

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.tippmann.com

X7 PHENOM™

X7 PHENOM™
MECHANICAL
with FlexValve™ Technology

Paintball Marker

Lanceur De Paintball

Macador Paintball

Owner's Manual

Manuel d'utilisation

Manual del Usuario



TP04121
Rev. 08/10

 WARNING

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

 AVERTISSEMENT

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

 ADVERTENCIA

Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el Manual del Usuario antes de usar este producto.

! WARNING

Safety is Your Responsibility

Read and familiarize yourself and any other user of this marker with the safety instructions in this manual. Follow these instructions when using, working on, transporting, or storing this marker.

Always keep the Selector Switch in Safe mode unless firing as detailed in instructions on page 6.

Always keep the barrel blocking device installed when not in a shooting situation, see instructions on page 4.



! AVERTISSEMENT

La Sécurité est Votre Responsabilité

Lisez et familiarisez-vous ainsi que tout autre utilisateur de ce lanceur avec les instructions de sécurité contenues dans ce manuel. Suivez ces instructions lorsque vous utilisez, travaillez sur, transportez, ou entreposez ce lanceur.

Si vous ne tirez pas, maintenez toujours le sélecteur en mode sécurité comme indiqué dans les instructions en page 3.

Gardez toujours la douille du canon installée lorsque vous n'êtes pas en situation de tir, voir instructions en page 1.



! ADVERTENCIA

La Seguridad es Su Responsabilidad

Lea y familiarícese usted y cualquier otro usuario de este marcador con las instrucciones de seguridad de este manual. Siga estas instrucciones cuando se utiliza, trabajando, transporte, o almacenar este marcador.

Siempre mantenga el boton selector en seguro a menos que va a hacer disparos como se detalla en la pagina 3.

Siempre mantenga la funda de seguridad instalada cuando no va a hacer disparos, ver instrucciones en la pagina 1.



WARNING

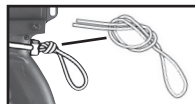
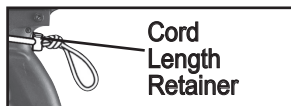
This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

WARNING

Always keep the barrel blocking device installed except when your marker is in use. Always make sure that the Selector Switch is in the Safe mode (see instructions on page 6) and the barrel blocking device is properly installed on your marker according to the instructions to prevent damage to property, serious injury, or death.

Barrel Blocking Device Installation Instructions

1. Insert the barrel blocking device onto the Barrel, and loop the cord over the top of the receiver and position at the back of the grip as shown.
2. Adjust the cord length retainer up to the back of the grip by pulling the cord through it until the retainer is snug against the back of the grip. Keeping the cord as tight as possible, leave just enough cord elasticity to pull the cord/retainer up over the top of the marker to remove the barrel blocking device for firing.
3. After the cord length is properly adjusted, lock the cord length by tying a knot in the cord against the back of the retainer as shown.
4. Before and after playing, inspect the barrel blocking device. Replace the barrel blocking device if the device or cord is damaged, or there is a loss of cord elasticity.
5. Clean the barrel blocking device with plain, warm water and store out of sunlight in a dry area when not in use.





by **TIPPMANN®**

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

CONGRATULATIONS on your purchase of your Tippmann X7 Phenom paintball marker. We believe our X7 Phenom markers to be the most accurate and durable paintball marker available. X7 Phenom markers will provide many years of dependable service if cared for properly.

Please take time to read this manual thoroughly and become familiar with your X7 Phenom marker's parts, operation, and safety precautions before you attempt to load or fire this marker. If you have a missing or broken part, or need assistance, please contact Tippmann Consumer Relations at 1-800-533-4831 for fast, friendly service.

TABLE OF CONTENTS

Barrel Blocking Device Installation Instructions.....	4
Warning/Liability Statement.....	6
Safety Is Your Responsibility!.....	6
Getting Started	8
1. Battery Installation (Electro-pneumatic model).....	8
2. Air/CO2 Cylinder Installation.....	8
3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System.....	9
4. Firing the Marker	9
Velocity Adjustment	9
Unloading Your Marker.....	10
Selector Switch Operation.....	10
Low Battery Indicator (Electro-pneumatic model).....	10
Changing the Firing Mode (Electro-pneumatic model).....	11
Advanced Programming (Electro-pneumatic model).....	11
Programming Menus (Electro-pneumatic model).....	11
Programming Navigation (Electro-pneumatic model).....	12
Air/CO2 Cylinder Warnings.....	12
Air/CO2 Cylinder Safety Tips.....	13
Air/CO2 Cylinder Removal	14
Repairing Air/CO2 Cylinder Leaks	14
Cleaning and Maintenance.....	15
Storage.....	15
X7 Phenom Disassembly Instructions.....	15
Flex Valve Disassembly/Assembly	16
Regulator Piston.....	18
Firing Spool Disassembly/Assembly	18
Valve Spool Spacer Disassembly/Assembly	18
Valve Body Power Tube Disassembly/Assembly.....	18
The Upper Receiver	20
Magazine Release Mechanism	20
The Lower Receiver	22
The Trigger Assembly	22
The Cyclone Feed System	24
Specifications	24
Parts Diagram.....	26-30
Warranty and Repair Information	31

Warning/Liability Statement

This marker is classified as a dangerous weapon and is surrendered by Tippmann Sports, LLC with the understanding that the purchaser assumes all liability resulting from unsafe handling or any action that constitutes a violation of any applicable laws or regulations. Tippmann Sports, LLC shall not be liable for personal injury, loss of property or life resulting from the use of this weapon under any circumstances, including intentional, reckless, negligent or accidental discharges.

All information contained in this manual is subject to change without notice. Tippmann Sports, LLC reserves the right to make changes and improvements to products without incurring any obligation to incorporate such improvements into products previously sold.

If you as a user do not accept liability, Tippmann Sports, LLC requests you do not use a Tippmann Sports, LLC marker. By using this paintball marker you release Tippmann Sports, LLC of any and all liability associated with its use.

SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY!

WARNING

Except when your marker is in use, always make sure that the Selector Switch is in Safe mode, (which disables the trigger and electronics) and that the barrel blocking device is properly installed (see page 4).

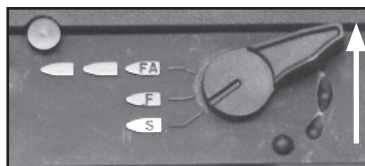


Figure 1: Selector Switch shown in Safe Mode

To turn on Safe mode: Move the Selector Switch so the indicator points to “S” as shown in Figure 1.

To go to a Fire mode: Move the Selector Switch so the indicator points to either the “F” or “FA” position (see page 10 for further firing mode explanation).

Familiarize Yourself With Safety...

The ownership of this weapon places upon you the total responsibility for its safe and lawful use. You must observe the same safety precautions as you would any firearm to assure the safety of not only yourself but everyone around you. Outlined here are some general precautions to be aware of. The user should at all times use caution and common sense when using this marker and always remember that the game of paintball can only survive and grow if it remains SAFE!

- Do not load or fire this marker until you have completely read this manual, and are familiar with its safety features, mechanical operation, and handling characteristics.
- Handle this and any marker as if it were loaded at all times.
- Keep your finger off the trigger until you are ready to shoot.
- Do not look down the barrel of a paintball marker. Accidental discharge into the eyes may cause permanent injury or death.
- Keep the marker in Safe mode until ready to shoot (see Warning box above).

- Keep the barrel blocking device installed on marker when not shooting (page 4).
- Never point the marker at anything you do not intend to shoot.
- Never fire your marker at anything you do not intend to shoot because there may be balls or foreign debris lodged in the chamber, barrel, and/or the marker valve.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Never fire your marker at personal property of others. The paintball impact can cause damage and the paint can stain the finish of automobiles, houses, etc.
- Always keep the muzzle pointed down or in a safe direction, even if you stumble or fall.
- Eye, face, and ear protection designed specifically to stop paintballs in the form of goggles and full face mask meeting ASTM Specification F 1776 must be worn by the user and any person within range.
- Never shoot at a person who is not protected by eye, face, and ear protection designed for paintball.
- Pressurize and load the marker only when the marker will be immediately used.
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
NOTE: Before storing or disassembling, be sure to remove paintballs and air/CO₂ supply (see *Unloading Your Marker* and *Air/CO₂ Cylinder Removal* instructions on pages 10 and 14) and install the barrel blocking device (see page 4).
- Do not field strip or otherwise disassemble this marker while it is pressurized with air/CO₂ supply.
- Dress appropriately when playing the game of paintball. Avoid exposing any skin when playing the game of paintball. Even a light layer will absorb some of the impact and protect you from the paintballs.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing air/CO₂ cylinder or if the marker or air/CO₂ supply is leaking. Compressed air, CO₂, and nitrogen gasses are very cold and can cause frostbite under certain conditions.
- Only use .68 caliber paintballs. Never load or fire any foreign objects.
- Avoid alcoholic beverages before and during the use of this marker. Handling markers while under the influence of drugs or alcohol is a criminal disregard for public safety.
- Avoid shooting an opponent at point blank, 6 feet or less.
- Familiarize yourself with instructions listed on air supply cylinder or adapter. Contact the air supply cylinder or adapter manufacturer with any questions.
- Read the *Air/CO₂ Cylinder Warnings* and *Safety Tips* on pages 12–13 before beginning the cylinder installation or removal.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet per second (see instructions on page 9).

Getting Started

- Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
- Do not disassemble this marker while it is pressurized.
- Do not pressurize a partially assembled marker.
- Read each step completely before performing the step. The following instructions are for both X7 Phenom models (Electro-pneumatic and Mechanical) unless specified otherwise in the step's heading.

NOTE: Carefully hand start all threaded parts when assembling, and do not overtighten, as this may potentially strip the threaded parts. Refer to the Parts Diagram on pages 26 and 27 for these instructions (item numbers are in parentheses).

WARNING

Install the air supply and load the hopper with paintballs only after you:

- have a barrel blocking device installed (see page 4)
- have the Selector Switch in Safe mode (see page 6).

Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.

1. Battery Installation (Electro-pneumatic model)

NOTE: This marker can be fired in the mechanical mode (F) without a battery.

To install the battery:

- Remove the battery door (34) from the back of the grip by pulling up and back on the tab as shown in Figure 2.
- NOTE:** Whenever removing the battery clip from the battery, never pull it by the wires.
- Install a 9 volt battery onto the battery clip.
- Insert the battery into the grip with the battery clip at the top, and wires routed as shown in Figure 3.
- Replace the battery door with the tab down, press the door and listen for the click as it locks into the grip.



Figure 2: Open Battery Door



Figure 3: Install 9 Volt Battery

2. Air/CO2 Cylinder Installation

Read the *Air/CO2 Cylinder Warnings, Safety Tips, and Removal* on pages 12-14 before beginning the cylinder installation. Do not pressurize a partially assembled paintball marker.

- Put the Selector Switch in Safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 4).
- Lubricate the air/CO2 cylinder valve O-ring with a little Tippmann grease.
- Insert the air/CO2 cylinder valve into the Air Supply Adapter (ASA) (35) at the back end of the marker grip.
- Twist the air/CO2 cylinder clockwise into the ASA until it stops. Use caution as the marker is now capable of firing after you put the Selector Switch in a Fire mode. If you do not hear the full air/CO2 cylinder engage, the pin valve could be too short or the pin valve seal is damaged, follow the *Air/CO2 Cylinder Removal* instructions.

on page 14 and take your air/CO2 cylinder to a "C5" Certified Airsmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.

3. Loading the Hopper and Cyclone Feed System

The barrel blocking device must be installed (see page 4) and the Selector Switch in Safe mode (see page 6).

- Make sure that the Cyclone Feed System (CFS) housing is clean and free of debris. Make sure the Cyclone's internal arms turn freely when the Manual Advance Lever is pushed (see Figure 4).
- Make sure that the Hopper is clean and free of sharp edges or debris. This keeps the paintballs from breaking prematurely, and allows the marker to feed paintballs to the marker's chamber smoothly.
- Install the Hopper (21) neck into the CFS housing (68), aligning the hopper neck tab to fit into the cutout in the CFS housing. Turn counterclockwise to secure.
- With the barrel blocking device installed (page 4), and the Selector Switch in Safe mode (page 6), you are now ready to load your hopper with .68 caliber paintballs. Do not force excessive numbers of paintballs into the hopper.
- Push the Manual Advance Lever once to chamber a paintball. Only remove the barrel blocking device and change the Selector Switch to a Fire Mode when you are ready to fire the marker in a safe direction.



Figure 4: Manual Advance Lever for the Cyclone Feed System

4. Firing the Marker

Point the marker in a safe direction. Remove the barrel blocking device from the marker. Move the Selector Switch from Safe mode to a desired firing position (F or FA (Electro-pneumatic model only)). Pull the trigger to fire the marker.

Velocity Adjustment

Each time you play paintball, check the velocity of your paintball marker with a chronograph (an instrument for measuring velocity) prior to playing paintball. Verify that the marker's velocity is set below 300 feet per second (or less if required by the playing field).

To adjust the marker's velocity, use the included $\frac{1}{8}$ " Allen wrench in the holes of the velocity adjuster. The velocity adjuster is located on the right side of the Upper Receiver, as shown in Figure 5.

As shown in Figure 6, reduce the velocity by turning the velocity adjuster upward. To increase the velocity, turn the velocity adjuster downward.

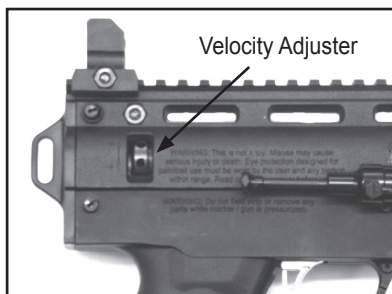


Figure 5: Velocity Adjuster Location

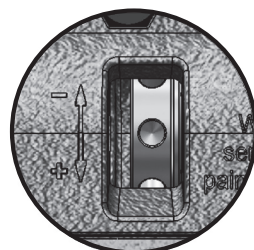


Figure 6: Velocity Adjuster Detail

Unloading Your Marker

1. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
2. Empty all paintballs from the Hopper. Turn the Hopper clockwise and lift from the Cyclone Feed System. Remove all paintballs from the Cyclone Feed System.
3. Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device, and move the Selector Switch to a firing mode.
4. Point your marker in a safe direction and fire several times to be sure there are no remaining paintballs lodged in the chamber or barrel.
5. Return the Selector Switch to Safe mode (see page 6).
6. Reinstall the barrel blocking device (see page 4).
7. Read the following *Air/CO₂ Cylinder Warnings and Safety Tips* on pages 12-14 before removing the air cylinder from your marker (removal instructions - page 14).

Selector Switch Operation

Safe mode (S): The Selector Switch as shown in Figure 7 is in Safe mode. Safe mode locks the Trigger and disables the Electronics (if so equipped), making the marker inoperable.

Semi-Auto mode (F): In this position, the electronics are disabled (off). The marker fires in mechanical mode (fires one shot for each pull of the trigger).

Full Auto mode (FA) (Electro-pneumatic model): In this position, the electronics are on and the marker fires in one of five preset Firing modes listed below. See *Changing the Firing Mode* on page 11.

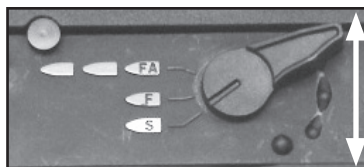


Figure 7: Selector Switch Operation (shown in Safe mode)

FA Firing Modes (Electro-pneumatic model):

1. **Safe Three-Shot Burst** - Pulling the trigger three times in less than one second results in a 3-shot burst at a rate of 13 balls per second (bps) on the third trigger pull. Each pull of the trigger in less than one second after this results in another 3-shot burst (up to 3 bursts per second).
2. **Safe Full-Auto (factory default)** - Pulling the trigger three times in less than one second results in full-automatic firing. Holding the trigger down on the third pull sustains this full-auto mode. The default rate of fire for this mode is 13 bps.
3. **Auto-Response** - Pulling the trigger three times in less than one second results in the marker firing on the pull and on the release of the trigger. This mode effectively doubles your manual firing rate.
4. **Turbo Mode** - Pulling the trigger three times in less than one second results in full-automatic firing at a rate of 15 bps. To sustain this rate of fire, the trigger must be pulled at least once per second.
5. **Semi-Auto** - A semi-automatic Firing mode is available for fields or tournaments which restrict the use of automatic firing modes. This mode is the same as selecting the F firing mode with the Selector Switch (one pull/release of the trigger fires one time).

Low Battery Indicator (Electro-pneumatic model)

When the battery begins to lose power, the LED (Figure 8) stops flashing green and changes to flashing red. While performance may vary while the LED is flashing red, the electronics will still function under this condition until the battery has lost power to the point that it will not cycle the firing system. When this happens,

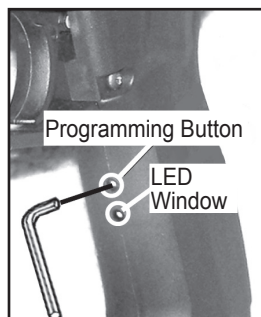


Figure 8: Programming Button and LED Window

you can move the Selector Switch to F mode and fire the marker in mechanical mode (one shot per pull of the trigger). **NOTE:** The Electronics will not automatically shut off. Be sure to put the Selector Switch in Safe mode when not in use to preserve battery life.

Changing the Firing Mode (Electro-pneumatic model)

Put the Selector Switch in FA mode. Press and hold the Programming button for ½ second to advance to the next firing mode. The button is below flush, and must be pushed with a pin or your ⅛" Allen wrench as shown in Figure 8. The LED flashes orange to represent the number of the Firing mode as listed at the bottom of this page. The Factory Default Value is 2 flashes (Safe Full-Auto).

Advanced Programming (Electro-pneumatic model)

There are several programming options which affect the operation of your Tippmann X7 Phenom marker. The Advanced Programming has been designed to allow users the maximum amount of customizing possible. There are four menu items available in the Advanced Programming Menu: Dwell, Debounce, Rate-of-fire, and Firing mode. Each menu item has a corresponding color code as follows:

- Solid Red - Dwell
- Flashing Green - Rate of fire
- Solid Green - Debounce
- Alternating Red/Green - Firing mode

Programming Menus (Electro-pneumatic model)

This section discusses the four menu items in detail, so that the user fully understands the purpose and use of each menu item.

Dwell - (Factory Default Value = 8 milliseconds) The Dwell menu item is used to change the amount of time that power is supplied to the solenoid. The solenoid is the part of the electronics which actually contacts the Trigger Lever of the marker, allowing it to fire. This setting directly affects the battery life. If this is changed to a value less than 8 milliseconds, your battery will last longer, but this may not allow the solenoid enough time to fire the marker properly. If this value is set greater than 8 milliseconds, the solenoid will have power supplied to it for a longer time, reducing the life of the battery. Changing this value can cure or create performance issues for the user. This menu item can be updated only with values of 2-20 milliseconds.

Debounce - (Factory Default Value = 52 milliseconds) The Debounce menu item is used to change the amount of time between accepted trigger pulls. Quite simply, this adjusts the amount of time from one trigger pull being accepted by the electronics to the next trigger pull that can be accepted. If a Debounce setting is too low, a user may shoot more times than expected. This is explained by what is called "Trigger Bounce." When a paintball marker is fired, the marker moves and vibrates in the user's hand. This vibration sometimes allows the trigger to reset itself and trip without the user realizing that his or her finger has actually moved. This menu item can be updated only with values of 25-65 milliseconds.

Rate-of-Fire - (Factory Default Value = 13 bps) The Rate-of-Fire menu item may be used to change the Safe Full-Auto Firing mode. This is the only Firing Mode which is affected by this menu item. All other Firing modes cannot have their rate of fire adjusted. This menu item can be changed only to values of 8 bps to 15 bps.

Firing Mode - (Factory Default Value = 2 Safe Full-Auto) The Firing Mode menu item is used to change the default Firing Mode. The value and corresponding Firing Mode are listed below.

1. Safe Three-Shot Burst
2. Safe Full-Auto (factory default)
3. Auto-Response
4. Turbo Mode
5. Semi-Automatic

The Firing Mode menu item can only be changed to a value of 1 through 5.

Programming Navigation (Electro-pneumatic model)

Entering Programming - Unload the marker (page 10) and remove the air/CO2 supply (page 14). Never attempt to do Advanced Programming on a pressurized marker!

Put the Selector Switch in Safe mode (page 6). Press and hold the Programming Button and move the Selector Switch to the FA mode. After 2 seconds, the LED turns solid red. Release the Programming Button. You are now in the main programming menu. Cycle through the menu items using trigger pulls.

Cycling through the menu - To cycle through the menu items, pull and release the trigger. Each time the trigger is pulled and released, a different color code is displayed by the LED as listed in *Advanced Programming* on page 11.

Enter a menu option - Once the LED displays the color code of the desired menu item, pull and hold the trigger for two seconds.

Current Value - Upon entering a menu item, the LED begins flashing red. The flashes represent the current menu value. The current value is flashed twice with a short pause between the value flashes. If a new value is not entered before the end of the second value flash display, the electronics automatically return to the main menu.

Enter a new value - Any time while the LED is flashing with its current value, a new value can be entered by pulling and releasing the trigger. Each pull and release of the trigger counts as 1 when entering the new value. For example, to enter a number 5, pull and release the trigger five times.

Successfully updated menu confirmation - Once you enter a new value for a menu item, the LED flashes red/orange/green twice to signify an acceptable value has been entered. The electronics then returns to the main menu. If an unacceptable value is entered, the LED quickly flashes red, and returns to the main menu. The value of the menu item remains unchanged if this happens.

Power Off - After a menu item has been changed, you must power-off the electronics before the change takes effect. Move the Selector Switch to Safe mode (S) or Mechanical mode (F), and the electronics power down. Move the Selector Switch back to the FA position to power up the electronics and use the new settings.

Optional Factory Settings Reset - You can reset programming back to the Factory Default Settings. Move the Selector Switch to the FA position. Press and hold the programming button for 10 seconds. Release the Programming Button and the LED flashes red/orange/green twice. The electronics power down for 10 seconds and then power back up. All settings are reset to factory defaults at this point.

Air/CO2 Cylinder Warnings

WARNING

The brass or nickel plated cylinder valve (Figure 9, #1) is intended to be permanently attached to the air or CO2 cylinder (2).

An air or CO2 cylinder can fly off with enough force to cause serious injury or death if the cylinder (2) unscrews from a cylinder valve (1).

Refer to Figure 9. There have been reported incidents caused by players unknowingly unscrewing the cylinder (2) from the cylinder valve (1). This occurs when the player thinks the entire valve-cylinder assembly is being unscrewed from the air/CO2 adapter of the paintball marker, when in fact he or she is unscrewing the cylinder from the cylinder valve.

To avoid this danger, it is recommended (if your cylinder is not already marked) that you use paint or nail polish to place a mark (3) on the cylinder valve, and place another mark (4) on the cylinder, in line with the #3 mark as shown in Figure 9.

Whenever you turn the cylinder during removal, watch the marks on the cylinder and the cylinder valve to be sure that they rotate together. If at any time these marks start to separate as shown in Figure 10, the cylinder is starting to unscrew from the cylinder valve and you must **STOP** and take the entire unit to a “C5” certified airsmith for safe removal and/or repair.

NOTE: The cylinder valve should unscrew from the paintball marker in about 3 or 4 full turns. If you finish the 4th full turn and the cylinder valve is not unscrewed from the paintball marker, **STOP!** Take the entire unit to a “C5” certified airsmith for safe removal and/or repair.

Locate a “C5” Certified Airsmith at www.paintball-pti.com/search.asp.

Whether you have a new or used refillable air or CO2 cylinder, you are at risk if any of the following has occurred:

- The valve unit was replaced or altered after purchase.
- An anti-siphon device was installed.
- The valve unit was removed from the cylinder for any reason.
- Any modification was done to the refillable air or CO2 cylinder.

If any of these conditions has occurred, take your air or CO2 cylinder to a “C5” Certified Airsmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.

Air/CO2 Cylinder Safety Tips

SAFETY TIPS to ensure that your air or CO2 cylinder is safe for play:

- Improper use, filling, storage, or disposal of air or CO2 cylinder may result in property damage, serious personal injury or death.
- Make sure that any maintenance or modification to any air or CO2 cylinder is done by a qualified professional, such as a “C5” certified airsmith.
- The use of anti-siphon devices is not recommended. However, if one is already installed on your air or CO2 cylinder or is desired, it is critical that your cylinder be checked by, or the device installed by, a qualified professional.
- All air or CO2 cylinders must be filled only by properly trained personnel.
- Cylinder valves must be installed only by properly trained personnel.
- Do not overfill a cylinder! Never exceed the air or CO2 cylinder’s capacity.
- Do not expose pressurized air or CO2 cylinder to temperatures exceeding 130 degrees Fahrenheit (55 degrees Celsius).
- Do not use caustic cleaners or strippers on the air or CO2 cylinder or cylinder valve and do not expose to corrosive materials.
- Do not modify the air or CO2 cylinder in any way. Never try to disassemble the cylinder valve from the air or CO2 cylinder.
- Any air or CO2 cylinder that has been exposed to fire or heated to a temperature

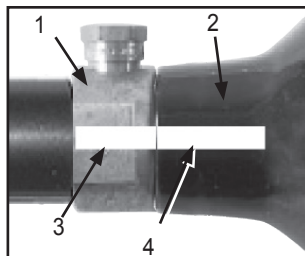


Figure 9: Properly marked Valve and Cylinder

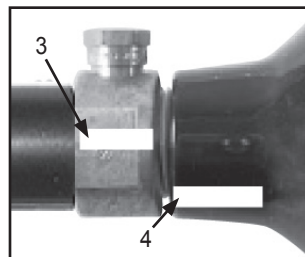


Figure 10: Misaligned Valve and Cylinder

of 250 degrees Fahrenheit (121 degrees Celsius) or more must be destroyed by properly trained personnel.

- Use appropriate gas for your cylinder. Only use CO₂ in a CO₂ cylinder and only use compressed air in a compressed air cylinder.
- Keep all cylinders out of the reach of children.
- The air or CO₂ cylinder should be inspected and hydrostatically retested at least every 5 years by a DOT licensed agency.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing the air/CO₂ cylinder, or if the marker or air/CO₂ cylinder is leaking. Compressed air and CO₂ gasses are very cold, and can cause frostbite under certain conditions.

NOTE: Locate a “C5” certified airsmith at www.paintball-pti.com/search.asp

Air/CO₂ Cylinder Removal

1. Read *Air/CO₂ Cylinder Warnings* (pages 12-13) and *Air/CO₂ Cylinder Safety Tips* (page 13) before beginning the cylinder removal process.
2. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
3. Follow the *Unloading Your Marker* instructions on page 10.
4. Watch the marks on the cylinder and cylinder valve (as shown in Figure 9) as you turn the cylinder approximately $\frac{3}{4}$ turn counterclockwise. This allows the air/CO₂ valve pin to close so that no air/CO₂ will enter the marker.
5. Remove the barrel blocking device. Set the Selector Switch to a firing mode (F or FA). Point the marker in a safe direction, and discharge the remaining gas in the marker by repeatedly pulling the trigger until the marker stops firing (this may take 4-5 shots). If your marker continues to fire, the cylinder’s pin valve has not closed yet. The cylinder pin valve could be longer than usual. Because of the variances in cylinder pin valve parts, each cylinder varies slightly on exactly how far it has to be turned. Turn the cylinder counterclockwise a little further and repeat this step until the marker does not fire. Only then remove the air/CO₂ cylinder.

NOTE: If during this step, you turned the air/CO₂ cylinder and it began to leak before you pulled the trigger, the cylinder O-ring should be checked for damage before any re-assembly (see *Repairing Air/CO₂ Cylinder Leaks* below).

6. After the air/CO₂ cylinder is removed, again point and fire the marker in a safe direction to verify the marker is completely discharged of gas.
7. Move the Selector Switch to Safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 4).

Repairing Air/CO₂ Cylinder Leaks

The most common leak occurs from a bad air/CO₂ valve O-ring. To replace a valve O-ring you must first remove the bad O-ring and then install a new one. This O-ring is located on the tip of your air/CO₂ valve. The best valve O-rings are made of urethane. Urethane O-rings are not affected by high air/CO₂ pressures. These may be purchased from Tippmann or your local paintball dealer. There is an extra O-ring in the Accessory Pack that came with your marker.

NOTE: If a new air/CO₂ valve O-ring does not resolve an air/CO₂ leak, do not attempt to repair the air/CO₂ cylinder. Contact Tippmann Sports, LLC, your local paintball dealer, or a “C5” Certified Airsmith.

Cleaning and Maintenance

- To reduce the chance of an accidental discharge, follow the *Unloading Your Marker* (on page 10) and *Air/CO2 Cylinder Removal* (on page 14).
- Eye protection must be worn.
- Do not disassemble a marker while it is pressurized with air.
- Do not pressurize a partially assembled marker.
- Follow warnings listed on the air/CO2 cylinder for handling and storage.
- Familiarize yourself with instructions listed on air/CO2 cylinder.
- Contact the air/CO2 cylinder manufacturer with any questions.
- Do not use any petroleum based cleaning solvents.
- Do not use any cleaning solvents that come in aerosol cans.
NOTE: Petroleum based products and aerosol products can damage your marker's O-rings.

To clean the exterior of your paintball marker, use a damp towel to wipe off paint, grease, and any debris. To clean the inside of the barrel, remove the barrel by unscrewing it from the Upper Receiver. Insert the tab end of the cable squeegee into barrel. Pull the squeegee through the barrel to remove debris and paint.

To maintain your marker in good working condition, inspect, clean, and replace any damaged parts.

Every 8,000 to 10,000 shots, use Tippmann grease to lubricate specific areas (marked with a **G** in the Parts Diagrams) as instructed in the X7 Phenom Disassembly Instructions. Other than to clean and grease these specified areas, it is unnecessary to disassemble your Phenom marker for general maintenance. This maintains your marker in good working condition. Inspect the air supply valve O-ring, and lubricate it with a little grease when attaching the air supply cylinder.

Storage

Before storage, unload the marker (page 10) and remove air/CO2 cylinder (see page 14). Ensure the Selector Switch is in Safe mode (see page 6) and the barrel blocking device is installed (see page 4). Store your marker in a dry area.

When removing your marker out of storage, make sure to keep the Selector Switch in Safe mode (see page 6) and keep the barrel blocking device installed (see page 4).

X7 Phenom Disassembly Instructions

Set up a workbench with plenty of workspace to make sure no small parts become lost. Always wear eye protection when performing any marker disassembly or re-assembly. Refer to the Parts Diagrams for these instructions (item numbers are in parentheses).

- Follow *Unloading Your Marker* on page 10 and *Air/CO2 Cylinder Removal* instructions on page 14.
- Do not pressurize a partially assembled paintball marker.

1. To remove the **Barrel** (16), simply unscrew the Barrel from the Upper Receiver, and to reinstall it, just turn it clockwise to thread it into the Upper Receiver.
2. To remove the **Front Grip/Shroud Assembly** (15), pull each of the two push pins (12 and 13), from the assembly. Notice that #12 is longer than #13; keep them separated. The Front Grip/Shroud Assembly can now be removed. To remove the **Front Sight** (18), remove the **Bolt** (19) and slide the Front Sight towards the muzzle end of the barrel until it comes off.
3. To remove the **Magazine** (17) from the receiver, press the magazine release button (see arrow in Figure 11), then pull the magazine down to remove. Be sure to keep the opposite side of the receiver clear while pressing the button to allow the magazine to release. The Magazine is designed to hinge open to allow for storage of tools and grease.
4. To remove the **Lower Receiver**, pull two push pins (12), from the Lower Receiver assembly. Pull the Lower Receiver straight down to get it apart from the Upper Receiver assembly.
5. Remove remaining parts from the **Upper Receiver**:
 - a. Remove the last remaining **Push Pin** (13) from the Upper Receiver.
 - b. Pull the **End Cap** (11) from the rear of the Upper Receiver.
 - c. Pull the **Pressure Gauge Plug** (9) from the Upper Receiver.
 - d. Slide the Cyclone Feed System **Hose Fitting** (3) back to the keyhole and pull the Hose Fitting from the Valve assembly.
 - e. The **Valve** assembly (47), **Front Bolt** assembly (7), and the **Compression Spring** (6) all slide out from the open end of the Upper Receiver. Inspect, clean, and lubricate the specified parts with Tippmann grease every 8-10,000 shots and prior to re-assembly.
6. To remove the **Cyclone Feed System** (CFS), first remove the **Hopper** (22) by turning clockwise and lifting from the CFS. Remove the **Bolt** (14). The **Hose** (4) should have been disconnected in the previous step. Set the CFS aside; see page 24 for further disassembly of the CFS.
7. To remove the **Rear Sight** (20), remove the **Bolt** (19) and slide off from the Upper Receiver rail.



Figure 11: Magazine Release Button

Flex Valve Disassembly/Assembly

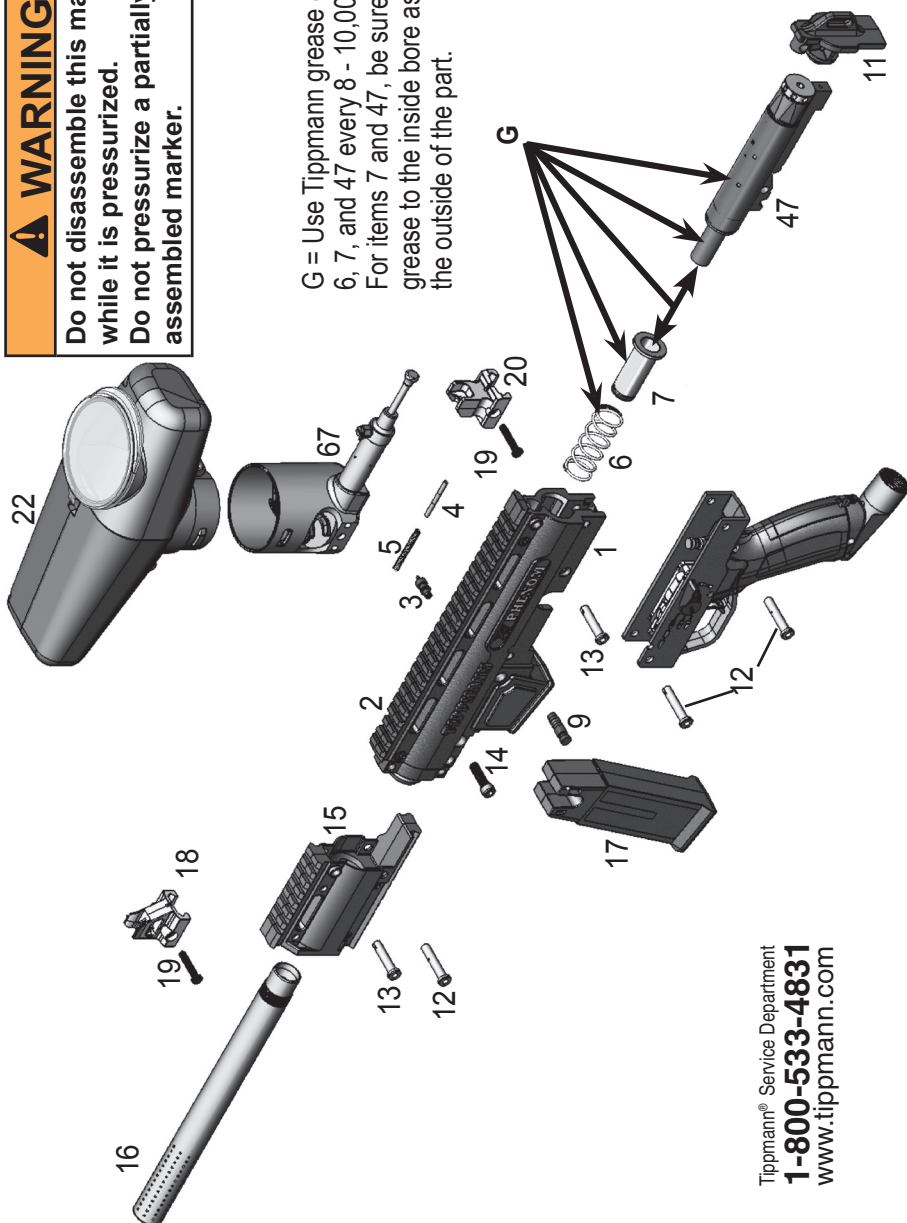
It is not necessary to disassemble the Upper Receiver to access and service the Flex Valve assembly or its internal parts. The Valve can be slid out the back of the receiver as described in Step 5.e. above.

Disassembly instructions (refer to Figures 13 and 14 on page 19):

1. Inspect and clean the exterior of the **Valve** assembly (47).
2. Remove the **Bumper Disk** (49) and the **Spacer Washer** (48). Clean and inspect. Replace if damaged.
3. Using a 3/16" or 1/8" Allen wrench, remove the **Velocity Adjuster** (65) by rotating it counterclockwise until it is loose. Set aside.
4. Pull the **Spring** (64) out the back. Lightly tap the rear of the Valve Body on the workbench, and the **Regulator Piston** (63) comes out. Inspect, clean, and lubricate the Regulator Piston with Tippmann grease every 8-10,000 shots and prior to re-assembly. There is no need to further disassemble the marker for normal maintenance.
5. Hold the Valve Body with your hand while using an adjustable wrench to turn (counterclockwise) the **Regulator Body** (61) out from the Valve Body. Once removed,

Figura 12: X7 Phenom Sub-assemblies

⚠ WARNING
Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

the **Regulator Seat** (56), **Regulator Pin Seal** (55), **Regulator Pin** (54), and **Compression Spring** (53) easily come out of the Valve Body.

6. Using a small plastic push rod, gently push from the opposite end of the Valve Body to remove the **Firing Spool** (50), **Compression Spring** (51), and the **Valve Spool Spacer** (52).

Reassembly:

1. Always inspect and clean all parts prior to re-assembly. Replace any damaged part. Lubricate all O-rings and springs with Tippmann grease to help prevent damage to O-rings and to make assembly easier.
2. After greasing O-rings, reinstall the **Firing Spool** (50), making sure it bottoms out inside the Valve Body.
3. Reinstall the **Compression Spring** (51), and the **Valve Spool Spacer** (52).
4. Install the **Compression Spring** (53) and **Regulator Pin** (54) together.
5. Ensure the **Regulator Pin Seal** (55) is installed onto the **Regulator Seat** (56). Drop them down into the Valve Body with the Seal side going in first.
6. Clean and inspect the **Regulator Body** (61), making sure its O-ring is in place (and not damaged); replace the O-ring if damaged. Insert into the Valve Body and turn clockwise until hand tight and then tighten with an adjustable wrench.
7. Apply Tippmann grease to the **Regulator Piston** (63) outside surface. Reinstall into the Regulator Body.
8. Reinstall the **Compression Spring** (64) into the Regulator Body. Install the **Velocity Adjuster** (65) by threading clockwise into the Regulator Body. Use a 3/16" or 1/8" Allen wrench to turn the Velocity Adjuster until the O-ring is not visible. **Note:** Further adjustment is done when measuring velocity (see page 9).
9. Reinstall the **Spacer Washer** (48) and the **Bumper Disk** (49).
10. Apply Tippmann grease to the outside surface of the **Power Tube** (#6 in Figure 14 on page 19). Also apply grease to the inside bore of the Power Tube.
11. Reinstall the **Front Bolt** (7) and **Compression Spring** (6) to the assembly at this time to make further reassembly easier. Make sure to apply grease to these parts.

Regulator Piston

This assembly (item 63) is factory preset, and it is not recommended for disassembly. This assembly has parts with locktite applied, and should not be adjusted or disassembled. The internal Regulator Vent Post has been factory set to vent at pressures above 350 psi. If this assembly requires replacement, please contact Tippmann Technical Support at 1-800-533-4831 for fast, friendly service.

Firing Spool Disassembly/Assembly

If defective **Firing Spool** (50) O-rings are found, replace with new parts (one TA30053 O-ring and two TA30049 O-rings). Use Tippmann grease on new O-rings after installing O-rings onto the Firing Spool and before installing into the Valve.

Valve Spool Spacer Disassembly/Assembly

If defective **Valve Spool Spacer** (52) O-rings are found, replace with new ones (three TA30050 O-rings). Use Tippmann grease on new O-rings after installing O-rings onto the Firing Spool and before installing into the Valve.

Valve Body Power Tube Disassembly/Assembly

Refer to Figure 14. Using a small flat screwdriver or a pick, you can remove the **Spiral Retaining Rings** (5) to allow the **Power Tube** (6) to be removed from the **Valve Body** (1). Inspect the O-ring (4) for damage, replace if necessary. Reassemble in the reverse order.

Figure 13: Flex Valve Assembly

⚠

WARNING

Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.

Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

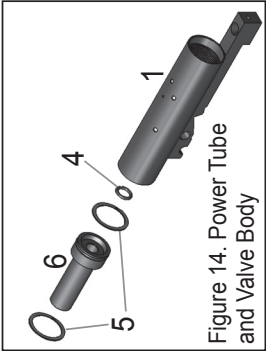
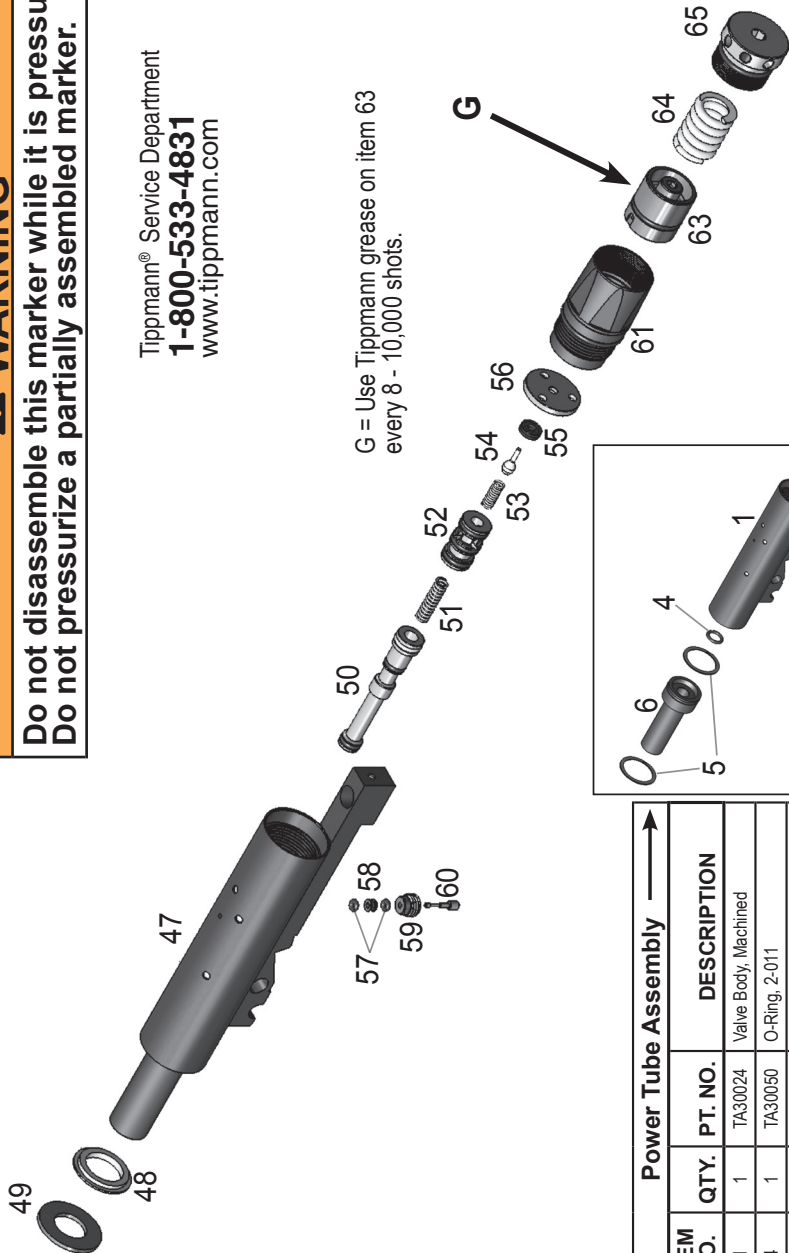


Figure 14: Power Tube and Valve Body

Power Tube Assembly →			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA30024	Valve Body, Machined
4	1	TA30050	O-Ring, 2-011
5	2	TA30056	Spiral Retaining Ring, .875" Bore
6	1	TA30102	Power Tube Assembly

The Upper Receiver

To disassemble the Upper Receiver (refer to Figure 15):

1. Remove five **Receiver Screws** (8) holding the two Upper Receiver halves together, and lift the **Left Receiver Half** (1) off from the **Right Receiver Half** (2). Keep track of the **Hex Nuts** (22), as they might come loose from the Right Receiver half. Note that the Magazine Release Mechanism parts (25, 26, and 27) stay with the left half of the Upper Receiver. For Magazine Release Mechanism disassembly instructions, see below.
2. Remove **Barrel Adapter** (24), remove **Ball Latch** (10), remove **O-ring** (23).
3. Clean and inspect parts for damage. Replace any damaged parts.
4. Clean the inside of each Upper Receiver half.

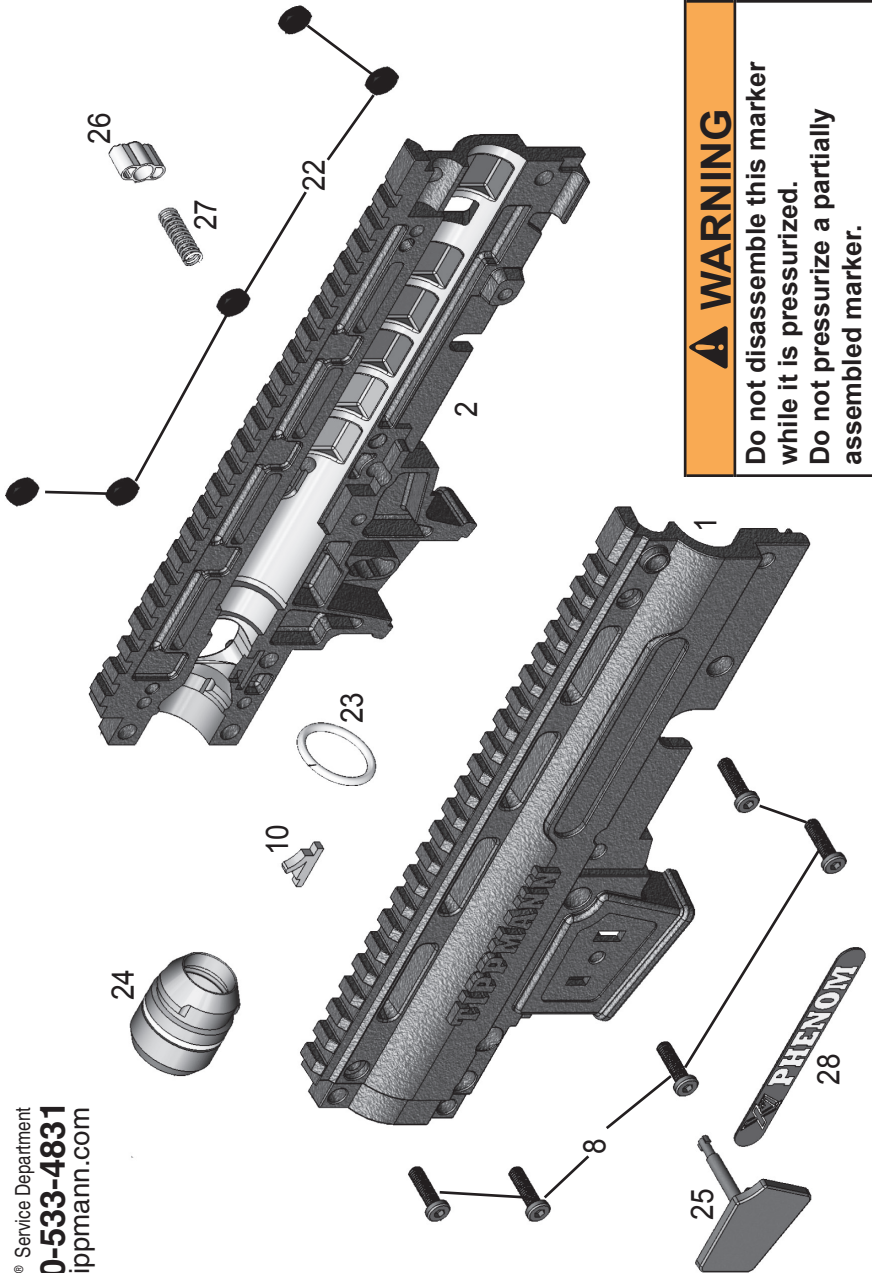
Reassembly:

1. Make sure all parts are cleaned.
2. Place the **Right Upper Receiver** half (2) on flat surface.
3. Insert the **Ball Latch** (10), **Barrel Adapter** (24), and **O-ring** (23) into the Right Receiver half. Make sure the Barrel Adapter is rotated to its locked position so it doesn't slide out.
4. Use your finger tips to guide the Left Receiver half straight down on to Right Receiver half until both receiver halves come together. If they do not fit flush the first time, check to make sure the parts have stayed in place, and repeat until both halves come together.
5. Insert five **Screws** (8) into holes they were removed from. Make sure the **Hex Nuts** (22) are in the recessed areas designed for them. Carefully tighten all 5 screws (be careful to not overtighten and strip threaded parts).

Magazine Release Mechanism

1. With receiver halves apart, push the **Magazine Release Button** (26) and turn it 90 degrees, then release it.
2. Remove the **Magazine Release button** (26) and **Spring** (27).
3. Remove **Magazine Release Pin** (25) from the Left Upper Receiver.
4. Clean and inspect parts. Replace any damaged parts. Reassemble in the reverse order.

Figure 15: Upper Receiver Assembly



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

The Lower Receiver

To disassemble the Lower Receiver (refer to Figure 16), follow the Upper Receiver disassembly instructions until you have separated the Lower Receiver from the Upper Receiver.

1. If applicable, open the **Battery Door** (34) and remove the **9V Battery** (90).
2. Rotate **Selector Switch** (32) counterclockwise from the Safe mode position, until the Selector arm is vertical (pointing up). Pull the Selector Switch out from the side of the Lower Receiver assembly.
3. Remove the Trigger Assembly from the Lower Receiver assembly. It lifts straight up out of the Lower Receiver.
4. Remove the **ASA (Air Supply Adapter) Screws** (38 and 39) using 1/8" Allen wrench. Pull the **ASA** (35) straight down to remove, taking extra care to not damage the O-rings on the end of the **Gas Line** (40).
5. Remove the four **Screws** (36) holding the two Lower Receiver halves together. This exposes the entire Gas Line (40) and (if applicable) the **Electronics** (31). Note the routing of the battery wires. Inspect for damage. Clean if necessary. Replace if necessary.

Reassemble the Lower Receiver

1. Make sure the **Trigger Guard** (33), **ASA Nuts** (37), and (if applicable) the **Electronics** (31) are in place in the **Left Lower Receiver** side (30). Make sure the battery wires are routed as shown in the lower left diagram in Figure 16.
2. Apply Tippmann grease to all O-rings (91) on the **Gas Line** (40). Install the Gas Line into the **Right Lower Receiver** half (29).
3. Position the Right Lower Receiver half over the Left Lower Receiver half and put them together so that they come completely together.
4. When completely together, flip both halves over and secure the Lower Receiver halves together with four **Screws** (36). Do not over-tighten as this will strip the threads.
5. Insert the **Trigger** assembly into the Lower Receiver assembly. Reinstall the **Selector Switch** (32), aligning the tab straight up, and then inserting it into the left side of the Lower Receiver. Rotate the Selector Switch to Safe mode.
6. Attach the **ASA** (35). Align the ASA to the end of the Gas Line (40). Lightly push the ASA up onto the Gas Line. Insert the ASA bolts (38 and 39) and tighten.
7. If applicable, reinstall the **9V Battery** (91) and the **Battery Door** (34).

To assemble the Lower Receiver to the Upper Receiver, see Upper Receiver reassembly instructions on page 20:

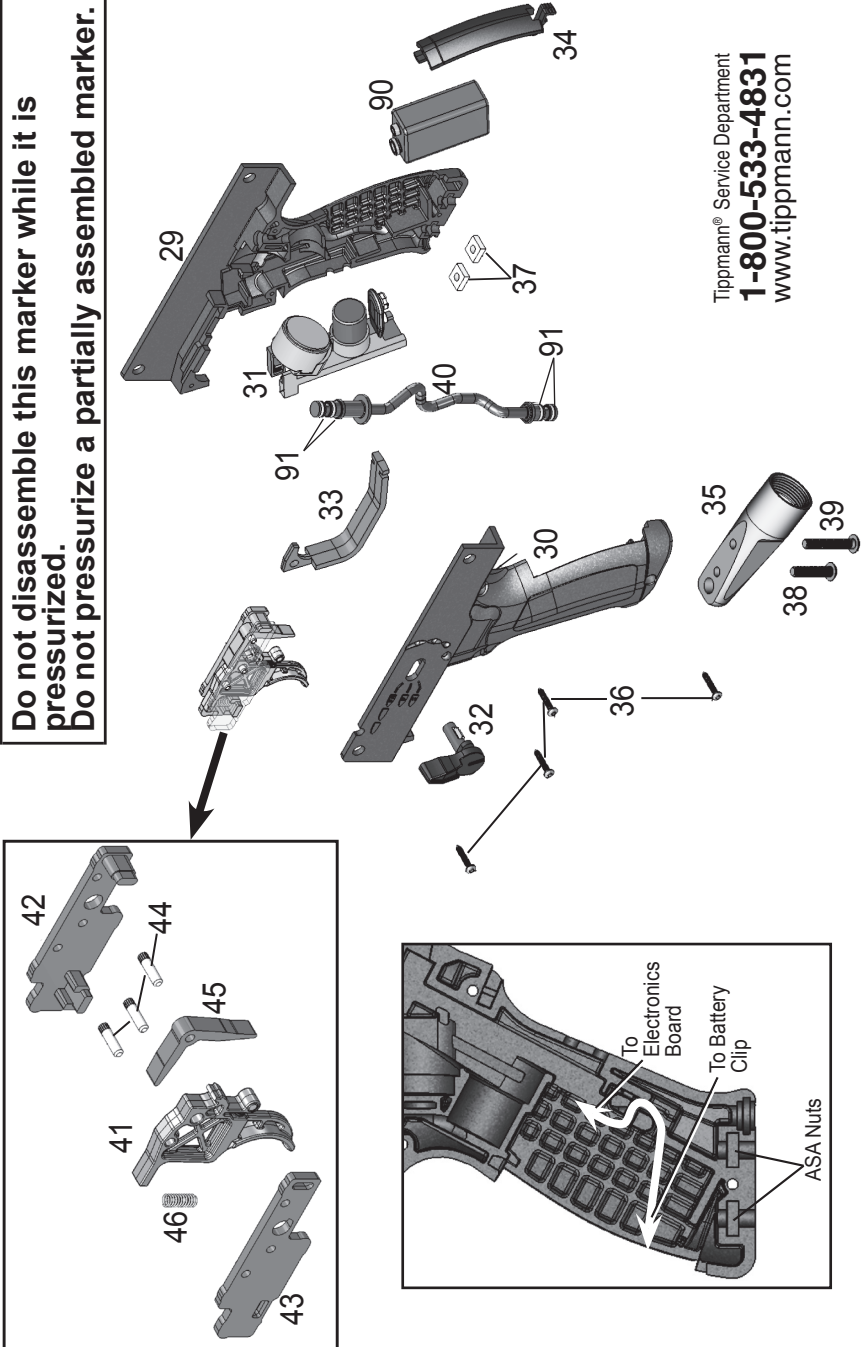
The Trigger Assembly (refer to the upper left diagram in Figure 16)

1. Lay **Trigger** Assembly flat on workbench.
2. Pull the **Left Trigger Plate** (43) from the **Right Trigger Plate** (42). There is no need to remove the three pins (44) from the Right Trigger plate. Replace only if necessary.
3. Inspect remaining parts for damage; replace parts only if necessary.
4. The trigger Set Screw is factory pre-set and should not be adjusted. Adjusting this set screw permanently bends the **Trigger** (41). Over-adjusting cannot be corrected without replacing the Trigger assembly.
5. When finished, reinstall Left Trigger Plate back onto the Right Trigger Plate.

Figure 16: Lower Receiver Assembly

⚠ WARNING

Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

The Cyclone Feed System (refer to Figure 17)

These instructions presume that you have already removed the Cyclone Feed System from the marker.

1. Remove the **Screw** (36) and **Washer** (88) to remove the **Feeder Sprockets** (87 and 86).
2. Remove four **Screws** (36) from the **Feeder Bottom Plate** (85).
3. The feed drive parts are now accessible for inspection or repair.
4. Reassemble in the reverse order.

Specifications

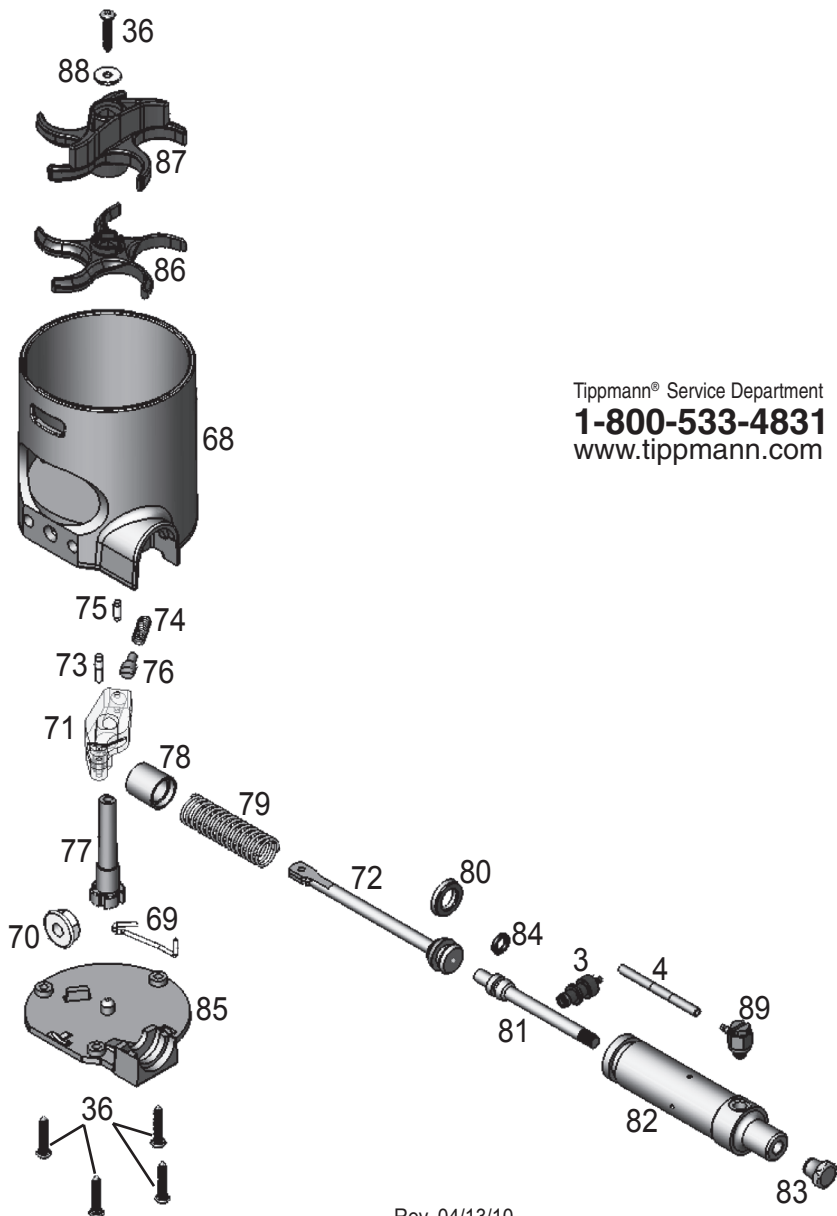
Model.....	TIPPMANN® X7 Phenom®
Caliber	.68
Action.....	Semi-Automatic (Open Bolt Blow Forward Spool Valve System)
Power (Electro-pneumatic model)	9V Battery
Air Supply	compressed air, nitrogen, or CO2
Hopper Capacity	200 Paintballs
Ball Feed	TIPPMANN Cyclone Feed System
Feed Rate.....	20 paintballs per second
Firing Rate.....	15 paintballs per second
Trigger (Electro-pneumatic model)	Mechanical and Electronic
Trigger (Mechanical model)	Mechanical
Standard Barrel Length	9.5" / 24.1 cm
Length (with standard barrel, no air supply cylinder).....	19.75" / 50.17 cm
Effective Range	150+ feet / 45.72+ meters
Weight (without air supply cylinder)	3.92 lbs / 1.8 kg
Finish	Black Nickel
Velocity	Adjustable

Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet (91.44 meters) per second. See *Velocity Adjustment* instructions on page 9.

⚠ WARNING

**Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.**

Figure 17: The Cyclone Feed System Assembly



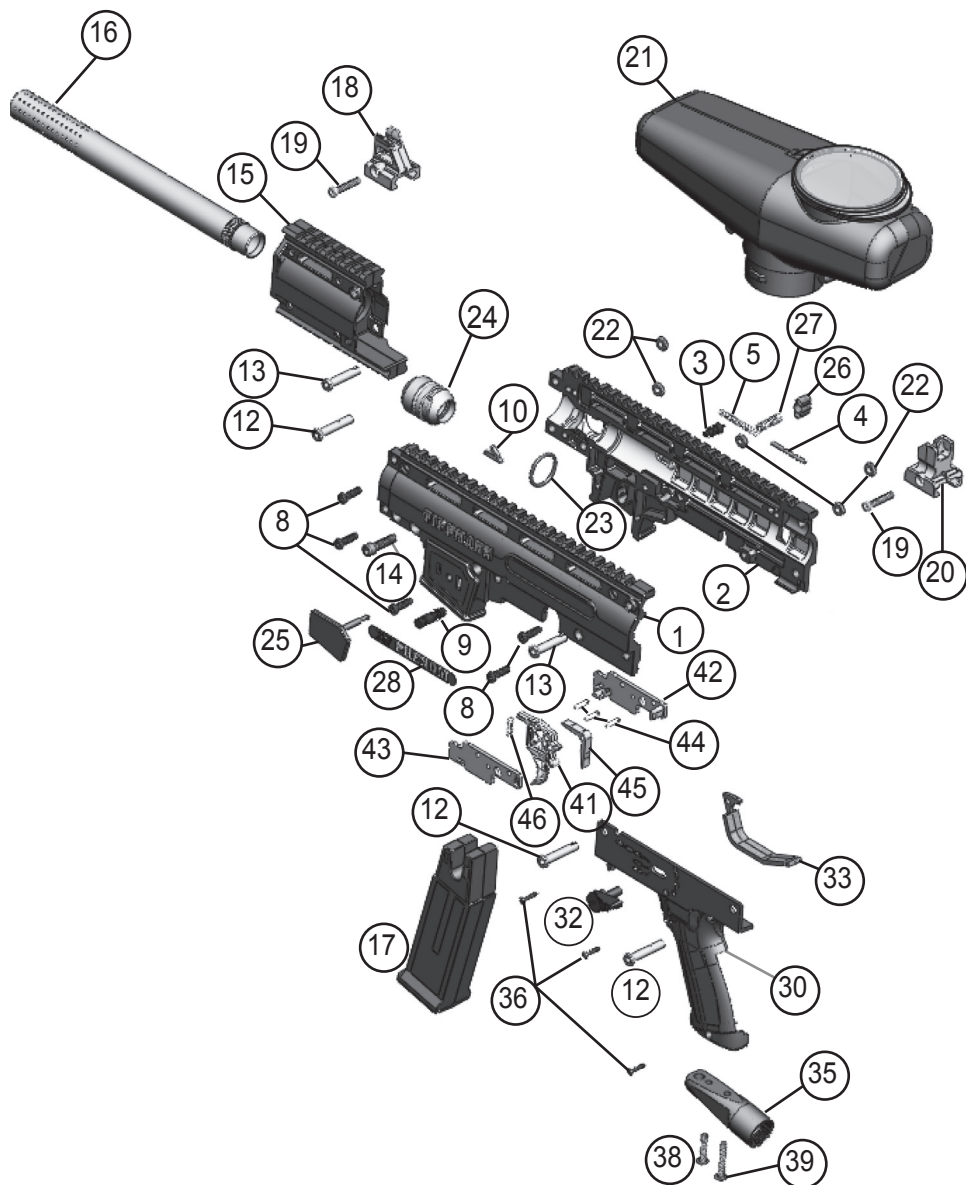
Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10



by **TIPPMANN®**

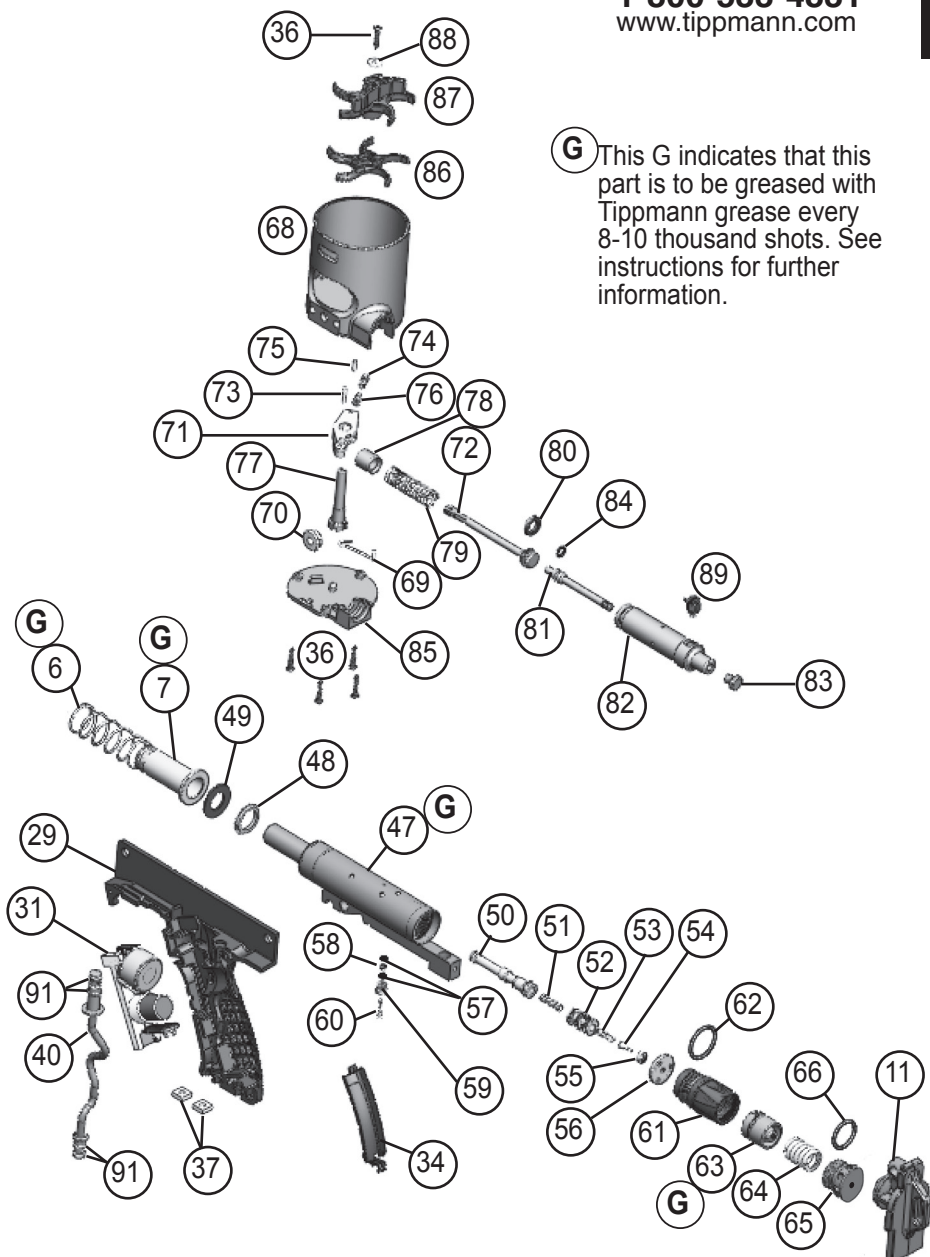
Parts Diagram



⚠ WARNING

**Do not disassemble this marker while it is pressurized.
Do not pressurize a partially assembled marker.**

Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com



Phenom Marker Parts List

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA30043	Receiver, Left Half
2	1	TA30044	Receiver, Right Half
3	1	TA30027	CFS Hose Fitting Assembly
4	1	TA05016	Hose, 5/16" ID x 1½"
5	1	TA30057	Compression Spring
6	1	TA30003	Compression Spring (apply grease when assembling)
7	1	TA30101	Front Bolt Assembly (apply grease inside and outside)
8	5	98-01A	Screw, LSHCS
9	1	TA30016	Pressure Gauge Plug Assembly
10	1	FA-18	Ball Latch
11	1	TA10038	End Cap
12	3	TA10045	Push Pin Assembly
13	2	02-PIN	Push Pin Assembly
14	1	02-41	¼ - 20 UNC x ⅞" SHCS
15	1	TA30047	Front Grip/Shroud Assembly
16	1	TA30041	Barrel
17	1	TA30004	Magazine
18	1	TA06061	Front Sight Assembly
19	2	TA07065	Bolt
20	1	TA06041	Rear Sight Assembly
21	1	TA10042	Hopper Assembly
22	5	9-PA	Hex Nut, Black
23	1	TA20046	O-ring
24	1	02-69	Barrel Adapter Assembly
25	1	TA30006	Magazine Release Pin
26	1	TA30009	Magazine Release Button
27	1	TA30032	Compression Spring
28	1	TA30042	Name Plate
29	1	TA30002	Lower Receiver, Right (Electro-pneumatic model)
29	1	TA30061	Lower Receiver, Right (Mechanical model)
30	1	TA30001	Lower Receiver, Left (Electro-pneumatic model)
30	1	TA30060	Lower Receiver, Left (Mechanical model)
31	1	TA99600	Hall Effect Electronics (Electro-pneumatic model)
32	1	TA30103	Selector Switch
33	1	02-38	Trigger Guard

Phenom Marker Parts List

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
34	1	TA10066	Battery Door (Electro-pneumatic model)
35	1	TA30015	Air Supply Adapter (ASA)
36	9	PL-42A	Screw, #4 x 5/8" Black
37	2	CA-08B	Nut, 10-32 Square MS
38	1	PL-01A	Screw, BHCS
39	1	98-06A	Screw, BHCS
40	1	TA30045	Gas Line Assembly
41	1	TA30100	Trigger Assembly
42	1	TA30008	Trigger Plate, Right
43	1	TA30007	Trigger Plate, Left
44	3	02-33	Dowel Pin,
45	1	TA30013	Trigger Lever
46	1	02-88	Compression Spring
47	1	TA30024	Valve Body, Machined (apply grease inside and outside)
48	1	TA30018	Spacer Washer
49	1	TA20077	Bumper Disk
50	1	TA30038	Firing Spool Complete
51	1	TA30030	Compression Spring
52	1	TA30020	Valve Spool Spacer Complete
53	1	02-88	Compression Spring
54	1	TA30028	Regulator Pin
55	1	TA20075	Regulator Pin Seal
56	1	TA30025	Regulator Seat
57	2	TA20008	O-Ring, C.U., 70A, 2-003
58	1	TA30036	Valve Core
59	1	TA30037	Trigger Pin Plug
60	1	TA30039	Trigger Pin
61	1	TA30026	Regulator Body
62	1	TA30040	O-ring
63	1	TA30104	Regulator Piston Assembly (apply grease when assembling)
64	1	TA30031	Compression Spring
65	1	TA30022	Velocity Adjuster
66	1	TA30054	O-ring

Phenom Marker Parts List

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
67	1	TA30046	Cyclone Feed System Assembly Complete (pages 17 and 25)
68	1	02-43	Feeder Housing
69	1	02-50	Feeder Ratchet Spring
70	1	02-42	1/4 - 20 Flange Nut
71	1	02-53	Feeder Ratchet
72	1	02-54	Feeder Cylinder Piston
73	1	02-52L	Dowel Pin, 3/32 OD x 7/16"
74	1	TA01260	Compression Spring
75	1	02-52S	Dowel Pin, 3/32 OD x 5/16"
76	1	02-51	Ratchet Spring Guide
77	1	02-49	Feeder Axle
78	1	02-64	Feeder Cylinder Plug
79	1	02-66	Compression Spring
80	1	02-63	Piston U-Cup Seal
81	1	02-65	Feeder Reset Rod
82	1	TA10034	Feeder Cylinder
83	1	02-61	Feeder Reset Button
84	1	SL2-6	O-Ring
85	1	02-44	Feeder Bottom Plate
86	1	TA30012	Lower Feeder Sprocket
87	1	TA30011	Upper Feeder Sprocket
88	1	02-48	#4 Flat Washer
89	1	20-07	Banjo Fitting Assembly
90	1	TA99004	9V Battery (Electro-pneumatic model, shown on page 23)
91	4	TA30049	O-Ring, Gas Line

Warranty and Repair Information

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") is dedicated to quality paintball products and outstanding service. In the unlikely event of a problem with this Tippmann paintball marker ("Marker") and/or Tippmann accessories ("Accessories"), Tippmann's customer service personnel are available to assist you. For customer service and/or other information, please contact:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

Warranty Registration

To activate the Marker's Limited Warranty, you must register the Marker within thirty (30) days of the date of original retail sale by:

1. Registering online at www.tippmann.com or
2. Completing the attached warranty registration card and returning it to Tippmann at the address above.

The Limited Warranty for Tippmann Accessories does not require activation or registration; by registering the Marker, you activate the warranty for the Accessories.

Limited Warranty

Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for the Marker for a period of two (2) years from the date of original retail sale. Further, Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for Tippmann Accessories for a period of ninety (90) days from the date of original retail sale. All Tippmann asks is that you properly maintain and care for the Marker and Accessories (collectively, the "Product") and that you have warranty repairs performed by Tippmann or a Tippmann Certified Tech Center.

This Limited Warranty is non-transferable, and it does not cover damage or defects to the Product caused by (a) improper maintenance; (b) alteration or modification; (c) unauthorized repair; (d) accident; (e) abuse or misuse; (f) neglect or negligence; and/or (g) normal wear and tear.

Tippmann does not authorize any person or representative to assume or grant any other warranty obligation with the sale of this Product.

THIS IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY GIVEN WITH THE PURCHASE OF THIS PRODUCT; ANY AND ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES ARE DISCLAIMED. THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE LIMITED TO THE APPLICABLE LIMITED WARRANTY PERIOD SET FORTH HEREIN, AND NO WARRANTIES, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, SHALL APPLY AFTER EXPIRATION OF SUCH PERIOD.

Some states and nations do not allow limitations on the duration of implied warranties, so the above limitation may not apply to you.

The sole and exclusive liability of Tippmann and/or its authorized dealers under this Limited Warranty shall be for the repair or replacement of any part or assembly determined to be defective in material or workmanship. TIPPMANN SHALL NOT BE LIABLE FOR, AND YOU EXPRESSLY DISCLAIM, ANY DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES (COLLECTIVELY, "DAMAGES") ARISING OUT OF THE SALE OR USE OF, OR YOUR INABILITY TO USE, THE PRODUCT. NO PAYMENT OR OTHER COMPENSATION WILL BE MADE FOR DAMAGES, INCLUDING INJURY TO PERSON OR PROPERTY OR LOSS OF REVENUE WHICH MIGHT BE PAID, INCURRED OR SUSTAINED BY REASON OF THE FAILURE OF ANY PART OR ASSEMBLY OF THE PRODUCT.

Some states and nations do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights that may vary from state to state or nation to nation.

Warranty and Non-Warranty Repairs

When shipping the Product to Tippmann for warranty or non-warranty repair:

1. If you have aftermarket parts on your Marker, please test the Marker with original stock parts before returning the Marker for service or repair.
2. Always unload (page 10) and remove the air/CO2 supply from the marker (page 14). Do not ship the air/CO2 supply cylinder if it is not completely empty.
3. Ship the Product to the Tippmann address identified.
4. You must pre-pay postage and delivery charges.
5. Provide the date of purchase for the Product.
6. Briefly describe the repair requested.
7. Include your name, return address and a telephone number where you can be reached during normal business hours, if possible.

Tippmann makes every effort to complete its repair work within twenty-four (24) hours of receipt. Tippmann will return the Product to you via regular ground UPS. If you wish to have it returned using a faster service, you can request NEXT DAY AIR UPS OR SECOND DAY AIR UPS, but you will be charged for this service and must include your credit card number with the expiration date. Your credit card will be charged the difference in additional cost over regular ground shipping service.

AVERTISSEMENT

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

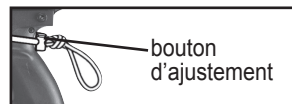
AVERTISSEMENT

Gardez toujours le dispositif de blocage du canon activé sauf lorsque vous utilisez votre marqueur. Assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité (voir instructions à la page 3) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé sur votre marqueur afin d'éviter des dégâts matériels, des blessures graves ou la mort.

**F
R
A
N
Ç
A
I
S**

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon

1. Insérez le dispositif de blocage du canon dans le canon et attachez la corde derrière la poignée comme sur la photo ci-contre.
2. Ajustez la longueur de la corde à l'arrière de la poignée en tirant sur l'élastique jusqu'à ce que le bouton d'ajustement soit fermement arrêté par la poignée. Serrez autant que possible tout en gardant assez d'élasticité de façon à pouvoir enlever le dispositif de blocage du canon et tirer.
3. Lorsque la corde est correctement ajustée, faites un noeud à l'arrière du bouton d'ajustement comme montré ci-contre.
4. Inspectez le dispositif de blocage du canon avant et après chaque utilisation. Si vous remarquez que la corde est abîmée, ou si elle a perdu de son élasticité, remplacez-le dispositif.
5. Nettoyez le dispositif de blocage du canon à l'eau claire, chaude et, lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans un endroit sec, non exposé au soleil.





by **TIPPMANN®**

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

FELICITATIONS pour l'achat de votre marqueur Tippmann X7 Phenom Nous pensons que nos marqueurs X7 Phenom sont les marqueurs de paintball les plus précis et les plus solides. Les marqueurs X7 Phenom sont d'une grande fiabilité si vous en prenez soin correctement. Prenez le temps de lire ce manuel dans son entièreté et de vous familiariser avec les pièces, l'utilisation et les précautions de sécurité du marqueur X7 Phenom avant de le charger ou de tirer. Si vous avez une pièce manquante ou cassée, ou si vous avez besoin d'assistance, veuillez contacter le service clientèle de Tippmann au 1-800-533-4831 pour un service rapide et convivial.

Sommaire

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon	1
Avertissement / Déclaration de Responsabilité	3
La sécurité est votre responsabilité !	3
Préparation	5
1. Installation de pile (modèle électropneumatique)	5
2. Installation d'un cylindre d'air/CO2	5
3. Charger le réservoir et le Système d'Alimentation Cyclone.....	6
4. Tirer avec le marqueur.....	6
Réglage de la Vitesse.....	6
Décharger votre marqueur	7
Utilisation du Sélecteur.....	7
Indicateur de pile faible (modèle électropneumatique).....	8
Modifier le mode de tir (modèle électropneumatique)	8
Programmation avancée (modèle électropneumatique)	8
Programmer les menus (modèle électropneumatique)	8
Parcourir la programmation (modèle électropneumatique)	9
Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2	10
Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2.....	11
Enlever le cylindre d'air/CO2	12
Réparer les Fuites du Cylindre d'Air/CO2	12
Nettoyage et entretien	13
Rangement	13
Instructions de démontage du X7 Phenom	14
Montage/Démontage de la Flex Valve	14
Piston du régulateur	16
Le Récepteur Supérieur	18
Le Récepteur Inférieur	20
Montage de la détente	20
Système d'alimentation Cyclone	22
Spécificités	22
Le diagramme de pièces	24-28
Informations concernant la garantie et la réparation	29

Avertissement / Déclaration de Responsabilité

Ce marqueur est classé comme arme dangereuse et est distribué par Tippmann Sports, LLC. L'acquéreur assume toute la responsabilité en cas d'utilisation dangereuse ou toute action qui constituerait une violation de toute loi ou réglementation applicable. Tippmann Sports, LLC, rejette toute responsabilité en cas de blessure, dégâts matériels ou mort résultant de l'utilisation de cette arme sous toutes circonstances, y compris pour toute décharge intentionnelle, imprudente, négligente ou accidentelle.

Toute information contenue dans ce manuel est susceptible d'être modifiée sans avertissement. Tippmann Sports, LLC, se réserve le droit d'effectuer des modifications et des améliorations sur ses produits sans aucune obligation de les intégrer à des produits vendus au préalable.

Si, en tant qu'utilisateur, vous refusez cette responsabilité, Tippmann Sports, LLC, exige que vous n'utilisiez pas un marqueur Tippmann Sports, LLC. En utilisant ce marqueur de paintball vous déchargez Tippmann Sports, LLC de toute responsabilité associée à son utilisation.

La sécurité est votre responsabilité !



AVERTISSEMENT

Lorsque vous n'utilisez pas votre marqueur, assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité, (ce qui désactive la détente ainsi que l'électronique) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 1).

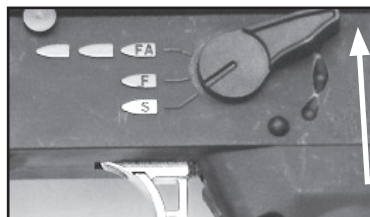


Figure 1: Sélecteur en mode sécurité

F
R
A
N
Ç
A
I
S

Activer le mode Sécurité: Poussez le sélecteur pour que le trait soit aligné sur le "S" comme montré sur la Figure 1.

Passer en mode Tir: Poussez le sélecteur pour que le trait soit aligné, soit sur le "F" soit sur le "FA" (pour plus d'explications sur les modes de tir, voir en page 9).

Familiarisez-vous avec la sécurité...

En tant que propriétaire de ce marqueur, vous assumez l'entière responsabilité d'une utilisation sûre et respectueuse des lois. Afin d'assurer votre sécurité ainsi que celle des personnes autour de vous, vous devez respecter les mêmes précautions de sécurité que pour toute autre arme à feu. Nous soulignons ici quelques précautions générales dont vous devez avoir connaissance. L'utilisateur doit, à tout moment, être prudent et faire preuve de bon sens lors de l'utilisation de ce marqueur. Rappelez-vous que le paintball ne peut survivre et croître que s'il reste un jeu SÛR!

- Ne chargez pas et ne tirez pas avec ce marqueur sans avoir lu ce manuel dans son intégralité, et vous être familiarisé avec ses particularités de sécurité, son fonctionnement mécanique et sa manipulation.
- Manipulez ce marqueur ou tout autre marqueur comme s'il était chargé à tout instant.
- Ne mettez pas votre doigt sur la détente tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.
- Ne regardez pas le canon d'un marqueur de paintball. Une décharge accidentelle dans les yeux peut causer une blessure permanente ou la mort.

- Maintenez le marqueur en mode Sécurité tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon installé lorsque vous ne tirez pas (voir page 1).
- Ne pointez jamais le marqueur sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer.
- Ne tirez jamais sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer, puisqu'il se peut que des paintballs ou des débris extérieurs soient logés dans la chambre, le canon et/ou dans la soupape du marqueur.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des vitres.
- Ne tirez jamais sur des objets appartenant à d'autres personnes avec votre marqueur. L'impact de la bille de paintball peut causer des dégâts, et la peinture peut tacher les voitures, les maisons, etc.
- Pointez toujours le canon dans une direction sûre, même lorsque vous trébuchez ou si vous tombez.
- Le port de la protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécifiquement pour arrêter les billes de paintballs sous la forme de lunettes et de masques complets conformes aux spécifications ASTM F 1776 est obligatoire pour l'utilisateur ou toute personne à portée de tir.
- Ne tirez jamais vers une personne qui ne porte pas de protection des yeux, du visage et des oreilles conçue pour le paintball.
- Ne chargez et ne mettez le marqueur sous pression que lorsqu'il va être utilisé dans l'immédiat.
- Rangez le marqueur déchargé et sans gaz dans un endroit sûr.
NOTE: Avant le rangement ou le démontage, assurez-vous d'enlever toutes les billes de paintballs et l'alimentation d'air/CO₂ (voir la section *Déchargervotre marqueur et Enlever le cylindre d'air/CO₂* aux pages 7 et 12) et d'installer le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- N'effectuez pas de démontage partiel ou complet du marqueur tant qu'il est sous pression avec de l'air/CO₂.
- Lorsque vous jouez une partie de paintball, habillez-vous en conséquence. Évitez d'exposer votre peau lorsque vous jouez au paintball. Une couche, même fine, absorbera une partie de l'impact et vous protégera des billes de paintball.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du marqueur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé, le CO₂ et l'azote sont très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.
- N'utilisez que des billes de paintballs de calibre 68. Ne jamais charger ou tirer sur des objets étrangers.
- Évitez les boissons alcoolisées avant et pendant l'utilisation de ce marqueur. La manipulation de marqueurs sous l'influence de drogues ou d'alcools est une atteinte criminelle à la sécurité publique.
- Évitez de tirer sur un adversaire à bout portant, à 6 pieds (1,83 m) ou moins.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air/CO₂ ou sur l'adaptateur. Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air/CO₂.
- Lisez les *Avertissements Concernant le Cylindre d'air/CO₂* aux page 10 avant d'installer ou d'enlever le cylindre.
- Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91,44 m/s) (voir instructions en page 6).

Préparation

- Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
- Ne démontez pas ce marqueur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas sous pression un marqueur partiellement assemblé.
- Lisez entièrement chaque étape avant de la réaliser. Sauf indication contraire dans le chapitre, les instructions qui suivent concernent les deux modèles X7 Phenom (électropneumatique et mécanique).

NOTE: Serrez d'abord prudemment à la main toutes les pièces filetées lors de l'assemblage sans serrer trop fort pour éviter de les abîmer. Référez-vous à la photo éclatée aux pages 24 et 25 pour ces instructions (les références des pièces sont entre parenthèses).

AVERTISSEMENT

N'installez l'alimentation en air et ne chargez le réservoir de paintballs qu'après avoir:

- **installé le dispositif de blocage du canon (voir page 1)**
- **positionné le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3)**

Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.

1. Installation de pile (modèle électropneumatique)

NOTE: Ce marqueur peut être utilisé en mode mécanique (F) sans pile.

Pour installer la pile:

- a. Enlevez le clapet du compartiment à piles (34) à l'arrière de la poignée en soulevant l'attache et en la sortant comme montré sur la Figure 2. **NOTE:** Ne tirez jamais le clip des piles par les câbles lorsque vous devez les enlever.
- b. Insérez une pile 9 volts dans le clip.
- c. Remettez la pile attachée au clip dans la poignée, avec les câbles positionnés comme sur la Figure 3.
- d. Remplacez le clapet, attache vers le bas, en poussant sur le clapet jusqu'à ce qu'il s'emboîte (vous entendrez un clic).

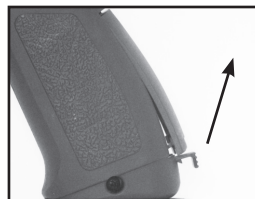


Figure 2: Ouvrez le clapet des piles



Figure 3: Installez une pile 9 volts

2. Installation d'un cylindre d'air/CO2

Lisez les *Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2* aux page 11 avant d'installer ou d'enlever le cylindre. Ne mettez pas sous pression un marqueur partiellement assemblé.

- a. Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- b. Lubrifiez le cylindre d'air/CO2 avec un peu de graisse Tippmann.
- c. Insérez le cylindre d'air/CO2 dans l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA) (35) à l'arrière de la poignée du marqueur.
- d. Tournez le cylindre dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'AAA jusqu'à ce qu'il s'arrête. Soyez prudent, car une fois le sélecteur positionné en mode Tir, le marqueur est prêt à tirer. Si vous n'entendez pas le cylindre d'air/CO2 s'engager

complètement, il se peut que la soupape de la goupille soit trop courte ou que le joint soit abîmé. Suivez les instructions sur *Enlever le cylindre d'air/CO2* en page 12 et apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez votre fabricant de cylindre.

3. Charger le réservoir et le Système d'Alimentation Cyclone

Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 1) et le sélecteur doit être en mode Sécurité (voir page 3).

- a. Assurez-vous que le boîtier du Système d'Alimentation Cyclone (SAC) est propre et qu'aucun déchet ne se trouve à l'intérieur. Assurez-vous que les hélices du Cyclone tournent librement lorsque vous poussez le levier d'avancement manuel (voir Figure 4).
- b. Assurez-vous que le réservoir est propre et qu'aucun déchet ou pièce pointue ne se trouve à l'intérieur. Cela évite que les paintballs ne se cassent prématurément, et permet une alimentation correcte des paintballs dans la chambre du marqueur.
- c. Insérez le cou du réservoir (21) dans le boîtier du SAC (68), en vérifiant que l'attache du réservoir entre dans l'encoche réservée à cet effet dans le boîtier. Tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour verrouiller.
- d. Alors que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 1) et que le sélecteur est en mode Sécurité (voir page 3), vous êtes maintenant prêts à charger votre réservoir de paintballs de calibre 68. Ne chargez pas excessivement le réservoir de paintballs.
- e. Poussez le levier d'avancement manuel une fois pour charger une paintball dans la chambre. N'enlevez le dispositif de blocage du canon et ne changez le positionnement du sélecteur en mode Tir que lorsque vous êtes prêt à tirer dans une direction sûre.



Figure 4: Levier d'avancement manuel du Système d'Alimentation Cyclone

4. Tirer avec le marqueur

Pointez le marqueur dans une direction sûre. Désactivez le dispositif de blocage du canon. Positionnez le sélecteur sur le mode de tir désiré (F ou FA (uniquement pour les modèles électropneumatiques)). Appuyez sur la détente pour tirer avec le marqueur.

Réglage de la Vitesse

Vérifiez la vitesse de votre marqueur à l'aide d'un chronographe (instrument mesurant la vitesse), avant de jouer au paintball. Vérifiez que la vitesse du marqueur est sous les 300 pieds par seconde (91,44 m/seconde), ou moins si le terrain de jeux le nécessite.

Pour régler la vitesse, insérez la clé Allen de 1/2", comprise avec votre marqueur, dans les trous du régleur de vitesse. Le régleur de vitesse se trouve du côté droit du récepteur supérieur, comme montré en Figure 5.

Diminuez la vitesse en tournant le régleur de vitesse vers le haut,



Figure 5: Localisation du Régleur de vitesse

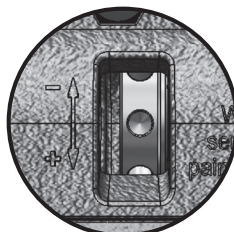


Figure 6: Détail

comme montré sur la Figure 6. Pour augmenter la vitesse, tournez le régleur de vitesse vers le bas.

Décharger votre marqueur

1. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
2. Enlevez toutes les paintballs du réservoir. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre et enlevez-le du Système d'Alimentation Cyclone. Enlevez toutes les paintballs du Système d'Alimentation Cyclone.
3. Rendez-vous dans une zone de tir, enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le sélecteur sur un des modes de tir.
4. Visez dans une direction sûre et tirez plusieurs fois pour vous assurer qu'il ne reste aucune paintball dans la chambre ou dans le canon.
5. Repositionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3).
6. Remettez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
7. Lisez les *Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2* aux pages 10-11 avant d'enlever un cylindre d'air de votre marqueur (voir instructions en page 12).

Utilisation du Sélecteur

Mode Sécurité (S) : Sur la Figure 7, le sélecteur est en position Sécurité. Ce mode verrouille la détente et désactive l'électronique (si votre marqueur en est équipé), rendant votre marqueur non-opérationnel.

Mode Semi-auto (F) : Dans cette position, l'électronique est désactivée (off). Le marqueur tire en mode mécanique (une paintball pour chaque pression sur la détente).

Mode Full auto (FA) (sur les modèles électropneumatiques): Dans cette position, l'électronique est activée et le marqueur tire d'après l'un des cinq modes de tir prédéfinis ci-dessous: Voir les instructions sur *Modifier le mode de Tir* en page 8.

Modes de tir FA (sur les modèles électropneumatiques):

1. **Triple tir en rafale Safe** – En tirant trois fois sur la détente en moins d'une seconde, vous obtiendrez à la troisième pression, un triple tir en rafale à une cadence de 13 balles par seconde (bps). Ensuite, chaque pression sur la détente en moins d'une seconde résultera en un triple tir en rafale (jusqu'à 3 rafales par seconde).
2. **Full Auto Safe (réglage d'usine par défaut)** – En tirant trois fois sur la détente en moins d'une seconde, vous obtiendrez un tir full automatique. En maintenant la pression sur la détente à la troisième pression, vous alimentez ce mode full auto. La cadence de tir par défaut pour ce mode est de 13 bps.
3. **Réponse auto** - En tirant trois fois sur la détente en moins d'une seconde, vous obtiendrez un tir en tirant sur la détente et un tir en la relâchant. Ce mode double efficacement votre cadence de tir manuel.
4. **Mode Turbo** - En tirant trois fois sur la détente en moins d'une seconde, vous obtiendrez un tir full automatique à une cadence de 15 bps. Pour garder cette cadence de tir, vous devez appuyer sur la détente au moins une fois par seconde.
5. **Semi-Auto** - Un mode de tir semi-automatique est disponible pour les terrains ou les tournois qui limitent l'utilisation de modes de tir automatiques. Ce mode est identique au mode de tir F du sélecteur (une pression/soulagement de la détente tire une paintball).

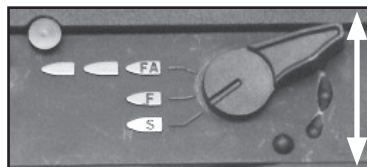


Figure 7: Utilisation du sélecteur (mode Sécurité sur la photo)

Indicateur de pile faible (modèle électropneumatique)

Lorsque la pile commence à perdre de sa puissance, le LED (Figure 8) ne clignote plus en vert. Il change et clignote en rouge. Bien que les performances puissent varier quand le LED devient rouge, l'électronique continue de fonctionner jusqu'à ce que la pile perde toute sa puissance et n'alimente plus le système de tir. Lorsque cela se produit, vous pouvez positionner le sélecteur en mode F et tirer en mode mécanique (un tir par pression sur la détente). **NOTE:** L'électronique ne s'éteindra pas automatiquement. Assurez-vous de positionner le sélecteur en mode Sécurité lorsque vous n'utilisez pas votre marqueur afin d'économiser la durée de vie de la pile.

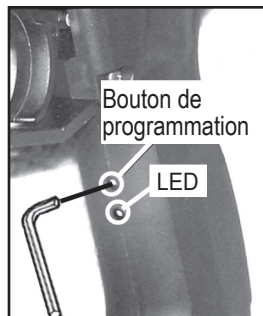


Figure 8: Bouton de programmation et LED

Modifier le mode de tir (modèle électropneumatique)

Positionnez le sélecteur en mode FA. Appuyez sur le bouton de programmation pendant 1/2 seconde pour passer au mode de tir suivant. Le bouton doit être poussé avec une épingle ou votre clé Allen de 1/2" comme montré sur la Figure 8. Le LED clignote en orange pour indiquer le nombre de modes de tir comme sur la liste au bas de cette page. La configuration par défaut en usine est de 2 clignotements (Full auto Safe).

Programmation avancée (modèle électropneumatique)

L'utilisation de votre marqueur Tippmann X7 Phenom est lié à plusieurs options de programmation. La programmation avancée a été conçue pour permettre aux utilisateurs un maximum de possibilités de personnalisations. Il y a 4 menus disponibles dans la programmation avancée: Dwell, Debounce, Rate-of-fire et Firing mode. Chaque menu est lié au code couleur suivant:

- Rouge continu: Dwell
- Vert clignotant: Rate of Fire
- Vert continu: Debounce
- Rouge/Vert alternativement: Firing mode

Programmer les menus (modèle électropneumatique)

Cette section détaille les différents menus, pour que l'utilisateur puisse comprendre le but et le mode d'utilisation de chacun d'entre-eux.

Dwell (Valeur d'usine par défaut = 8 millisecondes) Le menu Dwell est utilisé pour modifier le temps pendant lequel le courant alimente le solénoïde. Le solénoïde est la partie électronique qui est en contact avec le levier de la détente, et lui permet de tirer. Ce réglage a un impact direct sur la durée de vie de la pile. En effet, si vous réduisez cette valeur à moins de 8 millisecondes, votre pile durera plus longtemps. Cependant, il se pourrait que le solénoïde n'ait pas assez de temps pour tirer correctement. Si vous augmentez cette valeur à plus de 8 millisecondes, le courant alimentera le solénoïde pendant une durée plus longue, réduisant la durée de vie de la pile. La modification de cette valeur peut résoudre ou créer des problèmes de performance. Ce menu peut être mis à jour avec des valeurs comprises entre 2 et 20 millisecondes.

Debounce (Valeur d'usine par défaut = 52 millisecondes) Le menu Debounce est utilisé pour modifier l'intervalle de temps accepté entre chaque pression de la détente. Ce menu ajuste, tout simplement, l'intervalle de temps accepté entre chaque pression sur la détente. Si un Debounce est configuré trop bas, l'utilisateur pourrait tirer plus qu'il ne s'y attend. Cela s'explique par ce que l'on appelle le "Trigger Bounce". Lorsqu'un marqueur tir, le marqueur bouge et vibre dans les mains de l'utilisateur. Cette vibration peut parfois permettre à la détente de se réinitialiser et de se remettre en place sans que l'utilisateur ne se rende compte que son doigt a bougé. Ce menu peut être mis à jour avec des valeurs comprises entre 25 et 65 millisecondes.

Rate-of-Fire (Valeur d'usine par défaut = 13 bps) Le menu Rate-of-Fire peut être utilisé pour modifier le mode de tir Full auto Safe. C'est le seul mode de tir affecté par ce menu. La cadence des autres modes de tir n'est pas réglable. Ce menu peut être mis à jour avec des valeurs comprises entre 8 et 15 bps.

Firing Mode (Valeur d'usine par défaut = 2 Full auto Safe) Le menu Firing Mode est utilisé pour modifier le mode de tir par défaut. Les valeurs ainsi que les modes de tir correspondants sont listés ci-dessous.

1. Triple tir en rafale Safe
2. Full auto Safe (réglage d'usine par défaut)
3. Réponse Auto
4. Mode Turbo
5. Semi-automatique

La valeur du menu du mode de tir ne peut être modifiée qu'avec une valeur de 1 à 5.

Parcourir la programmation (modèle électropneumatique)

Entrer dans la Programmation – Déchargez le marqueur (voir page 7) et enlevez l'alimentation d'air/CO2 (voir page 12). N'essayez jamais de faire la programmation avancée sur un marqueur sous pression!

Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3). Appuyez sur le bouton de programmation et positionnez le sélecteur en mode FA. Après 2 secondes, le LED devient rouge continu. Lâchez le bouton de programmation. Vous vous trouvez à présent dans le menu de programmation. Pour vous déplacer parmi les différents menus, appuyez sur la détente.

Se déplacer dans le menu - Pour vous déplacer parmi les différents menus, appuyez et relâchez la détente. À chaque pression et relâchement de la détente, une couleur différente est affichée sur le LED comme indiqué dans la section *Programmation avancée* en page 8.

Entrer dans une option du menu – Une fois que la couleur du LED est celle du menu désiré, appuyez sur la détente sans lâcher pendant 2 secondes.

Valeur actuelle – Dès votre entrée dans un menu, le LED commence à clignoter en rouge. Ce clignotement représente la valeur actuelle du menu. La valeur actuelle clignote deux fois avec une brève pause entre les deux. Si aucune nouvelle valeur n'est entrée avant la fin des deux clignotements, l'électronique revient automatiquement au menu principal.

Entrer une nouvelle valeur – Une nouvelle valeur peut être entrée à n'importe quel moment pendant que le LED clignote avec la valeur actuelle en appuyant et en relâchant la détente. Lors de l'insertion d'une nouvelle valeur, chaque pression et relâchement de la détente compte pour une valeur de 1. Par exemple, pour entrer le chiffre 5, appuyez et relâchez cinq fois la détente.

Confirmation de la mise à jour du menu avec succès – Une fois que vous aurez entré une nouvelle valeur dans le menu, le LED clignotera rouge/orange/vert à deux reprises pour indiquer qu'une valeur acceptable a été entrée. L'électronique retourne ensuite au menu principal. Si une valeur inacceptable est entrée, le LED clignote rapidement en rouge et retourne au menu principal. Dans ce cas, la valeur du menu reste inchangée.

Éteindre – Après avoir modifié un menu, vous devrez éteindre l'électronique pour que le changement soit effectif. Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (S) ou en mode Mécanique (F), et éteignez l'électronique. Remettez le sélecteur en mode FA pour rallumer l'électronique et utiliser les nouveaux réglages.

Réinitialisation optionnelle des réglages d'usine par défaut – Vous pouvez réinitialiser les réglages d'usine par défaut. Positionnez le sélecteur en mode FA. Appuyez sur le bouton de programmation pendant 10 secondes. Relâchez-le et le LED clignotera rouge/orange/vert deux fois. L'électronique s'éteint pendant 10 secondes et se rallume ensuite. Tous les réglages d'usine sont à présent réinitialisés par défaut.

Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2



AVERTISSEMENT

La soupape en cuivre ou en nickel du cylindre (1) doit toujours être attachée au cylindre d'air ou de CO2 (2). Un cylindre d'air ou de CO2 peut s'envoler violemment et causer des blessures graves ou la mort s'il se dévisse de la soupape.

Voir Figure 9. Des incidents causés par des joueurs qui ont par mégarde dévissé le cylindre (2) de la soupape (1) ont été rapportés. Cela se produit, quand le joueur pense qu'il dévisse l'ensemble soupape-cylindre de l'adaptateur d'air/CO2 du marqueur, alors qu'il dévisse en réalité le cylindre de la soupape.

Pour éviter ce risque, il est recommandé (si votre cylindre n'est pas encore marqué) d'utiliser de la peinture ou du vernis à ongles, pour tracer une marque (3) sur la soupape du cylindre et une autre marque (4) sur le cylindre, comme montré sur le Figure 9.

Lorsque vous tournez le cylindre d'air/CO2 pendant le démontage, vérifiez que la marque sur le cylindre et la marque sur la soupape du cylindre coïncident et qu'elles tournent bien ensemble. Si, à un moment donné, ces marques commencent à se séparer, comme montré sur le schéma 10, cela signifie que le cylindre se dévisse de la soupape et vous devez **ARRETER** et emmener l'unité complète chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour le faire réparer.

NOTE: La soupape du cylindre se dévisse du marqueur en 3 ou 4 tours complets. Si, après le 4ème tour complet, la soupape n'est pas dévissée du marqueur, **ARRÊTEZ!** Apportez votre marqueur chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour réparation.

Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site: www.paintball-pti.com/search.asp.

Que vous ayez un cylindre d'air/CO2 neuf ou usé, vous êtes en danger si l'un des points suivant s'est produit:

- La soupape a été remplacée ou modifiée après l'achat.
- Un équipement anti-siphon a été installé.
- La soupape a été retirée du cylindre pour une raison quelconque.
- Une modification a été apportée au cylindre rechargeable d'air/CO2.

Si l'une de ces conditions s'est avérée, apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez le fabricant de cylindre.

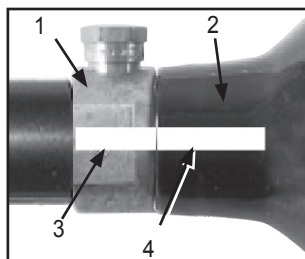


Figure 9: Bouteille et valve marquées

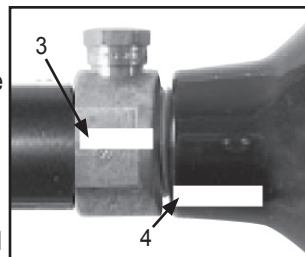


Figure 10: Bouteille et valve mal alignées

Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2

CONSEILS DE SECURITE pour vous assurer que vous pouvez jouer avec votre cylindre d'air/CO2 sans danger:

- Une utilisation impropre, le remplissage, le rangement ou l'élimination d'un cylindre d'air/CO2 peut mener à des dégâts matériels, des blessures sérieuses ou la mort.
- Assurez-vous que l'entretien ou que toute modification d'un cylindre d'air/CO2 soit réalisée par un professionnel qualifié tel qu'un spécialiste certifié C5.
- L'utilisation d'un équipement anti-siphon n'est pas recommandé. Cependant, s'il est déjà installé sur votre cylindre d'air/CO2, ou que vous voulez en installer un, il est indispensable que vous fassiez vérifier votre cylindre ou l'équipement installé au préalable par un professionnel qualifié.
- Tout cylindre d'air/CO2 ne doit être rempli que par un professionnel qualifié.
- Les soupapes de cylindres ne peuvent être installées que par un professionnel qualifié.
- Ne remplissez pas excessivement un cylindre! Ne dépassez jamais la capacité d'air/CO2 d'un cylindre.
- N'exposez pas un cylindre d'air/CO2 pressurisé à des températures dépassant les 55°C (130°F).
- N'utilisez pas de nettoyants corrosifs ou de dissolvants sur le cylindre d'air/CO2 ou sur la soupape et ne les mettez pas en contact avec des matériaux corrosifs.
- Ne modifiez en aucune façon le cylindre d'air/CO2. N'essayez jamais de démonter la soupape du cylindre d'air/CO2.
- Tout cylindre d'air/CO2 ayant été exposé au feu ou chauffé à une température de 121°C (250°F) ou plus doit être détruit par un professionnel qualifié.
- Utilisez le gaz approprié pour votre cylindre. N'utilisez que du CO2 dans un cylindre de CO2 et de l'air comprimé dans un cylindre à air comprimé.
- Tenez tous vos cylindres hors de portée des enfants.
- Le cylindre d'air ou de CO2 doit être inspecté et retesté hydrostatiquement au moins tous les 5 ans par un agent qualifié.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du marqueur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé et le CO2 sont des gaz très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.

NOTE: Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site:

www.paintball-pti.com/search.asp

Enlever le cylindre d'air/CO2

1. Lisez les *Avertissements concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 10) ainsi que les *Conseils de sécurité concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 11) avant de commencer à enlever le cylindre.
2. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
3. Suivez les instructions sur *Décharger votre marqueur* en page 7.
4. Vérifiez que les marques sur le cylindre et sur la soupape du cylindre restent bien ensemble (comme montré en page 10) lorsque vous tournez le cylindre d'environ 3/4 de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela permettra à la soupape de la goupille d'air/CO2 de se fermer de façon à ce que l'air/CO2 ne puisse pas entrer dans le marqueur.
5. Enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le sélecteur sur un mode de tir (F ou FA). Pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez le gaz restant dans le marqueur en tirant sur la détente jusqu'à ce que le marqueur arrête de tirer (cela peut nécessiter 4 ou 5 tirs). Si votre marqueur continue à tirer, la soupape de la goupille n'est pas encore fermée. Il se peut que la soupape de la goupille du cylindre soit plus longue que d'habitude. Étant donné des différences dans les soupapes de goupille de cylindre, les tours de fermeture varient légèrement en fonction du cylindre. Tournez le cylindre encore un peu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et répétez l'opération jusqu'à ce que le marqueur ne tire plus. N'enlevez le cylindre d'air/CO2 que quand votre marqueur ne tire plus.

NOTE: Si, pendant la réalisation de cette étape, vous avez tourné le cylindre et il a commencé à fuir avant que vous n'appuyiez sur la détente, il faut vérifier le joint du cylindre avant le remontage (voir section *Réparation les Fuites du cylindre d'air/CO2* ci-dessous).

6. Une fois le cylindre d'air/CO2 enlevé, pointez le marqueur dans une direction sûre et tirez jusqu'à ce que l'air accumulé soit complètement déchargé.
7. Positionnez le sélecteur en mode Sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).

Réparer les Fuites du Cylindre d'Air/CO2

La cause la plus fréquente de fuite est due à un mauvais joint de soupape du cylindre d'air/CO2. Pour remplacer le joint de soupape, vous devez d'abord retirer le joint défectueux et en installer un neuf. Le joint se trouve à l'extrémité de la soupape d'air/CO2. Les meilleurs joints de soupape sont en uréthane. Les joints en uréthane ne sont pas abîmés par la forte pression d'air/CO2. Vous pouvez vous en procurer chez Tippmann ou chez votre fournisseur de paintball local.

NOTE: Si, malgré l'installation d'un nouveau joint de soupape, la fuite persiste, n'essayez pas de réparer le cylindre d'air/CO2. Contactez Tippmann Sports, LLC, votre revendeur local de paintball, ou un professionnel spécialisé et certifié C5.

Nettoyage et entretien

- Afin de réduire la possibilité d'un tir accidentel, suivez les instructions de *Décharger votre marqueur* (voir page 7) et *Enlever le cylindre d'air/CO2* (ci-dessus).
- Vous devez porter des lunettes de sécurité.
- Ne démontez pas un marqueur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas un marqueur partiellement assemblé sous pression.
- Suivez les avertissements décrits sur le cylindre d'air/CO2 concernant la manipulation et le rangement.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air/CO2.
- Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air/CO2.
- N'utilisez pas de nettoyeurs à base d'essence.
- N'utilisez pas de nettoyeurs en aérosol.

NOTE : Les produits à base d'essence et les aérosols peuvent endommager les joints du marqueur.

Pour nettoyer votre marqueur de l'extérieur, utilisez un linge humide pour enlever la peinture, la graisse ou des débris. Pour nettoyer l'intérieur du canon, enlevez le canon en le dévissant du récepteur supérieur. Insérez le squeegee dans le canon. Tirez le squeegee hors du canon pour enlever tout débris ou peinture.

Pour garder votre marqueur dans de bonnes conditions d'utilisation, inspectez, nettoyez et remplacez toute pièce défectueuse.

Utilisez de la graisse Tippmann pour lubrifier les parties spécifiques (marquées avec un G dans la photo éclatée) tous les 8000 à 10000 tirs comme indiqué dans les instructions de démontage du X7 Phenom. À l'exception du nettoyage et du graissage de ces pièces spécifiques, il n'est pas nécessaire de démonter votre Phenom pour un entretien général. Cela assure à votre marqueur de bonnes conditions d'utilisation. Lorsque vous remontez le cylindre d'alimentation d'air, examinez le joint de la soupape d'air et lubrifiez-le avec un peu de graisse.

Rangement

Avant de ranger votre marqueur, déchargez-le (voir page 7) et enlevez le cylindre d'air/CO2 (voir page 12). Assurez-vous que le sélecteur est positionné en mode Sécurité (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 1). Rangez votre marqueur dans un endroit sec.

Lorsque vous reprenez votre marqueur, assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité (voir page 3) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 1).

Instructions de démontage du X7 Phenom

Préparez une table de travail avec suffisamment d'espace pour travailler sans que de petites pièces ne se perdent. Portez toujours des lunettes de sécurité lorsque vous démontez ou remontez un marqueur. Référez-vous à la photo éclatée pour ces instructions (les références des pièces sont entre parenthèses).

- Suivez les instructions de la section *Décharger votre marqueur* en page 7 et *Enlever le cylindre d'air/CO2* en page 12.
 - Ne mettez pas sous pression un lanceur paintball partiellement assemblé.
1. Pour enlever le **Canon** (16), dévissez-le du récepteur supérieur. Pour le remettre, vissez-le dans le récepteur supérieur.
 2. Pour enlever l'**assemblage du grip avant** (15), enlevez les deux goupilles-poussoir (12 et 13) du montage. Veuillez noter que la n° 12 est plus longue que la n° 13: rangez-les séparément. Le grip avant peut maintenant être démonté. Pour enlever le **viseur avant** (18), enlevez la **vis** (19) et glissez-le vers l'avant du canon jusqu'à ce qu'il sorte complètement.
 3. Pour enlever le **chargeur** (17) du récepteur, appuyez sur le bouton de déverrouillage du chargeur (voir flèche sur la Figure 11) puis, tirez-le vers le bas. Lorsque vous appuyez sur le bouton, assurez-vous que le côté opposé du récepteur soit dégagé pour permettre au chargeur de sortir. Le chargeur est en réalité un faux chargeur, qui s'ouvre et permet le rangement d'outils et de graisse.
 4. Pour enlever le récepteur inférieur, tirez les deux goupilles-poussoir (12) du montage du récepteur inférieur. Tirez-le ensuite vers le bas pour le séparer du récepteur supérieur.
 5. Enlevez les pièces restantes du récepteur supérieur:
 - a. Enlevez les **goupilles-poussoir** (13) restantes du récepteur supérieur.
 - b. Enlevez le **bouchon final** (11) à l'arrière du récepteur supérieur.
 - c. Enlevez le bouchon de la **jauge de pression** (9) du récepteur supérieur.
 - d. Sortez le **raccord du tuyau** (3) du Système d'Alimentation Cyclone de son emplacement, et enlevez-le de la soupape.
 - e. La **soupape** (47), la **culasse avant** (7), et le **ressort de compression** (6) glisseront tous hors du récepteur supérieur. Contrôlez, nettoyez et lubrifiez les pièces spécifiques avec de la graisse Tippmann tous les 8000 à 10000 tirs, et avant le remontage.
 6. Pour enlever le Système d'Alimentation Cyclone (SAC), retirez d'abord le **réservoir** (22) en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et en le soulevant du SAC. Enlevez la **vis** (14). Le **tube** (4) aurait dû être déconnecté lors des étapes précédentes. Mettez le SAC de côté; voir page 22 pour le démontage du SAC.
 7. Pour enlever le **viseur arrière** (20), enlevez la **vis** (19) et glissez-le hors du récepteur supérieur.



Figure 11: Bouton de déverrouillage du chargeur

Montage/Démontage de la Flex Valve

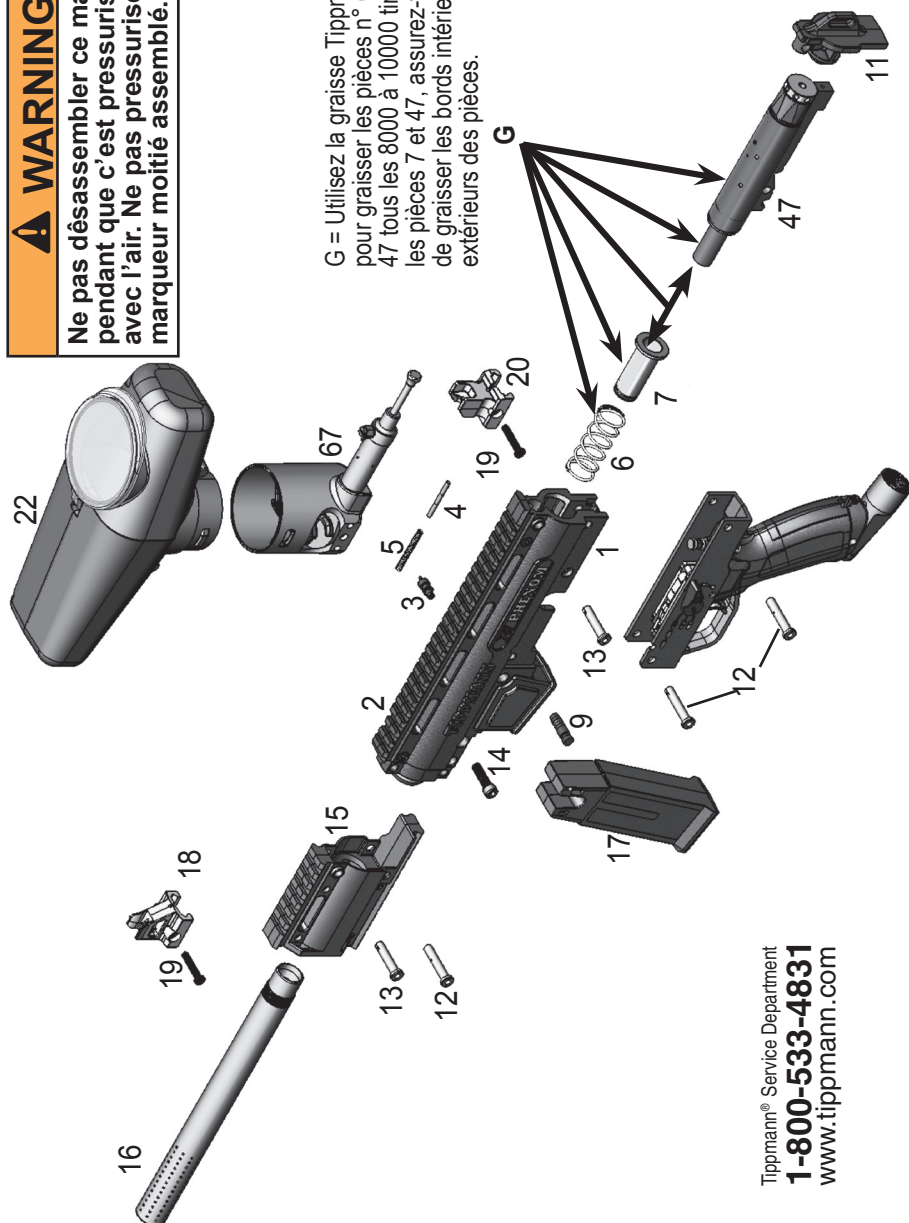
Il n'est pas nécessaire de démonter le récepteur supérieur pour accéder et entretenir la Flex valve ou ses pièces internes. La valve peut être glissée hors du récepteur comme décrit à l'étape 5.e. ci-dessus.

Instructions pour le démontage (voir Figures 13 et 14 en page 17):

1. Examinez et nettoyez l'extérieur de la **Valve** (47).
2. Enlevez le **joint anti-chocs** (49) et la **rondelle** (48). Nettoyez et inspectez les pièces. Remplacez-les si elles sont abîmées.

Figure 12: X7 Phenom

⚠ WARNING
Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.



FRANÇAIS

Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

3. Enlevez le **régleur de vitesse** (65) à l'aide d'une clé Allen 3/16" ou 1/8", en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il soit détaché. Mettez-le de côté.
4. Tirez le **ressort** (64) à l'arrière. Tapotez légèrement l'arrière de la valve sur la table de travail pour faire sortir le **piston du régulateur** (63). Contrôlez, nettoyez et lubrifiez le piston du régulateur avec de la graisse Tippmann tous les 8000 à 10000 tirs, et avant le remontage. Il n'est pas nécessaire de démonter votre marqueur plus en détail pour un entretien normal.
5. Tenez la valve avec votre main pendant que vous dévissez le **régulateur** (61) de la valve avec une clé à molette. Une fois démonté, le **joint du régulateur** (56), le **joint de la fiche du régulateur** (55), la **fiche du régulateur** (54) et le **ressort de compression** (53) sortiront aisément de la valve.
6. A l'aide d'une petite tige en plastique, poussez doucement la **bobine de tir** (50), le **ressort de compression** (51) et l'**entretoise de la soupape cylindrique** (52) du côté opposé.

Remontage:

1. Examinez et nettoyez toujours toutes les pièces avant le remontage. Remplacez toute pièce abîmée. Pour éviter que les joints ne s'abîment et pour faciliter le remontage, lubrifiez tous les joints et les ressorts avec de la graisse Tippmann.
2. Après avoir graissé les joints, réinstallez la **bobine de tir** (50) en vous assurant qu'elle dépasse à l'intérieur de la valve.
3. Remontez le **ressort de compression** (51) et l'**entretoise de la soupape cylindrique** (52).
4. Montez le **ressort de compression** (53) et la **fiche du régulateur** (54) ensemble.
5. Vérifiez que le **joint de la fiche du régulateur** (55) est correctement installé dans le **joint du régulateur** (56). Laissez-les tomber dans la valve avec le côté du joint vers le bas.
6. Nettoyez et examinez le **régulateur** (61) et assurez-vous que son joint est en place (et qu'il n'est pas abîmé); s'il est abîmé, remplacez-le. Insérez le régulateur dans la valve. Vissez-le à la main, puis serrez avec une clé à molette.
7. Appliquez de la graisse Tippmann sur la surface extérieure du **régulateur du piston** (63). Remontez-le dans le régulateur.
8. Remontez le **ressort de compression** (64) dans le régulateur. Installez le **régleur de vitesse** (65) en le vissant dans le régulateur. Pour ce faire, utilisez une clé Allen 3/16" ou 1/8" et vissez jusqu'à ce que le joint ne soit plus visible. **Note:** Un réglage plus détaillé sera réalisé en mesurant la vitesse (voir page 6).
9. Remontez la **rondelle** (48) et le **joint anti-chocs** (49).
10. Appliquez de la graisse Tippmann sur la surface extérieure du **tube de puissance** (n° 6 sur la Figure 14 en page 17). Faites de même sur les bords intérieurs du tube de puissance.
11. À ce stade, remontez la **culasse avant** (7) ainsi que le **ressort de compression** (6) pour faciliter le remontage des autres composants. Assurez-vous de graisser ces pièces.

Piston du régulateur

Ce montage (pièce n° 63) est fixé en usine, et il n'est pas recommandé de le démonter. Certaines pièces de ce montage sont assemblées avec de la colle et ne doivent pas être réglées ou démontées. Le ventilateur interne du régulateur a été réglé en usine pour ventiler à des pressions supérieures à 350 psi. Si vous devez remplacer cette partie, veuillez contacter le service technique Tippmann au 1-800-533-4831 pour un service rapide et convivial.

Montage / Démontage de bobine de tir

Si vous trouvez des joints de **bobine de tir** (50) défectueux, remplacez-les par des neufs (un joint TA30053 et deux joints TA30049). Graissez les nouveaux joints après les avoir installés dans la bobine de tir et avant de les monter dans la valve.

⚠ WARNING
Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.

Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

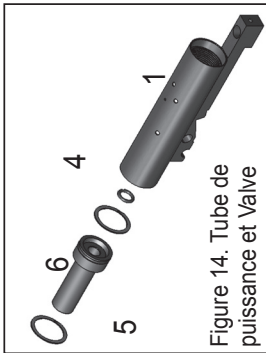
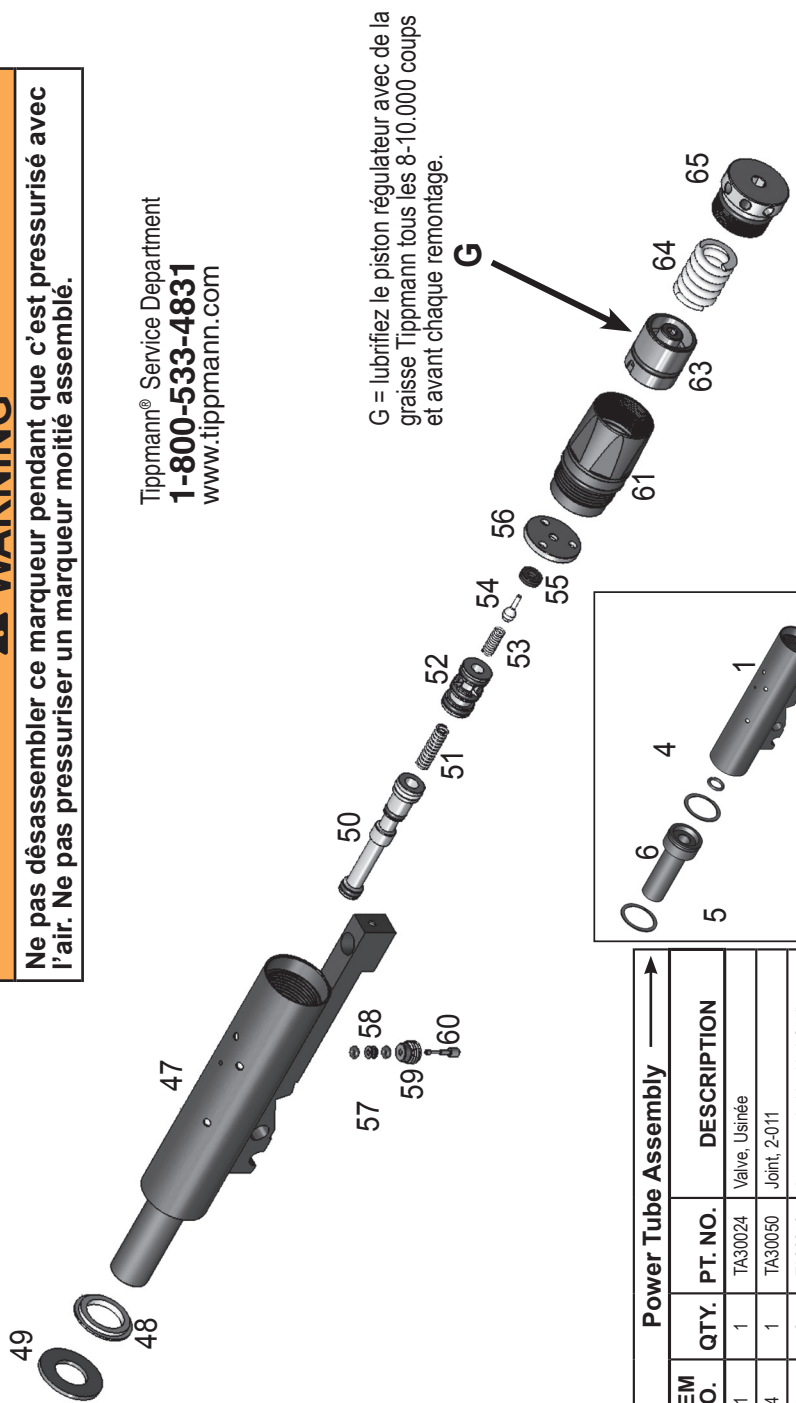


Figure 14. Tube de puissance et Valve

Power Tube Assembly →			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA30024	Valve, Usinée
4	1	TA30050	Joint, 2-011
5	2	TA30056	Anneau spiralé, alésé 875"
6	1	TA30102	Tube de puissance

FRANÇAIS

Figure 13: La Flex Valve

Montage / Démontrage de l'entretoise de la soupape cylindrique

Si vous trouvez des joints d'**entretoise de la soupape cylindrique** (52) défectueux, remplacez-les par des neufs (trois joints TA30050). Graissez les nouveaux joints après les avoir installés dans la bobine de tir et avant de les monter dans la valve.

Montage / Démontrage du tube de puissance de la valve

Référez-vous à la Figure 14. Afin de permettre au **tube de puissance** (6) d'être démonté de la **valve** (1), vous pouvez enlever l'**anneau spiralé** (5) à l'aide d'un tournevis ou d'un objet pointu. Examinez le joint (4) pour voir s'il n'est pas abîmé, et remplacez-le si nécessaire. Remontez dans le sens inverse.

Le Récepteur Supérieur

Pour démonter le récepteur supérieur (référez-vous à la Figure 15):

1. Enlevez les 5 **vis** (8) en maintenant les deux parties du récepteur supérieur ensemble puis, démontez la **moitié gauche du récepteur** (1) de la **moitié droite** (2). Ne perdez pas les **vis hexagonales** (22) car elles pourraient tomber de la moitié droite du récepteur.
Veuillez noter que les pièces du mécanisme de déverrouillage du chargeur (25,26 et 27) sont liées à la moitié gauche. Pour les instructions concernant le démontage du mécanisme de déverrouillage du chargeur, voir ci-dessous.
2. Enlevez l'**adaptateur du canon** (24), le **verrou des balles** (10) et le **joint** (23).
3. Nettoyez et inspectez les pièces. Remplacez toute pièce abîmée.
4. Nettoyez les deux moitiés du récepteur supérieur.

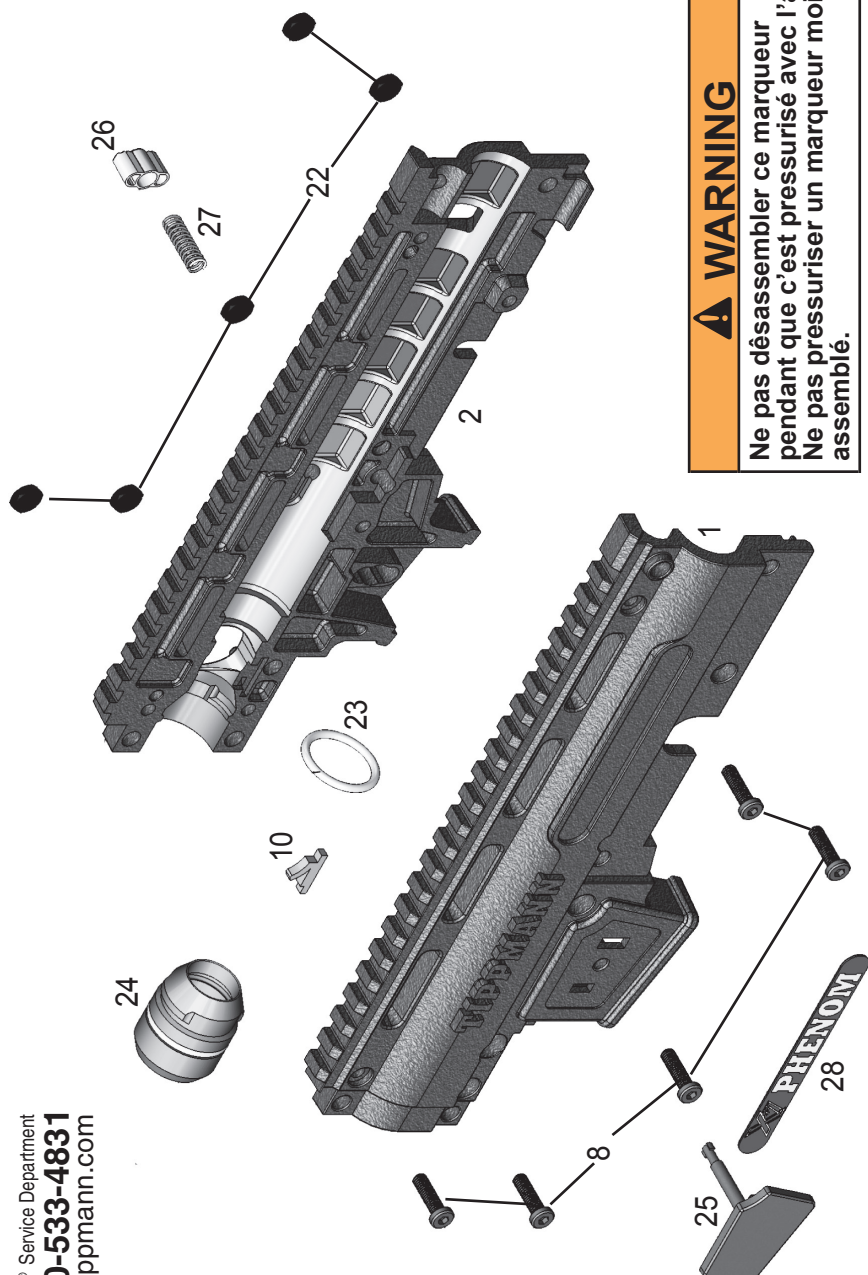
Remontage:

1. Assurez-vous que toutes les pièces sont propres.
2. Placez la **moitié droite du récepteur** (2) sur une surface plate.
3. Montez le **verrou des balles** (10), l'**adaptateur du canon** (24) et le **joint** (23) dans la moitié droite du récepteur. Assurez-vous que l'adaptateur du canon est verrouillé pour qu'il ne glisse pas.
4. Avec vos doigts, guidez la moitié gauche du récepteur pour qu'elle s'emboîte dans la moitié droite. Si elles ne s'emboîtent pas correctement la première fois, vérifiez que toutes les pièces sont bien en place, et répétez l'opération jusqu'à ce que les deux moitiés s'emboîtent.
5. Remettez les 5 **vis** (8) dans leur emplacement. Assurez-vous que les **vis hexagonales** (22) sont correctement placées. Vissez soigneusement les 5 vis (ne serrez pas trop fort pour ne pas les abîmer).

Mécanisme de déverrouillage du chargeur

1. Avec les deux moitiés du récepteur démontées, poussez sur le **bouton de déverrouillage du chargeur** (26) et tournez-le à 90 degrés pour le sortir.
2. Enlevez le **bouton de déverrouillage du chargeur** (26) et le **ressort** (27).
3. Enlevez la **fiche de déverrouillage du chargeur** (25) du récepteur supérieur gauche.
4. Nettoyez et inspectez les pièces. Remplacez toute pièce abîmée. Remontez dans le sens inverse.

Figure 15: Le récepteur supérieur



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

FRANÇAIS

Le Récepteur Inférieur

Pour le démontage du récepteur inférieur (référez-vous à la Figure 16), suivez les instructions de démontage du récepteur supérieur jusqu'à la séparation des parties supérieure et inférieure.

1. Ouvrez le **compartiment à pile** (34) et enlevez la **pile 9 volts** (90) si nécessaire.
2. Tournez le **sélecteur** (32) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et mettez-le en position verticale (pointant vers le haut). Sortez-le du récepteur inférieur.
3. Enlevez l'ensemble de la détente du récepteur. Elle ressort sans difficulté du récepteur.
4. Enlevez les **vis** (38 et 39) de l'**AAA** (Adaptateur d'Alimentation d'Air), en utilisant une clé Allen 1/8". Tirez l'**AAA** (35) vers le bas pour l'enlever en faisant attention à ne pas endommager les joints à l'extrémité de l'**unité de gaz** (40).
5. Enlevez les quatre **vis** (36) en maintenant les deux moitiés du récepteur ensemble. L'unité de gaz (40) et l'**électronique** (31) (si d'application) sont maintenant découvertes. Notez la disposition des câbles de la pile. Examinez pour voir si rien n'est abîmé. Nettoyez, et remplacez si nécessaire.

Remonter le récepteur inférieur

1. Assurez-vous que la **protection de la détente** (33), les écrous de l'**AAA** (37) et l'**électronique** (31) (si d'application) sont bien replacés dans le **récepteur inférieur gauche** (30). Vérifiez que les câbles de la pile sont bien replacés comme montré sur le diagramme en bas à gauche en Figure 16.
2. Graissez tous les joints (91) de l'**unité de gaz** (40) avec de la graisse Tippmann. Montez l'unité de gaz dans le **récepteur inférieur droit** (29).
3. Placez la moitié droite du récepteur sur la moitié gauche correspondante.
4. Une fois emboîtées, revissez les 4 **vis** (36). Ne serrez pas trop fort pour ne pas les abîmer.
5. Remplacez l'ensemble de la **détente** dans le récepteur inférieur. Remontez le **sélecteur** (32) en alignant l'attache et en l'insérant dans la partie gauche du récepteur inférieur. Positionnez le sélecteur en mode Sécurité.
6. Montez l'**AAA** (35). Alignez-le à l'extrémité de l'**unité de gaz** (40). Poussez-le légèrement dans l'unité de gaz. Placez les **écrous** (38 et 39) de l'AAA et serrez.
7. Remontez le **compartiment à pile** (91) et la **pile 9 volts** (34) si nécessaire.

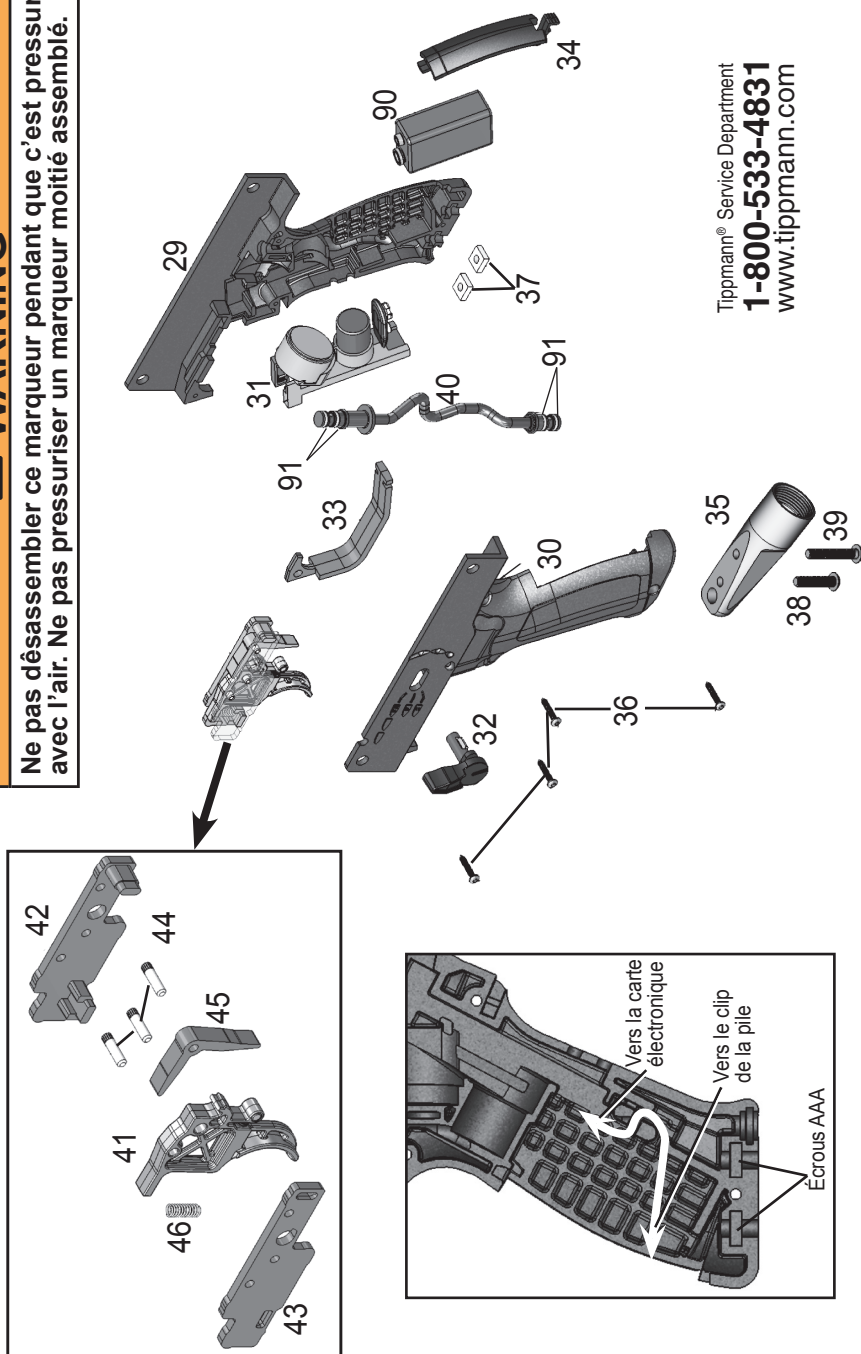
Pour remonter le récepteur inférieur au récepteur supérieur, reportez-vous aux instructions *Remontage du récepteur supérieur* en page 18.

Montage de la détente (référez-vous au diagramme supérieur gauche de la Figure 16)

1. Disposez l'ensemble de la **détente** à plat sur une table de travail.
2. Séparez la **plaque gauche** (43) de la détente de la **plaque droite** (42) Il n'est pas nécessaire d'enlever les trois **attaches** (44) de la plaque droite. Ne remplacez les pièces que si c'est nécessaire.
3. Examinez les autres pièces pour voir si elles sont abîmées; ne remplacez que si c'est nécessaire.
4. La vis de fixation de la détente est réglée en usine et ne doit pas être ajustée. La modification du réglage de la vis de fixation entraînera une courbure permanente de la **détente** (41). Cette courbure ne peut être corrigée que par le remplacement de l'ensemble de l'unité de la détente.
5. Lorsque vous avez terminé remontez la plaque gauche de la détente sur la plaque droite.

Figure 16: Le récepteur inférieur

⚠ WARNING
Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

FRANÇAIS

Système d'alimentation Cyclone (référez vous à la Figure 17)

Ces instructions supposent que le Système d'Alimentation Cyclone de votre marqueur soit déjà démonté.

1. Enlevez la **vis** (36) et la **rondelle** (88) de façon à pouvoir retirer les **hélices du chargeur** (87 et 86).
2. Enlevez les quatre **vis** (36) du **socle du Cyclone** (85).
3. Les pièces d'entraînement du chargeur sont à présent accessibles pour examen ou réparation.
4. Remontez dans le sens inverse.

Spécificités

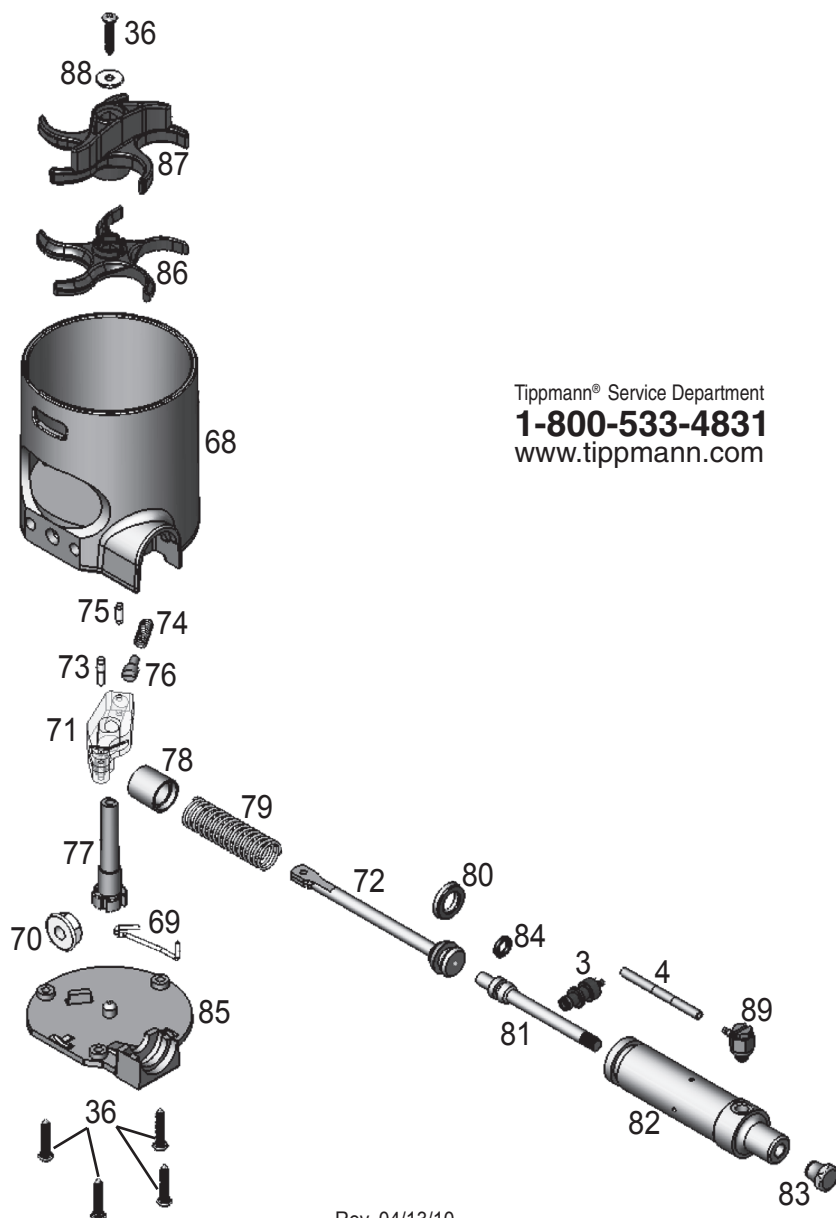
Modèle.....	TIPPMANN® X7 Phenom®
Calibre	.68
Action.....	Semi-Automatique (Open Bolt Blow Forward avec système de soupape cylindrique)
Alimentation (modèle électropneumatique)	Pile 9 Volts
Alimentation d'air	air comprimé, nitrogen, ou CO ₂
Capacité du réservoir	200 paintballs
Alimentation de billes.....	Système TIPPMANN Cyclone
Cadence d'alimentation	20 billes par seconde
Cadence de tir	15 billes par seconde
Détente (modèle électropneumatique)	Mécanique et électronique
Détente (Modèle mécanique)	Mécanique
Longueur de canon standard.....	9,5" / 24,1 cm
Longueur (avec canon standard, sans cylindre d'alimentation d'air).....	19,75" / 50,17 cm
Portée effective.....	150+ pieds / 45,72+ mètres
Poids (sans cylindre d'alimentation d'air)	3,92 lbs / 1,8 kg
Finition	Nickel noir
Vitesse	Adjustable

Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds (91,44 mètres) par seconde (voir instructions en page 6).

⚠ WARNING

Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.

Figure 17: Système d'alimentation Cyclone



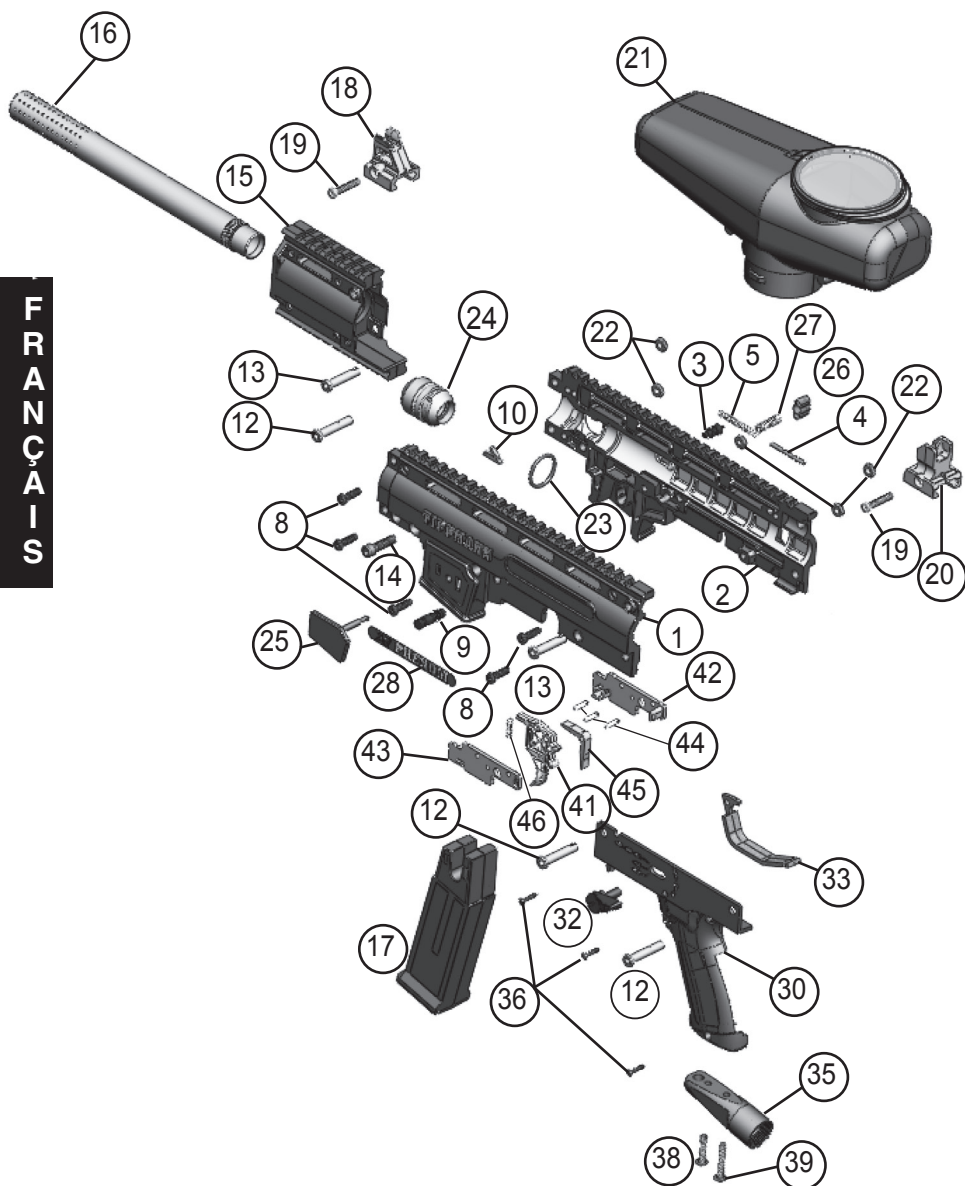
Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

**F
R
A
N
Ç
A
I
S**

Rev. 04/13/10

by **TIPPMANN®**

Le diagramme de pièces

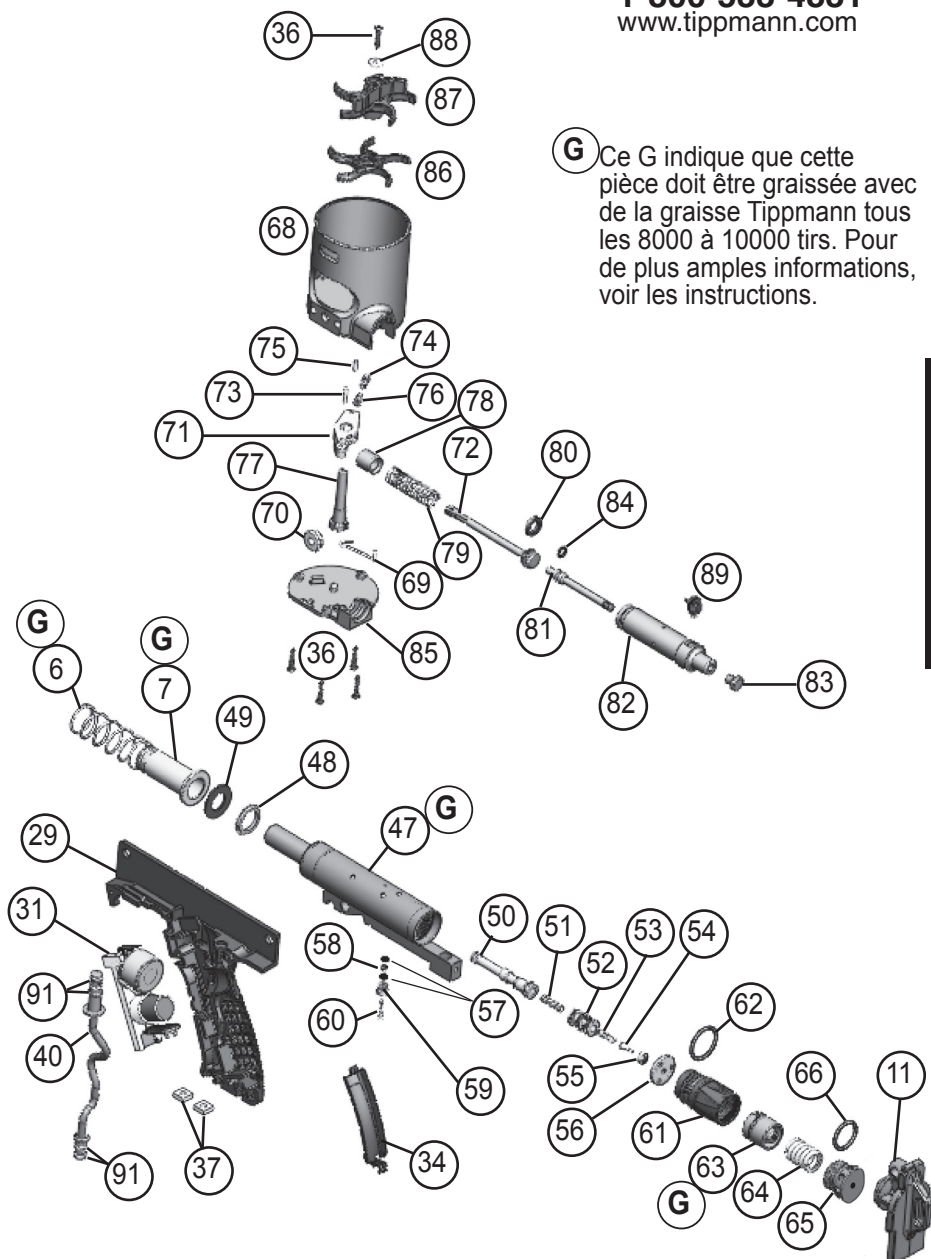


⚠ WARNING

Ne pas désassembler ce marqueur pendant que c'est pressurisé avec l'air. Ne pas pressuriser un marqueur moitié assemblé.

Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

G Ce G indique que cette pièce doit être graissée avec de la graisse Tippmann tous les 8000 à 10000 tirs. Pour de plus amples informations, voir les instructions.



F
R
A
N
Ç
A
I
S

X7 Phenom

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA30043	Moitié gauche du récepteur
2	1	TA30044	Moitié droite du récepteur
3	1	TA30027	Raccord du tuyau du SAC
4	1	TA05016	Tuyau, 5/16" ID x 1 1/2
5	1	TA30057	Ressort de compression
6	1	TA30003	Ressort de compression (graisser lors du montage)
7	1	TA30101	Culasse avant (graisser l'intérieur et l'extérieur)
8	5	98-01A	Vis, LSHS
9	1	TA30016	Bouchon de la jauge de pression
10	1	FA-18	Verrou des balles
11	1	TA10038	Bouchon final
12	3	TA10045	Goupille-poussoir
13	2	02-PIN	Goupille-poussoir
14	1	02-41	Vis ¼ - 20 UNC x 7/8" SHCS
15	1	TA30047	Grip avant
16	1	TA30041	Canon
17	1	TA30004	Chargeur
18	1	TA06061	Viseur avant
19	2	TA07065	Attache
20	1	TA06041	Viseur arrière
21	1	TA10042	Réservoir
22	5	9-PA	Vis hexagonale, noire
23	1	TA20046	Joint
24	1	02-69	Adaptateur du canon
25	1	TA30006	Fiche de déverrouillage du chargeur
26	1	TA30009	Bouton de déverrouillage du chargeur
27	1	TA30032	Ressort de compression
28	1	TA30042	Plaque comprenant le nom
29	1	TA30002	Récepteur inférieur droit (modèle électropneumatique)
29	1	TA30061	Récepteur inférieur droit (modèle mécanique)
30	1	TA30001	Récepteur inférieur gauche (modèle électropneumatique)
30	1	TA30060	Récepteur inférieur gauche (modèle mécanique)
31	1	TA99600	Électronique (modèle électropneumatique)
32	1	TA30103	Sélecteur
33	1	02-38	Protection de la détente

X7 Phenom			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
34	1	TA10066	Compartiment à piles (modèle électropneumatique)
35	1	TA30015	Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA)
36	9	PL-42A	4 vis de 5/8" noir
37	2	CA-08B	Écrous, 10-32 MS carré
38	1	PL-01A	Vis, BHCS
39	1	98-06A	Vis, BHCS
40	1	TA30045	Unité de gaz
41	1	TA30100	Détente
42	1	TA30008	Plaque droite de la détente
43	1	TA30007	Plaque gauche de la détente
44	3	02-33	Attache de la goupille
45	1	TA30013	Levier de la détente
46	1	02-88	Ressort de compression
47	1	TA30024	Valve, usinée (graisser l'intérieur et l'extérieur)
48	1	TA30018	Rondelle
49	1	TA20077	Rondelle anti-chocs
50	1	TA30038	Bobine de tir complète
51	1	TA30030	Ressort de compression
52	1	TA30020	Entretoise de soupape cylindrique complète
53	1	02-88	Ressort de compression
54	1	TA30028	Verrou du régulateur
55	1	TA20075	Fiche du régulateur
56	1	TA30025	Joint du régulateur
57	2	TA20008	Joint C.U., 70A, 2-003
58	1	TA30036	Intérieur de la soupape
59	1	TA30037	Fiche d'attache de la détente
60	1	TA30039	Attache de la détente
61	1	TA30026	Régulateur
62	1	TA30040	Joint
63	1	TA30104	Piston du régulateur (graisser lors du montage)
64	1	TA30031	Ressort de compression
65	1	TA30022	Régleur de vitesse
66	1	TA30054	Joint

X7 Phenom

ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
67	1	TA30046	Ensemble complet du Système d'Alimentation Cyclone (pages 15 et 23)
68	1	02-43	Boîtier du Cyclone
69	1	02-50	Ressort cliquet
70	1	02-42	Écrous plat ¼ - 20
71	1	02-53	Cliquet du Cyclone
72	1	02-54	Piston du cylindre du Cyclone
73	1	02-52L	Attache 3/32 OD x 7/16"
74	1	TA01260	Ressort de compression
75	1	02-52S	Attache 3/32 OD x 5/16"
76	1	02-51	Guide du ressort cliquet
77	1	02-49	Axe du Cyclone
78	1	02-64	Attache du cylindre du Cyclone
79	1	02-66	Ressort de compression
80	1	02-63	Joint U-Cup du piston
81	1	02-65	Tige de réinitialisation du Cyclone
82	1	TA10034	Cylindre du Cyclone
83	1	02-61	Bouton de réinitialisation du Cyclone
84	1	SL2-6	Joint
85	1	02-44	Socle du Cyclone
86	1	TA30012	Hélices inférieures du Cyclone
87	1	TA30011	Hélices supérieures du Cyclone
88	1	02-48	4 rondelles plates
89	1	20-07	Banjo Fitting
90	1	TA99004	Pile 9 volts (modèle électropneumatique, voir page 21)
91	4	TA30049	Joint de l'unité de gaz

Informations concernant la garantie et la réparation

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") fournit des produits de paintball de grande qualité et un service exceptionnel. Dans le cas peu probable d'un problème avec ce marqueur de paintball Tippmann ("marqueur") et/ou un accessoire Tippmann ("accessoires"), le service clientèle de Tippmann est à votre disposition pour vous aider. Pour le service clientèle ou toute autre information, veuillez contacter:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

Enregistrement de la garantie

Pour activer la garantie limitée du marqueur, vous devez enregistrer le marqueur dans les 30 jours après la date d'achat originale en procédant comme suit:

1. Enregistrez-vous en ligne sur www.tippmann.com ou
2. Complétez le document d'enregistrement de garantie ci-joint et renvoyez-le à l'adresse Tippmann ci-dessus.

Vous ne devez pas activer ou enregistrer la garantie limitée des accessoires Tippmann. En enregistrant votre marqueur, vous activerez la garantie des accessoires.

Garantie limitée

Tippmann garantit à l'acheteur original qu'il procédera à toute réparation ou remplacement nécessaire pour corriger des défauts de pièces ou de fabrication sur le marqueur sans aucuns frais, et ce pendant une période de 2 ans à partir de la date originale d'achat. De plus, Tippmann garantit à l'acheteur original qu'il procédera à toute réparation ou remplacement nécessaire pour corriger des défauts de pièces ou de fabrication sur les accessoires sans aucuns frais, et ce pendant une période de 90 jours à partir de la date originale d'achat. Tout ce que Tippmann demande est que votre marqueur ainsi que ses accessoires (collectivement le "produit") soient soigneusement entretenus et réparés, et que vos réparations sous garantie soient effectuées par Tippmann ou un service technique certifié Tippmann.

Cette garantie limitée n'est pas transférable, et elle ne couvre pas les dégâts ou défauts du produit causés par (a) un entretien impropre; (b) une altération ou une modification; (c) une réparation non autorisée; (d) un accident; (e) un abus, ou un usage impropre; (f) un oubli ou une négligence; et/ou (g) une usure normale.

Tippmann n'autorise personne ni aucun revendeur à assumer ou accorder une autre obligation de garantie lors de la vente de ce produit.

CETTE GARANTIE IMPLICITE EST LA SEULE GARANTIE ACCORDEE A L'ACHAT DE CE PRODUIT. TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE SERA REJETEE. LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE GARANTIE LIMITEE APPLICABLE CONTENUE DANS LA PRESENTE, ET AUCUNE GARANTIE, QU'ELLE SOIT EXPRESSE OU IMPLICITE, NE SERA APPLIQUEE APRES EXPIRATION DE CETTE PERIODE.

Certains États ou Pays n'autorisent pas les limites de durée de garantie tacite. Les limites exprimées ci-dessus pourraient donc ne pas être d'application pour vous.

La seule et unique responsabilité de Tippmann et/ou de ses revendeurs autorisés sous cette garantie limitée, concerne le remplacement ou la réparation de toutes pièces ou assemblage sur lesquelles un défaut de pièce ou de fabrication a été décelé. TIPPMANN NE SERA EN

AUCUN CAS RESPONSABLE, ET VOUS RENONCEZ EXPRESSEMENT A LE TENIR POUR RESPONSABLE EN CAS DE DEGATS DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTS OU SECONDAIRES ("DEGATS") PROVOQUES PAR LA VENTE, L'UTILISATION OU VOTRE INCAPACITE A UTILISER CE PRODUIT. AUCUN PAIEMENT NI AUTRE FORME DE COMPENSATION NE SERA FAIT POUR DES DEGATS COMPRENANT DES BLESSURES A DES PERSONNES OU DES BIENS, OU LA PERTE DE REVENUS QUI POURRAIENT ETRE PAYES, ENCOURRUS OU SOUTENUS PAR LA DEFECTUOSITE DE TOUTE PIECE OU ASSEMBLAGE DE CE PRODUIT.

Certains États ou Pays n'autorisent pas les exclusions ou limites de dégâts secondaires ou conséquents. Les limites exprimées ci-dessus pourraient donc ne pas être d'application pour vous. Cette garantie vous donne certains droits légaux spécifiques, auxquels pourraient s'ajouter d'autres droits pouvant varier d'après les États et les Pays.

Réparations sous garantie et hors garantie

Lors de l'envoi du produit à Tippmann pour une réparation sous garantie ou hors garantie:

1. Si des pièces d'après-vente sont installées sur votre marqueur, veuillez essayer le marqueur avec les pièces d'origine avant de le renvoyer pour entretien ou réparation.
2. Déchargez et enlevez toujours l'alimentation d'air/CO2 de votre marqueur. N'envoyez pas votre cylindre d'alimentation en air/CO2 s'il n'est pas complètement vide.
3. Envoyez le produit à l'adresse Tippmann mentionnée ci-dessus.
4. Vous devez payer l'envoi et les frais de livraison.
5. Mentionnez la date d'achat du produit.
6. Décrivez brièvement la réparation requise.
7. Incluez votre nom, adresse de retour et un n° de téléphone auquel il est possible de vous joindre pendant les heures normales de travail, si possible.

Tippmann fera tout son possible pour terminer la réparation dans les 24 heures après réception. Tippmann vous renverra le produit par livraison UPS normale. Si vous désirez que le produit vous soit renvoyé par un service plus rapide, vous pouvez demander un NEXT DAY AIR UPS OU UN SECOND DAY AIR UPS, mais dans ce cas, les frais relatifs à ce service vous seront facturés et vous devrez inclure votre n° de carte de crédit ainsi que sa date d'expiration. Votre carte de crédit sera débitée du montant de la différence entre le service normal de livraison et la livraison express.

ADVERTENCIA

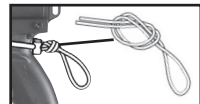
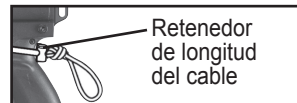
Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el manual del usuario antes de usar este producto.

ADVERTENCIA

Mantenga el mecanismo de bloqueo del barril instalado cuando no este haciendo disparos. Mantenga siempre el seguro del gatillo activado (como se ve en las instrucciones de la página 3) y el mecanismo de bloqueo del barril debe ser instalado correctamente en su marcador de acuerdo con las instrucciones para prevenir daños a la propiedad de otros, lesiones serias, o la muerte.

Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad

1. Deslice la funda de seguridad dentro del barril y abrace con el cordón elástico la parte superior del recibidor y asegúrelo en la parte posterior del mango como se muestra.
2. Ajuste la longitud del cordón elástico con el retenedor en la parte posterior del mango, jalando el cordón hasta que el retenedor quede en la parte de atras del mango. Manteniendo el cordón lo mas ajustado posible, deje suficiente elasticidad en el cordón para poder jalar el cordón/retenedor por encima del marcador para así remover la funda de seguridad.
3. Una vez que la longitud del cordón elástico se ha definido adecuadamente, haga un nudo, ajustándolo contra el seguro plástico como se observa.
4. Antes y después de jugar, inspeccione la funda de seguridad del barril y reemplace, bolsa, o el cordón elástico si presentan danos o el cordón ha perdido su elasticidad.
5. Limpie la funda de seguridad con agua tibia y almacénela en un lugar seco que no este expuesto al los rayos del sol.





by **TIPPMANN®**

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

FELICITACIONES por su compra de el marcador paintball Tippmann X7 Phenom. Creemos que nuestro marcador X7 Phenom es de marcadores mas precisos y durables que se pueden encontrar en el mercado. Todos los marcadores X7 Phenom le dará muchos años de servicio si es utilizado apropiadamente.

Por favor tome tiempo para leer completamente este manual y empezar a familiarizarse con las partes, operación y todas las precauciones de seguridad del marcador X7 Phenom marcador antes de cargar o hacer algún disparo. Si alguna de sus partes no se encuentra, esta defectuosa, rota, y necesita asistencia, por favor comuníquese con el departamento de Servicio al Cliente de Tippmann al teléfono 1-800-533-4831 en donde le daremos un servicio oportuno y amable.

Tabla de Contenido

Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad	1
Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad	3
La Seguridad es Su Responsabilidad	3
Inicio preparación	5
1. Instalación de la batería (modelo electro neumático)	5
2. Instalacion del Cilindro de suministro de Aire	5
3. Cargando la Tolva de munición y el Sistema de Alimentación Cyclone	6
4. Hacer disparos con su Marcador	6
Ajuste de la Velocidad	6
Descargar Su Marcador	7
Boton Selector de Operaciones	7
Indicador de Batería Baja (modelo electro neumático)	8
Cambiando la función de disparo (modelo electro neumático)	8
Programación avanzada (modelo electro neumático)	8
Menús de Programas (modelo electro neumático)	8
Programa de Navegación (modelo electro neumático)	9
Advertencia cilindro de suministro de aire	10
Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire/CO2	11
Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2	11
Reparación de Fugas de Aire/CO2 en el Cilindro	12
Limpieza y Mantenimiento	12
Almacenaje	13
X7 Phenom Desensamble y Ensamble	13
Válvula Flexible desensamble/re-ensamble	14
El Recibidor Superior	18
Ensamble Recibidor Inferior	20
Ensamble del Gatillo	20
Sistema de Alimentación Cyclone	22
Specifications	22
Diagrama de Piezas	24-28
Informacion de Garantia y Reparacion	29

Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad

Este marcador esta clasificado como un arma peligrosa y esta entregada por Tippmann Sports, LLC con el entendimiento de que el comprador asume toda responsabilidad como resultado de un uso inseguro o acciones que constituyan una violacion a cualquier regulaci3n o leyes aplicables. Por lo tanto Tippmann Sports, LLC no podra ser responsable de lesiones personales, perdidas en propiedad o la vida como resultado del uso de esta arma bajo cualquier circunstancia, incluyendo descargas intencionales, accidentales, negligencias e imprudentes.

Toda la informacion contenida en este manual esta sujeta a cambios sin previo aviso. Tippmann, LLC se reserva el derecho de hacer cambios y mejoras a productos sin incurrir en obligacion de incorporar dichas mejoras en productos previamente vendidos.

Si usted como usuario no acepta su responsabilidad, Tippmann Sports, LLC le pide que no use un marcador Tippmann Sport, LLC. Al usar este marcador de paintball usted libera a Tippmann Sports, LLC de cualquier y toda responsabilidad asociada con su uso.

La Seguridad es Su Responsabilidad

ADVERTENCIA

Excepto cuando el marcador esta en uso, siempre asegurese que el boton selector esta en Seguro (el cual desactiva el gatillo y la parte electronica) y que la funda de seguridad del barril este instalada adecuadamente (ver p3gina 1).

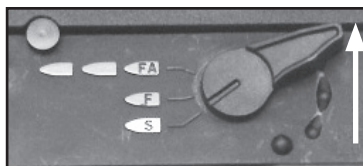


Figura 1: El boton selector esta en seguro

En posicion de Seguro: mueva el boton selector hasta que indicador apunte sobre la “S” como se muestra en la Figura 1.

Para pasar a la posicion de disparo: mover el boton selector hasta que el indicador apunte bien sea sobre la “F” o “FA” (ver p3gina 9 para mas explicaciones de la funcion de disparo).

Familiaricese con la seguridad...

El propietario de esta arma asume la total responsabilidad por su seguridad y el uso legal. Usted debe observar y tener las mismas precauciones de seguridad que tendria con un arma de fuego, asegur3ndose no solo por su seguridad sino por cualquiera alrededor de usted. Aqui encontrara algunas de las precauciones que debe tener en cuenta. El usuario debe ser cauteloso en todo momento cuando este usando este marcador y tenga siempre presente que el deporte de Paintball solo puede sobrevivir y crecer si este se mantiene SEGURO !

- No cargue o dispare este marcador hasta que usted haya leido completamente este manual y este familiarizado con su manejo seguro, operaci3n mec3nica y caracteristicas de manejo.
- Maneje este o cualquier otro marcador como si estuviera cargado todo el tiempo.
- Mantenga su dedo lejos del gatillo hasta que este listo para disparar.
- Nunca mire dentro del barril del marcador. Una descarga accidental en un ojo, le

- puede causar una lesión permanente o la muerte.
- Mantenga seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode), hasta cuando este listo para disparar (ver Advertencia arriba).
- Mantenga el barril conectado el mecanismo de bloqueo del barril cuando no esta en uso.(ver página 1)
- Nunca apunte el marcador, si no tiene intenciones de disparar.
- Nunca dispare su marcador a cualquier objeto que no tenga la intención de disparar; porque pueden haber bolas o residuos almacenados en la cámara, barril y o en la válvula de el marcador.
- No dispare a objetos frágiles como ventanas.
- Nunca dispare su marcador a propiedad privada de otros. Impactos con bolas de pintura pueden causar daños y la pintura puede manchar automóviles, casas, etc.
- Siempre tenga el protector apuntando hacia abajo, o en una dirección segura, aún cuando usted tropiece o caiga.
- La protección de ojos, cara y orejas diseñadas específicamente, para detener las bolas de pintura en la forma de gafas y máscara, deben cumplir con las especificaciones F 1776 de la ASTM, la cual determina que debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- Nunca dispare a una persona que no tenga la protección de ojos, cara y orejas diseñadas para paintball.
- Presurice y cargue el marcador, solo cuando el marcador vaya a ser inmediatamente utilizado.
- Almacene el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
NOTA: Antes de guardar o desensamblar, asegúrese de remover las bolas de pintura y el suministro de aire. Siga las instrucciones en la página 6 para desarmar y retirar la fuente de aire. Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (ver página 1).
- No desensamble el marcador mientras este presurizado.
- Vístase apropiadamente cuando juegue paintball. Evite exponer cualquier parte de la piel cuando juegue paintball. Aún algo delgado, absorberá parte del impacto y lo protegerá de las bolas de pintura.
- Mantenga las áreas de piel expuesta, alejadas en caso de algún escape de gas cuando instale o remueva el cilindro de suministro de aire. El aire comprimido y CO₂ son gases muy frios y pueden causar quemaduras bajo ciertas condiciones.
- Solamente use paintballs de calibre .68. Nunca cargue o dispare a objetos extraños.
- Evite bebidas alcohólicas antes y durante el uso de este marcador. El manejo irresponsable del marcador bajo la influencia de drogas o alcohol, es una despreocupación criminal a la seguridad pública.
- Evite disparar a sus oponentes a punto vacio (6 pies o menos).
- Para el manejo y almacenamiento sobre el cilindro de suministro de aire o adaptador, siga las instrucciones. Si tiene alguna pregunta puede contactar al fabricante de los cilindros de aire.
- Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare con velocidades que sobrepasen los (300 pies) 92 metros/seg. (ver instrucciones página 6).
- Siempre tenga en mente que el deporte de Paintball esta siendo visto y juzgado por la seguridad y la conducta deportiva.

Inicio preparación

- La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- No desensamble el marcador mientras este presurizado con aire.
- Nunca presurice un marcador que este parcialmente ensamblado.
- Lea cuidadosamente cada paso antes de usar el marcador.

NOTA: Inicie el ensamble de las partes con su mano y no apriete demasiado para evitar el posible alteración de las roscas de las partes.

ADVERTENCIA

Solo puede instalar la fuente de aire y cargar la tolva con bolas de pintura cuando:

- **El mecanismo de bloqueo del barril esta instalado (ver página 1)**
- **Ha puesto el boton selector esta en posicion de Seguro (ver página 3)**

La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.

1. Instalación de la batería (modelo electro neumático)

NOTA: Este marcador puede ser disparado en función mecánica (F) sin usar baterías.

Para instalar la batería :

- a. Remueva la tapa de batería en la parte trasera del mango, jalando de la aleta hacia arriba y atrás como se ve en la figura 2.
- NOTA:** Siempre remueva la batería desde el broche, nunca jale la batería desde los cables.
- b. Instale una batería de 9 voltios.
- c. Inserte la batería dentro del mango poniendo el broche hacia arriba, y los cables siguiendo la figura 3.
- d. Reposicione la tapa de la batería con la aleta hacia abajo, haga presión sobre esta y escuche el click de ajuste dentro del mango.



Figura 2: Remueva la tapa de batería



Figura 3: Instale una batería de 9 voltios

2. Instalacion del Cilindro de suministro de Aire/CO2

Lea las precauciones y los consejos de Seguridad con el Cilindro de Suministro de Aire/CO2 antes de iniciar la instalación del cilindro. No presurise un marcador de paintball que este parcialmente ensamblado (ver página 7).

- a. Empuje el gatillo a posicion de seguridad (ver página 3) y instale la manga de seguridad (ver página 1).
- b. Lubrique el empaque de la válvula de el cilindro con un poco de aceite Tippmann.
- c. Incerte la valvula del cilindro de aire/CO2 dentro del Adaptador de Suministro de Aire (ASA) (35) ubicado en la parte posterior del mango del marcador.
- d. De vuelta al cilindro de aire/CO2 en el sentido de la agujas del reloj hasta que se detenga. Tenga precaucion pues el marcador esta cargado y listo para hacer disparos, cuando ha seleccionado el boton de disparos. Si usted no escucha que el cilindro de aire/ CO2 arranca, el pasador de la valvula puede estar sellado o dañado, entonces siga las instrucciones para la remoción del cilindro de aire/CO2 en

la página 14 y tome el cilindro de aire /CO2 y llévelo a una persona certificada en armas de fuego C5 para que lo inspeccione y/o arregle o también puede contactar al fabricante de los cilindro para el mismo efecto.

3. Cargando la Tolva de munición y el Sistema de Alimentación Cyclone™

La funda de seguridad del barril debe estar instalada (ver página 1) y el botón selector en posición de seguro (ver página 3).

- Asegúrese de que el cuerpo del Sistema de Alimentación Cyclone este limpio y libre de residuos. Asegúrese de que el brazo de la Cyclone pueda girar libremente cuando la palanca de avance manual esta activada. (Ver figura 4).
- Asegúrese de que la tolva este limpia y libre de áreas cortantes o residuos. Esto evitara que las bolas se rompan prematuramente, y permite que la alimentación en la cámara del marcador sea suave.
- Instale el cuello de la tolva en el cuerpo de la Cyclone, alineando la aleta del cuello de la Tolva dentro de la ranura en el cuerpo de la Cyclone. De vuelta en sentido opuesto a la manecillas del reloj para asegurar.
- Con la funda de seguridad del barril instalada (página 1), y el botón selector en la función de seguridad (página 3), ahora usted esta listo para cargar la tolva con bolas de pintura calibre .68. No forcé un número excesivo de bolas de pintura en la tolva.
- Empuje la palanca de avance manual una vez para albergar la bolas de pintura. Solo remueva la funda de seguridad del barril y cambie le Botón Selector a la posición de disparo cuando este listo a disparar su marcador.



Figura 4: La Palanca de Avance Manual

4. Hacer disparos con su Marcador

Remueva la funda de seguridad del barril. Cambie le Botón Selector de la posición de seguro a disparo (F o FA (solo para el modelo electro neumático)). Apunte su marcador en dirección segura y presione el gatillo para hacer disparos.

Ajuste de la Velocidad

Cada vez que usted juega paintball, revise la velocidad del marcador con un cronometro (instrumento para medir la velocidad) antes de jugar. Verifique que la velocidad del marcador este ajustada por debajo de los 300 pies por segundo o menos que es lo requerido en el campo de juego.

Para ajustar la velocidad del marcador, use la llave allen de 1/8" en el agujero del ajustador de la velocidad. El ajustador de la velocidad esta ubicado en la parte superior derecha de su marcador como se observa en la figura 5.

Como se ve en la figura 6, la velocidad se reduce al dar vuelta hacia arriba al ajustador. Para aumentar la velocidad, de vuelta al ajustador para abajo.



Figura 5: Localización del ajustador de la velocidad

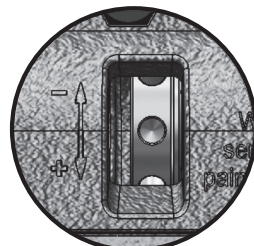


Figure 6: Detalle del ajustador de la velocidad

Descargar Su Marcador

1. La protección para ojos diseñada para paintball debe ser usada por el usuario o cualquier otra persona que se encuentre en el radio de alcance.
2. Desocupe todas las bolas de pintura de la tolva. De vuelta a la tolva en sentido a las agujas del reloj y levante este de sistema de alimentación Cyclone.
3. En el área designada para disparar, remueva la funda de seguridad del barril, y mueva el Botón Selector a la posición de disparo (ver página 6).
4. Apunte en dirección segura y haga varios disparos para asegurarse de que no han quedado bolas de pintura alojadas en la cámara o en el barril.
5. Regrese el Botón Selector a la posición de seguro (ver página 6).
6. Reinstale la Funda de Seguridad del Barril. (ver página 1).

Lea las advertencias en el cilindro de suministro de aire y todos los consejos de seguridad antes de remover el cilindro de aire de su marcador (ver instrucciones de remoción página 12).

Botón Selector de Operaciones

Posición de Seguridad (S): La figura 7 muestra el Botón Selector en posición de seguridad. La posición de seguridad bloquea el Gatillo y no deja que la parte electrónica funcione, haciendo que el marcador no pueda trabajar.

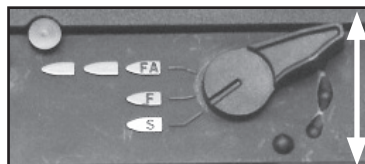


Figura 7: El botón selector en la función de seguridad

Posición Semiautomática (F): En esta posición la parte electrónica está desactivada (off). El marcador dispara en función mecánica (dispara un vez por cada presión sobre el gatillo).

Posición Automática Total (FA): En esta posición, la parte electrónica está encendida y el marcador dispara en una de las cinco funciones de disparo posibles. Ver *Cambiando la Función de Disparo* en la página 7.

FA Funciones de Disparo (modelo electro neumático):

1. **Tres estallidos seguros** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dará como resultado un disparo con tres estallidos con una rata de 13 bolas por segundo (bps) en la tercera vez que halo en gatillo. Cada vez que hala el gatillo en menos de un segundo despues de esto dará como resultado otro disparo con tres estallidos (hasta 3 estallidos por segundo).
2. **Automatico** - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante) - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dará como resultado un disparo automatico total. Sosteniendo el gatillo presionado en el tercer movimiento sostenido mantendra esta funcion automatica. La rata del disparo del valor de ajuste es de 13 bps.
3. **Respuesta Automatica** - El marcador dispara cada vez que hala y libera el gatillo. Esta funcion efectivamente duplicara la rata de disparos de su manual.
4. **Funcion Turbo** - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dará como resultado la funcion automatica de disparo a una rata de 15 bps. Para mantener esta rata de disparo, el gatillo debe ser halado por lo menos una vez por segundo.
5. **Semi - Automatico** - La funcion de disparo semi-automatico esta disponible para los torneos que restringen el uso de funciones automaticas de disparo. Esta funcion es la misma que se puede seleccionar con la funcion F de disparo con el selector de seguridad (Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez).

Indicador de Batería Baja (modelo electro neumático)

Cuando la batería comienza a perder su poder, la luz LED (ver figura 8) cambia su color verde, y se vera roja. Mientras esta trabajando la luz LED puede variar a rojo, la parte electrónica seguirá funcionando en estas condiciones hasta que la batería ha perdido toda su energía hasta el punto que no podrá sostener el ciclo de disparo. Cuando esto ocurre usted puede mover el botón selector a la función F y hacer disparos con su marcador en la función mecánica (un disparo por cada presión sobre el gatillo).

NOTA: La parte electrónica no se apagará automáticamente. Asegúrese de poner el Botón Selector en posición de Seguro cuando no esta en uso para preservar la vida de la batería.

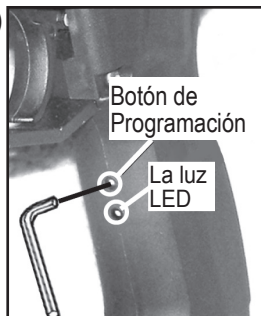


Figura 8: Botón de Programación y la luz LED

Cambiando la función de disparo (modelo electro neumático)

Coloque el Botón Selector en la función FA. Ponga presione y manténgala sobre el Botón de Programación por ½ segundo y avance a la siguiente función de disparo. El Botón esta por debajo y debe ser presionado con un pasador o la llave allen de 1/8" como se muestra en la figura 8. La luz LED cambiara a color naranja representado el numero de la función de disparo como se puede ver en la lista de la página 9. El valor pre establecido por el fabricante es de 2 intermitencias (Seguro Automático-Total).

Programación avanzada (modelo electro neumático)

Hay varias opciones de programacion las cuales pueden afectar el uso de la Tippmann® Phenom™. La programacion para usuarios avanzados ha sido disenada para permitir que el usuario saque el mayor provecho de su Phenom. Hay cuatro items en la programacion para usuarios avanzados: Dwell, Debounce, Rata de disparo, y Funcion de disparo. Cada una de estos items del menu tienen su codigo de color correspondiente como sigue:

- Rojo Solido - Dwell
- Verde intermitene - Rate de disparo
- Verde Solido - Debounce
- Alternando Rojo/Verde - Funcion de disparo

Menús de Programas (modelo electro neumático)

Esta seccion discutira las cuatro funciones en detalle de tal manera que usted entienda en su totalidad el proposito y el uso de cada item del menu.

Dwell (valor de ajuste del fabricante = 8 milli-segundos) - El item Dwell en el menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo que la energia es suministrada en el selinoide. El selinoide es un componente electronico con el cual se realiza el contacto en el cierre del marcador, permitiendo que se haga el disparo. Este ajuste afecta directamente la vida de la bateria. Si este cambia a un valor menor de 8 milli-seconds, la bateria durara mas tiempo, pero esto tambien puede impedir que el selinoide no tenga el tiempo suficiente para viajar hasta el cierre correctamente. Ahora si este tiempo se ajusta mas alto de los 8 milli-segundos, el soleinde tendra suficiente energia por mas tiempo, pero puede reducir la vida de la bateria. Cambiar este valor puede ocasionar solucionar o crear dificultades durante el desempeno del usuario. Este ítem del menu puede ser actualizado con el valor de 2-20 milli-seconds.

Debounce (Valores de fabrica = 52 milli-segundos) - El Debounce es un ítem del menú usado para cambiar la cantidad de tiempo entre la aceptacion de el gatillo halado. Es muy sencillo, este ajusta la cantidad de tiempo entre un gatillo halado aceptado por el sistema electronico y el siguiente sea aceptado. Si el Debounce es muy bajo, el usuario puede disparar mas veces de lo que se esperaba. Esto puede ser explicado mediante lo que se llama "Compensacion del Gatillo". Cuando un marcador de Paintball es disparado, este se movera y vibrara en las manos del usuario. Esta vibracion puede permitir que el gatillo se

calibre por si solo sin que el usuario se de cuenta de que el dedo se haya movido. NOTA: Este ítem del menu puede ser actualizado con los valores de 25 -65 mili-segundos.

Rata de disparo (valores del fabricante = 13 bps) - Este ítem del menu puede ser usado para actualizar la funcion de disparo automatico seguro. Esta es la unica funcion especial que puede ser afectada con este menu. Cualquier otra funcion especial tendra la rata de disparo ajustada. Este ítem del menu solamente puede actualizar los valores de 8 - 15 bps.

Funcion de Disparo (Valores del fabricante = 2 Llenado automatico seguro) - Esta funcion especial de disparo es usada para cambiar la funcion de disparo especial. Los valores y funciones de disparo Especial son las siguientes:

1. Tres estallidos seguros
2. Automatico - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante)
3. Respuesta automatica
4. Funcion Turbo
5. Semi-automatica

Este ítem del menu puede ser actualizado unicamente con los valores del 1-5.

Programa de Navegación (modelo electro neumático)

Programa de Ingreso - Desocupe el marcador (página 12) y remueva la fuente de aire (página 15). Nunca intente Avanzar la Programación con un marcador bajo presión!

Coloque el Botón Selector en posición de Seguro. Haga presión y sostenga el Botón de Programación y mueva el Botón Selector a la función FA. Después de 2 segundos, la luz LED cambiara a rojo solido. Suelte el Botón de Programación. Usted esta ahora en el menú principal. Para moverse de un menú a otro haga presión sobre el gatillo.

Ciclos del menu - Los ciclos en el menu se dan al oprimir y liberar el gatillo. Cada vez que el gatillo es oprimido y liberado, un color diferente se vera en el tablero de acuerdo con la lista de abajo.

Entre la opcion del menu - Una vez que el tablero ha mostrado el color del ítem que se necesita, jale y sostenga el gatillo por dos segundos.

Valor actual - Una vez que se entro el ítem del menu, el tablero presentara una luz roja. Esta luz representa el valor corriente en el menu. El valor corriente brillara dos veces con una pausa muy corta entre el número de brillos. Si un valor nuevo no es introducido antes de que se de el segundo brillo, el sistema electronico regresara automaticamente al menu principal.

Entre el valor Nuevo - En cualquier momento mientras este la luz brillando en el tablero, un valor nuevo puede ser metido, apretando y liberando el gatillo. Cada presion y liberacion de el gatillo puede ser contada de tal manera que 1 es cuando se entra un nuevo valor. Por ejemplo: Para entrar el numero 5, presione y libere el gatillo cinco veces. Una vez que el usuario haya metido el valor, suelte el gatillo.

Configuracion exitosa del menu - Una vez que el usuario ha entrado el nuevo valor por cada elemento de el menu, el tablero brillara (rojo/naranjado/verde significando que un valor aceptable se ha introducido. Los componentes electronicos retornaran al el menu principal. Si se mete un valor no aceptable el tablero rapidamente brillara rojo y regresara al el menu original. El valor de el ítem en el menuno sera actualizado si esto ocurre.

Apagar - Una vez aue el ítem en el menu ha sido cambiado, el usuario debe apagar los componentes electronicos antes de que el cambio sea efectivo. Sostenga el boton de encendido por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara a rojo. Suelte el boton de encendido y el componente electronico se apagara.

Re- programacion Opcional de Fabrica - Usted puede re-programar de nuevo las funciones de fabrica. Mueva el Boton Selector a la posicion FA. Sostenga presionado el

Boton de Programacion for 10 segundos. Libere el Boton de Programacion, la luz LED pasara de rojo/naranja/verde dos veces. La parte electronica se desconectara por un lapso de 10 segundos y luego la energia regresara. En este punto todas las funciones estaran programadas como salida de la fabrica.

Advertencia cilindro de suministro de aire

ADVERTENCIA

La válvula de bronce o níquel (Figura 9, #1) ha sido fabricada para estar unida al cilindro de aire o de CO2 (2).

Un cilindro de aire o de CO2 puede dispararse con tal fuerza que puede causar lesiones permanentes o la muerte si se separa el cilindro (2) de la válvula (1).

Referirse a la figura 9. Han habido reportes de incidentes causados por jugadores que sin conocimiento desatornillan el cilindro (2) de la válvula (1). Esto ocurre cuando el jugador piensa que el ensamble cilindro y la válvula han sido desatornillado de el adaptador de suministro de aire de el marcador de paintball, cuando en realidad están desatornillando el cilindro de la válvula del cilindro.

Para evitar este peligro, recomendamos Para evitar este riesgo, recomendamos (si su cilindro no esta aun marcado) que use pintura o esmalte para uñas para poner una marca (3) sobre la valvula del cilindro, y otra sobre el cilindro (4), en la línea con el #3 como se muestra.

Cada vez que usted da vuelta al cilindro para removerlo, mire las marcas en el cilindro y en la válvula del cilindro para asegurarse de que giran juntas. Si una de estas marcas comienzan a separarse como se ve en la figura 10, el cilindro se estará desatornillando de la válvula del cilindro y usted debe **PARAR** y llevar toda la unidad a un experto "C5" quien esta certificado en airmith para que el remueva en forma segura el cilindro y lo repare

NOTA: La válvula del cilindro debe desatornillarse del marcador en unas 3 o 4 vueltas completas. Si usted termina el 4 giro y la válvula del cilindro no se desatornillo del marcador de paintball, **PAUSE**. Tome toda la unidad y llévela un centro certificado "C5" de airmith para que el remueva/repare en forma segura.

Puede localizar un centro cetificado "C5" airmith en este lugar web www.paintball-pti.com/search.asp.

Sea que usted tenga un cilindro de aire o CO2 nuevo o usado, usted esta en riesgo si observa alguno de los siguientes condicines ocurren:

- La válvula de la unidad ha sido reemplazada o alterada después de la compra.
- Se ha instalado un sistema anti-sifón.
- La válvula de la unidad se ha sido removida del cilindro por alguna razón.
- Alguna modificación se ha hecho al cilindro de aire o CO.

Si alguna de estas condiciones ha ocurrido, tome el cilindro de aire o de CO2 a un centro certificado "C5" Airmith para inspección o contacte al fabricante de los cilindros.

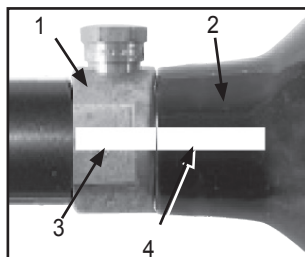


Figura 9: Cilindro y válvula marcas

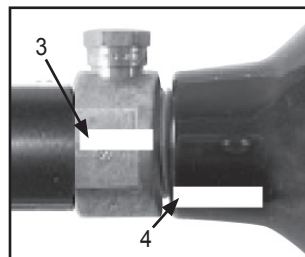


Figura 10: Cilindro y válvula marcas separarse

Consejos de Seguridad con el Suministro de Aire/CO2

CONSEJOS DE SEGURIDAD para asegurar que el cilindro de aire o CO2 pueda ser usado en forma segura:

- Un uso inapropiado, llenado, almacenaje, o desecho del cilindro de aire o CO2 puede resultar en daño a la propiedad, lesiones graves o la muerte.
- Asegúrese de que cualquier mantenimiento o modificaciones a cualquier cilindro de aire o CO2 debe ser realizado por una persona profesional y certificada "C5" airsmith.
- El uso de elementos anti-sifón no son recomendados. Aun cuando, si alguno de estos esta ya instalado en su cilindro de aire o CO2 recomendamos que este sea revisado por un profesional calificado.
- Todo cilindro de aire o CO2 solo debe ser llenado por personal entrenado.
- Toda valvula solo debe ser instalada por personal entrenado.
- No se exceda llenando el cilindro de aire o de CO2 más allá de su capacidad.
- No exponga un cilindro presurizado de aire o CO2 a temperaturas que excedan los 130 grados Fahrenheit (55 grados centígrados).
- No use limpiadores cáusticos sobre el cilindro de aire o de CO2 o sobre la válvula del cilindro ni lo exponga a materiales corrosivos.
- No modifique el cilindro de aire o CO2 en ninguna forma. Nunca intente desensamblar la válvula del cilindro de aire o CO2.
- Todo cilindro de aire o CO2 que ha sido expuesto a a fuego o a temperaturas de 250 grados Fahrenheit (121 grados centígrados) o mas deben ser destruidos por personas entrenadas.
- Use el gas apropiado para su cilindro. Use solo CO2 para un cilindro para CO2 y use solo aire comprimido en cilindro para aire comprimido.
- Mantenga todos los cilindros alejados del alcance de los niños.
- Todo cilindro de aire o de CO2 debe ser inspeccionado y examinado hidrostáticamente por un experto licenciado DOT, cada 5 años.
- Mantenga toda piel expuesta alejada de escapes de gas especialmente cuando este instalando o removiendo el suministro de aire o si el marcador tiene una fuga. El CO2 comprimido es muy frio y puede causar quemaduras bajo ciertas condiciones.

NOTA: Puede localizar un centro certificado "C5" airsmith en este lugar web. www.paintball-pti.com/search.asp

Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2

1. Lea todas las Advertencias en el cilindro y la guía de seguridad antes de iniciar el proceso de remoción del cilindro.
2. Los protectores diseñados para paintball deben ser usados por el usuario y cualquier persona que se encuentre en radio de juego.
3. Siga las instrucciones de *Descargar Su Marcador* en la página 10.
4. Mire las marcas en el cilindro y en la válvula (como se observa en la figura 9 en la página 10) cuando de vuelta al cilindro $\frac{3}{4}$ de vuelta aproximadamente en sentido contrario a las agujas del reloj.

5. Retire la funda de seguridad del barril y empuje el seguro de gatillo a posición de disparo. Apunte su marcador en una dirección segura, y descargue el gas remanente haciendo disparos hasta que se detenga (esto puede tomar 4-5 disparos). Si su marcador sigue disparando, el pasador de la válvula del cilindro no ha cerrado aun (el pasador de la válvula puede estar muy largo. Debido a las variantes en las partes del pasador de la válvula, cada el cilindro varia un poco en la forma como debe girar). De vuelta el cilindro en sentido contrario a la agujas del reloj un poco mas alla y repita este paso hasta que el marcador deje de disparar, luego remueva el cilindro.

NOTA: Si durante este paso, usted da vuelta el cilindro y hay un escape antes de que jale el gatillo, el empaque el cilindro puede estar dañado, revíselo antes de re-ensamblar (ver *Reparación de Fugas de Aire en el Cilindro*).

6. Después de que el suministro de aire se ha removido, apunte de Nuevo y dispare su marcador en dirección segura para verificar que este completamente descargado.
7. Ponga el gatillo en posición de seguro (ver página 3) e instale la funda de seguridad del barril (ver página 1).

Reparación de Fugas de Aire/CO2 en el Cilindro

La gran mayoría de los escapes ocurren por un empaque de la válvula malo. Para reemplazar el empaque lo que debe hacer primero es remover el empaque malo e instalar uno Nuevo. Este empaque esta localizado en la punta de la válvula de suministro de aire. La mejor calidad de empaques son los de uretano. Los empaques de Uretano no se afectan con altas presiones. Estos se pueden adquirir con nosotros Tippmann o con un distribuidor local de paintball.

NOTA: Si un empaque nuevo en la válvula no resuelve el problema de el escape, no intente reparar el cilindro de suministro de aire. Contacte Tippmann Sports, LLC, a su distribuidor local o a un Airsmith certificado "C5".

Limpieza y Mantenimiento

- Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados en todo momento por el usuario al igual que cualquier otra persona el en radio de alcance.
- Para reducir la posibilidad de una descarga accidental, siga alas las instrucciones para *Descargar Su Marcador* (ver página 10) y *Remoción del Cilindro Suministro de Aire/CO2* (ver página 12).
- No desensamble un marcador mientras este presurizado.
- No pressurize parcialmente el marcador.
- Siga las advertencias que vienen con el cilindro de aire para manipulación y almacenaje.
- Familiaricese con las instrucciones en el cilindro de aire.
- Contacte el fabricante de los cilindros para cualquier pregunta.
- No use solventes ni limpiadores a base de petroleo.
- No use solventes o limpiadores que vienen en latas de aerosol.

NOTA: Los productos a base de petrolatos y aerosoles pueden producir daños en los empaques.

Para limpiar la parte exterior de su marcador de paintball, use una toalla húmeda y remueva la pintura, aceite, o residuos.

Para limpiar por dentro:

1. Remueva el barril (Ítem 17 en la página 18) desatornillándolo del Recibidor Superior.
2. Inserte la punta del cable limpiador dentro del barril.
3. Jale el cable limpiador a través del barril removiendo todo residuo y pintura.

Para limpiar el exterior de su marcador de paintaball, use una toalla mojada para retirar los residuos de pintura, grasa, y otro tipo de materiales. Para limpiar el interior del barril, remueva el barril desatornillado del recibidor superior. Incerte en la parte posterior del barril el limpia pipas para remover restos de material y pintura.

Para mantener su marcador en buenas condiciones de trabajo, inspeccione, limpie y reemplace todas las partes dañadas.

Cada 8.000 a 10.000 disparos, lubrique áreas específicas (marcadas con una **G** en el diagrama) como se instruye en la sección de Ensamble/Desensamble de la Phenom, como se muestra en las páginas 18 a la 20. El solo engrase de estas partes es suficiente, por lo tanto no es necesario desarmar su marcador Phenom para mantenimiento general.

Esto mantiene su marcador en buenas condiciones de funcionamiento. Inspeccione y lubrique el empaque de la válvula de suministro de aire con unas gotas de grasa Tippmann cuando se ensamble al cilindro de aire.

Almacenaje

Antes de almacenar debe descargar el marcador (página 10) y remover al cilindro de aire (ver página 12). Luego coloque el Botón Selector en posición de seguro (ver página 6) e instale la funda de seguridad de barril (ver página 6). Almacene su marcador en un lugar seco.

Cuando va a reusar su marcador después de haber estado almacenado, asegúrese de que el Botón Selector este en posición de seguro (ver página 6) y la Funda de Seguridad de Barril este instalada (ver página 1).

X7 Phenom Desensamble y Ensamble

Organice un área de trabajo con suficiente espacio de trabajo de tal forma que las partes pequeñas no se pierdan. Siempre use la protección para ojos en especial cuando este desensamblando o re ensamblando. Referir al diagrama de partes para estas instrucciones (los ítems están entre paréntesis).

- Primero siga las instrucciones para *Descargar su Marcador* en la página 10 y para *Remover el Cilindro de Suministro de Aire* en la página 12.
 - Nunca presurice un marcador parcialmente ensamblado.
1. Para remover el **Barril** (16), simplemente desatornille el Barril de la parte Superior del Recibidor, y para reinstalarlo, solo de vuelta en sentido a las agujas del reloj para enroscarlo en la parte superior del Recibidor.
 2. Para remover el **Mango Frontal / Ensamble** (15) haga presión sobre los pasadores (12 y 13), desde el ensamble. Tome nota que el #12 es mas largo que el #13: manténgalos separados. El Mango Frontal / Ensamble puede ser removido. Para remover el **Mango Frontal** (18), remover el **Tornillo** (19) y deslice la parte Frontal hacia.
 3. Para remover el Magazine. Para remover el **Magazine** (17) del recibidor, presione el botón del magazine (ver la flecha en la figura 11), luego empuje el magazine para abajo para removerlo. Asegúrese de mantener otro extremo del recibidor libre mientras esta

presionando el botón para liberar el magazine. El Magazine ha sido diseñado para abrir totalmente como una bisagra para permitir almacenar herramientas o grasa.

4. Para remover el **Recibidor Inferior**, jale los dos pasadores (12), desde la parte Inferior del Ensamble del Recibidor.
5. Remover las partes remanentes de el Recibidor Superior.
 - a. Remover los **Pasadores Remanentes** (13) de la Recibidor Superior.
 - b. Jale la **Tapa Tracera** (11) de la parte posterior del Recibidor Superior.
 - c. Jale el **Tapón del Calibrador de Presión** (9) del Recibidor Superior.
 - d. Deslice el **Acople de la Manguera** del Sistema de alimentación Cyclone (3) de nuevo en el orificio y jale el acople de la manguera desde el ensamble de la válvula.
 - e. El ensamble de la **Válvula** (47), Ensamble **Tornillo Frontal** (7), y el **Resorte del Compresión** (6) pueden ser todos retirados por el lado abierto del Recibidor Superior. Inspeccione, limpie, y lubrique las partes ya mencionadas con grasa Tippmann cada 8-10,000 disparos y siempre antes de re-ensamblar.
6. Para remover el Sistema de **Alimentación Cyclone** (67), primero remueva la **Tolva** (22) dando vuelta en sentido a las agujas del reloj y levantado desde el Sistema de Alimentación Cyclone. Remueva el **Tornillo** (14), **La Manguera** (4) que debio ser desconectada previamente. Calibre el Sistemas de Alimentación Cyclone aparte; ver las páginas 22-23 para diagrama de partes.
7. Para remover la **Vista Posterior** (20), remueva el **Tornillo** (19) y deslícelo para afuera del riel del Recibidor Superior.



Figure 11: El Botón del Magazine

Válvula Flexible desensamble/re-ensamble

No es necesario desensamblar el Recibidor Superior para tener acceso y dar mantenimiento al Ensamble de la Válvula Flexible o sus partes interiores. La Válvula puede ser removida desde la parte posterior del recibidor como se describe en las el paso 5.e. abajo.

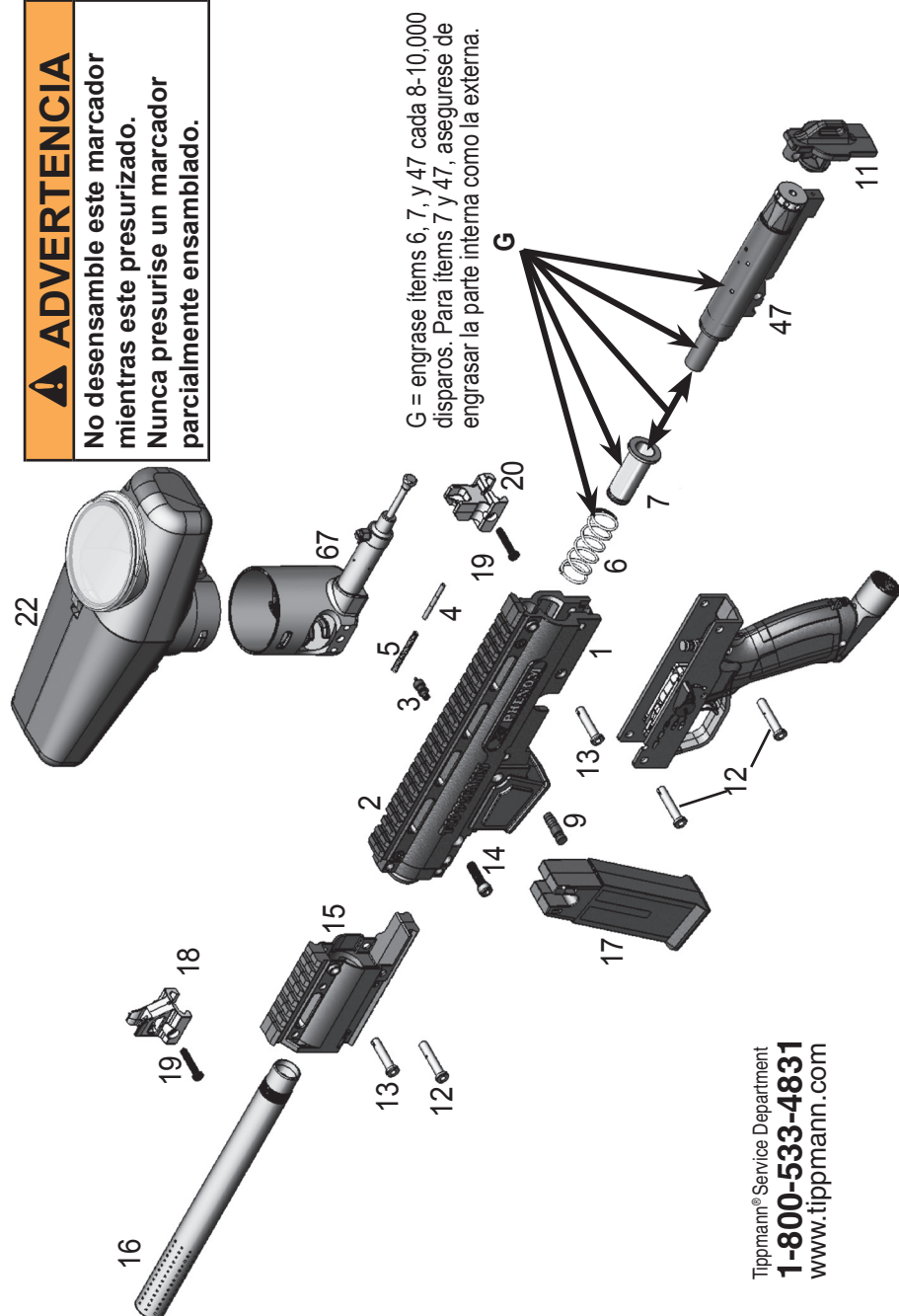
Instrucciones de Desensamble (referirse a la Figura 13 y 14 en la página 19):

1. Inspeccione y limpie el exterior de la Válvula de ensamble (47).
2. Remueva el **Disco Protector** (49) y la **Arandela Separadora** (48). Limpie e inspeccione. Reemplace si esta dañadas.
3. Usando un llave allen de 3/16" o una de 1/8", remueva el Calibrador de Velocidad (65) dando vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que este quede libre. Déjelo a un lado.
4. Jale el **Resorte** (64) desde la parte trasera. Sobre al mesa de trabajo de unos golpes suaves en la parte posterior de el Cuerpo de la Válvula, y el **Pistón Regulador** (63) saldrá. Inspeccione, limpie, y lubrique el Pistón Regulador con grasa Tippmann cada 8 – 10,000 disparos y antes de re-ensamblar. No es necesario desensamblar mas adelante para los mantenimientos normales.
5. Sostenga el Cuerpo de la Válvula con su mano mientras esta usando la llave ajustable y de vuelta (sentido contrario a las agujas del reloj) al **Cuerpo Regulador** (61) por fuera del cuerpo de la Válvula. Una vez afuera, la **Silla Reguladora** (56), **El Pasador de sellado Regulador** (55), el **Pasador Regulador** (54), y el **Resorte Compresión** (53) saldrán fácilmente del cuerpo de la válvula.
6. Usando un instrumento plástico, muy suavemente empuje el extremo opuesto de el Cuerpo de la Válvula para remover el **Carrete de Fuego** (50). **El Resorte Compresión** (51), y el Carrete de la **Válvula Espaciadora** (52).

ADVERTENCIA

No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.

Figura 12: X7 Phenom Sub-ensamble



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

Instrucciones de Re-ensamble:

1. Siempre inspeccione y limpie todas las partes antes de re-ensamblar. Reemplace todas las partes dañadas. Lubrique los empaques con grasa Tippmann para prevenir daños en los empaques y para hacer en ensamble más fácil.
2. Despues de haber engrasado los empaques, instale el **Carrete de Fuego** (50), asegúrese de que quede en la parte mas baja dentro del cuerpo de la válvula.
3. Reinstale el **Resorte de Compresión** (51), y luego la **Válvula Espaciadora** (52).
4. Instale el **Resorte Compresión** (53) y el **Pasador Regulador** (54) juntos.
5. Asegúrese que el **Pasador de sellado Regulador** (55) este instalado dentro de la **Silla Reguladora** (56). Delos caer dentro del Cuerpo de la Válvula dejando que el lado del pasador de sellado entre primero.
6. Limpie e inspeccione el **Cuerpo Regulador** (61), asegurándose que los empaques estén en su lugar (y no alterados);reemplácelos si están dañados. Insértelo dentro de el cuerpo de la válvula y de vuelta en sentido a las agujas del reloj hasta quede apretado y luego use una llave ajustable y apriete bien.
7. Aplique grasa Tippmann en el **Pistón del Regulador** (63)en especial en la superficie exterior. Reinstale dentro del Cuerpo Regulador.
8. Reinstale el **Resorte Compresión** (64) dentro del Cuerpo Regulador. Instale el **Calibrador de Velocidad** (65) enroscando en sentido a las agujas del reloj dentro del Cuerpo Regulador. Use una llave allen de 3/16" o una de 1/8" para dar vuelta al Calibrador de Velocidad hasta que el empaque no se pueda ver.
Nota: los ajustes futuros se pueden hacer cuando se mida la velocidad.(ver página 10).
9. Reinstale la **Arandela Separadora** (48) y el **Disco Protector** (49).
10. Aplique grasa Tippmann en la parte exterior del **Tubo de Potencia** (#6 en la Figura 14 de la página 17). También aplique grasa en la parte interna del Tubo de Potencia.
11. Reinstale el **Tornillo Frontal** (7) y el **Resorte Compresión** (6) en el ensamble en este instante para hacer que los futuros re- ensambles sean mas fáciles. Asegúrese de aplicar grasa en estas partes.

Ensamble Pistón Regulador

Este ensamble (63) ha sido calibrado de fábrica, y no recomendamos que sea desensamblado. Este ensamble tiene partes en las que se ha usado pegante locktite y no debe ser ajustado o desensamblado. Regulador, Escape Posterior ha sido calibrado de fábrica a una presión por encima de 350 psi. Si este ensamble requiere ser reemplazado, por favor contacte el equipo de soporte técnico de Tippmann al 1-800-533-4831 para en servicio rápido y cordial.

Ensamble /Desensamble Carrete de Fuego

Si presenta un Carrete de Fuego o los empaques defectuosos (50), reemplacelos con partes nuevas (una TA30053 empaque y dos TA30049 empaques). Use grasa Tippmann antes de instalar nuevos empaques en el Carrete de Fuego al igual que dentro de la válvula.

Ensamble / Desensamble Espaciador Carrete de la Válvula

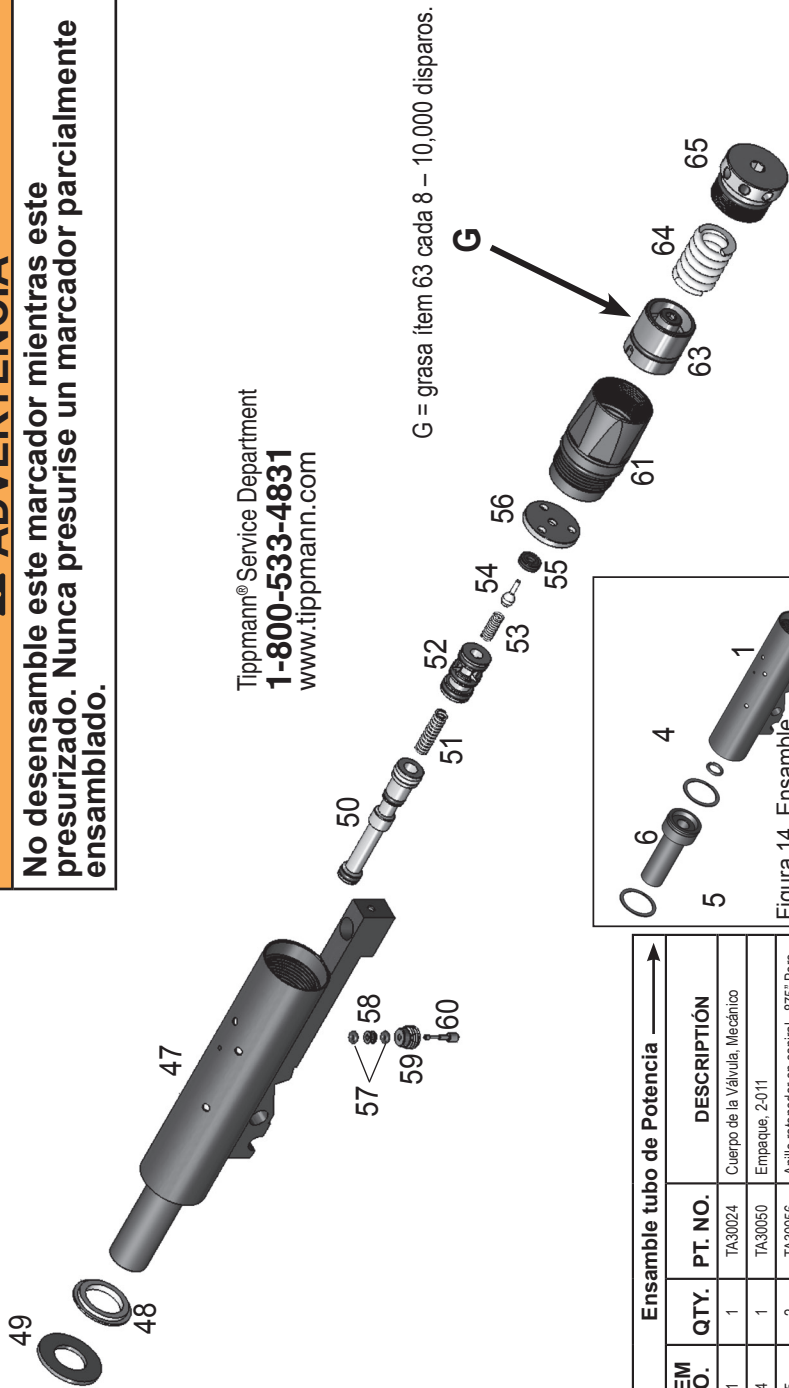
Si presenta defectos en el Espaciador del Carreta de la Válvula (52) o en los empaques, reemplacelos con unos nuevo (tress TA30050 empaques). Use grasa Tippmann antes de instalar nuevos empaques en el Carrete de Fuego al igual que dentro de la válvula.

Ensamble / Desensamble Válvula tubo de Potencia

Referirse la Figura 14. Usando un desatornillador plano pequeño o un instrumento pintiagudo, usted puede remover los empaques del Espiral (5) para permitir que el Tubo de Potencia (6) pueda ser removido del cuerpo de La Válvula (1). Revise los empaques (4) buscado dañados y reemplacelos si es necesario. Para Re-ensamblar siga el mismo orden pero invertido.

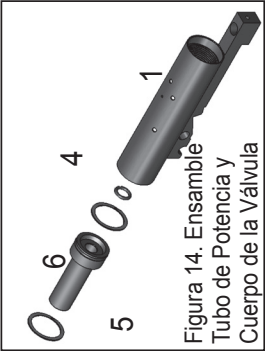
⚠ **ADVERTENCIA**

No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

G = grasa ítem 63 cada 8 – 10,000 disparos.



Ensamble tubo de Potencia →			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPCIÓN
1	1	TA30024	Cuerpo de la Válvula, Mecánico
4	1	TA30050	Empaque, 2-011
5	2	TA30056	Anillo retenedor en espiral, .875" Bore
6	1	TA30102	Ensamble tubo de Potencia

Figura 13: Válvula Flexible

El Recibidor Superior

Para desensamblar el Recibidor Superior (vea figura 15):

1. Remueva los cinco **Tornillos del Recibidor** (8) que sostienen las dos partes superiores unidas, y levantar **La Mitad Izquierda del Recibidor** (1) de la otra mitad **Derecha del Recibidor** (2). Mantenga un control de las **Tuercas Mágicas** (22), ya que es muy fácil perderlas en la mitad derecha del Recibidor. Note que las partes del Mecanismo para liberar el Magazine (partes 25, 26, y 27) se quedan con la mitad del Recibidor Superior. Siga las instrucciones de abajo para la Liberación del Mecanismo del Magazine.
2. Retire el **Adaptador del Barril** (24), remueva el **Acople de Enganche** (10), remueva el **Empaque** (23).
3. Limpie e inspeccione las partes por algún daño. Reemplace cualquier parte dañada.
4. Limpie el interior de cada una de las mitades del Recibidor Superior.

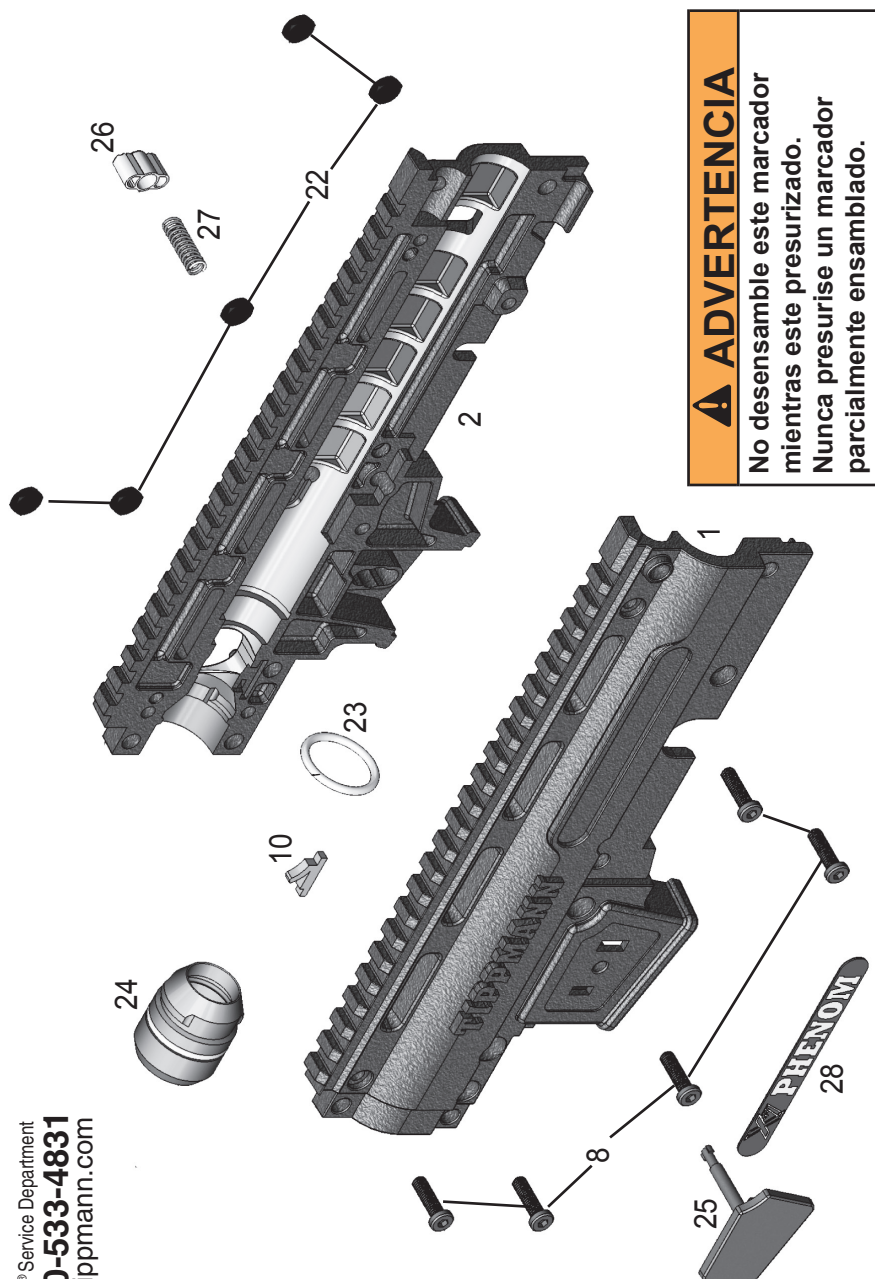
Re-ensamble:

1. Asegúrese de que todas las partes están limpias.
2. Coloque la mitad **Superior de Recibidor** (2) sobre una superficie plana.
3. Inserte el **Acople de Enganche** (10), el **Adaptador del Barril** (24), y el **Empaque** (23) dentro de la mitad Derecha del Recibidor. Asegúrese que el Adaptador del Barril este rotado en su posición del seguro de tal forma que no se valla a deslizar.
4. Usando las puntas de los dedos guíe la mitad del Recibidor Izquierda derecho sobre la mitad Derecha del Recibidor hasta que juntas mitades queden unidas. Si estas no encajan verifique de nuevo que todas las partes están en su lugar, y repita la operación hasta que las mitades encajen.
5. Inserte los cinco **Tornillos** (8) dentro de los agujeros de donde fueron extraídos. Asegúrese de que las **Tuercas Mágicas** (22) están descansando en las áreas diseñadas para ellas. Con mucho cuidado apriete todos los 5 tornillos. (tenga cuidado de no apretar demasiado para no alterar las roscas de las partes).

Mecanismo de Liberación del Magazine

1. Con las dos mitades del recibidor separadas, empuje el **Botón de Liberación del Magazine** (26) y dele vuelta 90 grados, luego libérela.
2. Remueva el **Botón de Liberación del Magazine** (26) y el **Resorte** (27).
3. Remueva el **Pasador del Magazine** (25) de la parte superior del Recibidor.
4. Limpie e inspeccione todas las partes. Reemplace todas las que presenten danos. Re-ensamble siguiendo el orden inverso.

Figura 15: El Recibidor Superior



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

ESPAÑOL

Ensamble Recibidor Inferior

Para desensamblar el Recibidor Inferior, siga las instrucciones para desensamble del Phenom en las páginas 16-17 hasta que usted separe el Recibidor Inferior de el Superior.

1. Abra la **Tapa de la Batería** (34) y remueva la **Batería de 9 Voltios** (90).
2. De vuelta al **Botón Selector** (32) desde la posición de Seguro en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que el indicador del Botón Selector este vertical (apuntando arriba) como se muestra en el diagrama de la página 24. Jale el Botón Selector hacia afuera del ensamble del Recibidor Inferior.
3. Remueva el **Ensamble de Gatillo** del Ensamble del Recibidor Inferior. Este se levanta derecho hacia arriba y afuera del Recibidor Inferior.
4. Remueva los **Tornillos** (38 y 39) del ASA (Adaptador de Suministro de Aire) usando una llave allen de 1/8". Jale el **ASA** (35) derecho abajo para removerlo, teniendo cuidado extra de no danar el empaque al final de la **Línea de Gas** (40).
5. Remueva los cuatro **Tornillos** (36) sosteniendo las dos mitades del Recibidor Inferior juntas. Esto dejar expuesto toda el ensamble de la línea de Gas (40) y el **Conjunto de Efectos Electrónicos** (31). Inspeccione buscando daños. Limpie si es necesario, Reemplace si es necesario.

Re- ensamble el Recibidor Inferior

1. Asegúrese de que el **Guardián del Gatillo** (33) Las **Turcas de ASA** (37), y el **Conjunto de Efectos Electrónicos** (31) están es su lugar en la **mitad Izquierda del Recibidor Inferior** (30).
2. Aplique grasa Tippmann a los empaques (91) en la **Línea de Gas** (40). Instale la línea de Gas dentro de la mitad **Inferior Derecha del Recibidor** (29).
3. En posición la mitad Derecha del Recibidor Inferior sobre la mitad Izquierda del Recibidor Inferior de tal manera de que queden ensamblados.
4. Una vez que están unidos, de vuelta a todo el conjunto y asegure con los cuatro **Tornillos** (36). No los apriete demasiado ya que puede producir danos en las roscas.
5. Inserte el ensamble del **Gatillo** dentro del ensamble Inferior del Recibidor. Reinstale el **Botón Selector** (32), alinee las aletas perpendicularmente, y luego inserte este dentro del lado izquierdo del Recibidor Inferior. Rote el Botón Selector a la posición de Seguro.
6. Conecte el **ASA** (35). Alinee el ASA con la parte final de la línea de Gas (13). Sin aplicar mucha fuerza empuje el ASA dentro de la Línea de Gas. Inserte los tornillos de ASA (38 y 39) y apriete.
7. Reinstale la **Batería de 9 Voltios** (91) y la **Tapa de la Batería** (34).

Para ensamblar el Recibidor Inferior con el Recibidor Superior, ver las instrucciones de re-ensamble en la página 18.

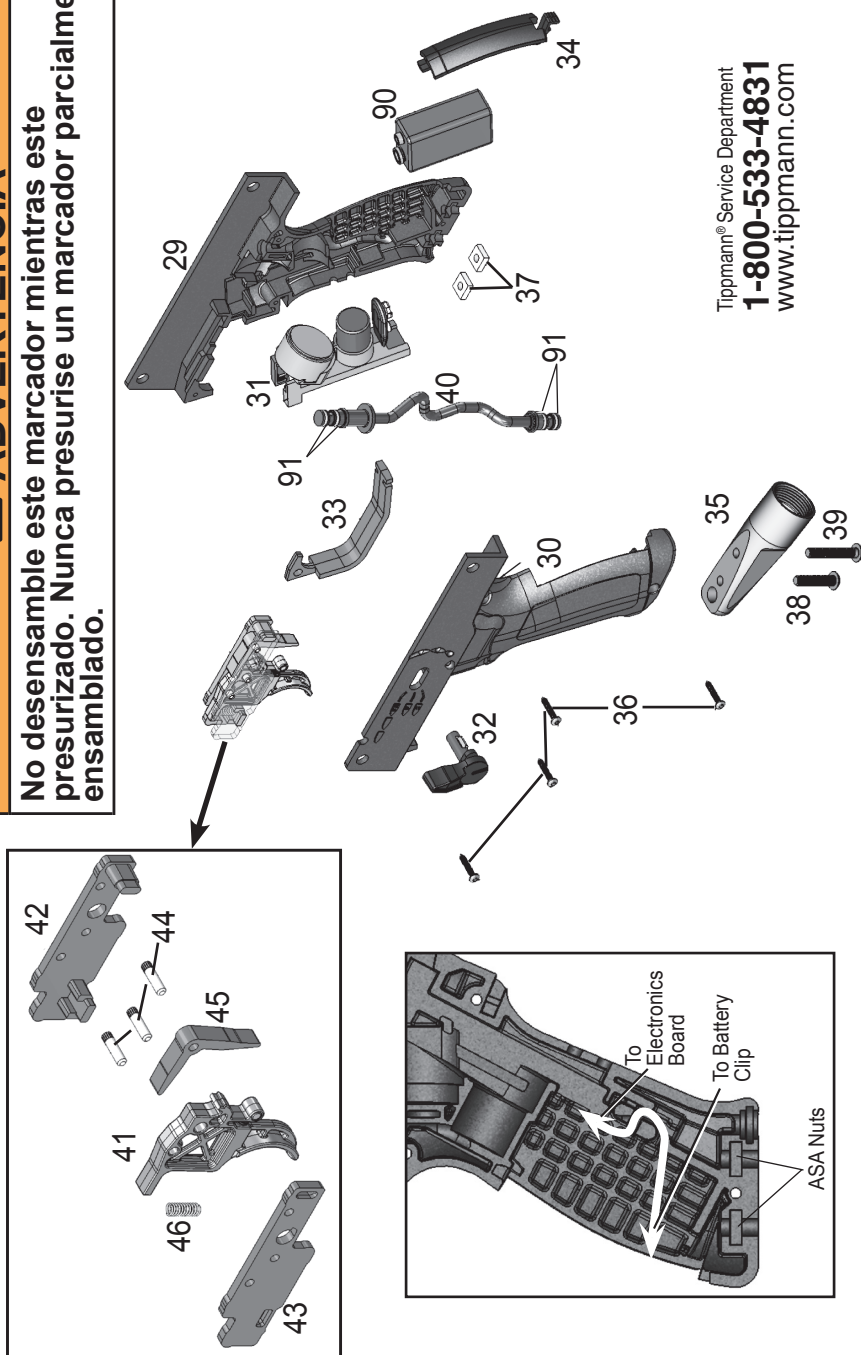
Ensamble del Gatillo (referirse al diagrama superior izquierdo el la Figura 16)

1. Deje descansar el ensamble del **Gatillo** sobre una superficie plana en su mesa de trabajo.
2. Jale la **Platina Izquierda del Gatillo** (43) de la **Platina Derecha del Gatillo** (42). No hay necesidad de remover los tres pasadores (44) de la platina Derecha del Gatillo, solo si es necesario.
3. Inspeccione por partes dañadas, solo reemplace las partes si es necesario.
4. El juego de Tornillos del Gatillo esta calibrado desde la fábrica y no debe ser ajustado. Cuando se ajustan los tornillos doblan permanente el **Gatillo** (41).
5. Cuando ha terminado, reinstale la Platina Izquierda del Gatillo con la platina Derecha del Gatillo.

ADVERTENCIA

No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.

Figura 16: Ensamble Recibidor Inferior



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

Rev. 04/13/10

Sistema de Alimentación Cyclone

Este diagrama pre- supone que usted ya ha removido el Sistema de Alimentación Cyclone de su marcador como fue instruido en las páginas 16 y 17.

1. Remueva el tornillo (36) y la arandela (88) para remover la rueda dentada del Alimentador (87 y 86).
2. Remueva los cuatro Tornillos (36) de la platina inferior del alimentador (85).
3. Ahora usted tiene acceso a las partes de la guía del alimentador para inspección o reparación.
4. Para re-ensamble siga el orden pero invertido.

Specifications

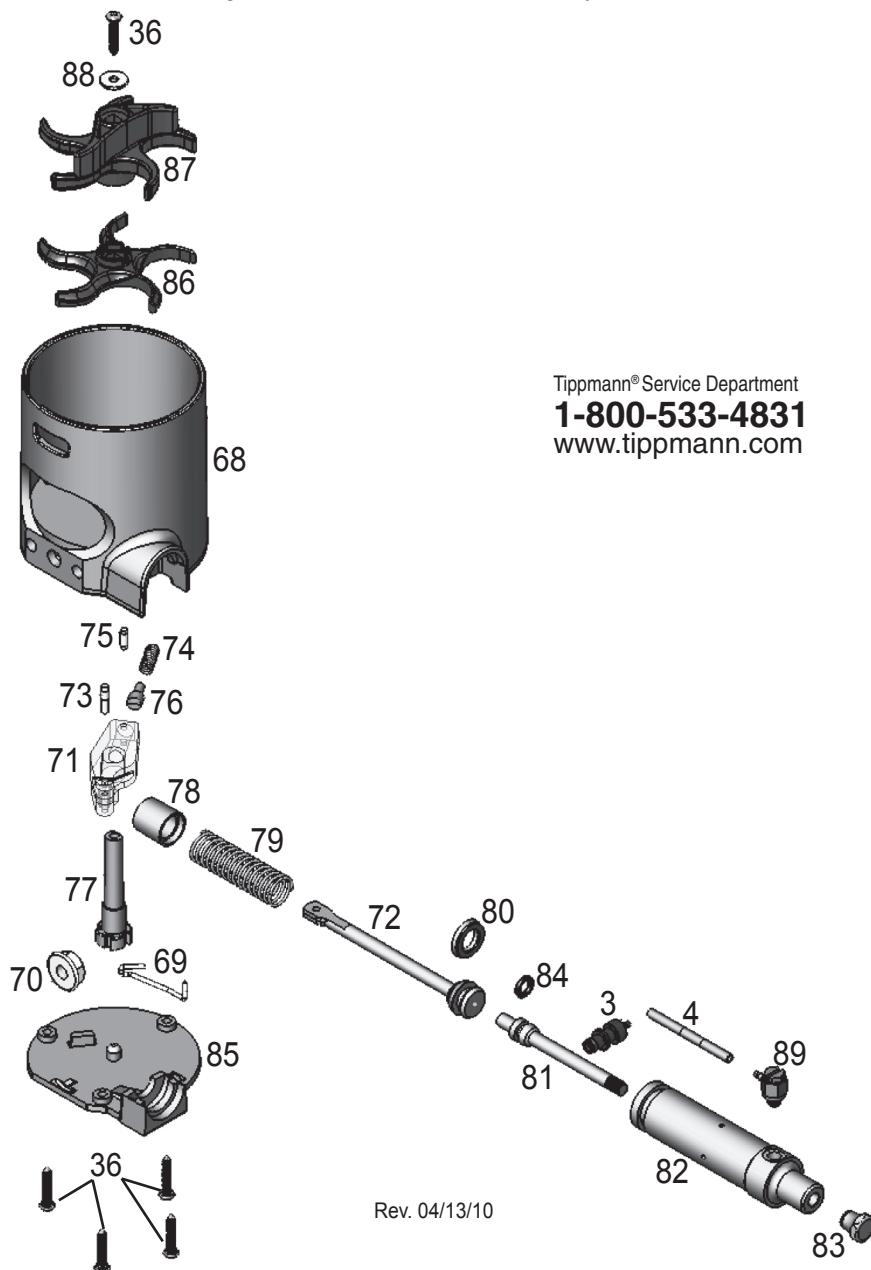
Modelo.....	TIPPMANN® X7 Phenom®
Calibre	.68
Acción.....	Semiautomática (Sistema abierto de Válvula y Tornillo)
Poder.....	Electro/Neumático
Suministro de Aire	aire comprimido, nitrógeno, o CO2
Capacidad Tolva	200 bolas de pintura
Alimentación de bolas	Sistema TIPPMANN Cyclone™
Rata de Alimentación	20 bolas de pintura por segundo
Rata de disparo	15 bolas de pintura por segundo
Gatillo	Mecánico y Electrónico
Barril de Longitud estándar	9.5" / 24.1 cm
Longitud (con barril estándar, no cilindro de suministro de aire)	19.75" / 50.17 cm
Radio de Efectividad.....	150+ pies / 45.72+ metros
Peso (sin el cilindro suministro de aire)	3.92 lbs / 1.8 kg
Terminado.....	Niquelado Negro
Velocidad	Ajustable

Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare usando velocidades que excedan los 300 pies / 91.44 metros por Segundo (ver instrucciones en la página 10).

ADVERTENCIA

No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.

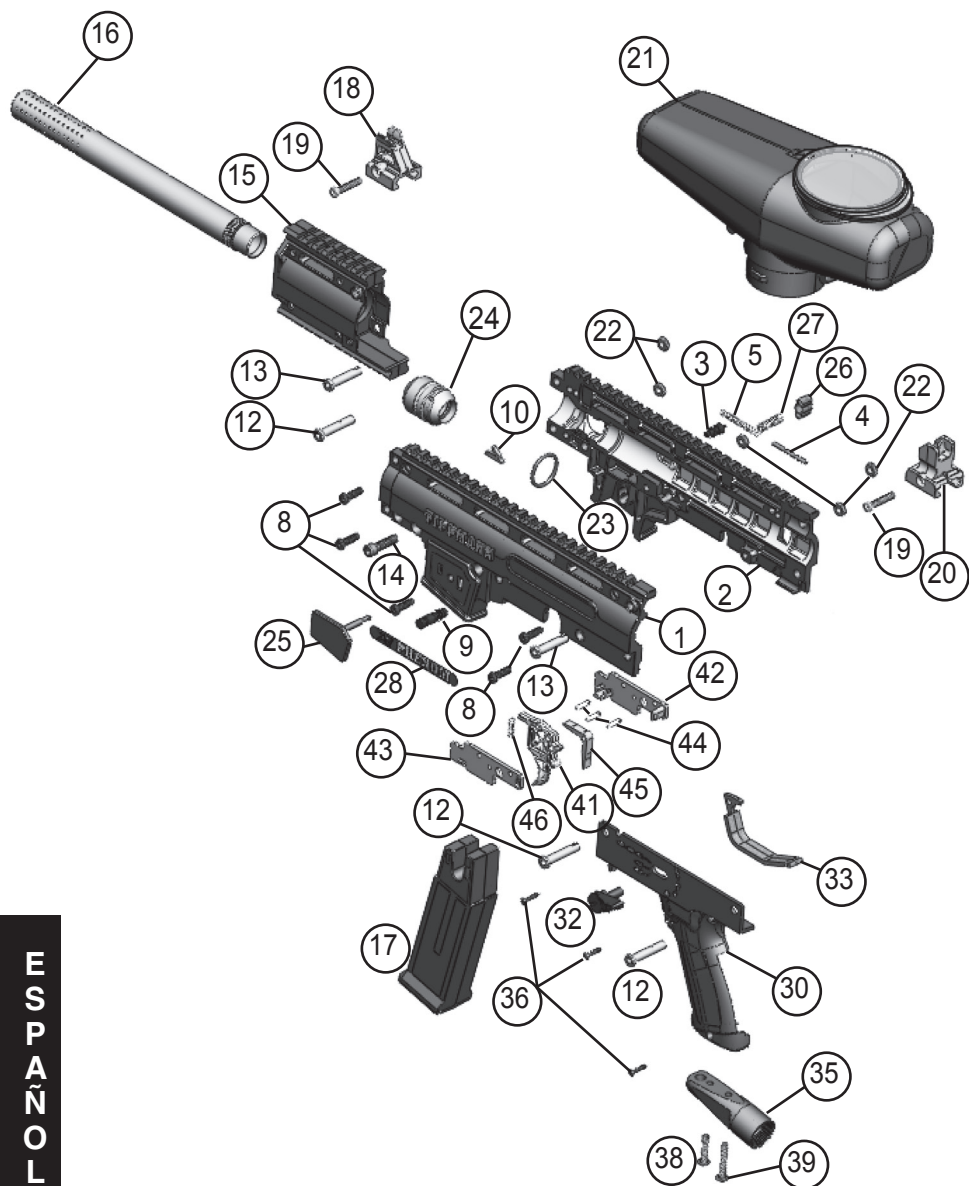
Figura 17: Sistema de Alimentación Cyclone



Tippmann® Service Department
1-800-533-4831
www.tippmann.com

by **TIPPMANN®**

Diagrama de Piezas



⚠ ADVERTENCIA

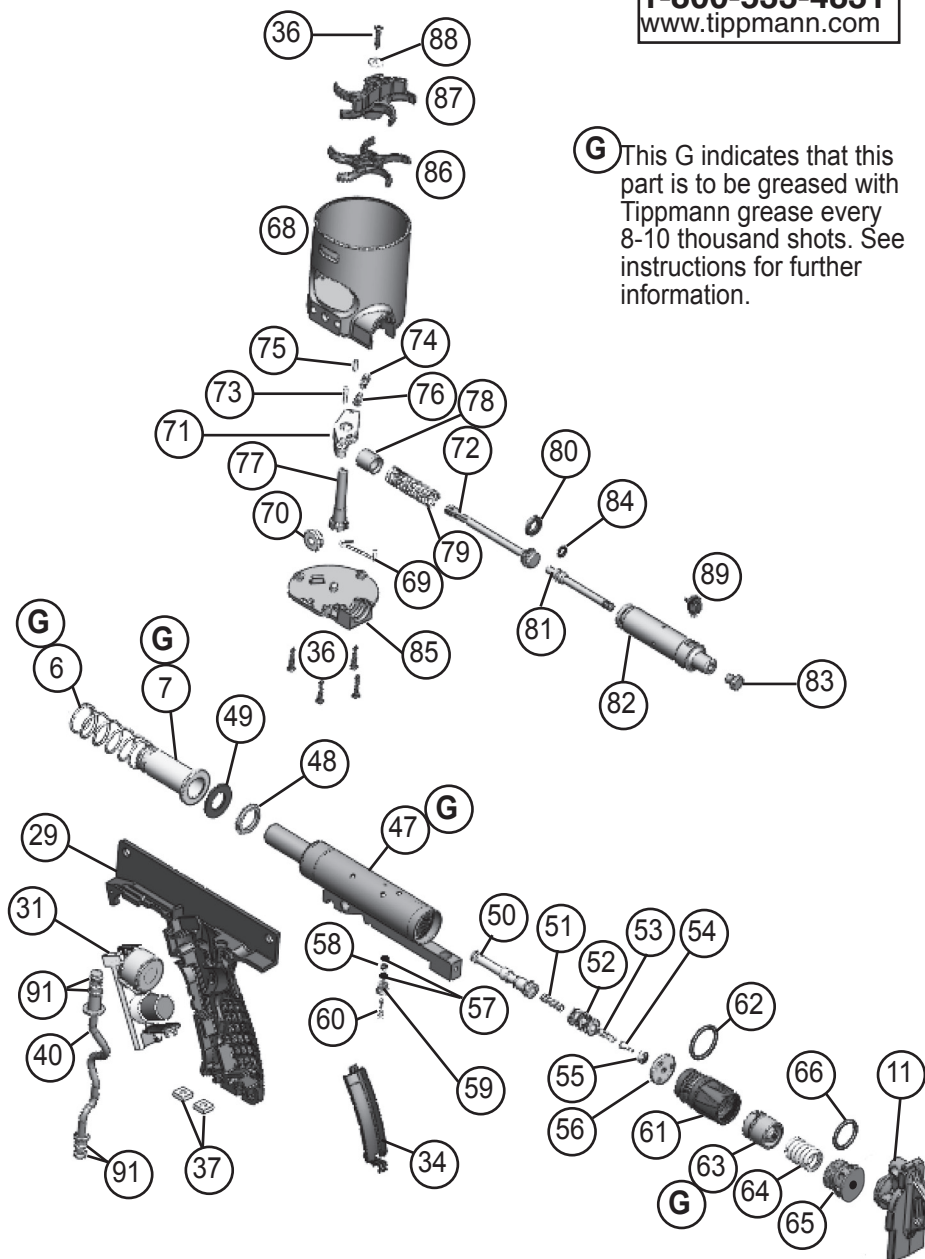
No desensamble este marcador mientras este presurizado. Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.

Tippmann® Service Department

1-800-533-4831

www.tippmann.com

G This G indicates that this part is to be greased with Tippmann grease every 8-10 thousand shots. See instructions for further information.



Ensamble Marcador X7 Phenom			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
1	1	TA30043	Recibidor, Mitad Izquierda
2	1	TA30044	Recibidor, Mitad Derecha
3	1	TA30027	Ensamble Acople Manguera CFS
4	1	TA05016	Manguera, 5/16" ID x 1½"
5	1	TA30057	Resorte Compresión
6	1	TA30003	Resorte Compresión (engrase)
7	1	TA30101	Tornillo Frontal del Ensamble (asegurese de engrasar la parte interna como la externa)
8	5	98-01A	Tornillo, LSHCS
9	1	TA30016	Tapón del Calibrador de presión del ensamble
10	1	FA-18	Acople de Enganche
11	1	TA10038	Tapa Trasera
12	3	TA10045	Pasador del Ensamble
13	2	02-PIN	Pasador del Ensamble
14	1	02-41	¼ - 20 UNC x 7/8" SHCS
15	1	TA30047	Mango Frontal / Ensamble
16	1	TA30041	Barril
17	1	TA30004	Magazine
18	1	TA06061	Vista Frontal del Ensamble
19	2	TA07065	Tornillo
20	1	TA06041	Vista posterior del Ensamble
21	1	TA10042	Tolva del Ensamble
22	5	9-PA	Tuerca Mágica, Negra
23	1	TA20046	Empaque
24	1	02-69	Ensamble Adaptador del Barril
25	1	TA30006	Pasador liberador del Magazine
26	1	TA30009	Botón Liberador del Magazine
27	1	TA30032	Resorte Compresión
28	1	TA30042	Placa Nombre
29	1	TA30002	Recibidor Inferior, Derecho (modelo electro neumático)
29	1	TA30061	Recibidor Inferior, Derecho (modelo mecánico)
30	1	TA30001	Recibidor Inferior, Izquierdo (modelo electro neumático)
30	1	TA30060	Recibidor Inferior, Izquierdo (modelo mecánico)
31	1	TA99600	Conjunto Efectos Electrónicos (modelo electro neumático)
32	1	TA30103	Botón Selector
33	1	02-38	Guardián del Gatillo

Ensamble Marcador X7 Phenom			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
34	1	TA10066	Tapa de la Batería (modelo electro neumático)
35	1	TA30015	Adaptador del Suministro de Aire (ASA)
36	9	PL-42A	Tornillo, #4 x 5/8" Negra
37	2	CA-08B	Tuerca, 10-32 Cuadrado MS
38	1	PL-01A	Tornillo, BHCS
39	1	98-06A	Tornillo, BHCS
40	1	TA30045	Ensamble de la Línea de Gas
41	1	TA30100	Ensamble del Gatillo
42	1	TA30008	Platina del Gatillo, Derecha
43	1	TA30007	Platina del Gatillo, Izquierda
44	3	02-33	Pasador Doble
45	1	TA30013	Nivelador Gatillo
46	1	02-88	Resorte Compresión
47	1	TA30024	Cuerpo de la Válvula, Mecánico (asegurese de engrasar la parte interna como la externa)
48	1	TA30018	Arandela Separadora
49	1	TA20077	Disco Protector
50	1	TA30038	Carrete de fuego – Ensamble Completo
51	1	TA30030	Resorte Compresión
52	1	TA30020	Carrete Válvula Espaciadora Completo
53	1	02-88	Resorte Compresión
54	1	TA30028	Pasador Regulador
55	1	TA20075	Pasador de sellado Regulador
56	1	TA30025	Silla Reguladora
57	2	TA20008	Empaque, C.U., 70A, 2-003
58	1	TA30036	Válvula esencial
59	1	TA30037	Tapón Pasador del Gatillo
60	1	TA30039	Pasador del Gatillo
61	1	TA30026	Cuerpo Regulador Completo
62	1	TA30040	Empaque
63	1	TA30104	Ensamble Pistón Regulador (engrase)
64	1	TA30031	Resorte Compresión
65	1	TA30022	Calibrador de Velocidad
66	1	TA30054	Empaque

Ensamble Marcador X7 Phenom			
ITEM NO.	QTY.	PT. NO.	DESCRIPTION
67	1	TA30046	Ensamble Sistema de Alimentación Cyclone Completo (ver páginas 15 y 23)
68	1	02-43	Carcasa de Alimentación
69	1	02-50	Resorte Tambor Dentado
70	1	02-42	¼ - 20 Tuerca de rebordes
71	1	02-53	Tambor Dentado Alimentador
72	1	02-54	Pistón del Cilindro del Alimentador
73	1	02-52L	Pasador Doble, 3/32 OD x 7/16"
74	1	TA01260	Resorte Compresión
75	1	02-52S	Pasador Doble, 3/32 OD x 5/16"
76	1	02-51	Tambor Dentado Guía
77	1	02-49	Eje de Alimentación
78	1	02-64	Tapón Cilindro Alimentación
79	1	02-66	Resorte Compresión
80	1	02-63	Pistón selle en copa U
81	1	02-65	Barrilla Alimentación Reinicializar
82	1	TA10034	Cilindro Alimentación
83	1	02-61	Botón para Reiniciar el Alimentador
84	1	SL2-6	Empaque
85	1	02-44	Platina Inferior del Alimentador
86	1	TA30012	Rueda Dentada Inferior del Alimentador
87	1	TA30011	Rueda Dentada Superior del Alimentador
88	1	02-48	Arandela Plana #4
89	1	20-07	Acople en forma de Banjo
90	1	TA99004	Batería de 9 Voltios (modelo electro neumático, ver página 21)
91	4	TA30049	Empaque en la Línea de Gas

Informacion de Garantia y Reparacion

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") esta comprometida con productos de calidad para paintball y destacado servicio. En una improbable eventualidad que se presente algun problema con este marcador ("Marcador") para paintball Tippmann y / o accesorios ("Accesorios") el personal de servicio al cliente de Tippmann estan disponibles para asistirle. Para servicio al cliente y/o otra informacion, porfavor contacte:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

Registro de Garantia

Para activar la Garantia Limitada de su Marcador, usted debe registrar su Marcador durante los treinta (30) dias apartir de la fecha de su compra, mediante:

1. Registro en linea en www.tippmann.com; o
2. Diligenciando la tarjeta de garantia adjunta y enviandola a la direccion de Tippmann que se dio arriba.

La Garantia Limitada para Accesorios Tippmann no requiere de registro o activacion; cuando usted realiza la el registro de su Marcador, ya ha activado la garantia de los Accesorios.

Garantia Limitada

Tippmann le garantiza al comprador original que hará todo tipo de repaciones o reemplazos necesarios para corregir algún defecto en los materiales o mano de obra sin costo, en su Marcador por un periodo de dos (2) años desde la fecha de su compra. Es mas Tippmann le garantiza al comprador original que hará toda reparación necesaria o reemplazos necesarios para corregir defectos en partes o mano de obra, sin costo para usted, Para Accesorios Tippmann por un periodo de noventa (90) días desde el día de la compra. Todo lo que Tippmann le pide es que haga el mantenimiento apropiado y cuide su Marcador y sus Accesorios (colectivo, el "Producto") y que usted tiene garantía de reparación realizada por Tippmann o por centros de servicio técnico certificados por Tippmann.

Esta Garantía Limitada no puede ser transferida y no cubre daños o defectos a los Productos causados por (a) mantenimiento inadecuado, (b) alteraciones o modificaciones; (c) reparaciones no autorizadas; (d) accidentes; (e) abuso o uso inadecuado; (f) descuido o negligencia; y / o (g) desgaste normal o ruptura.

Tippmann no autoriza a ninguna persona o representantes para asumir o garantizar algún tipo de garantía u obligación con la venta de este Producto.

ESTA ES LA UNICA GARANTIA EXPLICITA DADA CON LA COMPRA DE ESTE PRODUCTO; CUALQUIER OTRA U OTRAS GARANTIAS EXPRESADAS SON RECHASADAS. LAS GARANTIAS IMPLICITAS PARA COMERCIALIZACION Y APTITUD PARA UN PROPOSITO PARTICULAR SON LIMITADAS A LA APLICABILIDAD DEL PERIODO DE LA GARANTIA LIMITADA POR EL PERIODO ESTABLECIDO Y NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICITA, DEBE APLICARSE DESPUES DE LA EXPIRACION DE DICHO PERIODO.

Algunos estados o naciones no permiten limitaciones en la duración de garantías implícitas, de tal manera la limitación de arriba puede que no se aplique en su caso.

La única y exclusiva responsabilidad de Tippmann y/o sus distribuidores autorizados

bajo esta Garantía Limitada debe ser para reparaciones o reemplazo de cualquier parte o ensamble que este defectuoso en sus materiales o en mano de obra. TIPPMANN NO SERA RESPONSABLE POR, Y CON SU RENUNCIA EXPLICITA, POR ALGUNA CONSECUENCIA DIRECTA O INDIRECTA O DAÑOS SECUNDARIOS (" DAÑOS" COLECTIVOS) COMO COSECUENCIA DE LA VENTA O USO DE, O SU INHABILIDAD DE USAR ESTE PRODUCTO. NINGUN PAGO O COMPENSACION SE OTORGARA EN CASO DE DAÑOS REALIZADOS, INCLUYENDO LESIONES PERSONALES O PROPIEDAD O PERDIDAS ECONOMICAS QUE SE PUEDA INCURRIR O SOSTENIDO POR RAZONES DE LA FALLA DE ALGUNA PARTE O ENSAMBLE DE ESTE PRODUCTO.

Algunos estados y naciones no permiten la exclusión o la limitación de daños ocasionales o como consecuencia, entonces la limitación de arriba o la exclusión no se pueda aplicar en su caso. Esta garantía le da unos derechos legales específicos, y usted podría también tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una nación a otra.

Reparaciones con Garantía y sin Garantía

Cuando enviar este Producto a Tippmann por garantía o reparación sin garantía:

1. Si usted tiene partes en su Marcador que se adquirieron después de compra, por favor pruebe su Marcador con partes originales antes de enviar el Marcador para servicio o reparación.
2. Siempre descargue y remueva el suministro de aire de su Marcador. No envíe el cilindro suministro de aire si no está completamente vacío.
3. Envíe el Producto a la dirección de Tippmann identificada arriba.
4. Usted debe prepagar el costo de envío y sellos postales.
5. Suministre la fecha de compra de su Producto.
6. Brevemente describa que tipo de reparación requiere.
7. Incluya su nombre, dirección y teléfono en el cual podemos hablarle durante horas de oficina, si es posible.

Tippmann hace todo lo posible para poder completar la reparación necesaria en 24 horas desde su recibo. Tippmann le enviara el Producto via UPS regular por tierra. Si usted desea Regular por tierra. Si usted desea recibirla más rápidamente que el servicio regular por tierra, usted puede solicitar envío de ENTREGA AEREA AL DIA SIGUIENTE UPS O SEGUNDO DIA UPS, pero usted deberá pagar el costo adicional por este servicio, por tal razón debe incluir el número de su tarjeta de crédito con fecha de expiración. Haremos el cargo de la diferencia a su tarjeta de crédito.

TIPPMANN®

2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA



L'Inscription de Garantie sur l'internet à www.tippmann.com ou complétez la carte de d'inscription et l'envoyez à Tippmann®.
Registro de Garantía via On line a www.tippmann.com o complete esta tarjeta de garantía y envíela por correo regular a Tippmann®.

Numéro Sérial
Número de Serie

X7 Phenom model: ☐ Electro-Pneumatic ☐ Mechanical

Acheté du
Nombre comprador

Date
Fecha

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

Votre nom
Nombre (letra de molde)

Âge
Edad

☐ Male
Hombre

☐ Female
Mujer

Adresse
Dirección

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

No. de téléphone
Teléfono

E-mail

TIPPMANN®

2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA



Warranty Registration online at www.tippmann.com
or complete this warranty card and mail to Tippmann®.

Serial Number _____ X7 Phenom model: ☐ Electro-Pneumatic ☐ Mechanical

Purchased from _____ Date _____

City _____ State _____ Zip _____

Country _____

Your Name (print) _____ Age _____ ☐ Male ☐ Female

Address _____

City _____ State _____ Zip _____

Country _____ Phone # _____

E-mail _____

NOTES - NOTAS

