spyder

PASSION FOR PAINTBALL.™

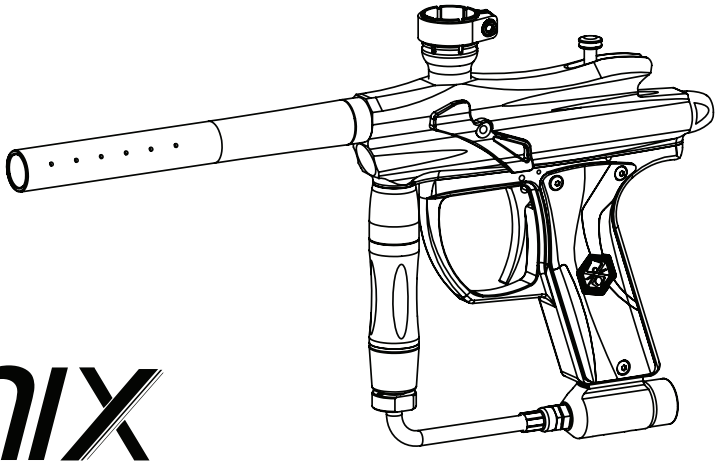
Fenix

.68 CAL ELECTRONIC MARKER

USER MANUAL

English
Français

English



Fenix

.68 Caliber Electronic Paintball Marker

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	1
OPERATION GUIDE/START UP	2
8 STEPS TO START AND PLAY	3-4
CRITICAL SAFETY INFORMATION	5-6
CO2/COMPRESSED AIR TANK WARNINGS	7
INSTALLING A CO2/COMPRESSED AIR TANK	7-8
PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE	8
INSTALLING/REMOVING A PAINTBALL LOADER	8
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE/DECREASE	9
BATTERY INSTALLATION	9-10
LEAP™ II CIRCUIT BOARD ω/CAMD SETTINGS	10-11
TRIGGER ADJUSTMENT	11
REGULATOR ADJUSTMENT	12
ANTI CHOP EYES	12-13
A JAMMED PAINTBALL IN THE BREACH	13-14
HOW TO CLEAN THE MARKER	14
DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS	14-15
CUP SEAL REMOVAL GUIDE	16
TROUBLESHOOTING	17
REGULATOR SCHEMATIC	18
FENIX™ PARTS LIST	19
FENIX™ SCHEMATIC	20
WARRANTY STATEMENT	21

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES

WARNING

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

OPERATION GUIDE / START UP

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when not shooting/playing.
2. Install and Charge the battery (SEE BATTERY INSTALLATION)
3. Attach a CO2/Compressed Air Tank to the Markers C/A adapter. Using a CO2/Compressed Air Tank firmly tighten clockwise to the Markers C/A adapter until it is snug. HELPFUL TIP: Make sure to have the CO2/Compressed Air Tank filled before attaching. NOTE: O-rings in the Markers parts kit are NOT supplied to attach 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 Markers C/A adapter. (SEE CO2/COMPRESSED AIR TANK WARNINGS)
4. Attach the paintball loader to the Markers clamping feed neck and tighten the set screw. NOTE: Fill your paintball loader with only .68 caliber paintballs. NOTE: Kingman recommends that you use an electronic high speed loader to reach optimum performance.
5. Turn the Power On for the electronic Trigger Frame (SEE LEAP 2™ CIRCUIT BOARD w/CAMD SETTINGS)
6. Cocking the Marker. Pull the Top Cocking Knob rearward until the Delrin Bolt latches. CAUTION: Should you let go of the Top Cocking Knob before it latches, your Marker may fire.
7. Remove the barrel blocking device. CAUTION: With the power switch turned On the Marker is LIVE. Pulling the Trigger will fire a paintball. IMPORTANT: Only test your Marker in a safe direction or in a designated playing field.
8. Performing a velocity (fps) check. Turning the Velocity Adjuster/Spring Guide clockwise will increase the velocity (fps) while turning counter-clockwise will decrease the velocity (fps). NOTE: Your Marker is intended to be used in a paintball facility with the proper paintball protection. IMPORTANT: Kingman recommends using a chronograph to ensure Marker's velocity is under 300 (fps).
9. When finished playing, remove all paintballs from the loader then detach the loader from the Markers feed neck by loosening the set screw on feed neck clamp. CAUTION: There may be one paintball in the Marker's breach; take a shot or two in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
10. Place the barrel blocking device over the barrel tip. This will help avoid any accidental discharge.
11. Kingman recommends having the Marker in SAFE/OFF and in the un-cocked 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 from the Markers C/A adapter. (SEE CO2/COMPRESSED AIR TANK WARNINGS)
13. Store the Marker in a paintball bag or in a safe place. WARNING: Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Loose screws may prevent the Marker from functioning properly. HELPFUL TIP: 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 (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS). Before storing the Marker, make sure the Marker is in the SAFE/OFF, un-cocked position without air source attached, any paintball inside the Marker has been removed and with barrel blocking device on.

IMPORTANT

Firing velocity may vary according to altitude and climate conditions.

It may be dangerous approximately within 300 feet (100 meter) of shooting range.

Before using your Marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device called a "Velocity Chronograph" and can be performed at a paintball dealership or local playing field. NOTE: This product is intended to be used at a velocity no greater than 300 feet per second (fps). Paintball Markers are not intended to shoot within 30 feet.

This paintball Marker may have excess gas after the removal of the CO2/Compressed Air Tank. Please remove all paintballs and discharge the remaining gas safely.

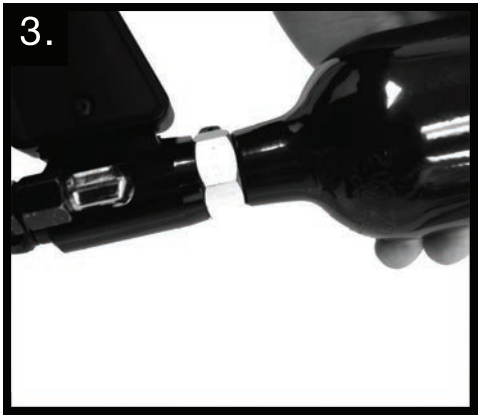
Never store a CO2/Compressed Air Tank attached on the Marker.

8 STEPS TO START AND PLAY

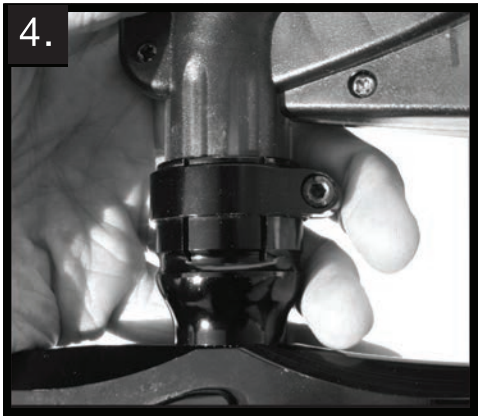
IMPORTANT: Please read the Safety and Operation Guidelines before you start the 8 quick steps to Start and Play.

Insert the barrel blocking device

Install a battery in the grip panel



Install a CO2/Compressed air tank



Install a paintball loader and add paintballs in the loader

Put on your paintball goggles and cock back the marker

Remove the barrel blocking device

Power on the circuit board and remove the safe mode

Ready to play fire

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

CRITICAL SAFETY INFORMATION

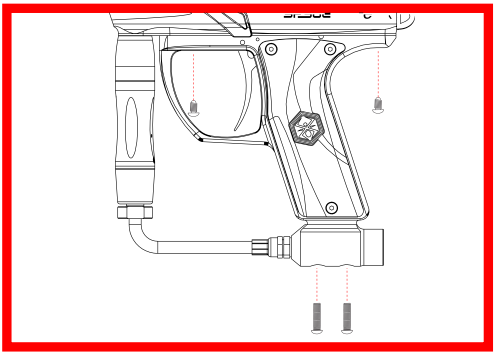
NEVER look down the barrel with or without your paintball goggles ON.

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

WARNING: UNSAFE

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

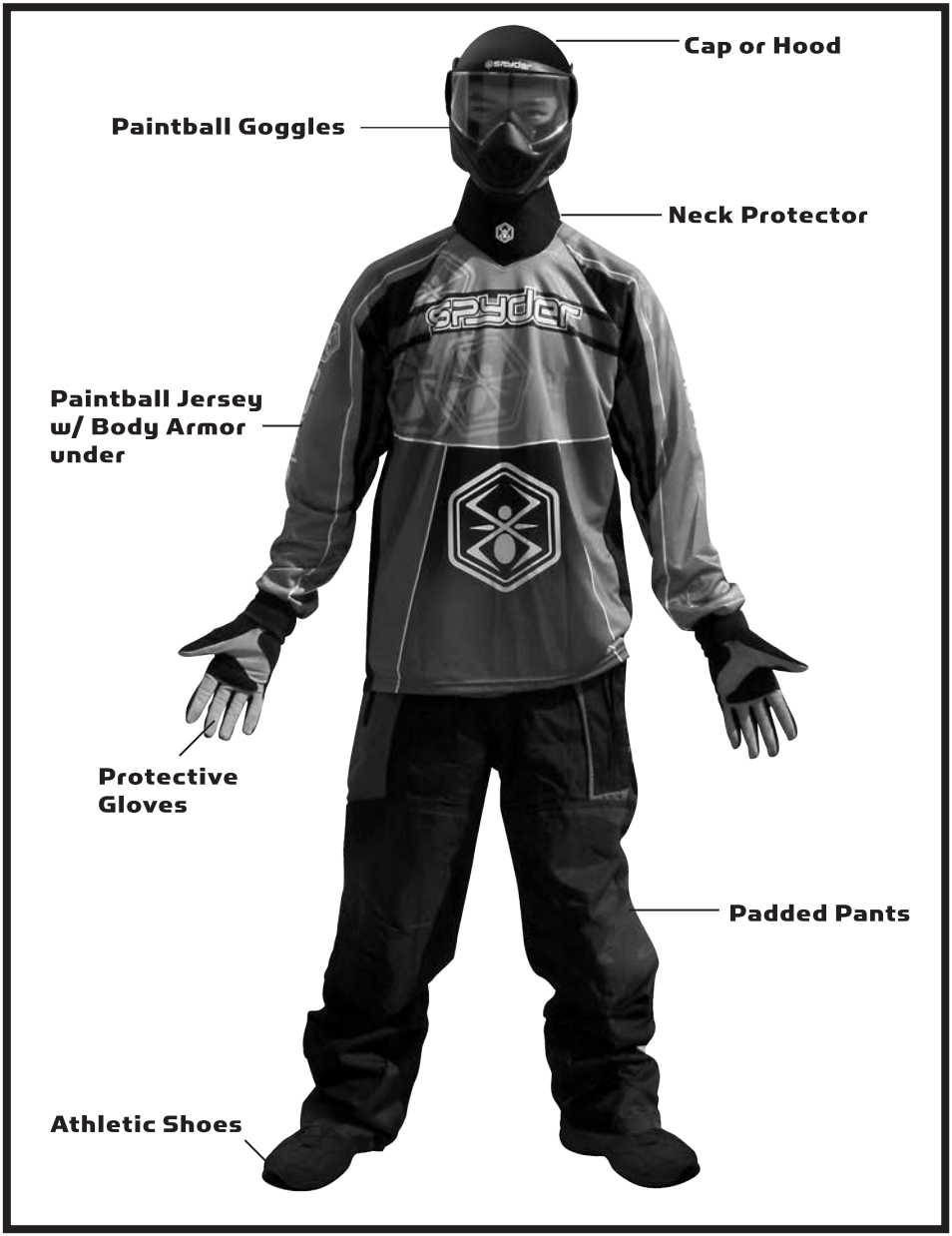
WARNING: UNSAFE



Before / after use of the paintball marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly.
NOTE: Some screws may not be highlighted in diagram.

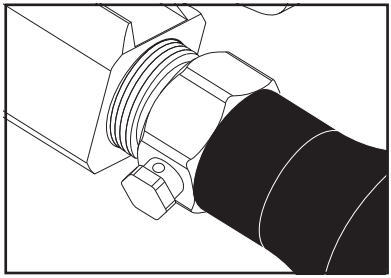
IMPORTANT: Please read the Owner's Manual before you play.
* The model shown is for picture only. It may not represent the model you have.

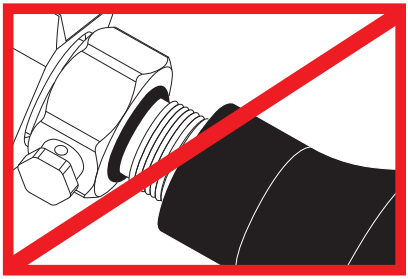
RECOMMENDED PAINTBALL SAFETY GEAR

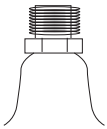


Wear appropriate dress attire to avoid any exposed skin when playing paintball. We recommend purchasing a Paintball Goggles, Neck Protector, Paintball Jersey or Long Sleeve shirt, Body Armor, Protective Gloves, Athletic Shoes and Padded Pants.

CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS







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 hand tighten the CO2 / Compressed Air Tank clockwise into the markers C/A adapter.
HELPFUL TIP: Before installing a CO2 / Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle o-ring on the top of the valve to prevent air leaks.
IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to attach a CO2 / Compressed Air Tank to the C/A adapter.

REMOVING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

With a firm grip holding the CO2 / Compressed Air Tank remove the cylinder by hand turn 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.
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.

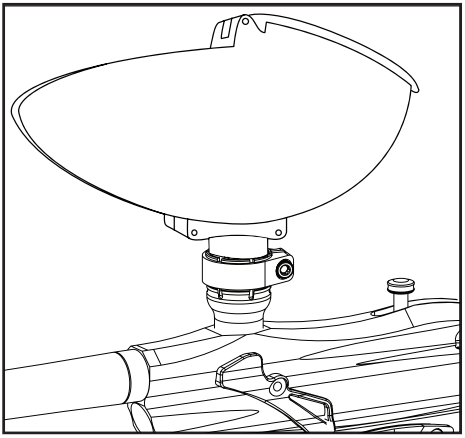
BARREL PLUG TYPE DEVICE

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 Blocking 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.

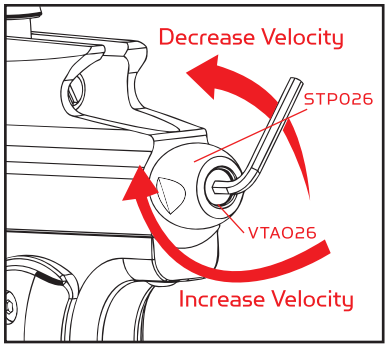
INSTALLING/REMOVING A PAINTBALL LOADER



Attach an electronic paintball loader to the Markers Feed Neck and tighten the set screw. Only use .68 caliber paintballs through the loader.

Loosen the Feed Neck set screw and remove the electronic paintball loader. When removing the loader make sure to remove all paintballs. CAUTION: There may be paintballs in the Markers breach; take a couple of shots in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE/DECREASE



To INCREASE your velocity (fps) using the Allen wrench, turn the Velocity Adjuster/Spring Guide clockwise.

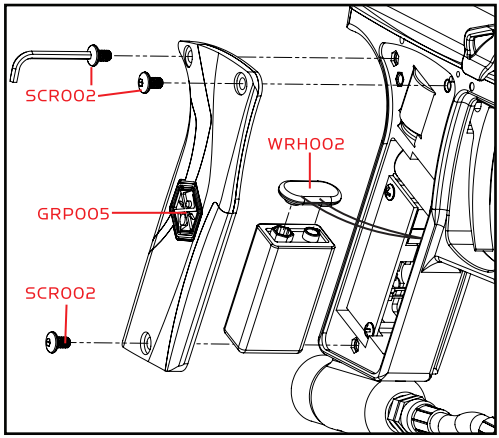
To DECREASE your velocity (fps) using the Allen wrench, turn the Velocity Adjuster/Spring Guide counter-clockwise. HELPFUL TIP: Allen wrench is provided in the spare parts kit. NOTE: The Velocity Adjuster/Spring Guide doesn't remove from the rear of the Striker Plug.

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

WARNING

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

BATTERY INSTALLATION



Part Names and Numbers described in this section:
Dual Texture Grip Panel (#GRP005)
M4 x 8 Screw (A) (#SCR002)
Battery Harness (#WRH002)

Kingman Group recommends using a Spyder 9.6volt NiMH Rechargeable Battery as a power source for optimum performance and will provide a superior shot count of around 5000 to 6000 rounds. (Spyder Battery and Charger Sold Separately)

NOTE: This marker is compatible with the use of 9volt batteries. Use only premium brand Alkaline batteries for best performance. (Battery Not Included)
Shot counts will vary depending on the type of 9volt Alkaline battery used (2300 to 3200), choosing a premium brand battery will give the best results.

IMPORTANT: Performance will vary depending on the mode used and rate of fire achieved.
STEP 1 Remove the three M4x8 Screws from the Right side grip panel. NOTE: Allen wrench provided in the spare parts kit.
STEP 2 Attach the battery to the battery harness.
STEP 3 Re-tighten the three M4x8 Screws.
HELPFUL TIP: Please note how the parts are removed for easy reassembly.

CHARGING INSTRUCTIONS

Spyder 9.6volt Battery (US LED) optional accessory

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 supplied Spyder LED A/C Charger (JE1029), plug the charger into the charger

port located at the rear of the Trigger Frame. For a complete charge, Kingman recommends a charging time of 6-8 hours.

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

STEP 2 Connect the Spyder A/C charger cord to the rear of the Markers Trigger Frame's charging port..

STEP 3 The LED indicator on the Spyder LED A/C charger will display RED when the battery is charging.

STEP 4 The LED indicator on the Spyder LED A/C charger will display GREEN when the battery is fully charged.

STEP 5 Unplug the Spyder LED A/C charger cord from the rear of the Markers Trigger Frame's charging port after charging.

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

IMPORTANT: Never charge the battery for over 24 hours, as you will risk damaging the battery and/or electronics.

HELPFUL TIP: 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. NOTE: A fully charged Spyder battery will last about 5000-6000 shots, depending on your firing methods or firing mode in use. Under normal use and charging conditions the expected life of the Spyder battery is approximately 700-1000 charging cycles.

To avoid any risks of having the Battery explode or the Circuit Board burned: charge only Spyder 9.6volt NiMH Batteries in Spyder electronic Frames.

IMPORTANT

DO NOT attempt to recharge any Alkaline or any other type of battery in the Spyder electronic Frame.

DO NOT try to recharge batteries that are rusted, corroded, damaged or leaking.

FAILURE to follow any of the instructions will VOID ALL WARRANTIES AND LIABILTIES from Kingman.

Kingman will not be held liable for any injury or damages from the improper use of this product. This accessory is not intended for use with any other product other than what Kingman designed it for.

Spyder 9.6volt Battery (EU) optional accessory

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 supplied A/C Charger (JE1025), plug the charger into the charger port located at the rear of the Trigger Frame. For a complete charge, Kingman recommends a charging time of 6-8 hours.

located at the rear of the trigger frame. For a complete charge, Kingman recommends a charging time of 6-8 hours.

IMPORTANT: Never charge the battery for over 24 hours, as you will risk damaging the battery and/or electronics.

HELPFUL TIP: 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.

NOTE: A fully charged Spyder battery will last about 5000-6000 shots, depending on your firing methods or firing mode in use. Under normal use and charging conditions the expected life of the Spyder battery is approximately 700-1000 charging cycles. To avoid any risks of having the Battery explode or the Circuit Board burned: charge only Spyder 9.6volt NiMH Batteries in Spyder electronic Frames.

IMPORTANT

DO NOT attempt to recharge any Alkaline or any other type of battery in the Spyder electronic Frame.

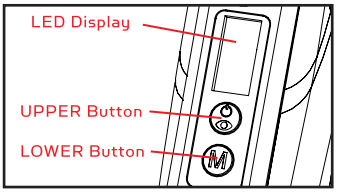
DO NOT try to recharge batteries that are rusted, corroded, damaged or leaking.

FAILURE to follow any of the instructions will VOID ALL WARRANTIES AND LIABILTIES from Kingman.

Kingman will not be held liable for any injury or damages from the improper use of this product. This accessory is not intended for use with any other product other than what Kingman designed it for.

LEAP™ II CIRCUIT BOARD w/CAMD SETTINGS

SAFE – Red LED
SEMI – Green LED
RAMP P – Blue LED (PSP Mode)
RAMP M – Blue LED (Millennium Mode)
EYE ICON – Orange LED (LED On = Eyes On, LED Off = Eyes Off)
BATTERY ICON – Yellow LED (Solid LED = Good Battery, Flashing LED = Low Battery)



2 Button Access Operations

Press and release the upper Power button to turn the Marker "ON". The CAMD will display the Red "SAFE" indicator "ON" meaning that the Marker is in SAFE MODE and will not allow the Marker to shoot. The default firing mode is Semi Auto and the Green "Semi" indicator will be displayed as the Marker firing mode. To turn the safety "OFF" press and release the lower "Mode" button and the Red "SAFE" indicator will turn "OFF". The Marker is now capable of firing in Semi Auto. To turn the safety back "ON" press and release the lower "Mode" button again. To turn the Power "OFF" press and hold the Power button until all CAMD LED indicator powers down completely.

Changing Modes

To change the firing mode, press and hold the lower "Mode" button until the firing mode indicator on the CAMD start flashing. While the indicator is flashing press and release the lower "Mode" button to scroll through the mode setting. When the desired firing mode has been selected, press and hold the lower "Mode" button until the indicator stops flashing. The Marker will now operate in the firing mode that has been selected. The Red "SAFE" indicator will remain "ON", to turn the safety "OFF" press and release the lower "Mode" button and the Red "SAFE" indicator will turn "OFF", the Marker is now capable of firing in the selected mode.

NOTE: When the Power is turned "OFF" the firing mode will default back to Semi Auto if the firing "Mode" lock feature is not used. (Refer to Firing Mode Lock section)

IMPORTANT: The safety may be enabled in any mode by pressing and releasing the Lower "Mode" Button, the Red "SAFE" LED indicator will turn on and keep the Marker from accidentally shooting while the Power is "ON".

Firing Mode Lock

To lock the operations of the Marker in Semi-Auto Mode remove the tournament lock switch from the circuit board while the Power is "OFF" this will default the Marker operation and shoot in Semi-Auto Mode Only.

To lock the operation in Ramp P (PSP mode) turn the Marker Power "ON", select Ramp P on the CAMD indicator, remove the tournament lock switch from the circuit board to lock in Ramp P Mode.

NOTE: Following the same steps on selecting the Ramp P Mode will allow you to lock the Marker operation in Ramp M (Millennium mode).

Eye Operation

To turn off the Eye feature press and release the upper Power button, the "Orange" Eye indicator will turn off indicating that the Eyes are off.

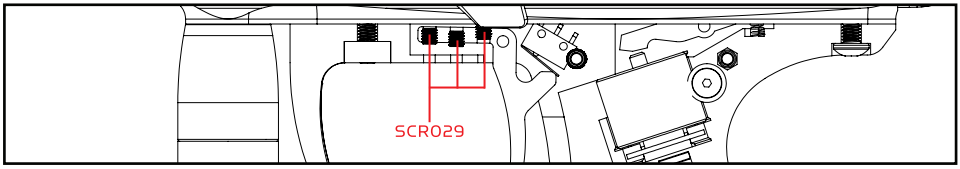
NOTE: This feature is useful if you need to cycle the Marker without paintballs for a clearing shot.

To turn the Eyes back on press and release the upper Power button again and the Eye indicator will light back up indicating that the Eyes are on.

Shot counts will vary depending on the type of 9 Volt alkaline battery used (2300 to 3200), choosing a premium brand battery will give the best results. A Spyder 9.6 Volt NIMH battery will provide superior shot count of around 5000 to 6000 rounds.

(Performance will vary slightly depending on the mode used and rate of fire achieved)

TRIGGER ADJUSTMENT



Magnetic Response "Saber" Trigger

There are 3 adjuster set screws that allows the adjustment for the Trigger pull, the micro switch actuation, a post travel stop and the magnetic response strength.

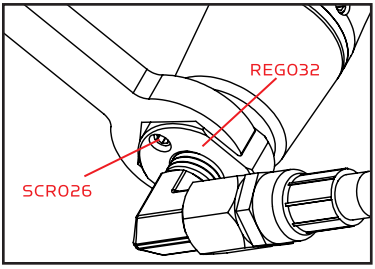
The first set screw furthest from the micro switch is for adjusting the amount of resistance force the magnet applies on the Trigger. Adjusting the set screw in will increase resistance and out will reduce it for a lighter Trigger pull.

The middle set screw is for adjusting the distance between the Trigger and the micro switch. Adjusting the set screw in will bring the Trigger actuation closer giving the Trigger a short Trigger pull.

HELPFUL TIP: Remember not to over adjust this set screw as you may have the Trigger rest against the micro switch and not allow the micro switch to reset for the next Trigger pull.

The third set screw closest to the micro switch is for the post travel of the Trigger. It is to stop the Trigger from further back travel after it has actuated the micro switch

REGULATOR ADJUSTMENT



WARNING: Never at any time should you attempt to unscrew the Vertical Regulator while the Marker is pressurized. Doing so can cause serious injury or death.

The FENIX w/Eye is equipped with the Fast Charge Inline Regulator that improves the Markers velocity consistency and air efficiency. Once the CO2/Compressed Air tank has been installed, the Marker is potentially capable and ready to fire.

Adjustment to the Regulator output pressure is done through the Regulator adjuster knob located at the bottom of the Regulator with the use of the wrench provided with the spare parts kit.

STEP 1 Loosen the Regulator Adjuster Lock Screw located on the on the Regulator Adjuster Knob.

STEP 2 Using the Open End Wrench provided with the spare parts kit, turning the adjuster knob clockwise will decrease the Regulator output pressure and turning the adjuster knob counter clockwise will increase the output pressure of the regulator. The Regulator output should be no less than 300psi or at least one and a half turn counter clockwise of the Regulator Adjuster Knob from the bottom of the regulator.

NOTE: Too low of an output setting from the Regulator will result in very low velocity and some re-cocking issue with the Marker. You must have adequate output air pressure from the Regulator to avoid starving the Marker for air. Too high of an output setting of the Regulator will result in excessive air consumption and poor air efficiency. This may also result in dangerously high velocities exceeding the recommended safety limits for playing paintball.

STEP 3 After each adjustment to the regulator, you must fire the Marker a few times to let the Regulator settle to its new output setting.

STEP 4 Securing the Regulator Adjuster Lock Screw will prevent the adjuster knob from turning due to vibrations keeping the Regulator output setting stable and locked.

IMPORTANT: Any adjustment to the inline Regulator output pressure will affect the Markers velocity setting, always chronograph the Marker after each adjustment. NOTE: The Fast Charge Inline Regulator is tuned from the factory to have an output pressure of approximately 300 psi.

When adjusting the Regulator to "Decrease" the output pressure, you will need to fire the Marker a few times to get the new setting. IMPORTANT: (Make sure you have your Marker pointed in a safe direction and you are following all safety guidelines set with the use of this product.)

IMPORTANT: Markers that are equipped with regulators may store residual air after a CO2/Compressed Air Tank has been removed. To fully remove any residual air stored in the Marker, turn the Tank counter-clockwise to bleed any air remaining from the Regulator through the Marker.

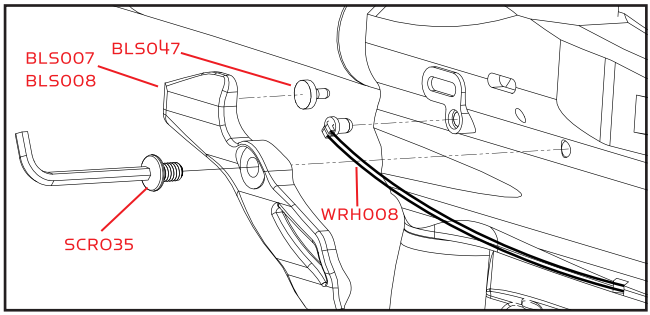
IMPORTANT: Do not attempt to service the Regulator unless you have received proper training from a qualified Kingman Group service technician. Doing so will VOID all Regulator warranties and liabilities from Kingman Group. If you experience any leaks or problem with the regulator, contact Kingman Group Technical Support Service Department.

IMPORTANT: Always remove all paintballs and CO2/Compressed Air Tank from your Marker and remember to keep the Marker in its un-cocked position before placing it in storage.

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 breech. 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.) NOTE: The Anti Chop Eyes system reduces the likelihood of chopping paintballs but do not completely eliminate it from happening, keep the Anti Chop Eyes clean for best and reliable performance.



Part Names and Numbers described in this section:
Ball Stopper (#BLS047)
Screw (#SCR035)
Eye Panel (#BLS007/#BLS008)
Eye Wire Harnes (#WRH008)

CLEANING THE ANTI CHOP EYES

Using a squeegee or swab thru the breech should clean the Eyes enough for the Eyes to detect each other. Another way is to use an aerosol can of air thru the breech to remove any paint or dirt. To thoroughly clean the Eyes using the supplied Allen wrench remove both Eye Panel Screws and Eye Panels . Once the Eye Panel Screws & Eye Panels are removed, proceed with a soft pinch to remove the Eye Wire Harness 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

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 Eye Panel Screws or this can lead to stripping the head. NOTE: When the Eye Panels are removed the Ball Stopper(s) may be attached to the Eye Panels and can cause them to fall out. HELPFUL TIP: Please note how the parts are removed for easy reassembly.

IMPORTANT: Before removing both Eye Panels use a needle or dental pick through the hole of the Eye Panel to remove any dirt that may have built up and prevent the Allen wrench from loosening the screw. It's possible if the dirt is not removed you can strip the Eye Panel Screw.

NOTE: Maintenance cleaning of the Anti Chop Eyes should only be done if a paintball break in the breach has occurred and affected the detection of the paintballs. Removing the Delrin Bolt and pushing a swab type squeegee through the breach may be adequate in cleaning the Anti Chop Eyes.

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) . When removing Eye Panel Screws and Eye Panels the Ball Stopper(s) will be accessible for cleaning or replacement.

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

IMPORTANT: Before removing both Eye Panels use a needle or dental pick thru the hole of the Eye Panel to remove any dirt that can build up and block the Allen screw from loosing. It's possible if the dirt is not removed you can stripe the Eye Panel Screw.

NOTE: Take precaution not to over tighten the Eye Panel Screws or this can strip the head. NOTE: Maintenance is not required for the Ball Stoppers unless they have completely worn out or is unable to keep a paintball from rolling out the breach of the marker when the marker is pointed down.

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 on the Cocking Knob, 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.

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

HOW TO CLEAN THE MARKER

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

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

HELPFUL TIP: Follow these steps to help clean/remove Marker parts should in the event of a paintball break.

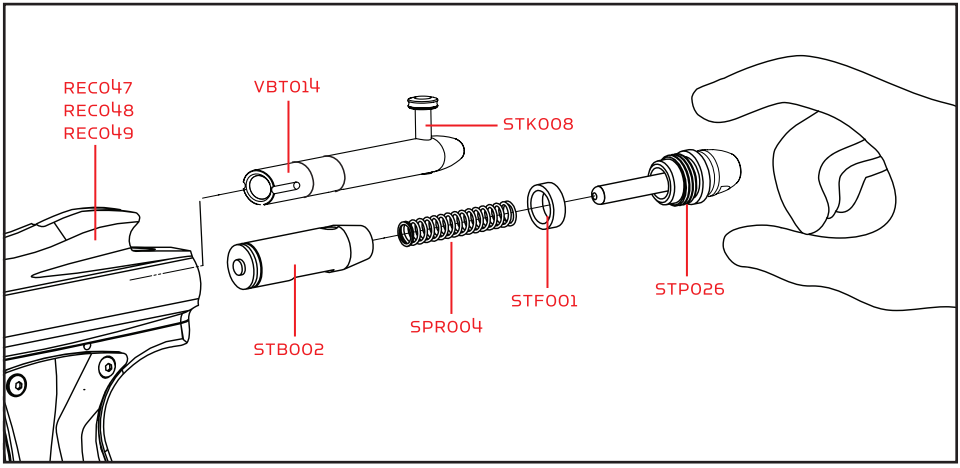
SQUEEGEE CLEANING OF THE BARREL AND BREACH

Using a Stick Squeegee (not included)

If the Delrin Bolt is in the un-cocked position you need to re-cock the Marker. Slide a stick squeegee down the barrel until it reaches the Markers breach. Then remove the stick squeegee out of the barrel. This should wipe clean any paint residue that could have broken inside the Marker. HELPFUL TIP: Make sure the Markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt. Repeat this step if the paint residue did not wipe clean after the first attempt.

Using a Cable Swab Squeegee (not included)

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



Part Names and Numbers described in this section:

Top Cocking Knob (#STK008)
Delrin Bolt (#VBT014)
Striker Bolt (#STB002)
Striker Plug (#STP026)
Striker Spring (#SPR004)
Striker Buffer (#STF001)
Receiver (#REC047/#REC048 /#REC049)

Quick Clean Disassembly

Lift upward on the Top Cocking Knob to disconnect the Delrin Bolt from the Striker Bolt. This will allow the Delrin Bolt to slide out from the rear of the Receiver. HELPFUL TIP: Removing the Delrin Bolt from the Receiver will allow easy access to clean with a squeegee. NOTE: Make sure the hole on the Striker Bolt is facing upright when looking thru the Receiver. This will allow the Top Cocking Knob to correctly fasten with the Striker Bolt.

IMPORTANT: The air passage hole located in the middle of the Delrin Bolt should always be facing downward when reinstalling. If the Delrin Bolt is not installed correctly, paintballs will not exit out of the barrel normally.

Disassemble Of Rear Internals

STEP 1 Lift upward on the Top Cocking Knob to disconnect the Delrin Bolt from the Striker Bolt. This will allow the Delrin Bolt to slide out from the rear of the Receiver.

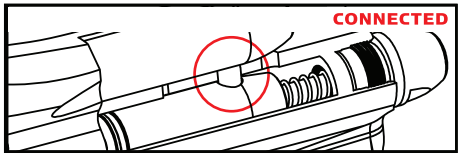
STEP 2 With a firm grip on the Striker Plug, turn the Striker Plug counter- clockwise to remove. This will allow all internal parts such as the Velocity Adjuster/Spring Guide, Striker Spring, Striker Buffer and Striker Bolt to slide from the rear of the Receiver. NOTE: Remove the Striker Plug only with the Marker in the un-cocked position this will prevent the internals from springing out because the Striker Spring is compressed.

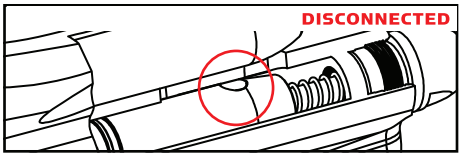
STEP 3 Remove items in order; Striker Plug, Velocity Adjuster/Spring Guide, Striker Spring and Striker Buffer.

STEP 4 Slide the Striker Bolt 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 and wipe the Delrin Bolt clean with a rag or paper towel. Apply some paintball gun oil on Striker O-ring periodically.

IMPORTANT: It is not necessary to disassemble the rear internals for basic maintenance unless the Striker O-ring needs to be replaced.

Reassembly Rear Internals





STEP 1 Reinsert the Striker Bolt with Striker O-ring facing toward the front of the Marker with the flat spot of the Striker Bolt facing down. NOTE: Apply thumb pressure behind the Striker Bolt and at the same time pull on the Trigger. Repeat this process until the Striker Bolt is fully inserted. NOTE: The hole on the Striker Bolt should be facing upright when looking thru the Receiver. NOTE: The images above display the Delrin Bolt "connected" to and "disconnected" from the Striker Bolt.

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

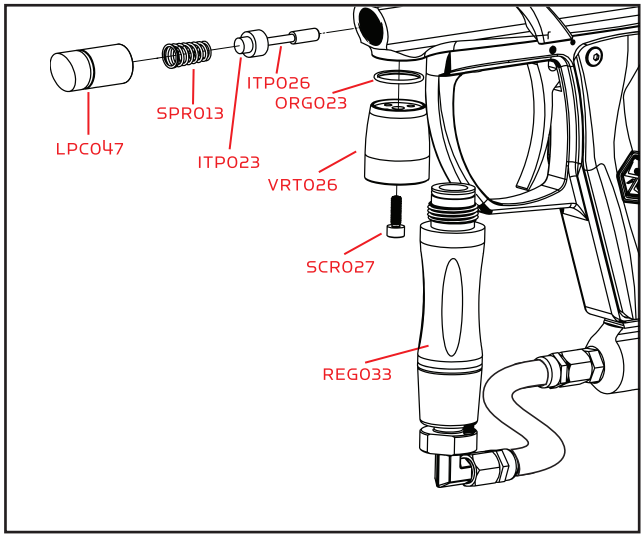
STEP 3 Tighten firmly the Striker Plug and Velocity Adjuster/Spring Guide to the rear of the Receiver.

STEP 4 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 hole. NOTE: If the Striker Bolt hole is not aligned upright, the Top Cocking Knob will not fasten correctly.

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.

CUP SEAL REMOVAL GUIDE



Part Names and Numbers describe in this section:
Vertical Screw (#SCR027)
Vertical O-ring (#ORG023)
Vertical Adapter (#VRT026)
Cup Seal (#ITP023)
Valve Pin (#ITP026)
Valve Spring (#SPR013)
Front Plug (#LPC047)
Regulator (#REG033)

Step By Step Cup Seal Access

Access of the Cup Seal for service or replacement requires the removal of the Front Plug and Vertical Adapter
STEP 1 Unscrew both of the C/A adapter screws and twist loose the entire Regulator from the Vertical Adapter.
STEP 2 Remove the Vertical Adapter by unscrewing the Vertical Adapter Mounting Screw, be sure to keep a finger over the Front Plug to prevent it from springing out. NOTE: The Front Plug and Vertical Adapter are both held in place by the Vertical Adapter Mounting Screw.
STEP 3 Pull the Front Plug out and it should come out with the Valve Spring, Cup Seal and Valve Pin all together.
STEP 4 Unscrew the Cup Seal from the Valve Pin and replace with the spare one provided in the parts kit.
STEP 5 Follow the previous steps in reverse to re-install all components properly. Make sure the Front Plug screw hole is lined up with the Vertical Adapter Screw Hole.
IMPORTANT: Always make sure all air sources have been removed from your Marker and any residual air has been vented out completely before servicing your Marker.
NOTE: Service or replacement of the Cup Seal should only be done if a leak is present and can be heard from the breach after the removal of the Delrin Bolt

TROUBLESHOOTING

Dealing with a Paintball Breakage

1. If the weather temperature is below 59°F (15°C) or above 86°F (30°C) paintballs can become brittle and not hold up to the Markers velocity and outside temperature. Paintballs have a shelf life and can become too fragile for use. Paintballs can take a different shape in time so would be wise to size the paintball with your barrel.Dirt or broken paint shell fragments in the barrel can cause the Marker to have re-cocking issues. Using a squeegee thru the upper portion of the Receiver will remove most of the dirt or broken shell fragments.
2. If the loader has double fed a paintball in the barrel/breach and the Marker was fired. This can break paint out of the barrel.
3. If you over shoot the paintball loader and in middle travel have wedged a paintball in the breach this could cause a paintball breakage.
4. Velocity adjustment is too high and needs to be lowered to proper velocity (fps) speed.

Recocking Related Issues

1. Need lubrication on the Striker O-ring. (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS).
2. Striker O-ring is damaged or missing. Replace with a new Kingman approved Striker O-ring. NOTE: The Striker O-ring can not be substituted with another type of o-ring.
3. The pressure in the tank is too low and possibly needs to be refilled
4. 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, remove the Markers internals for complete cleaning. (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS)
5. The pressure on the Regulator needs to be increased. (SEE REGULATOR ADJUSTMENT)

DEALING WITH AN AIR LEAK

Down The Barrel Or Out Of The Trigger Frame

1. Cup seal is bad and needs to be replaced. (SEE CUP SEAL REMOVAL GUIDE)
2. The Valve Body lip is nicked or scratched and needs to be replaced. NOTE: Never remove the Valve Body unless specific repairs are needed.
3. Air leaking through the Receiver and out of the Trigger Frame. The back o-ring on the Valve Body is damaged and needs to be replaced.

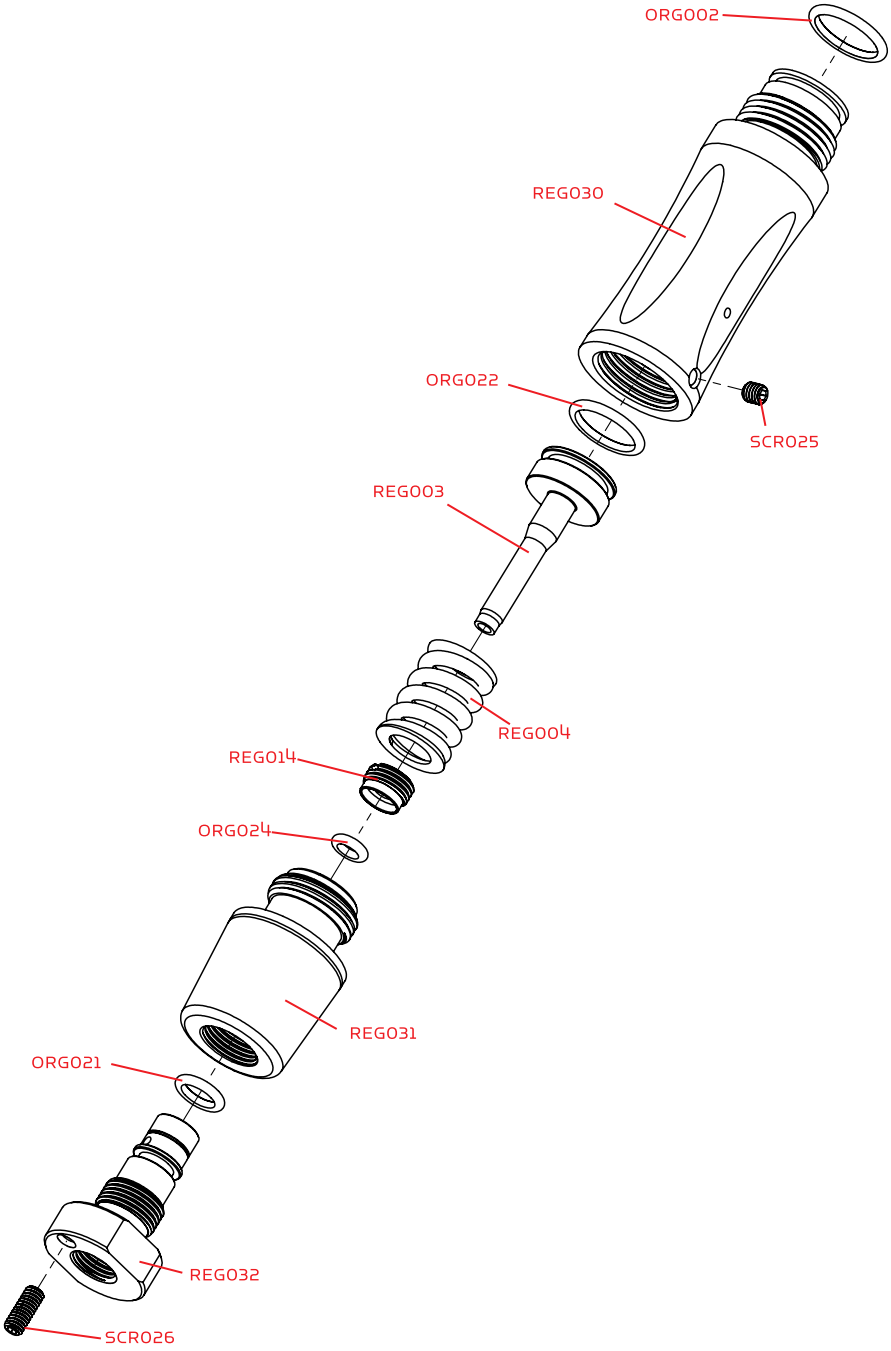
Air Leak From The Hose Line

1. If air is leaking from the opposite ends of the hose fittings will need to retighten to snug.
2. The female end of the hose must have a plastic washer installed inside the hose collar and be tightened properly. IMPORTANT: The hose line supplied has metric female ends. This will not install into American 1/8" (NPT) threaded fittings. If installed incorrectly, it is possible to damage the attachment fittings and hose line.

Air Leaking From The Regulator

1. If air is leaking from the small release hole the o-ring(s) inside the Regulator needs to be greased or that the o-ring could be damaged. NOTE: O-ring(s) inside the Regulator should be greased. This way the o-ring(s) stay lubricate. Using gun oil will not keep the o-ring(s) lubricated for long.
2. The hose fitting needs to be tightened to the Regulator adjuster. If the fitting has been removed or loosened make sure to reply (Teflon tape) on the male thread of the hose fitting to prevent an air leak.
3. The o-ring on the top of the Regulator has a torn o-ring or needs to be replaced. HELPFUL TIP: You can use a urethane bottle o-ring for replacement if not able to replace with a stock o-ring.

REGULATOR SCHEMATIC

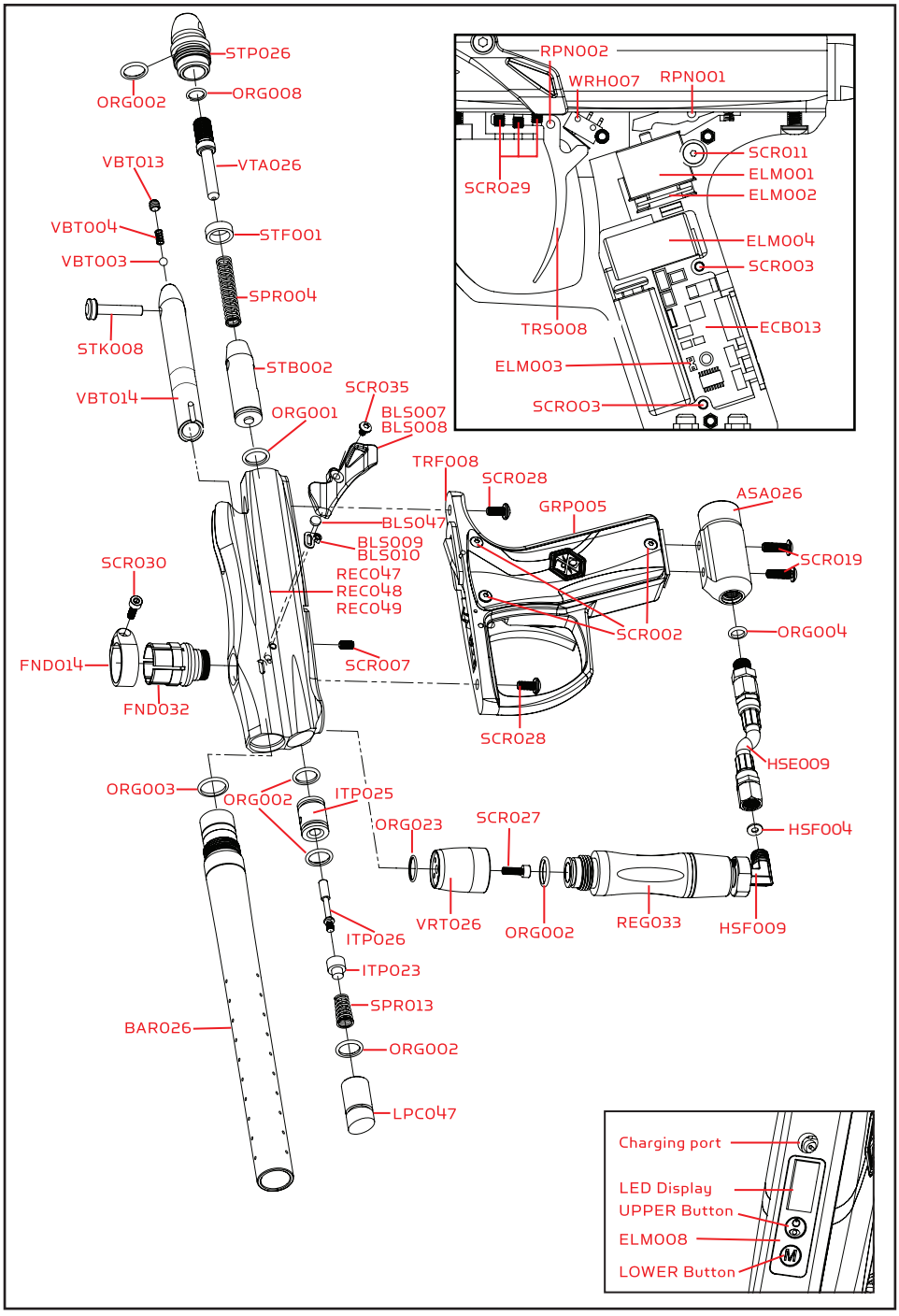


FENIX™ PARTS LIST

ASA026	C/A Adapter (matte black)	REG004	Reg Spring
BAR026	1PCS Barrel (matte black)	REG014	Reg O-ring Housing (flat head)
BLS047	Ball Stopper (red)	REG030	Reg Top Body (matte black)
BLS007	Eye Panel - right (black)	REG031	Reg Mid Body (matte black)
BLS008	Eye Panel - left (black)	REG032	Reg Adjuster (matte black)
BLS009	Ball Stopper / Eye Wire Insert - right	REG033	Regulator (complete) (matte black)
BLS010	Ball Stopper / Eye Wire Insert - left	RPN001	Sear Roll Pin
ECB013	LEAP™ II Circuit Board	RPN002	Trigger/Touch Switch Roll Pin
ELM001	Coil Set	SCR002	M4 x 8 Screw (A)
ELM002	Coil Pin	SCR003	Circuit Board Screw (+)
ELM003	Tournament Lock Switch	SCR007	M8 x 10 Valve Body Screw (A)
ELM004	Capacitor	SCR011	Coil Set Screw
ELM008	Leap Touch Switch Membrane	SCR024	M5 x 25 Screw C/A Adapter Screw (A)
FND014	Clamping Collar (matte black)	SCR025	M4 x 4 Reg Screw (A)
FND032	Feed Neck (matte black)	SCR026	M4 x 10 Reg Adjuster Screw (A)
GRP005	Dual Texture Grip Panel (black)	SCR027	M5 x 20 Vertical Screw (A)
HSE009	Disconnect Hose (male x female)	SCR028	M5 x 10 Trigger Frame Screw w/washer (A)
HSF004	Plastic Washer	SCR029	M4 x 6 Trigger Adjustment Screw (A)
HSF009	90° Male to Male Adapter (std x met) swivel	SCR030	M3 x 10 Clamping Screw (A)
ITP023	Cup Seal	SCR035	M4 x 10 Eye Panel Screw
ITP026	Eko™ Valve Pin	* SER001	Sear
ITP025	Eko™ Valve Body	SPR009	ESP Sear Spring
LPC047	Front Plug (matte black)	SPR013	Valve Spring
ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 60pu	SPR004	Striker Spring
ORG002	O-ring #15 80	STB002	Striker Bolt
ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	STF001	Striker Buffer
ORG004	O-ring #11 80	STK008	Top Cocking Knob
ORG008	O-ring #10 80	STP026	Striker Plug Threaded
ORG021	Reg Adjuster O-ring #11 80pu	TRF008	Electronic Polymer Trigger Frame
ORG022	Reg Piston O-ring #14 70pu	TRS008	Magnetic Saber Trigger (polish black)
ORG023	Vertical O-ring #17 1.5 80	VBT003	Bolt Locking Bearing
ORG024	Reg Piston Shaft O-ring #08 80pu	VBT004	Bolt Locking Spring
* PAK047	FENIX Spare Parts Kit	VBT013	Bolt Locking Screw
REC047	FENIX Receiver (black)	VBT014	Delrin Bolt w/ Locking Knob
REC048	FENIX Receiver (silver/grey)	VRT026	Vertical Adapter (matte black)
REC049	FENIX Reciver (slate blue)	VTA026	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte black)
REG003	Reg Piston	WRH002	Battery Harness
		WRH007	Touch Switch
		* WRH008	Eye Wire Harness (extra long)

* Item Not Pictured (+) Cross-head Screw (A) Allen-head Screw

FENIX™ SCHEMATICS



WARRANTY STATEMENT

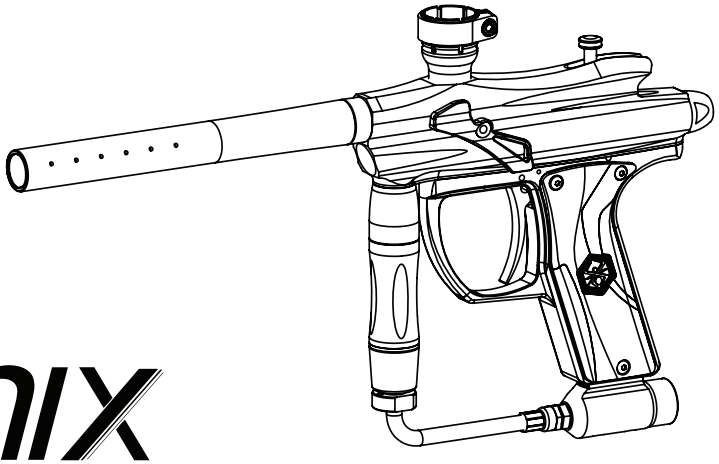
Kingman warrants the original retail purchaser that this product is free from defects in material and workmanship under normal use and service for a period of (1) year from the original date of purchase. Any Electronic Components in an Electronic Spyder marker are warranted for (6) months and the Tadao®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

KINGMAN GROUP
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com
» Warranty Registration is also available at **www.spyder.tv**

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

PATENT PENDING

PASSION FOR PAINTBALL.™



Fenix

Marqueur de Paintball de Calibre .68

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURIT	23
MISE EN ROUTE	24
8 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER	25-26
INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉ SÉCURITÉ	27-28
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	29
MONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	29-30
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	30
INSTALLATION/RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES	30
REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER	31
INSTALLATION DE LA PILE	31-32
LEAP™ II CIRCUIT BOARD AVEC CAMD SETTINGS	32-33
REGLAGE DE DETENTE	33
REGLAGE DU REGULATEUR	34
YEUX ANTI CASSE DE BILLE	34
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	35
NETTOYAGE DU MARQUEUR	35-36
DEMONTAGE/REMONTAGE ET NETTOYAGE DES PIECES INTERIEURES ARRIERES	36-37
ACCÈS AU JOINT DE CULASSE ÉTAPE PAR ÉTAPE	38
DÉPANNAGE	39
SCHEMA ECLATE DU REGULATOR	40
LISTE DES PIECES DU FENIX™	41
SCHEMA ECLATE DU FENIX™	42
POLICE DE GARANTIE	43

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURIT

WARNING

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 0.68cal 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.
Visite www.spyder.tv les mises à jour manuelle des utilisateurs.

MISE EN ROUTE

ATTENTION: Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode “safe” jusqu’a son utilisation.

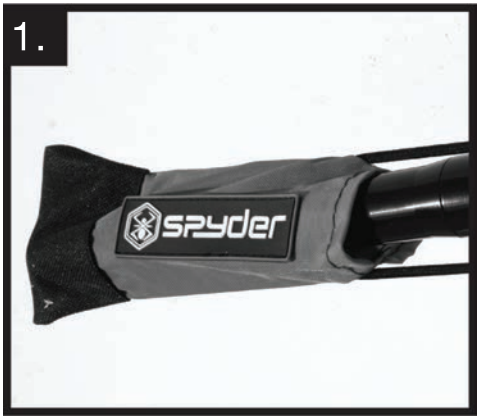
1. Toujours mettre un bouchon de canon en bout de canon pour des raisons de sécurité quand le lanceur n’est pas utilisé.
2. Installer et charger la pile. (Voir chapitre INSTALLATION DE LA PILE, DE SON CHARGEMENT)
3. Attacher la bouteille de CO2 ou d’air comprimé a l’adaptateur. CONSEIL: assurez vous 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 joint torique uréthane. NOTE: Les joints toriques uréthane ne sont pas fournis dans le kit de réparation, ces joints ne sont pas fait 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 chargeur électrique de bille et le coude plastique sur l’arrivée de bille du lanceur. Utilisez seulement des billes de calibre .68 cal dans le chargeur de billes. NOTE: Kingman recommande d’utiliser un chargeur de bille avec arrivée forcée des billes pour des performances optimum.
5. Allumez la carte electronique (reportez vous au chapitre REGLAGES DE LA CARTE ELECTRONIQUE « LEAP » AVEC ECRAN « CAMD »)
6. Armer le lanceur. Tirez la goupille de réarmement vers l’arrière jusqu’à ce que la culasse en Delrin s’enclenche. PRECAUTION: si vous relâchez la goupille de réarmement avant l’enclenchement de la culasse cela peut engendrer un tir.
7. Détacher 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 déclenchera le tir d’une bille. IMPORTANT: toujours tester le lanceur dans une direction sure ou dans une aire de jeu approprié.
8. Procéder à la vérification de la vélocité. Tourner la pièce « VELOCITY ADJUSTER/SPRING GUIDE» dans le sens des aiguilles d’une montre augmente la vélocité, dans le sens inverse la diminue. NOTE: le lanceur est équipé d’un régulateur qui peut ajuster la pression de service de 0 à 300 PSI. (Voir le chapitre :réglage du régulateur et maintenance) NOTE: votre lanceur de paintball est fait pour être utilisé sur un terrain de paintball avec les protections adéquates. IMPORTANT: Kingman recommande d’utiliser un chronographe pour s’assurer que la vélocité est inférieure a 300 (fps)
9. Une fois le jeu fini, videz toutes les billes du chargeur avant de le détacher de l’alimentation de bille. PRECAUTION: il peut rester des billes chambrées à l’intérieur du lanceur, tirez quelques coups dans une direction sure pour vider le lanceur ou le canon de toute bille.
10. Remettez le bouchon de canon au bout du canon, pour éviter tout accident en cas de décharge accidentelle.
11. Kingman recommande de mettre le lanceur en mode “SAFE” ou de l’éteindre après utilisation.
12. Dévisser la bouteille de CO2 ou d’air comprimé de l’adaptateur. Tournez dans le sens inverse des aiguilles d’une montre détachera la bouteille du lanceur. 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.
13. Conserver le lanceur dans un sac de paintball ou une place sure. PRECAUTION: 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. CONSEIL: il est conseillé de lubrifier votre lanceur après chaque utilisation, spécialement si le lanceur n’est pas utilisé fréquemment .ajouter quelque goûtes d’huile (spécifique au lanceur de paintball) sur le joint torique du marteau (voir chapitre démontage/remontage).Avant de ranger le lanceur s’assurer qu’il n est pas en position armé, cela aidera a garder la tension du ressort de marteau.

IMPORTANT

- La vélocité 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 vélocité ». Pour cela utilisez un appareil appelé « chronographe de vélocité » spécifique au paintball disponible dans la plupart des boutiques spécialisées ou les terrains de paintball. NOTE: ce lanceur est conçu pour être utilisé a une vélocité inférieure a 300 pieds par seconde (fps).Ce produit ne doit pas être utilisé sur une personne a moins de 25 pieds.
- Ce 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 quelque 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.

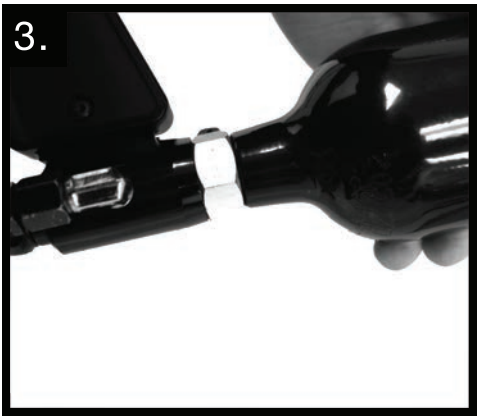
8 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER

IMPORTANT : Lire les recommandations de sécurité et de fonctionnement avant de suivre les 8 étapes rapides pour commencer à jouer

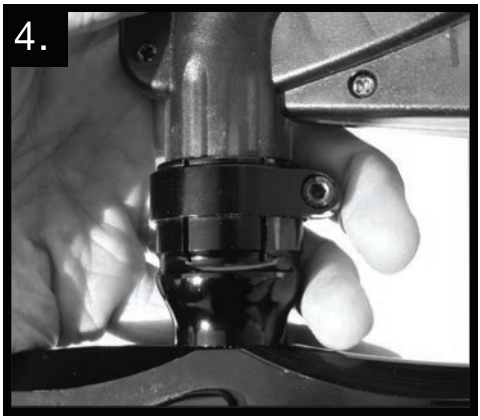


Insérez le système de blocage du canon

Installez une pile dans la poignée



Installez une bouteille de CO2 / d'air comprimé



Installez un chargeur de billes et remplissez-le

Mettez vos lunettes de paintball et armez le marqueur

Retirez le système de blocage du canon

Mettez la carte de circuit sous tension et déverrouillez le mode Sécurité

Prêt à jouer et tirer

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

INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ

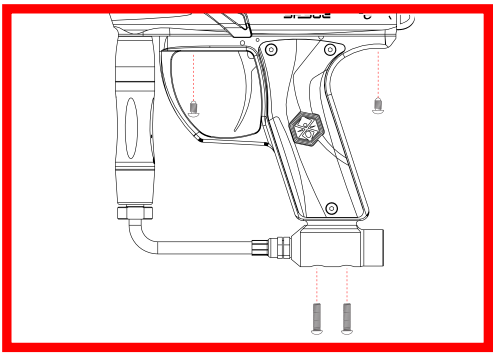
Ne JAMAIS regarder le fût du lanceur de paintball avec ou sans vos lunettes de protection.

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

WARNING: UNSAFE

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

WARNING: UNSAFE

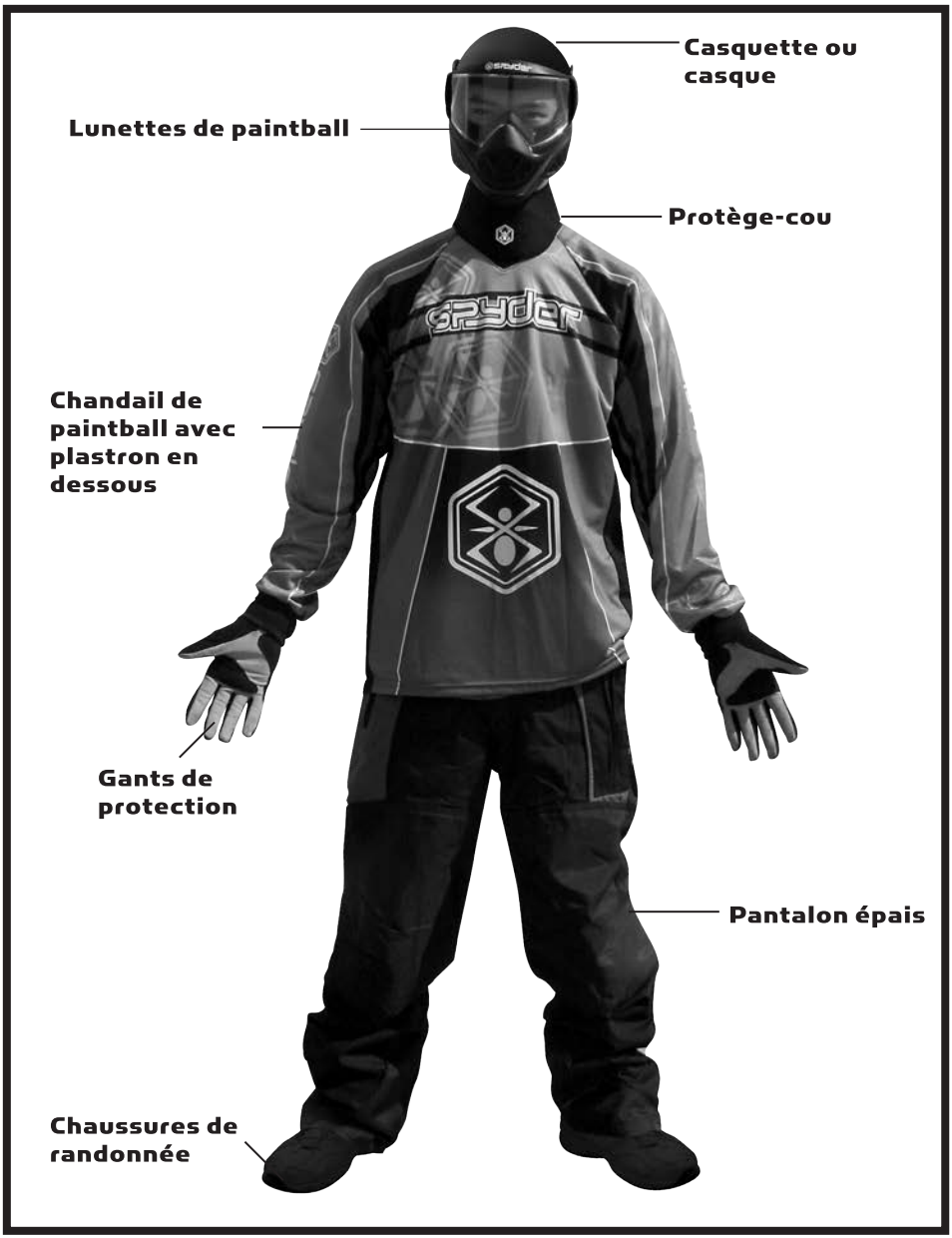


Avant/après l'utilisation du lanceur de paintball, s'assurer que toutes les vis sont bien serrées. Éviter de perdre des vis permet de garantir le bon fonctionnement du lanceur.

NOTE: Certaines vis ne figurent pas sur le croquis.

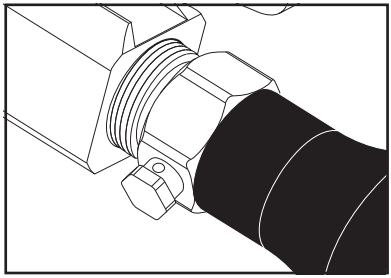
IMPORTANT: Please read the Owner's Manual before you play.
* The model shown is for picture

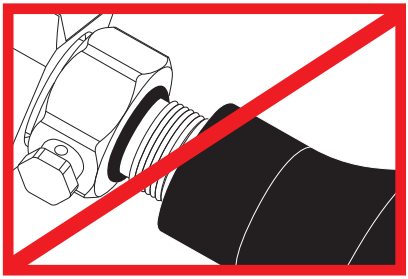
ÉQUIPEMENT DE SÉCURITÉ RECOMMANDÉ POUR LE PAINTBALL

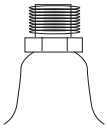


Utiliser la combinaison appropriée afin d'éviter tout contact avec la peau durant la partie de paintball. Nous recommandons d'acquérir un masque, un protège-cou, un chandail de paintball ou un tee-shirt à manches longues, un plastron, des gants de protection, des chaussures de randonnée et un pantalon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

CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME







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 . 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 réprouvé 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 PamphletsP.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 inclue 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'adaptateurC/A

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 leC/A adaptateur

DEMONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

Dévisser la bouteille de CO2 ou d'air comprimé de l'adaptateur en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. CONSEIL: après l'utilisation vous devriez toujours démonter la source de gaz de votre lanceur. Quand la bouteille est démontée de l'adaptateur , un excèdent de gaz est purge par le dessous. PRECAUTION: Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur où se trouve le trou d évacuations 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.

BOUCHON DE CANON TYPE "CHAUSSETTE"

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

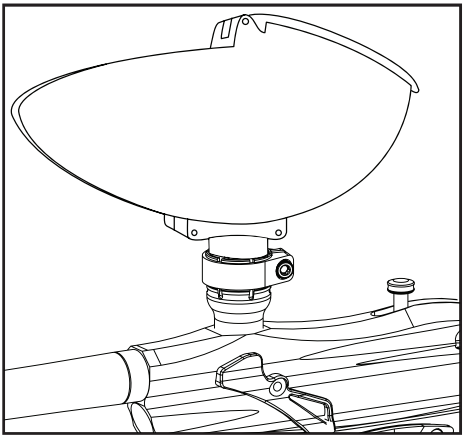
BOUCHON DE CANON TYPE "BOUCHON RIGIDE"

Inserez le bouchon de canon au bout de votre canon avant de monter la bouteille de gaz et de mettre des billes dans votre lanceur. Le bouchon de canon ne doit pas pouvoir s'enlever facilement.
NOTE: verifiez toujours que les joints toriques ne soient pas usés ou encore coupé. N'enlevez le bouchon de canon que quand vous êtes prêt à jouer. 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.

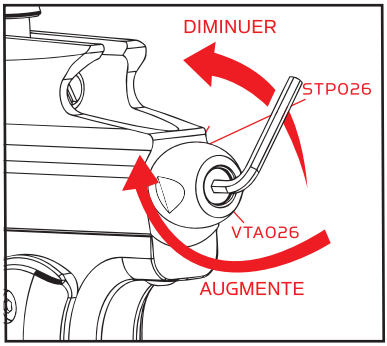
INSTALLATION/RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES



Fixer un chargeur de billes électronique ou à gravité au distributeur de marqueurs et serrer les vis de pression. Serrer les deux accessoires pour assurer une bonne fixation. N'utiliser que des billes de calibre 0.68 dans le chargeur.

Desserrer les vis du distributeur de marqueurs et retirer le chargeur de billes électronique ou à gravité. Lors du retrait du chargeur, s'assurer que toutes les billes soient retirées. ATTENTION : Il peut rester des billes dans le conducteur du marqueur ; donner quelques coups dans une direction sans danger pour vérifier que le canon et la culasse sont vides.

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER



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

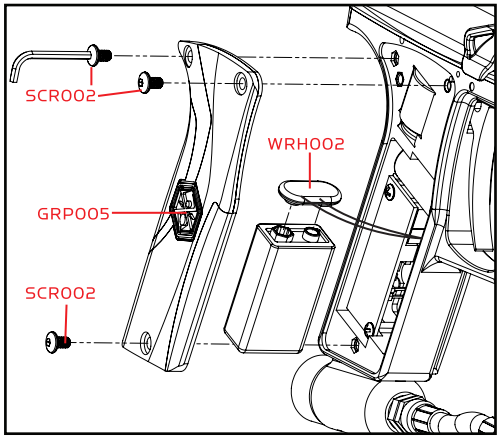
Pour DIMINUER la vélocité, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

NOTE: la pièce VELOCITY ADJUSTER/SPRING GUIDE ne se démonte pas par l'arrière du bouchon de la pièce STRIKER PLUG

MISE EN GARDE

- La vélocité de ne doit jamais excédée 300 fps, une vélocité plus importante est dangereuse et peu causée de sérieuses blessures.
- Les lanceurs de paintball ne sont pas fait pour être utilisés contre des personnes a moins de 30 feet.
- Ne jamais pointer le lanceur en direction d'une personne qui ne porte pas une protection faciale adaptée a 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.

INSTALLATION DE LA PILE



Noms des piéces et référence déns ce chapitre
Dual Texture Grip Panel (#GRP005)
M4 x 8 Screw (A) (#SCR002)
Battery Harness (#WRH002)
Kingman Group recommande d'utiliser une pile Spyder 9.6 Volts rechargeable comme source de courant pour des performances optimums et pour augmenter la capacité du nombre de tir entre 5000 et 6000 coups.(la pile Spyder et son chargeur sont vendu séparément)
NOTE: Ce lanceur peut fonctionner avec une pile Alcaline 9 Volts. N'utilisez que des piles Alcalines de qualité supérieures pour assurer les meilleures performances possible. (Pile non incluse) Le nombre de tirs peut varier selon le type de pile 9 Volts Alcaline utilisée (de 2300 à 3200), choisir une pile de qualité maximum vous donnera de meilleurs résultats.
IMPORTANT: Les performances varient selon le mode de tir dans le quel le lanceur se trouve.
ETAPE 1 Dévissez les 3 vis M4X8 du coté droit du grip.
ETAPE 2 Attachez la pile a la fiche (battery harness).
ETAPE 3 Revissez les 3 vis M4X8.
ASTUCE: Notez comment les pièces sont désassemblées pour faciliter le remontage.

INSTRUCTIONS DU CHARGEUR

Pour charger une pile Spyder 9.6 NiMH, la carte électronique doit être éteinte. Les piles Spyder (JE1015) ne sont pas complètement chargées à l'achat. Utilisez le chargeur Spyder LED A/C (JE 1029) fourni avec, après avoir branché le chargeur au secteur, connectez le chargeur à la carte électronique par le port situé à l'arrière de la poignée du lanceur.Pour charger la pile complètement, Kingman recommande un temps de charge de 6 à 8 heures.

INSTRUCTIONS DU CHARGE de la pile 9.6 Volts (U.S) accessoire en option
ETAPE 1 branchez le chargeur Spyder LED A/C sur la prise électrique 110V / 220 V selon le pays d'utilisation.
ETAPE 2 connectez le câble du chargeur Spyder LED A/C a l'arrière de la poignée du lanceur.
ETAPE 3 la LED sur le chargeur s'affichera en rouge lorsque la pile charge
ETAPE 4 la LED sur le chargeur s'affichera en verte lorsque la pile est chargée
ETAPE 5 débranchez le câble connecté a l'arrière de la poignée du lanceur
EATPE 6 débranchez le chargeur Spyder LED A/C de la prise electrique
IMPORTANT: vous ne devez jamais charger la pile plus de 24 heures sous peine d'endommager la pile ou les composants électroniques.
ASTUCE: Il est recommandé de charger la pile le jour avant son utilisation pour assurer des performances maximum, surtout si le lanceur n'a pas été utilisé depuis plus d'une semaine
NOTE: Une pile Spyder chargée peut tirer environ 5000 á 6000 coups, dépendant du mode de tir dans le quel se trouve le lanceur. Dans des conditions de chargement normales et en suivant les consignes, une pile Spyder a une durée de vie d'environ 700 á 1000 charges. Pour éviter tout risqué d'explosions de la pile ou des circuits électroniques, ne chargez que la pile Spyder 9.6Volt NiMH dans la poignée du lanceur.

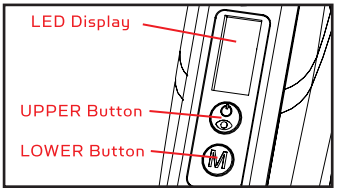
NE PAS FAIRE: ne chargez jamais une pile Alcaline ou tout autre type de pile dans un lanceur Spyder.
NE PAS FAIRE: Ne chargez aucune pile montrant des signes d'usure, rouillées ou ayant des fuites.
NOTE: Ne pas suivre les instructions déchargera Kingman de toute garantie ou encore responsabilité.
Kingman ne sera pas tenu responsable des blessures ou dommages cause par une mauvaise utilisation du produit. Ce produit n'est pas destiné à être utilisé sur autre chose que sur le produit que Kingman a conçu.

INSTRUCTIONS DE CHARGE de la pile 9.6 Volts (E.U) accessoire en option
Pour charger une pile Spyder 9.6 NiMH, la carte électronique doit être éteinte. Les piles Spyder (JE1015) ne sont pas complètement chargées à l'achat. Utilisez le chargeur Spyder LED A/C (JE 1029) fourni avec, après avoir branché le chargeur au secteur, connectez le chargeur à la carte électronique par le port situé à l'arrière de la poignée du lanceur. Pour charger la pile complètement, Kingman recommande un temps de charge de 6 à 8 heures.
ASTUCE: Il est recommandé de charger la pile le jour avant son utilisation pour assurer des performances maximum, surtout si le lanceur n'a pas été utilisé depuis plus d'une semaine
NOTE: Une pile Spyder chargée peut tirer environ 5000 á 6000 coups, dépendant du mode de tir dans le quel se trouve le lanceur. Dans des conditions de chargement normales et en suivant les consignes, une pile Spyder a une durée de vie d'environ 700 á 1000 charges. Pour éviter tout risqué d'explosions de la pile ou des circuits électroniques, ne chargez que la pile Spyder 9.6Volt NiMH dans la poignée du lanceur

NE PAS FAIRE: ne chargez jamais une pile Alcaline ou tout autre type de pile dans un lanceur Spyder.
NE PAS FAIRE: Ne chargez aucune pile montrant des signes d'usure, rouillées ou ayant des fuites.
NOTE: Ne pas suivre les instructions déchargera Kingman de toute garantie ou encore responsabilité.
Kingman ne sera pas tenu responsable des blessures ou dommages cause par une mauvaise utilisation du produit. Ce produit n'est pas destiné à être utilisé sur autre chose que sur le produit que Kingman a conçu

LEAP™ II CIRCUIT BOARD avec CAMD SETTINGS

SAFE – rouge LED
SEMI – verte LED
RAMP P – bleu LED (PSP Ramp)
RAMP M – bleu LED (Millennium Ramp)
EYE – Orange LED (LED ON = Eyes ON, LED OFF = Eyes OFF)
BATTERY – Jaune LED (couleur unie LED = bon, clignotantLED = faible)



LES 2 BOUTONS DE PARAMETRAGE
Pressez le bouton du haut "POWER/EYE" pour allumer le lanceur. L'écran CAMD affichera le voyant rouge "safe" et le voyant « ON » , ce qui signifie que le lanceur est allumer mais avec la sécurité enclenchée donc le lanceur ne tirera pas.Le mode par defaut est le semi auto et l' ecran CAMD affichera le mode « semi » en vert. Pour désenclencher la securité, appuyez et relachez sur le bouton du bas « MODE» le voyant « SAFE » s' eteindra , et le lanceur est prêt

a tirer.Pour enclencher la sécurité de nouveau , réappuyez sur le boutton du bas et le lanceur reviendra en mode « SAFE » et le voyant s' allumera rouge. Pour éteindre le lanceur, appuyez et laissez maintenu le bouton “power/eye” jusqu'a ce que la carte s'éteignes et aucun voyant ne soit actif.

CHANGEMENT DES MODES DE TIR

Pour changer de mode de tir, appuyez sur la touche du bas “Mode” jusqu' à ce que le voyant « MODE » clignote, vous êtes maintenant dans la sélection des modes.a chaque pression du boutton, vous passerez d'un mode a l'autre, vous verrez les different voyant vous indiquer quel mode vous selectionnez.appuyez et tenez appuyé le bouton du bas jusqu' à ce que le voyant s'arrete de clignoter, le mode de tir est maintenant selectionné.Le lanceur par defaut se remet toujours en position « SAFE » , pour pouvoir tirer , veuillez pressez le bouton du bas une fois pour enlever la securité , le lanceur est maintenant prêt a tirer. (Voir chapitre VERROU DES MODES)
IMPORTANT: la securité peut etre enclenchée dans n' importe quel mode , juste en pressant le boutton du bas , l' indicateur s' affichera rouge et le lanceur sera protégé de tout tir accidentel.

VERROU DES MODES

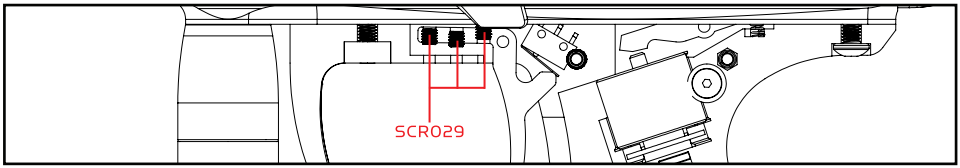
Pour verrouiller le lanceur en mode SEMI AUTO , retirez le verrou de sur la carte électronique quand le lanceur est éteint. Le lanceur a partir de ce moment la ne fonctionnera plus que en mode SEMI AUTO.
Pour verrouiller le lanceur en mode RAMP P , retirez le verrou de sur la carte électronique avec la carte allumée cette fois.Cela bloquera le lanceur dans le mode RAMP P. NOTE: Faites la meme chose si vous désirez sélectionner le mode RAMP M. NOTE: Utilisez le verrou également si les règles du jeu vous l' impose. NOTE: le mode semi auto peut etre le seul autorisé dans le pays dans lequel vous vous trouvez , demandez aux autorités locales la legislation. Par exemple dans tous les pays d' europe ainsi qu'en Australie et en Nouvelle Zélande , seulement le mode semi auto est autorisé.

FONCTIONNEMENT DES “YEUX”

Pour eteindre les “yeux” , appuyez sur le bouton du haut , et le voyant orange s' eteindra indiquant ainsi que les yeux sont en position “off”

Le nombre de tirs peut varier selon le type de pile alcaline de 9 volts utilisé (de 2 300 à 3 200). Une pile de grande marque donnera les meilleurs résultats. Une pile de 9,6 volts NIMH Spyder permettra plus de tirs, soit environ 5 000 à 6 000 parties.
(Les performances varieront légèrement selon le mode utilisé et la cadence de tir atteinte).

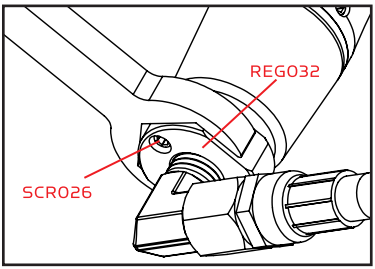
REGLAGE DE DETENTE



DÉTENTE “SABRE” A RAPPEL MAGNETIQUE

Le reglage de la détente se fait a l aide de 3 vis ,une pour le declenchement du tir , une pour la butee et une autre pour la force de rappel magnetique de la détente.
La plus eloignee des vis de la detente regle le rappel magnetique de la detente , elle regle dnc la durete de la detente, visser la vis durcti la detente , alors que la devisser la rendra plus souple.
Le seconde vis , permet de regler le point de contact entre la détente et le micro switch , plus la détente est vissee , plus la course de la détente sera courte , a l inverse plus on devis plus la course de detente sera longue.
ASTUCE: ne vissez pas la vis au point ou la detente fasse un contact permanent avec le microswitch , si tel est le cas, le lanceur ne tirera pas.
La derniere vis de la détente , permet le reglage de la buttee de la detnte , une fois le contact de la détente avec le microswitch , le tir est declenche , cette vis permet d adjuster la course de la détente après le tir.

REGLAGE DU REGULATEUR



PRECAUTION: N' essayez jamais de démonter le régulateur alors que le lanceur est sous pression.Cela peut engendrer des blessures graves voir la mort.

FENIX est équipé avec un régulateur en ligne à recharge rapide qui améliore l' autonomie d'air et donne une vélocité plus constante. Une fois que la bouteille de CO2 ou d'air comprimé a été installée et que l'adaptateur a été mis sur « ON » le lanceur est prêt à tirer.
Le réglage de la pression de sortie se fait par la molette située en bas du régulateur , à l' aide de la clef fournie dans le kit de réparation.

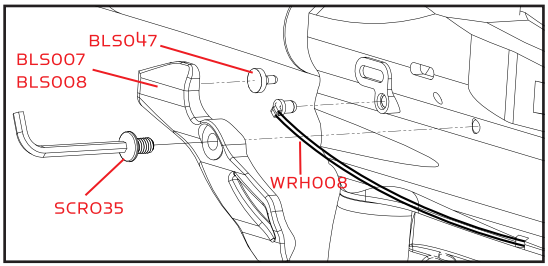
ETAPE 1 Déserrez la vis de contre serrage située sur la molette
ETAPE 2 Utilisez la clef fournie dans le kit de réparation, pour augmenter la pression de sortie du régulateur, tournez l'ajusteur du régulateur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour baisser la pression de sortie du régulateur tournez l'ajusteur du régulateur dans le sens des aiguilles d'une montre. La pression de sortie du régulateur ne devrait jamais être inferieure a 300 psi.C' est a dire un tour et demie en dévissant la molette quand elle est en butée contre le corps inférieur du régulateur. NOTE: si la pression de sortie du régulateur est inférieur à 300 psi, le lanceur peux avoir des problèmes a réarmer. Une pression trop élevée augmentera la consomation d'air et risque d'augmenter la vélocité du lanceur au delà de 300 fps et donc d'être dangereuse.
ETAPE 3 Après chaque réglage de la pression de sortie du régulateur, tirez quelque coups afin d'évacuer le gaz du lanceur pour obtenir la pression voulue.
ETAPE 4 après tout ajustement, pensez à resserrer la vis de contre serrage pour éviter que le réglage bouge. IMPORTANT: tout ajustement de la pression de sortie du régulateur effectué après avoir chronographié le lanceur affectera la vélocité. NOTE : Le régulateur en ligne est réglé à plus ou moins 350 psi sortie d'usine.

Si vous voulez descendre la pression de sortie, il faudra que vous tiriez quelques coups pour voir la nouvelle pression de sortie s afficher au manomètre. IMPORTANT : assurez vous que le lanceur est pointé dans une direction sure et que vous suivez les consignes données dans ce manuel d'utilisateur.
IMPORTANT: les lanceurs équipés d'un régulateur, après avoir enlevé la bouteille d'air ou de co2 peuvent toujours contenir une charge de gaz, pour s'en assurer, après avoir purgé le gaz et démonté la bouteille, tirez quelque coups à vide dans une direction sure jusqu'à ce que le lanceur n'ai plus du tout de gaz et soit en position désarmé.
IMPORTANT: n'essayez pas de faire les réparations du régulateur vous même à moins que vous n'ayez suivi une formation par un technicien de Kingman group. Le faire annulera toutes les garantie et la responsabilité de Kingman Group. Si vous constatez des fuites ou autre problèmes, contactez le service technique de Kingman group.
IMPORTANT: toujours enlever les billes et la bouteille de CO2 ou d'air comprimé de votre lanceur, et n'oubliez pas de stocker votre lanceur en position désarmé (culasse vers l'avant).

YEUX ANTI CASSE DE BILLE

Les yeux préservent la bille d'être coupée par la culasse au moment ou elle descend dans la chambre en n'autorisant le tir qu'une fois la bille logée dans la chambre prête a être tirée dans le canon. Les yeux transmettent un faisceau qui traverse la chambre. La carte électronique est préréglée 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)

NOTE: les yeux anti casse de bille reduisent considerablement les risque de casse de bille , cependant il est normal qu il puisse arriver qu une bille casse.pour les meilleures performances possible.



Noms des piéces et référence décris dans ce chapitre.
Ball Stopper (#BLS047)
Screw (#SCR035)
Eye Panel (#BLS007/#BLS008)
Eye Wire Harnes (#WRH008)

NETTOYEZ LES YEUX

Utilisez un “squeegee” ou un “swab” pour nettoyer la chambre de bille devrait être suffisant pour que les yeux arrivent à se détecter. Pour un nettoyage complet, utilisez la clef six pans fournie avec le lanceur et démontez le cache œil en devisant la vis.Une fois démonté, tirez délicatement sur l’œil 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 cause 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 collé dessus et pourraient ainsi tomber, vérifiez donc que les anti-double feed restent en place quand vous démontez les caches œil. ASTUCE: notez comment les pieces sont assemblees avant le demontage pour un rassemblage plus facile. IMPORTANT: avant le demontage des cache oeils , assurez vous avec un pique que le six pans de la tete de la vis n est pas rempli de terre afin que l outil puisse rentre au fond de l empreinte de maniere a ne pas arrondir le six pans. NOTE: Le nettoyage des yeux anti casse de bille devrait être fait seulement si une bille a obstrué et affecté la détection des billes de paintball. Enlever la culasse en Delrin, et pousser une tige de nettoyage de type swab au travers de la descente de bille peut être adéquate pour nettoyer les yeux anti casse de bille. NOTE: Ne nettoyez les yeux que dans le cas ou une bille aurait eclatee dans la descente de bille, et que les yeux ne fonctionnent plus , dans la plupart des cas , juste retirer la culasse et passer un coup de squeegee a l interieur suffit a nettoyer les yeux.

CHANGEZ 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, c’est en démontant le cache oeil que vous accédez au anti-double feed. ASTUCE: notez comment les pièces sont assemblées avant le démontage pour un réassemblage plus facile

IMPORTANT: avant le démontage des cache oeils , assurez vous avec un pique que le six pans de la tête de la vis ne soit pas rempli de terre afin que l’outil puisse rentrer au fond de l’empreinte de manière a ne pas arrondir le six pans.

NOTE: attention de ne pas serrer la vis du cache œil trop fort afin de ne pas arracher le filetage.

NOTE: la maintenance des anti double feed, n’est necessaire que si il y a un veritable probleme d’usure ou que les les billes roulent hors du canon.

BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l’éventualité ou 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 a 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 décoinçage de la culasse.

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

NETTOYAGE DU MARQUEUR

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

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

CONSEIL UTILE : Suivre ces étapes pour enlever la bille / nettoyer le marqueur, en cas de rupture de bille.

NETTOYAGE DU CANON ET DU CONDUCTEUR AVEC UNE RACLETTE

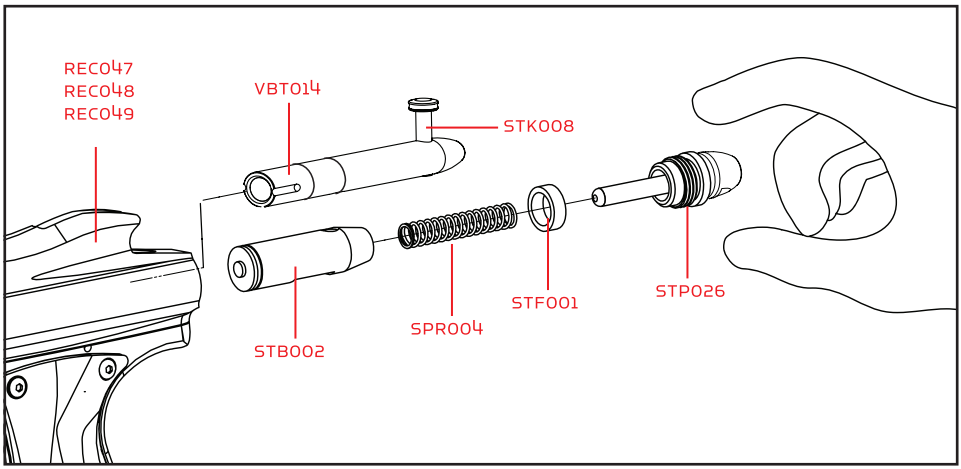
Utilisation d'une tige de nettoyage rigide (non fournie)

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

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

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

DEMONTAGE/REMONTAGE ET NETTOYAGE DES PIECES INTERIEURES ARRIERES



Noms des piéces et référence décris dans ce chapitre

Top Cocking Knob (#STK008)
Delrin Bolt (#VBT014)
Striker Bolt (#STB002)
Striker Plug (#STP026)
Striker Spring (#SPR004)
Striker Buffer (#STF001)
Receiver (#REC047 / #REC048 / #REC049)

NETTOYAGE ET DEMONTAGE RAPIDE

Tirer la goupille de réarmement TOP COCKING KNOB vers le haut. Cela désolidarisera la culasse VERTURI BOLT du marteau STRIKER BOLT et vous pourrez ainsi tirer la culasse vers l'arrière et la sortir du lanceur. CONSEIL: retirer la culasse permet le nettoyage plus pratique a l'aide d un « squeegee ». NOTE: vérifiez toujours que le trou du marteau soit sur le haut et qu'on le voit en entier quand on regarde par le dessus du corps du lanceur pour pouvoir connecter la goupille de réarmement qui lie la culasse au marteau. IMPORTANT: vérifiez toujours que le trou situe au milieu de la culasse en Delrin soit vers le bas pour autoriser le gaz de passer de la valve à la culasse pour propulser la bille, si le trou est vers le haut, les billes sortiront avec une vélocité très basse.

DEMONTAGE DES PIECES INTERNES ARRIERES

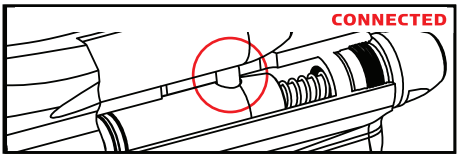
ETAPE 1 tirez la goupille de réarmement vers le haut et tirez la culasse hors du corps.

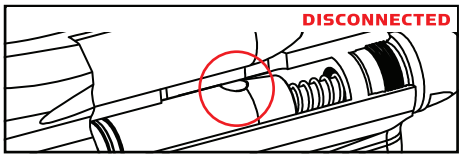
ETAPE 2 utilisez un clef a molette pour devisser le « Striker plug » á l' arriere du corps,pemettant de sortir toutes les autres pièces hors du corps.

NOTE: assurez vous que le lanceur soit en position désarmé pour minimiser la pression du ressort de marteau afin

que les pièces ne soient pas éjectées hors du corps,
ASTUCE: gardez votre pouce sur la pièce « STRIKER PLUG » afin relâcher les pièces doucement
ETAPE 3 Sortez les pièces dans l'ordre « striker plug », ressort de marteau et bumper.
ETAPE 4 faites glisser le marteau hors du corps.
CONSEIL: nettoyez l'intérieur du corps a l'aide d'une tige, nettoyez également le marteau et la culasse en remettant quelque goûtes d'huile sur le joint torique rouge du marteau.
IMPORTANT: il n' est pas necessaire de demonter les pieces internes pour un entretient normal a moins que vous deviez changer le joint torique du marteau (striker O-ring)

REMONTAGE DES PIECES INTERNES ARRIERES



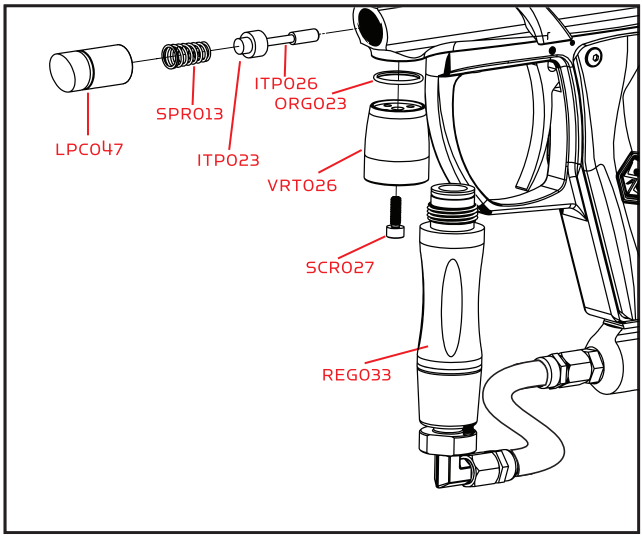


ETAPE 1 en premier, réinsérez le marteau en faisant attention de le mettre avec le joint torique rouge vers l'avant et le trou pointé vers le haut pour pouvoir se connecter avec la culasse.
NOTE: pour reinserer le marteau , allumez le lanceur , et en meme temps que vous appuyez sur le marteau ,avec votre pouce , appuyez plusieur fois sur la détente afin d inserer le marteau jusqu au fond. NOTE: le trou du marteau doit etre situe vers le haut et visible depuis le dessus du corps pour permettre de connecter la culasse.
ETAPE 2 remettez le bumper avec le ressort de marteau passant par le milieu du bumper.
ETAPE 3 revissez fermement le striker plug a l' arriere du corps.
ETAPE 4 faite glisser la culasse vers l'avant en s'assurant que le trou du marteau soit aligné afin que la goupille de réarmement puisse se connecter, puis pressez la goupille de réarmement vers le bas et assurez vous que la culasse soit bien connectée au marteau.

MISE EN GARDE: avant et après l'utilisation, vérifiez que toutes les vis soient bien serrées, une vis desserrée peut cause de sérieuses blessures.

Pour assurer un montage correct, suivez le schéma en regardant la position des composants. Une pièce mal montée causera des problèmes de fonctionnement du lanceur.

ACCÈS AU JOINT DE CULASSE ÉTAPE PAR ÉTAPE



Part Names and Numbers describe in this section:
Vertical Screw (#SCR027)
Vertical O-ring (#ORG023)
Vertical Adapter (#VRT026)
Cup Seal (#ITP023)
Valve Pin (#ITP026)
Valve Spring (#SPR013)
Front Plug (#LPC047)
Regulator (#REG033)

L'accès au joint de culasse pour maintenance ou remplacement nécessite de retirer la prise avant et l'adaptateur vertical.

ÉTAPE 1 Dévisser les vis de l'adaptateur CA et desserrer entièrement le régulateur de l'adaptateur vertical.
ÉTAPE 2 Retirer l'adaptateur vertical en dévissant sa vis de fixation et veiller à garder un doigt sur la prise avant afin de l'empêcher de sortir brusquement. NOTE : La prise avant et l'adaptateur vertical sont tous deux maintenus en place par la vis de fixation de l'adaptateur vertical.
ÉTAPE 3 Retirer la prise avant, qui devrait sortir avec le ressort du clapet, le joint de culasse et la goupille du clapet.
ÉTAPE 4 Dévisser le joint de culasse de la goupille du clapet et le remplacer par celui fourni dans le kit de pièces de rechange.
ÉTAPE 5 Suivre les étapes précédentes dans l'ordre inverse pour remonter les composants correctement. S'assurer que l'orifice de la vis de la prise avant est aligné avec celui de la vis de l'adaptateur vertical.
IMPORTANT : Toujours vérifier que toutes les sources d'air ont été retirées du marqueur et que tout air résiduel a été entièrement évacué avant d'effectuer toute opération de maintenance sur le marqueur.
NOTE : La maintenance ou le remplacement du joint de culasse ne doit être effectué(e) qu'en cas de fuite audible sur le conduit après le retrait de la culasse Delrin.

DÉPANNAGE

En cas d'éclatement des billes

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

Problèmes liés au réarmement

1. Il faut lubrifier le joint torique du percuteur. (VOIR DÉMONTAGE/MONTAGE ET NETTOYAGE DES PARTIES ARRIÈRE).
2. Le joint torique du percuteur est endommagé ou manquant. Le remplacer par un nouveau joint torique de percuteur homologué Kingman. NOTE: Le joint torique du percuteur ne peut pas être remplacé par un autre type de joint torique.
3. La pression dans la bouteille est trop faible et il faut probablement la remplir à nouveau.
4. La présence de fragments de cartouche de peinture sales ou cassés dans le récepteur peut provoquer des problèmes de réarmement du marqueur. L'utilisation d'une tige de nettoyage dans la partie supérieure du récepteur permettra d'enlever la plupart de ces fragments sales ou cassés. Si ce problème persiste, retirer les parties internes du marqueur pour les nettoyer complètement. (VOIR DÉMONTAGE/MONTAGE ET NETTOYAGE DES PARTIES INTERNES ARRIÈRE).
5. La pression du régulateur doit être augmentée. (VOIR RÉGLAGE DU RÉGULATEUR)

EN CAS DE FUITE D'AIR

Dans le canon ou hors du cadre de la gâchette

1. Le joint de culasse est en mauvais état et doit être remplacé. (VOIR LE GUIDE DE RETRAIT DU JOINT DE CULASSE)
2. Le rebord du corps du clapet est éraflé ou rayé et doit être remplacé. NOTE : Ne jamais retirer le corps du clapet, sauf si des réparations sont vraiment nécessaires.
3. Fuite d'air dans le récepteur et par le cadre de la gâchette. Le joint torique arrière du corps du clapet est endommagé et doit être remplacé.

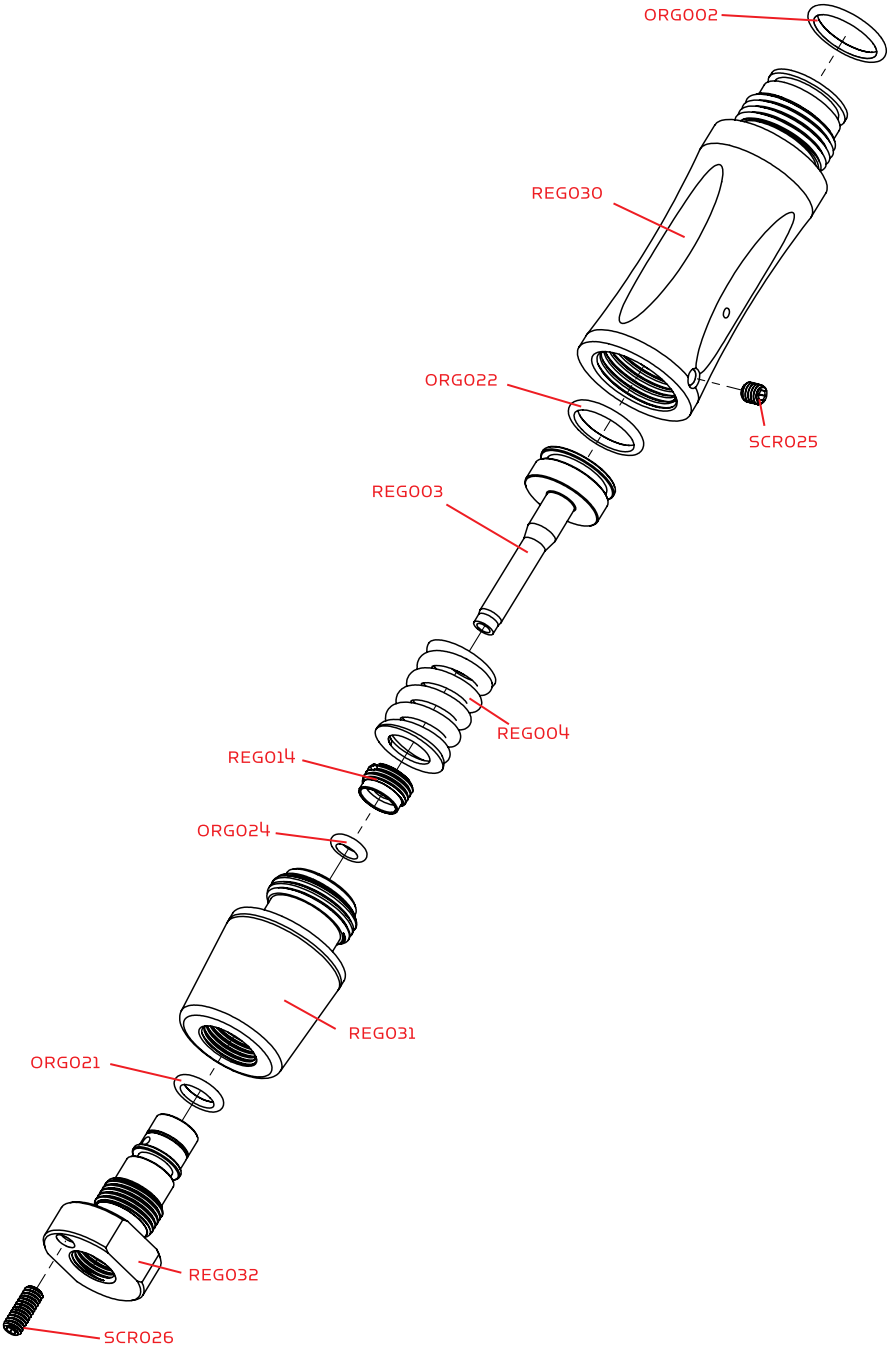
Fuite d'air du tuyau

1. Si la fuite d'air se situe à l'extrémité opposée du tuyau, les raccords auront besoin d'être resserrés pour être bien ajustés.
2. L'extrémité femelle du tuyau doit être équipée d'une rondelle en plastique à l'intérieur du collier de serrage et doit être bien serrée. IMPORTANT : Le tuyau fourni a des extrémités femelles métriques. Il ne sera pas possible de le brancher à un raccord fileté américain 1/8" (NPT). En cas de mauvaise installation, le raccord et le tuyau risquent d'être endommagés.

Fuite d'air du régulateur

1. En cas de fuite d'air du petit orifice de déclenchement du ou des joint(s) torique(s) situé(s) dans le régulateur, celui-ci doit être lubrifié ; sinon le joint pourrait être endommagé. NOTE : Le(s) joint(s) torique(s) qui se trouve(nt) à l'intérieur du régulateur devrai(en)t être lubrifié(s). Le(s) joint(s) torique(s) est(sont) ainsi toujours lubrifié(s). L'utilisation d'une huile de pistolet ne permettra pas de lubrifier le(s) joint(s) torique(s) pour longtemps.
2. Le raccord doit être serré selon le réglage du régulateur. Si le raccord a été enlevé ou desserré, s'assurer de remettre (ruban de Téflon) sur le filetage mâle du raccord, afin d'empêcher une fuite d'air.
3. Le joint torique qui se trouve en haut du régulateur est endommagé ou doit être remplacé. CONSEIL UTILE : S'il est impossible de le remplacer par un joint en stock, vous pouvez le remplacer par un joint torique en uréthane.

SCHEMA ECLATE DU REGULATOR

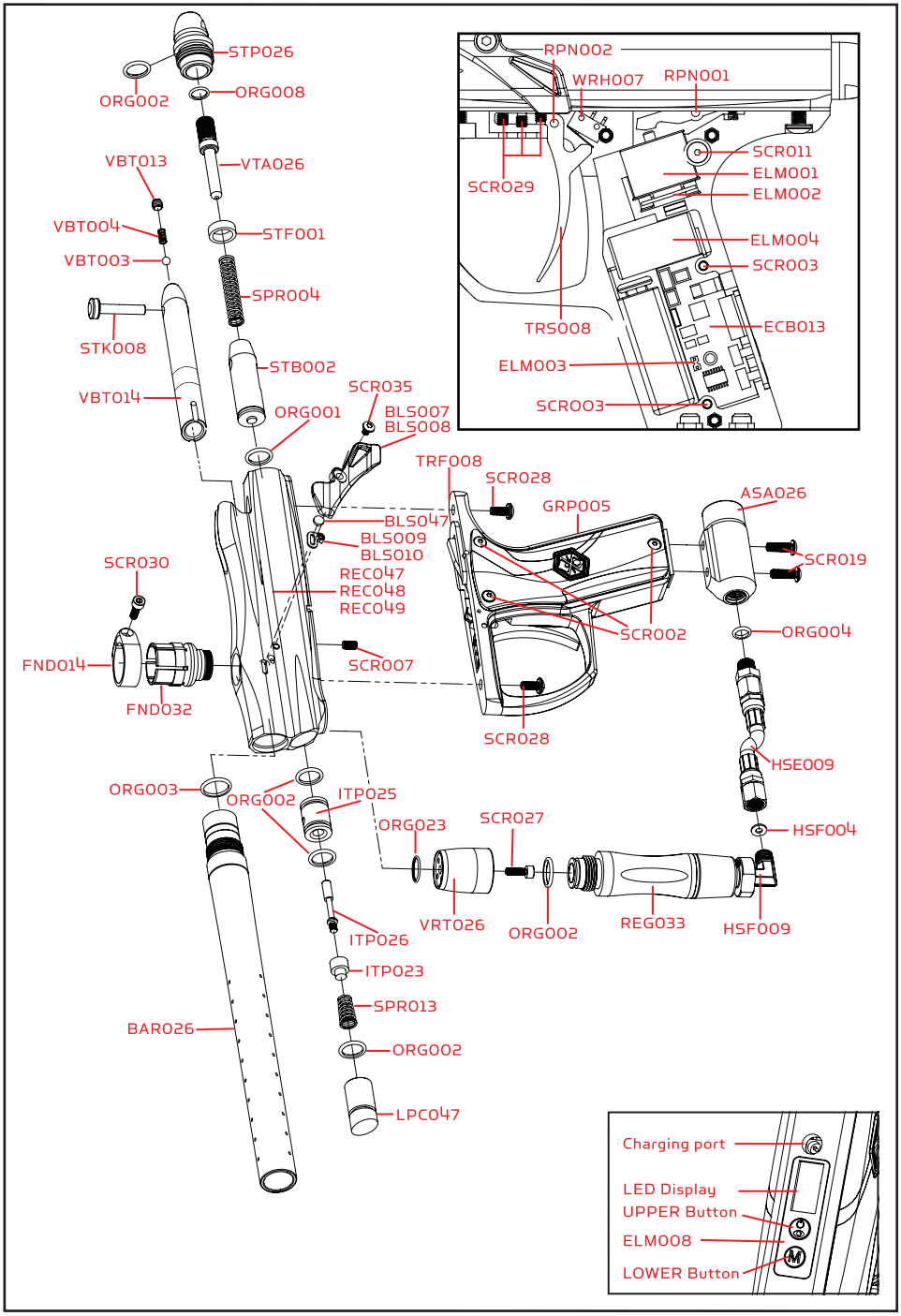


LISTE DES PIECES DU FENIX™

ASA026	C/A Adapter (matte black)	REG004	Reg Spring
BAR026	1PCS Barrel (matte black)	REG014	Reg O-ring Housing (flat head)
BLS047	Ball Stopper (red)	REG030	Reg Top Body (matte black)
BLS007	Eye Panel - right (black)	REG031	Reg Mid Body (matte black)
BLS008	Eye Panel - left (black)	REG032	Reg Adjuster (matte black)
BLS009	Ball Stopper / Eye Wire Insert - right	REG033	Regulator (complete) (matte black)
BLS010	Ball Stopper / Eye Wire Insert - left	RPN001	Sear Roll Pin
ECB013	LEAP™ II Circuit Board	RPN002	Trigger/Touch Switch Roll Pin
ELM001	Coil Set	SCR002	M4 x 8 Screw (A)
ELM002	Coil Pin	SCR003	Circuit Board Screw (+)
ELM003	Tournament Lock Switch	SCR007	M8 x 10 Valve Body Screw (A)
ELM004	Capacitor	SCR011	Coil Set Screw
ELM008	Leap Touch Switch Membrane	SCR024	M5 x 25 Screw C/A Adapter Screw (A)
FND014	Clamping Collar (matte black)	SCR025	M4 x 4 Reg Screw (A)
FND032	Feed Neck (matte black)	SCR026	M4 x 10 Reg Adjuster Screw (A)
GRP005	Dual Texture Grip Panel (black)	SCR027	M5 x 20 Vertical Screw (A)
HSE009	Disconnect Hose (male x female)	SCR028	M5 x 10 Trigger Frame Screw w/washer (A)
HSF004	Plastic Washer	SCR029	M4 x 6 Trigger Adjustment Screw (A)
HSF009	90° Male to Male Adapter (std x met) swivel	SCR030	M3 x 10 Clamping Screw (A)
ITP023	Cup Seal	SCR035	M4 x 10 Eye Panel Screw
ITP026	Eko™ Valve Pin	* SER001	Sear
ITP025	Eko™ Valve Body	SPR009	ESP Sear Spring
LPC047	Front Plug (matte black)	SPR013	Valve Spring
ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 60pu	SPR004	Striker Spring
ORG002	O-ring #15 80	STB002	Striker Bolt
ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	STF001	Striker Buffer
ORG004	O-ring #11 80	STK008	Top Cocking Knob
ORG008	O-ring #10 80	STP026	Striker Plug Threaded
ORG021	Reg Adjuster O-ring #11 80pu	TRF008	Electronic Polymer Trigger Frame
ORG022	Reg Piston O-ring #14 70pu	TRS008	Magnetic Saber Trigger (polish black)
ORG023	Vertical O-ring #17 1.5 80	VBT003	Bolt Locking Bearing
ORG024	Reg Piston Shaft O-ring #08 80pu	VBT004	Bolt Locking Spring
* PAK047	FENIX Spare Parts Kit	VBT013	Bolt Locking Screw
REC047	FENIX Receiver (black)	VBT014	Delrin Bolt w/ Locking Knob
REC048	FENIX Receiver (silver/grey)	VRT026	Vertical Adapter (matte black)
REC049	FENIX Reciver (slate blue)	VTA026	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte black)
REG003	Reg Piston	WRH002	Battery Harness
		WRH007	Touch Switch
		* WRH008	Eye Wire Harness (extra long)

* Item Not Pictured (+) Cross-head Screw (A) Allen-head Screw

SCHEMA ECLATE DU FENIX™



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. Toutes pièce électronique dans les lanceurs Spyder électronique sont garantie 6 mois à partir de la date d'achat. Kingman accepte de réparer ou remplacer à sa discrétion tout produit dans une période de temps raisonnable. Cette garantie ne couvre pas les joints toriques, cup seals, pile 9.6V rechargeable, chargeur de pile, rayures, les usures normales, toute modification, délavage normal de l'anodisation, et coups ou dommages à la suite de choques. 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'envoie, d'enlèvement ou encore les téléphones. Si le lanceur a besoin d'être réparé, le client emballera le lanceur et l'enverra avec le nom, l'adresse, le numéro de téléphone et une brève description du problème a l'adresse suivante :

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

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

SUPPORT TECHNIQUE

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

PATENT PENDING

PASSION FOR PAINTBALL.™

Memo

Memo

PASSION FOR PAINTBALL.™

www.spyder.tv

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

IXII