

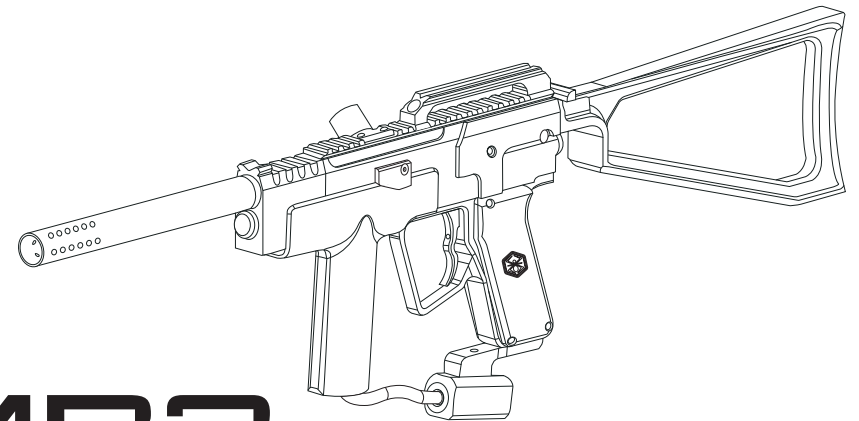


SPYDER

MR2

WITH EYE
USER MANUAL

English
Français
Español



MR2

WITH EYE

EUROPEAN EDITION / SEMI MODE ONLY

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	1
OPERATION GUIDE / START UP	2
CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS	3
INSTALLING / REMOVING CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK	3-4
PROPER USE OF BARREL BLOCKING DEVICE	4
BATTERY INSTALLATION / REMOVAL TOURNAMENT LOCK SWITCH	4-5
BATTERY CHARGING	5
ELECTRONICS & SETTINGS	6
TRIGGER ADJUSTMENT	6
VELOCITY ADJUSTMENT	6-7
T-COCKING REMOVAL	7
DISASSEMBLE / REASSEMBLE / JAMMED PAINTBALL	7-8
ANTI-CHOP EYES / CLEANING ANTI-CHOP EYES / CHANGING BALL STOPPER	8-9
CUP SEAL REMOVAL	9-10
RETIGHTENING SCREWS SAFETY NOTICE	10
MR2 W/EYE PARTS LIST	11
MR2 W/EYE SCHEMATIC	12
ELECTRONIC GRIP TROUBLESHOOTING / TROUBLESHOOTING	13
WARRANTY STATEMENT	14

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES

WARNING

- This paintball marker is NOT a toy. It can cause serious injury or death.
- Kingman recommends that the customer be at least 18 years of age to purchase this product.
- Read this manual and air tank warnings before using this product.
- Any modifications or tampering of original factory parts will void all warranties and liabilities from Kingman.
- Kingman recommends using a barrel blocking device when the marker is not in operation.
- To ensure proper adjustment of velocity (fps), Kingman strongly recommends using a chronograph for paintball use located at most paintball stores and paintball fields.
- 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.
- Kingman STRONGLY recommends that any person using this product or within range of this product while it is in use MUST wear EYE/FACE PROTECTION designed specifically for the sport of paintball. This includes, but is not limited to, performing a maintenance check and during target practice.
- Kingman reminds the user that it is YOUR RESPONSIBILITY to protect your eyes/face at all times, and will not be held liable for injuries sustained when failing to wear the appropriate protection.
- Never shoot or point your marker at a person that is not in a designated paintball facility and without proper paintball protection.
- 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 or OFF mode until ready to operate.
- Always remove the gas source before disassembly.
- Fire only 0.68 caliber paintballs with this product.
- Always make certain the bolt is in the un-cocked position when marker is not in use.
- 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.
- Transfer this instruction manual upon change of marker ownership.

OPERATION GUIDE / START UP

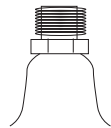
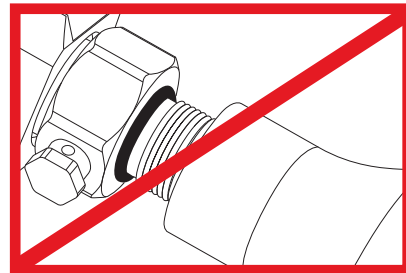
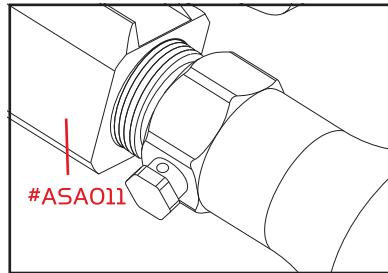
WARNING: Always keep the marker powered OFF or on SAFE until you are ready to fire.

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when the marker is not in use.
2. Kingman recommends having the marker in the "OFF" position before use. To operate the circuit board slide the Selector Switch located on the rear of the trigger frame UP to SEMI, BURST, or AUTO mode. **NOTE:** Pushing the EYE button above the Selector Switch turns "ON/OFF" the EYES.
3. Attach the CO₂ / Compressed Air tank to the C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** Make sure to have the CO₂ / Compressed Air tank filled before attaching. Tighten the tank clockwise in the markers C/A Adapter until it is snug. If an air leak occurs between the tank and the C/A Adapter, replace the urethane bottle O-ring. **NOTE:** O-rings in the markers parts kit are not supplied to attach with a CO₂ / Compressed Air Tank. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to attach a CO₂ / Compressed Air Tank to the C/A Adapter.
4. Attach the elbow and an electronic paintball loader to the markers feed neck (*Not Pictured) **NOTE:** Fill your paintball loader with only .68 caliber paint.
5. Cocking the marker. Pull the Snap T-Cocking Handle (#STK004) rearward until the Delrin Bolt latches. **CAUTION:** Should you let go of the Snap T-Cocking Handle before it latches, your marker may fire.
6. Remove the barrel blocking device. **CAUTION:** With the Selector Switch turned ON the marker is LIVE. Pulling the trigger (#TRS004) 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. Turning the velocity adjuster & spring guide (#VTA008) clockwise will increase the velocity (fps). 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 the marker's Velocity is under 300 (fps).
8. When finished playing, remove all paintballs from the loader. Then detach the paintball loader and elbow from the marker. **CAUTION:** There may be a paintball in the marker's breach; take a couple of shots 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 "OFF" position after use.
11. Unscrew the CO₂ / Compressed Air tank from the markers C/A Adapter. Turning the tank counter-clockwise will detach from the markers C/A Adapter. **CAUTION:** Never expose any skin underneath the C/A 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.
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. Screws can become loose due to vibration. Loose screws can be dangerous and cause injury. **HELPFUL TIP:** It's a good practice to lubricate your marker before and after each use, especially when storing the marker for an extended period of time. Add a few drops of paintball gun oil on the Striker O-ring (#ORG001) (see disassemble / reassemble). Before storing the marker, make sure to have the marker in the uncocked position. This way the main spring does not lose its tension.

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 a local playing field.
- **NOTE:** This product is intended to be used at a velocity no greater than 300 feet per second (FPS). This product is NOT intended to be used at any distance less than 25 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 on the marker while not supervised.

CO₂ / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS



DANGER

The CO₂ or 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.

CO₂ / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS

- 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 C/A Adapter (#ASA011).

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 C/A 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 C/A 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 bottom of the C/A Adapter (#ASA011). This is normal.

CAUTION: Never expose any skin to the C/A 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 C/A Adapter. If you cannot remove a tank by hand, see a certified airsmith 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 render this device useless.

STEP 1: 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.

STEP 2: 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.

STEP 3: 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.

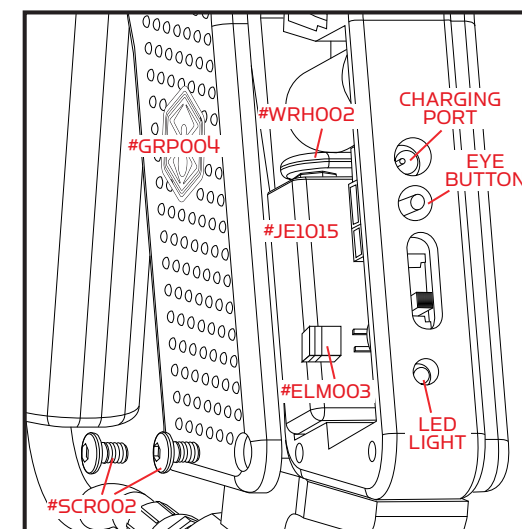
STEP 4: Always keep your Barrel Blocking Device on your marker after you have finished playing. Keep it in place even after you have emptied all paintballs and removed your air tank from your paintball marker.

WARNING: Make sure the Barrel Blocking Device fits securely over your barrel with the elastic cord tight and have sufficient tension. This will prevent the Barrel Blocking Device from coming off the end of the barrel during an accidental paintball discharge.

Inspect your Barrel Block Device regularly for wear and any tear if it is worn, replace it immediately.

Always have your Barrel Blocking Device in place on your markers barrel to insure safety and prevent accidents that may cause permanent injury or even death.

INSTALLING A BATTERY/TOURNAMENT LOCK SWITCH REMOVAL/ BATTERY CHARGING



INSTALLING A BATTERY

NOTE: Battery must be fully charged before initial use.

STEP 1: Remove the three M4x8 Screws (#SCRO02) and left side Grip Panel (#GRPO01).

STEP 2: Attach the Spyder Battery (#JE1015) to the Battery Harness (#WRH002).

STEP 3: Re-tighten the three M4x8 screws (#SCRO02).

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

INSTALLING A BATTERY/TOURNAMENT LOCK SWITCH REMOVAL/BATTERY CHARGING, CONT.**SPYDER 9.6 NiMH BATTERY LIFE**

Always use the supplied Spyder 9.6volt NiMH Battery and Spyder LED A/C Charger to operate this marker. A fully charged Spyder Battery will last about 3,000 to 5,000 shots. Under normal use and charging conditions the expected life of the Spyder 9.6 NiMH. Battery to is approximately 700-1,000 charging cycles.

WARNING: This marker is not intended to use any normal 9 volt battery or charger that is NOT a Spyder Product. Doing so will VOID all electronic warranties and liabilities from Kingman.

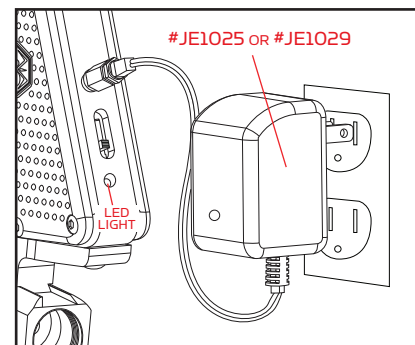
REMOVAL OF TOURNAMENT LOCK SWITCH

The MR2 w/Eye (#ECB012) is equipped with a Tournament Lock Switch (#ELM003). Having the Tournament Lock Switch removed will able the user to lock only in SEMI-AUTO and lockout BURST & AUTO firing modes.

Re-install the Lock Switch and all modes will be functional. **HELPFUL TIP:** Please note how the parts are removed for easy reassembly.

WARNING

- Spyder Electronic Markers are not water resistant.
- Extreme moisture can cause serious damage to any Spyder Electronic Marker.
- Always clean any dirt or paint inside the markers electronics.
- Never attempt to modify the electronics circuitry, doing so will VOID all electronic warranties and liabilities from Kingman.

BATTERY CHARGING**SPYDER LED & EURO A/C CHARGER INSTRUCTIONS**

To charge a Spyder 9.6 NiMH Battery the circuit board must be in the OFF Position. Spyder Batteries (#JE1015) are not fully charged when purchased. Using the Spyder LED A/C 110v-120v Charger (#JE1029 US Model only) or the Spyder Euro A/C 220v-230v Charger (#JE1025). Kingman recommends a charging time of 5 hours for a complete charge.

STEP 1 Plug the Spyder A/C Charger into a power outlet.

STEP 2 Connect the Spyder A/C Charger cord to the rear of the markers trigger frame.

STEP 3 The LED indicator on the A/C Charger will display **RED** when the battery is charging (US Model only).

STEP 4 The LED indicator on the A/C Charger will display **GREEN** when the battery is fully charged (US Model only).

STEP 5 Unplug the Spyder A/C Charger cord from the rear of the markers trigger frame after charging.

STEP 6 Remove the Spyder A/C Charger from the power outlet.

NOTE: It is recommended that the battery be charged prior to use in order to ensure maximum performance, especially if the battery has not been used in over a week.

IMPORTANT: You should never charge the battery over 24 hours or you can run the risk of damaging the battery or electronics.

LOW BATTERY INDICATOR

The LED light located beneath the Selector Switch on the back of the Trigger Frame will blink rapidly **RED** when the battery power is low and will require charging.

MR2 W/EYE ELECTRONICS & SETTINGS***EUROPEAN EDITION / SEMI MODE ONLY**

The MR2 w/Eye has 3 firing mode settings (Semi-Auto, 3 Shot Burst & Full-Auto) accessible by way of the slide selector switch located on the rear of the trigger frame.

SELECTOR SWITCH

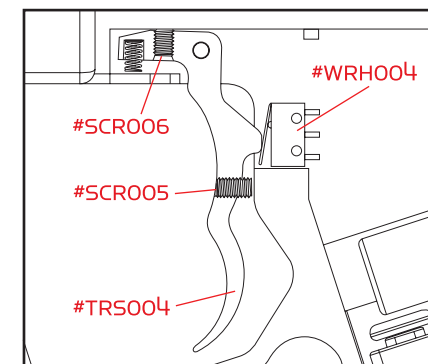
- 1) Power Off
- 2) Semi-Auto (25 bps Eyes On) (13 bps Eyes Off)
- 3) 3 Shot Burst (13 bps Eyes On) (11 bps Eyes Off)
- 4) Full-Auto (13 bps Eyes On) (11 bps Eyes Off)

EYE BUTTON

The MR2 w/Eye enables the marker to operate with Eyes ON/OFF in all "FIRING MODES". If the LED indicator lights in Green-Eyes are ON / Yellow-Eyes are OFF. The Eye Button is located at the rear of the Trigger Frame.

NOTE: Blinking Green – Eye Malfunction; clean eyes or make sure the marker is being fired with paint and air. A blinking Green LED is an indication that there was an error in reading the previous shot command. The eyes will still function normally even if the Green LED is blinking.

NOTE: The rate of fire is capped slightly lower when the Eye Mode is off minimizing a paintball chop.

TRIGGER ADJUSTMENT

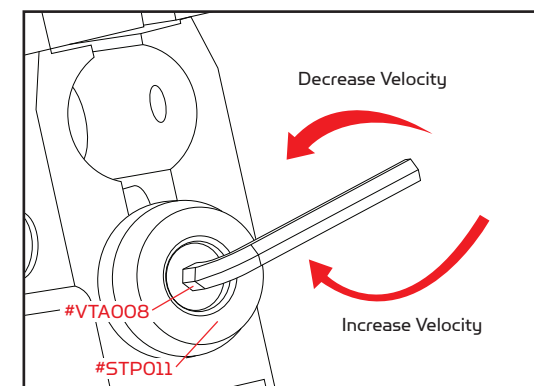
Adjusting the Top (#SCR006) screw located underneath the Trigger Frame clockwise will swing the trigger closer to the touch switch.

NOTE: Adjusting the screw counter-clockwise will increase the trigger gap.

HELPFUL HINT: Over adjusting the screw to close won't allow the trigger to activate the touch switch which will not allow the marker to fire.

Adjusting the Middle (#SCR005) screw clockwise will shorten the trigger stop from the touch switch.

NOTE: This will increase trigger sensitivity. Unscrewing it counter clockwise will decrease trigger sensitivity.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE

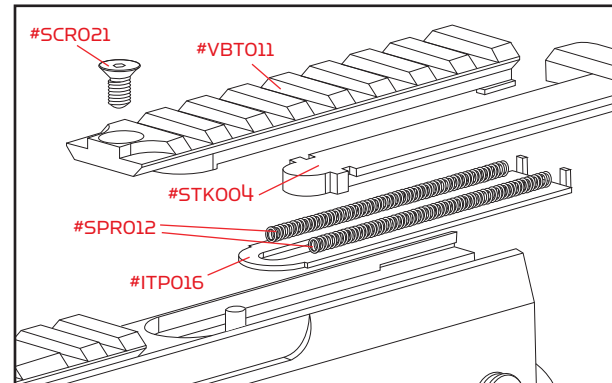
To **INCREASE** your velocity FPS (Feet Per Second) using the Allen wrench, turn the Velocity Adjuster / Spring Guide (#VTA008) clockwise.

To **DECREASE** your velocity FPS (Feet Per Second) using the Allen wrench turn the Velocity Adjuster / Spring Guide (#VTA008) counter-clockwise.

NOTE: Velocity Adjuster / Spring Guide (#VTA001) doesn't remove from the rear of the Sticker Plug (#STP011).

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE, CONT.**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 25 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.

T-COCKING REMOVAL

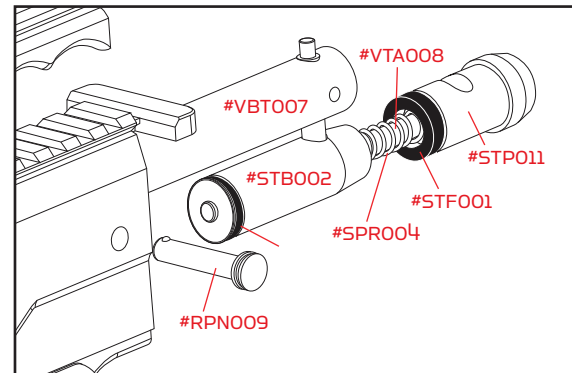
STEP 1 Remove Flat M4 x 8 Screws (#SCR021).

STEP 2 Slide the Snap Rail Cover (#VBTO11) toward the rear of the marker.

STEP 3 Remove Snap T-Knob (#STK004).

STEP 4 Remove the Snap T-Clip (#ITP016). **NOTE:** Be careful while removing the Snap T-Springs (#SPR012) as the tension may cause them to fly off.

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

DISASSEMBLE / REASSEMBLE & CLEANING INTERNALS

STEP 2 Remove these items in order; Striker Plug w / Velocity Adjuster Striker Spring (#SPR004) and Striker Buffer (#STF001).

STEP 3. Slide the Striker Bolt (#STB002) along with the Delrin Bolt (#VBTO07) out of the rear of the Receiver.

HELPFUL TIP: When the internals are removed it would be wise to clean any dirt or paint from the inside of the Receiver with a squeegee. Wipe clean the Delrin Bolt with a rag or paper towel. Apply some paintball gun oil on Striker O-ring periodically.

DISASSEMBLE OF REAR INTERNALS

STEP 1 Remove the Quick Disconnect Pin (#RPN009). **HELPFUL TIP:** Place your finger behind the Striker Plug (#STP011) w / Velocity Adjuster (#VTA008) before removing the Quick Disconnect Pin. This will prevent the markers internals from springing out of the Receiver.

NOTE: Remove the Quick Disconnect Pin when the marker is in the de-cocked position. This way, the tension of the Striker Spring does not allow the markers internals to spring out.

REASSEMBLE REAR INTERNALS

STEP 1: Join both Striker Bolt (#STB002) and Delrin Bolt (#VBTO07) together. Insert both parts through the rear of the Receiver with the striker O-ring facing towards the front of the marker. **NOTE:** When inserting the Striker Bolt, have the circuit board ON and with the Eye MODE OFF. Apply your finger behind the Striker Bolt and at the same time pull on the Trigger (#TRS004) to allow entry of the Striker Bolt and Delrin Bolt.

STEP 2: Insert the Striker Buffer (#STF001) flush at the lower end of the Receiver and place the Striker Spring (#SPR004) thru the Striker Buffer.

STEP 3: Place the Striker Plug (#STP011) w/ Velocity Adjuster & Spring Guide (#VTA008) to the rear of the Receiver.

STEP 4: Insert the Quick Disconnect Pin (#RPN009) thru the Receiver to hold the Striker Plug (#STP011) in place.

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 that the 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.

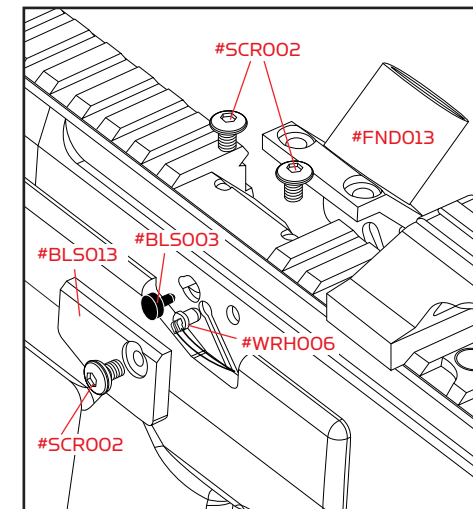
A JAMMED PAINTBALL IN THE BREACH

In the event of a paintball break and the Delrin bolt jams, follow these steps 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 Delrin bolt you should always have your Goggles or Safety Glasses on. Make sure the marker is in the SAFE / OFF position before attempting to un-jam the Delrin bolt. Remove the CO2 / Compressed Air Tank before attempting to un-jam the marker. Remove all paintballs and the loader from the feed neck. Have the barrel removed from the receiver to allow the paintball(s) to exit. With enough force tension on the Snap T-Cocking Handle, pull back to release the Delrin bolt from the jammed position. Another method is to use a "Straight Shot Squeegee" or the end of a wood dowel rod; push against the face of the Delrin bolt with enough force to release the jammed bolt. Always clean the paint from the breach and barrel to enhance the performance of your marker.

IMPORTANT: 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 Delrin bolt.

NOTE: Never use a metal rod or screwdriver as a tool to push on the Delrin bolt, anything metal will scratch and damage the inside of the marker.

ANTI CHOP EYES

The Anti Chop Eyes help prevent the chopping of paint by not allowing the marker to fire until a paintball is properly chambered in the breach. The Eyes transmit a beam across the inside of the breach. The circuit board is preset from the factory and does not need to be adjusted or altered. (If the Eyes are ON and do not see each other when firing your marker, you will have to clean the Eyes.)

CLEANING THE ANTI CHOP EYES

Using a squeegee or swab thru the breach should clean the Eyes enough for the Eyes to detect each other. Another way is to use an aerosol can of air thru the breach to remove any paint or dirt. To thoroughly clean the Eyes using the supplied Allen wrench remove all M4x8 Screws (#SCR002) that attach the Feed Neck (#FND013) and Detent Eye Cover (#BLS013).

Once the items have been removed, proceed with a soft pinch to remove the Eye Wire Harness (#WRH006) from the Receiver. Use a cloth or paper towel to remove

any paint or dirt that is blocking the Eyes. **IMPORTANT:** Cleaning the Eyes often will help reduce dirt, paint or oil residue that blocks the Eyes.

CLEANING THE ANTI CHOP EYES, CONT.

NOTE: Never attempt to rush the cleaning process or you can pinch the wires and cause the marker to malfunction with the Eye Mode ON. Take precaution not to over tighten the Detent Eye Cover Screws or this can lead to stripping the head.

NOTE: When removing the Feed Neck or Detent Eye Cover the Ball Stopper(s) (#BLS003) might be attached and can cause them to fall out.

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

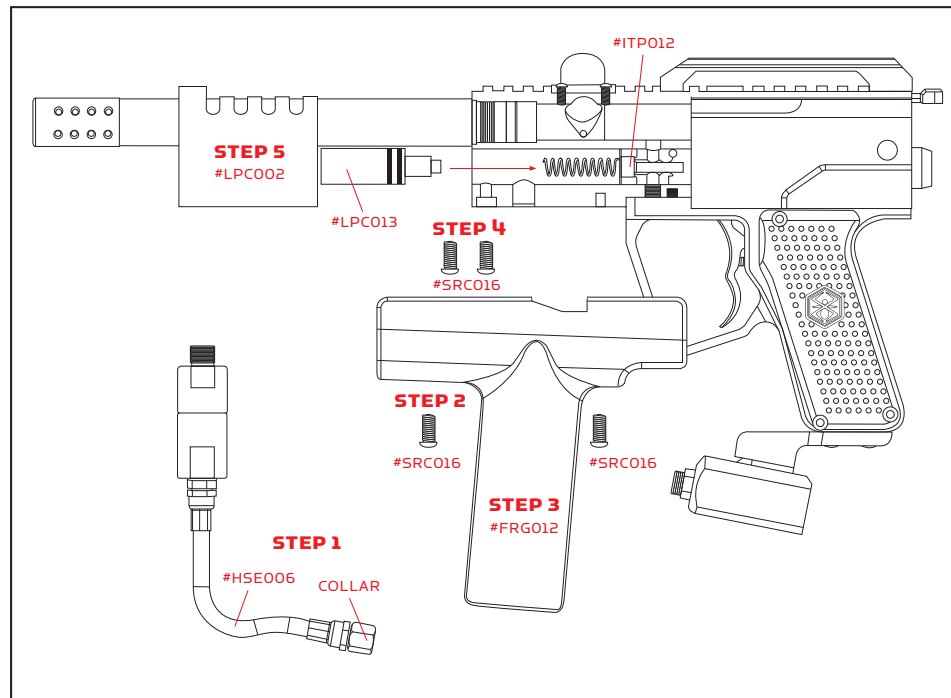
CHANGING THE BALL STOPPERS

Experiencing paint rolling through the barrel can be related to small diameter paintballs or the loss of a Ball Stopper(s) (#BLS003). Remove the Detent Eye Cover (#BLS013) and (#FND013) will again accessible for cleaning or replacement of the Ball Stopper(s).

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

NOTE: Take precaution not to over tighten the Eye Panel Screws or this can strip the head.

CUP SEAL REMOVAL



STEP BY STEP

The following steps will provide easy access to the Cup Seal (#ITP012). The sign of a worn out Cup Seal is the presence of CO₂ / Compressed Air leaking down the barrel.

STEP 1: Loosen the Disconnect Hose (#HSE006) from the collar.

STEP 2: Loosen the 2 set screws M5x12 (#SRC016).

STEP 3: Remove the Fore Grip Handle (#FRG012).

STEP 4: Loosen the 2 set screws M5x12 (#SRC016).

STEP 5: Remove the Shroud (#LPC002).

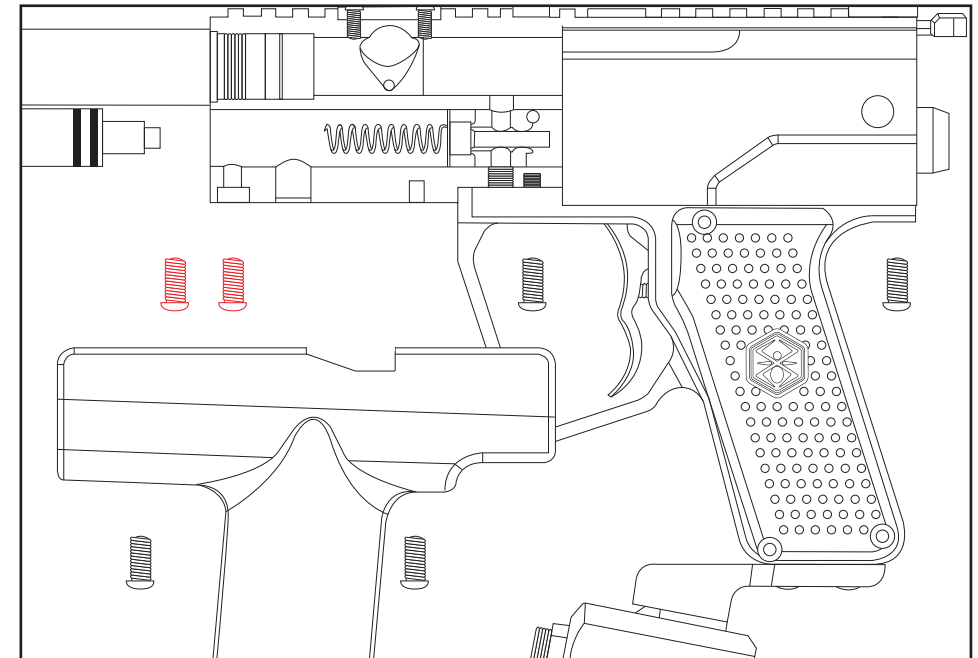
Once the steps have been completed, this will allow the Reservoir Plug (#LPC013) to slide out with the Valve Spring (#SPR007), Cup Seal Guide (#ITP011), Cup Seal (#ITP012) and Valve Pin (#ITP013).

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

CAUTION: Use the proper Allen wrenches to fasten all screws and never apply more force than necessary.

IMPORTANT: Always remove the Air Tank before any disassembly of your marker. Do not remove the Valve Body (#ITP014) unless specific Valve Body repairs are needed. Do not remove the Valve Body with a screwdriver as it will damage the Valve Body and cause air leaks. **NOTE:** Valve Body Screw (#SCR015) screw must be removed prior to taking out the Valve Body

RETIGHTENING SCREWS SAFETY NOTICE



IMPORTANT: The screws in (Black) need to be hand tighten after the disassembly of the Trigger Frame, Fore Grip and after a days use. Paintball markers have moving internals that can cause screws to become unfastened within time.

WARNING: If the (Black) screws are missing or become very loose while the marker is under pressure, gas or paintballs can discharge until the Trigger Frame has properly joined with the Receiver.

IMPORTANT: The screws in (RED) are very important to hand tighten after the removal of the Cup Seal or thoroughly cleaning the marker.

IMPORTANT: When loosening any of these screws; remember to hand tighten all screws with the proper Allen wrench provided.

TECH TIP: Remember to practice tightening all screws that fasten parts together.

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

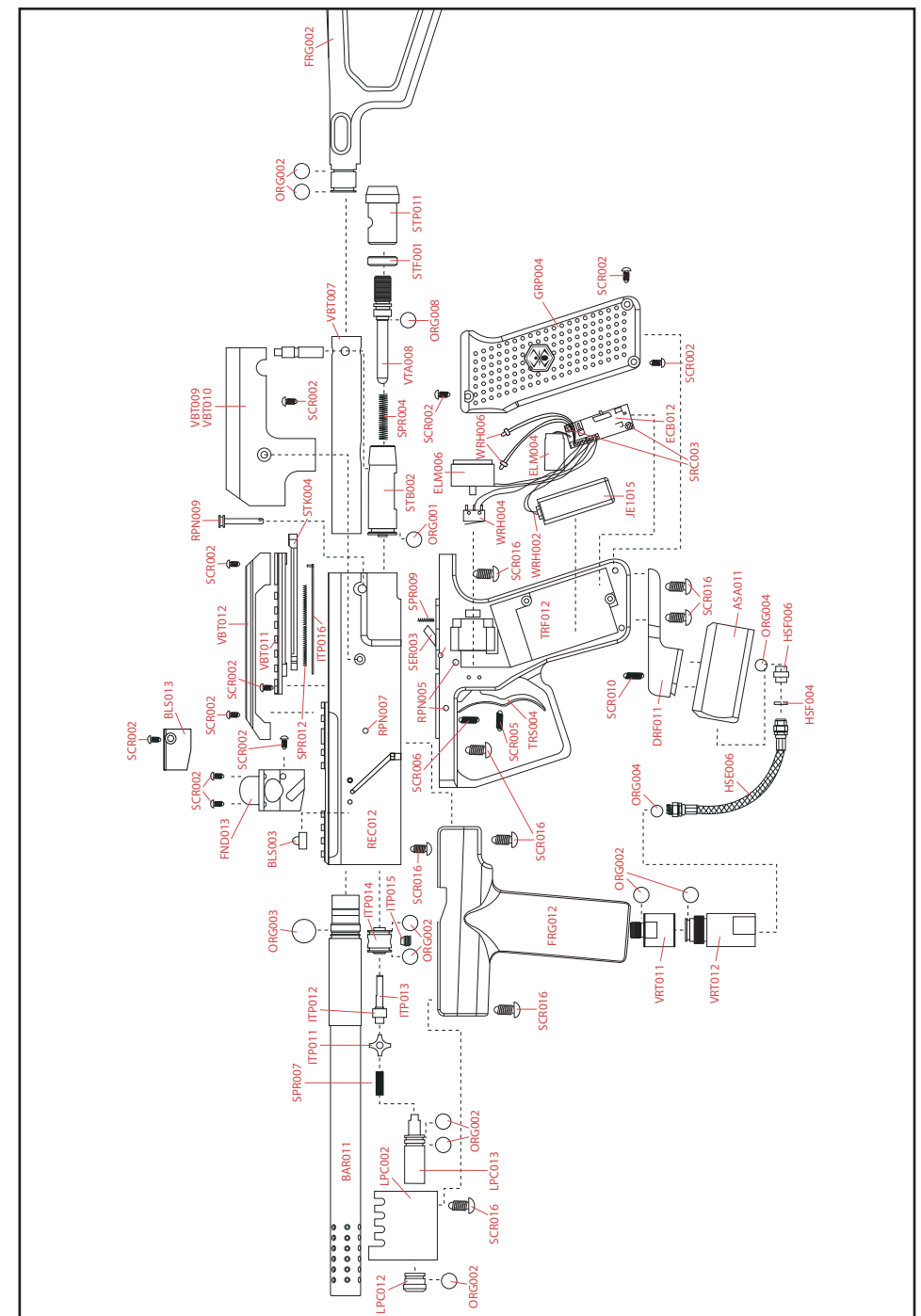
WARNING: Never attempt to remove the markers internals while the CO₂ / Compressed Air Bottle is attached.

MR2 WITH EYE PARTS LIST

ASA011	MR Dovetail Bottom-Line ASA	SCR002	M4 x 8 Screw w/Washer (A)
BAR011	12" Tactical Barrel (matte black)	SCR003	Circuit Board Screw (+)
BLS003	Ball Stopper	SCR005	Trigger Screw (S)
BLS013	MR2 Eye and Detent Cover	SCR006	Trigger Screw (L)
DRF011	2" Tactical Dovetail Drop Forward	SCR010	Dove Tail Lock Screw (A)
ECB012	MR2 w/ Eye Circuit Board	SCR011	Coil Set Screw
ELM002	Coil Pin	SCR015	Valve Body Screw
ELM003	Tournament Lock Switch	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
ELM004	Capacitor	SER003	ESP Sear
ELM006	Coil Set	SPR004	Striker Spring
FND013	Tactical MR Feed Neck	SPR007	Valve Spring
FRG002	Tactical Shoulder Stock (Composite)	SPR009	ESP Sear Spring
FRG012	MR2 w/ Eye Fore Grip Handle	SPR012	Snap T-Spring
GRP004	MR Grip Panels	STB002	Striker Bolt
HSE006	Disconnect Hose 6.25" (black)	STF001	Striker Buffer
HSF001	Air Filter	STK004	Snap T-Knob
HSF004	Plastic Washer	STP011	MR Striker Plug (Matte Black)
HSF006	Male to Male Adapter (met x met)	TRF012	MR2 w/Eye Trigger Frame
ITP011	Cup Seal Guide	TR5004	MR Blade Trigger
ITP012	Cup Seal	VBT007	Delrin Bolt w/Bolt Pin
ITP013	Valve Pin	VBT009	MR2 Side Plate (Left)
ITP014	Valve Body	VBT010	MR2 Side Plate (Right)
ITP016	Snap T-Clip	VBT011	MR2 Snap Rail Cover
JE1015*	9.6v Rechargeable Battery	VBT012	MR2 Sight Rail
JE1025*	A/C Charger EURO	VRT011	MR Vertical / C/A Plug
JE1029*	A/C Charger LED	VRT012	MR Vertical / C/A Plug to Hose Adapter
LPC002	MR2 Shroud	VTA008	Velocity Adjuster & Spring Guide
LPC012	MR2 Shroud Plug	WRH002	Battery Harness
LPC013	MR Reservoir Adapter Plug	WRH004	Touch Switch (3P)
ORG001	Striker O-ring	WRH006	MR2 Eye Wire Harness
ORG002	O-ring #015 80D		
ORG003	Barrel O-ring		
ORG004	#011 O-ring		
ORG008	#010 O-ring		
PAK003*	Electronic Spare Parts Kit		
REC012	MR2 w/Eye Receiver (Matte Black)		
RPN002*	Trigger/Touch Switch Roll Pin		
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		
RPN007	Valve Body Roll Pin		
RPN009	MR2 Quick Disconnect Pin		
RPN010*	MR2 Bolt Pin		

* Item Not Pictured

MR2 WITH EYE SCHEMATICS



ELECTRONIC GRIP TROUBLESHOOTING

- Battery may need to be recharged.
- If the Trigger is not functioning, turn the Trigger Screw (#SCRO05 or #SCRO06) clockwise to shorten the gap between the Touch Switch (#WRH004) using an allen wrench. **NOTE:** Do not over extend the Trigger Screw(s) for this can cause the Touch Switch to stick.
- Every time the trigger set screws are repositioned use thread locker "Loc-Tite" 242 (Blue color) to prevent from loosening.

TROUBLESHOOTING

ONE OR MORE OF THE FOLLOWING MAY CAUSE RECOCKING RELATED PROBLEMS:

- The pressure in the tank is too low. In some cases, the weather can affect the liquid in the tank and not cause it not to expand into carbon dioxide gas.
- Marker needs lubrication.
- Venturi Bolt (#VBT007) needs to be cleaned.
- The Striker O-ring (#ORG001) is damaged. Replace with new Kingman or Kingman-approved O-ring.
NOTE: The O-ring (#ORG001) cannot be substituted by a tank O-ring or (#ORG002) O-ring.
- Need to clean Barrel and upper chamber of the Receiver (#RECO12).
- Paintballs may be defective (i.e. expired, odd shape, etc.)
- After ball breaks in Barrel or chamber, remove all parts from upper chamber of Receiver, wipe parts clean, and reassemble parts into Receiver. Also make sure to clean the Barrel with a squeegee.

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 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 product needs repair, consumer will package it carefully and send together with your name, address, phone number and a brief description of the malfunction to:

Warranty Registration is also available at www.Spyder.tv

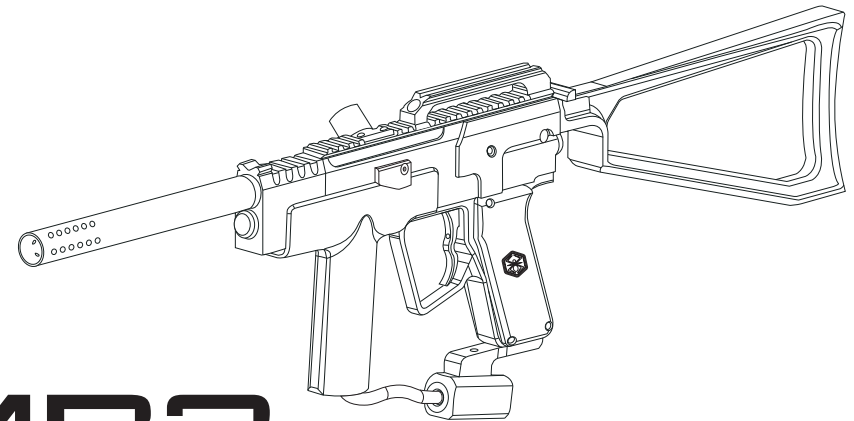
KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

FOR TECHNICAL SUPPORT

Our Technical Support Department is open Monday through Friday, from 8am to 5pm (PST), and can be reached at (626) 430-2300.
www.spyder.tv

VIII



MR2

AVEC OEIL

EDITION EUROPEENNE / MODE SEMI AUTOMATIQUE UNIQUEMENT

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	17
GUIDE DES OPERATIONS / MISE EN ROUTE	18
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	19
MONTER ET DEMONTER LA BOUTEILLE DE CO2 / AIR COMPRIME	20
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	20
INSTALLATION DE LA PILE / ENLEVER LE SWITCH DE VERROUILLAGE DU MODE / CHARGEMENT DE LA PILE / L'ELECTRONIQUE ET LES REGLAGES	20-22
REGLAGE DE LA DETENTE	22
REGLAGE DE LA VELOCITE	22
DEMONTAGE DE LA TIRETTE DE REARMEMENT	23
DEMONTAGE/ REMONTAGE/ UNE BILLE COINCEE	24
CAPTEURS ANTI CASSE DE BILLE / NETTOYER LES CAPTEURS ANTI CASSE DE BILLE / REPLACER L' "ANTI DOUBLE FEED"	24-25
DEMONTAGE DU "CUP SEAL"	25
CONSIGNES DE SECURITE DE SERRAGE DES VIS	26
LISTE DES PIECES DU MR2 AVEC OEIL	27
SHEMAS DU MR2 AVEC OEIL	28
PROBLEMES DE LA POIGNEE ELECTRONIQUE / SOLUTIONS	29
POLICE DE GARANTIE	30

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE

MISE EN GARDE

- Ce lanceur de paintball n'est pas un jouet, il peut provoquer des blessures grave voir la mort.
- Kingman recommande que le client soit âgé d'au moins 18 ans pour acheter ce produit.
- Lisez le manuel attentivement et les précautions d'emploi de la bouteille d'air avant d'utiliser ce produit.
- Toute modification du produit ou de ses pièces d'origines entraînera l'annulation de la garantie ainsi que la responsabilité de Kingman.
- Kingman recommande d'utiliser un bouchon de canon quand le lanceur n'est pas utilisé.
- Pour s'assurer de la vélocité du lanceur Kingman recommande fortement d'utiliser un chronographe spécifique au paintball disponible dans la plupart des boutiques spécialisées ou les terrains de paintball.
- Avant et après l'utilisation du lanceur, vérifiez que toutes les vis sont bien serrées. Les vis peuvent se dévisser à cause vibrations. Une vis mal serrée peut être dangereuse et pourrait causer des blessures.
- Kingman recommande fortement que toute personne utilisant ce produit ou a la portée de ce produit pendant son utilisation doit porter un masque de protection intégrale qui protège les yeux et le visage conçu spécifiquement pour la pratique du paintball. Il est également primordial de porter cette protection non seulement pendant le jeu mais aussi pendant la maintenance, la vérification du lanceur et même pendant du tir sur cible.
- Kingman rappelle aux usagers qu'il est votre responsabilité de protéger vos yeux et votre visage tout le temps, et ne sera pas tenu responsable d'accident par négligence en ne portant pas les protections adéquates.
- Ne tirez jamais ou ne visez jamais une personne qui ne porte pas les protections adéquates au paintball et qui ne se trouve pas sur un terrain conçu à la pratique du sport.
- Considérez toujours votre lanceur comme si il était chargé et armé.
- Ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou déchargé.
- Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.
- Toujours démonter la source de gaz du lanceur avant tout démontage.
- Tirez exclusivement des billes de paintball de calibre 0.68 avec ce lanceur.
- Assurez vous toujours que la culasse soit en position désarmée quand vous n'utilisez pas le lanceur.
- 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.
- Transférez le manuel de l'utilisateur au nouveau propriétaire en cas de vente.

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE / MISE EN ROUTE

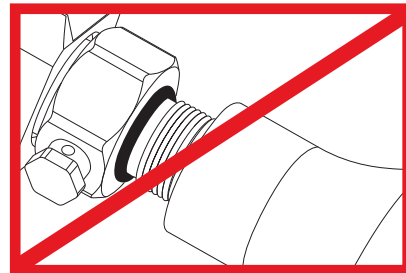
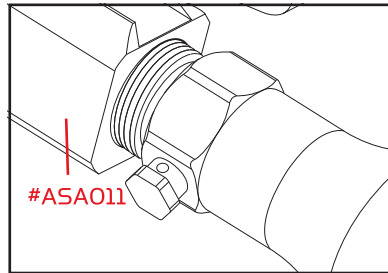
ATTENTION: Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.


1. Toujours mettre un bouchon de canon en bout de canon pour des raisons de sécurité quand le lanceur n'est pas utilisé.
2. Kingman recommande d'avoir le marqueur en position "OFF" avant utilisation. Pour faire fonctionner la carte électronique, faites glisser le switch sélecteur à l'arrière de la poignée jusqu'à la position SEMI, BURST, ou AUTO. Notez : pousser le bouton de l'œil situé au dessus du switch sélecteur met sur "ON et OFF" les yeux.
3. Attacher la bouteille de CO2 ou d'air comprimé à l'adaptateur on/off. **CONSEIL:** Assurez-vous que la bouteille de CO2 ou d'air comprimé soit remplie avant de la monter au lanceur. Vissez la bouteille dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'adaptateur jusqu'à ce que la valve s'ouvre. Si vous constatez une fuite entre la valve de la bouteille et l'adaptateur, remplacez les joints toriques uréthane. **NOTE:** Les joints toriques uréthane ne sont pas fournis dans le kit de réparation, ces joints ne sont pas faits pour la valve de la bouteille. **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 on/off.
4. Attacher un coude et un chargeur électrique à la descente de bille (non représenté). **NOTE:** Remplissez le chargeur uniquement avec des billes de paintball de calibre 0.68.
5. Armement du marqueur. Armez le marqueur en tirant la tirette d'armement (#STK004) vers l'arrière jusqu'à ce que la culasse en Delrin s'enclenche. **ATTENTION:** Si vous lâchez la culasse avant qu'elle ne s'enclenche, un coup pourrait partir.
6. Enlever le bouchon de canon. **PRECAUTION:** Si le bouton de mise sous tension a été enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente (#TRS004) déclenchera le tir d'une bille. **IMPORTANT:** Toujours tester le lanceur dans une direction sûre ou dans une aire de jeu approprié.
7. Effectuez un TEST DE VELOCITÉ (fps). Tourner l'ajusteur de vélocité / guide ressort (#VTA008) dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la vélocité (fps). **NOTE:** Votre marqueur est destiné à être utilisé uniquement sur un complexe de paintball avec les protections appropriées à la pratique du paintball. **IMPORTANT:** Kingman recommande l'utilisation d'un chronographe pour s'assurer que la vélocité du marqueur soit en dessous de 300 pieds par seconde (fps).
8. Le jeu terminé, retirez toutes les billes de paintball du chargeur puis retirez le chargeur de billes de paintball et le coude vertical du marqueur. **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. Ceci évitera tout tir accidentel.
10. Kingman recommande de mettre le marqueur en position "SAFE" après utilisation.
11. Dévissez la bouteille de CO2 / air comprimé de l'adaptateur C/A du marqueur. Dévissez dans le sens opposé des aiguilles d'une montre. **ATTENTION:** Ne jamais exposer une partie du corps non protégée sous le trou d'évacuation de CO2 / air comprimé de l'adaptateur C/A lorsque vous enlevez la bouteille. Ceci peut entraîner des risques de brûlure venant de l'évacuation du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir besoin de recourir à l'utilisation d'outils pour détacher la bouteille de CO2 / 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 (#ORG001). (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 vélocité peut varier avec l'altitude et les conditions climatiques.
- AVANT d'utiliser votre marqueur au cours d'une partie, vous devez toujours effectuer d'abord un TEST DE VELOCITÉ SECURISÉ». Ce test peut être fait uniquement à l'aide d'un appareil appelé chronographe, soit chez votre revendeur ou sur un terrain de paintball local.
- **NOTE:** Ce produit est conçu pour être utilisé à une vitesse ne dépassant pas 300 pieds par seconde (PPS).
- Ce produit n'est PAS conçu pour être utilisé à une distance de moins de 25 pieds.
- Ce marqueur de paintball peut contenir un surplus de gaz lorsque la bouteille de CO2 / air comprimé a été retirée. Enlevez toutes les billes de paintball et videz le gaz restant de façon sécurisée.
- Ne jamais laisser une bouteille attachée au marqueur lorsqu'il se trouve sans surveillance ou lorsque vous le rangez

CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME





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.

CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

- 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 réévaluées périodiquement.
- Une utilisation, remplissage, conservation inadaptée a la bouteille peut provoquer la mort, des blessures ou / et des dégradations 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.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 à une température supérieure a 130F (54C).
- Une bouteille chauffée à une température supérieure a 250F (121C) doit être jetée ou réévaluée 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 fuir 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.

MONTER 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 (#ASA011). **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.

DEMONTRE UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

Dévisser la bouteille de CO2 ou d'air comprimé de l'adaptateur on/off 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 on/off, un excédent de gaz est purge par le dessous. **PRECAUTION:** Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur on/off 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.

UTILISATION APPROPRIEE 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 a empêcher les billes de sortir du canon. Mal utilisé le bouchon de canon ne sert à rien.

ETAPE 1: 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.

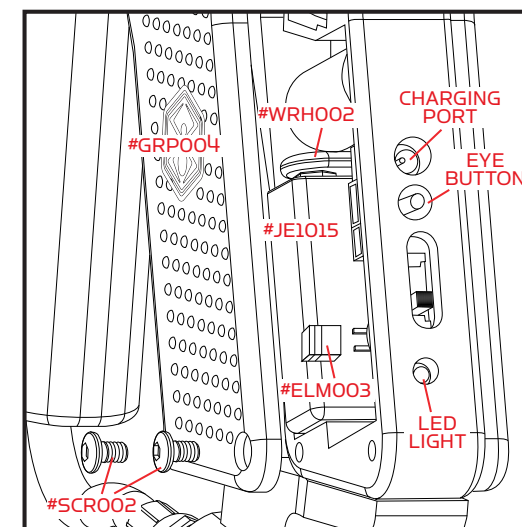
ETAPE 2: Ajuster l'élastique de manière à ce que la tension soit suffisante pour arrêter une bille sortant du canon.

NOTE : Si l'élastique est trop long, vous pouvez faire des nœuds pour raccourcir l'élastique.

ETAPE 3: N'enlevez le bouchon de canon que quand vous êtes prêt à jouer.

ETAPE 4: 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: Toujours vérifier que l'élastique du bouchon de canon a une tension suffisante afin qu'il ne tombe pas de l'extrémité du canon en cas de tir accidentel. 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 grave ou même la mort.



INSTALLATION DE LA PILE, SON CHARGEMENT, ET VERROU DU MODE

INSTALLER LA PILE

NOTE : La pile doit être complètement chargée avant la première utilisation.

ETAPE 1: Dévissez les trois vis M4X8 (#SCRO02) sur le grip de la poignée (#GRPO04) coté gauche et soulevez le.

ETAPE 2: Attachez la pile Spyder (#JE1015) a la fiche de pile 9V (#WRH002)

ETAPE 3: Revissez les trois vis M4X8 (#SCRO02).

ASTUCE: Pensez à regarder comment les pièces étaient assemblées initialement pour un remontage plus facile.

**INSTALLATION DE LA PILE, SON CHARGEMENT, ET VERROU DU MODE
DUREE DE VIE DE LA PILE SPYDER 9.6V NiMH**

Toujours utiliser la pile Spyder 9.6Volt et le chargeur Spyder LED A/C fourni pour faire fonctionner ce lanceur. Une pile Spyder complètement chargée donne une autonomie d'environ 3000 tirs. Avec une utilisation normale et si les instructions de chargement de la pile sont respectées la pile a environ une capacité de 700 a 1000 cycles de chargement.

ATTENTION: Ce lanceur n'est pas conçu pour une pile 9V classique ou chargée par un autre chargeur que celui fourni avec le lanceur. Ne pas respecter cette consigne entraînera l'annulation de la garantie et la responsabilité de Kingman pour toutes les pièces électroniques

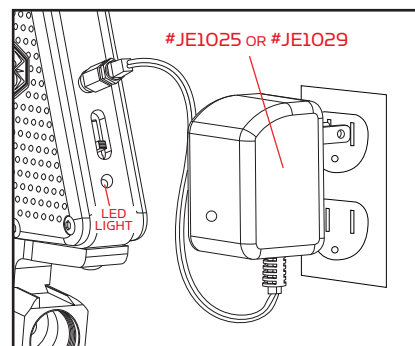
DESINSTALLATION DU VERROU DE MODE

La carte électronique du MR2 w/EYE (#ECB012) est équipée d'un verrou de MODE (#ELM003) qui gel les modes de tir du lanceur. Pour verrouiller le mode semi auto, vous devez en premier mettre le lanceur en position "ON" et choisir le mode semi auto, indiqué par la LED verte du bas .Enlever le verrou à ce moment là, verrouillera le lanceur en mode semi auto. Pour changer de mode et avoir accès au mode « BURST» (mode en rafale) réinstaller le verrou sur la carte. **ASTUCE:** Pensez à regarder comment les pièces étaient assemblées initialement pour un remontage plus facile.

MISE EN GARDE

- Les lanceurs Spyder ne sont pas résistants à l'eau.
 - Une humidité trop importante peu causée de sérieux dommage aux lanceurs électronique Spyder.
 - Toujours nettoyer de la saleté ou de la peinture sur les composants électroniques du lanceur.
- Ne jamais essayer de modifier les composants électroniques, le faire annulera toutes les garanties et la responsabilité de Kingman sur les pièces électroniques.

CHARGEMENT DE LA PILE



la pile charge. (Modèle US seulement)

ETAPE 4: La LED sur le chargeur s'affichera en verte lorsque la pile est chargée. (Modèle US seulement)

ETAPE 5: Débranchez le câble connecté à l'arrière de la poignée du lanceur

EATPE 6: Débranchez le chargeur Spyder LED A/C de la prise électrique

NOTE: Il est recommandé que la batterie soit chargée avant l'utilisation afin d'assurer une performance maximum, particulièrement si la batterie n'a pas été utilisée pendant plus d'une semaine.

IMPORTANT: Vous ne devez jamais charger la pile plus de 24 heures sous peine d'endommager la pile ou les composants électroniques.

INDICATEUR DE TENSION DE LA PILE

La LED située en dessous du sélecteur de tir à l'arrière de la poignée clignote rapidement en rouge lorsque la tension de la pile est trop basse et demande d'être rechargé.

**L'ELECTRONIQUE ET LES REGLAGES DU MR2 AVEC OEIL
*EDITION EUROPEENNE / MODE SEMI UNIQUEMENT**

Le MR2 avec œil possède 3 réglages pour les modes de tir (Semi-Auto, 3 coup en rafale & Full Auto), accessibles en faisant glisser le bouton sélecteur a l'arrière de la poignée.

BOUTON SÉLECTEUR

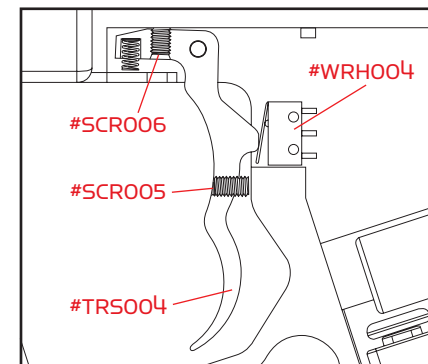
- 1) Hors tension
- 2) Semi-Auto (25 bps avec l'oeil sur On) (13 bps avec l'oeil sur Off)
- 3) 3 coups en rafale (13 bps avec l'oeil sur on) (11bps avec l'oeil sur Off)
- 4) Full-Auto (13 bps avec l'oeil sur On) (11bps avec l'oeil sur Off)

BOUTON DE L'ŒIL

Le MR2 avec oeil permet au marqueur d'opérer avec les yeux ON/OFF dans tous les « modes de tir ». Si la LED s'allume en vert – les yeux sont sur ON / jaune – les yeux sont sur OFF. Le bouton de l'œil est situé à l'arrière de la poignée.

NOTE: Vert clignotant indique une mal fonction des yeux; nettoyez les yeux ou assurez vous que le marqueur tir avec des billes et de l'air. Une LED vert clignotant est une indication qu'il y avait une erreur de lecture dans la précédente commande de tir. Les yeux fonctionneront quand normalement même si la LED clignote vert.

NOTE: La cadence de tir est limitée un petit peu plus bas quand le mode des yeux est éteint, minimisant la casse de bille.



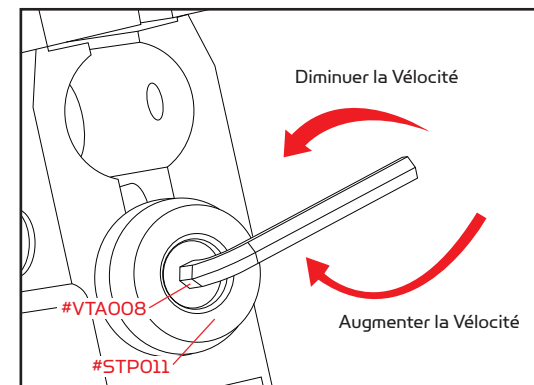
REGLAGE DE LA DÉTENTE

Visser la vis située sur le dessus de la détente (#SCRO06) dans le sens des aiguilles d'une montre raccourcira la course entre la détente et le switch.

NOTE: Dévisser cette vis raccourcira la course de la détente.

CONSEIL PRATIQUE: Visser la vis trop profonde entraînera un contact permanent entre la détente et le switch qui empêchera le lanceur de tirer. Visser la vis du milieu raccourci la butée de la détente. Ajuster la vis du milieu (#SCRO05) dans le sens des aiguilles d'une montre raccourcira la butée de la détente.

NOTE: Raccourcir la course augmente la sensibilité de la détente, dévisser diminue la sensibilité de la détente.



**REGLAGE DE LA VELOCITE,
AUGMENTER / DIMINUER**

Pour AUGMENTER la vitesse FPS (feet per second = pieds par seconde) utilisez la clef six pans et tournez la pièce VELOCITY ADJUSTER/ SPRING GUIDE (#VTA008) dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour DIMINUER la vitesse, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

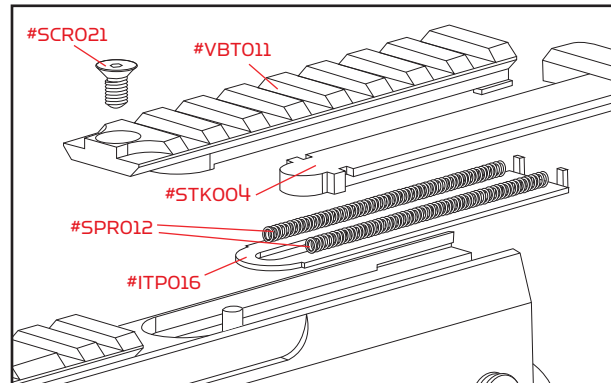
NOTE: La pièce VELOCITY ADJUSTER/ SPRING GUIDE (#VTA008) ne se démonte pas par l'arrière du bouchon de la pièce STRIKER PLUG (#STP011).

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER

MISE EN GARDE

- La vélocité de ne doit jamais excéder 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 à la pratique du paintball.
- 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.

DEMONTAGE DE LA TIRETTE



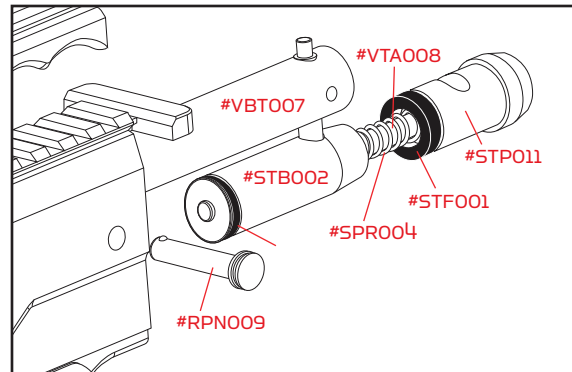
ETAPE 1: Démontez les vis plate M4x8 (#SCRO21).

ETAPE 2: Faites glisser la pièce "SNAP RAIL COVER" (#VBT011) par l'arrière du lanceur.

ETAPE 3: Démontez la pièce "Snap T-Knob" (#STK004).

ETAPE 4: Enlevez la pièce "Snap T-clip" (#ITP016) NOTE: Soyez prudent en démontant les ressorts, sous tension ils peuvent être éjectés (#SPR012).

ASTUCE: Notez comment les pièces se démontent pour faciliter le remontage.



DEMONTAGE / REMONTAGE & NETTOYAGE DES PIÈCES INTERNES

DEMONTAGE DES PIÈCES INTERNES

ETAPE 1: Tirez la goupille d'attache rapide (#RPNO09).

CONSEIL PRATIQUE: Placez votre doigt derrière le cache marteau (#STP011) et l'ajusteur de vélocité (#VTA008) avant de retirer la goupille d'attache rapide, cela empêchera les pièces internes du marker d'être éjectées.

NOTE: Enlevez la goupille d'attache rapide lorsque le marqueur est en position désarmé. De cette façon, les pièces internes du marqueur ne seront pas éjectées sous la tension du ressort de marteau.

ETAPE 2: Retirez les pièces dans l'ordre suivant; le cache marteau avec l'ajusteur de vélocité et le ressort de marteau (#SPR004) et l'amortisseur de marteau (#STF001).

ETAPE 3: Retirez le marteau (#STB002) avec la culasse en Delrin (#VBT007) par l'arrière du marqueur.

CONSEIL PRATIQUE: Quand les pièces internes sont retiré, il est conseillé de nettoyer la terre ou la peinture de l'intérieur du corps avec une tige de nettoyage. Essayez proprement la culasse en Delrin avec une serviette en papier. Appliquez de l'huile pour marqueur sur le joint du marteau régulièrement.

REMONTER LES PIÈCES INTERNES

ETAPE 1: Joignez simultanément le marteau (#STB002) et la culasse en Delrin (#VBT007), insérez les 2 pièces par l'arrière du corps avec le joint torique orienté vers l'avant du marqueur. **NOTE:** Lorsque vous insérez le marteau, mettez la carte sur ON avec les modes des yeux sur OFF. Appliquez votre doigt derrière le marteau et appuyez sur la détente (#TR5004) en même temps pour permettre au marteau et à la culasse en Delrin de rentrer.

ETAPE 2: Insérez l'amortisseur de marteau (#STF001) bien droit dans le corps et placez le ressort de marteau (#SPR004) à travers l'amortisseur de marteau.

ETAPE 3: Placez le cache marteau (#STP011) avec l'ajusteur de vélocité et le guide ressort (#VTA008) à l'arrière du corps.

ETAPE 4: Insérez la goupille d'attache rapide (#RPNO09) à travers le corps pour maintenir en place le cache marteau (#STP011).

AVERTISSEMENT: Avant ou Après l'utilisation du marqueur, assurez vous de serrer toutes les vis. Les vis peuvent se dévisser à cause des vibrations. Des vis desserrées peuvent être dangereuses et causer des blessures. Pour vous assurer que le marqueur est assemblé correctement, suivez les schémas et positionnez les pièces dans l'ordre lors du démontage. Des pièces assemblées à l'envers ou installer les mauvaises pièces vont / peuvent causer une mal fonction du marqueur.

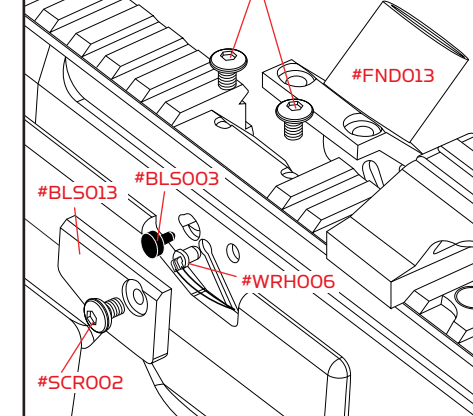
BILLE COINÇÉE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l'éventualité où une bille serait coincée par la culasse et la bloquerai, suivez cette procédure pour débloquer la bille. La chambre de la bille est située juste avant le canon en dessous de la descente de bille. Avant d'essayer de débloquer la bille vous devez porter votre masque de protection. Assurez-vous d'avoir mis le lanceur en position off ou enclenché la sécurité. Démontez la bouteille de CO2 ou d'air comprimé, enlevez le chargeur de billes, et assurez vous qu'il ne reste plus de billes dans le lanceur. Dévissez le canon du lanceur pour permettre à la bille coincée de sortir. Tirez avec une force suffisante sur la goupille de réarmement vers l'arrière jusqu'à débloquer la culasse. Si vous n'arrivez toujours pas par ce moyen à décoincer la culasse, une autre méthode consiste à prendre une tige de nettoyage droite et rigide ou bien une tige en bois et pousser la culasse vers l'arrière en poussant avec la tige depuis l'avant du lanceur en faisant attention que la surface en contact avec le devant de la culasse soit plat pour ne pas endommager la culasse ou l'alésage du corps. Après avoir débloqué la culasse d'une manière ou d'une autre, nettoyez la chambre de la bille et la culasse si nécessaire pour assurer des performances optimums.

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.

CAPTEURS ANTI CASSE DE BILLE / NETTOYER LES CAPTEURS ANTI CASSE DE BILLE / REMPLACER L'ANTI DOUBLE FEED



YEUX ANTI CASSE DE BILLE

Les yeux préservent la bille d'être coupée par la culasse au moment où elle descend dans la chambre en n'autorisant le tir qu'une fois la bille logée dans la chambre prête à être tirée dans le canon. Les yeux transmettent un faisceau qui traverse la chambre. La carte électronique est pré-réglée d'origine et n'a besoin d'aucun ajustement. (si les yeux alors que les mode EYE est sur ON ne se voient pas, alors nettoyer les yeux).

NETTOYAGE DES YEUX

Utiliser un "squeegee" ou un "swab" pour nettoyer la chambre de bille devrait être suffisant pour que les yeux arrivent à se détecter. Une autre méthode consiste à utiliser une bombe aérosol d'air à travers

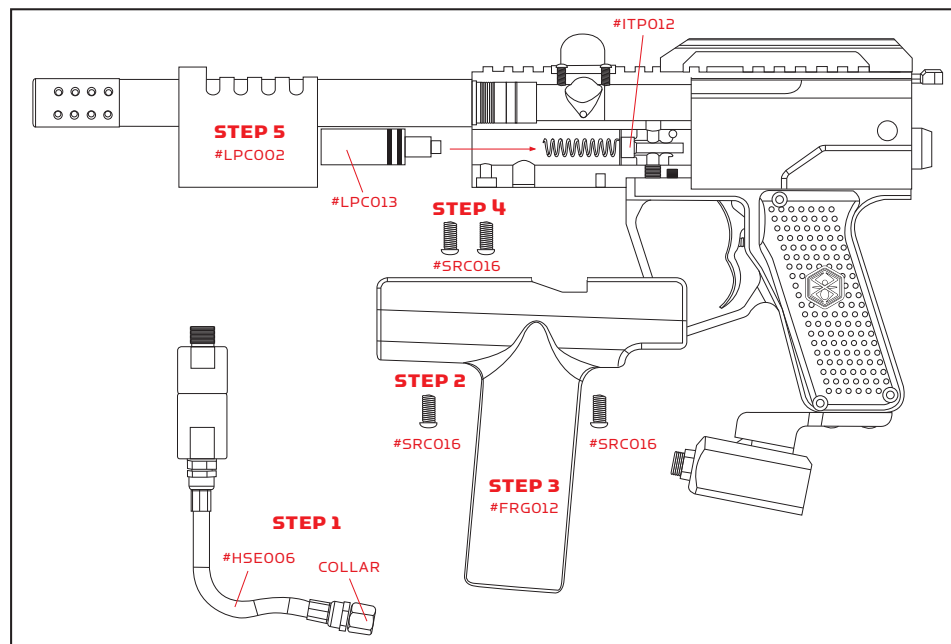
NETTOYAGE DES YEUX

la descente de bille pour nettoyer la peinture ou les saletés. Pour un nettoyage complet, utilisez la clef six pans fournie avec le lanceur et démontez le cache œil (#BLS003) en dévissant toutes les vis M4x8 (#SCRO02) qui retiennent la descente de bille (#FND013) et les caches œil (#BLS013). Une fois démonté, tirez délicatement sur l'œil (#WRH006) pour le faire sortir du corps afin de pouvoir le nettoyer avec un chiffon propre. **IMPORTANT:** Un nettoyage régulier aide à ne pas accumuler la peinture ou les poussières qui causent des mal fonctions sur l'œil. **NOTE:** Toujours faire le démontage et le nettoyage de manière délicate pour ne pas endommager l'œil ou pincer les fils, ce qui entraînera une mal fonction de l'œil. Faites aussi attention de ne pas serrer la vis du cache œil trop fort afin de ne pas arracher le filetage. **NOTE:** Au moment où vous retirez les caches œil, les anti-double feed peuvent être collés dessus et pourraient ainsi tomber, vérifiez donc que les anti-doubles feed restent en place quand vous démontez les caches œil. **ASTUCE:** Notez comment les pièces sont assemblées avant le démontage pour un réassemblage plus facile. **IMPORTANT:** Avant le démontage des cache œil, assurez vous avec un pique que le six pans de la tête de la vis n'est pas rempli de terre afin que l'outil puisse rentrer au fond de l'empreinte de manière à ne pas arrondir le six pans.

CHANGER LES ANTI-DOUBLE FEED

Si vous constatez que des billes roulent hors du canon, ce problème peut venir de deux choses, soit la bille est sous calibrée soit il manque un ou deux des anti-double feed (#BLS003), c'est en démontant le cache œil (#BLS013) et la descente de billes (#FND013) que vous accédez au anti-double feed. **ASTUCE:** Notez comment les pièces sont assemblées avant le démontage pour un réassemblage plus facile. **NOTE:** Attention de ne pas serrer la vis du cache œil trop fort afin de ne pas arracher le filetage.

DÉMONTAGE DU CUP SEAL



ÉTAPE PAR ÉTAPE

Les étapes suivantes vous permettront un accès facile au Cup Seal (#ITP012). Les signes d'un Cup Seal usé sont la présence de CO2 / air comprimé dans le canon.

ÉTAPE 1: Dévissez l'attache rapide (#HSE006) du collier

ÉTAPE 2: Dévissez les 2 jeux de vis M5x12 (#SRC016)

ÉTAPE 3: Enlevez la poignée avant (#FRG012)

ÉTAPE 4: Dévissez les 2 jeux de vis M5x12 (#SRC016)

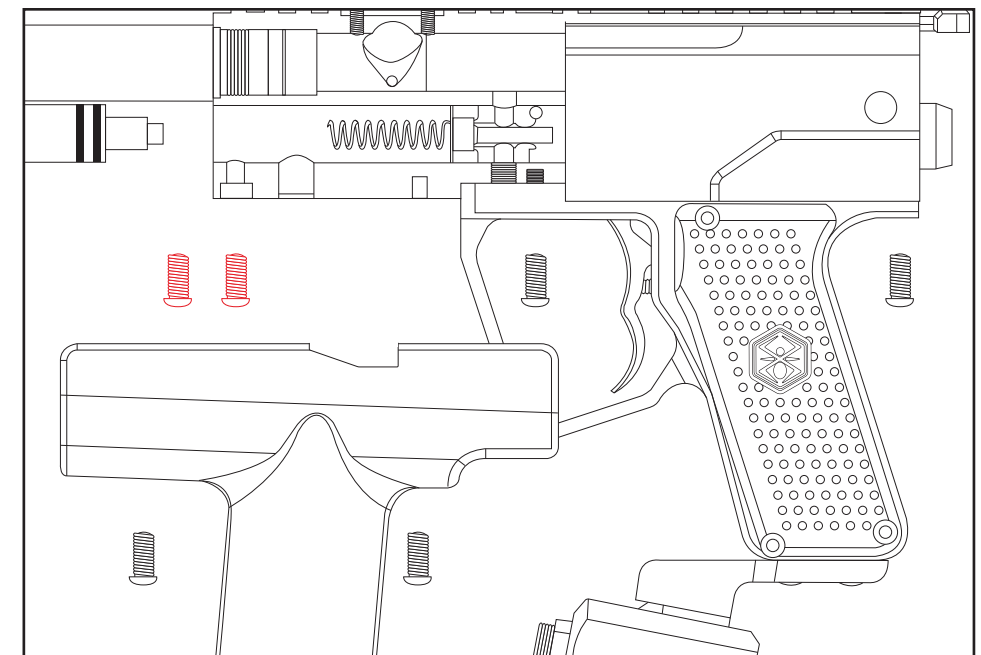
ÉTAPE 5: enlevez le (#LPC002)

Une fois ces étapes réalisées, cela permettra au bouchon de la chambre (#LPC013) de glisser avec le ressort de la valve (#SPRO07), le guide de cup seal (#ITP11), le cup seal (#ITP012) et la tige de la valve (#ITP013).

CONSEIL PRATIQUE: Notez bien l'ordre des pièces pour faciliter l'assemblage

ATTENTION: Utilisez des clés Allen adéquate pour serrer les vis, et n'appliquez jamais plus de force que nécessaire. **IMPORTANT:** Enlevez toujours la bouteille d'air avant le démontage de votre marker. Ne démontez pas le corps de la valve (#ITP014) à moins que certaines réparations spécifiques soient nécessaires. Ne démontez pas le corps de la valve avec un tournevis, qui pourraient endommager le corps de la valve et provoquer des fuites d'air. **NOTE:** Les vis de la valve (#SCRO15) doivent être démontée avant le corps de la valve.

CONSIGNES DE SERRAGE DES VIS



IMPORTANT: Les vis noirs de la poignée doivent être resserrée a la main après une journée d'utilisation. Les marqueurs de paintball ont des pièces internes qui peuvent desserrer les vis en peu de temps.

AVERTISSEMENT: Si les vis noirs sont manquantes ou se dévissent trop pendant que le marqueur est sous pression, le gaz ou les billes peuvent se vider jusqu'à ce que la poignée soit montée correctement sur le corps.

IMPORTANT: Les vis (Rouges) doivent être impérativement serrée a la main après le démontage du cup seal ou le nettoyage du marqueur.

IMPORTANT: Quand vous serrez n'importe laquelle de ces vis, rappelez-vous de serrer à la main toutes les vis avec les clés Allen fournies.

ASTUCE: Notez bien l'ordre dans lequel les pièces sont démontées pour faciliter le montage.

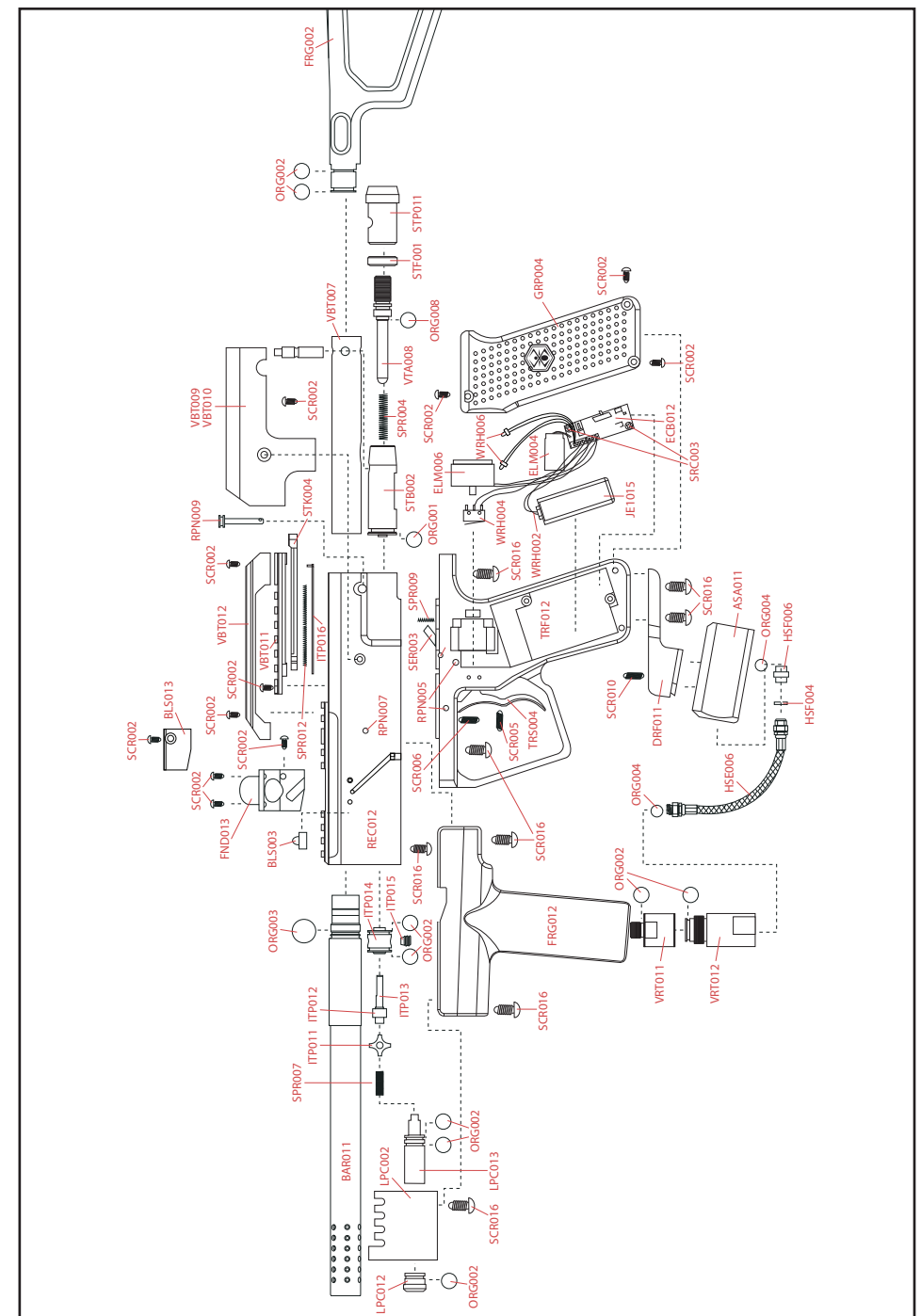
AVERTISSEMENT: N'essayez jamais de démonter les pièces internes lorsqu'une bouteille de CO2 / Air Comprimé est attachée.

LISTE DES PIECES DU MR2 AVEC OEIL

ASA011	MR Dovetail Bottom-Line ASA	SCR002	M4 x 8 Screw w/Washer (A)
BAR011	12" Tactical Barrel (matte black)	SCR003	Circuit Board Screw (+)
BLS003	Ball Stopper	SCR005	Trigger Screw (S)
BLS013	MR2 Eye and Detent Cover	SCR006	Trigger Screw (L)
DRF011	2" Tactical Dovetail Drop Forward	SCR010	Dove Tail Lock Screw (A)
ECB012	MR2 w/ Eye Circuit Board	SCR011	Coil Set Screw
ELM002	Coil Pin	SCR015	Valve Body Screw
ELM003	Tournament Lock Switch	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
ELM004	Capacitor	SER003	ESP Sear
ELM006	Coil Set	SPR004	Striker Spring
FND013	Tactical MR Feed Neck	SPR007	Valve Spring
FRG002	Tactical Shoulder Stock (Composite)	SPR009	ESP Sear Spring
FRG012	MR2 w/ Eye Fore Grip Handle	SPR012	Snap T-Spring
GRP004	MR Grip Panels	STB002	Striker Bolt
HSE006	Disconnect Hose 6.25" (black)	STF001	Striker Buffer
HSF001	Air Filter	STK004	Snap T-Knob
HSF004	Plastic Washer	STP011	MR Striker Plug (Matte Black)
HSF006	Male to Male Adapter (met x met)	TRF012	MR2 w/Eye Trigger Frame
ITP011	Cup Seal Guide	TR5004	MR Blade Trigger
ITP012	Cup Seal	VBTO07	Delrin Bolt w/Bolt Pin
ITP013	Valve Pin	VBTO09	MR2 Side Plate (Left)
ITP014	Valve Body	VBTO10	MR2 Side Plate (Right)
ITP016	Snap T-Clip	VBTO11	MR2 Snap Rail Cover
JE1015*	9.6v Rechargeable Battery	VBTO12	MR2 Sight Rail
JE1025*	A/C Charger EURO	VRT011	MR Vertical / C/A Plug
JE1029*	A/C Charger LED	VRT012	MR Vertical / C/A Plug to Hose Adapter
LPC002	MR2 Shroud	VTA008	Velocity Adjuster & Spring Guide
LPC012	MR2 Shroud Plug	WRH002	Battery Harness
LPC013	MR Reservoir Adapter Plug	WRH004	Touch Switch (3P)
ORG001	Striker O-ring	WRH006	MR2 Eye Wire Harness
ORG002	O-ring #015 80D		
ORG003	Barrel O-ring		
ORG004	#011 O-ring		
ORG008	#010 O-ring		
PAK003*	Electronic Spare Parts Kit		
REC012	MR2 w/Eye Receiver (Matte Black)		
RPN002*	Trigger/Touch Switch Roll Pin		
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		
RPN007	Valve Body Roll Pin		
RPN009	MR2 Quick Disconnect Pin		
RPN010*	MR2 Bolt Pin		

* Item Not Pictured

SHEMAS DU MR2 AVEC OEIL



QUESTION REPOSE SUR LA POIGNEE ELECTRONIQUE

- Les piles peuvent avoir besoin d'être rechargées.
- Si la détente ne fonctionne pas, tournez les vis (#SCRO05 ou #SCRO06) dans le sens des aiguilles d'une montre pour réduire l'écart avec le micro Switch (#WRH004) en utilisant une clef Allen. **NOTE:** Ne rallonger les vis aux points qu'elles touchent le micro switch.
- A chaque fois que le jeu de vis est repositionné, utilisez de la Loctite autobloquante 242 (couleur bleu) afin d'éviter qu'elles se dévissent.

QUESTION REPOSE

UNE OU PLUSIEURS DE CES CAUSES PEUVENT CAUSER DES PROBLÈMES DE RÉARMEMENT:

- La pression dans la bouteille est trop basse, dans certains cas, le temps peut affecter le liquide dans la bouteille et empêcher son expansion en gaz carbonique.
- Le marqueur a besoin d'être lubrifié.
- La culasse venturée a besoin d'être nettoyée.
- Le joint de marteau (#ORG001) est endommagé. Remplacez-le par un nouveau joint Kingman ou approuvé par Kingman. **NOTE:** Le joint (#ORG001) ne peut pas être substitué par un joint de bouteille (#ORG002).
- Le canon ou la chambre supérieure du corps doit être nettoyé (#RECO12).
- Les billes peuvent être défectueuses.
- Après de la casse de bille dans le canon ou dans la chambre, démontez toutes les pièces de la chambre supérieure, nettoyez les pièces. Et remontez les pièces dans le corps. Assurez-vous aussi de nettoyer le canon avec un squeagee.

POLICE DE GARANTIE

Kingman garanti au client original ce produit pour une période de 1 an à partir de la date d'achat, garantie pièce et main d'œuvre en cas de défaillance sous réserve que le produit est été utilisé dans des conditions normales. Toute pièce électronique dans les lanceurs Spyder électronique est 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 à l'adresse suivante:

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

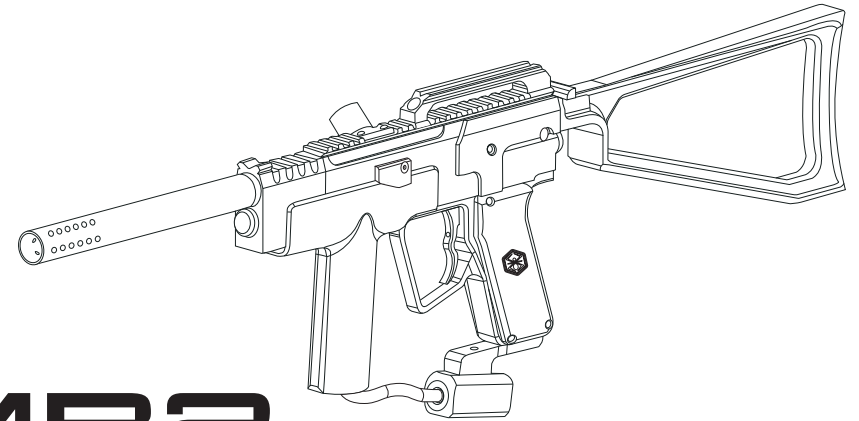
KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

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 (626) 430-2300.
www.spyder.tv

VIII



MR2

CON EYE

EDICIÓN EUROPEA / SOLAMENTE MODO SEMIAUTOMÁTICO

TABLA DE CONTENIDOS


DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	33
GUÍA DE USO/ INICIO	34
ADVERTENCIAS DEL ALIMENTADOR DE CO ₂ DE AIRE COMPRIMIDO	35
LA INSTALACIÓN Y RETIRADA DEL ALIMENTADOR DE CO ₂ DE AIRE COMPRIMIDO	35-36
USO APROPIADO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN	36
INSTALACIÓN DE LA BATERÍA / DESMONTAJE DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DE TORNEO	36-37
CARGA DE LA BATERÍA	37
ELECTRÓNICA Y AJUSTES	38
AJUSTE DEL GATILLO	38
AJUSTE DE VELOCIDAD	38-39
RETIRO DEL SISTEMA DE ARMADO	39
DESMONTAJE / MONTAJE / CONGESTIÓN DEL PAINTBALL	39-40
PROTECTOR DE OJOS/ LIMPIEZA DEL PROTECTOR DE OJOS / CAMBIAR FRENO DE PELOTA	40-41
RETIRO DEL CUP SEAL	41-42
APRETAR EL TORNILLO: AVISO DE SEGURIDAD	42
MR2 CON EYE: LISTA DE COMPONENTES	43
MR2 CON EYE ESQUEMA	44
LOCALIZACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA EMPUÑADURA ELECTRÓNICA / SOLUCIÓN	45
REGISTRO DE GARANTÍA	46

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA

- Esta pistola de paintball no es un juguete. Puede causar lesiones de gravedad o incluso la muerte.
- Kingman recomienda que el cliente sea mayor de edad (al menos 18 años) para comprar este producto.
- Es importante leer este manual así como las advertencias sobre el tanque de aire antes de usar este producto.
- Cualquier modificación o manipulación de los componentes originales de fábrica suprimirán todas las garantías y responsabilidades de Kingman.
- Kingman recomienda el uso de un dispositivo que bloquee el cañón cuando la pistola se esté usando.
- Para ajustar de forma apropiada de la velocidad (fps), Kingman recomienda el uso de un cronógrafo disponible en la mayoría de establecimientos especializados en paintball así como en los campos de paintball.
- Antes y después del uso de la pistola, asegúrese de que todos los tornillos están bien fijados. Los tornillos pueden aflojarse o soltarse debido a la vibración. Los tornillos sueltos pueden ser peligrosos y causar lesiones.
- Kingman RECOMIENDA que cualquier persona que use este producto o se encuentre cerca de este producto mientras está en uso haga uso de la máscara PROTECTORA DE OJO/ CARA diseñada expresamente para el deporte de paintball. Esta recomendación se extiende a la realización del mantenimiento de la pistola y durante ejercicios con objetivos.
- Kingman recuerda que el usuario ES EL ÚNICO RESPONSABLE de proteger sus ojos/cara y no se hace responsable de cualquier lesión que se produzca como consecuencia de prescindir de alguna de las medidas de seguridad que en este manual se recomienda.
- Nunca dispare o apunte su pistola hacia una persona que no está en una instalación destinada a la práctica del paintball o que no lleve la protección apropiada.
- Trate cada pistola de paintball como si estuviese cargada.
- Nunca mire por el cañón de una pistola cargada o descargada.
- Mientras la pistola no esté en uso manténgase siempre en el modo "SAFE" u "OFF".
- Extraiga siempre la fuente propelente (alimentador de gas) antes del desmontaje.
- Este producto es sólo apto para calibres de 0.68 de pistolas paintball.
- Asegúrese de que la pistola está siempre en la posición de disparo sencillo cuando esta no ésta no está en uso.
- La utilización de pistolas de paintball fuera un recinto designado para la práctica del paintball puede ser ilegal, y es susceptible de acarrear consecuencias penales si el usuario provoca algún daño, ya sea físico o material.
- Si la pistola cambia de propietario asegúrese de que el nuevo propietario reciba este manual.

GUÍA DE USO / INICIO

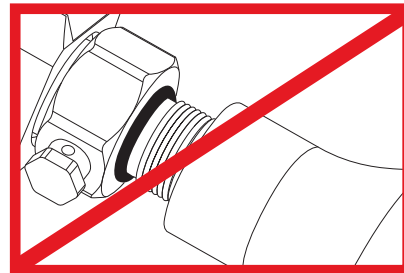
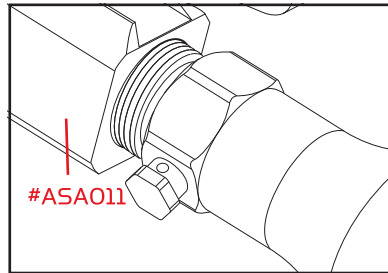
 **ADVERTENCIA:** Mantenga siempre la pistola en el modo "OFF" hasta que usted esté listo para disparar.

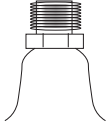
1. Ate siempre el dispositivo de bloqueo del cañón (o chupete) en el extremo del cañón como medida de seguridad mientras no esté usando la pistola.
2. Kingman recomienda mantener siempre la pistola en el modo "OFF" antes la utilización de la pistola. Para hacer funcionar la tarjeta de circuitos, deslice el Interruptor de Seleccionador localizado en el reverso del gatillo hacia arriba hasta el modo SEMI, BURST, o AUTO. **NOTA:** Empujando el botón "EYE" encima del interruptor de selección habilita (ON) o deshabilita (OFF) el "EYE".
3. Sujete el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A. **CONSEJO:** Asegúrese de que el Alimentador CO2 de Aire Comprimido está lleno antes de incorporarlo a la pistola. Ajuste el depósito en el adaptador C/A de la pistola hasta que le resulte cómodo. Si se produce un agujero de aire entre el depósito de gas y el adaptador, sustituya la arandela u o-anillo. **NOTA:** Los o-anillos que se suministran con la pistola no son para utilizar con el CO2 / Tanque de Aire Comprimido. **IMPORTANTE:** Nunca use ningún instrumento rudimentario para ajustar el CO2 / Tanque de Aire Comprimido al Adaptador C/A.
4. Atar un cargador paintball electrónico al cuello de la manguera (*ninguna imagen) **NOTA:** Llene su cargador paintball con bolas pintura del calibre 68 exclusivamente.
5. Amartillado del arma. Tire el Mango de Sistema de armado (#STK004) hacia atrás hasta el tope del amortiguador de retroceso. **PRECAUCIÓN:** Si usted deja el Mango de Sistema de armado puesto sin accionar el seguro, su arma estará preparada para tirar.
6. Quite el dispositivo de bloqueo del cañón. **PRECAUCIÓN:** Con interruptor encendido (ON) el marcador está activado para ser usado. Si aprieta el gatillo (#TRS004) disparará un paintball. **IMPORTANTE:** Sólo pruebe su arma en una dirección segura o en un campo de deportes designado.
7. Control de velocidad (fps). Girando el ajustador de velocidad en el sentido de las agujas del reloj (#VTA008) aumentará la velocidad (fps). El proceso inverso disminuirá la velocidad (fps). **NOTA:** Su pistola ha de ser usada en una instalación paintball con la protección paintball apropiada. **IMPORTANTE:** Kingman recomienda usar un cronógrafo para asegurarse que la Velocidad de la pistola está por de bajo de 300 (fps / pies por segundos).
8. Cuando haya terminado de usar el marcador, vacíe el cargador de paintballs. Entonces separe el cargador paintball y el codo de la pistola. **PRECAUCIÓN:** Puede haber un paintball en la recámara de la pistola; realice un par de disparos en dirección segura para asegurarse de que no queden paintballs.
9. Coloque el dispositivo de bloqueo del cañón sobre el extremo del mismo. Esto evitará que se produzcan disparos involuntarios.
10. Kingman recomienda que la pistola esté en la posición "OFF" después su uso.
11. Desatornille el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido girando el depósito hasta que se desacople del adaptador C/A. **PRECAUCIÓN:** Nunca se exponga a cualquier tipo de contacto directo al agujero de evacuación del adaptador C/A al retirar el alimentador de gas. De lo contrario podría sufrir quemaduras en la piel provocadas por el gas liberado. **IMPORTANTE:** Nunca use ningún instrumento casero para separar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido del adaptador C/A.
12. Guarde la pistola en un bolso de paintball o en un lugar seguro. **ADVERTENCIA:** Antes y después del uso de la pistola, asegúrese de que todos los tornillos están bien sujetos. Los tornillos pueden aflojarse o incluso soltarse como consecuencia de la vibración. Los tornillos sueltos pueden ser peligrosos y causar lesiones. **CONSEJO:** Se recomienda lubricar la pistola antes y después de cada uso, sobre todo cuando se vaya a almacenar la pistola durante un amplio período de tiempo. Añada unas gotas de aceite específico de paintball sobre la arandela o Striker O-ring (#ORG001) (ver la Guía Desmontaje / Montaje). Antes de almacenar la pistola, asegúrese de que la pistola está en la posición de no amartillado. Esto ayudará al muelle principal a mantener su tensión.

IMPORTANTE

- La velocidad de disparo puede variar según las condiciones climáticas y la altitud.
- Antes de usar su pistola, realice "una PRUEBA DE VELOCIDAD SEGURA". Este sólo puede ser llevado a cabo usando un dispositivo de pruebas llamado "Cronógrafo de Velocidad" que encontrará en tiendas especializadas o en campos de paintball.
- **NOTA:** Se recomienda no usar una velocidad superior a 300 pies por segundo (fps). Así mismo se recomienda que este producto no se utilice a una distancia menor de 25 pies.
- Puede que quede gas en la pistola una vez retirado el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. Por favor retire todos los paintballs y asegúrese que la pistola está totalmente descargada de gas.
- No almacenar una pistola con el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido atado sin la debida supervisión.

ADVERTENCIAS DEL ALIMENTADOR DE CO2 / AIRE COMPRIMIDO





PELIGRO

El CO2 o Alimentador de Aire Comprimido puede salir expulsado con bastante fuerza provocando graves lesiones o incluso la muerte si la Válvula no está bien atornillada a la culata. Asegúrese que la válvula gira con el cilindro en vez de permanecer inmóvil. CESE de disparar si la Válvula del Alimentador comienza a desatornillarse del cilindro. En caso de duda, atornille el cilindro y póngase en contacto con personal cualificado.

CO2 / ADVERTENCIAS EL ALIMENTADOR DE AIRE COMPRIMIDO

- Las válvulas deben ser manipuladas por personal calificado.
- Este pendiente de las fechas de control de mantenimiento del Alimentador de CO2 Aire Comprimidas indicadas en las etiquetas adheridas al mismo. Los depósitos de los cilindros deben ser revisados periódicamente.
- El uso inadecuado, el relleno, almacenaje o disposición de todos los cilindros de aire puede causar daños personales y/o materiales.
- Mantenga los cilindros fuera del alcance de niños y/o cualquier persona inexperta.
- Los cilindros de aire sólo podrán ser manipulados por personal cualificado de acuerdo con lo establecido en los Folletos CGA P.1 y G-6.3. Dichos folletos están disponibles en la web de la Asociación de Aire Comprimido: www.CGANET.com.
- Nunca manipule el cilindro sin criterio alguno.
- No exponga los cilindros presurizados a temperaturas superiores a 130°F (54°C).
- Cilindros que alcancen temperaturas excesivas superiores a los 250°F (121°C) deben ser revisados de acuerdo con la prueba definida en el CFR-49.
- La válvula NUNCA debe ser separada del tubo. Si esto se produjese, por favor busque recibir soporte de personal cualificado.
- Todo depósito de CO2 que venga con el producto ha de ser utilizado únicamente para el uso del paintball.
- Asegúrese de que existe una arandela o un O-ring junto a la válvula del alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes de incorporar el alimentador a la pistola. Se escapará el aire comprimido si falla la arandela u O-ring de la válvula.
- NUNCA presurizar un cilindro de CO2 de Aire Comprimido.
- Evite cualquier exposición directa de la piel al gas que se escapa a la hora de instalar o retirar el alimentador de aire comprimido.
- Nunca exponer los cilindros a materiales corrosivos de limpieza.

LA INSTALACIÓN DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO

Atornille con firmeza el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A (#ASA011) de la pistola.

CONSEJO: Antes de instalar un Alimentador de CO2 de Aire Comprimido, asegúrese que el depósito esté lleno.

IMPORTANTE: Nunca utilice ningún instrumento no apto para ello para enganchar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A.

RETIRAR EL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO

Desatornille el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido girando el depósito hasta que se desacople del adaptador C/A.

CONSEJO: Después de usar la pistola, quite el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes del almacenaje. Cuando el tanque está siendo quitado, el aire de exceso liberará del C/A adaptador (#ASA011). **PRECAUCIÓN:**

Nunca se exponga a cualquier tipo de contacto directo al agujero de evacuación del adaptador C/A al retirar el alimentador de gas. De lo contrario podría sufrir quemaduras en la piel provocadas por el gas liberado.

IMPORTANTE: Nunca use ningún instrumento casero para separar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido del adaptador C/A. Si no puede retirar el alimentador a mano por favor póngase en contacto con personal especializado.

USO APROPIADO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN

El dispositivo de bloqueo del cañón BBD o "chupete" es un componente esencial de seguridad activa de su paintball. Este dispositivo ha sido diseñado para evitar que ningún paintball sea proyectado por casualidad. El uso impropio del dispositivo de bloqueo del cañón lo hará inútil.

PASO 1: Coloque El dispositivo de bloqueo del cañón en el extremo del cañón y ate la cuerda elástica alrededor de la parte trasera de su pistola.

PASO 2: Ajuste la longitud de la cuerda elástica de manera que el dispositivo de bloqueo del cañón se pueda acoplar de forma adecuada al extremo del cañón.

NOTA: Si la cuerda elástica es demasiado larga haga un par de nudos alrededor de la cuerda para acortar su longitud.

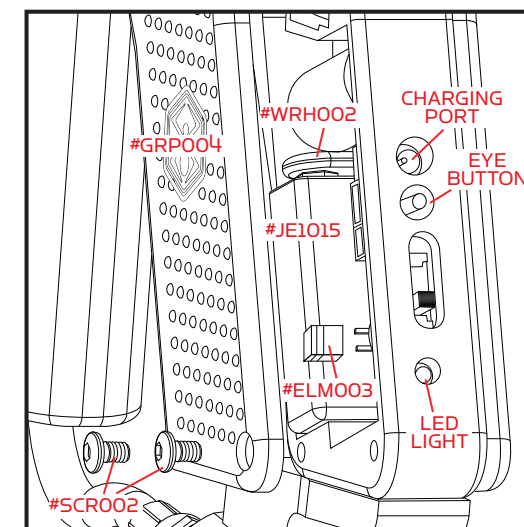
PASO 3: Quite el dispositivo de bloqueo del cañón sólo cuando se disponga a utilizar la pistola.

PASO 4: Acople el dispositivo de bloqueo del cañón siempre que haya terminado de usar la pistola.

ADVERTENCIA: Asegúrese que el dispositivo de bloqueo del cañón encaja bien en el cañón y que la cuerda elástica quede lo suficientemente tensa como para que este no se libere por accidente. Inspeccione con frecuencia el dispositivo de bloqueo del cañón para asegurarse de que no haya ni agujeros ni rasgones que puedan comprometer su buen funcionamiento. De lo contrario, sustitúyalo inmediatamente

INSTALACIÓN DE LA BATERÍA/ CARGA/ DESMONTAJE DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DE TORNEO

INSTALACIÓN DE LA BATERÍA



NOTA: La Batería ha de estar completamente cargada a la hora de su utilización.

PASO 1: Quitar los tres Tornillos de M4x8 (#SCRO02) y el panel izquierdo de la empuñadura (#GRPO04).

PASO 2: Conectar la batería Spyder (#JE1015) al los bornes dispuestos para ello en la pistola (#WRH002).

PASO 3 Colocar y apretar de nuevo los tres tornillos de M4x8 (#SCRO02).

CONSEJO: Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

INSTALACIÓN DE LA BATERÍA/ CARGA/ DESMONTAJE DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DE TORNEO**DURACIÓN DE LA BATERÍA SPYDER 9.6 NiMH**

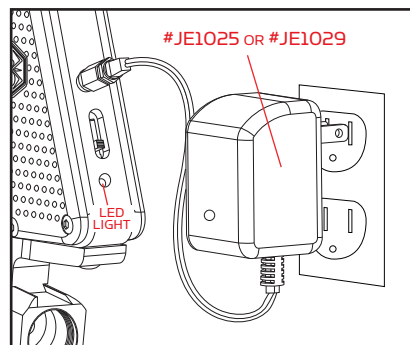
Use únicamente la batería Spyder NiMH de 9,6 voltios al igual que el cargador Spyder LED A/C ambos suministrados con la pistola. Una Batería Spyder totalmente cargada durará aproximadamente de 3,000 a 5,000 tiros. En uso normal y carga condiciiona la vida esperada de la batería Spyder NiMH de 9,6 voltios es aproximadamente 700-1,000 ciclos de carga. **ADVERTENCIA:** Esta pistola no es apta para usar con baterías convencionales de 9 voltios o cargadores que no sean un Producto Spyder. De lo contrario la garantía no cubrirá ningún daño provocado por el uso de baterías o cargadores que no sean Producto Spyder.

INTERRUPTOR DE CERRADURA DE TORNEO

La MR2 w/Eye Circuit Board (#ECB012) está equipada con un interruptor de cierre electrónico que permite al usuario cerrar con llave el modo disparo de la pistola. Para activar el modo semiautomático debe encender primero la pistola y seleccionar el modo semiautomático, que es el indicador "Verde" de LED inferior. Para activar el modo ráfaga reinstale de nuevo el de cierre electrónico en la tarjeta de circuitos. **CONSEJO:** Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

ADVERTENCIA

- Las pistolas electrónicas Spyder no son resistentes al agua.
- La humedad Extrema puede dañar seriamente cualquier pistola electrónicas Spyder.
- Mantener siempre limpia la parte electrónica de la pistola.
- Nunca intente manipular los circuitos electrónicos, de lo contrario la garantía no cubrirá cualquier avería.

**CARGA DE LA BATERÍA
INSTRUCCIONES DEI CARGADOR LED
A/C DE SPYDER**

Para cargar una batería Spyder NiMH 9.6 la tarjeta de circuitos debe estar en la Posición OFF. Las baterías Spyder (#JE1015) no están totalmente cargadas en el momento de la compra. Utilizando el cargador incluido, (Modelo #JE1029 para 110v-120v) o (Modelo #JE1025 para 220v-230v). Spyder recomienda una carga de horas para asegurar el funcionamiento óptimo de la batería.

PASO 1: Enchufar el cargador LED A/C Spyder en una toma de corriente de 110v-120v.

PASO 2: Conecte el cable del Cargador Spyder LED A/C al reverso del marco donde se encuentra el gatillo de la pistola.

PASO 3: El indicador de LED del cargador (Modelo #JE1029 para EUA solamente) estará ROJO cuando la batería este cargándose.

PASO 4: El indicador de LED del cargador (Modelo #JE1029 para EUA solamente) estará VERDE cuando la batería esté totalmente cargada.

PASO 5: Cuando la batería esta cargada desenchufe el cargador de la pistola.

PASO 6: Desenchufe el cargador de la toma de corriente.

NOTA: Se recomienda cargar la batería antes de su uso a fin de garantizar un rendimiento óptimo, sobre todo si la batería no ha sido usada en más de una semana.

IMPORTANTE: Nunca cargue la batería durante más de 24 horas ya que podría resultar dañada.

INDICADOR BAJO DE LA BATERÍA

La luz del LED situada debajo del interruptor del selector en la parte posterior del disparador el capitulo centelleo rápidamente ROJO cuando la energía de batería es baja y lo requerirá carga.

ELECTRONICA Y AJUSTES DE MR2 CON EYE***EDICIÓN EUROPEA / SÓLO MODO SEMI**

El MR2 EYE tiene 3 modalidades de disparo (Semiautomático, Ráfaga de tres disparos y Ráfaga Continúa) seleccionables mediante el interruptor situado encima del gatillo.

INTERRUPTOR DE SELECCIONADOR

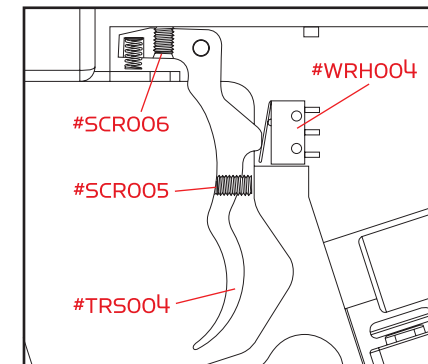
- 1) Corte de energía
- 2) Semi-auto (25 disparos por segundo con EYES ON) (13 disparos por segundo con EYES OFF)
- 3) 3 Estallido de Tiro (13 disparos por segundo con EYES ON) (11 disparos por segundo con EYES OFF)
- 4) Full Auto (13 disparos por segundo con EYES ON) (11 disparos por segundo con EYES OFF)

BOTON DE EYE

El MR2 EYE permite a la pistola funcionar con EYE ON/OFF en todas las modalidades de disparo. Si el indicador luminoso LED está en EYES verde significa que están encendidos / en amarillo significa DESCONECTADOS. El Botón de EYE es localizado tras el gatillo.

NOTA: Parpadeo Verde – funcionamiento defectuoso del EYE; Limpie los EYES o asegure que la pistola ha sido disparada con pintura y aire. Un parpadeo Verde indica un error en la lectura de la orden de tiro anterior. Los EYES todavía funcionarán normalmente aun si persiste el parpadeo de la luz verde.

NOTA: El frecuencia de disparo es ligeramente inferior cuando el modo de EYE está desconectado.

**AJUSTE DEL GATILLO**

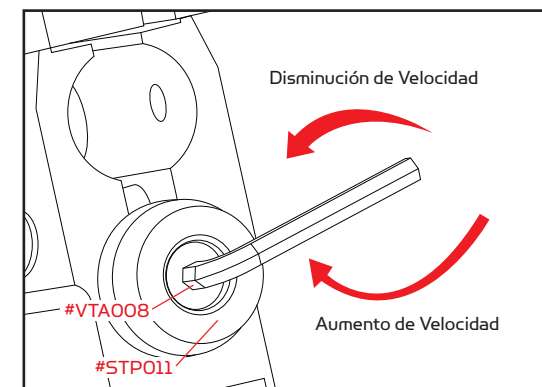
El ajuste del tornillo (#SCRO06) localizado debajo del marco en sentido al de las agujas del reloj desplazará el gatillo más cerca al interruptor de toque.

NOTA: El Ajuste del tornillo en sentido contrario aumentará el hueco del gatillo

CONSEJO: El ajuste excesivo del tornillo para cerrar el gatillo no permitirá que éste funcione.

El ajuste del tornillo (#SCRO05) localizo en medio del gatillo es para la distancia del contacto con el Touch switch.

NOTA: Girar el tornillo en el sentido de las agujas del reloj aumentará la sensibilidad. Al contrario disminuirá la sensibilidad.

**AJUSTE DE VELOCIDAD
AUMENTO/ DISMINUCIÓN**

Para AUMENTAR la velocidad FPS (Pies Por Segundo) es necesaria utilizar de la Llave Allen girando el controlador de velocidad / Spring Guide (#VTA008).

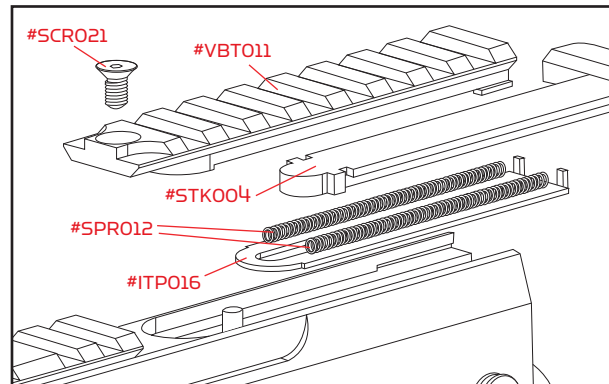
Para DISMINUIR su velocidad FPS (Pies Por Segundo) es necesaria utilizar de la Llave Allen girando el controlador de velocidad / Spring Guide (#VTA008) en sentido contrario.

AJUSTE DE VELOCIDAD AUMENTO/ DISMINUCIÓN

ADVERTENCIA

- Se recomienda configurar una velocidad siempre inferior a 300 fps. Velocidades superiores podrían causar lesiones.
- Nunca disparar a una persona a una distancia inferior de 25 pies.
- Nunca apunte con la pistola cuando esta está cargada a una persona que no posee la protección adecuada.
- Nunca miré a través del cañón de la pistola este ésta cargada o no.
- La utilización de pistolas de paintball fuera un recinto designado para la práctica del paintball puede ser ilegal, y es susceptible de acarrear consecuencias penales si el usuario provoca algún daño, ya sea físico o material.

RETIRO DEL SISTEMA DE ARMADO



PASO 1: Quita Tornillos llanos M4 x 8 (#SCR021).

PASO 2: Deslizar la Snap Rail Cover (#VBT011) hacia el reverso de la pistola.

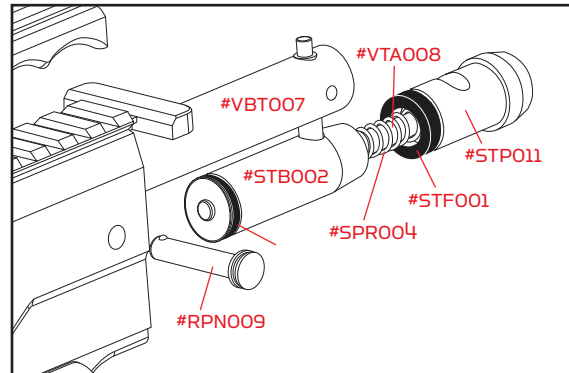
PASO 3: Quita la Snap T-Knob (#STK004).

PASO 4: Quita el Snap T-Clip (#ITP016). **NOTA:** Tenga cuidado quitando las Snap T-Springs. (#SPR012) ya que la tensión a la que están sometidos puede hacer que estos salgan volando.

CONSEJO: Por favor observe como se

desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

DESMONTAJE / MONTAJE DE LOS COMPONENTES TRASEROS



PASO 2: Quite estos elementos; Tapón del Percutor, Muelle del ajustador de velocidad (#SPR004) y el tope del percutor (#STF001).

PASO 3: Deslice el pestillo del percutor (#STB002) junto con el amortiguador de retroceso (#VBT007) del reverso del Receptor.

CONSEJO: Cuando haya quitado los componentes internos es aconsejable que aproveche para limpiar el interior del Receptor con una escobilla. Limpie el amortiguador de retroceso con un trapo o toallita. Aplíquese aceite de paintball sobre el muelle O-ring periódicamente

DESMONTAJE DE LOS COMPONENTES TRASEROS

PASO 1: Quite el Quick Disconnect Pin (#RPN009). **CONSEJO:** Coloque su dedo detrás del Tapón del Percutor (#STP011) con el Ajustador de Velocidad (#VTA008) antes de quitar el Quick Disconnect Pin. Este evitará que los componentes salgan despedidos del Receptor.

NOTA: Quite el Quick Disconnect Pin cuando la pistola está en la posición de amartillado. Así, la tensión del muelle del percutor evitará que los componentes internos de la pistola salgan disparados.

MONTAJE DE LOS COMPONENTES TRASEROS

PASO 1: Monte el Pestillo del percutor (#STB002) y el Amortiguador de retroceso (#VBT007) juntos. Inserte ambas partes por el reverso del Receptor con el O-anillo striker que mirando hacia el frente de la pistola. **NOTA:** Cuando inserte el Pestillo del percutor, la tarjeta de circuitos ha de estar en "ON" y el EYE "OFF". Ponga su dedo detrás del Pestillo del percutor y al mismo tiempo apriete el Gatillo (#TRS004) para permitir la entrada del Pestillo del percutor y del Amortiguador de retroceso.

PASO 2: Inserte el Tope del percutor (#STF001) en la parte inferior del Receptor y coloque al Muelle del percutor (#SPR004) a través del Tope del percutor.

PASO 3: Coloque el Tapón del percutor (#STP011) con la Guía del percutor y Ajustador de Velocidad (#VTA008) al reverso del Receptor.

PASO 4: Inserte el Quick Disconnect Pin (#RPN009) a través del Receptor para sostener el Tapón del percutor (#STP011) en el lugar.

ADVERTENCIA: Antes y después del uso de la pistola, asegúrese de revisar todos los tornillos. Los tornillos pueden soltarse debido a la vibración. Los tornillos sueltos pueden ser peligrosos y causar lesiones.

Para asegurarse de que la pistola se ha reensamblado, siga el dibujo esquemático o durante el desmontaje. Los componentes mal puestos pueden hacer que la pistola funcione mal.

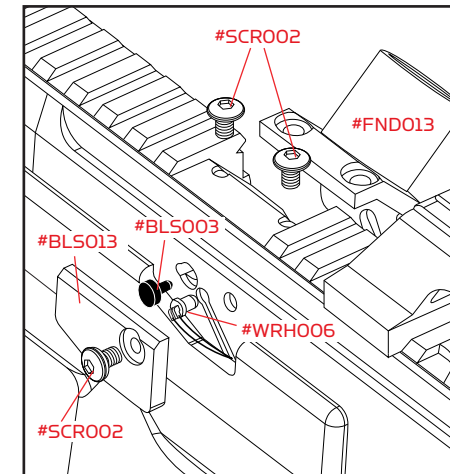
UN PAINTBALL ATASCADO EN LA ENTRADA DEL CAÑÓN

En caso de la ruptura de paintball, siga estos pasos para no dañar la pistola. Antes de intentar desatascar el Delrin bolt haga uso de gafas que le protejan los ojos. Asegúrese que la pistola está en la posición SAFE / OFF antes de llevar a cabo cualquier manipulación. Quite el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. Vacíe el cargador de paintballs. Desacople el cañón del receptor para permitir que el paintball atascado salga. Con bastante tensión en el Cocking Knob, retírese para liberar el Delrin bolt de la posición atascada. Otro método es usar directamente un "enjuagador de tiro". Siempre limpie la pintura de la entrada del cañón y el cañón para aumentar la precisión y el alcance de su pistola.

IMPORTANTE: Nunca mire en el interior del cañón de la pistola ya esté cargada o descargada.

Quite Alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes de intentar desatascar el Delrin Bolt.

NOTA: Nunca utilizar una vara metálica o destornillador como un instrumento para desatascar ya que dañaría el interior de la pistola.



PROTECTOR DE OJOS/ LIMPIEZA DEL PROTECTOR DE OJOS / CAMBIAR FRENO DE PELOTA OJOS DE ANTI CHULETA

Los ojos de anti chuleta evitan que se salga la pintura de la bola al no permitir que la pistola funcione hasta que un paintball esté en la recámara del comienzo del cañón. Los Ojos transmiten una viga a través del interior de la recámara. La tarjeta de circuitos está predeterminada de fábrica y no tiene que ser ni ajustada ni cambiada. (Si los Ojos están en ON y no se ven el uno al otro al encender su pistola, tendrá que limpiar los Ojos.)

LA LIMPIEZA DE LOS OJOS DE ANTI CHULETA

La utilización de una escobilla o esponja a través de la recámara debería limpiar los Ojos lo bastante para que se puedan descubrir el uno al otro. Otra forma es usar un

aerosol a través de la recámara para quitar cualquier rastro de pintura o suciedad. Limpie a fondo los Ojos usando la Llave Allen suministrada quitando tanto Eye Panel Screws (#SCR002) y los tornillos (#FND013) igual como Eye Panel (#BLS013). Una vez que los Tornillos del Panel de Ojo y los Paneles de Ojo son quitados, quite con un pelliczo suave las Eye Wire Harness (#WRH006) del receptor. Use una tela o una toalla humedecida para quitar cualquier pintura o suciedad que bloquee los Ojos.

LA LIMPIEZA DE LOS OJOS DE de ANTI CHULETA

IMPORTANTE: Limpiar a menudo los Ojos ayudará a reducir la suciedad, la pintura o el residuo del aceite que bloquea los Ojos.

NOTA: Nunca intente apresurar el proceso de limpieza ya que puede pellizcar los alambres y provocar que la pistola funcione mal con el Modo de Ojo encendido.

NOTA: Cuando haya retirado los Paneles de Ojo, se puede atar el Ball Stopper (s) (#BLS003) a los Paneles de Ojo.

CONSEJO: Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

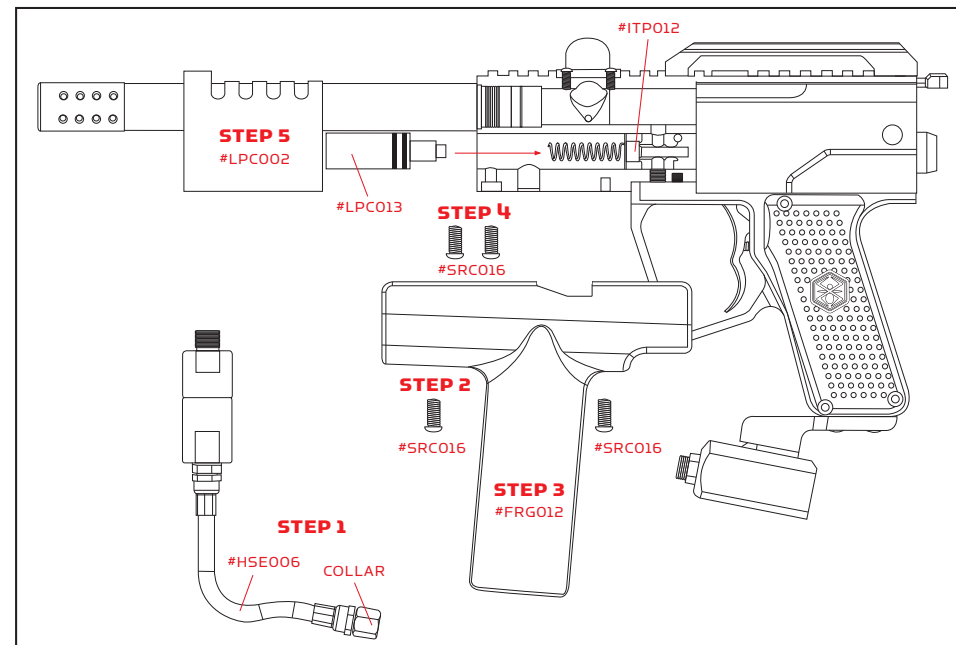
IMPORTANTE: Antes de quitar ambos Paneles de Ojo introduzca una aguja o hilo dental a través del agujero del Panel de Ojo para quitar cualquier suciedad que puede aumentar y bloquear el tornillo.

EL CAMBIO DE LOS FRENOS DE PELOTA

El efecto de la pintura que rueda por el cañón puede estar relacionada con el pequeño diámetro de los paintballs o la pérdida de un Ball Stopper (s) (#BLS003). Quitando el Eye Panel Screws (#SCR002) y los Eye Panel (#BLS013) el Ball Stopper (s) (#BLS003) será accesible para limpieza o reemplazo. **CONSEJO:** Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

IMPORTANTE: Antes de quitar ambos Paneles de Ojo introduzca una aguja o hilo dental a través del agujero del Panel de Ojo para quitar cualquier suciedad que puede aumentar y bloquear el tornillo.

RETIRO DEL CUP SEAL



PASO A PASO

Los pasos siguientes proporcionarán el acceso fácil al Cup Seal (#ITP012). El signo de que el Cup Seal está desgastado es la presencia de CO2 / Aire Comprimido que se escapa por el cañón.

PASO 1: Suelta la manguera de desconexión (#HSE006) del cuello.

PASO 2: Suelta los 2 tornillos de juego M5x12 (#SRC016).

PASO 3: Quita el Tirador frontal de la empuñadura (#FRG012).

PASO 4: Suelta los 2 tornillos de juego M5x12 (#SRC016).

PASO 5: Quita la corona o aro de refuerzo (#LPC002).

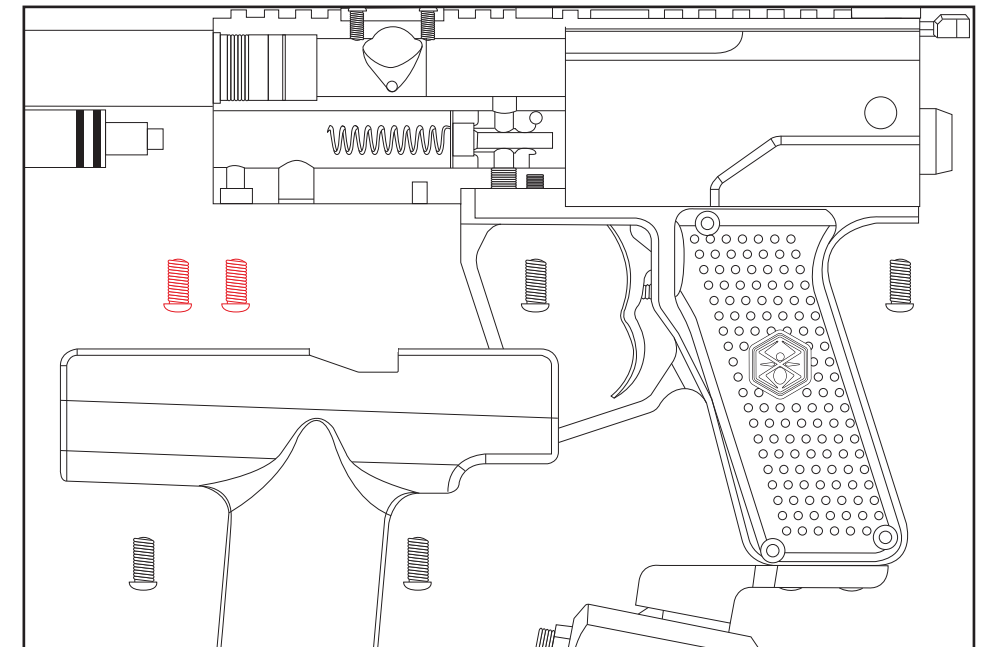
Una vez completados los pasos, podrá hacer el tapón de la reserva (#LPC013) se deslice con la Válvula del percutor (#SPR007), Guía de Cup Seal (#ITP011), Cup Seal (#ITP012) y Valve Pin (#ITP013).

CONSEJO: Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

PRECAUCIÓN: Use las Llaves Allen apropiadas para sujetar todos los tornillos y nunca aplicar más fuerza de la necesaria.

IMPORTANTE: Quite Siempre el alimentador de gas antes de cualquier desmontaje o mantenimiento de su pistola. No quite el Cuerpo de Válvula (#ITP014) a menos que las reparaciones de Cuerpo de Válvula específicas sean necesarias. No quite el Cuerpo de Válvula con un destornillador ya que podría dañar el Cuerpo de Válvula y causar agujeros de aire.

APRETAR EL TORNILLO: AVISO DE SEGURIDAD



IMPORTANTE: Los tornillos (Negros) han de ser atornillados a mano después de desmontar la estructura del gatillo, la parte frontal y después de un uso de varios días. Las pistolas de Paintball tienen un movimiento trasero que puede hacer que los tornillos se aflojen con el tiempo.

ADVERTENCIA: Si los tornillos fallan o están muy sueltos mientras el marcador está en uso, el gas o paintballs pueden ser descargados hasta que la estructura del gatillo se haya unido correctamente con el Receptor.

IMPORTANTE: Es muy importante atornillar bien los tornillos en (Rojo) tras la retirada del Cup Seal o mientras está realizando una limpieza a fondo de la pistola.

IMPORTANTE: Asegúrese de apretar bien todos los tornillos con la Llave Allen apropiada proporcionada.

CONSEJO PRÁCTICO: Apriete bien todos los tornillos que sujetan partes ensambladas.

CONSEJO: Por favor observe como se desmontan los componentes para que luego le resulte más fácil volver a montarlos.

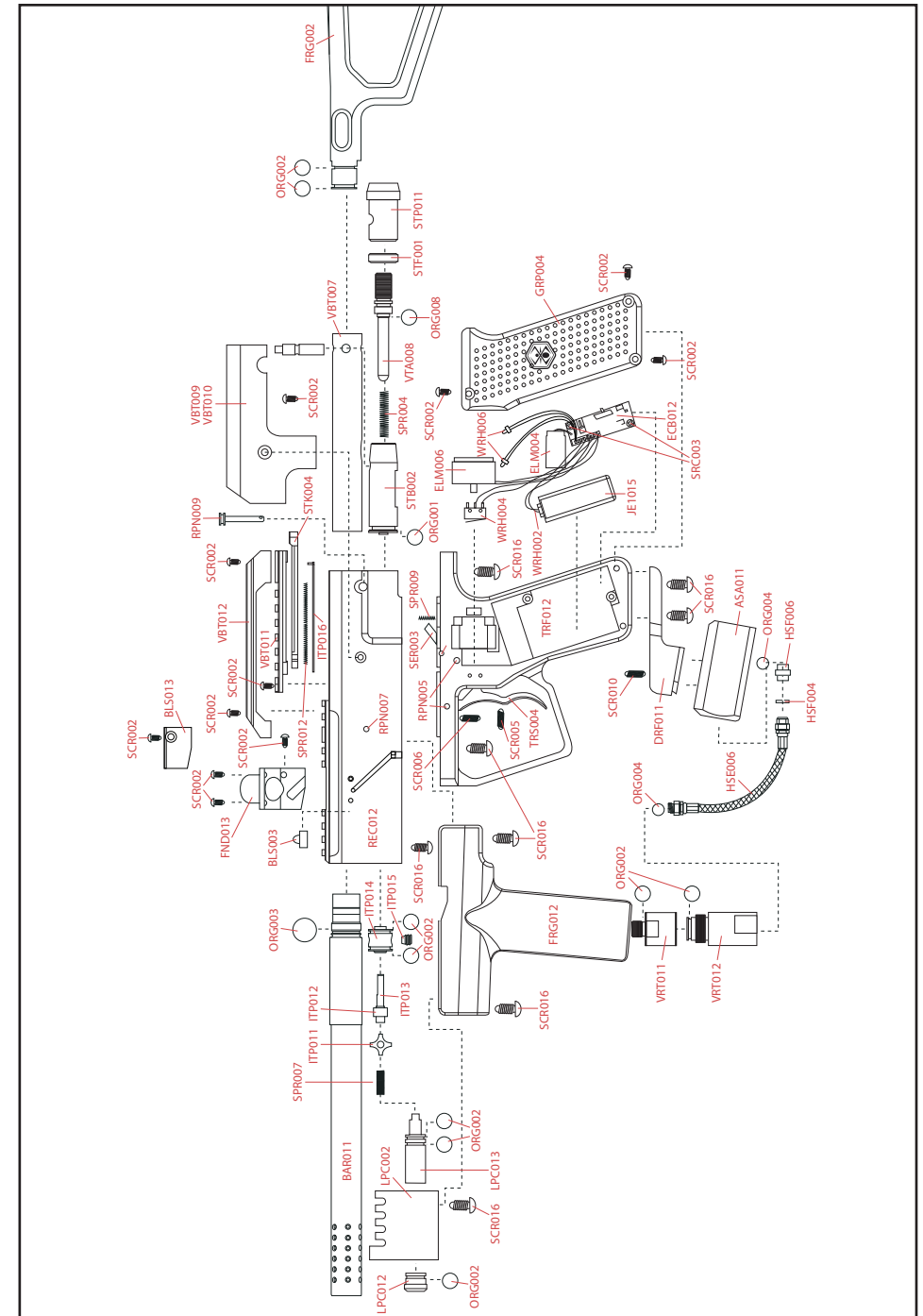
ADVERTENCIA: Nunca intente desmontar los componentes traseros de la pistola mientras la Botella de CO2 de Aire Comprimido esté instalada.

LISTA DE COMPONENTES DE MR2 CON EYE

ASA011	MR Dovetail Bottom-Line ASA	SCR002	M4 x 8 Screw w/Washer (A)
BAR011	12" Tactical Barrel (matte black)	SCR003	Circuit Board Screw (+)
BLS003	Ball Stopper	SCR005	Trigger Screw (S)
BLS013	MR2 Eye and Detent Cover	SCR006	Trigger Screw (L)
DRF011	2" Tactical Dovetail Drop Forward	SCR010	Dove Tail Lock Screw (A)
ECB012	MR2 w/ Eye Circuit Board	SCR011	Coil Set Screw
ELM002	Coil Pin	SCR015	Valve Body Screw
ELM003	Tournament Lock Switch	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
ELM004	Capacitor	SER003	ESP Sear
ELM006	Coil Set	SPR004	Striker Spring
FND013	Tactical MR Feed Neck	SPR007	Valve Spring
FRG002	Tactical Shoulder Stock (Composite)	SPR009	ESP Sear Spring
FRG012	MR2 w/ Eye Fore Grip Handle	SPR012	Snap T-Spring
GRP004	MR Grip Panels	STB002	Striker Bolt
HSE006	Disconnect Hose 6.25" (black)	STF001	Striker Buffer
HSF001	Air Filter	STK004	Snap T-Knob
HSF004	Plastic Washer	STP011	MR Striker Plug (Matte Black)
HSF006	Male to Male Adapter (met x met)	TRF012	MR2 w/Eye Trigger Frame
ITP011	Cup Seal Guide	TR5004	MR Blade Trigger
ITP012	Cup Seal	VBT007	Delrin Bolt w/Bolt Pin
ITP013	Valve Pin	VBT009	MR2 Side Plate (Left)
ITP014	Valve Body	VBT010	MR2 Side Plate (Right)
ITP016	Snap T-Clip	VBT011	MR2 Snap Rail Cover
JE1015*	9.6v Rechargeable Battery	VBT012	MR2 Sight Rail
JE1025*	A/C Charger EURO	VRT011	MR Vertical / C/A Plug
JE1029*	A/C Charger LED	VRT012	MR Vertical / C/A Plug to Hose Adapter
LPC002	MR2 Shroud	VTA008	Velocity Adjuster & Spring Guide
LPC012	MR2 Shroud Plug	WRH002	Battery Harness
LPC013	MR Reservoir Adapter Plug	WRH004	Touch Switch (3P)
ORG001	Striker O-ring	WRH006	MR2 Eye Wire Harness
ORG002	O-ring #015 80D		
ORG003	Barrel O-ring		
ORG004	#011 O-ring		
ORG008	#010 O-ring		
PAK003*	Electronic Spare Parts Kit		
REC012	MR2 w/Eye Receiver (Matte Black)		
RPN002*	Trigger/Touch Switch Roll Pin		
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		
RPN007	Valve Body Roll Pin		
RPN009	MR2 Quick Disconnect Pin		
RPN010*	MR2 Bolt Pin		

* Item Not Pictured

MR2 CON EYE ESQUEMÁTICO



LOCALIZACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA EMPUÑADURA ELECTRÓNICA

- La batería puede haberse descargado.
- Si el Gatillo no funciona, gire el tornillo del gatillo (#SCRO05 O #SCRO06) para acortar el hueco con el botón de selección (#WRH004) utilizando una llave Allen. **NOTA:** No gire en exceso el tornillo del gatillo ya que este pegarse al botón de selección.
- Cada vez que los tornillos del gatillo son recolocados de nuevo use la caja azul "Loc-Tite" 242 para impedir que se pierdan.

SOLUCIONES

UNO O VARIOS DE LO SIGUIENTES PROBLEMAS PUEDEN CAUSAR DEFICIENCIAS EN EL AMARTILLADO:

- La presión del tanque es demasiado baja. Tiene que ser rellenada.
- Necesidad de lubricación
- El Venturi Bolt (#VBT007) necesita limpieza
- El Striker O-ring # (ORG001) está dañado o simplemente no está. Sustitúyalo por el Striker O-ring oficial de Kingman. **NOTA:** El Striker O-ring no puede ser substituido por una arandela u o-ring de botella.
- Los paintballs pueden ser defectuosos.
- Si bolas de pintura revientan en el cañón, quite todas las partes de la Cámara Alta del Receptor, limpie los componentes internos, y vuelva a montar las partes en el Receptor. También asegúrese de limpiar el cañón con algún enjuagador o producto específico para ello

GARANTÍA

Kingman garantiza al comprador que este producto está libre de defectos materiales y operativos para su normal uso y servicio por el periodo de un año a partir de la fecha original de la compra. Cualquier Componente Electrónico en una pistola Spyder Electrónico está garantizado durante 6 meses a partir de la fecha original de la compra. Kingman se hace cargo de llevar a cabo las reparaciones o sustituciones de componentes de cualquier producto dentro de un período razonable del tiempo. Esta garantía no cubre tuercas u o-anillos, cup seals, baterías recargables, cargadores, rasguños, mellas, el desgaste normal de los componentes, modificaciones, la decoloración normal o el daño causado por golpes. Esta garantía no se aplicará si un Técnico de Kingman demuestra que el consumidor causó el defecto o el funcionamiento defectuoso debido al mal uso. Esta garantía sólo cubre componentes originales de fábrica. Cualquier modificación de los componentes originales de fábrica ANULARÁ tanto la garantía como las responsabilidades de Kingman. Cualquier daño causado por el echar agua no será cubierto por la garantía. La reparación de garantía sólo puede ser llevada a cabo por un técnico de Kingman o autorizado por Kingman. Para que la garantía sea aplicable, el consumidor debe aportar la tarjeta de registro de garantía rellenada, junto con una copia del recibo de compra. Las pistolas de Paintball no son reintegrables. Esta garantía no cubrirá elección, embarque, entrega, y/o llamadas de casa. Si se requiere de una reparación, el consumidor embalará el producto con cuidado y lo enviará junto con su nombre y apellidos, dirección, número de teléfono y una breve descripción del funcionamiento defectuoso:

[Registro de Garantía También Disponible en www.Spyder.tv](http://www.Spyder.tv)

KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

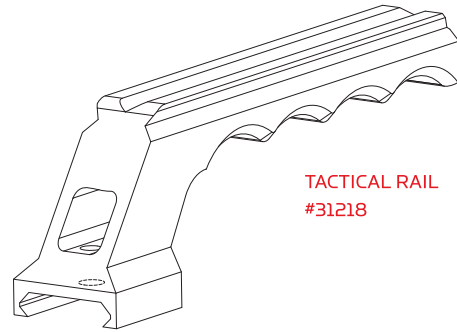
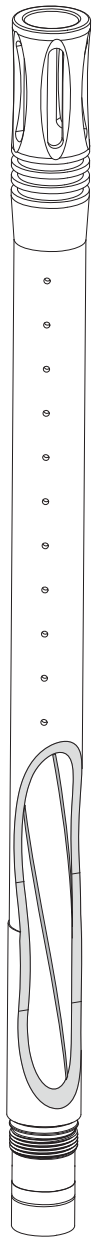
PARA APOYO TÉCNICO

Nuestro Departamento de Apoyo Técnico está abierto de lunes a viernes, de 8:00 a 17:00 (horario de Los Angeles), telf: (626) 430-2300.
www.spyder.tv

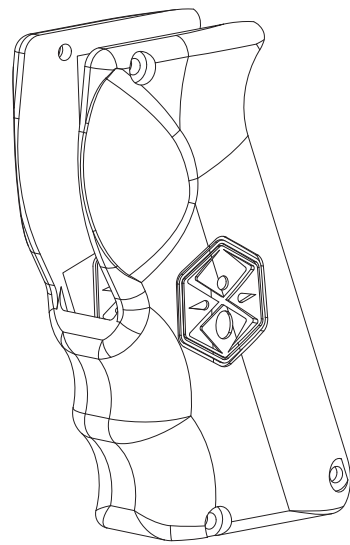
VIII

OPTIONAL ACCESSORIES FOR THE MR2 WITH EYE

16" AERO TWISTED BARREL
#31212



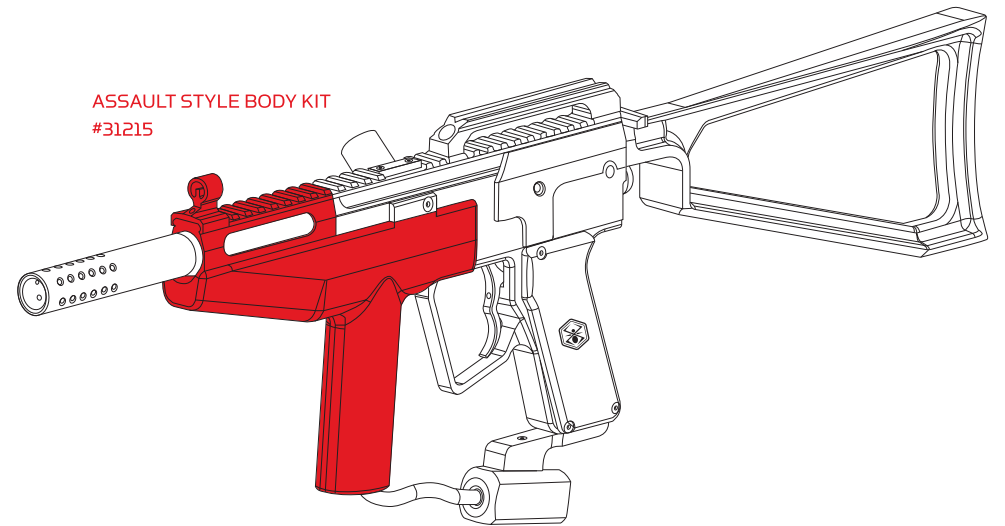
TACTICAL RAIL
#31218



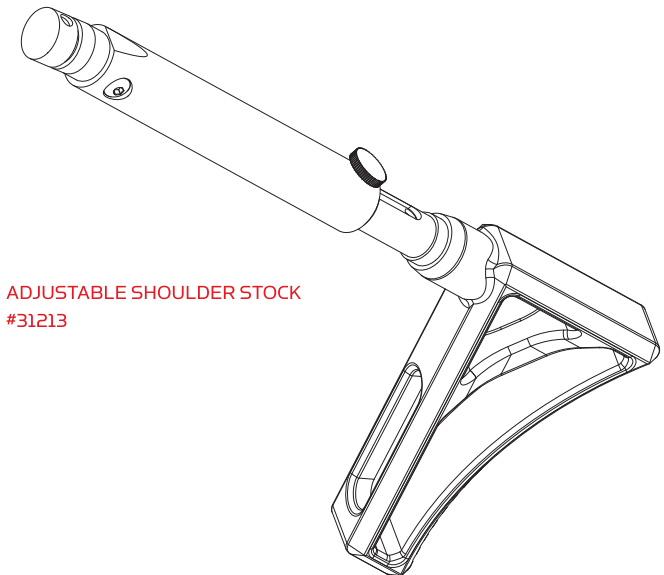
FLUX WRAPAROUND GRIP
#31214

OPTIONAL ACCESSORIES FOR THE MR2 WITH EYE

ASSAULT STYLE BODY KIT
#31215



ADJUSTABLE SHOULDER STOCK
#31213



NOT PICTURED: RED DOT SIGHT SCOPE #31216

Distributed by Kingman Group / 1.888.Kingman / www.kingman.com / 14010 Live Oak Ave / Baldwin Park, California 91706 USA

VII L