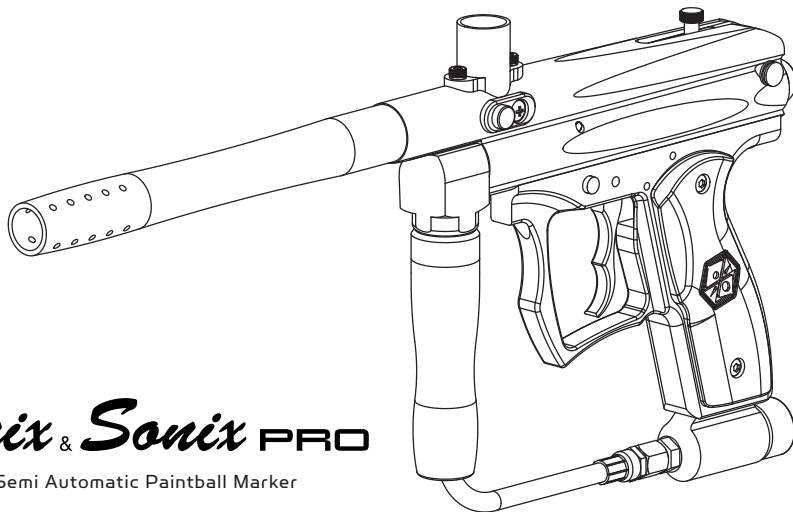




Sonix & Sonix PRO

USER MANUAL

English
Français
Español



Sonix & Sonix PRO

.68 Caliber Semi Automatic Paintball Marker

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
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE	4-5
A JAMMED PAINTBALL	5
QUICK CLEAN / DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS	5-6
CUP SEAL REMOVAL GUIDE	7
AIR LEAK	8
TROUBLESHOOTING	9
SONIX PARTS LIST	10
SONIX SCHEMATIC	11
WARRANTY STATEMENT	12

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.
- Never point or shoot your marker at an animal.
- Transfer this instruction manual upon change of marker ownership.

OPERATION GUIDE / START UP



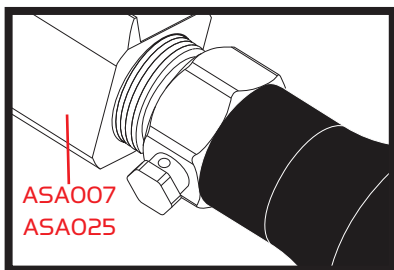
WARNING: Always keep the marker powered OFF or on SAFE until you are ready to fire.

1. Kingman recommends having the marker in the "SAFE" position before use. To operate, push the safety button from the "PUSH SAFE" side of the trigger frame. This will position the marker in a lock safe mode. To disengage the safety button in a safely manner, point the marker in a safe direction, and push the safety button towards the "PUSH FIRE" side of the trigger frame.
2. Place the barrel plug or barrel blocking device over the barrel for safety precaution when the marker is not in use.
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 with a 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 a 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 Top Cocking Knob (#STK002) rearward until the Delrin Bolt latches. **CAUTION:** Should you let go of the Top Cocking Knob before it latches, your marker may fire.
6. Remove barrel plug or barrel blocking device over the barrel.
7. **CAUTION:** With the safety button released in the FIRE position the marker is LIVE. By pulling the trigger (#TRS003) will fire a paintball. **IMPORTANT:** In a safe direction or in a designated playing field should you only test the markers capability.
8. Performing a velocity (fps) check. Turning the Velocity Adjuster & Spring Guide (#VTA007 or #VTA0016) 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).
9. Detach the paintball loader and all paintballs from the marker. When finished playing remove the paintball loader and vertical elbow from the marker. **CAUTION:** There may be a paintball in the markers breach; take a couple of shots in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
10. Place the barrel plug or barrel blocking device over the barrel for safety precaution when the marker is not in use. This will help avoid any accidental discharge.
11. Kingman recommends having the marker in the "SAFE" position after use.
12. Unscrew the CO₂ / Compressed air tank from the markers C/A Adapter. By 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.
13. Store the marker in a paintball bag or in a safe place. **HELPFUL TIP:** Before / after use of the marker, make sure to fasten all Screws. Screws can become loss cause of vibration. 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 DISSEMBLE / 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.

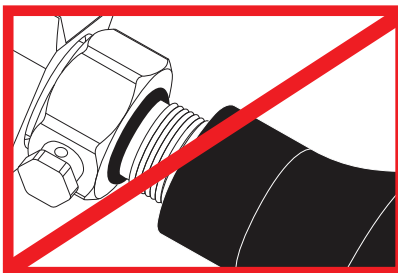
IMPORTANT

- 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



SAFE



WARNING: UNSAFE



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 (#ASA007 or #ASA025).

HELPFUL TIP: Before installing a CO2 / Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle 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 C/A Adapter (#ASA007 or #ASA025)

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 please 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.

BARREL SOCK/BAG TYPE DEVICE

Place the bag/sock part of the Barrel Blocking Device over the end of your barrel and wrap the elastic cord around the back end of your marker.

Adjust the length of the elastic cord to make sure your Barrel Blocking Device fits securely over your markers barrel.

NOTE: If the elastic cord is too long you can tie a couple of knots around the cord to shorten its length.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

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

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

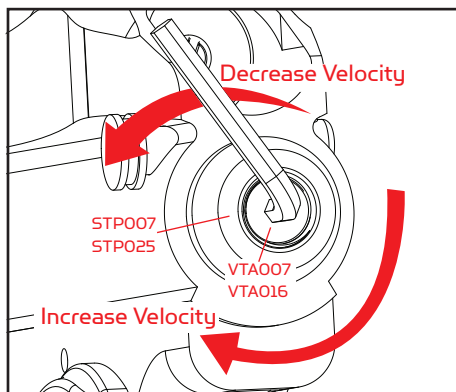
Remove the Barrel Blocking Device only when you are getting ready to begin play or have been instructed to do so by a field safety official.

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

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

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.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE



To **INCREASE** your velocity FPS (Feet Per Second) using the Allen wrench turn the Velocity Adjuster / Spring Guide (#VTA007 or #VTA016) clockwise.

To **DECREASE** your velocity FPS (Feet Per Second) using the Allen wrench turn the Velocity Adjuster / Spring Guide (#VTA007 or #VTA016) counter-clockwise.

Quick Clean Disassemble

Lift upward on the Top Cocking knob (#STK002). This will allow the Delrin Bolt (#VBTO05) sliding from the rear of the Receiver. **HELPFUL TIP:** With the Delrin Bolt removed out of the Receiver, this allows easy access to clean with a squeegee. **NOTE:** Make sure the hole on the Striker Bolt (#STB002) is facing upright when looking thru the Receiver. This will allow the Top Cocking Knob (#STK002) to correctly fasten with the Striker Bolt. **HELPFUL TIP:** Please note how the parts are removed for easy reassembly

Disassemble Rear Internals

STEP 1 Lift upward on the Top Cocking knob (#STK002). This will allow the Delrin Bolt (#VBTO05) slide out from the rear of the Receiver.

STEP 2 Remove the Quick Disconnect Pin (#RPNO08). This will allow the Striker Plug (#STP007 or #STP025) and the markers internals to side from the rear of the Receiver. **NOTE:** Remove the Quick Disconnect Pin when the markers in the de-cocked position. This way, the tension of the Striker Spring does not allow the markers internals to spring out. **HELPFUL TIP:** Placing your finger behind the Striker Plug before removing the Quick Disconnect Pin will prevent the markers internals to spring out.

STEP 3 Remove items in order; Striker Plug (#STP007 or #STP025) w / Velocity Adjuster (#VTA007 or #VTA016), Striker Spring (#SPRO04) and Striker Buffer (#STF001).

STEP 4 Slide the Striker Bolt (#STB002) 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 on the Striker O-ring periodically.

Reassemble Rear Internals

STEP 1 Insert the Striker Bolt thru the rear of the Receiver with the o-ring facing towards the front of the marker. **NOTE:** When inserting the Striker Bolt, apply pressure behind the Striker Bolt and at the same time pull on the Trigger (#TRF003) to allow entry of the Striker Bolt. **NOTE:** The hole on the Striker Bolt should be facing upright when looking thru the Receiver. This will allow the Top Cocking Knob to correctly fasten with the Striker Bolt.

STEP 2 Insert the Striker Buffer flush with the Receiver and place the Striker Spring thru the Striker Buffer.

STEP 3 Place the Striker Plug w / Velocity Adjuster & Spring Guide to the rear of the Receiver.

STEP 4 Insert the Quick Disconnect Pin thru the Receiver to hold the Striker Plug in place.

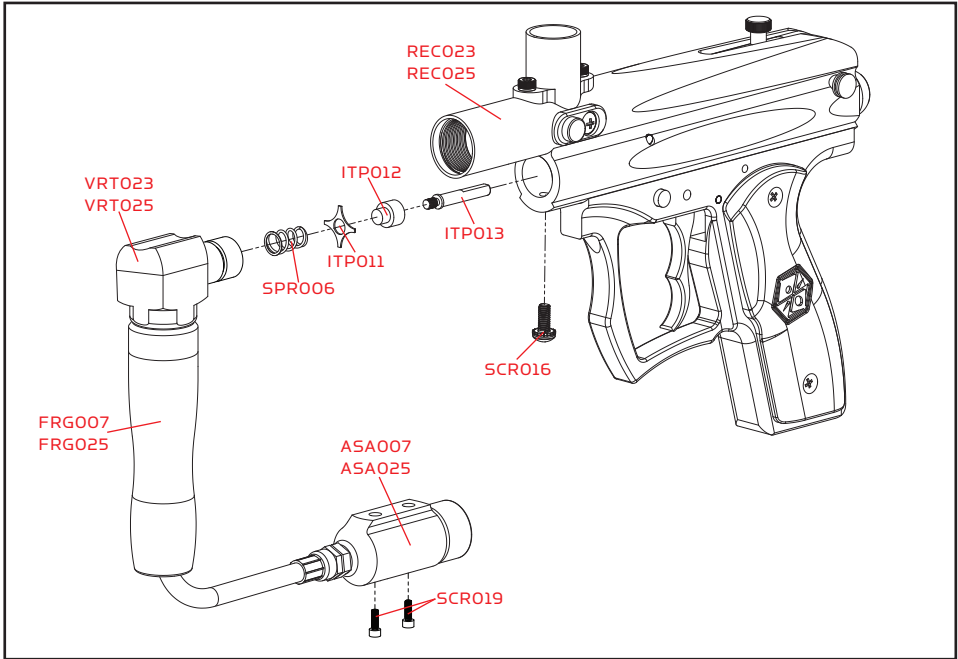
STEP 5 Insert the Delrin Bolt thru the rear of the Receiver with the Top Cocking Knob. Press downward on the Top Cocking Knob to gain entry with the Striker Bolt. **NOTE:** If the Striker Bolt hole is not aligned upright, the Top Cocking Knob will not fasten correctly with the Striker Bolt. **HELPFUL TIP:** Use a small tool devise to align the hole upright should the Striker Bolt turn when positioned back in the Receiver. **IMPORTANT:** The Quick Disconnect Pin must be properly placed thru the Receiver. The ball bearing on the pin must be visible thru the opposite end of the Receiver.

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

WARNING

Never attempt to remove the markers internals while the CO₂ / Compressed Air Tank is attached. Make sure to remove all paintballs and loader before disassembling the marker.

CUP SEAL REMOVAL



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 both C/A Adapter Screws (#SCR019) from the C/A Adapter (#ASA007 or #ASA025).

STEP 2 Loosen the Vertical Screw M5x12 (#SCR016).

STEP 3 Remove the Vertical Adapter (#VRT023 or #VRT025) and Fore Grip Handle (#FRG007 or #FRG025) out the front of the Receiver (#REC023 or #REC025).

STEP 4 Once the Vertical Adapter has been removed the Valve Spring (#SPR006) Valve Pin (#ITP013) Cup Seal Guide (#ITP011) and Cup Seal (#ITP012) would be attached with the Vertical Adapter.

STEP 5 Detach the Valve Spring from the Vertical Adapter, and then unscrew the Cup Seal from the Valve Pin. Replace the Cup Seal with a new one supplied in the Spare Parts Kit.

Once these steps have been completed, replace the damaged Cup Seal and reassembly all parts back in the Receiver.

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 Lip and cause air leaks. **NOTE:** The Valve Body Screw (#SCR015) screw must be removed prior to taking out the Valve Body.

AIR LEAK

IMPORTANT: Always remove the air tank before any disassembling of the marker.

- Air leaking from the Vertical Adapter means the O-ring (s) (#ORG002) will need to be oiled or replaced.
- Air leaking down the barrel is usually caused by a worn or damaged Cup Seal (#ITP012). (SEE CUP SEAL REMOVAL) should the Cup Seal need to be replaced?
- Never remove or tamper with the Valve Body (#ITP014) unless specifically repairs are needed.
- A nick or scratch on the lip of the Valve Body can cause an internal air leak. (SEE CUP SEAL REMOVAL) should the Valve Body need to be replaced?
- Air leaking thru the Receiver and out of the Trigger Frame would indicate the Valve Body O-ring (s) (#ORG002) will need to be replaced.
- Air leaking thru the opposite end of the hose fittings please check the following. The **Female end of the Hose** must have a plastic washer (#HSF004) installed inside the hose collar and be tightened properly. The **Male end of the Hose** must have a hose o-ring (#ORG004) at the end of the male side of the hose at all times.

IMPORTANT: The hose line supplied has a Metric Female and Metric Male ends. This will not install into American (NPT) threaded fittings. If installed incorrectly it's possible to damage the entire attachment fittings and hose line.

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

TROUBLESHOOTING

One ore more of the following may cause recocking related issues:

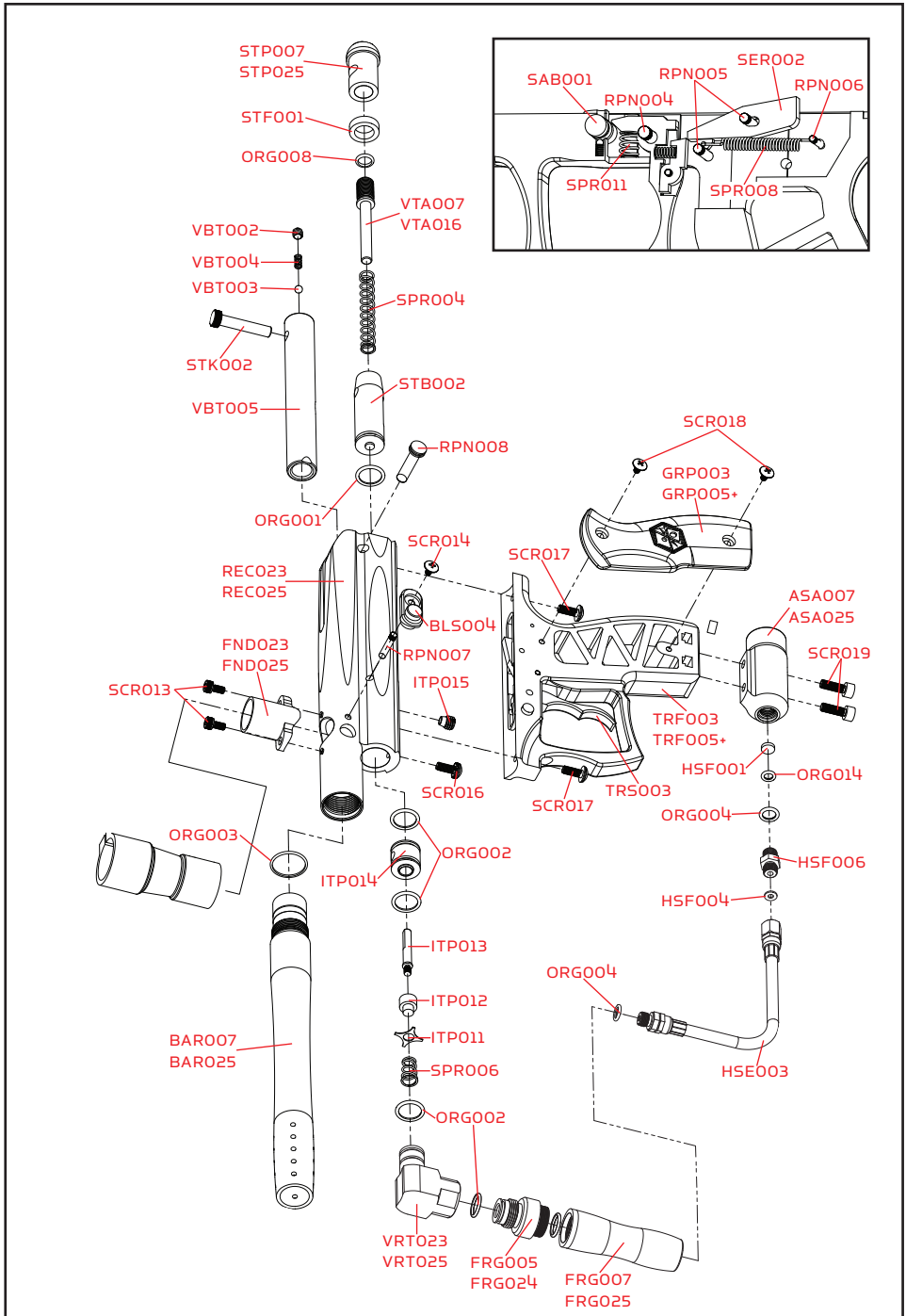
- Need lubrication on the following O-ring (#ORG001) (See Disassemble / Reassemble).
- The pressure in the tank is too low and possibly needs to be refilled.
- Striker O-ring (#ORG001) is damaged or missing. Replace with a new Kingman approved Striker O-ring.
NOTE: The Striker O-ring cannot be substituted with a black or urethane bottle o-ring.
- Dirt or broken paint shell fragments in the Receiver can cause the marker to have recocking issues. Using a squeegee thru the upper portion of the Receiver will remove most of the dirt or broken shell fragments. Should this issue continue please (See Disassemble / Reassemble) to remove the markers internals for complete cleaning
- Using low quality paintballs can cause the marker to experience recocking issues cause of the shape of the paintballs.

HELPFUL TIP: Paintballs have a shelf life and can become too fragile for use. Paintballs can take a different shape in time so would be wise to size the paintball with your barrel.

SONIX PARTS LIST

ASA007	C/A Adapter SH (matte titanium)	RPN007	Valve Body Roll Pin
ASA025	C/A Adapter SH (matte olive grey)	RPN008	Quick Disconnect Pin w/ bearing (black)
BAR007	9 1/2" Barrel (matte titanium)	SAB001	Safety Button (C)
BAR025	9 1/2" Barrel (matte olive grey)	SCR013	M4 x 8 Screw (+)
BLS004	Detent Cover w/Ball Bearing (curve)	SCR014	M4 x 6 Screw (+)
FND023	Direct Feed (matte titanium)	SCR015	Valve Body Screw
FND025	Direct Feed (matte olive grey)	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
FRG005	Gas Thru Foregrip Adapter (matte titanium)	SCR017	M5 x 12 Screw (ABH)
FRG024	Gas Thru Foregrip Adapter (matte olive grey)	SCR018	Grip Screw M4 x 6 Screw (+)
FRG007	Gas Thru Foregrip (matte titanium)	SCR019	C/A Adapter M5 x 16 Screw (A)
FRG025	Gas Thru Foregrip (matte olive grey)	SER002	Sear
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR004	Striker Spring
GRP005+	Straight Rubber Grip Cover (black)	SPR006	Valve Spring
HSE003	Disconnect Hose 8.5"	SPR008	Sear Spring
HSF001	Filter	SPR011	Trigger Spring
HSF004	Plastic Washer	STB002	Striker Bolt
HSF006	Male to Male Adapter (MET x MET)	STF001	Striker Buffer
ITP011	Cup Seal Guide	STK002	Top Cocking Knob (semi)
ITP012	Cup Seal	STP007	Striker Plug (matte titanium)
ITP013	Valve Pin	STP025	Striker Plug (matte olive grey)
ITP014	Valve Body	TRF003	Composite Trigger Frame (black)
ITP015	Nut Screw	TRF005+	Composite Stright Trigger Frame (black)
ORG001	Striker O-ring	TRS003	Double Trigger (black)
ORG002	O-ring #015 80D	VBT002	Delrin Bolt Locking Screw
ORG003	Barrel O-ring	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG004	#011 O-ring	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG008	#010 O-ring	VBT005	Delrin Bolt (semi)
* PAK002	Spare Parts Kit	VRT023	Vertical Adapter (matte titanium)
REC023	Sonix 08 Receiver (matte titanium)	VRT025	Vertical Adapter (matte olive grey)
REC025	Sonix 08 Receiver (matte olive grey)	VTA007	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte titanium)
RPN004	Trigger Roll Pin	VTA016	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte olive grey)
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		

SONIX SCHEMATICS



WARRANTY STATEMENT

Kingman warrants the original retail purchaser that this product is free from defects in material and workmanship under normal use and service for a period of (1) year from the original date of purchase. Any Electronic Components in an Electronic Spyder marker are warranted for (6) months 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:

KINGMAN GROUP

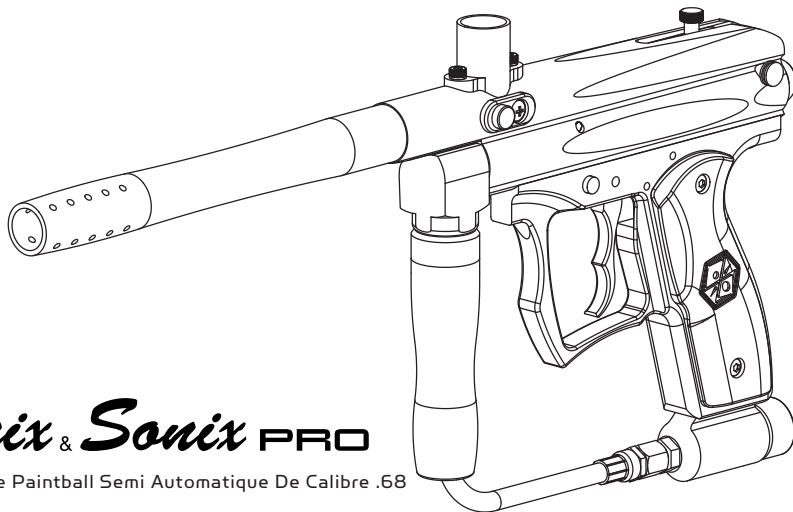
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

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

FOR TECHNICAL SUPPORT

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

PASSION FOR PAINTBALL™



Sonix & Sonix PRO

Marqueur De Paintball Semi Automatique De Calibre .68

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	15
GUIDE DES OPERATIONS / MISE EN ROUTE	16
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	17
MONTER ET DEMONTER LA BOUTEILLE DE CO2 / AIR COMPRIME	17-18
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	18
REGLAGE DE LA VELOCITE	18-19
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	19
DEMONTAGE/NETTOYAGE/ REMONTAGE DES PIECES INTERNES	19-20
DEMONTAGE DU CUP SEAL	21
FUITE DE GAZ	22
QUESTIONS / REPONSES	22
LISTE DES PIECES DU SPYDER SONIX	23
SCHÉMAS DU SPYDER SONIX	24
POLICE DE GARANTIE	25

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE



- Ce lanceur de paintball n'est pas un jouet, il peut provoquer des blessures grave voir la mort.
- Kingman recommande que le client soit agé 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 rappel 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 adéquat.
- 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'a 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



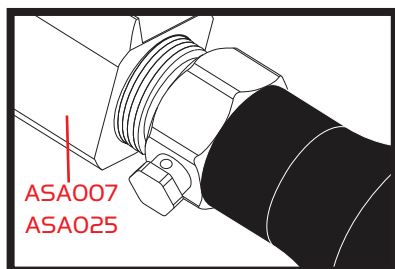
ATTENTION: Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.

1. Kingman recommande d'avoir le lanceur en position "SAFE" avant l'utilisation. Pour verrouiller la sécurité, pousser le bouton du côté "PUSH SAFE" de la poignée. Cela enclenchera la sécurité. Pour désengager la sécurité d'une manière sécurisée, pointer le lanceur dans une direction sans risque et pousser le bouton du côté "PUSH FIRE" de la poignée.
2. Placer le bouche canon sur le canon par précaution quand le lanceur n'est pas utilisé.
3. Attacher la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé à l'adaptateur. **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.
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 (#STK002) 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.
7. **PRECAUTION:** Si le bouton de sécurité est enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente (#TRS003) déclenchera le tir d'une bille. **IMPORTANT:** Toujours tester le lanceur dans une direction sûre ou dans une aire de jeu approprié et vous ne devez que tester les capacités du lanceur.
8. Effectuez un TEST DE VELOCITÉ (fps). Tourner l'ajusteur de vitesse / guide ressort (#VTA007 or #VTA016) dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la vitesse (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 vitesse du marqueur soit en dessous de 300 pieds par seconde (fps).
9. 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.
10. Remplacez le bouchon de canon / chaussette à canon, sur le canon quand le lanceur n'est pas utilisé. Ceci évitera tout tir accidentel.
11. Kingman recommande de mettre le marqueur en position "SAFE" après utilisation.
12. 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.
13. 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.

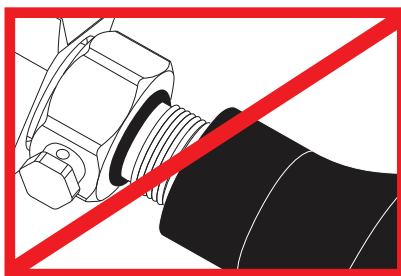
IMPORTANT

- La vitesse peut varier selon l'altitude et les conditions climatiques
- Avant d'utiliser le lanceur il est impératif de procéder à un « test de sécurité de vitesse ». Pour cela utilisez un appareil appelé « chronographe de vitesse » spécifique au paintball disponible dans la plupart des boutiques spécialisées ou les terrains de paintball. **NOTE:** ce lanceur est conçu pour être utilisé à une vitesse inférieure à 300 pieds par seconde (fps). Ce produit ne doit pas être utilisé sur une personne à moins de 25 pieds.
- Le lanceur de paintball peut contenir après le démontage de la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé un excédent de gaz toujours présent dans le lanceur, toujours enlever les billes du lanceur et tirer quelques coups pour vider l'éventuel excédent de gaz, en s'assurant de le faire prudemment.
- Ne jamais laissé monté une bouteille de CO₂ ou d'air comprimé sur le lanceur si ce dernier n'est pas sous surveillance.

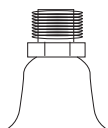
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME



SAFE



WARNING:UNSAFE



DANGER

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

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

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 (#ASA007 or #ASA025). **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 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 (#ASA007 or #ASA025), un excédent de gaz est purgé par le dessous.

PRECAUTION: Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur où se trouve le trou d'évacuation lors du démontage. Ceci peut provoquer des brûlures de la peau au moment de la purge du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO₂ ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

UTILISATION APPROPRIÉE DU BOUCHON DE CANON

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

TYPE CHAUSSETTE A CANON

Placer la chaussette du bouchon de canon par dessus le bout du canon et tirez l'élastique pour l'accrocher à l'arrière du lanceur.

Ajuster l'élastique de manière à ce que la tension soit suffisante pour arrêter une bille sortant du canon. **NOTE:** si l'élastique est trop long, vous pouvez faire des nœuds pour raccourcir l'élastique.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

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

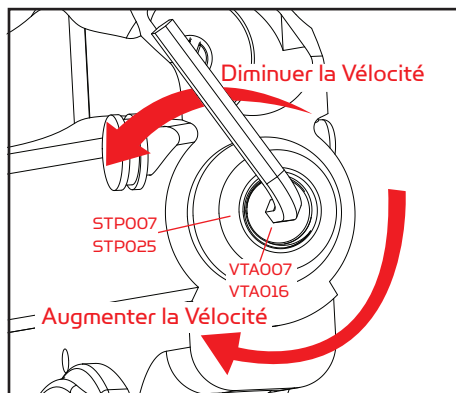
Le bouchon de canon doit rester fermement en place avec une certaine résistance. **NOTE:** le bouchon de canon ne doit pas être facile à enlever et il faut toujours inspecter les joints toriques pour s'assurer qu'ils ne soient pas abîmés ou coupés.

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

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

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

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 (#VTA007 or #VTA016) 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 (#VTA007 or #VTA016) ne se démonte pas par l'arrière du bouchon de la pièce STRIKER PLUG (#STP007 or #STP025).

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE CONT.

MISE EN GARDE

- La vitesse de ne doit jamais excéder 300 fps, une vitesse plus importante est dangereuse et peu causée de graves 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.

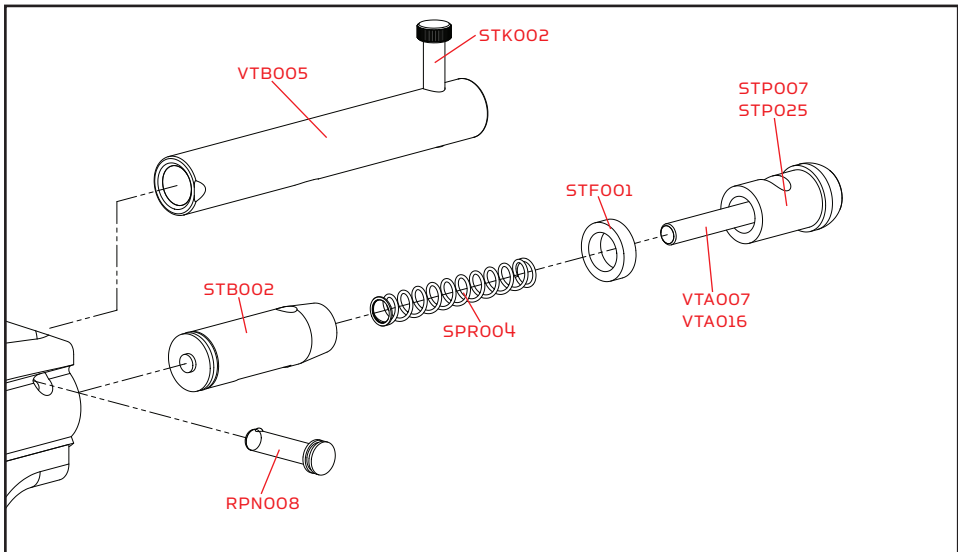
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l'éventualité où une bille serait coincée par la culasse et la bloquerai, suivez cette procédure pour débloquent la bille. La chambre de la bille est située juste avant le canon en dessous de la descente de bille. Avant d'essayer de débloquent 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 débloquent 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 débloquent 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.

DEMONTRE / REMONTE & NETTOYE LES PIECES INTERNES.



Demontage Pour Nettoyage Rapide

Tirez la goupille de réarmement vers le haut (#STK002), cela permettra à la culasse en Delrin (#VBT005) de coulisser par l'arrière du lanceur. Le Bolt Delrin étant enlevé cela permet l'accès à un squeegee pour nettoyer le lanceur. **NOTE:** Le trou situé sur le cote du marteau (Striker Bolt) (#STB002) doit toujours être situé vers le haut du lanceur. Vous devez pouvoir le voir depuis le haut du lanceur. Cela permet à la goupille de réarmement de venir se loger dedans quand vous remontez la culasse. **ASTUCE:** Notez comment les pièces se démontent pour faciliter le remontage.

Demontez Les Pièces Internes

ETAPE 1 Tirez la goupille de réarmement vers le haut (#STK002), cela permettra à la culasse en Delrin (#VBT005) de coulisser par l'arrière du lanceur.

ETAPE 2 Tirez la goupille d'attache rapide (#RPNO08). Cela permettra à la pièce « Striker Plug » (#STP007 or #STP008) et aux pièces interne de sortir par l'arrière du lanceur. **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. **CONSEIL PRATIQUE:** Placez votre doigt derrière le cache marteau (#STP007 or #STP025) et l'ajusteur de vélocité (#VTA007 or #VTA016) avant de retirer la goupille d'attache rapide, cela empêchera les pièces internes du marker d'être éjectées.

ETAPE 3 Retirez les pièces dans l'ordre suivant : le cache marteau Striker Plug (#STP007 or #STP025) avec l'ajusteur de vélocité Velocity Adjuster (#VTA007 or #VTA016) et le ressort de marteau Striker Spring (#SPRO04) et l'amortisseur de marteau Striker buffer (#STF001).

ETAPE 4 Retirez le marteau (#STB002) par l'arrière du marqueur. **CONSEIL PRATIQUE:** Quand les pièces internes sont retirées, 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 Insérez le marteau Striker Bolt (#STB002) par l'arrière du lanceur, le joint torique orienté vers l'avant du marqueur. **NOTE:** Lorsque vous insérez le marteau, appuyez avec votre doigt sur l'arrière du marteau et appuyez sur la détente (#TRFO03) en même temps pour permettre au marteau de rentrer. **NOTE:** Le trou situé sur le cote du marteau (Striker Bolt) doit toujours être situé vers le haut du lanceur. Vous devez pouvoir le voir depuis le haut du lanceur. Cela permet à la goupille de réarmement de venir se loger dedans quand vous remontez la culasse.

ETAPE 2 Insérez l'amortisseur de marteau (#STF001) bien droit dans le corps et placez le ressort de marteau (#SPRO04) à travers l'amortisseur de marteau.

ETAPE 3 Placez le cache marteau Striker Plug (#STP007 or #STP025) avec l'ajusteur de vélocité et le guide ressort Velocity Adjuster (#VTA007 or VTA#016) à l'arrière du corps.

ETAPE 4 Insérez la goupille d'attache rapide (#RPNO08) à travers le corps pour maintenir en place le cache marteau (#STP011).

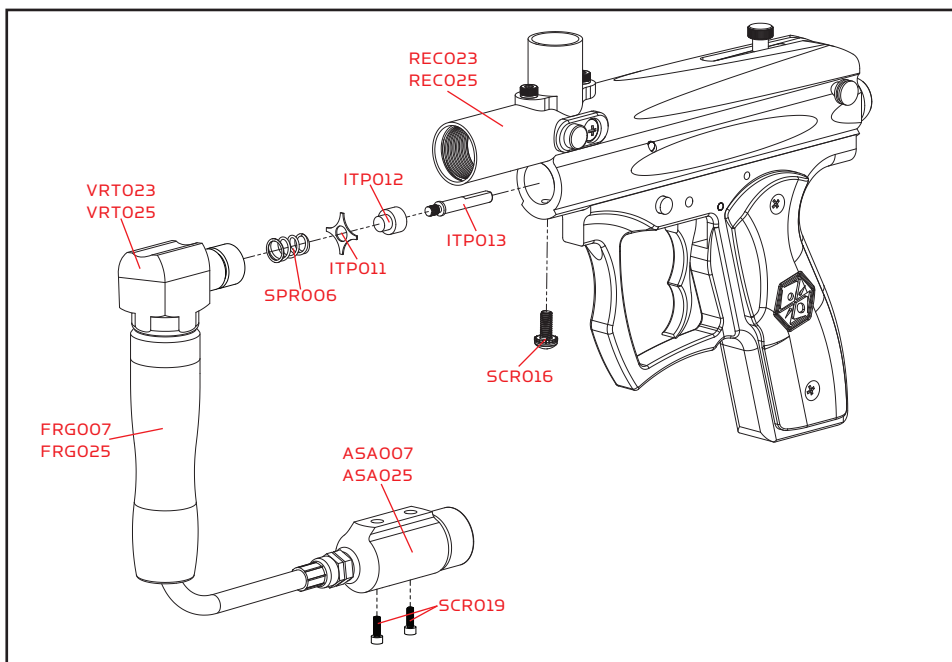
ETAPE 5 Insérez la culasse en Delrin dans la chambre supérieure du corps du lanceur. Pressez la goupille de réarmement vers le bas pour la connecter au marteau (Striker Bolt). **NOTE:** Si le marteau n'est pas aligné correctement la culasse ne pourra pas se connecter au marteau. **CONSEIL PRATIQUE:** Utilisez un petit outil pour aligner le marteau dans le corps de manière à être sûr de pouvoir connecter la culasse au marteau. **IMPORTANT:** La goupille d'attache rapide doit être installée correctement à travers le corps. La bille située dans la goupille doit être visible du cote opposé du corps.

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.

ATTENTION

Ne démontez jamais les pièces internes si le lanceur est sous pression, assurez vous avant le démontage que la bouteille de gaz ne soit pas connectée au lanceur et qu'il n'y a plus de billes dans le lanceur.

GUIDE DE DEMONTAGE DU CUP SEAL



Les étapes suivantes vous permettront d'accéder facilement au « Cup Seal » (#ITP012). Une fuite d'air ou de CO₂ au canon est le signe d'un « Cup Seal » abîmé.

ETAPE 1 Dévisser les deux vis du C/A Adapter (#SCR019) du C/A Adapter (#ASA007 or #ASA0).

ETAPE 2 Dévisser les vis vertical M5X12 (#SCR016)

ETAPE 3 Détacher l' Gaz Thru Foregrip Adaptateur (#FRG007 or #FRG025) et la poignée avant du corps (#REC023 or #REC025).

ETAPE 4 Une fois l' Gaz Thru Foregrip adaptateur enlevé retirer le ressort de valve (#SPR006) attaché au « Cup Seal »(#ITP012).

ETAPE 5 Retirer le ressort de valve de sur le guide de Cup Seal. Puis dévisser le « Cup Seal » de sur sa tige.

Une fois que toutes les étapes ont été exécutées, remplacer le « Cup Seal » endommagé et remontez les pièces au lanceur. **HELPFUL TIP:** Please note how the parts are removed for easy reassembly.

ATTENTION: Utiliser la clef Allen à la bonne taille de la vis et ne jamais serrer les vis plus fort qu'il n'est nécessaire.

IMPORTANT: Toujours démonter la bouteille de sur le lanceur avant de démonter le lanceur. Ne pas démonter la valve (#ITP014) à moins qu'une réparation de la valve soit nécessaire. N'utilisez pas de tourne vis pour démonter la valve, cela pourrait faire des marques sur la valve qui provoqueraient des fuites. **NOTE:** La vis de valve (#SCR015) doit être démontée avant de sortir la valve du corps du lanceur.

FUITE D'AIR

IMPORTANT: Toujours démonter la bouteille de sur le lanceur avant de démonter le lanceur.

- Fuite d'air venant de l'adaptateur vertical signifie qu'il faut changer ou huiler le joint torique (#ORG002)
- Une fuite au canon est généralement le signe d'un cup seal abîmé (#ITP012). Si le cup seal doit être changé, reportez vous au chapitre GUIDE DE DEMONTAGE DU "CUP SEAL"
- Ne pas démonter la valve (#ITP014) à moins qu'une réparation de la valve soit nécessaire.
- N'utilisez pas de tourne vis pour démonter la valve, cela pourrait faire des marques sur la valve qui provoqueraient des fuites.
- Une fuite d'air entre le corps et la poignée du lanceur indique que le(s) joint(s) de la valve (#ORG002) doit être remplacé.
- Une fuite d'air aux extrémités du flexible. **Coté femelle:** La rondelle en plastique doit être présente (#HSF004). **Coté Male:** il doit y avoir un joint torique chargé de faire l'étanchéité.

IMPORTANT: Le flexible fourni est à filetage Métrique. Par conséquent, il ne peut pas se monter sur un filetage américain type NPT. Mal installé cela pourrait endommager les filetages du flexible.

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.

QUESTION REPONSE

Une ou plusieurs de ces causes peuvent causer des problèmes de réarmement:

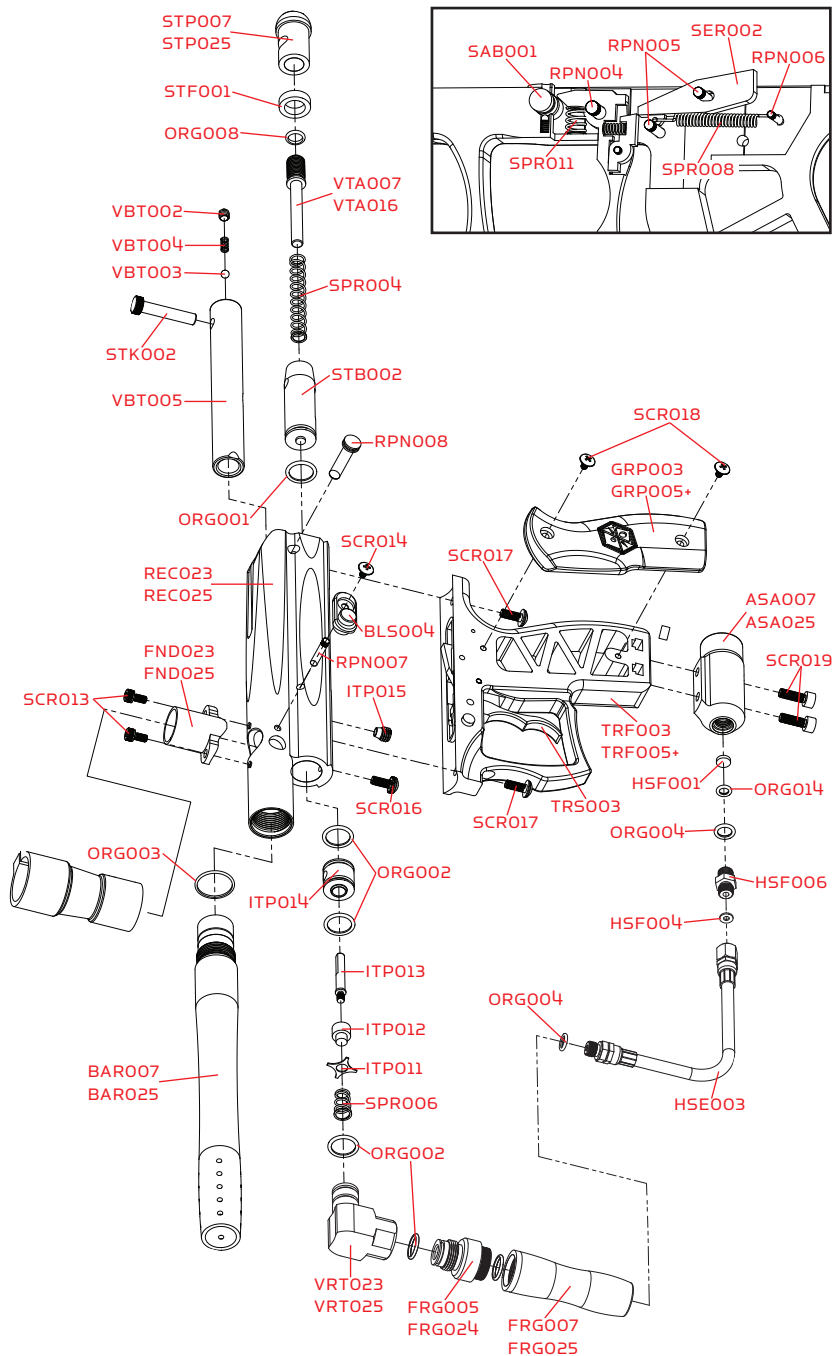
- Le joint torique (#ORG001) doit être lubrifié.
- La pression dans la bouteille est trop basse, et doit être remplie.
- Le Joint torique (#ORG001) est endommagé ou est manquant. Remplacez le par un nouveau joint torique approuvé par Kingman. **NOTE:** Le joint torique (#ORG001) ne peut pas être substitué par un joint de bouteille (#ORG002).
- 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 squeegee.

ASTUCE: La coquille des billes ont une durée de vie limitée, et peuvent devenir trop fragile. La géométrie de la bille ainsi que sa taille peut être altérée avec le temps, il est donc conseiller de s assurer que la bille puisse rentrer dans le canon.

LISTE DES PIÈCES DU SPYDER SONIX

ASA007	C/A Adapter SH (matte titanium)	RPN007	Valve Body Roll Pin
ASA025	C/A Adapter SH (matte olive grey)	RPN008	Quick Disconnect Pin w/ bearing (black)
BAR007	9 1/2" Barrel (matte titanium)	SAB001	Safety Button (C)
BAR025	9 1/2" Barrel (matte olive grey)	SCR013	M4 x 8 Screw (+)
BLS004	Detent Cover w/Ball Bearing (curve)	SCR014	M4 x 6 Screw (+)
FND023	Direct Feed (matte titanium)	SCR015	Valve Body Screw
FND025	Direct Feed (matte olive grey)	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
FRG005	Gas Thru Foregrip Adapter (matte titanium)	SCR017	M5 x 12 Screw (ABH)
FRG024	Gas Thru Foregrip Adapter (matte olive grey)	SCR018	Grip Screw M4 x 6 Screw (+)
FRG007	Gas Thru Foregrip (matte titanium)	SCR019	C/A Adapter M5 x 16 Screw (A)
FRG025	Gas Thru Foregrip (matte olive grey)	SER002	Sear
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR004	Striker Spring
GRP005+	Straight Rubber Grip Cover (black)	SPR006	Valve Spring
HSE003	Disconnect Hose 8.5"	SPR008	Sear Spring
HSF001	Filter	SPR011	Trigger Spring
HSF004	Plastic Washer	STB002	Striker Bolt
HSF006	Male to Male Adapter (MET x MET)	STF001	Striker Buffer
ITP011	Cup Seal Guide	STK002	Top Cocking Knob (semi)
ITP012	Cup Seal	STP007	Striker Plug (matte titanium)
ITP013	Valve Pin	STP025	Striker Plug (matte olive grey)
ITP014	Valve Body	TRF003	Composite Trigger Frame (black)
ITP015	Nut Screw	TRF005+	Composite Stright Trigger Frame (black)
ORG001	Striker O-ring	TRS003	Double Trigger (black)
ORG002	O-ring #015 80D	VBT002	Delrin Bolt Locking Screw
ORG003	Barrel O-ring	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG004	#011 O-ring	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG008	#010 O-ring	VBT005	Delrin Bolt (semi)
* PAK002	Spare Parts Kit	VRT023	Vertical Adapter (matte titanium)
REC023	Sonix 08 Receiver (matte titanium)	VRT025	Vertical Adapter (matte olive grey)
REC025	Sonix 08 Receiver (matte olive grey)	VTA007	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte titanium)
RPN004	Trigger Roll Pin	VTA016	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte olive grey)
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		

SCHEMAS DU SPYDER SONIX



POLICE DE GARANTIE

Kingman garanti au client original ce produit pour une période de 1 ans à partir de la date d'achat, garantie pièce et main d'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:

KINGMAN GROUP

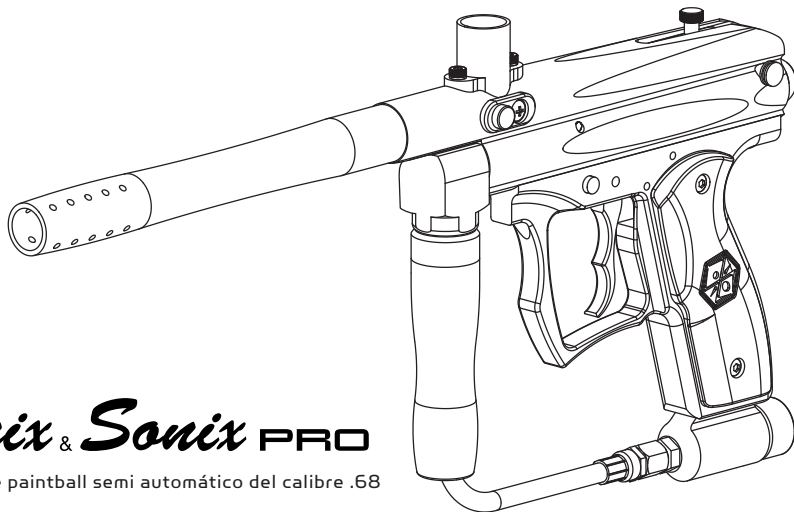
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

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

SUPPORT TECHNIQUE

Notre support technique est ouvert de Lundi à Vendredi de 8 heure à 17 heures (heure cote ouest des USA) et peut être joint au (626) 430-2300.
www.spyder.tv

PASSION FOR PAINTBALL™



Sonix & Sonix PRO

Marcador de paintball semi automático del calibre .68

TABLA DE CONTENIDOS

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	29
GUÍA DE USO/ INICIO	30
ADVERTENCIAS DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO	31
LA INSTALACIÓN Y RETIRADA DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO	32
USO APROPIADO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN	32
AJUSTE DE VELOCIDAD	32-33
UN PAINTBALL ATASCADO EN LA ENTRADA DEL CAÑÓN	33
MONTAJE, DESMONTAJE Y LIMPIEZA DE LOS COMOPONENTES TRASEROS	33-34
RETIRO DEL CUP SEAL	35
AGUJEROS DE AIRE	36
SOLUCIONES	36
DE PIEZAS SONIX	37
SONIX ESQUEMÁTICO	38
CONDICIONES DE GARANTÍA	39

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.
- Nunca dispare o apunte su marcador hacia un animal.
- Si la pistola cambia de propietario asegúrese de que el nuevo propietario reciba este manual.

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE / MISE EN ROUTE



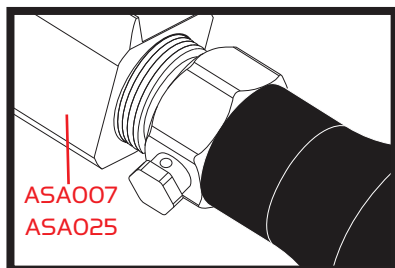
ADVERTENCIA: Mantenga siempre la pistola en el modo "ON" u "OFF" hasta que usted esté listo para disparar.

1. Kingman recomienda mantener la pistola en la posición "SAFE" antes su uso. Para operar, empuje el botón de seguridad "PUSH SAFE" del lado del marco. Este colocará la pistola en un modo seguro. Para soltar el botón de seguridad en un sin peligro manera, señale el pistola en una dirección segura, y empuje el botón de seguridad hacia "PUSH FIRE" lado del marco.
2. Ate siempre un dispositivo que bloquee el cañón (o chupete) en el extremo del cañón como medida de seguridad mientras no esté usando la pistola.
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. Si se produjese un agujero de aire ocurre entre el Alimentador de CO2 y el adaptador C/A sustituya la arandela. **NOTA:** Las arandelas proporcionadas con el equipo no son para utilizarlas con el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. **IMPORTANTE:** Nunca use ningún instrumento casero para sujetar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A.
4. Ate el codo y un cargador paintball al feed neck de la pistola (ninguna imagen). **NOTA:** Use exclusivamente cargadores de paintball de calibres 0,68.
5. Posición de amartillado. Tire del Top Cocking Knob (#STK002) hacia atrás hasta los pestillos de Cerrojo de Delirín. **PRECAUCIÓN:** Si el seguro no está activado, su pistola estaría lista para disparar.
6. Quite el dispositivo de bloqueo del cañón.
7. **PRECAUCIÓN:** Con el interruptor en modo ON, la pistola estará lista para disparar. El accionamiento del gatillo (#TRS003) provocará el disparo de un paintball. **IMPORTANTE:** UNICAMENTE pruebe su pistola en una dirección segura o en un campo específico para ello.
8. Control de velocidad (fps). Manipulando el controlador de velocidad o Spring Guide (#VTA007 or #VTA016) aumentará/disminuirá la velocidad (fps). **NOTA:** Esta pistola está equipada con un disco Regulador que puede ajustar la presión de 0 a 600psi. (ver el Ajuste del regulador / Mantenimiento) **NOTA:** Su pistola ha de ser usada en una instalación de paintball con la protección paintball apropiada. **IMPORTANTE:** Kingman recomienda la utilización de un cronógrafo para asegurar que la velocidad está por debajo de bajo 300 (fps).
9. Cuando haya terminado de usar la pistola, vacíe el cargador. **PRECAUCIÓN:** Puede quedar un paintball en el cañón de la pistola; dispare un par de veces en una dirección segura para asegurarse de que el cañón y la recámara están vacíos.
10. Coloque el dispositivo que tapona el cañón en el extremo del mismo. Esto evitará cualquier incidente que pudiese provocar un disparo casual o no deseado.
11. Kingman recomienda mantener la pistola en la posición "SAFE" o "OFF" después de su uso.
12. Desatornille el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido del adaptador C/A de la pistola. **PRECAUCIÓN:** Nunca se exponga a un contacto directo al adaptador C/A. Ello podría provocar quemaduras en la piel. **IMPORTANTE:** Nunca utilice usar ningún instrumento no previsto para ello para separar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido.
13. Guarde la pistola en un bolso de paintball o en un lugar seguro. **ADVERTENCIA:** Antes y después del uso de la pistola, asegúrese para 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

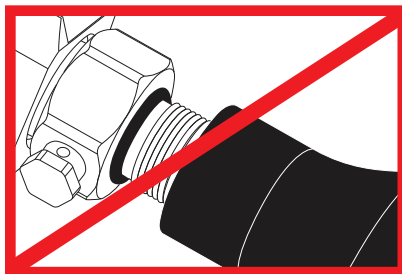
IMPORTANTE

- La velocidad de disparo puede variar según las condiciones climáticas y la altitud.
- Antes de usar su marcador, 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). Este producto no es intentado para disparar a ninguna persona menos de 25 pies sin protección de OJO/CARA.
- Pude quedar gas en el marcador después que retire el Tanque de CO2 /de Aire Comprimido. Por favor retire todos los paintballs y asegúrese que el marcador está totalmente descargado de gas.
- Nunca almacenar un tanque del CO2 / Aire Comprimido atado en el marcador mientras que no está supervisado.

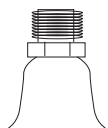
ADVERTENCIAS DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO



SAFE



ADVERTENCIA



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.
- Comprimido antes de incorporar el alimentador a la pistola. Se escapará el aire comprimido si falla la arandela un 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 (#ASA007 or #ASA025) 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 (#ASA007 or #ASA025). **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.

PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE

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.

BARREL SOCK

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.

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.

BARREL PLUG

Inserte su enchufe de canon al extremidad del canon antes de cargar su pistola y antes de poner el tanque en el pistola.

Asegúrese que el dispositivo de bloqueo del cañón encaja bien en el cañón con muy resistencia El enchufe no debería ser fácil a quitarlo y siempre verificar los O-rings si no son defectuosas.

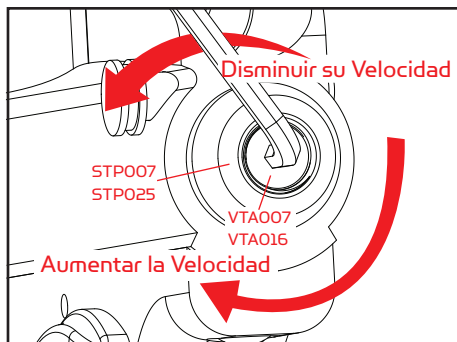
Quite el dispositivo de bloqueo del cañón sólo cuando usted se prepara a comenzar el juego o ha sido instruido de hacer así por un funcionario de seguridad.

Siempre guarde su dispositivo de bloqueo del cañón en su pistola después de que usted ha terminado de jugar. Guárdelo en el lugar hasta después de que usted ha vaciado todo paintballs y ha quitado su tanque de aire de su pistola de paintball.

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.

ADVERTENCIA: Inspeccione su dispositivo de bloqueo del cañón con regularidad para cualquier rasgón si es llevado puesto, sustitúyalo inmediatamente. Siempre tienen su dispositivo de bloqueo del cañón en el lugar en su barril de pistolas para asegurar la seguridad y prevenir accidentes que pueden causar la herida permanente o hasta muerte.

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 (#VTA007 or #VTA016).

Para **DISMINUIR** su velocidad FPS (Pies Por Segundo) es necesaria utilizar de la Llave Allen girando el controlador de velocidad / Spring Guide (#VTA007 or #VTA016) en sentido contrario.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE CONT.

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 esté 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.

UN PAINTBALL ATASCADO EN LA ENTRADA DEL CAÑÓN

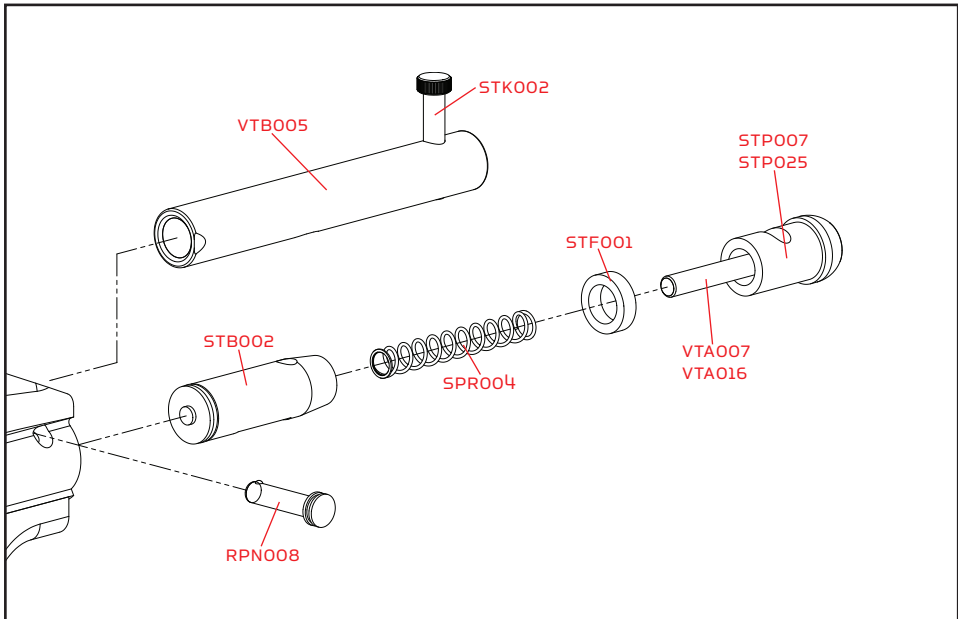
En caso de la ruptura de paintball, siga estos pasos para no dañar la pistola. Antes de intentar desatascar el Delrin bolt haga uso de gafas que le protejan los ojos. Asegúrese que la pistola está en la posición SAFE / OFF antes de llevar a cabo cualquier manipulación. Quite el Alimentador de CO₂ de 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.

DESMONTAJE / MONTAJE & LIMPIEZA DE LOS COMPONENTES TRASEROS



Desmontaje Rápido Para Limpieza

Levante hacia arriba el Top Cocking Knob (#STK002). Esto permitirá que el cerrojo de Delrin (#VBT005) se deslice en sentido contrario al receptor. **CONSEJO:** Quitar el cerrojo de Delrin del receptor permitirá fácil acceso al escobilla para que limpie. **NOTA:** Asegúrese que el agujero en el Striker Bolt (#STB002) apareciendo a través del Receptor. Esto permitirá que el Top Cocking Knob (#STK002) sujete correctamente el Striker Bolt. **CONSEJO:** Nota como las partes se desmontan para el montaje fácil.

Desmontaje De Los Componentes Traseros

PASO 1 Levante hacia arriba el Top Cocking knob (#STK002) para permitir que el Delrin Bolt (#VBT005) se deslice en sentido contrario al Receptor.

PASO 2 Suelte el Quick Disconnect Pin (#RPN008). Esto permitirá al Striker Plug (#STP007 or #STP025) y las partes internas se deslicen en sentido contrario al receptor. **NOTA:** Quite el Quick Disconnect Pin cuando la pistola esté en posición de no amartillado. La tensión del Striker Spring no permitirá que los componentes internos salten. **CONSEJO:** Colocar el dedo detrás del Striker Plug antes de quitar el Quick Disconnect Pin trasero evitará que salten los componentes internos de la pistola.

PASO 3 Quite los siguientes componentes en este; Striker Plug (#STP005 or #STP008) w/Velocity Adjuster (#VTA007 or #VTA025), Striker Spring (#SPR004) y Striker Buffer (#STF001).

PASO 4 Deslice el Striker Bolt (#STB002) en sentido contrario al Receptor con el O-ring en frente del pistola **CONSEJO:** Cuando los internals son quitados sería sabio limpiar cualquier suciedad o pintura del interior del Receptor con una escobilla. Limpie el Delrin Bolt con un trapo o toallita. Aplíquese aceite de paintball sobre el Striker O-ring periódicamente.

Montaje De Los Componentes Traseros

PASO 1 Inserte de nuevo el Striker Bolt con el Striker O-ring que se vuelve hacia el frente de la pistola con el punto llano del Striker Bolt hacia el frente. Presión con el pulgar detrás del Bolt y al mismo tiempo póngala el gatillo (#TRS003) para permitir entrada al Striker Bolt. **NOTA:** El agujero del Striker Bolt debería aparecer a través del Receptor. Esto permitirá al Top Cocking Knob de sujetar correctamente con el Striker Bolt.

PASO 2 Inserte el Striker Buffer flush con el receptor y coloque al Striker Spring a través del Striker Buffer.

PASO 3 Coloque el Striker Plug w/ Velocity Adjuster & Spring Guide en sentido contrario al Receptor.

PASO 4 Encarte el Quick Disconnect Pin a través del Receptor para sostener al Striker Plug lugar.

PASO 5 Inserte el Delrin Bolt en sentido contrario al Receptor con el Top Cocking Knob. Presione hacia abajo en el Top Cocking Knob para poder introducir el Striker Bolt. **NOTA:** Si el agujero de Striker Bolt no está alineado arriba, el Top Cocking Knob no no sujetará correctamente con el Stricker Bolt **CONSEJO:** Uso que un pequeño instrumento idea para alinear el agujero arriba debería la Stricker Bolt cuando colocado atrás en el Receptor.

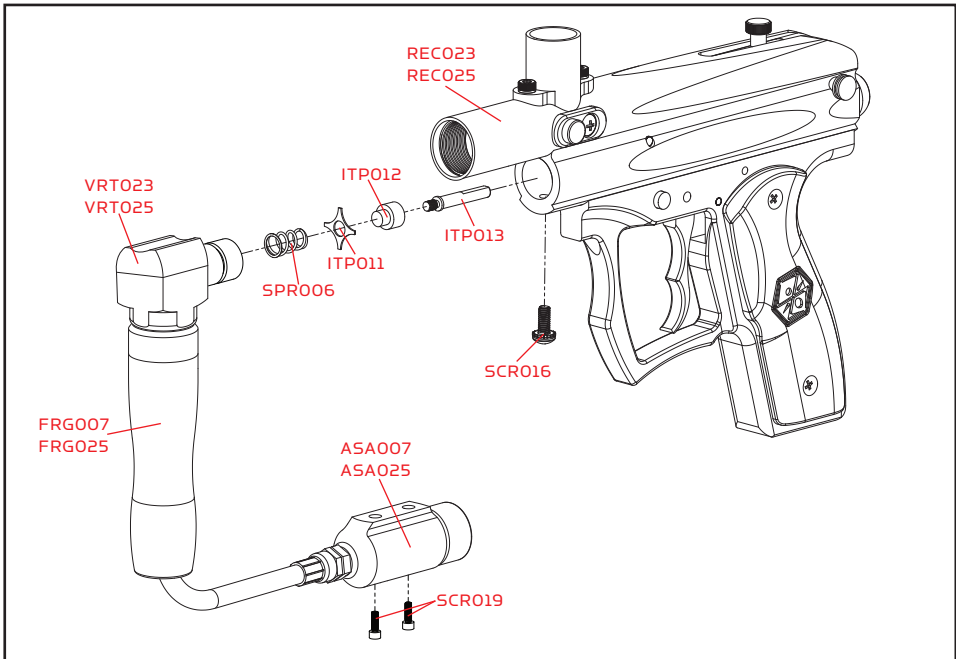
IMPORTANTE: El Quick Disconnect Pin debe ser correctamente colocado a través del Receptor. El cojinete en el alfiler debe ser visible a través del extremo opuesto del Receptor.

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

ADVERTENCIA

Nunca la tentativa de quitar los traseros mientras el CO2 / el Tanque de Aire Comprimido es atado. Asegúrese para quitar todo paintballs y el cargador antes de desmontar la pistola.

RETIRO DEL CUP SEAL



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 Suelte a ambos Tornillos de Adaptador C/A (#SCR019) del Adaptador C/A (#ASA007 or #ASA025).

PASO 2 Suelte el Tornillo Vertical M5x12 (#SCR016).

PASO 3 Quite el Gas Thru Adaptador (#FRG007 or #FRG025) el frente del Receptor (#REC023 or #REC025).

PASO 4 Una vez que el Gas Thru Adaptador ha sido quitado la Valve Spring (#SPR006) se aferraría al Cup Seal (#ITP012).

PASO 5 Desate la Valve Spring de la Guía del Cup Seal (#ITP011). Entonces suelte el Cup Seal del Valve Pin (#ITP013).

Una vez completados los pasos, sustituya el Cup Seal dañado y la nueva sesión todas las partes atrás en el Receptor. **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. **NOTA:** El Tornillo de Valve Body (#SCR015) debe ser quitado antes de quitar el Valve Body.

AGUJEROS DE AIRE

IMPORTANTE: Siempre quite el alimentador de gas antes de cualquier manipulación de la pistola.

- Si se escapa aire del Reservoir Chamber significa que el O-ring (#ORG002) tendrá que ser engrasado o sustituido.
- Si se escapa aire por el cañón por lo general se debe a que un cup seal (#ITP012) está dañado y hay que reemplazarlo (ver el RETIRO DEL CUP SEAL) si el cup seal debe ser sustituido.
- Nunca quitan el cuerpo de válvula (#ITP014) a menos que las reparaciones específicas sean necesarias.
- Una mella o rasguño en el labio del cuerpo de válvula puede causar un agujero de aire interno reemplazarlo (ver el RETIRO DEL CUP SEAL). El cuerpo de válvula tiene que ser sustituido.
- Aire que se escapa a través del Receptor y del Trigger Frame indicaría que las arandelas del cuerpo de válvula (#ORG002) tendrán que ser sustituidas.
- Si el aire se escapa a través del extremo opuesto de los accesorios de manguera, por favor compruebe lo siguiente: **El polo hembra de la Manguera:** debe tener una arandela de plástico (#HSF004) instalado dentro del cuello de la manguera y estar apretado correctamente. **Final macho de la Manguera:** Debe tener un o-anillo de manguera (#ORG004) al final de lado macho de la manguera siempre.

IMPORTANTE: La línea de manguera suministrada tiene unos finales de Macho Femeninos y Métricos Métricos. Este no instalará en el americano los accesorios enhebrados (de NPT). De ser instalado incorrectamente es posible dañar los accesorios enteros y la línea de manguera.

Para asegurarse de que la pistola se ensamblado correctamente, siga el dibujo esquemático durante el desmontaje. De lo contrario la pistola podría funcionar inadecuadamente.

SOLUCIONES

Uno o varios de lo siguientes problemas pueden causar amartillando:

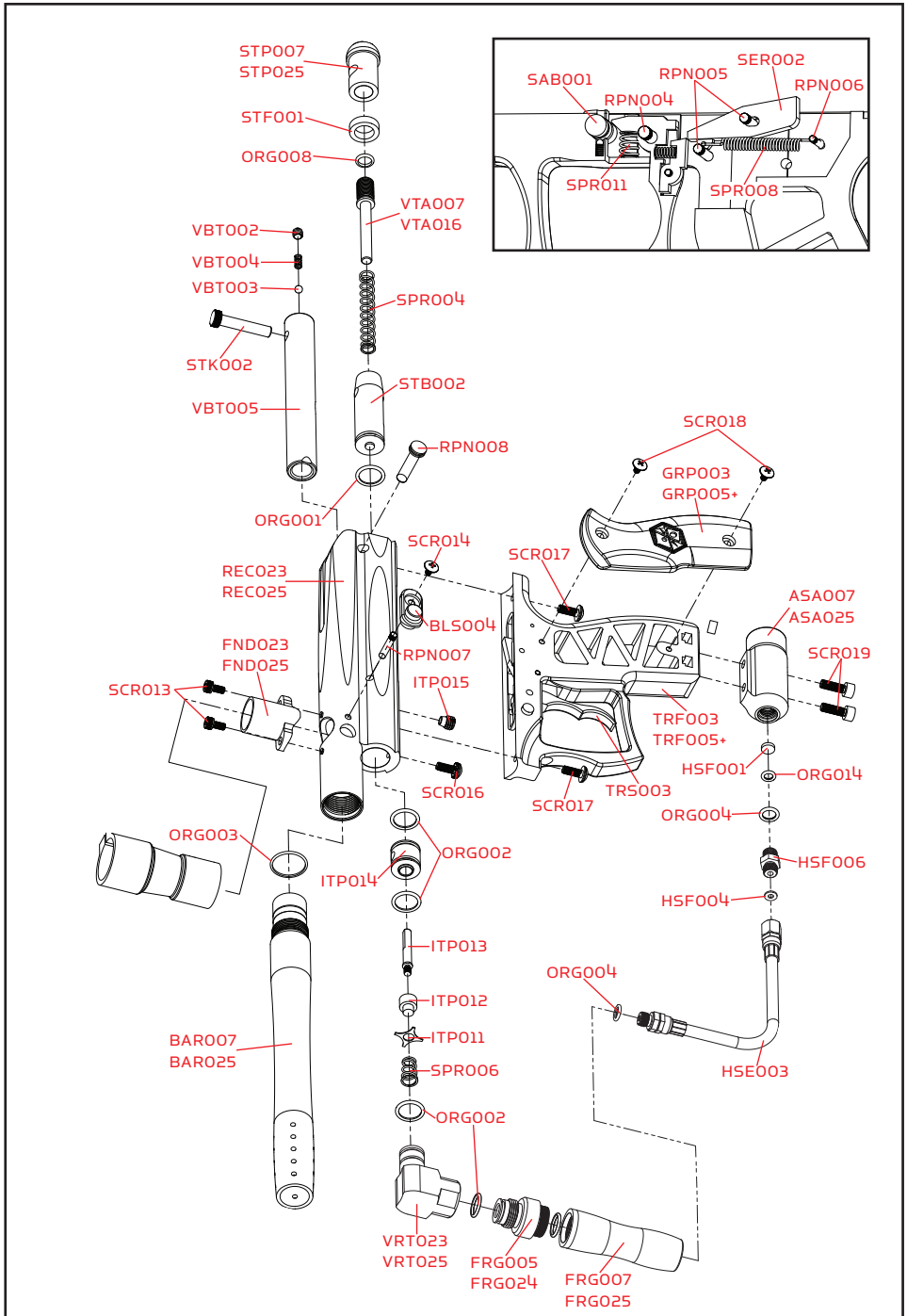
- Necesito la lubricación en el O-ring siguiente # (ORG001) (ver desmontaje / montaje y limpieza de componentes internos).
- La presión en el tanque es demasiado baja y posiblemente tiene que ser rellenada.
- El Striker O-ring (#ORG001) está dañado o simplemente no está. Sustitúyalo por el Striker O-ring oficial e Kingman. **NOTA:** El Striker O-ring no puede ser substituido por una arandela u o-ring de botella.
- La suciedad o los fragmentos de cáscara de pintura rotos en el receptor pueden hacer que la pistola tenga amartillando. La utilización de un limpiador a través de la parte superior del receptor quitará la mayor parte de la suciedad o fragmentos de cáscara rotos. Si persiste el problema, ver desmontaje / montaje y limpieza de componentes internos desmonte la pistola para una limpieza completa.
- Usando la calidad baja el paintballs puede hacer que la pistola experimente problemas de amartillando debido a la forma del paintballs.

CONSEJO: Los Paintballs tienen un durabilidad determinada antes de la venta y pueden volverse demasiado frágiles para el uso. El Paintballs puede adoptar una forma diferente con el tiempo, entonces será aconsejable adaptar el tamaño del paintball a su cañón.

DE PEIZAS SONIX

ASA007	C/A Adapter SH (matte titanium)	RPN007	Valve Body Roll Pin
ASA025	C/A Adapter SH (matte olive grey)	RPN008	Quick Disconnect Pin w/ bearing (black)
BAR007	9 1/2" Barrel (matte titanium)	SAB001	Safety Button (C)
BAR025	9 1/2" Barrel (matte olive grey)	SCR013	M4 x 8 Screw (+)
BLS004	Detent Cover w/Ball Bearing (curve)	SCR014	M4 x 6 Screw (+)
FND023	Direct Feed (matte titanium)	SCR015	Valve Body Screw
FND025	Direct Feed (matte olive grey)	SCR016	M5 x 12 Screw (ASH)
FRG005	Gas Thru Foregrip Adapter (matte titanium)	SCR017	M5 x 12 Screw (ABH)
FRG024	Gas Thru Foregrip Adapter (matte olive grey)	SCR018	Grip Screw M4 x 6 Screw (+)
FRG007	Gas Thru Foregrip (matte titanium)	SCR019	C/A Adapter M5 x 16 Screw (A)
FRG025	Gas Thru Foregrip (matte olive grey)	SER002	Sear
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR004	Striker Spring
GRP005+	Straight Rubber Grip Cover (black)	SPR006	Valve Spring
HSE003	Disconnect Hose 8.5"	SPR008	Sear Spring
HSF001	Filter	SPR011	Trigger Spring
HSF004	Plastic Washer	STB002	Striker Bolt
HSF006	Male to Male Adapter (MET x MET)	STF001	Striker Buffer
ITP011	Cup Seal Guide	STK002	Top Cocking Knob (semi)
ITP012	Cup Seal	STP007	Striker Plug (matte titanium)
ITP013	Valve Pin	STP025	Striker Plug (matte olive grey)
ITP014	Valve Body	TRF003	Composite Trigger Frame (black)
ITP015	Nut Screw	TRF005+	Composite Stright Trigger Frame (black)
ORG001	Striker O-ring	TRS003	Double Trigger (black)
ORG002	O-ring #015 80D	VBT002	Delrin Bolt Locking Screw
ORG003	Barrel O-ring	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG004	#011 O-ring	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG008	#010 O-ring	VBT005	Delrin Bolt (semi)
* PAK002	Spare Parts Kit	VRT023	Vertical Adapter (matte titanium)
REC023	Sonix 08 Receiver (matte titanium)	VRT025	Vertical Adapter (matte olive grey)
REC025	Sonix 08 Receiver (matte olive grey)	VTA007	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte titanium)
RPN004	Trigger Roll Pin	VTA016	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte olive grey)
RPN005	Sear Roll Pin		
RPN006	Secondary Sear Roll Pin		

SONIX ESQUEMÁTICO



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 rellena, 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:

KINGMAN GROUP

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

» Registro de Garantía También Disponible en www.spyder.tv

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

PASSION FOR PAINTBALL™

