le(s) chargeur(s) chargé(s) de billes pendant une longue période, car la pression du ressort du chargeur entraînera la déformation des billes et le marqueur ne tirera plus correctement.

CONSEIL UTILE: L'utilisation de billes plus anciennes stockées pendant une longue période n'est pas recommandée, car elles éclateront prématurément et vos tirs seront peu précis.



AVERTISSEMENT POUR LES BILLES FIRST STRIKE™



Le paintball est un sport extrême. Une mauvaise utilisation de cet équipement peut causer des blessures graves ou la mort. En raison des caractéristiques physiques des billes First Strike, les points suivants doivent être respectés: Lorsque vous utilisez les billes First Strike dans les lanceurs Kingman/Spyder, tous les joueurs doivent être équipés des éléments suivants : des lunettes paintball intégrales qui protègent votre visage, vos yeux et vos oreilles, une casquette ou une cagoule pour le derrière de la tête, un protège-cou, un haut à manches longues, un pantalon et des gants couvrant la totalité des doigts. Les lanceurs doivent être chronographiés avec les billes First Strike afin d'assurer que la vitesse est en dessous de 300 fps ou de la vitesse exigée par le terrain de paintball. Ne tirez sur aucun joueur à une distance inférieure à 30 pieds (environ 10 m), ou à la distance minimum exigée par le terrain de jeu.

Veuillez lire l'intégralité du manuel du lanceur et suivre les consignes de sécurité données par Kingman/Spyder, ou consultez les consignes de sécurité sur www.spyder.tv/safetu. L'utilisation des billes First Strike n'est peut être pas autorisée sur tous les terrains. Consultez les règles du terrain de paintball avant de les utiliser.

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER

DANGER: Ne pas regarder dans le canon du marqueur. Toujours porter des lunettes spécialement conçues pour les marqueurs de paintball, dès que vous manipulez votre marqueur.

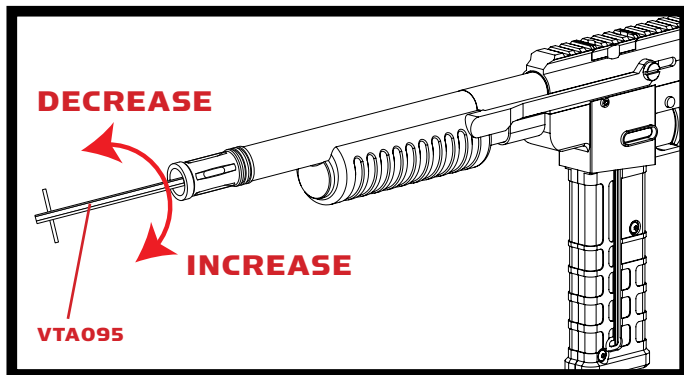
IMPORTANT: Sécurité doit être ON avant d'effectuer n'importe quel Adjustments de vitesse.

IMPORTANT: Vous devez vider le canon des billes avant de réaliser tout réglage de la vitesse (fps).

Pour AUGMENTER la vitesse (fps, Feet Per Second, pour « Pied par seconde ») à l'aide du système de réglage de vitesse, faites-le glisser dans le canon jusqu'à ce que le système se bloque à l'intérieur du régleur de vitesse du marteau. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse (fps).

Pour DIMINUER la vitesse (fps, Feet Per Second, pour « Pied par seconde ») à l'aide du système de réglage de vitesse, faites-le glisser dans le canon jusqu'à ce que le système se bloque à l'intérieur du régleur de vitesse du marteau. Tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour diminuer la vitesse (fps).

REMARQUE: La vitesse de ce lanceur va de 220 à 300 pieds (67 à 91 m) par seconde environ (fps). La vitesse va fluctuer ou varier en fonction de la taille de la bille, des conditions météorologiques, de l'altitude, du type d'alimentation en air et des variations de la tension du ressort d'origine.



MISE EN GARDE

- La vélocité de ne doit jamais excédée 300 fps, une vélocité plus importante est dangereuse et peu causée de sérieuses blessures.
- Les lanceurs de paintball ne sont pas faits pour être utilisés contre des personnes à moins de 25 pieds.
- Ne jamais pointer le lanceur en direction d'une personne qui ne porte pas une protection faciale adaptée a la pratique du paintball.

MISE EN GARDE (continuer)

- Ne regardez jamais dans le canon à aucun moment que le lanceur soit chargé ou non.
- Utiliser un lanceur de paintball en dehors d'une zone faite pour le paintball peut être illégal, et peut être passible de poursuites si des dégâts ont été causés par son utilisateur.

BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans le cas où une bille exploserait, suivez ce guide afin de décoincer le lanceur. Le conducteur du lanceur se situe là où le canon démarre pour s'enfiler dans le récepteur et sous le distributeur du lanceur. Avant de tenter de décoincer le lanceur, assurez-vous de bien porter vos lunettes de sécurité. Assurez-vous que le lanceur est sur le MODE SÉCURITÉ avant de tenter de décoincer la culasse du marteau avant. Retirez la bouteille CO2 ou d'air comprimé avant d'essayer de décoincer le lanceur. Retirez les billes du magasin ou du chargeur. Retirez le canon de l'adaptateur de la manche afin que les billes sortent. Tenez le manche de la pompe et, avec suffisamment de force, réarmez le lanceur afin de débloquer la culasse du marteau avant. Puis consultez (NETTOYAGE DU CANON ET DU CONDUCTEUR AVEC UNE RACLETTE).

IMPORTANT: ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou non. Toujours démonter la source de gaz avant d'entreprendre le décoincage de la culasse.

NOTE: Ne jamais utiliser une tige en métal pour pousser la culasse, cela pourrait rayer le corps ou la culasse.

NETTOYAGE DU CANON ET DU CONDUCTEUR AVEC UNE RACLETTE

Utilisation d'une tige de nettoyage rigide (non fournie)

IMPORTANT: Ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou non. Toujours démonter la source de gaz avant d'entreprendre le décoincage de la culasse.

IMPORTANT: Toujours mettre le marqueur en MODE SÉCURITÉ avant de le démonter. Retirer toutes les billes et toute source d'air éventuelle du marqueur avant d'effectuer les tâches de maintenance.

Si la culasse Venturi est en position non armée, vous devez réarmer le marqueur. Faire glisser la tige rigide vers le bas du canon jusqu'au conducteur du marqueur. Retirer ensuite la tige du canon. Ceci devrait nettoyer tout résidu de peinture qui aurait pénétré à l'intérieur du marqueur. **CONSEIL UTILE:** S'assurer que le conducteur du marqueur est propre, sans fragments de cartouche de bille ni poussière. Répéter cette étape s'il reste encore des résidus de peinture.

Utilisation d'une tige de nettoyage pourvue d'un coton-tige (non fournie)

Dévisser le canon et faire glisser le coton-tige en partant de l'extrémité filetée, afin que le bout du coton-tige atteigne le bout du canon. Saisir le bout de la tige de nettoyage et tirer. Ceci devrait éliminer tout résidu de peinture qui aurait pénétré à l'intérieur du canon. **CONSEIL UTILE:** S'assurer que le conducteur du marqueur est propre, sans fragments de cartouche de bille ni poussière. Répéter cette étape s'il reste encore des résidus de peinture.

GUIDE DE DEMONTAGE DU CUP SEAL

WARNING: Avant et après l'utilisation, vérifiez que toutes les vis soient bien serrées, une vis desserrée peut cause de sérieuses blessures.

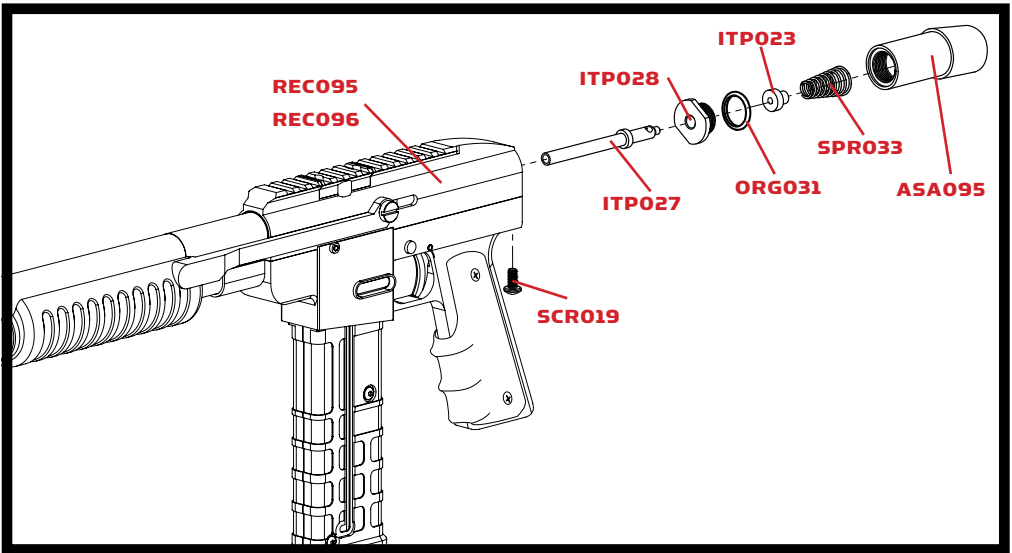
Les étapes suivantes vous permettrons d'accéder facilement au « Cup Seal ». Une fuite d'air ou de CO2 au canon est le signe d'un « Cup Seal » abîmé. **ASTUCE:** Notez comment les pièces se démontent pour faciliter le remontage.

ÉTAPE 1 À l'aide d'une clé hexagonale, retirez les vis du cadre de la gâchette. Faites glisser toute la partie arrière de l'ASA du récepteur.

ÉTAPE 2 À l'aide d'une clé hexagonale, retirez le siège du clapet du tube de puissance de la partie arrière de l'ASA. Cela rendra accessible toutes les parties internes logées dans la partie arrière de l'ASA.

ÉTAPE 3 Détachez le ressort du clapet du tube de puissance et dévissez le joint de culasse du tube de puissance. **CONSEIL UTILE:** Si le joint de culasse est serré, utilisez des pinces sur le dessus des joints de culasse et dévissez.

ÉTAPE 4 Rattachez un nouveau joint de culasse fourni dans le kit de pièces de rechange au tube de puissance. Une fois ces étapes terminées, rassemblez toutes les parties dans la partie arrière de l'ASA. **CONSEIL UTILE:** Veuillez bien noter la procédure de démontage des pièces pour faciliter ensuite le remontage. **ATTENTION:** Utiliser la clef Allen à la bonne taille de la vis et ne jamais serrer les vis plus fort qu'il n'est nécessaire.



Noms et des numéros de pièces dans cette section:

Power Tube (#ITP027)	Power Tube Valve Seat (#ITP028)	O-ring #112 12.37 (#ORG031)
Power Tube Valve Spring (#SPR033)	13° Rear Body ASA (#ASA095)	Frame Screw (#SCR019)
Hammer 7 Receiver (black/olive green) (#REC095/#REC096)		Cup Seal (#ITP023)

DÉPANNER

EN CAS DE FUITE D'AIR

Dans le canon ou hors du cadre de la gâchette.

1. Le joint de culasse est en mauvais état et doit être remplacé. (VOIR LE GUIDE DE RETRAIT DU JOINT DE CULASSE)
2. Le siège de soupape de Tube de puissance pourrait être entaillé / rayé et doit être remplacé. **NOTE:** Jamais retirer le siège de soupape de Tube de puissance à moins que les réparations spécifiques sont nécessaires.

EN CAS D'ÉCLATEMENT DES BILLES

1. Si la température est inférieure à 15 °C (59 °F) ou supérieure à 30 °C (85 °F), les billes peuvent devenir cassantes et ne pas supporter la vitesse des marqueurs et la température extérieure. Les billes ont une durée de vie et peuvent devenir trop fragiles pour être utilisées. Les billes peuvent changer de forme avec le temps et il est recommandé de les calibrer selon votre canon. Des fragments de cartouche de peinture sales ou cassés dans le canon peuvent provoquer des problèmes de réarmement du marqueur. L'utilisation d'une tige de nettoyage dans la partie supérieure du récepteur permettra d'enlever la plupart de ces fragments sales ou cassés.
2. Si deux billes se trouvent à l'intérieur du canon/conducteur en même temps et que le marqueur a été armé, les billes peuvent être éjectées du canon.
3. Si le chargeur de billes est trop chargé et qu'une bille est coincée à mi-chemin dans le marqueur, les billes risqueraient d'éclater.
4. La vitesse est trop élevée et doit être réduite à la bonne vitesse (fps).

LISTE DES PIÈCES DU SPYDER HAMMER 7™

1	ASA095	13° Rear Body ASA	26	RPN021	Trigger Roll Pin (large)
2	BAR002	Orange Blaze Rubber Ring	27	SAB004	Safety Button (C)
3	BAR003	Spyder Barrel Plug	28	SCR016	M5 x 12 Screw (A) Frame Screw
4	BAR095	12" Barrel w/STD Thread AR15 Muzzle Brake	29	SCR018	M3 x 8 Screw (+) Grip Panel Screw
5	BAR092	Barrel Sleeve Adapter	30	SCR019	M5 x 28 Screw (A) Frame Screw
6	BLS095	Rubber Ball Stopper	31	SCR048	Feed Neck Clamp Screw & Nut
7	FND080	Polymer Vertical Clamping Feed Neck	32	SCR049	M4 x 8 Feed Neck Screw (+)
8	FND095	Picatinny Feed Neck Cover Plate	33	SCR050	M4 x 16 Magazine Screw (+)
9	FRG083	Magazine Ball Stopper & Spring	34	SCR051	M2 x 8 Magazine Release Button Screw (+)
10	FRG084	Magazine Ball Pusher w/Guide Pin	35	SCR055	MR Pump Handle Screw
11	FRG085	Magazine Release Button	36	SCR056	Barrel Sleeve Locking Screw
12	FRG086	Magazine Release Lock	37	SPR035	First Strike Magazine Spring (straight)
13	GRP008	Wrap Around Grip Cover	38	SPR028	Magazine Release Spring
14	GRP015	Pump Handle	39	SPR031	Pump Return Spring
15	GRP014	Pump Guide Rod	40	SPR032	Hammer Main Spring
16	ITP023	Cup Seal	41	SPR033	Power Tube Valve Spring
17	ITP027	Power Tube	42	SPR034	Pump Sear Spring
18	ITP028	Power Tube Valve Seat	43	STB004	Front Hammer Bolt
19	ORG031	O-ring #112 12.37	44	STB005	Hammer Velocity Adjuster
20	ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	45	STB006	Back Hammer Bolt/Sear
21	ORG030	Hammer Velocity Adjuster O-ring 12 9.25 1.78	46	TRF017	45° Pump Trigger Frame
*	PAK095	Hammer 7 Pump Spare Parts Kit	47	TRS007	Single Trigger / Sear (pump)
23	REC095	Hammer 7 Receiver (black)	*	VTA095	Hammer / Velocity Adjuster Tool
24	REC096	Hammer 7 Receiver (olive green)	49	31246	First Strike Capable (FSC) 9rnd Straight Magazine
25	RPN018	Magazine Release Pin	50	31255	AR15 Muzzle Brake

PARTIE LE NOM/DESCRIPTION

NUMÉRO DE PARTIÈ

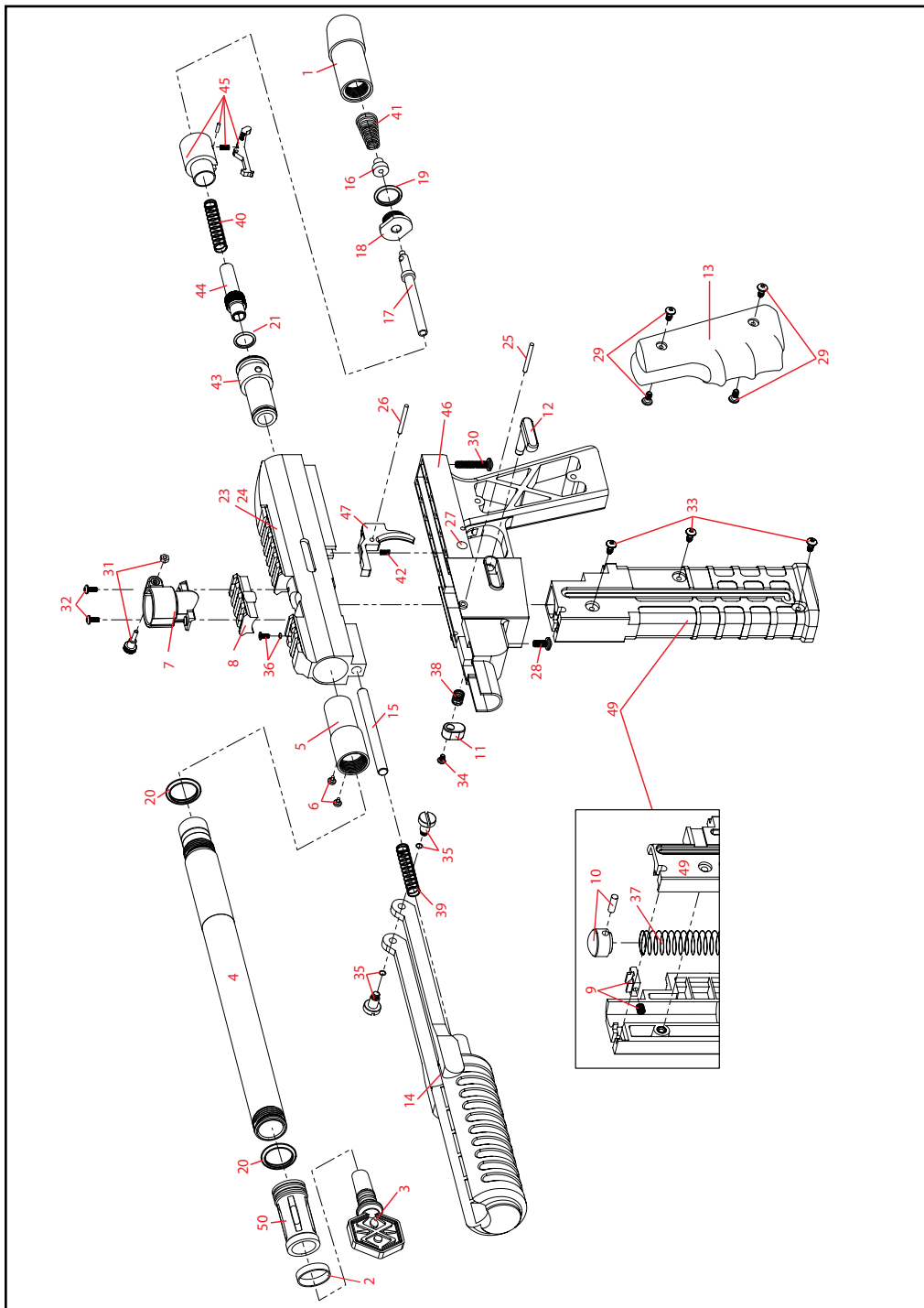
DIAGRAMME NOMBRE

* Item Not Pictured

(+) Cross-Head Screw

(A) Allen-Head Screw

SCHÉMAS DU SPYDER HAMMER 7™



POLICE DE GARANTIE

Kingman garanti au client original ce produit pour une période de 1 ans à partir de la date d'achat, garantie pièce et main d'oeuvre en cas de défaillance sous réserve que le produit est été utilisé dans des conditions normales. Toutes pièce électronique dans les lanceurs Spyder électronique sont garantie 6 mois à partir de la date d'achat. Kingman accepte de réparer ou remplacer à sa discrétion tout produit dans une période de temps raisonnable. Cette garantie ne couvre pas les joints toriques, Cup Seals, pile 9.6V rechargeable, chargeur de pile, rayures, les usures normales, toute modification, délavage normal de l'anodisation, et coups ou dommages à la suite de chocs. Le produit de sera pas garanti si un des technicien de Kingman prouve que le client est responsable de la panne ou de l'usure. Cette garantie ne couvre que les pièces d'origine. -Toute modification du produit ou de ses pièces d'origines entraînera l'annulation de la garantie ainsi que la responsabilité de Kingman. Tout dommage causé par de l'eau ne sera pas couvert. Les réparations sous garanties doivent être effectuées par un technicien de Kingman ou un technicien approuvé par Kingman. Pour que la garantie soit valide , le client doit retourner le coupon de garantie ci joint dûment complété, avec une copie du reçu du vendeur sous 15 jours après l'achat. Cette garantie n'est pas transférable. Les lanceurs de paintball ne sont pas remboursables. Cette garantie ne couvre pas les frais d'envoi, d'enlèvement ou encore les téléphones. Si le lanceur a besoin d'être réparé, le client emballera le lanceur et l'enverra avec le nom, l'adresse, le numéro de téléphone et une brève description du problème a l'adresse suivante:

KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department

14010 Live Oak Avenue

Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.

www.kingman.com

• L'enregistrement de la garantie est aussi disponible sur le site Internet: www.spyder.tv

SUPPORT TECHNIQUE

Notre support technique est ouvert de Lundi à Vendredi de 8 heure à 17 heures (heure cote ouest des USA) et peut être joint au Tele: (626) 430-2300 Fax:(626) 851-8530



PASSION FOR PAINTBALL™



PASSION FOR PAINTBALL™
www.Spyder.tv