spyder

PASSION FOR PAINTBALL.™

MRX™

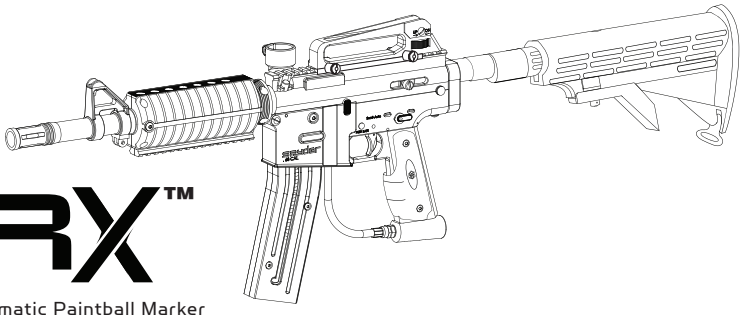
WITH DLS DUAL LOADING SYSTEM

.68 CAL SEMI-AUTO MARKER

USER MANUAL

English
Français

English



MRX™

.68 Caliber Semi Automatic 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
MRX BARREL INSTALL / REMOVAL / SETUP	8
PROPER USE OF BARREL BLOCKING DEVICE	8
INSTALLING / REMOVING CO2 / COMPRESSED AIR TANK	9
INSTALLING CARRYING HANDLE W/SIGHT	9
INSTALLING / REMOVING A PAINTBALL LOADER AND MAGAZINE	9-10
INSTALLING / REMOVING A SHOULDER STOCK	10
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE	11
A JAMMED PAINTBALL IN THE BREACH	11
HOW TO CLEAN YOUR MARKER	11-12
DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS	12-13
BARREL SHROUD REMOVAL	13
Eko™ CUP SEAL REMOVAL GUIDE	14
AIR LEAK / TROUBLESHOOTING	15
TROUBLESHOOTING	15
WARRANTY STATEMENT	16
MRX™ PARTS LIST	17
MRX™ SCHEMATIC	18

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 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 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.
- DO NOT remove the Blaze Muzzle Tip. This identifies the paintball marker is NOT a firearm.
- Treat every paintball marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a loaded or unloaded marker.
- Always keep the paintball marker in SAFE mode until ready to operate.
- Always remove the air source and all paintballs from the marker, this includes paintballs inside the breach of the marker, before disassembly or maintenance.
- Fire only 0.68 caliber paintballs with this product.
- 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.
- Please transport your marker in a non-transparent carrying case.
- Transfer this User manual upon change of marker ownership.
- Please visit www.spyder.tv for the latest User Manual updates.

OPERATION GUIDE / START UP

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when not shooting/playing.
2. Kingman recommends having the Marker in the SAFE MODE position before use. To operate, push the safety button from the "PUSH SAFE" side of the Trigger Frame. This will position the Marker in a lock SAFE MODE. To disengage the safety button in a safely manner, point the Marker in a safe direction, and push the safety button towards the opposite side of the Trigger Frame. CAUTION: Do not disengage safety button until step 6.
3. Attach a CO2/Compressed Air Tank to the Markers 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 WARNING)
4. Attach the Magazine to the Trigger Housing or attach Paintball Loader to the Markers clamping feed neck and tighten the set screw. NOTE: Fill only with .68 caliber paintballs.
5. Cocking the Marker. On the left side of the Receiver there is a Cocking Knob which you need to pull rearward until the Venturi Bolt latches. CAUTION: Should you let go of the Cocking Knob before it latches, your Marker may fire.
6. Remove the barrel blocking device over the barrel. Now you can release the safety button. CAUTION: With the safety button released in the FIRE position the Marker is ready to shoot/play. By pulling the Trigger will fire a paintball. IMPORTANT: Only test your Marker in a safe direction or in a designated playing field.
7. Performing a velocity (fps) check. 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).
8. When finished playing, remove all paintballs from the Magazine and Loader. Then detach the loader from the Markers feed neck by loosening the set screw on feed neck clamp. CAUTION: There may be one paintball in the Marker's breach; take a shot or two in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
9. Place the barrel blocking device over the barrel tip. This will help avoid any accidental discharge.
10. Kingman recommends having the Marker in the SAFE MODE and un-cocked position after use.
11. Unscrew the CO2/Compressed Air Tank from the Markers 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 WARNING)
12. Store the Marker in a paintball bag or in a safe place. WARNING: Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Loose screws may prevent the Marker from functioning properly. HELPFUL TIP: 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 OR REAR INTERNALS). Before storing the Marker, make sure the Marker is in the SAFE MODE, un-cocked position without air source attached, any paintball inside the Marker has been removed and with barrel blocking device on.

IMPORTANT

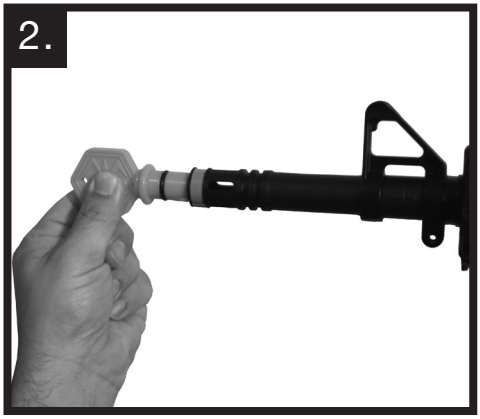
- Firing velocity may vary according to altitude and climate conditions.
- It may be dangerous approximately within 300 feet (100 meter) of shooting range.
- Before using your marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device 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.

IMPORTANT: The Barrel must be installed before loading the Magazine or Paintball Loader. (See page 8 for details).

Make sure the safety is ON.

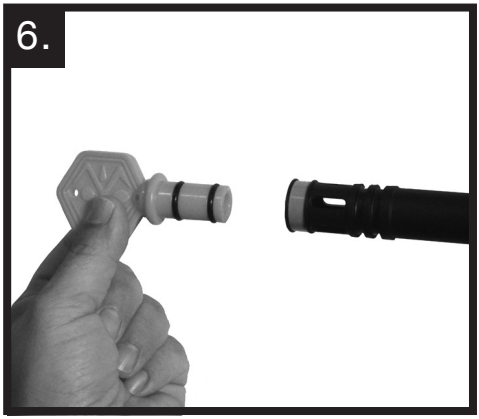


Insert the barrel blocking device.

Install a CO2/Compressed air tank.

Install the paintball loader or magazine and fill it with paintballs.

Put on your paintball goggles and cock back the marker.



Remove the barrel blocking device.

Unlock the safety.

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

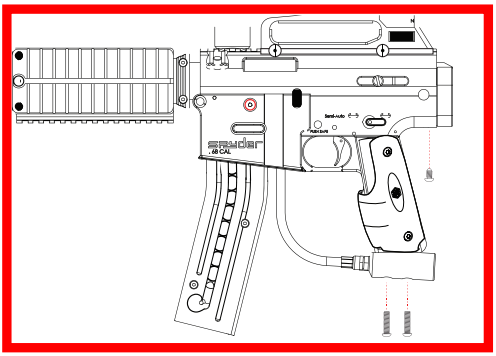
NEVER look down the barrel with or without your paintball goggles ON.

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.

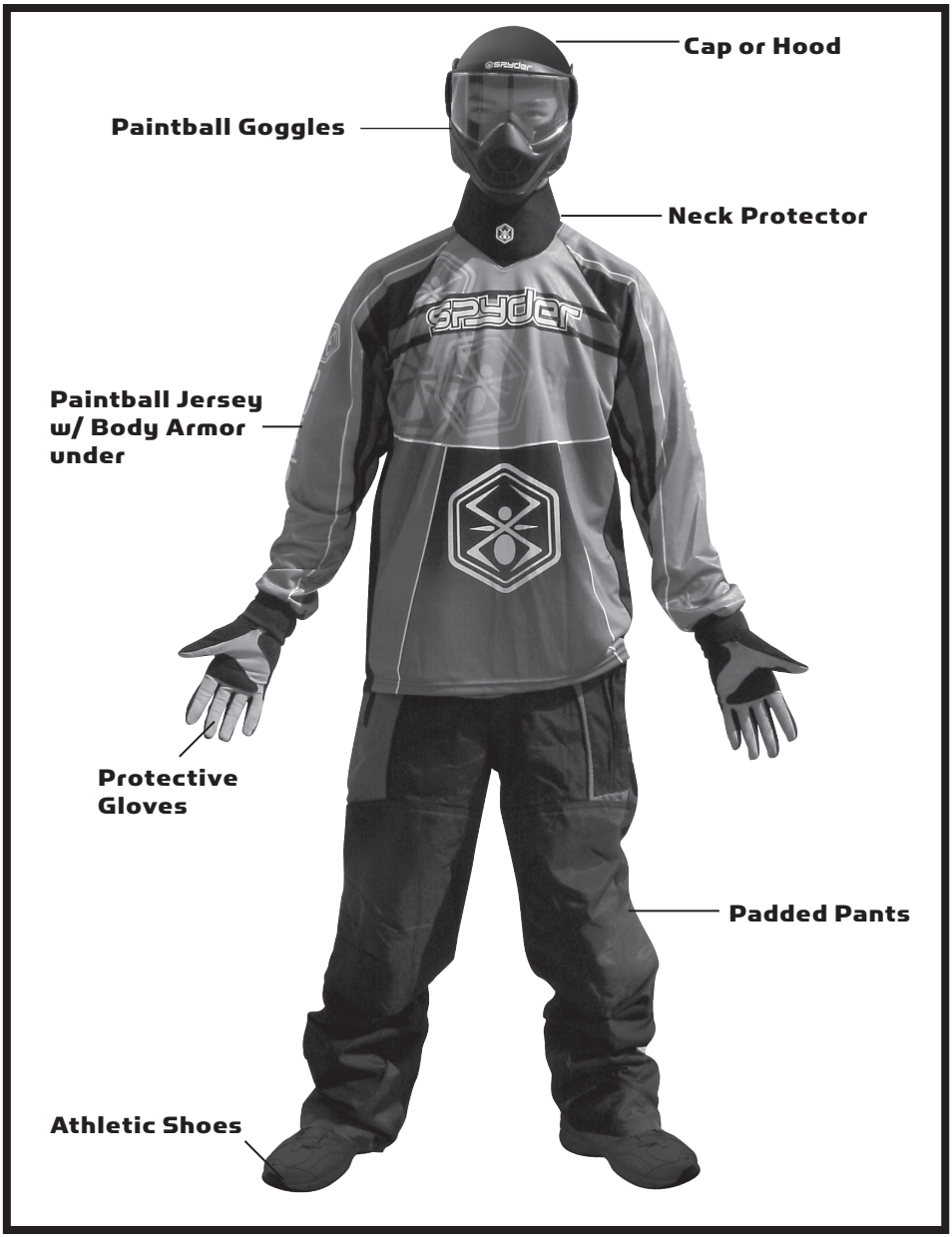
WARNING: UNSAFE



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.

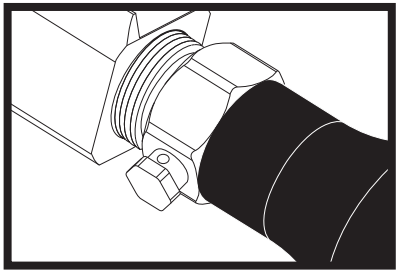
IMPORTANT: Please read the Owner's Manual before you play.
* The model shown is for picture only. It may not represent the model you have.

RECOMMENDED PAINTBALL SAFETY GEAR

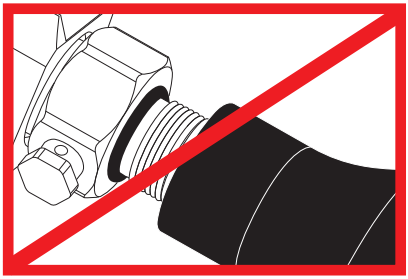


Wear appropriate dress attire to avoid any exposed skin when playing paintball. We recommend purchasing a Paintball Goggles, Neck Protector, Paintball Jersey or Long Sleeve Shirt, Body Armor, Protective Gloves, Athletic Shoes and Padded Pants.

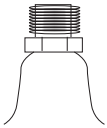
CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS



SAFE



WARNING:UNSAFE



DANGER

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

CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS

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

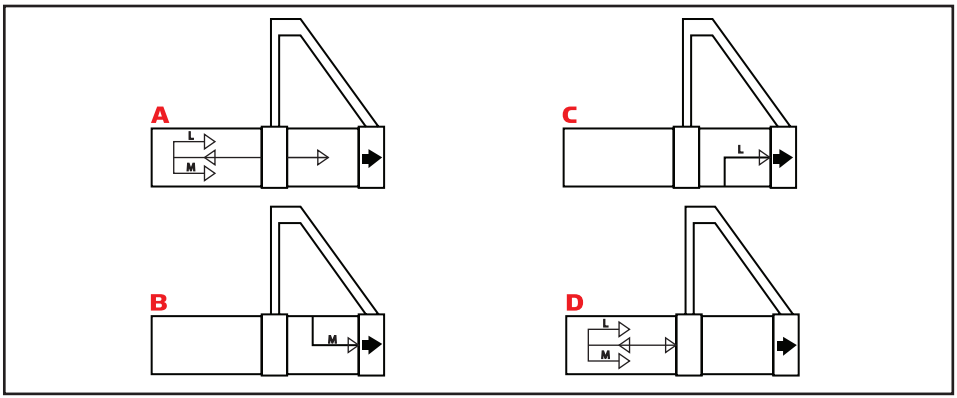
MRX BARREL INSTALL / REMOVE / SETUP

To install the barrel you must lineup the center arrow marked on the barrel to the arrow marked on the shroud sight (see figure **A**) once lineup then insert the barrel.

To Set up for "Magazine" feeding, turn the barrel counterclockwise making sure the arrow marking on the barrel (M ➧) is line up with the arrow marked on the shroud sight (see figure **B**).

To set up for the "Loader" feeding, turn the barrel clockwise making sure the arrow marking on the barrel (L ➧) is line up with the arrow marked on the shroud sight (see figure **C**).

Removing the barrel you must lineup the center arrow marked on the barrel to the arrow marked on the shroud sight (see figure **D**) once lineup then pull the barrel out.



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.

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

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

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

INSTALLING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

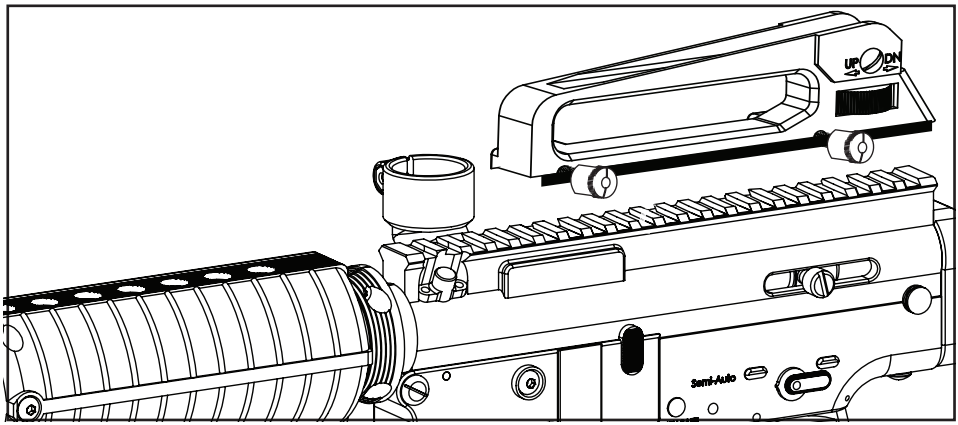
Firmly screw the CO2 / Compressed Air Tank clockwise into the markers C/A Adapter. HELPFUL TIP: Before installing a CO2 / Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle O-ring on the top of the valve to prevent air leaks. IMPORTANT: You should never need to use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

REMOVING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

Firmly unscrew the CO2 / Compressed Air Tank by turning the tank counter-clockwise until it comes out of the C/A Adapter. HELPFUL TIP: After firing the marker, you should ALWAYS remove the CO2 / Compressed Air Tank before storing. When the tank is being removed, excess air will release from the C/A Adapter. 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.

INSTALLING CARRYING HANDLE W/SIGHT



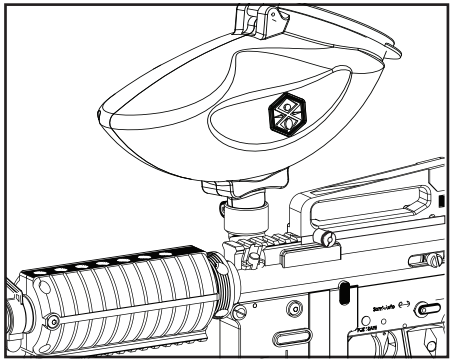
Loosen both Locking Screws from the Carrying Handle Sight.
Place the Carrying Handle Sight to fit above the Picatinny Body Rail. Make sure to align the Locking Plate with the Carry Handle Sight. Then Fasten both Locking Screws. NOTE: The Carrying Handle Sight adjusting wheel should be on the Right side and at the rear of the Receiver.

INSTALLING / REMOVING A PAINTBALL LOADER

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

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

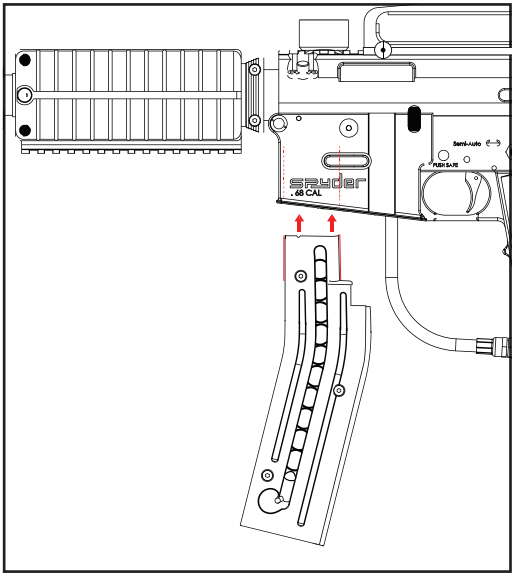
Loosen the Feed Neck set screw and remove the electronic or gravity paintball loader. When removing the loader make sure to remove all paintballs. CAUTION: There may be paintballs in the Markers breach; take a couple of shots in a safe direction to make sure the Barrel and Receiver are empty.



LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE

IMPORTANT: The Barrel must be installed before loading the Magazine or Paintball Loader.
IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE until you are ready to operate.
IMPORTANT: Storing paintballs in a temperature of 59° F (15°C) or below will affect the quality and performance of the paintballs.

IMPORTANT: The magazine should be clean and free of any shell fragment or dirt before loading paintballs.
WARNING: DO NOT freeze the paintballs.



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

STEP 2 Load only 10 Paintballs (.68 Cal.).

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

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

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

RELEASING THE MAGAZINE

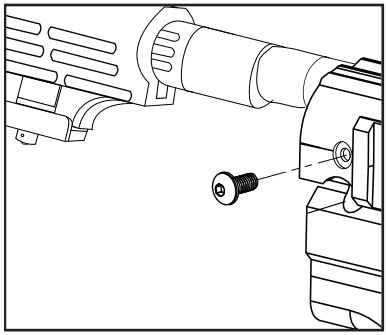
Push the magazine release button located on the right side of the markers handle. This will allow the magazine to slide out the handle. NOTE: Never take apart the magazine release button unless the magazine does not release from the trigger frame.

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

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

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

INSTALLING / REMOVING A SHOULDER STOCK

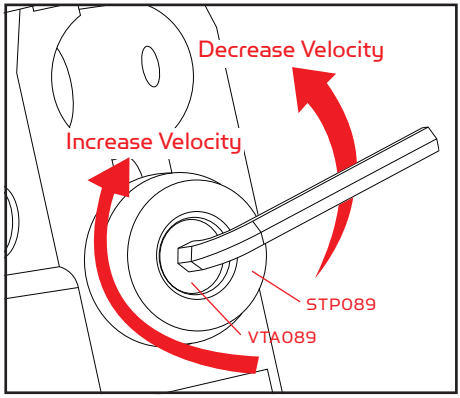


Place the Shoulder Stock in the top breach of the Receiver behind the Venturi Bolt. Once the Shoulder Stock is in place secure the Stock with the set screw provided, then tighten with the Allen wrench.

To adjust the length of the Shoulder Stock press and hold the Lever for adjustment. Once the Lever is released this will lock into position.

Loosen the set screw on the right side of the Receiver with the Allen wrench. Then remove the Shoulder Stock out the top breach of the Receiver. HELPFUL TIP: The Shoulder Stock must be removed if intended to clean the marker. (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OR REAR INTERNALS).

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE



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

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

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

WARNING

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

A JAMMED PAINTBALL

In the event of a paintball break and the Venturi 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 Venturi Bolt you should always have your Goggles or Safety Glasses on. Make sure the Marker is in the SAFE MODE position before attempting to un-jam the Venturi Bolt. Remove the CO2/Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Marker. Remove all paintballs from the Magazine and Loader. Have the barrel removed from the Receiver to allow the paintball(s) to exit. With enough force on the Cocking Knob, pull back to release the Venturi 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 Venturi 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 Venturi Bolt. NOTE: Never use a metal rod or screwdriver as a tool to push on the Venturi 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 MODE 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 (not included)

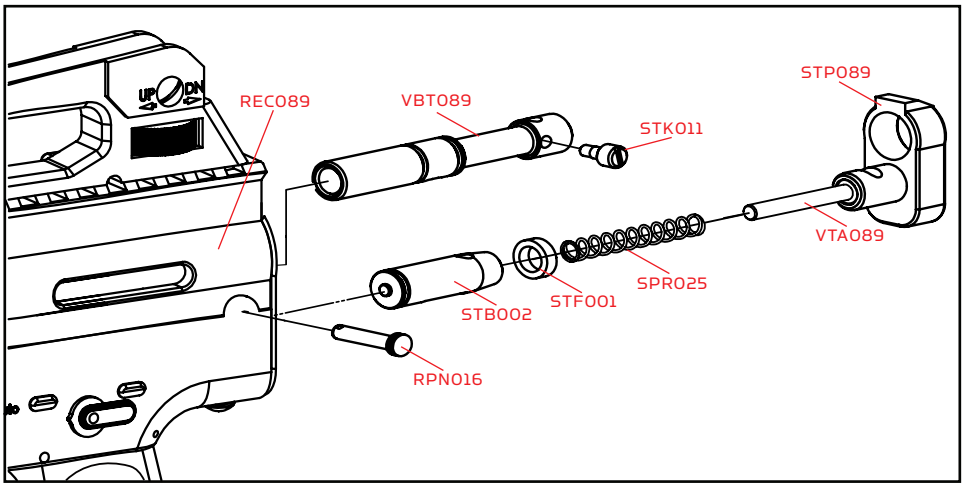
Using a Stick Squeegee (not included)

If the Venturi 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.

DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS



Part Names and Numbers describe in this section:

Cocking Knob (#STK011)
Venturi Bolt (#VBT089)
Striker Bolt (#STB002)
Quick Disconnect Pin (#RPN016)
Receiver (#REC089)
Striker Spring (#SPR025)
Striker Buffer (#STF001)
Striker Plug (#STP089)
Velocity Adjuster (#VTA089)

Disassemble Rear Internals

STEP 1 Pull out the Disconnect Pin from the Receiver. HELPFUL TIP: Remove the Striker Plug while the marker in the un-cocked position this will prevent the internals from springing out because the Striker Spring is compressed.

STEP 2 Remove the Striker Plug with the Striker Spring and Striker Buffer out the back of the Receiver.
STEP 3 Slide the Cocking Knob with the Venturi Bolt towards the rear of the Receiver and unscrew the Cocking Knob from the Venturi Bolt.
STEP 4 Tilt the back of the marker into your hands ready catch the Venturi Bolt and Striker Bolt from the back 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 Venturi 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.

Reassemble Rear Internals

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

STEP 2 Apply thumb pressure on the Striker Bolt or Venturi Bolt, pull the trigger to allow the Striker and Venturi Bolt to rest halfway inside the Receiver. Screw on the Cocking Knob onto the Venturi Bolt and while push on the Cocking Knob forward, pull the trigger again. The Venturi Bolt and Striker Bolt are now in its fully rested position.
STEP 3 Place the Striker Plug w / Velocity Adjuster & Spring Guide to the rear of the Receiver.

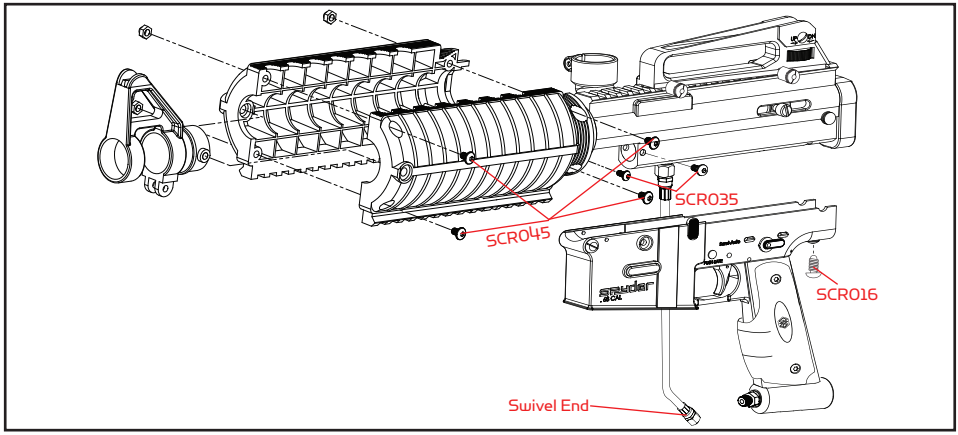
STEP 4 Insert the Disconnect Pin to secure the Striker Plug in place. WARNING: Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Screws may become loose due to vibration. Loose screws can be dangerous and cause injury.

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

WARNING

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

BARREL SHROUD REMOVAL



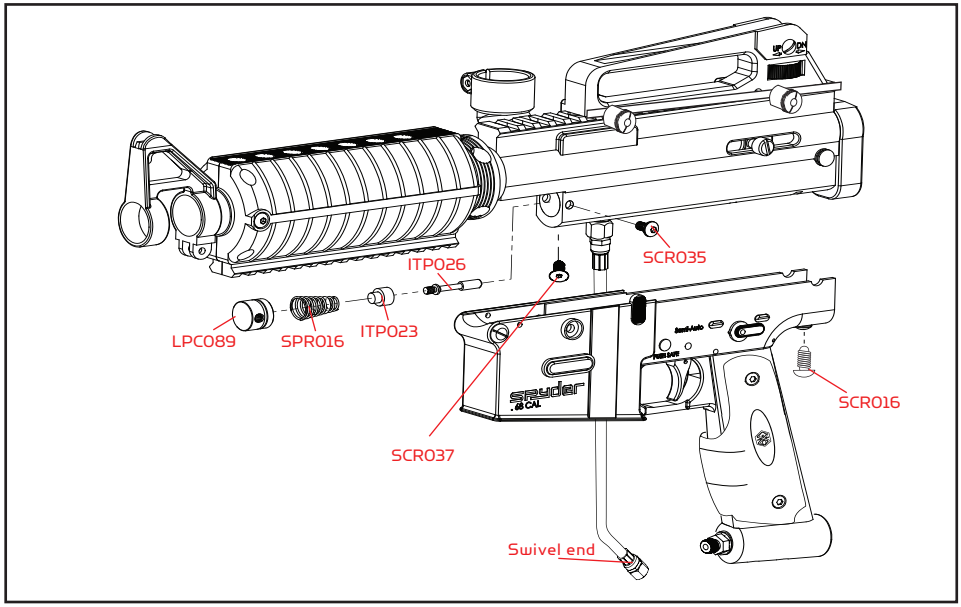
STEP 1 Using a 1/2inch or 13mm open end or and adjusted wrench loosen the Swivel End of the hose.

STEP 2 Remove the Three Screws that hold the Trigger Housing to the Receiver. One the Screw is located at the rear of the Receiver (#SCR016). The other Two additional Screws are on the Left and Right side of the Trigger Housing (#SCR035).

STEP 3 Once the Trigger Housing is removed from the Receiver loosen all of the Six Screws from the Shroud. This will allow the Shroud to split in half. NOTE: Fours Screws are identical M4 x 14 (#SCR045) and the other Two are M4 x 12 (#SCR035).

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

Eko™ CUP SEAL REMOVAL



Part Names and Numbers describe in this section:

Screw (#SCR016)
Eko™ Valve Pin (#ITP026)
Eko™ Cup Seal (#ITP023)
Vertical Screw (#SCR037)
Valve Spring (#SPR016)
Reservoir Plug (#LPC089)
Eko™ Valve Pin (#ITP026)
Screw (#SCR035)

Eko™ Cup Seal REMOVAL

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

HELPFUL TIP: Do not rush or skip any of the steps for proper disassembly of the marker. Remove the barrel before starting.

STEP 1 Using a 1/2 inch/13 mm open end or an adjustable wrench to loosen the swivel end of the Hose. NOTE: A Plastic Washer is inside the female swivel end of the Hose. Make sure you do not lose this part.

STEP 2 Remove the three screws that hold the Trigger Frame to the Reciever. One screw is located at the rear of the Trigger Frame. Two additional screws are on the left and right side of the Trigger Frame.

STEP 3 Remove the Vertical Screw that is holding the Reservoir Plug. Once the Reservoir Plug has been removed the Valve Spring, Eko™ Valve Pin, Eko™ Cup Seal Guide and Eko™ Cup Seal will be attached.

STEP 4 Detach the Valve Spring from the Reservoir Plug, and then unscrew the Eko™ Cup Seal from the Eko™ Valve Pin. Replace the Eko™ Cup Seal with a new one supplied in the Spare Parts Kit.

Once these steps have been completed, replace the damaged Eko™ Cup Seal and reassembly all parts back in the Receiver. HELPFUL TIP: Please note how the parts are removed for easy reassembly.

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

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

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.
3. The o-ring on the top of the foregrip 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.

Dealing With An Air Leak

Down The Barrel or Out of The Trigger Frame

1. Eko™ Cup Seal is bad and needs to be replaced. (SEE Eko™ 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.

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 OR REAR INTERNALS).

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, Eko™ 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

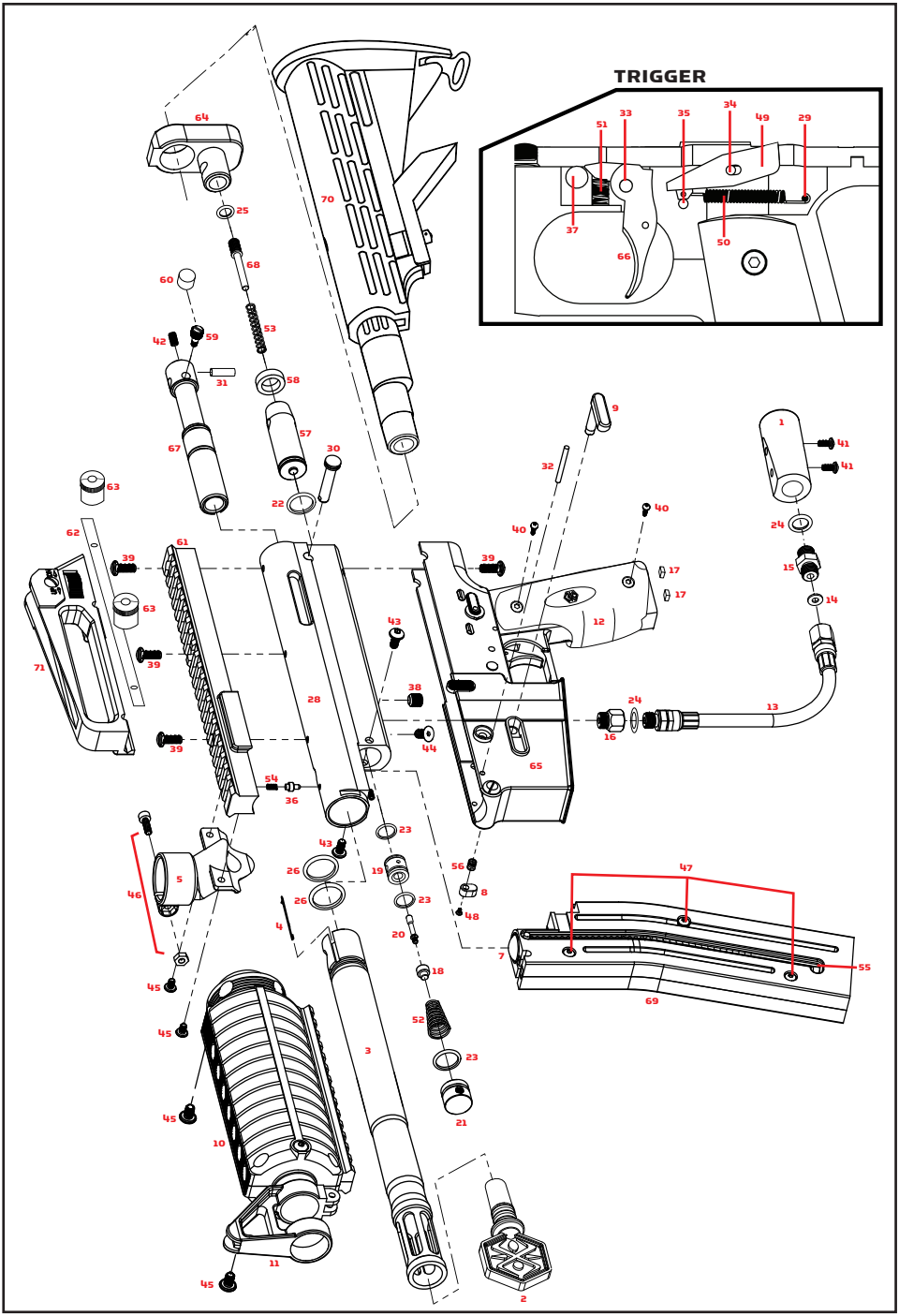
PASSION FOR PAINTBALL.™

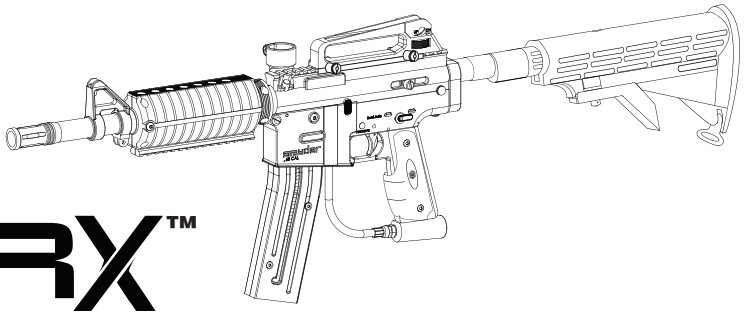
MRX™ PARTS LIST

1	ASA036	C/A Adapter Angled (diamond black)	36	RPN022	Barrel Guide Pin
2	BAR001	Spyder Barrel Plug	37	SAB003	MRX Safety Button
3	BAR089	MRX 14" Barrel (diamond black)	38	SCR007	Valve Body Screw (A)
4	BLS039	MRX Barrel Ball Stopper	39	SCR016	M5 x 12 Screw (A)
5	FND089	MRX Feed Neck (plastic)	40	SCR018	M3 x 8 Screw (+)
*	FRG083	Magazine Ball Stopper & Spring	41	SCR019	M5 x 28 Screw C/A Adapter Screw (A)
7	FRG084	Magazine Ball Pusher w/Guide Pin	42	SCR029	M4 x 6 Venturi Bolt Screw (A)
8	FRG085	MRX Magazine Release Button	43	SCR035	M4 x 12 Screw (A)
9	FRG086	MRX Magazine Release Lock	44	SCR037	M4 x 12 Vertical Screw (AFH)
10	FRG087	MRX Barrel Shroud	45	SCR045	M4 x 14 Shroud Screw (A)
11	FRG088	MRX Shroud Sight	46	SCR048	Feed Neck Clamp Screw (A) & Nut
12	GRP010	Wrap Around Rubber Grip (black)	47	SCR050	M4 x 16 Magazine Screw (+)
13	HSE012	Disconnect Hose 7.25"	48	SCR051	M2 x 8 Magazine Release Button Screw (+)
14	HSF004	Plastic Washer	49	SER002	Sear (semi)
15	HSF006	Male to Male Adapter (MET x MET)	50	SPR008	Sear Spring (semi)
16	HSF011	Metric Female to Standard Male Adapter	51	SPR011	Trigger Spring (semi)
17	ITP015	C/A Adapter Screw Nut	52	SPR016	Valve Spring
18	ITP023	Eko™ Cup Seal	53	SPR025	Striker Spring 110.mm
19	ITP025	Eko™ Valve Body	54	SPR026	MRX Barrel Guide Pin Spring
20	ITP026	Eko™ Valve Pin	55	SPR027	MRX Magazine Main Spring
21	LPC089	Reservoir Plug MRX (diamond black) (semi)	56	SPR028	MRX Magazine Release Spring
22	ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 70pu	57	STB002	Striker Bolt
23	ORG002	O-ring #15 80	58	STF001	Striker Buffer
24	ORG004	O-ring #11 80	59	STK011	Cocking Knob (semi)
25	ORG008	O-ring #10 80	60	STK014	Cocking Knob Cover
26	ORG029	Flat Barrel O-ring #20 22.8 3.8	61	STK015	Picatinny Body Rail
*	PAK089	MRX Spare Parts Kit	62	STK016	Carrying Handle Locking Plate
28	REC089	MRX Receiver (diamond black)	63	STK017	Carrying Handle Locking Screw
29	RPN006	Secondary Roll Pin (small)	64	STP089	MRX Striker Plug
30	RPN016	Quick Disconnect Pin	65	TRF015	MRX Trigger Frame
31	RPN017	Bolt Pin	66	TRS009	Single Trigger
32	RPN018	MRX Magazine Release Pin	67	VBT089	MRX Venturi Bolt w/Bolt Pin
33	RPN019	MRX Trigger Roll Pin (large)	68	VTA089	Velocity Adjuster & Spring Guide (diamond black)
34	RPN020	MRX Sear Roll Pin (med)	69	31231	MRX Magazine
35	RPN021	MRX Sear Stop Roll Pin (small)	70	31232	Adjustable Car Shoulder Stock
			71	31234	Carrying Handle Mount w/Sight

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

MRX™ SCHEMATICS





MRX™

Marqueur De Paintball Semi Automatique De Calibre .68

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	21
MISE EN ROUTE	22
8 ÉTAPES POUR COMMENCER À JOUER	23-24
INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ	25-26
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIMEE	27
INSTALLER / DÉMONTER / MONTER LE BARIL MRX	28
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	28
INSTALATION DE LA BOUTEILLE DE GAZ	29
INSTALLATION DE LA POIGN ÉE DE TRANSPORT W/SIGHT	29
INSTALLATION/RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES	29
CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR	30
INSTALLATION/RETRAIT D'UNE CROSSE D'ÉPAULE	30
REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER	31
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	31
DEMONTAGE/NETTOYAGE/ REMONTAGE DES PIECES INTERNES	31-32
BARIL SUAIRE ENLEVEMENT	33
GUIDE DE DEMONTAGE DU Eko™ CUP SEAL	34
FUITE D´AIR DU TUYAU	35
DÉPANNAGE	35
POLICE DE GARANTIE	36
LISTE DES PIECES DU SPYDER MRX™	37
SCHÈMAS DU SPYDER MRX™	38

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE

WARNING

- Ce marqueur de paintball n'est PAS un jouet. Une mauvaise utilisation peut entraîner des blessures graves ou la mort.
- Kingman recommande que le client ait au moins 18 ans pour acheter ce produit. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte lorsqu'elles utilisent ce produit.
- Veuillez lire ce manuel de l'utilisateur avant d'utiliser ce produit.
- Toute modification ou altération des pièces d'origine ou utilisation d'accessoires de rechange non autorisés annulera toutes les garanties et responsabilités de Kingman.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon sur le marqueur lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Pour garantir le bon réglage de la vitesse en pied par seconde (fps), Kingman recommande vivement d'utiliser un chronographe spécial paintball, que vous trouverez et pourrez acheter dans la plupart des magasins et terrains de paintball. Les billes sont déchargées à grande vitesse, avec un impact élevé susceptible de causer des blessures graves ou la mort en cas de mauvaise utilisation.
- Avant / après l'utilisation du marqueur, vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur. Un marqueur de paintball MAL entretenu peut être dangereux et causer des blessures graves ou la mort.
- Toute personne utilisant ce produit ou se trouvant à portée de tir de ce produit lorsqu'il est utilisé DOIT porter une PROTECTION pour le(s) YEUX/VISAGE, OREILLES conçue spécialement pour la pratique du paintball. Ceci inclut, sans s'y limiter, la réalisation d'un contrôle de l'entretien/la vitesse lors des exercices de tir.
- Kingman rappelle à l'utilisateur qu'il est RESPONSABLE DE SA SECURITE. Protégez toujours vos yeux/visage et oreilles. Kingman ne sera pas tenu responsable des blessures ou de la mort résultant du non-respect des consignes de sécurité par un utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur sur/vers une personne ne se trouvant pas sur un terrain de paintball et ne portant pas de PROTECTION YEUX/VISAGE/OREILLES. La protection inclut, sans s'y limiter, la protection des yeux, du visage, des oreilles, du cou et de la tête. Évitez de tirer sous le masque de paintball.
- NE pointez ni NE tirez PAS vers/sur une personne chargée de faire respecter la Loi.
- Manipulez chaque marqueur de paintball comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur chargé ou déchargé.
- Laissez toujours le marqueur de paintball en mode « SECURITE » jusqu'à ce que vous soyez prêt à jouer.
- Retirez toujours la source d'air et toutes les billes du marqueur, y compris les billes à l'intérieur du conducteur du marqueur, avant le démontage.
- Ne tirez que des billes de calibre 0,68 avec ce produit.
- Assurez-vous toujours que le boulon du marqueur est en position désarmée lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Utiliser un marqueur de paintball en dehors d'un terrain de paintball non désigné peut être illégal et faire l'objet de sanctions légales en cas de dommages matériels causés par l'utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur sur/vers un animal.
- Ne pointez jamais le canon vers vous lorsque vous jouez, courrez ou trébuchez, afin de ne pas tirer sous votre masque de paintball.
- Portez des vêtements adaptés pour protéger votre peau lors des parties de paintball.
- Dans un sac lorsque pas dans l'utilisation de transport.
- Cédez ce manuel de l'utilisateur lorsque le marqueur change de propriétaire.
- Veuillez consulter le site HYPERLINK "http://www.spyder.tv/"www.spyder.tv pour obtenir les dernières mises à jour du manuel de l'utilisateur.

MISE EN ROUTE

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

1. Kingman recommande d’avoir le lanceur en position “SAFE” avant l’utilisation. Pour verrouiller la sécurité, pousser le bouton du coté “PUSH SAFE” de la poignée. Cela enclenchera la sécurité. Pour désengager la sécurité d’une manière sécurisée, pointer le lanceur dans une direction sans risque et poussez le bouton du coté “PUSH FIRE” de la poignée.
2. Placer le bouche canon sur le canon par précaution quand le lanceur n’est pas utilisé.
3. Attacher la bouteille de CO2 ou d’air comprimé à l’adaptateur. CONSEIL: Assurez-vous que la bouteille de CO2 ou d’air comprimé soit remplie avant de la monter au lanceur. Vissez la bouteille dans le sens des aiguilles d’une montre dans l’adaptateur jusqu’à ce que la valve s’ouvre. Si vous constatez une fuite entre la valve de la bouteille et l’adaptateur, remplacez les joints toriques uréthane. NOTE: Les joints toriques uréthane ne sont pas fournis dans le kit de réparation, ces joints ne sont pas faits pour la valve de la bouteille. IMPORTANT: Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d’air comprimé sur l’adaptateur.
4. Attacher Joindre le Magazine pour le logement de déclencheur ou joindre le chargeur de Paintball au cou de marqueurs nourrir et serrer la vis sans
5. Armement du marqueur. Armement du marqueur. À gauche du récepteur, se trouve un bouton d’armement que vous devez tirer vers l’arrière jusqu’à ce que la culasse Venturi s’enclenche ATTENTION: Si vous lâchez la culasse avant qu’elle ne s’enclenche, un coup pourrait partir.
6. Enlever le bouchon de canon. PRECAUTION: Si le bouton de sécurité est enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente déclenchera le tir d’une bille. IMPORTANT: Toujours tester le lanceur dans une direction sure ou dans une aire de jeu approprié et vous ne devrez que tester les capacités du lanceur.
7. Effectuez un TEST DE VELOCITÉ (fps). Tourner l’ajusteur de vélocité / guide ressort dans le sens des aiguilles d’une montre augmentera la vélocité (fps). NOTE: Votre marqueur est destiné à être utilisé uniquement sur un complexe de paintball avec les protections appropriées à la pratique du paintball. IMPORTANT: Kingman recommande l’utilisation d’un chronographe pour s’assurer que la vélocité du marqueur soit en dessous de 300 pieds par seconde (fps).
8. Lorsque terminée, retirer toutes les balles de peinture du Magazine et le chargeur. ATTENTION: Il est possible qu’une bille de paintball se trouve dans la descente de billes; appuyez sur la détente à quelques reprises en pointant le marqueur dans une direction sûre pour vous assurer que le canon et la descente de billes soient vides.
9. Replacez le bouchon de canon / chaussette à canon, sur le canon quand le lanceur n est pas utilisé. Ceci évitera tout tir accidentel.
10. Kingman recommande de mettre le marqueur en position “SAFE” après utilisation.
11. Dévissez la bouteille de CO2/air comprimé de l’adaptateur C/A du marqueur. Dévissez dans le sens opposé des aiguilles d’une montre. ATTENTION: Ne jamais exposer une partie du corps non protégée sous le trou d’évacuation de CO2/air comprimé de l’adaptateur C/A lorsque vous enlevez la bouteille. Ceci peut entraîner des risques de brûlure venant de l’évacuation du gaz. IMPORTANT: Vous ne devriez jamais avoir besoin de recourir à l’utilisation d’outils pour détacher la bouteille de CO2/air comprimé.
12. Placez le marqueur dans un sac de paintball ou dans un endroit sûr. CONSEIL PRATIQUE: Due aux vibrations les vis peuvent se desserrer et se perdre. Assurez-vous de resserrer toutes les vis avant et après utilisation du marqueur. Il est conseillé de lubrifier le marqueur avant et après chaque utilisation, surtout lorsque le marqueur n’a pas servi pendant un long laps de temps. Ajoutez quelques gouttes d’huile pour marqueur de paintball sur le joint de marteau. (Voir guide de démontage/ remontage). Avant de ranger le marqueur, assurez vous d’avoir votre marqueur en position désarmée. Ceci évitera que le ressort principal ne perde sa tension.

IMPORTANT

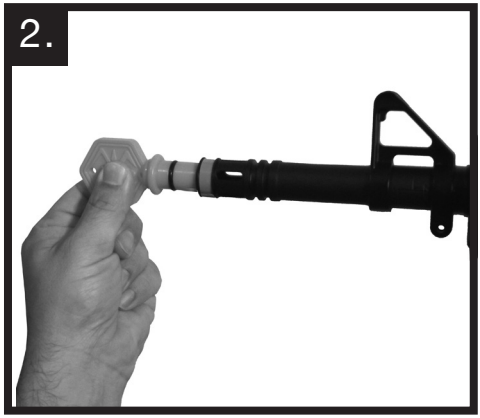
- La vitesse de tir peut varier en fonction de l’altitude et des conditions climatiques.
- Elle peut se révéler dangereuse sur environ 300 pieds (100 mètres) de la portée de tir.
- Avant d’utiliser votre marqueur dans une partie, vous devez toujours réaliser un « TEST DE SECURITE DE VITESSE ». Celui-ci ne peut se faire qu’à l’aide d’un appareil de test, que l’on appelle « chronographe de vitesse » et ne peut être réalisé que chez un distributeur ou sur un terrain de paintball local. NOTE: Ce produit est conçu pour être utilisé à une vitesse inférieure à 300 pieds par secondes (fps). Les marqueurs de paintball ne sont pas conçus pour être tirés à une portée de 30 pieds (10 mètres).
- Ce marqueur de paintball peut avoir un surplus de gaz après le retrait de la bouteille de CO2 / air comprimé. Veuillez retirer toutes les billes et décharger le reste de gaz en toute sécurité.
- Ne conservez jamais une bouteille de CO2 / air comprimé fixée au marqueur.

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.

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

Assurez-vous que la sécurité soit sur ON.

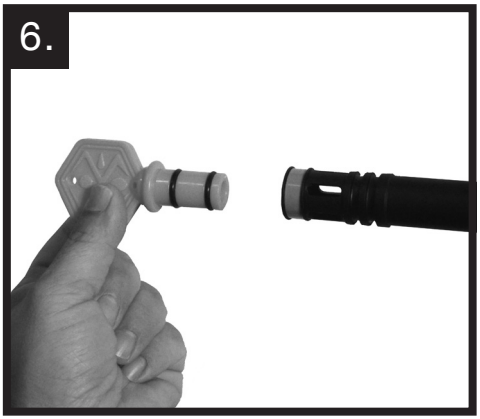


Installez le chargeur de paintball ou le magazine et le remplir avec des balles de peinture.

Installez une bouteille de CO2 / d'air comprimé.

Installez le chargeur de paintball ou le magazine et le remplir avec des balles de peinture.

Mettez vos lunettes de paintball et armez le marqueur.



Retirez le dispositif de blocage du canon.

Déverrouillez la sécurité.

Prêt à jouer et tirer.

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

INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ

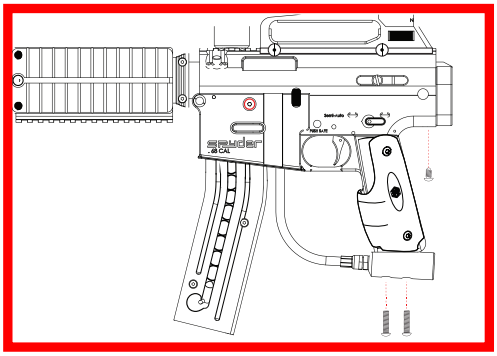
Ne JAMAIS regarder le fût du lanceur de paintball avec ou sans vos lunettes de protection.

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

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

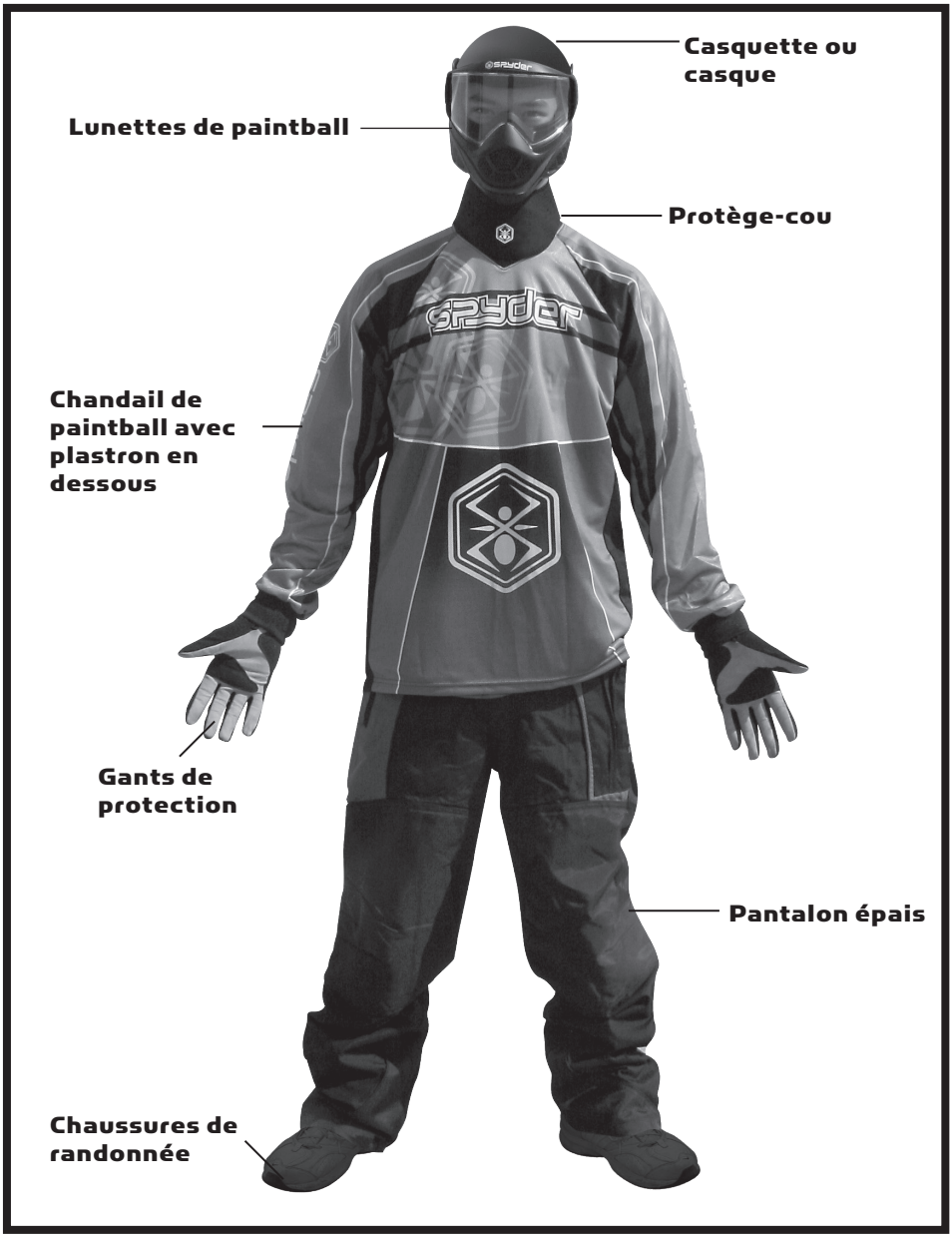


Avant/après l'utilisation du lanceur de paintball, s'assurer que toutes les vis sont bien serrées. Éviter de perdre des vis permet de garantir le bon fonctionnement du lanceur.

NOTE: Certaines vis ne figurent

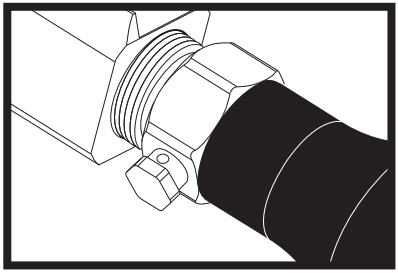
IMPORTANT: Merci de lire le Guide De l'utilisateur1 avant de commencer a jouer.

ÉQUIPEMENT DE SÉCURITÉ RECOMMANDÉ POUR LE PAINTBALL

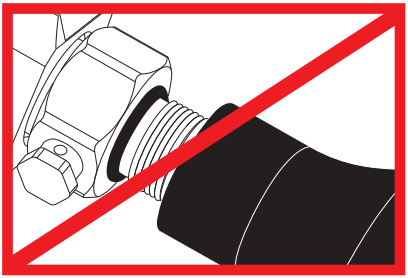


Utiliser la combinaison appropriée afin d'éviter tout contact avec la peau durant la partie de paintball. Nous recommandons d'acquérir un masque, un protège-cou, un chandail de paintball ou un tee-shirt à manches longues, un plastron, des gants de protection, des chaussures de randonnée et un pantalon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

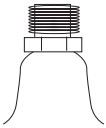
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME



SAFE



WARNING:UNSAFE



DANGER

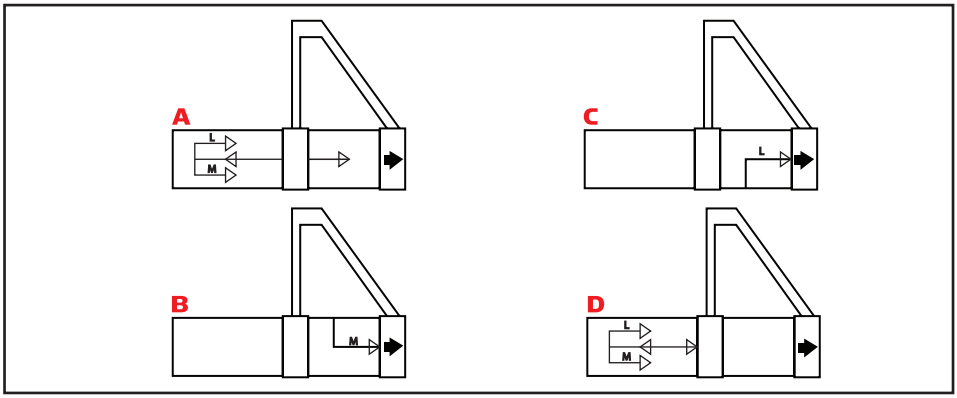
La bouteille de CO2 ou d'air comprimé peut partir avec assez de force pour causer des blessures graves ou la mort si la valve se détache de la bouteille. Toujours regarder la valve en devisant la bouteille, en s'assurant que la valve tourne avec la bouteille et ne reste pas sans bouger contre l'adaptateur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

CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

- Toute valve doit être installée et désinstallée par une personne compétente en pneumatique.
- Reportez vous au label sur la bouteille pour les dates de ré épreuve .Les bouteilles doivent être réprouver 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.

INSTALLER / DÉMONTER / MONTER LE BARIL MRX

Pour installer le baril vous devez aligner la flèche centrale du baril avec la flèche du viseur (voir schéma **A**). Une fois alignés, insérez le baril.
Pour monter l'alimentation "Magazine", tournez le baril dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en vérifiant que la flèche sur le baril (M) soit alignée avec la flèche du viseur (voir schéma **B**).Pour monter l'alimentation "Loader", tournez le baril dans le sens des aiguilles d'une montre en vérifiant que la flèche sur le baril (L) soit alignée avec la flèche du viseur (voir schéma **C**).
Pour démonter le baril, alignez la flèche centrale du baril avec la flèche du viseur (voir schéma **D**). Une fois alignés, retirez le baril.



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 à l'arrière du lanceur.

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

BOUCHON DE CANON TYPE "BOUCHON RIGIDE"

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

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

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

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

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

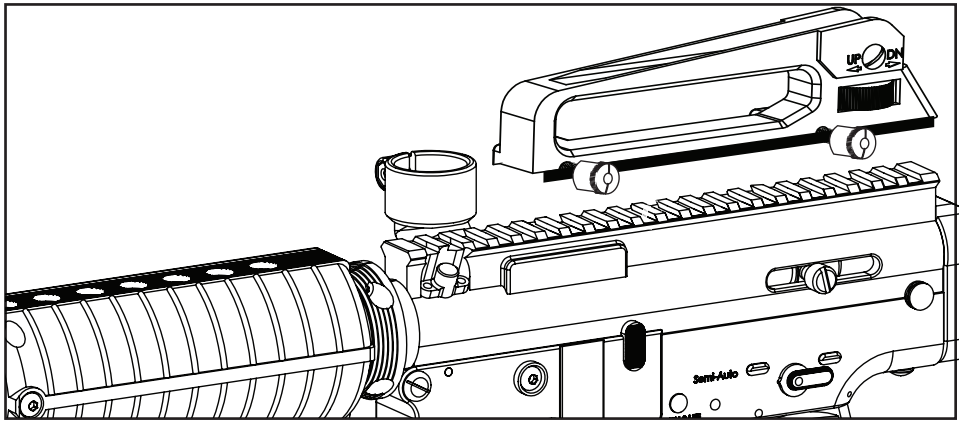
DEMONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

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 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.

MONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

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

INSTALLATION DE LA POIGN ÉE DE TRANSPORT W/SIGHT

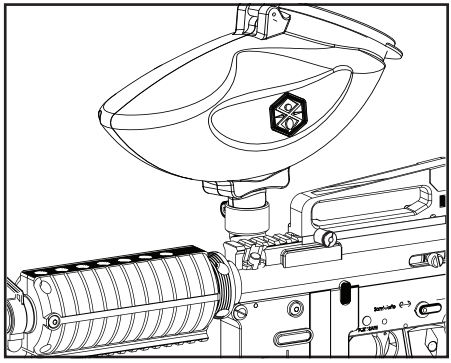


Desserrez les deux vis de verrouillage de la vue transportant de gérer.
Placez la vue de gérer transportant adaptée au-dessus du Rail de corps Picatinny. Assurez-vous d'aligner la plaque de verrouillage avec la vue transportant de gérer. Puis serrez les deux vis de verrouillage. NOTE: La transportant gérer vue ajustant roue devrait être sur le côté droit et à l'arrière du récepteur.

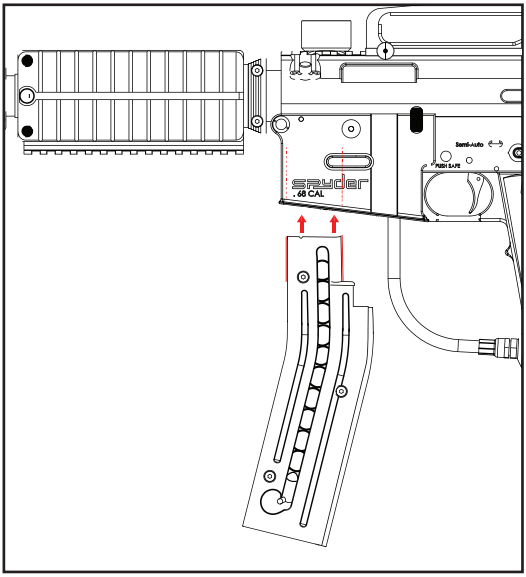
INSTALLATION / RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES

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

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



CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR



IMPORTANT: The Barrel must be installedbefore loading Le canon doit être installé avant de charger le Magazine ou le chargeur de Paintball.

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

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

IMPORTANT: Le chargeur doit être propre et vous devez tirez tout fragment de cartouche ou poussière avant de charger les billes de paintball.

AVERTISSEMENT: NE congelez PAS les billes de paintball.

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

ÉTAPE 2 Charge seulement 10 balles (.68 Cal.).

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

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

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

RELÂCHER LE CHARGEUR

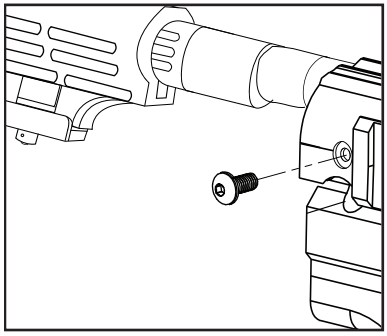
Appuyez sur le bouton de libération magazine situé sur le côté droit de la poignée de marqueurs. Ceci permettra le magazine de glisser sur la poignée. NOTE: Jamais prendre part le magazine relâchez le bouton, à moins que le magazine ne libère pas de l'armature de déclencheur.

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

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

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

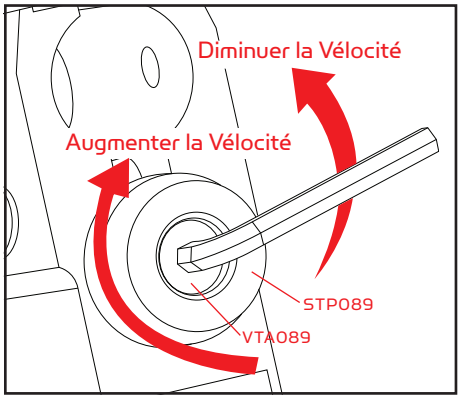
INSTALLATION / RETRAIT D'UNE CROSSE D'ÉPAULE



Placez la crosse d'épaule dans le conducteur supérieur du récepteur derrière la culasse Venturi. Une fois la crosse d'épaule en place, bloquez-la avec les vis de pression fournies, puis serrez celles-ci avec la clé hexagonale.

Desserrez les vis sur le côté droit du récepteur avec la clé hexagonale. Retirez ensuite la crosse d'épaule du conducteur supérieur du récepteur. CONSEIL UTILE : La crosse d'épaule doit être retirée avant de nettoyer le marqueur. (VOIR DÉMONTAGE/ MONTAGE ET NETTOYAGE OU PARTIES INTERNES ARRIÈRE).

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.

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER

MISE EN GARDE

- La vélocité de ne doit jamais excédée 300 fps, une vélocité plus importante est dangereuse et peu causée de sérieuses blessures.
- Les lanceurs de paintball ne sont pas faits pour être utilisés contre des personnes à moins de 25 pieds.
- Ne jamais pointer le lanceur en direction d'une personne qui ne porte pas une protection faciale adaptée a la pratique du paintball.
- Ne regardez jamais dans le canon à aucun moment que le lanceur soit chargé ou non.
- Utiliser un lanceur de paintball en dehors d'une zone faite pour le paintball peut être illégal, et peut être passible de poursuites si des dégâts ont été causés par son utilisateur.

BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l'éventualité 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

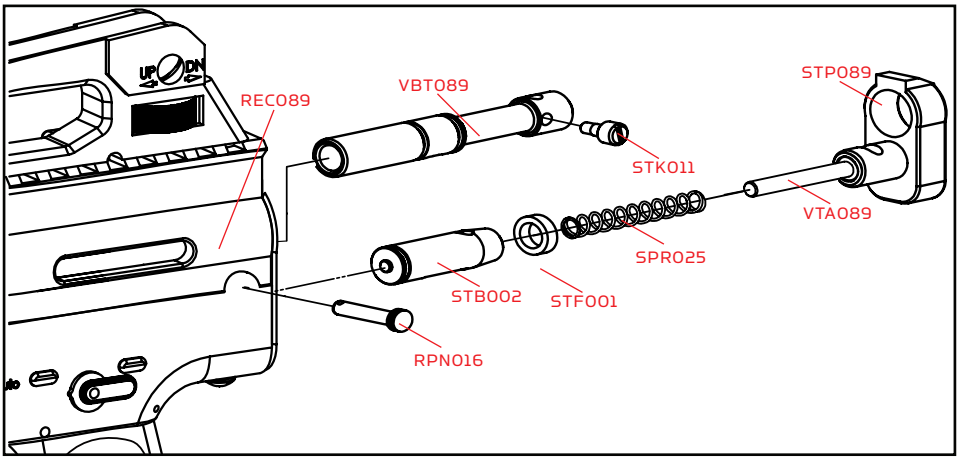
Utilisation d'une tige de nettoyage rigide (non fournie)

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

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

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

DEMONTAGE/REMONTAGE ET NETTOYAGE DES PIECES INTERIEURES ARRIERES



Noms et des numéros de pièces dans cette section:

Cocking Knob (#STK011)
Venturi Bolt (#VBT089)
Striker Bolt (#STB002)
Quick Disconnect Pin (#RPN016)
Receiver (#REC089)
Striker Spring (#SPR025)
Striker Buffer (#STF001)
Striker Plug (#STP089)
Velocity Adjuster (#VTA089)

DEMONTAGE DES PIECES INTERNES ARRIERES

ÉTAPE 1 : Retirez la tige de débranchement du récepteur. CONSEIL UTILE : Enlevez l'obturateur du percuteur lorsque le marqueur est en position désarmée ; l'obturateur du percuteur étant comprimé, les pièces internes ne sortiront pas brusquement.

ÉTAPE 2 : Retirer l'obturateur du percuteur, le ressort du percuteur et le butoir du percuteur de l'arrière du récepteur.

ÉTAPE 3 : La culasse Venturi étant dirigée vers l'arrière du récepteur, faites glisser le bouton d'armement et dévissez-le de la culasse.

ÉTAPE 4 : Inclinez l'arrière du marquer dans vos mains pour attraper la culasse Venturi et le verrou du percuteur situés à l'arrière du récepteur.

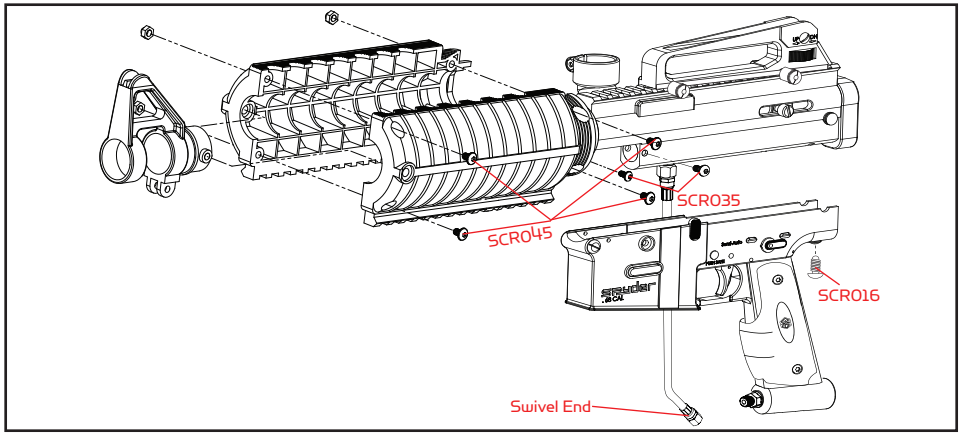
CONSEIL: nettoyez l'intérieur du corps a l'aide d'une tige, nettoyez également le marteau et la culasse en remettant quelque goûtes d'huile sur le joint torique rouge du marteau.

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

ÉTAPE 1 : Introduisez la culasse Venturi et le verrou du percuteur ensemble. La partie ouverte de la culasse Venturi et du joint torique du verrou du percuteur doit être orientée vers l'avant et insérée en premier dans le récepteur.
ÉTAPE 2 : Avec le pouce, appuyez sur le verrou du percuteur ou la culasse Venturi, tirez la gâchette afin de permettre au percuteur et à la culasse Venturi de rester à mi-chemin dans le récepteur. Vissez le bouton d'armement sur la culasse Venturi et, tout en le poussant vers l'avant, appuyez à nouveau sur la gâchette. La culasse Venturi et le verrou du percuteur sont désormais en position désarmée.
ÉTAPE 3 : Mettez le tampon du percuteur derrière le verrou du percuteur, puis introduisez à nouveau le ressort du percuteur avec l'obturateur du percuteur dans le récepteur.
ÉTAPE 4 : Introduisez la tige de débranchement pour bloquer l'obturateur du percuteur en place.
MISE EN GARDE: avant et après l'utilisation, vérifiez que toutes les vis soient bien serrées, une vis desserrée peut cause de sérieuses blessures.

BARIL SUAIRE ENLEVEMENT



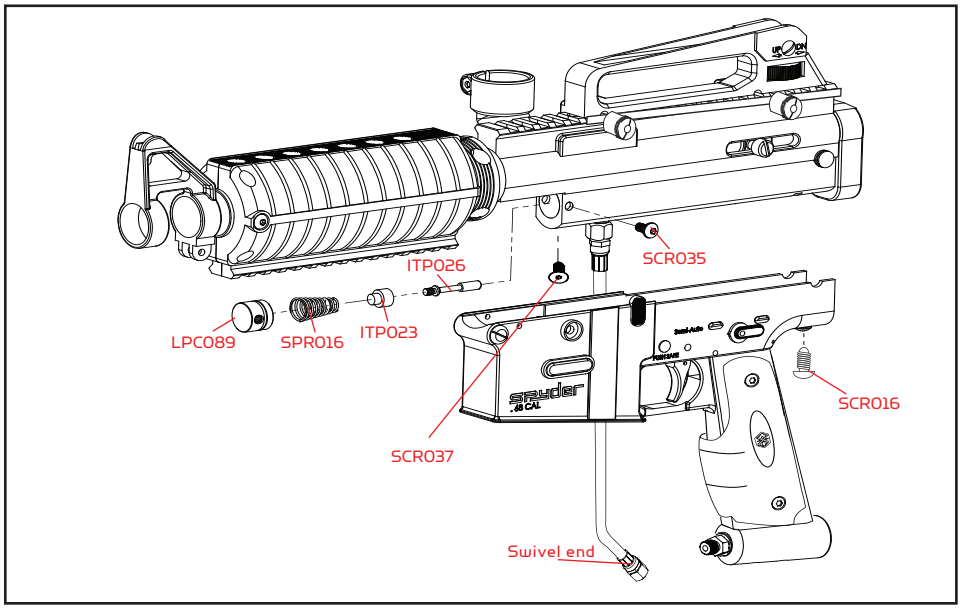
ÉTAPE 1 : Utilisez une clé à molette ou réglable de 13 mm/1/2 pouces pour desserrer l'extrémité pivotante du tuyau.
NOTE : Une rondelle en plastique se trouve à l'intérieur de l'extrémité pivotante femelle du tuyau. Ne perdez surtout pas cette pièce.

ÉTAPE 2 : Supprimer les trois vis qui fixent le déclencheur logement au récepteur. Une vis est situé à l'arrière du récepteur (#SCR016). Les deux autres vis supplémentaires sont sur la gauche et la droite de l'habitation de déclencheur (#SCR035)

ÉTAPE 3: Une fois le logement déclencheur est retiré du récepteur desserrer toutes les Six vis de carénage. Ceci permettra le Suaire de scinder en deux. NOTE: Les quatre vis sont identiques M4 x 14 (#SCR045) et les deux autres sont M4 x 12 (#SCR035).

Astuce utile : Veuillez noter comment les pièces sont supprimées pour réassemblage facile.

GUIDE DE DEMONTAGE DU Eko™ CUP SEAL



Part Names and Numbers describe in this section:

Screw (#SCR016)
Eko™ Valve Pin (#ITP026)
Eko™ Cup Seal (#ITP023)
Vertical Screw (#SCR037)
Valve Spring (#SPR016)
Reservoir Plug (#LPC089)
Eko™ Valve Pin (#ITP026)
Screw (#SCR035)

GUIDE DE DEMONTAGE DU Eko™ CUP SEAL

Les étapes suivantes vous permettrons d'accéder facilement au « Eko™ Cup Seal ». Une fuite d'air ou de CO2 au canon est le signe d' un « Eko™ Cup Seal » abîmé.

ÉTAPE 1 : Utilisez une clé à molette ou réglable de 13 mm/1/2 pouces pour desserrer l'extrémité pivotante du tuyau.

ÉTAPE 2 : Supprimer les trois vis qui fixent le déclencheur logement au récepteur. Une vis est situé à l'arrière du récepteur . Les deux autres vis supplémentaires sont sur la gauche et la droite de l'habitation de déclencheur.

ETAPE 3 Lorsque le bouchon de la chambre a été enlevé, le ressort de valve, la tige de Eko™ Cup Seal, le guide de Eko™ Cup Seal et le Eko™ Cup Seal devrait être attaché.

ETAPE 4 Détachez le ressort de valve du bouchon de la chambre, et ensuite dévissez le Eko™ Cup Seal de la tige de valve. Remplacez le Eko™ Cup Seal avec un neuf fourni dans le kit de pièces détachées.

Une fois que toutes les étapes ont été exécutées, remplacer le « Eko™ Cup Seal » endommagé et remontez les pièces au lanceur. ASTUCE: Notez comment les pièces se démontent pour faciliter le remontage.

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

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

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, les raccords et le tuyau risquent d'être endommagés.
3. Le joint torique en haut du Foregrip 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.

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.

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 INTERNES 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 OU PARTIES INTERNES ARRIÈRE).

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, Eko™ 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

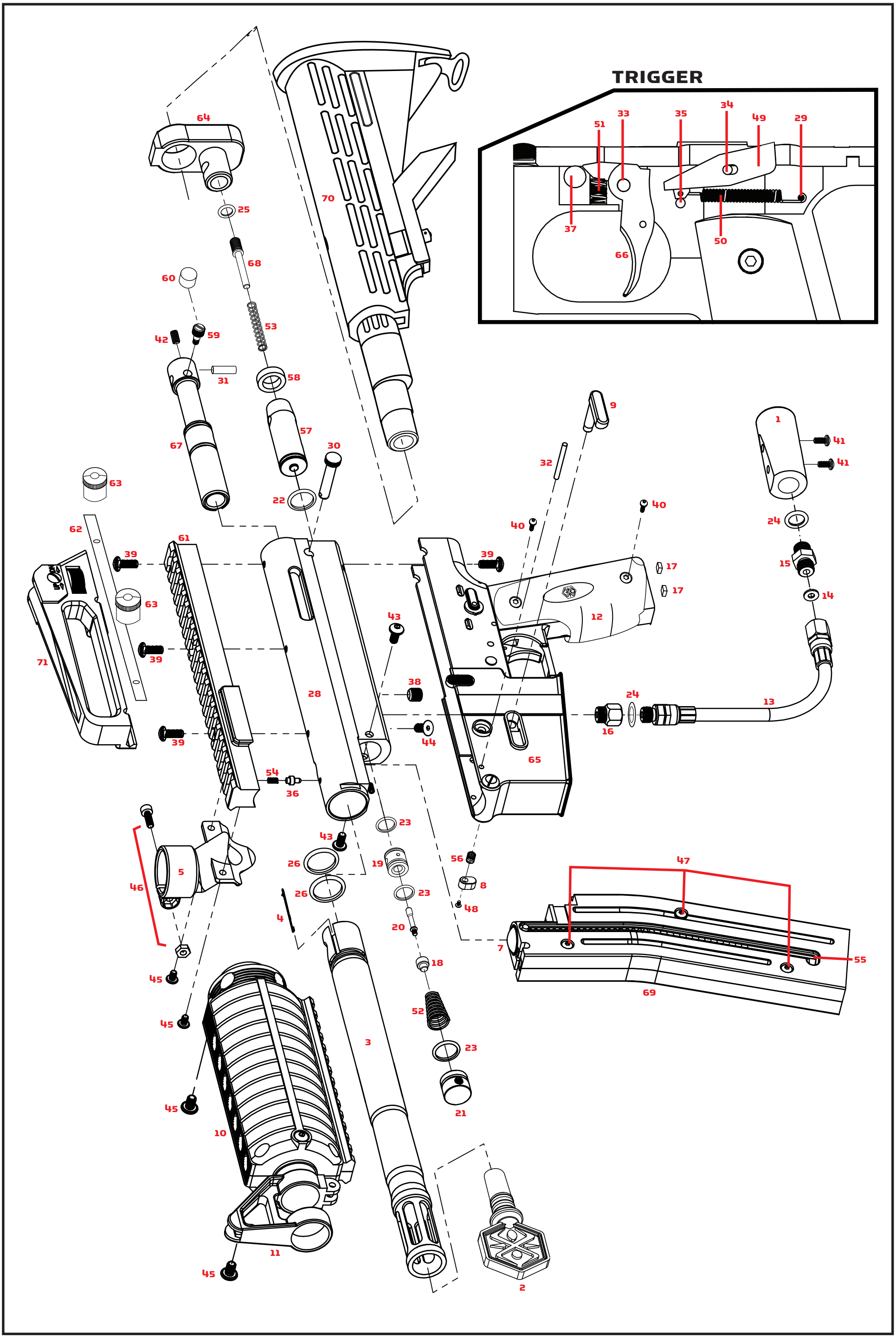
PASSION FOR PAINTBALL.™

LISTE DES PIECES DU SPYDER MRX™

1	ASA036	C/A Adapter Angled (diamond black)
2	BAR001	Spyder Barrel Plug
3	BAR089	MRX 14" Barrel (diamond black)
4	BLS039	MRX Barrel Ball Stopper
5	FND089	MRX Feed Neck (plastic)
*	FRG083	Magazine Ball Stopper & Spring
7	FRG084	Magazine Ball Pusher w/Guide Pin
8	FRG085	MRX Magazine Release Button
9	FRG086	MRX Magazine Release Lock
10	FRG087	MRX Barrel Shroud
11	FRG088	MRX Shroud Sight
12	GRP010	Wrap Around Rubber Grip (black)
13	HSE012	Disconnect Hose 7.25"
14	HSF004	Plastic Washer
15	HSF006	Male to Male Adapter (MET x MET)
16	HSF011	Metric Female to Standard Male Adapter
17	ITP015	C/A Adapter Screw Nut
18	ITP023	Eko™ Cup Seal
19	ITP025	Eko™ Valve Body
20	ITP026	Eko™ Valve Pin
21	LPC089	Reservoir Plug MRX (diamond black) (semi)
22	ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 70pu
23	ORG002	O-ring #15 80
24	ORG004	O-ring #11 80
25	ORG008	O-ring #10 80
26	ORG029	Flat Barrel O-ring #20 22.8 3.8
*	PAK089	MRX Spare Parts Kit
28	REC089	MRX Receiver (diamond black)
29	RPN006	Secondary Roll Pin (small)
30	RPN016	Quick Disconnect Pin
31	RPN017	Bolt Pin
32	RPN018	MRX Magazine Release Pin
33	RPN019	MRX Trigger Roll Pin (large)
34	RPN020	MRX Sear Roll Pin (med)
35	RPN021	MRX Sear Stop Roll Pin (small)
36	RPN022	Barrel Guide Pin
37	SAB003	MRX Safety Button
38	SCR007	Valve Body Screw (A)
39	SCR016	M5 x 12 Screw (A)
40	SCR018	M3 x 8 Screw (+)
41	SCR019	M5 x 28 Screw C/A Adapter Screw (A)
42	SCR029	M4 x 6 Venturi Bolt Screw (A)
43	SCR035	M4 x 12 Screw (A)
44	SCR037	M4 x 12 Vertical Screw (AFH)
45	SCR045	M4 x 14 Shroud Screw (A)
46	SCR048	Feed Neck Clamp Screw (A) & Nut
47	SCR050	M4 x 16 Magazine Screw (+)
48	SCR051	M2 x 8 Magazine Release Button Screw (+)
49	SER002	Sear (semi)
50	SPR008	Sear Spring (semi)
51	SPR011	Trigger Spring (semi)
52	SPR016	Valve Spring
53	SPR025	Striker Spring 110.mm
54	SPR026	MRX Barrel Guide Pin Spring
55	SPR027	MRX Magazine Main Spring
56	SPR028	MRX Magazine Release Spring
57	STB002	Striker Bolt
58	STF001	Striker Buffer
59	STK011	Cocking Knob (semi)
60	STK014	Cocking Knob Cover
61	STK015	Picatinny Body Rail
62	STK016	Carrying Handle Locking Plate
63	STK017	Carrying Handle Locking Screw
64	STP089	MRX Striker Plug
65	TRF015	MRX Trigger Frame
66	TRS009	Single Trigger
67	VBT089	MRX Venturi Bolt w/Bolt Pin
68	VTA089	Velocity Adjuster & Spring Guide (diamond black)
69	31231	MRX Magazine
70	31232	Adjustable Car Shoulder Stock
71	31234	Carrying Handle Mount w/Sight

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

MRX™ SCHEMATICS



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
XIK