

WORR MACHINE™



OWNER'S
MANUAL



WORR GAME PRODUCTS, LLC.
WORR MACHINE® MARKER OWNERS MANUAL



WARNING:

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye protection designed specifically for paintball must be worn by the user and persons within range. Recommend 18 years or older to purchase. 14 years old to use with adult supervision or 10 years old to use on paintball fields meeting ASTM-standard F1777-97. READ OPERATION MANUAL BEFORE USING.



WARNING:

Never shoot at anyone without proper protective equipment for eyes, ears, throat and head, which must be worn at all times. Eye protection must be designed specifically for paintball use. Failure to follow these safety precautions may result in bodily injury including blindness and deafness.

If you have a problem,
DO NOT RETURN TO PLACE OF PURCHASE.
Contact WGP for service.



WORR GAME PRODUCTS, LLC.

252 Granite Street

Corona, Ca 92879-1283

Tel: (951) 520-9969

TOLL FREE: (800) 755-5061

www.worr.com

© Copyright 2006 Worr Game Products, LLC. All rights reserved.

WORR MACHINE® MARKER OWNERS MANUAL

Welcome to the world of the new Worr Machine, and thank you for your purchase of a new Worr Machine® marker. You will now be able to experience paintball at its highest level.

TABLE OF CONTENTS

I.	Rules of Safe Paintball Marker Handling	2
II.	Preparing for Use	4
III.	Velocity	7
IV.	Worr Machine EG (Electronic) — E-Grip Operation	8
V.	Worr Machine EG (Electronic) — Mode Settings	9
VI.	Cleaning Your Marker	14
VII.	Troubleshooting	15
VIII.	F.A.Q.....	16
VII.	Warranty	18

Colors and parts may vary from illustrations. Worr Game Products reserves the right to change parts at any time. Worr Game Products, WGP logo are all registered to WGP LLC. ©2006 WGP LLC.

I. RULES OF SAFE PAINTBALL MARKER HANDLING

YOUR WORR MACHINE® MARKER IS NOT A TOY.

18 years old to purchase. 14 years old to play with adult supervision or 10 years old to use on paintball fields meeting ASTM-standard F1777-97. Respect other peoples' property and when using the Worr Machine marker, obey all local, state and federal laws. When entering a paintball field, become aware of their rules and regulations. It is very important to have the proper paintball protection before going to the paintball field for play. This includes and is not limited to eye, head, throat, and body protection. All protection used should be designed for the sport of paintball, e.g.: eye gear designed specifically for paintball usage.

Always have a barrel plug or barrel sock in place and keep the safety ON when handling your marker. When repairing or cleaning your marker first remove barrel and gas cylinder, then depressurize your marker by pointing in safe direction and dry-firing. Always treat the paintball marker as if it were loaded. When handling the marker, always keep your fingers or any other objects away from the trigger assembly to avoid accidental discharges. Make sure when carrying or transporting the marker, to keep the muzzle pointed downward with a barrel blocking device in place. Before transporting your marker through public areas, such as airports, or bus and trains stations, call ahead for regulatory information regarding the carrying and transporting of such an item.

Remember, the Worr Machine marker should never be pointed or fired at anyone without the proper paintball approved eye and face protection, and should only be used at a supervised, licensed and insured paintball fields.

NOTE: A safe environment is an area where you and everyone within 200 yards is wearing paintball approved safety goggles and equipment. An area that is netted in and meets ASTM-standard F1777-97.

I. RULES OF SAFE PAINTBALL MARKER HANDLING (CONT.)

- Treat every marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a paintball marker.
- Keep your finger off the trigger until ready to shoot.
- Never shoot a person not wearing proper protection.
- Never point the marker at anything you don't wish to shoot, even if it is not loaded and there is no air source attached.
- Keep the marker on safe until ready to shoot.
- Keep the barrel blocking device in/on the marker when not shooting.
- Always remove paintballs and propellant source before disassembly.
- After removing propellant source, point marker in safe direction and discharge until marker is degassed.
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
- Follow warnings listed on propellant source for handling and storage.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Every person within range must wear eye, face and ear protection designed specifically to stop paintballs.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet per second.
- Never engage in vandalism.
- Do not modify your markers air system or regulators in any way.
- Do not use any paintball marker for drive-by shootings.
- Failure to follow these safety precautions may result in bodily injury including blindness and death.

II. PREPARING FOR USAGE

1. Screw barrel onto marker
2. Place barrel blocking device properly onto the marker
3. Pull the cocking pin back until it latches into place
4. Make sure the safety is pushed to the "PUSH SAFE" position.
5. Connect the tank to the ASA (air system adapter.)

NOTE: Make sure to always get your tank filled by authorized, skilled and knowledgeable technicians for the correct fill limits of each tank. Do not try to refill tanks by yourself. Do not use tanks that have not been properly maintained or that are damaged. WGP recommends compressed air but CO2 will work. Always be sure to only use ASTM compliant tanks for your marker. Always use caution when refilling, attaching and handling any type of air tank.

6. Attach the loader to the feed port of the marker

NOTE: Use only 0.68 caliber paintballs in your Worr Game Products Worr Machine marker. All WGP Worr Machine markers are timed and tested prior to leaving the factory.

Before field use, ensure the velocity is in compliance with field safety guidelines. General field velocity limits are usually between 250-300 fps (feet per second). Your paintball markers velocity should never exceed 300 fps. Observe and abide by all local laws, regulations and field safety guidelines pertaining to the use of paintball markers.



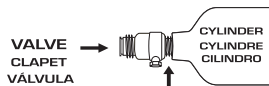
WARNING:

Always wear paintball approved eye and face protection when dealing with a pressurized paintball marker.



WARNING:

HIGH PRESSURE ALUMINUM ALLOY CYLINDER
BOUTEILLE À HAUTE PRESSION EN ALLIAGE D'ALUMINIUM
CILINDRO DE ALEACIÓN DE ALUMINIO PARA ALTA PRESIÓN



⚠ DANGER ⚠ PÉRIL ⚠ PELIGRO

The cylinder can fly off with enough force to kill if the valve unscrews from the cylinder.

- STOP if valve starts to unscrew from the cylinder. Screw it back on and take it to a trained person for repair.

EXPLOSION HAZARD: Improper use, filling, storage or disposal may result in property damage, serious personal injury, or death.

- This cylinder must be filled only by properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P-1, C-6, G-6.3 and AV-7 available from the Compressed Gas Association, 4221 Walney Rd., Chantilly, Virginia 20151-2923.
- Valves must be installed and removed only by trained personnel.
- Do not overfill cylinder. Do not exceed the pressurized rating stamped on your cylinder.
- Do not expose to temperatures exceeding 130° F when pressurized.
- Do not use caustic cleaners or strippers.
- Do not modify this cylinder or valve in any way.
- Cylinder will be destroyed if exposed to fire or heated to a temperature exceeding 350° F.
- Keep cylinder out of reach of children.

II. PREPARING FOR USAGE (CONT.)

NOTE: If you are using a CO2 tank, you need to be aware that CO2 has some limitations. If you play in a cold environment and you fire rapidly you may experience rapid fluctuations in velocity (shoot down) or you may experience “marker freeze up”. This is normal for CO2. CO2 is a liquid, and as you shoot the marker rapidly you are firing this liquid into the marker causing the marker to freeze up. The remedy for this problem is to allow the marker and tank to warm-up to room temperature. WGP suggests the use of compressed air when shooting rapidly or in cold weather.



WARNING:

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye protection designed specifically for paintball must be worn by the user and persons within range. Recommend 18 years or older to purchase. 14 years old to use with adult supervision or 10 years old to use on paintball fields meeting ASTM-standard F1777-97. READ OPERATION MANUAL BEFORE USING.



WARNING:

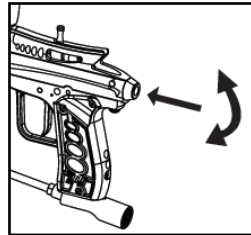
Never shoot at anyone without proper protective equipment for eyes, ears, throat and head, which must be worn at all times. Eye protection must be designed specifically for paintball use. Failure to follow these safety precautions may result in bodily injury including blindness and deafness.

II. PREPARING FOR USAGE (CONT.)

- Paintball industry approved protective gear (for face and eyes) must be worn at all times while operating and performing adjustments on this marker.
- Prior to beginning any work on your marker, check to make sure that all excess pressure has been released by pointing the marker in a safe direction and pulling the trigger. This is a necessary precaution due to the fact that the marker may still contain pressure even after the removal of the gas source.
- Damages to the marker due to improper adjustments are NOT covered under warranty. If you are uncertain, unable or do not know how to perform work on the marker, have adjustments and repairs made by WGP.

III. VELOCITY

- If using the Worr Machine EG (Electronic) Marker, see E-Grip instructions on the following page.
- To adjust the velocity, insert the velocity adjustment wrench provided with your marker into the screw at the rear of the marker. Turning the screw clockwise increases the markers velocity, turning it counterclockwise decreases the velocity.. Be sure to follow all local and ASTM standard rules when adjusting your velocity. Also make sure that you are always wearing paintball approved safety equipment when handling your marker.



WARNING:

WGP does not set the velocity prior to leaving the factory. You **MUST** set the velocity within field and safety limits using a chronograph prior to playing. Always use a chronograph to verify that your markers velocity does not exceed maximum safety limits.

IV. WORR MACHINE EG (ELECTRONIC) — E-GRIP OPERATION

1. **Eye Protection:** Ensure all individuals within 200 yards are properly protected against paintball impacts.
2. **Engage Safety & Install Barrel Sleeve:** Push Safety from left to right on marker; Red Band around the safety should not be showing if the safety is on. Properly Install Barrel Sleeve.
3. **Install Battery:** Remove three allen screws and remove right side grip cover and properly install 9 volt battery.
4. **Test for Power:** To test for power press and hold down bottom button (below two lights on back of grip) for approximately 2 seconds. 2 Green lights should be illuminated. Hold down button until light goes out. Reinstall grip cover (Do Not Over-Tighten Screws).

V. WORR MACHINE EG (ELECTRONIC) — OPERATION



MARKER ON

2 Green Lights
Indicates
Marker Is On.

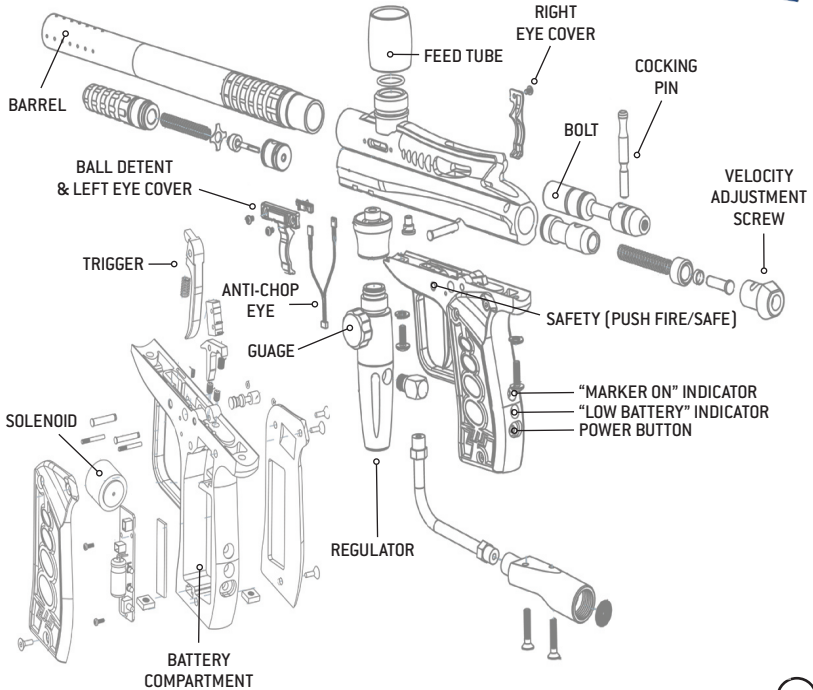


BATTERY LOW

Top Light Green,
Bottom Light Red
Indicates Marker Is On,
But Low On Battery.

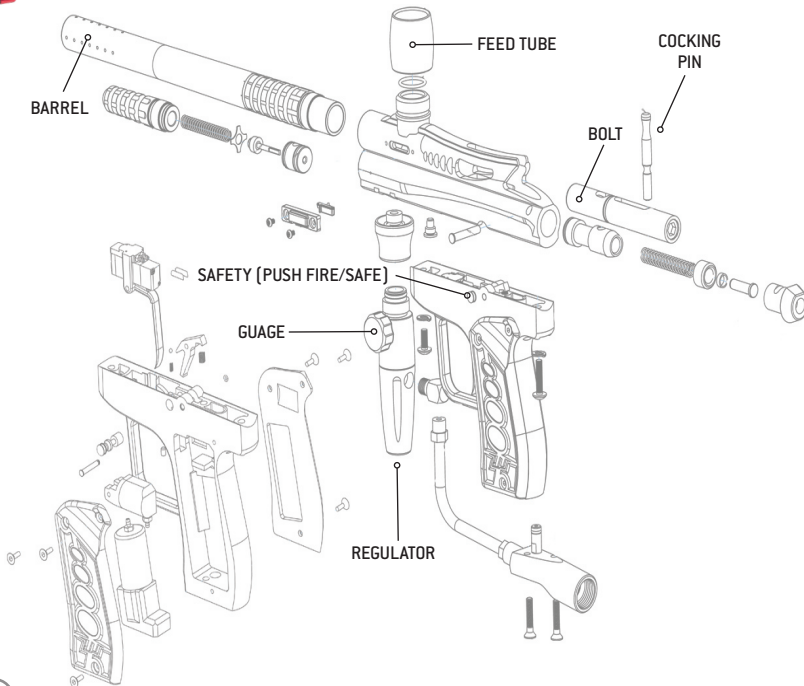
NOTE: The Electronic Anti-Chop Eye is in an Always On position and cannot be turned off.

WORR MACHINE EG (ELECTRONIC)

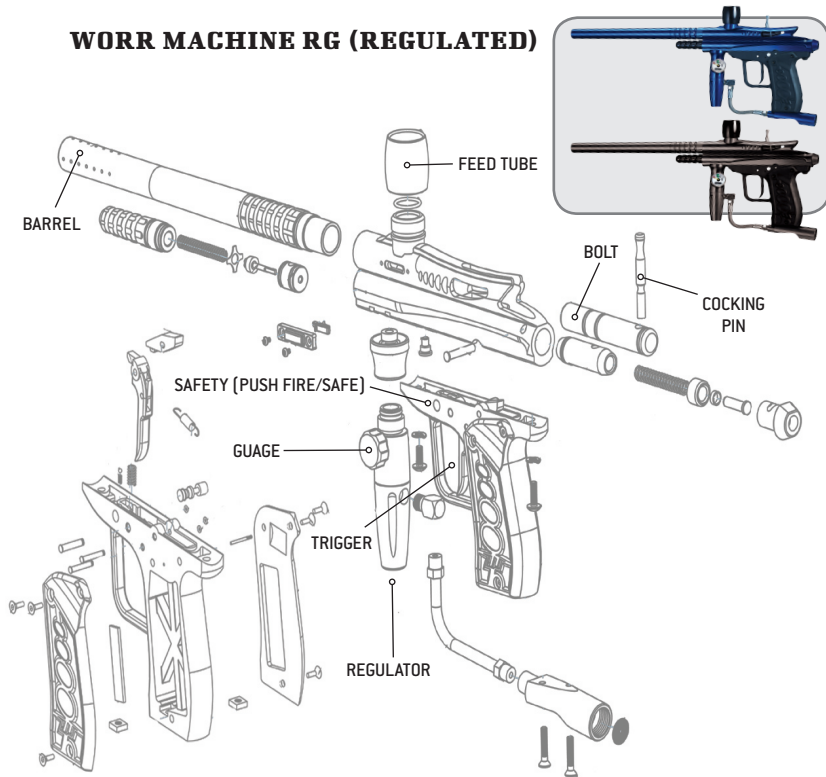




WORR MACHINE AG (AIR ASSISTED)



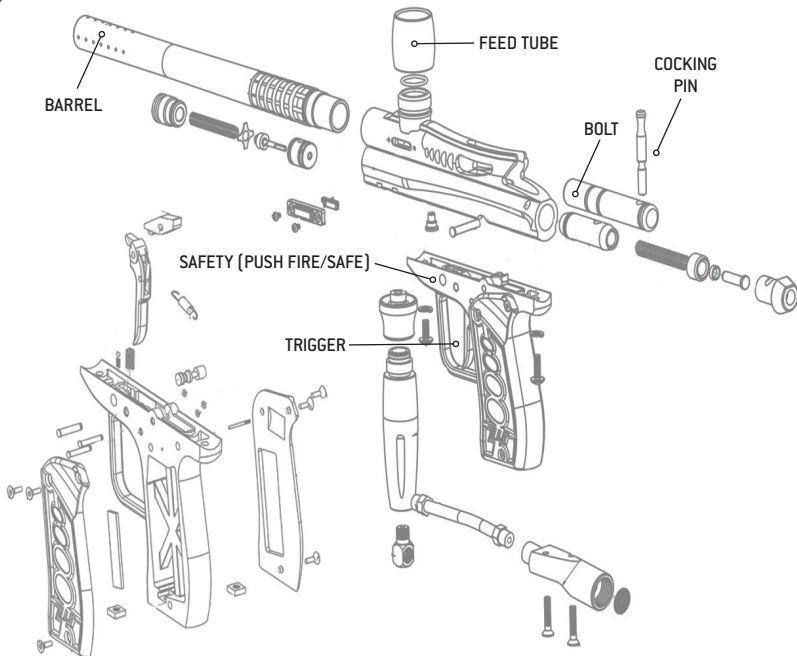
WORR MACHINE RG (REGULATED)



WORR MACHINE® MARKER OWNERS MANUAL



WORR MACHINE



VI. CLEANING YOUR MARKER

It isn't necessary to completely disassemble your marker to clean it. WGP recommends the following cleaning be done after each day of play:

1. Before you start ALWAYS make sure that all paintballs are out of the marker.
2. Remove air source and ensure that all air has been released from the marker.
3. Remove the barrel sock and then remove the barrel.
4. Lightly spray marker down with a 50-50 mix of rubbing alcohol and water and then wipe down.
5. Wipe down the marker with a clean cloth, or blow off the marker with compressed air (NOT CO2).
6. Remove bolt and lubricate bolt O-rings with Mineral oil, then reinstall.
7. Lubricate all moving parts with Mineral oil, and reassemble.
8. WGP recommends that after every 4-5 days of play you place 3-4 drops of 3 in 1 or other paintball marker specific oil in the air receiver and fire the marker 10-15 times without the barrel. This will distribute the oil throughout the marker and lubricate the internals.

Factory Approved Lubricants:

- Mineral oil only



WARNING:

Always make sure you and everyone around you wears protection when you clean the marker or check it for paintballs.

VII. TROUBLESHOOTING

NOTE: Prior to beginning any work on your marker, check to make sure that all excess pressure has been released by pointing the marker in a safe direction and pulling the trigger. This is a necessary precaution due to the fact that the marker may still contain pressure even after the removal of the gas source.

1. Gas leaks from the tank connection.
 - Check and or replace tank o-ring.
2. Gas leaks from inside barrel.
 - Try firing the marker a few times in a safe enviroment.
 - Valve seal may be damaged, repace valve stem assembly.
3. Marker fails to fire.
 - Cock the marker and try again.
 - Make sure the tank has gas/air in it, and be sure it is screwed all the way on to the marker.
 - Safely check for broken paint shells in chamber, lubricate all moving parts.
4. Marker fails to recock.
 - Check and/or replace striker o-ring.
 - Make sure the tank has gas/air in it, and be sure it is screwed all the way on to the marker.
5. Marker rapid fires or mechanism sticks or hangs up.
 - Broken paintball shell stuck inside, clean the mechanism.
 - Lack of lubricant, lubricate striker and bolt.



VIII. F.A.Q.

Q) How do I safely maintain my WGP Worr Machine® marker?

A) Safely maintaining your marker is simple and easy. You need only to clean and oil your marker to keep it up and running.

Q) How do I oil my marker?

A) You only need to lubricate your marker after every 4 to 5 days of play. To oil your marker you first remove your loader, then fire all excess paintballs out of the marker. Next remove your tank and fire all excess air from the marker. Now remove your barrel. Next drop 3 to 4 drops of approved paintball marker oil into the air receiver and safely fire the marker 10-15 times. This will distribute the oil throughout the internals of the marker. At this time you can also lubricate your bolt O-rings and your striker. Be sure that the hole in between the 2 O-rings on your bolt is always facing down. Factory approved lubricants: Mineral oil.

Q) How do I safely clean my marker?

A) To clean your marker you first find a safe environment then remove your loader, then fire all excess paintballs out of the marker. Next remove your tank and fire all excess air from the marker. Now remove your barrel, then lightly spray down marker with water and then wipe it down with a clean cloth.

Q) Does WGP recommend CO2 or compressed air on my marker?

A) WGP recommends compressed air, but the markers will also work on CO2. If you are using a CO2 tank, you may experience the marker getting cold, this is normal for CO2. CO2 consists of frozen liquid and when this liquid enters the marker it will cause the marker to get cold. To remedy this problem, let your marker warm up to room temperature in a safe, secure place.

VIII. F.A.Q. (CONT.)

Q) My marker is shooting when I air it up, what do I do?

A) Before you air up your marker always be sure to cock the marker first, then fire your marker. It is not recommended to adjust or remove the internals without proper training.

Q) I broke a paintball in my marker. How do I clean it?

A) To clean broken paintball out of your marker you will first remove your loader, next your tank be sure to fire all excess paintballs and air from your marker. Next remove your barrel and then your bolt. Using a squeegee or battle swab, run it through the same chamber you pulled the bolt from, then run it through the barrel. Reinstall the bolt. Be sure that the hole in between the 2 o-rings on your bolt between the 2 o-rings is facing down and your ready to go.

Q) I've removed my bolt and replaced it, and my velocity has dropped. What is the problem?

A) Any time you remove the bolt from your marker, you must always be sure that the hole in between the 2 O-rings on your bolt is always facing down before reinstallation. This is common problem that could directly effect the velocity of your marker.

Q) What is the reason to have different barrel sizes?

A) The reason for using different barrel sizes is, paintballs are different sizes due to freshness, weather and other factors. By having different barrel sizes your are able to match your paint to your barrel to get the best accuracy and consistency out of your marker.

Q) I have a question that is not on this list. What do I do?

A) If you have more questions and did not find the answers here, Please contact WGP directly at 800-755-5061. Or visit www.worr.com.

IX. ONE YEAR LIMITED WARRANTY

Worr Game Products®, LLC. warrants that your Worr Machine marker will be free from defects in materials and workmanship for one year from purchase date.

Any product determined by WGP to be defective in materials or workmanship in accordance with the above warranty will be repaired or replaced, at the option of WGP, free of charge when received at the factory freight prepaid, together with proof of purchase.

This warranty is expressly in lieu of all other warranties. Any implied warranties of merchantability or fitness for a particular purpose are limited to the same duration as this express warranty.

This warranty does not cover incidental or consequential damages. WGP shall not be liable for any incidental or consequential damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties, incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty does not cover any problem resulting from misuse, abuse, neglect, alteration, failure to perform maintenance as instructed, unauthorized repair or service, or damage caused by contaminants.

This warranty does not cover any representation or warranty made by Dealers beyond the provisions of this warranty. Non warranty repairs may incur a repair charge.

This warranty does not cover costs incurred for normal repair, inspection and preventive maintenance.

You must establish proof of purchase to obtain warranty service or replacement. You may establish proof of purchase by completing the Warranty Registration Card and mailing it to WGP.

This warranty gives you specific legal rights, and you also have other rights which vary from state to state. If you have any questions about your WGP product, please call us toll free at 1-800-755-5061.

Warranty Service is available by sending your marker to:

Worr Game Products LLC.
Attn: WARRANTY SERVICE
252 Granite St. Corona, CA 92879
P: 951-520-9969 F: 951-520-9699
www.worr.com

IMPORTANT: You must call Worr Game Products LLC. to request an RMA number before sending your WGP marker in for warranty or tech services.

WORR MACHINE® MARKER OWNERS MANUAL

ATTENTION WARRANTY SERVICE

Worr Game Products LLC.
Warranty Registration Card

Please fill out this warranty card and mail with a photocopy of your purchase receipt to WGP. Thank You.

Worr Machine Serial # _____
Name _____
Address _____
City _____
State _____ Zip Code _____ Country _____
Phone _____ E-mail _____
Purchased Date _____
Purchased From _____
() Pro Shop () Internet () Field () Sporting Goods () Other

How much did you pay for your Worr Machine®? _____
Where did you hear about Worr Machine®? _____
What paintball marker did shoot prior to this Worr Machine®? _____
How many years have you been playing paintball? _____
What type of paintball do you play? _____
What made you choose a WGP marker? _____
What paintball magazines do you read? _____
What model of Worr Machine® did you purchase? _____
What paintball magazines do you read? _____
What made you choose a WGP Worr Machine®? _____
What paintball magazines do you read? _____

PLEASE MAIL YOUR CARD IMMEDIATELY.

WORR MACHINE® MARKER OWNERS MANUAL



WORR GAME PRODUCTS LLC.

252 Granite Street
Corona, CA 92879
U.S.A.

Phone: 909.520.9969
Fax: 909.520.9699
www.worr.com

P/N 142349-000

WORR GAME PRODUCTS, LLC.

MANUEL DE D'UTILISATEUR POUR MARQUEURS WORR MACHINE®



MISE EN GARDE :

Ceci n'est pas un jouet. Sa mauvaise utilisation est susceptible de provoquer des blessures graves ou même la mort. Une protection pour les yeux conçue spécifiquement pour l'utilisation dans le cadre du paintball doit être utilisée par l'utilisateur et par toute personne à portée de tir. Il est recommandé de réserver l'achat de cet instrument aux personnes âgées de plus de 18 ans, d'en réserver l'utilisation aux personnes de plus de 14 ans sous la surveillance d'un adulte, ou de plus de 10 ans pour son utilisation sur un terrain de paintball conforme aux normes ASTM F1777-97. LIRE LE MODE D'EMPLOI AVANT L'UTILISATION.



MISE EN GARDE :

Ne jamais tirer sur quelqu'un qui est dépourvu de protection appropriée pour les yeux, les oreilles, la gorge et la tête, qui doit être portée en permanence. La protection pour les yeux doit être conçue spécifiquement pour l'utilisation dans le cadre du paintball. Le manquement à ces précautions de sécurité peut causer des blessures corporelles, y compris la cécité et la

En cas de problème, NE PAS RETOURNER
AU COMMERCE DE VENTE. Prendre contact
avec WGP pour réparations.



WORR GAME PRODUCTS, LLC.

252 Granite Street
Corona, Ca 92879-1283

Tél. : (951) 520-9969

Numéro gratuit : (800) 755-5061

www.worr.com

Bienvenue au monde de la nouvelle Machine Worr, et merci d'avoir acheté un nouveau marqueur Worr Machine. Vous allez maintenant pouvoir vivre le paintball à son niveau supérieur.

TABLE DES MATIÈRES

I.	Règles de sécurité pour le maniement d'un marqueur de paintball	21
II.	Préparation pour l'utilisation	24
III.	Vélocité	27
IV.	Worr Machine EG (électronique) – mode d'emploi de la crosse e-Grip	28
V.	Worr Machine EG (électronique) – réglages des modes	28
VI.	Nettoyage de votre marqueur	33
VII.	Dépannage	34
VIII.	F.A.Q	35
VII.	Garantie	37

Les couleurs et les pièces peuvent varier par rapport aux illustrations. Worr Game Products se réserve le droit de changer de pièces en tout temps. Worr Game Products et le logo WGP sont déposés pour WGP LLC. © 2006, WGP LLC.



I. REGLES DE SECURITE POUR LE MANIEMENT D'UN MARQUEUR DE PAINTBALL

VOTRE MARQUEUR WORR MACHINE® N'EST PAS UN JOUET.

Limite d'âge de 18 ans pour l'achat ; 14 ans pour jouer sous la surveillance d'un adulte, ou plus de 10 ans pour l'utiliser sur un terrain de paintball conforme aux normes ASTM F1777-97. Respectez la propriété des autres, et obéissez aux lois locales, provinciales ou fédérales lorsque vous utilisez un marqueur Worr Machine. Quand vous entrez sur un terrain de paintball, familiarisez-vous avec leurs règles. Il est très important d'être muni de l'équipement de protection approprié avant d'aller sur un terrain de paintball pour jouer. Ceci inclut, mais n'est pas limité à une protection pour les yeux, la tête, la gorge et le corps. Toute protection utilisée devrait être conçue pour le sport du paintball, p. ex. masque pour les yeux conçu spécifiquement pour l'utilisation dans le cadre du paintball.

Assurez-vous de toujours avoir un bouchon de canon ou un sac à canon en place, et gardez la sécurité enclenchée (« ON ») lorsque vous maniez le marqueur. Lorsque vous réparez ou nettoyez votre marqueur, retirez d'abord le canon et la cartouche de gaz, puis dégazer votre marqueur en le pointant dans une direction sûre et en tirant à sec. Traitez toujours les marqueurs de paintball comme s'ils sont chargés. Lors du maniement du marqueur, gardez toujours vos doigts ou tous autres objets éloignés de l'ensemble détente pour éviter de tirer accidentellement. Lorsque vous portez ou transportez un marqueur, assurez-vous que sa gueule est pointée vers le bas et est munie d'un dispositif de blocage du canon. Avant de transporter votre marqueur à travers un lieu public, tel qu'un aéroport, une gare de transport routier ou ferroviaire, appelez en avance pour vous informer des réglementations en vigueur concernant le port et le transport d'un article de ce type.

Rappel : Ne pointez, ni ne tirez jamais le marqueur Worr Machine sur une personne dépourvue de protection pour les yeux et le visage homologuée pour le paintball, et ne l'utilisez que sur des terrains de paintball surveillés, agréés et assurés.

REMARQUE : Un environnement sûr est un lieu où toutes personnes, y compris vous-même, dans un rayon de 200 mètres portent un masque et un équipement de sécurité homologué pour le paintball ; un lieu entouré d'un filet et conforme à la norme ASTM F1777-97.



I. REGLES DE SECURITE POUR LE MANIEMENT D'UN MARQUEUR DE PAINTBALL (SUITE)

- Traitez chaque marqueur de paintball comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon du marqueur.
- Gardez votre doigt à l'écart de la détente jusqu'à ce que vous soyez prêt(e) à tirer.
- Ne tirez jamais sur une personne dépourvue de protection appropriée.
- Ne pointez jamais le marqueur sur un objet quel qu'il soit sur lequel vous n'avez pas l'intention de tirer, même s'il n'est pas chargé et qu'il n'est pas connecté à une source de gaz.
- Gardez la sécurité enclenchée jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Bouchez le marqueur à l'aide d'un dispositif bloquant le canon lorsque vous ne tirez pas.
- Retirez toujours les paintballs et la source de gaz avant de démonter le marqueur.
- Après avoir retiré la source de gaz propulseur, pointez le marqueur dans une direction sans danger et tirez jusqu'à ce qu'il soit dégazé.
- Remisez le marqueur dans un lieu sûr après l'avoir déchargé et dégazé.
- Suivez les mises en garde détaillées sur la source de gaz propulseur en ce qui concerne le maniement et le remisage.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles tels que des fenêtres.
- Toute personne se trouvant à portée de balle doit porter une protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécialement pour arrêter les paintballs.
- 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.
- Ne vous livrez jamais à des actes de vandalisme.
- Ne modifiez sous aucun prétexte le système d'air sous pression ou les régulateurs de votre marqueur.
- N'utilisez jamais de marqueur de paintball pour faire feu à partir d'un véhicule.
- Le manquement à ces précautions de sécurité peut causer des blessures corporelles, y compris la cécité et la mort.

II. PREPARATION POUR L'UTILISATION

1. Vissez le canon sur le marqueur.
2. Bouchez le canon du marqueur correctement avec un dispositif de blocage (sac ou bouchon).
3. Tirez la culasse d'armement vers l'arrière jusqu'à ce qu'elle s'encliquette.
4. Assurez-vous que le dispositif de sécurité est dans la position « PUSH SAFE ».
5. Raccordez la bombonne à l'adaptateur ASA (pour système d'air)

REMARQUE : Assurez-vous de toujours faire remplir votre bombonne par des techniciens agréés, qualifiés et bien informés des limites de remplissage correctes pour chaque type de bombonne. N'essayez pas de remplir vos bombonnes vous-même. N'utilisez pas de bombonnes qui n'ont pas été entretenues correctement ou qui sont endommagées. WGP recommande l'usage d'air comprimé, mais le CO2 fonctionnera aussi. Utilisez exclusivement des bombonnes conformes aux normes ASTM pour votre marqueur. Faites toujours preuve de précaution lors du remplissage, du raccordement et du maniement de tout type de bombonne d'air.

6. Attach the loader to the feed port of the marker

REMARQUE : N'utilisez que des paintballs de calibre .68 dans votre marqueur Worr Machine de Worr Game Products. Tous les marqueurs Worr Machine de WGP sont chronométrés et testés avant de quitter l'usine.

Avant l'utilisation sur le terrain, assurez-vous que la vitesse de votre marqueur est conforme aux directives générales concernant la sécurité sur le terrain. En général, les limites de vitesse des terrains se situent entre 250 et 300 fps [pieds par seconde]. La vitesse de vos marqueurs de paintball ne devrait jamais être supérieure à 300 fps. Observez et obéissez à toutes les lois locales, ainsi qu'aux règlements et directives générales du terrain relatifs à l'utilisation des marqueurs de paintball.



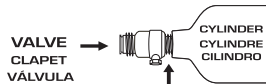
MISE EN GARDE :

Toujours porter un masque de protection homologué pour le paintball dans le contexte d'un marqueur de paintball sous pression.



MISE EN GARDE :

HIGH PRESSURE ALUMINUM ALLOY CYLINDER BOUTEILLE À HAUTE PRESSION EN ALLIAGE D'ALUMINIUM CILINDRO DE ALEACIÓN DE ALUMINIO PARA ALTA PRESIÓN



⚠ DANGER ⚠ PÉRIL ⚠ PELIGORO

The cylinder can fly off with enough force to kill if the valve unscrews from the cylinder.

- STOP if valve starts to unscrew from the cylinder. Screw it back on and take it to a trained person for repair.

EXPLOSION HAZARD: Improper use, filling, storage or disposal may result in property damage, serious personal injury, or death.

- This cylinder must be filled only by properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P-1, C-6, G-6.3 and AV-7 available from the Compressed Gas Association, 4221 Walney Rd., Chantilly, Virginia 20151-2923.
- Valves must be installed and removed only by trained personnel.
- Do not overfill cylinder. Do not exceed the pressurized rating stamped on your cylinder.
- Do not expose to temperatures exceeding 130°F when pressurized.
- Do not use caustic cleaners or strippers.
- Do not modify this cylinder or valve in any way.
- Cylinder will be destroyed if exposed to fire or heated to a temperature exceeding 350° F.
- Keep cylinder out of reach of children.



II. PREPARATION POUR L'UTILISATION (SUITE)

REMARQUE : Si vous utilisez une bombonne de CO₂, il vous faut connaître certaines limitations inhérentes au CO₂. Si vous jouez dans un climat froid et que vous tirez rapidement, il est possible que vous remarquiez des fluctuations rapides de vélocité (« shutdown ») ou il est possible que votre marqueur se bloque (« freeze up »). Ceci est normal pour le CO₂. Le CO₂ est un liquide, et lorsque le marqueur tire rapidement, ce liquide est propulsé dans le marqueur ce qui cause ce blocage. Pour pallier à ce problème, il faut donner au marqueur et à la bombonne le temps de se réchauffer jusqu'à la température ambiante. WGP suggère l'utilisation d'air comprimé en cas de tir rapide ou de basse température.



MISE EN GARDE :

Ceci n'est pas un jouet. Sa mauvaise utilisation est susceptible de provoquer des blessures graves ou même la mort. Une protection pour les yeux conçue spécifiquement pour l'utilisation dans le cadre du paintball doit être utilisée par l'utilisateur et par toute personne à portée de tir. Il est recommandé de réserver l'achat de cet instrument aux personnes âgées de plus de 18 ans, d'en réserver l'utilisation aux personnes de plus de 14 ans sous la surveillance d'un adulte, ou de plus de 10 ans pour son utilisation sur un terrain de paintball conforme aux normes ASTM F1777-97. LIRE LE MODE D'EMPLOI AVANT L'UTILISATION.



MISE EN GARDE :

Ne jamais tirer sur quelqu'un qui est dépourvu de protection appropriée pour les yeux, les oreilles, la gorge et la tête, qui doit être portée en permanence. La protection pour les yeux doit être conçue spécifiquement pour l'utilisation dans le cadre du paintball. Le manquement à ces précautions de sécurité peut causer des blessures corporelles, y compris la cécité et la surdité.

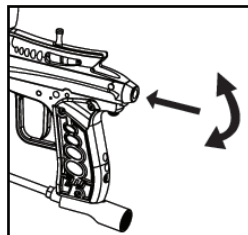


II. PREPARATION POUR L'UTILISATION (SUITE)

- Un équipement de protection [pour le visage et les yeux] agréé par l'industrie du paintball doit être porté en permanence lors de l'utilisation et du réglage de ce marqueur.
- Avant de vous mettre au travail sur ce marqueur, assurez-vous que tout excès de pression a été libéré en pointant le marqueur dans une direction sûre et en tirant sur la gâchette. Ceci constitue une précaution nécessaire car le marqueur est susceptible de contenir encore de la pression même après avoir déconnecté la source de gaz.
- Les dommages au marqueur causés par des réglages incorrects NE sont PAS couverts par la garantie. En cas de doute, si vous ne pouvez pas ou ne savez pas comment régler votre marqueur, faites faire tous réglages et réparations par WGP.

III. VÉLOCITÉ

- Si vous utilisez le marqueur Worr Machine EG (électronique), voir les instructions pour la crosse e-Grip à la page suivante.
- Pour régler la vitesse, insérer la clé de réglage de vitesse fournie avec votre marqueur dans la vis située à l'arrière du marqueur. Pour augmenter la vitesse du marqueur, tournez la vis dans le sens des aiguilles d'une montre ; et pour la diminuer, tournez-la dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Assurez-vous de bien suivre les règles normales de l'ASTM ainsi que les règles locales lorsque vous réglez la vitesse. Soyez également sûr(e) de toujours porter votre équipement de protection lorsque vous maniez votre marqueur.



! MISE EN GARDE :

WGP ne règle pas la vitesse des marqueurs avant qu'ils ne quittent l'usine. Avant de jouer, il FAUT régler la vitesse à l'aide d'un chronographe dans les limites imposées par le terrain et par la sécurité. Toujours utiliser un chronographe pour vérifier que la vitesse du marqueur ne dépasse pas les limites de sécurité maximales.

IV. WORR MACHINE EG (ELECTRONIQUE) – MODE D'EMPLOI DE LA CROSSE E-GRIP

1. Protection des yeux : Assurez-vous que toute personne dans un rayon de 200 mètres est bien protégée contre tout impact de paintballs.
2. Cran de sécurité et installation d'un sac à canon : Poussez le cran de sécurité de gauche à droite sur le marqueur ; la bande rouge autour de la sécurité ne devrait pas être visible si la sécurité est bien engagée. Installez correctement le sac de sécurité sur le canon.
3. Insérez la pile : Retirez les trois vis à tête creuse et retirez le côté droit de la couverture de crosse et installez correctement une pile de 9 volts.
4. Essai d'alimentation : Pour vérifier que l'alimentation fonctionne, appuyez sur le bouton du bas et maintenez-le enfoncé (sous les deux lumières à l'arrière de la crosse) pendant approximativement deux secondes. Deux lumières vertes devraient luire. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce que la lumière s'éteigne. Remontez la couverture de crosse (ne serrez pas excessivement les vis).

V. WORR MACHINE EG (ELECTRONIQUE) – UTILISATION



MARQUEUR SOUS TENSION

Deux lumières vertes indiquent que le marqueur est allumé.

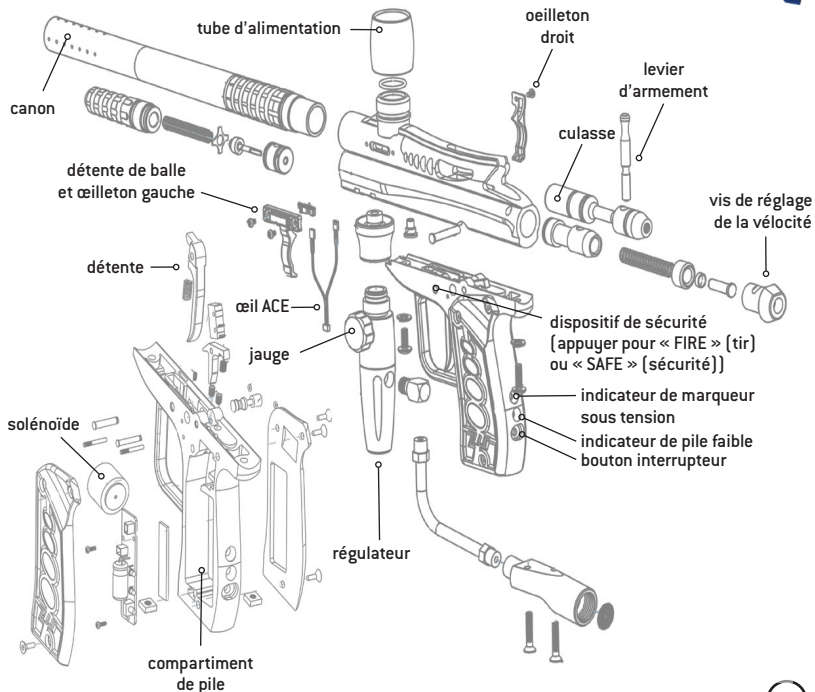


PILE FAIBLE

Lumière supérieure verte, lumière inférieure rouge: ceci indique que le marqueur est allumé mais que la pile est faible.

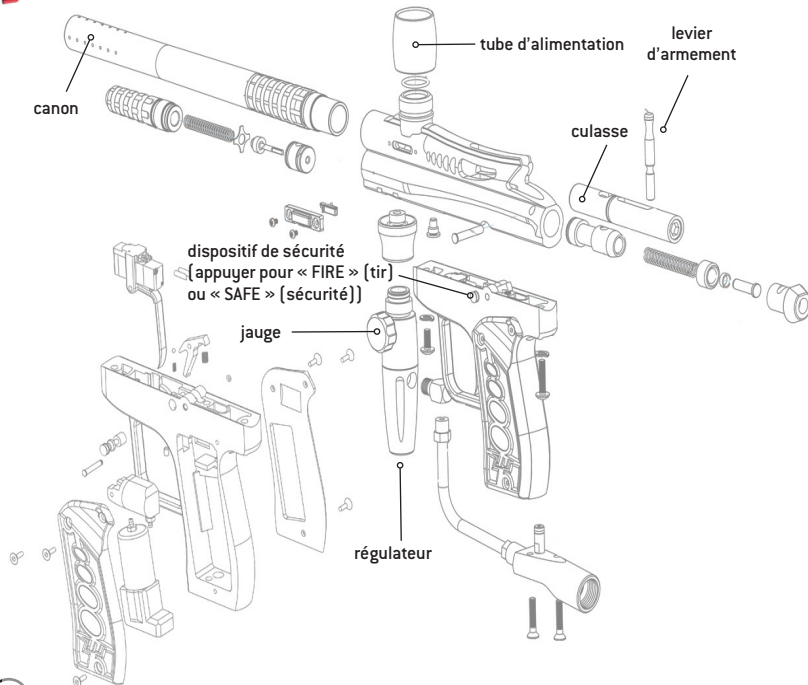
REMARQUE : L'oeil électronique ACE (Anti-Chop Eye) est toujours allumé et ne peut pas être éteint.

WORR MACHINE EG (ELECTRONIQUE)

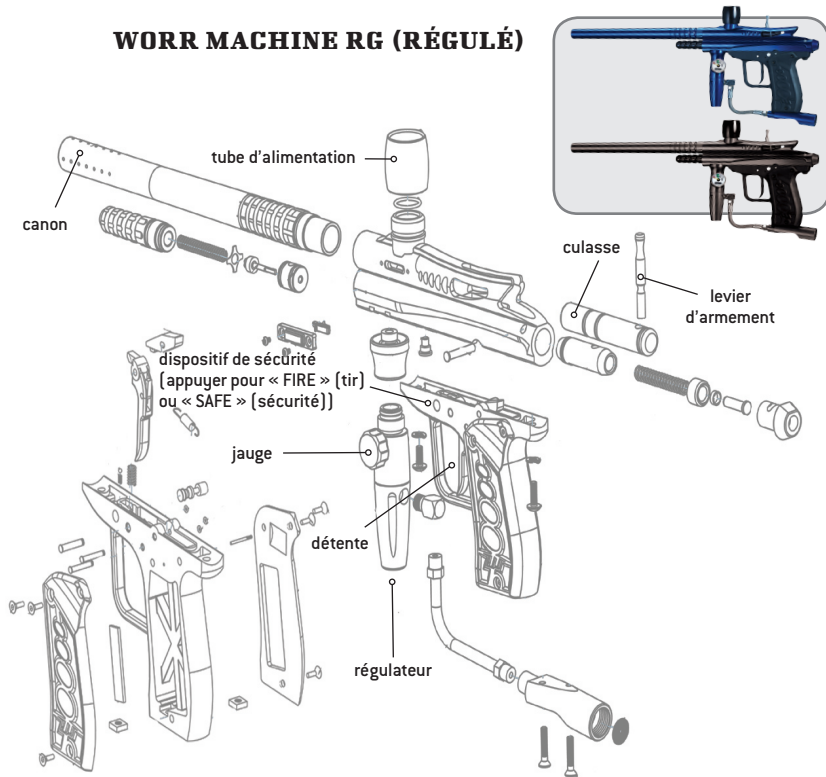




WORR MACHINE AG (PNEUMATIQUE)

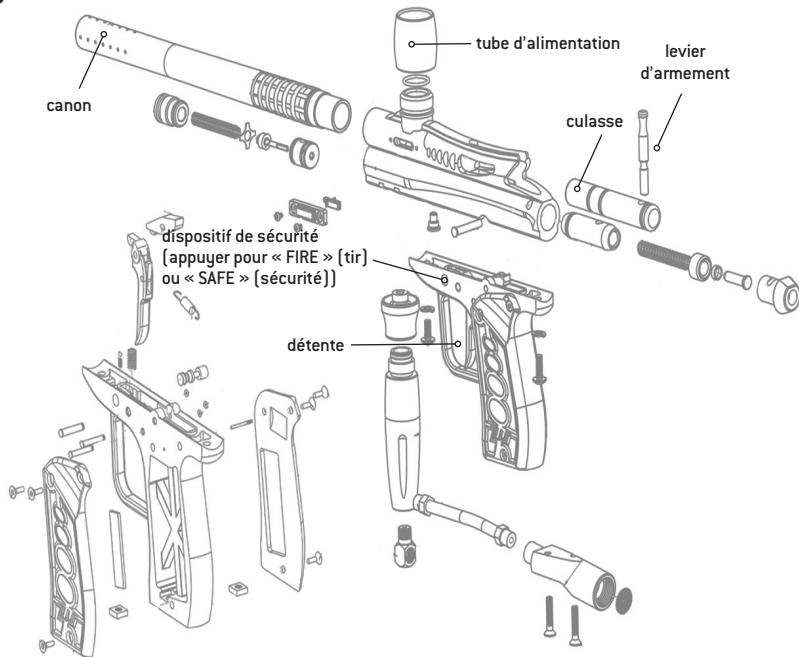


WORR MACHINE RG (RÉGULÉ)





WORR MACHINE



VI. NETTOYAGE DE VOTRE MARQUEUR

Il n'est pas nécessaire de démonter complètement votre marqueur vous le nettoyer. WGP recommande d'effectuer le nettoyage qui suit après chaque journée de jeu :

1. Avant de commencer, assurez-vous TOUJOURS qu'aucune paintball ne reste dans le marqueur.
2. Déconnectez la source d'air et assurez-vous que l'air a été complètement libéré du marqueur
3. Retirez la capote de canon, puis retirez le canon.
4. Vaporisez légèrement le marqueur avec un mélange 50/50 d'alcool à friction et d'eau, et essuyez-le.
5. Essuyez le marqueur avec un chiffon propre, ou soufflez sur le marqueur avec de l'air comprimé (pas du CO2).
6. Retirez la culasse et lubrifiez les joints toriques à l'aide d'huile minérale, puis remontez.
7. Lubrifiez toutes les pièces mobiles avec de l'huile minérale, puis remontez.
8. Après chaque 4 à 5 journées de jeu, WGP recommande de placer 3-4 gouttes de lubrifiant 3-in-1 ou toute autre huile spécialement conçue pour les marqueurs de paintball dans le réservoir d'air, puis de tirer entre 10 et 15 coups sans canon. Cela distribuera l'huile partout dans le marqueur et en lubrifiera l'intérieur.

Lubrifiants agréés par l'usine :

- Huile minérale uniquement



MISE EN GARDE :

S'assurer que toute personne dans les environs immédiats est équipée d'une protection lors du nettoyage du marqueur ou lorsqu'il est vidé de ses paintballs.

VII. DÉPANNAGE

REMARQUE : Avant de commencer à entretenir ou dépanner votre marqueur, vérifiez que le marqueur a été vidé de tout excès de pression en pointant le marqueur dans une direction sûre et en tirant sur la détente. Il s'agit là d'une précaution nécessaire car le marqueur peut encore être sous pression même après le retrait de la source de gaz.

1. Fuite de gaz provenant du raccord à la bombonne.

- Vérifiez l'état du joint torique de la bombonne et le remplacez si nécessaire.

2. Fuite de gaz à l'intérieur du canon.

- Essayez d'appuyer quelques fois sur la détente dans un lieu sûr.
- Le joint du clapet peut être endommagé ; remplacez l'ensemble tige de soupape.



3. Le marqueur ne tire pas.

- Armez le marqueur et essayez à nouveau.
- Assurez-vous que la bombonne n'est pas vide de gaz ou d'air, et assurez-vous qu'elle est vissée à fond sur le marqueur.
- Avec précaution, vérifiez qu'aucune coque de peinture brisée ne se trouve dans la chambre ; lubrifiez toutes les pièces mobiles.

4. Le marqueur ne se réarme pas.

- Vérifiez et/ou remplacez le joint torique du percuteur.
- Assurez-vous que la bombonne de gaz ou d'air n'est pas vide, et assurez-vous qu'elle est vissée à fond sur le marqueur.

5. Le marqueur tire en tir rapide ou le mécanisme se coince ou se bloque.

- Une coque de paintball brisée est coincée à l'intérieur ; nettoyez le mécanisme.
- Manque de lubrifiant ; lubrifiez le percuteur et la culasse.

VIII. F.A.Q.

- Q)** Que dois-je faire pour entretenir sûrement mon marqueur Worr Machine® de WGP ?
-
- R)** Il est simple et facile d'entretenir votre marqueur en toute sécurité. Il vous suffit de nettoyer et de lubrifier votre marqueur pour le maintenir en bon état de marche.
- Q)** Comment me faut-il lubrifier mon marqueur ?
-
- R)** Il suffit de lubrifier votre marqueur après avoir joué pendant 4 ou 5 jours. Pour lubrifier votre marqueur, il faut tout d'abord retirer le chargeur, puis tirer pour sortir toutes les paintballs restant dans le marqueur. Ensuite, retirez la bombonne et tirez pour vider le marqueur de tout air ou gaz. Retirez maintenant le canon et déposez de 3 à 4 gouttes d'huile agréée pour les marqueurs de paintball dans le réservoir d'air et tirez de 10 à 15 coups en suivant les règles de sécurité. Ceci distribuera l'huile dans tout l'intérieur du marqueur. Vous pouvez alors aussi lubrifier vos joints toriques de culasse et votre percuteur. Assurez-vous que l'orifice entre les deux joints toriques de votre culasse est toujours orienté vers le bas. Lubrifiants agréés par la fabrique : huile minérale.
- Q)** Comment puis-je nettoyer mon marqueur en toute sécurité ?
-
- R)** Pour nettoyer votre marqueur, il vous faut tout d'abord trouver un lieu sûr, puis retirer le chargeur avant d'appuyer sur la détente pour vider le marqueur de toutes paintballs restantes. Retirez ensuite la bombonne et tirez pour vider votre marqueur de tout air ou gaz resté sous pression. Retirez maintenant le canon avant de vaporiser légèrement le marqueur à l'eau. Pour finir, essuyez-le avec un chiffon propre.
- Q)** Est-ce que WGP recommande l'usage de CO2 ou d'air comprimé pour mon marqueur ?
-
- R)** WGP recommande l'air comprimé, bien que les marqueurs fonctionnent aussi au CO2. Si vous utilisez une bombonne de CO2, vous remarquerez peut-être que le marqueur se refroidit, ce qui est normal avec le CO2. Le CO2 consiste en un liquide surgelé and lorsque ce liquide pénètre dans le marqueur, il provoque le refroidissement du marqueur. Pour remédier à ce problème, laissez votre marqueur atteindre la température ambiante dans un lieu sûr.



VIII. F.A.Q. (SUITE)

- Q)** Mon marqueur tire quand j'ouvre l'arrivée d'air ; que puis-je faire ?
-
- R)** Avant d'ouvrir l'arrivée d'air, assurez-vous toujours d'armer d'abord le marqueur, puis d'appuyer sur la gâchette. Il n'est pas recommandé de régler ou de retirer les pièces internes sans avoir été formé correctement.
- Q)** Une bille de paintball s'est brisée dans mon marqueur. Comment puis-je la nettoyer ?
-
- R)** Pour nettoyer des paintballs brisées dans votre marqueur, il vous faut tout d'abord retirer le chargeur, puis la bombonne. Tirez pour vous assurer d'avoir vidé le marqueur de toutes paintballs restantes et de tout son air ou gaz. Retirez ensuite le canon, puis la culasse. A l'aide d'une raclette ou d'une tige de nettoyage « Battle Swab », essuyez la même chambre dont vous avez tiré la culasse, puis passez-la par le canon. Réinstallez la culasse. Assurez-vous que l'orifice entre les deux joints toriques de votre culasse est bien orienté vers le bas et voilà, vous êtes prêt(e) à repartir.
- Q)** J'ai retiré la culasse et l'ai remplacée, mais ma vélocité est beaucoup plus basse. Quel est le problème ?
-
- R)** Chaque fois que vous retirez la culasse de votre marqueur, vous devez toujours vérifier que l'orifice entre les deux joints toriques de votre culasse est bien orienté vers le bas avant le remontage. C'est un problème commun qui peut affecter directement la vélocité de votre marqueur.
- Q)** Pour quelle raison a-t-on des canons de tailles différentes ?
-
- R)** La raison pour laquelle on utilise des canons de différentes tailles est que les paintballs sont de tailles différentes, à cause de facteurs divers tels que leur fraîcheur, le climat, entre autres. Si vous avez des canons de tailles différentes, vous pourrez adapter votre canon à vos billes de peinture pour obtenir de votre marqueur un maximum de précision et de régularité.
- Q)** J'ai une question qui n'est pas sur cette liste. Qu'est-ce que je dois faire ?
-
- R)** Si vous avez des questions supplémentaires, ou n'avez pas trouvé votre réponse ici, veuillez prendre contact avec WGP directement au 800-755-5061. Vous pouvez aussi visiter le site www.worr.com.



IX. GARANTIE LIMITÉE D'UNE ANNÉE

Worr Games Products, LLC, garantit pour une année à partir de la date d'achat que votre marqueur Worr Machine sera dépourvu de défauts de matériel ou de fabrication.

Tout produit considéré défectueux par WGP pour les matériaux ou la fabrication selon les termes de la garantie ci-dessus sera gracieusement réparé ou remplacé, au choix de WGP, lorsqu'il sera reçu à l'usine franco de port accompagné de la preuve d'achat.

Cette garantie tient expressément lieu de toute autre garantie. Toutes garanties implicites concernant la qualité marchande ou l'aptitude du produit à un emploi particulier sont limitées à la même durée que cette garantie expresse.

Cette garantie ne couvre pas les dommages accessoires ou indirects. WGP n'est en aucun cas responsable de dommages accessoires ou indirects quels qu'ils soient. Certains états n'autorisent pas les exclusions ou limitations de garanties implicites, ou de dommages accessoires ou indirects; par conséquent, les limitations ci-dessus sont susceptibles de ne pas s'appliquer à vous.

Cette garantie ne couvre aucun problème causé par la mauvaise utilisation, l'abus, la négligence, les modifications, le manquement aux directives d'entretien données, les réparations et services non autorisés, ou les dommages causés par des contaminants.

Cette garantie ne couvre pas les déclarations et garanties offertes par les Détaillants au-delà des dispositions de cette garantie. Les réparations hors garantie sont susceptibles d'engager des frais de réparation.

Cette garantie ne couvre pas les dépenses engagées pour les réparations, les inspections et la maintenance préventive normales.

Vous devez établir la preuve de votre achat pour obtenir des réparations ou un remplacement sous garantie. Vous pouvez établir la preuve d'achat en remplissant la fiche de garantie et en la renvoyant à WGP.

Cette garantie vous donne des droits spécifiques reconnus par la loi et vous êtes susceptible d'avoir aussi d'autres droits qui peuvent varier d'état en état, ou d'une province à l'autre province. Si vous avez des questions concernant votre produit WGP, veuillez nous appeler sans frais au 1-800-755-5061.

Un service de réparation sous garantie est disponible si vous envoyez votre marqueur à :

Worr Game Products LLC.
Attn: WARRANTY SERVICE
252 Granite St. Corona, CA 92879
Tél: 951-520-9969 Fax: 951-520-9699
www.worr.com

IMPORTANT: Il est indispensable d'appeler Worr Game Products LLC. pour demander un numéro d'autorisation de retour (RMA) avant d'expédier votre marqueur WGP pour des services techniques ou de garantie.



ATTENTION WARRANTY SERVICE

Worr Game Products LLC

Fiche de Garantie

Veillez remplir la fiche de garantie ci-dessous et l'envoyer à WGP accompagnée d'une photocopie de votre reçu d'achat. Merci.

Numéro de série de votre Worr Machine : No. _____

Nom et prénom : _____

Adresse : _____

Ville/commune : _____

État/province : _____ Code postal : _____ Pays : _____

Téléphone : _____ Adresse électronique : _____

Date d'achat : _____

Acheté auprès de : [détaillant] _____

Boutique du pro Internet Terrain Magasin de sport Autre

Combien avez-vous payé pour votre Worr Machine ? _____

Où avez-vous entendu parler des Worr Machine ? _____

Quel marqueur aviez-vous avant d'acheter votre Worr Machine ? _____

Depuis combien d'années jouez-vous au paintball ? _____

Quel type de paintball jouez-vous ? _____

Pour quelle(s) raison(s) avez-vous choisi un marqueur WGP ? _____

Quels magazines de paintball lisez-vous ? _____

Quel modèle de Worr Machine avez-vous acheté ? _____

Quels magazines de paintball lisez-vous ? _____

Pour quelle(s) raison(s) avez-vous choisi une Worr Machine de WGP ? _____

Quels magazines de paintball lisez-vous ? _____

VEUILLEZ RENVoyer IMMÉDIATEMENT VOTRE FICHE DE GARANTIE.





WORR GAME PRODUCTS LLC.

252 Granite Street
Corona, CA 92879
U.S.A.

Téléphone : 909.520.9969
Téléfax : 909.520.9699
www.worr.com

No. Réf. 142349-000

WORR GAME PRODUCTS, LLC.

MANUAL DEL USUARIO DEL MARCADOR WORR MACHINE®



ADVERTENCIA:

Esto no es un juguete. El mal uso puede causar lesiones serias o la muerte. El usuario y las personas que se encuentren dentro del rango de acción, deben utilizar la protección para los ojos específicamente diseñada para paintball. Se recomienda tener 18 años de edad o ser mayor para comprarlo. 14 años de edad para usarlo bajo la supervisión de un adulto o 10 años de edad para usarlo en campos de paintball que cumplan con las normas ASTM-standard F1777-97. LEA EL MANUAL DE OPERACIÓN ANTES DE UTILIZARLO.



ADVERTENCIA:

Nunca le dispare a ninguna persona que no esté utilizando el equipo de protección para los ojos, oídos, garganta y cabeza, el cual se debe utilizar en todo momento. La protección para los ojos debe ser diseñada específicamente para el uso con paintball. El hecho de no seguir estas precauciones de seguridad puede conducir a lesiones corporales incluyendo ceguera y sordera.

Si usted tiene un problema,
NO LO DEVUELVA AL LUGAR DE COMPRA
Póngase en contacto con WGP para
obtener servicio



WORR GAME PRODUCTS, LLC.
252 Granite Street
Corona, Ca 92879-1283
Tel: (951) 520-9969
TOLL FREE: (800) 755-5061
www.worr.com

MANUAL DEL USUARIO DEL MARCADOR WORR MACHINE®

Bienvenido al mundo del nuevo Worr Machine, y gracias por su compra de un nuevo marcador Worr Machine®. Usted ahora tendrá la oportunidad de experimentar el paintball a su más alto nivel.

TABLA DE CONTENIDO

I.	Reglas para un Manejo Seguro del Marcador de Paintball	42
II.	Preparándose para el Uso	44
III.	Velocidad	47
IV.	Worr Machine EG (Electrónico) — Operación de la E-Grip	48
V.	Worr Machine EG (Electrónico) — Ajustes de Modo	48
VI.	Limpieza de su Marcador	53
VII.	Búsqueda de Fallas	54
VIII.	Preguntas Frecuentes	55
VII.	Garantía	57

Los colores y las partes pueden variar con respecto a las ilustraciones. Worr Game Products se reserva el derecho de cambiar las partes en cualquier momento. Los logotipos de Worr Game Products, WGP están todos registrados a nombre de WGP LLC. ©2006 WGP LLC.



I. REGLAS PARA UN MANEJO SEGURO DEL MARCADOR DE PAINTBALL

SU MARCADOR WORR MACHINE® NO ES UN JUGUETE.

18 años de edad para comprarlo. 14 años de edad para jugar bajo la supervisión de un adulto o 10 años de edad para usarlo en campos de paintball que cumplan con las normas ASTM-standard F1777-97. Respete la propiedad de las otras personas y cuando utilice el marcador Worr Machine, obedezca todas las leyes locales, estatales y federales. Cuando ingrese a un campo de paintball, póngase al tanto de las reglas y reglamentaciones del mismo. Es muy importante tener la protección apropiada para paintball antes de ir a jugar al campo de paintball. Esto incluye, pero no está limitado a ello, protección para los ojos, cabeza, garganta y cuerpo. Toda protección que se utilice debe estar diseñada para el deporte de paintball, por ej.: equipo para protección de los ojos diseñado específicamente para el uso en paintball.

Tenga siempre colocado un tapón o una cubierta del cañón y mantenga el selector de seguridad activado en la posición ON durante la manipulación de su marcador. Cuando repare o limpie su marcador retire primero el cañón y el cilindro de gas, luego despresurice su marcador apuntándolo en una dirección segura y disparando en seco. Trate siempre al marcador de paintball como si estuviera cargado. Durante la manipulación del marcador, mantenga siempre sus dedos o cualquier otro objeto lejos del ensamble del gatillo para evitar descargas accidentales. Cuando lleve consigo o transporte el marcador, asegúrese de mantener la boca apuntando hacia abajo con un dispositivo de bloqueo del cañón colocado. Antes de transportar su marcador a través de áreas públicas, tales como aeropuertos o estaciones de autobuses y trenes, llame con anticipación para obtener información referente a reglamentaciones en cuanto a la posibilidad de llevar consigo y transportar tal tipo de ítem.

Recuerde que, el marcador Worr Machine nunca debe apuntarse ni dispararse hacia ninguna persona que no esté utilizando la protección aprobada para los ojos y la cara, apropiada para paintball y solamente debe ser utilizado en campos de paintball supervisados, que tengan licencia y estén asegurados.

NOTA: Un ambiente seguro es un área donde usted y todos los que se encuentren dentro de las 200 yardas estén utilizando anteojos y equipos de seguridad aprobados para paintball. Un área que esté circundada por una red y cumple con las normas STM-standard F1777-97.



I. REGLAS PARA UN MANEJO SEGURO DEL MARCADOR DE PAINTBALL

- Trate a todos los marcadores como si estuvieran cargados.
- Nunca mire hacia el interior del cañón de un marcador de paintball.
- Mantenga sus dedos fuera del gatillo hasta estar listo para disparar.
- Nunca le dispare a una persona que no tenga puesta la protección apropiada.
- Nunca apunte el marcador hacia ningún objeto al cual usted no quiera disparar, aún cuando el marcador no esté cargado y no tenga acoplado el suministro de aire.
- Mantenga el marcador en la posición seguridad hasta estar listo para disparar.
- Mantenga el dispositivo de bloqueo del cañón en/sobre el marcador cuando no esté disparando.
- Antes de proceder al desmontaje retire siempre las paintballs y el suministro de propelente.
- Después de remover el suministro de propelente, apunte el marcador hacia una dirección segura y proceda a descargar hasta que el marcador quede desgasificado.
- Guarde el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
- Siga las advertencias que aparecen en el suministro de propelente para manipulación y almacenaje.
- No dispare hacia objetos frágiles tales como ventanas.
- Todas las personas que se encuentren dentro del rango de acción deben tener puesta la protección para los ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener las paintballs.
- Mida siempre la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare a velocidades que excedan los 300 pies por segundo.
- Nunca se involucre en vandalismo.
- No modifique en manera alguna, el sistema de aire de su marcador.
- No utilice ningún marcador para efectuar disparos al pasar con un auto.
- El hecho de no seguir estas precauciones de seguridad puede conducir a lesiones corporales incluyendo ceguera y la muerte.

II. PREPARÁNDOSE PARA EL USO

1. Atornille el cañón en el marcador.
2. Coloque el dispositivo de bloqueo del cañón en forma apropiada sobre el marcador.
3. Tire hacia atrás el perno de armado hasta que quede trabado en su lugar.
4. Asegúrese que el selector de seguridad esté colocado en la posición "PUSH SAFE".
5. Conecte el tanque al ASA (adaptador del sistema de aire.)

NOTA: Asegúrese siempre de hacer rellenar el tanque por técnicos autorizados, con experiencia y conocimientos para respetar los límites de carga correctos para cada tanque. No trate de rellenar tanques usted mismo. No utilice tanques que no hayan sido adecuadamente mantenidos o estén dañados. WGP recomienda aire comprimido pero el CO2 también funcionará. Asegúrese de usar siempre para su marcador, tanques que cumplan con las normas ASTM. Tenga siempre precaución al rellenar, acoplar y manipular cualquier tipo de tanque de aire.

6. Acople el cargador a la compuerta de alimentación del marcador.

NOTA: Utilice solamente paintballs calibre 0.68 en su marcador Worr Machine de Worr Game Products. A todos los marcadores Worr Machine de WGP se les ajusta el tiempo y se prueban antes de salir de la fábrica.

Antes de utilizarlo en el campo, asegúrese de que la velocidad cumpla con los lineamientos de seguridad de dicho campo. Los límites generales de velocidad del campo son usualmente entre 250 y 300 pps (pies por segundo). La velocidad de su marcador de paintball nunca debe exceder los 300 pps. Observe y cumpla con todas las leyes, reglamentaciones y lineamientos de seguridad de los campos locales, en lo concerniente al uso de marcadores de paintball.



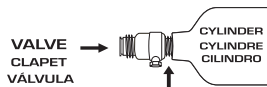
ADVERTENCIA:

Use siempre protección para los ojos y la cara aprobada para paintball cuando utilice un marcador presurizado para paintball.



ADVERTENCIA:

HIGH PRESSURE ALUMINUM ALLOY CYLINDER BOUTEILLE À HAUTE PRESSION EN ALLIAGE D'ALUMINIUM CILINDRO DE ALEACIÓN DE ALUMINIO PARA ALTA PRESIÓN



⚠ DANGER ⚠ PÉRIL ⚠ PELIGRO

The cylinder can fly off with enough force to kill if the valve unscrews from the cylinder.

- STOP if valve starts to unscrew from the cylinder. Screw it back on and take it to a trained person for repair.

EXPLOSION HAZARD: Improper use, filling, storage or disposal may result in property damage, serious personal injury, or death.

- This cylinder must be filled only by properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P-1, C-6, G-6.3 and AV-7 available from the Compressed Gas Association, 4221 Walney Rd., Chantilly, Virginia 20151-2923.
- Valves must be installed and removed only by trained personnel.
- Do not overfill cylinder. Do not exceed the pressurized rating stamped on your cylinder.
- Do not expose to temperatures exceeding 130° F when pressurized.
- Do not use caustic cleaners or strippers.
- Do not modify this cylinder or valve in any way.
- Cylinder will be destroyed if exposed to fire or heated to a temperature exceeding 350° F.
- Keep cylinder out of reach of children.

II. PREPARÁNDOSE PARA EL USO (CONT.)

NOTA: Si usted está utilizando un tanque de CO2, debe saber que el CO2 tiene algunas limitaciones. Si usted juega en un ambiente frío y dispara en forma rápida puede experimentar fluctuaciones rápidas de la velocidad (caída del disparo) o puede experimentar “congelamiento del marcador”. Esto es normal con el CO2. El CO2 es un líquido, y a medida que usted dispara el marcador en forma rápida está disparando ese líquido dentro del marcador causando que el mismo se congele. El remedio para este problema es permitir que el marcador y el tanque se calienten a la temperatura ambiente. WGP sugiere el uso de aire comprimido cuando se dispare en forma rápida o con tiempo frío.



ADVERTENCIA:

Esto no es un juguete. El mal uso puede causar lesiones serias o la muerte. El usuario y las personas que se encuentren dentro del rango de acción, deben utilizar la protección para los ojos específicamente diseñada para paintball. Se recomienda tener 18 años de edad o ser mayor para comprarlo. 14 años de edad para usarlo bajo la supervisión de un adulto o 10 años de edad para usarlo en campos de paintball que cumplan con las normas ASTM-standard F1777-97. LEA EL MANUAL DE OPERACIÓN ANTES DE UTILIZARLO.



ADVERTENCIA:

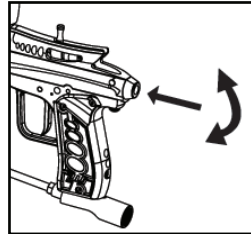
Nunca le dispare a ninguna persona que no esté utilizando el equipo de protección para los ojos, oídos, garganta y cabeza, el cual se debe utilizar en todo momento. La protección para los ojos debe ser diseñada específicamente para el uso con paintball. El hecho de no seguir estas precauciones de seguridad puede conducir a lesiones corporales incluyendo ceguera y sordera.

II. PREPARÁNDOSE PARA EL USO (CONT.)

- Se debe utilizar el equipo de protección (para la cara y los ojos) aprobado por la industria del paintball, en todo momento cuando se opera y cuando se realizan ajustes a este marcador.
- Antes de iniciar cualquier trabajo en su marcador, verifique para asegurarse que todo el exceso de presión haya sido liberado apuntando el marcador en una dirección segura y tirando del gatillo. Esta es una precaución necesaria debido al hecho de que el marcador puede contener presión aún después de remover el suministro de gas.
- Los daños al marcador causados por el ajuste inapropiado NO están cubiertos por la garantía. Si usted no está seguro, no puede o no sabe como realizar trabajos en el marcador, haga que los ajustes y las reparaciones las haga WGP.

III. VELOCIDAD

- Si está utilizando el Marcador (Electrónico) EG de Worr Machine, vea las instrucciones para la E-Grip (empuñadura electrónica) en la página siguiente.
- Para ajustar la velocidad, introduzca la llave para ajuste de velocidad provista con su marcador en el tornillo de la parte de atrás del marcador. Girando el tornillo en el sentido de las agujas del reloj se aumenta la velocidad del marcador, girándolo en sentido contrario se disminuye la velocidad. Asegúrese de seguir todas las reglas locales y las de las normas ASTM cuando ajusta la velocidad. Asegúrese también de utilizar siempre equipos de seguridad aprobados para paintball durante la manipulación de su marcador.



ADVERTENCIA:

WGP no ajusta la velocidad antes de que el marcador salga de la fábrica. Usted DEBE ajustar la velocidad dentro de los límites del campo y los de seguridad utilizando un cronómetro antes de jugar. Utilice siempre un cronómetro para verificar que la velocidad de su marcador no exceda los límites máximos de seguridad.

IV. WORR MACHINE EG (ELECTRÓNICA) — OPERACIÓN DE LA E-GRIP

1. **Protección para los ojos:** Asegúrese de que todos los individuos que se encuentren dentro de las 200 yardas estén adecuadamente protegidos contra impactos de paintball.
2. **Acople el Selector de Seguridad e Instale la Manga del Cañón:** Corra el selector de Seguridad del marcador de izquierda a derecha; La Banda Roja alrededor del selector de seguridad no se debe ver si la seguridad está activada. Instale la Manga del Cañón en forma Apropiada.
3. **Instale la Batería:** Retire los tres tornillos allen, luego retire la cubierta del lado derecho de la empuñadura e instale la batería de 9 voltios en forma apropiada.
4. **Prueba de Energía:** Para probar si hay energía oprima y retenga el botón inferior (debajo de las dos luces en la parte de atrás de la empuñadura) durante aproximadamente 2 segundos. Se deberían iluminar 2 Luces Verdes.

Retenga el botón hasta que la luz se apague. Reinstale la cubierta de la empuñadura (No apriete los tornillos en demasía).

V. WORR MACHINE EG (ELECTRÓNICA) — OPERACIÓN



MARCADOR ENCENDIDO

2 Luces Verdes
Indica que el
Marcador está
Encendido.

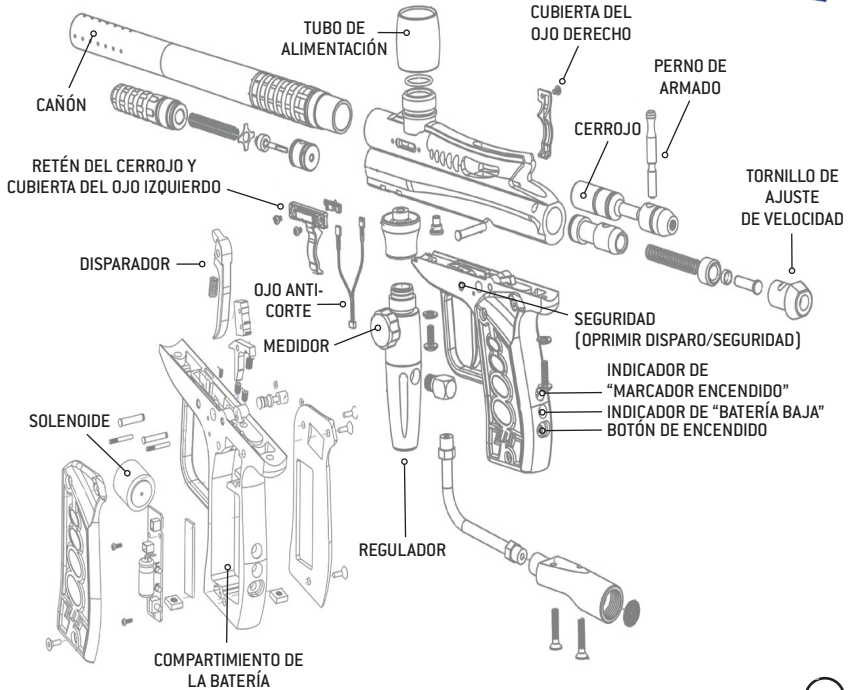


BATERÍA BAJA

Luz Superior Verde,
Luz Inferior Roja
Indica que el
Marcador está
encendido, pero
la Batería está Baja.

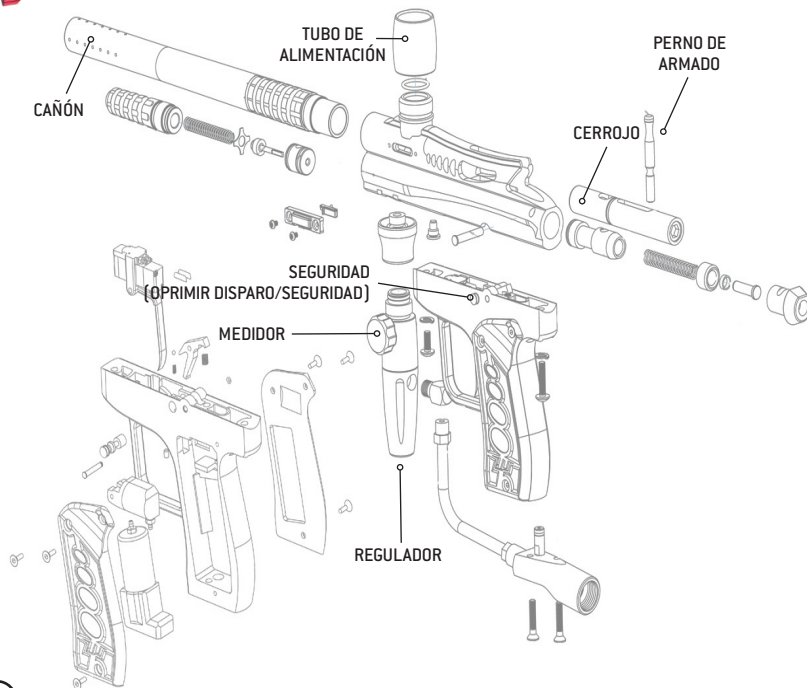
NOTA: El ojo electrónico Anti-Corte está en posición de Siempre Encendido y no puede ser apagado.

WORR MACHINE EG (ELECTRÓNICA)

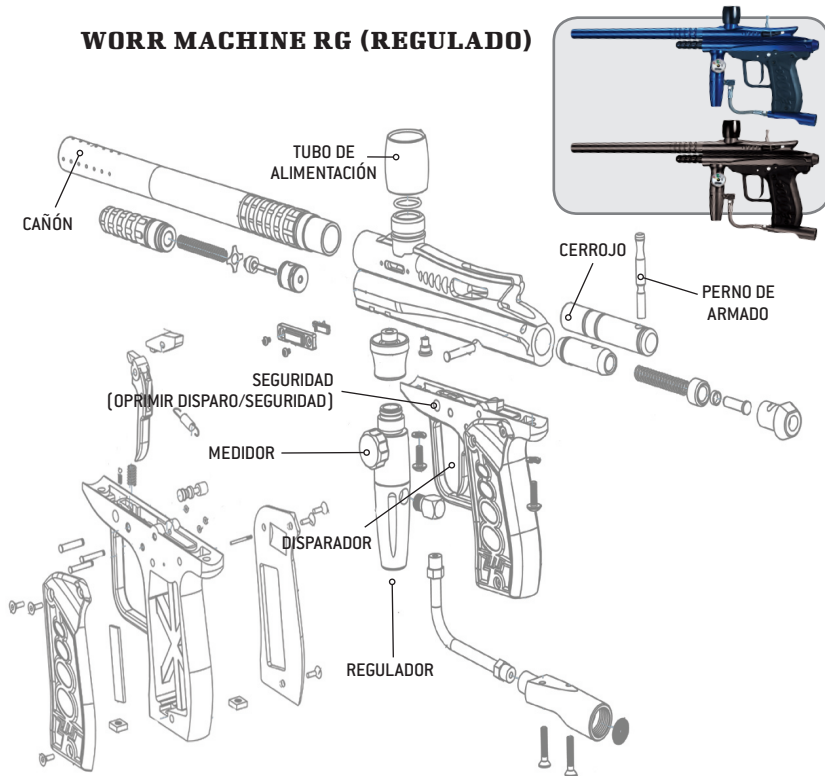




WORR MACHINE AG (ASISTIDO POR AIRE)

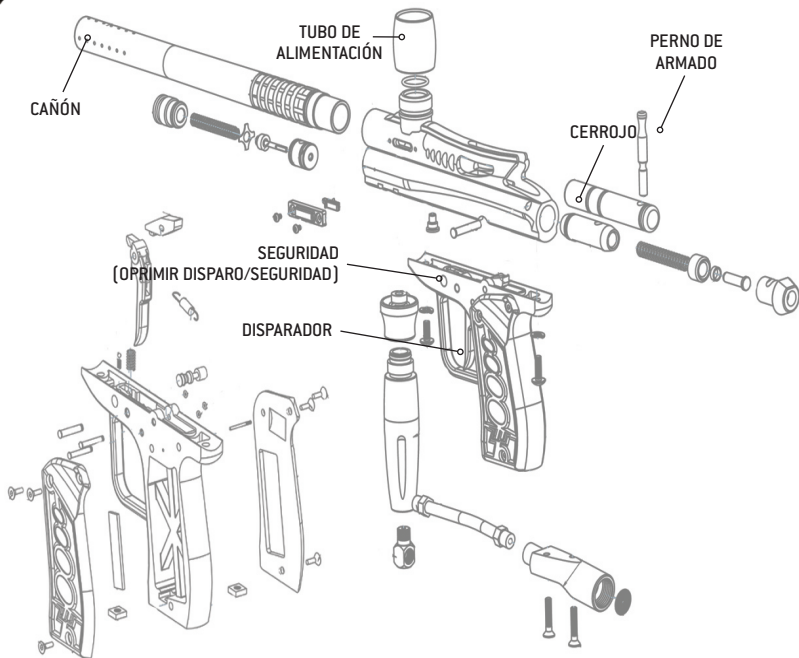


WORR MACHINE RG (REGULADO)





WORR MACHINE



VI. LIMPIEZA DE SU MARCADOR

No es necesario desarmar completamente su marcador para limpiarlo. WGP recomienda que se haga la siguiente limpieza después de cada día de juego:

1. Antes de comenzar asegúrese SIEMPRE que todas las paintballs estén fuera del marcador.
2. Retire el suministro de aire y asegúrese de que todo el aire haya sido expulsado del marcador.
3. Retire la cubierta del cañón y luego retírelo.
4. Pulverice ligeramente el marcador con una mezcla 50-50 de alcohol para fricciones y agua y luego limpie con un paño suave.
5. Limpie el marcador con un paño limpio, o bien hágalo con el soplete de aire comprimido (NO CON CO2).
6. Retire el cerrojo y lubrique las arandelas de goma (O-rings) del mismo con aceite Mineral, luego reinstálelo.
7. Lubrique todas las partes móviles con aceite Mineral, y vuelva a ensamblar.
8. WGP recomienda que después de cada período de 4 o 5 días de juego usted coloque de 3 a 4 gotas de 3 en 1 u otro aceite específico para marcadores de paintball en el receptor de aire y dispare el marcador de 10 a 15 veces sin el cañón. Esto distribuirá el aceite a través de todo el marcador y lubricará las partes internas.

Lubricantes Aprobados por la Fábrica:

- Solamente aceite Mineral



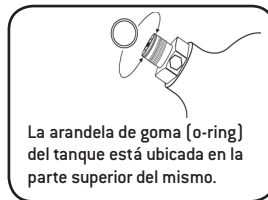
ADVERTENCIA:

Asegúrese siempre que usted y cualquiera que se encuentre cerca de usted estén utilizando protección cuando limpie el marcador o verifique la existencia de paintballs dentro del mismo.

VII. BÚSQUEDA DE FALLAS

NOTA: Antes de comenzar a realizar cualquier trabajo en su marcador, verifique para asegurarse de que todo el exceso de presión haya sido liberado apuntando el marcador en una dirección segura y tirando del gatillo. Esta es una precaución necesaria debido al hecho de que el marcador puede contener presión aún después de la remoción del suministro de gas.

1. Pérdidas de gas por la conexión del tanque.
 - Verifique o reemplace la arandela de goma (o-ring) del tanque.
2. Pérdidas de gas desde el interior del cañón.
 - Pruebe disparando el marcador unas cuantas veces en un ambiente seguro.
 - El sello de la válvula puede estar dañado, reemplace el ensamble del tronco de la válvula.
3. El marcador no dispara.
 - Arme el marcador y pruebe otra vez.
 - Asegúrese de que el tanque tenga gas/aire adentro, y asegúrese de que esté atornillado totalmente al marcador.
 - Verifique de una manera segura, la existencia de carcasas de paintballs en la cámara, lubrique todas las partes móviles.
4. El marcador no se puede volver a armar.
 - Verifique y/o reemplace la arandela de sello (o-ring) del percutor.
 - Asegúrese de que el tanque tenga gas/aire y asegúrese de que el suministro esté atornillado totalmente en el marcador.
5. El marcador se dispara rápido o el mecanismo se pega o deja de funcionar.
 - Carcasa de paintball rota y trabada en el interior, limpie el mecanismo.
 - Falta de lubricante, lubrique el percutor y el cerrojo.



La arandela de goma (o-ring) del tanque está ubicada en la parte superior del mismo.

VIII. PREGUNTAS FRECUENTES

- P)** ¿Cómo puedo mantener de una manera segura mi marcador WGP Worr Machine®?
-
- R)** El mantenimiento seguro de su marcador es simple y fácil. Usted solo necesita limpiar y lubricar su marcador para mantenerlo en buenas condiciones de funcionamiento.
- P)** ¿Cómo lubrico mi marcador?
-
- R)** Usted solo necesita lubricar su marcador después de cada período de 4 o 5 días de juego. Para lubricar su marcador primero retire el cargador, luego dispare hasta que todas las paintballs excedentes salgan del marcador. Luego retire el tanque y dispare para eliminar todo el exceso de aire del marcador. Ahora retire el cañón. Luego vierta de 3 a 4 gotas de aceite aprobado para marcadores de paintball en el receptor de aire y dispare el marcador de una manera segura de 10 a 15 veces. Esto distribuirá el aceite a través de las partes internas del marcador. En este momento usted también puede lubricar las arandelas de sello (o-rings) del cerrojo y el percutor. Asegúrese de que el agujero que se encuentra entre las 2 arandelas de sello del cerrojo esté siempre mirando hacia abajo. Lubricantes aprobados por la fábrica: aceite Mineral.
- P)** ¿Cómo puedo limpiar mi marcador de una manera segura?
-
- R)** Para limpiar su marcador primero encuentre un ambiente seguro y luego retire el cargador, luego dispare el marcador hasta expulsar todas las paintballs fuera del marcador. Luego retire el tanque y dispare hasta eliminar todo el exceso de aire del marcador. Ahora retire el cañón, luego rocíe ligeramente el marcador con agua y luego repáselo con un paño limpio.
- P)** ¿WGP recomienda CO2 o aire comprimido en mi marcador?
-
- R)** WGP recomienda aire comprimido, pero los marcadores también funcionan con CO2. Si usted está utilizando un tanque de CO2, puede detectar que el marcador se pone frío, esto es normal con el CO2. El CO2 consiste en un líquido congelado y cuando este líquido ingresa en el marcador causará que el mismo se enfríe. Para remediar este problema, permita que su marcador caliente a temperatura ambiente en un lugar seguro.



MANUAL DEL USUARIO DEL MARCADOR WORR MACHINE®

VIII. PREGUNTAS FRECUENTES (CONT.)

P) ¿Mi marcador se dispara cuando lo limpio con aire, qué debo hacer?

R) Antes de limpiar su marcador con aire asegúrese siempre de armarlo primero, luego dispare. No se recomienda ajustar ni remover las partes internas si no se tiene el entrenamiento adecuado.

P) Se me rompió una paintball dentro de mi marcador. ¿Cómo lo limpio?

R) Para retirar de su marcador los restos de una paintball rota primero tiene que retirar el cargador, luego el tanque asegurándose de disparar para eliminar todo el exceso de paintballs y aire de su marcador. Luego retire el cañón y después el cerrojo. Utilizando un secador o un algodón, páselo a través de la cámara de la pintura del cerrojo, luego páselo a través del cañón. Reinstale el cerrojo. Asegúrese de que el agujero que se encuentra entre las 2 arandelas de sello (o-rings) del cerrojo quede mirando hacia abajo y ya está listo para continuar.

P) He removido el cerrojo y lo reemplacé, la velocidad del marcador disminuyó. ¿Cuál es el problema?

R) Toda vez que usted retire el cerrojo del marcador, antes de proceder a la reinstalación debe siempre asegurarse de que el agujero que se encuentra entre las 2 arandelas de sello (o-rings) del cerrojo quede siempre mirando hacia abajo. Este es un problema común que puede afectar directamente la velocidad de su marcador.

P) ¿Cuál es la razón para tener diferentes medidas de cañón?

R) La razón para utilizar diferentes medidas de cañón, es que las paintballs tienen diferentes medidas que varían debido a la frescura, clima y otros factores. Teniendo diferentes medidas de cañón usted está en condiciones de hacer corresponder la pintura con el cañón para obtener de su marcador la mayor exactitud y consistencia.

P) Tengo una pregunta que no está en esta lista. ¿Qué debo hacer?

R) Si usted tiene más preguntas y no encontró la respuesta aquí, por favor póngase en contacto directamente con WGP llamando al teléfono 800-755-5061 o bien visite el sitio de Internet www.worr.com.



IX. GARANTÍA LIMITADA DE UN AÑO

Worr Game Products®, LLC. Garantiza que su marcador Worr Machine estará libre de defectos de materiales y manufactura durante un año a partir de la fecha de compra.

Cualquier producto que WGP determine que está defectuoso en sus materiales o manufactura, de acuerdo con esta garantía será reparado o reemplazado a opción de WGP, libre de todo cargo cuando se lo reciba en la fábrica con flete prepago, junto con el comprobante de compra.

Esta es una garantía expresa en reemplazo de toda otra garantía. Cualquier garantía implícita de comercialización o adaptación a un propósito en particular está limitada a la misma duración de esta garantía expresa.

Esta garantía no cubre daños incidentales o consecuenciales. WGP no será responsable de ningún daño incidental o consecencial. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de las garantías implícitas, por daños incidentales o consecuenciales, por lo tanto las limitaciones y exclusiones mencionadas más arriba pueden no ser de aplicación en su caso.

La garantía no cubre ningún problema que resulte del mal uso, abuso, negligencia, alteración, la no realización del mantenimiento tal como se indica, reparación o servicio no autorizado, o daños causados por contaminantes.

Esta garantía no cubre ninguna representación ni garantía ofrecida por comerciantes mas allá de las estipulaciones de la presente garantía. Las reparaciones fuera de garantía pueden implicar la aplicación de cargos por reparación.

Esta garantía no cubre costos incurridos por la reparación, inspección y mantenimiento preventivo normales.

Usted debe establecer una prueba de compra para obtener el servicio o reemplazo por garantía. Usted puede establecer una prueba de compra completando la Tarjeta de Registro de Garantía y enviándola a WGP.

Esta garantía le da derechos legales específicos, y usted tiene también otros derechos los cuales varían entre un estado y otro. Si usted tiene alguna pregunta con respecto a su producto WGP, por favor llámenos sin cargo al teléfono 1-800-755-5061.

Warranty Service is available by sending your marker to:

Worr Game Products LLC.
Attn: WARRANTY SERVICE
252 Granite St. Corona, CA 92879
P: 951-520-9969 F: 951-520-9699
www.worr.com

IMPORTANT: Usted debe llamar a Worr Game Products LLC., para solicitar un número RMA antes de enviar su marcador WGP para servicios de garantía o técnicos.

MANUAL DEL USUARIO DEL MARCADOR WORR MACHINE®

ATENCIÓN SERVICIO DE GARANTÍA

Worr Game Products LLC.

Tarjeta de Registro de Garantía

Por favor llene esta tarjeta de garantía y envíela con una fotocopiada su recibo de compra a WGP. Gracias.

No. de Serie de Worr Machine _____

Nombre _____

Domicilio _____

Ciudad _____

Estado _____ Código Postal _____ País _____

Teléfono _____ E-mail _____

Fecha de Compra _____

Comprado a _____

Tienda Pro Internet Campo Artículos Deportivos Otros

¿Cuánto pago por su Worr Machine®? _____

¿Cómo o dónde supo de Worr Machine®? _____

¿Qué marcador de paintball disparó antes de este Worr Machine®? _____

¿Cuántos años hace que juega paintball? _____

¿Qué tipo de paintball juega usted? _____

¿Qué le hizo elegir un marcador WGP? _____

¿Qué revistas de paintball lee usted? _____

¿Qué modelo de Worr Machine® compró usted? _____

¿Qué revistas de paintball lee usted? _____

¿Qué le hizo elegir un WGP Worr Machine®? _____

¿Qué revistas de paintball lee usted? _____

POR FAVOR ENVÍE SU TARJETA EN FORMA INMEDIATA.



WORR GAME PRODUCTS LLC.

252 Granite Street
Corona, CA 92879
U.S.A.

Teléfono: 909.520.9969
Fax: 909.520.9699
www.worr.com

P/N 142349-000

