



SPYDER

PASSION FOR PAINTBALL.™



MR6TM

WITH



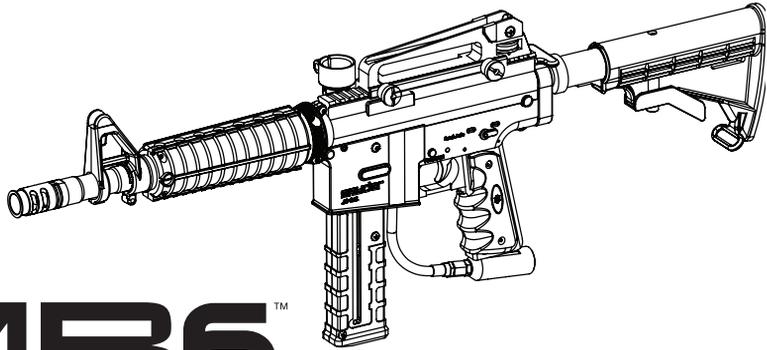
DUAL
LOADING
SYSTEM

.68 CAL SEMI-AUTO MARKER

USER MANUAL

English
Français





MR6™

.68 CAL SEMI-AUTO MARKER

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	1
OPERATION GUIDE / START UP	2
MR6™ BARREL INSTALL / REMOVAL / SETUP	3
PROPER USE OF BARREL BLOCKING DEVICE	3
INSTALLING / REMOVING CO2 / COMPRESSED AIR TANK	4
INSTALLING CARRYING HANDLE W/SIGHT	4
INSTALLING / REMOVING A PAINTBALL LOADER AND MAGAZINE	4-5
INSTALLING / REMOVING A SHOULDER STOCK	6
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE	6
A JAMMED PAINTBALL IN THE BREACH	6
HOW TO CLEAN YOUR MARKER	7
DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS	7-8
BARREL SHROUD REMOVAL	8
Eko™ CUP SEAL REMOVAL GUIDE	9
AIR LEAK / TROUBLESHOOTING	10
TROUBLESHOOTING	10
MR6™ SCHEMATIC	11
MR6™ PARTS LIST	12
WARRANTY STATEMENT	13

RULES OF SAFE PAINTBALL MARKER HANDLING

- 1.** Do not use unless everyone within range is wearing eye, face and ear protection designed specifically to stop paintballs and complies with specification ASTM F1776.
- 2.** Never point the paintball marker at anyone that is not wearing a paintball mask that complies with specification ASTM F1776.
- 3.** Do not modify your marker's pressurized air system or cylinder in any way.
- 4.** Keep the marker on safe until ready to shoot.
- 5.** Never use anything other than .68 caliber paintballs. Do not attempt to shoot used paintballs.
- 6.** Treat every marker as if it were loaded.
- 7.** Never look down the barrel of a paintball marker.
- 8.** Keep your finger off the trigger until ready to shoot.
- 9.** Never point the marker at anything you don't wish to shoot
- 10.** Keep the barrel blocking device in/on the marker's muzzle when not shooting.
- 11.** Keep the paintball marker on safe when not in use.
- 12.** Always remove paintballs and propellant source before disassembly.
- 13.** After removing propellant source, point marker in safe direction and discharge until marker is degassed.
- 14.** Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
- 15.** Follow warning listed on the gas source for handling and storage
- 16.** Do not shoot at fragile objects such as windows
- 17.** Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 91.44 m/s (300 ft/s)
- 18.** Never engage in vandalism.
- 19.** Some paintballs may cause staining of some porous surfaces such as brick, stucco, and wood.

▲ 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. Must be 18 years or older to purchase. Persons under 18 must have Adult supervision. **READ OWNER'S MANUAL BEFORE USING.**

OPERATION GUIDE /START UP

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when not shooting/playing
2. Spyder recommends having the Marker in the SAFE MODE position before use. To operate, push the safety button from the "PUSH SAFE" side of the Trigger Frame. This will position the Marker in a lock SAFE MODE. To disengage the safety button in a safely manner, point the Marker in a safe direction, and push the safety button towards the opposite side of the Trigger Frame. CAUTION: Do not disengage safety button until step 6.
3. Attach a CO2/Compressed Air Tank to the Markers C/A adapter. Using a CO2/Compressed Air Tank firmly tighten clockwise to the Markers C/A adapter until it is snug. HELPFUL TIP: Make sure to have the CO2/ Compressed Air Tank filled before attaching. NOTE: O-rings in the Markers parts kit are NOT supplied to attach with a CO2/Compressed Air Tank. IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to attach a CO2/ COMPRESSED AIR TANK to the Markers C/A adapter.
4. Attach the Magazine to the Trigger Housing or attach Paintball Loader to the Marker's clamping feed neck and tighten the screw. NOTE: The loader can only be filled with .68 Caliber Paintballs. The Magazine can accept either .68 Caliber Paintballs or First Strike Paintball Rounds
5. Cocking the Marker. Pull back the Rear Cocking Handle until the FS Venturi Bolt latches. CAUTION: Should you let go of the Rear Cocking Handle before it latches, your Marker may fire.
6. Remove the barrel blocking device over the barrel. Now you can release the safety button. CAUTION: With the safety button released in the FIRE position the Marker is ready to shoot/play. By pulling the Trigger will fire a paintball. IMPORTANT: Only test your Marker in a safe direction or in a designated playing field.
7. Performing a velocity (fps) check. Turning the Velocity Adjuster/Spring Guide clockwise will increase the velocity (fps) while turning counter-clockwise will decrease the velocity (fps). NOTE: Your Marker is intended to be used in a paintball facility with the proper paintball protection. IMPORTANT: Spyder recommends using a chronograph to ensure Marker's velocity is under 300 (fps).
8. When finished playing, remove all paintballs from the Magazine and Loader. Then detach the loader from the Markers feed neck by loosening the set screw on feed neck clamp. CAUTION: There may be one paintball in the Marker's breach; take a shot or two in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
9. Place the barrel blocking device over the barrel tip. This will help avoid any accidental discharge.
10. Spyder recommends having the Marker in the SAFE MODE and un-cocked position after use.
11. Unscrew the CO2/Compressed Air Tank from the Markers C/A adapter. By turning the tank counter clockwise will detach from the Markers C/A adapter. CAUTION: Never expose any skin underneath the C/A adapters bleed hole when removing the tank. This can run the risk of getting skin burn from the releasing of the GAS. IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to detach a CO2/ Compressed Air Tank from the Markers C/A adapter.
12. Store the Marker in a paintball bag or in a safe place. WARNING: Before/after use of the Marker, make sure to fasten all screws. Loose screws may prevent the Marker from functioning properly. HELPFUL TIP: It's a good practice to lubricate your Marker before and after each use, especially when storing the Marker for an extended period of time. Add a few drops of paintball gun oil on the Striker O-ring (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OR REAR INTERNALS). Before storing the Marker, make sure the Marker is in the SAFE MODE, un-cocked position without air source attached, any paintball inside the Marker has been removed and with barrel blocking device on.

IMPORTANT

- Firing velocity will vary according to altitude, climate condition, and type of paintball used. First Strike Rounds will have a higher velocity than a regular .68 Caliber paintball.
- It may be dangerous approximately within 300 feet (100 meter) of shooting range.
- Before using your marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device called a "Velocity Chronograph" and can be performed at a paintball dealership or local playing field. NOTE: This product is intended to be used at a velocity no greater than 300 feet per second (fps). Paintball markers are not intended to be shot within 30 feet.
- This paintball marker may have excess gas after the removal of the CO2 / Compressed Air Tank. Please remove all paintballs and discharge the remaining gas safely.
- Never store a CO2 / Compressed Air Tank attached on the marker.

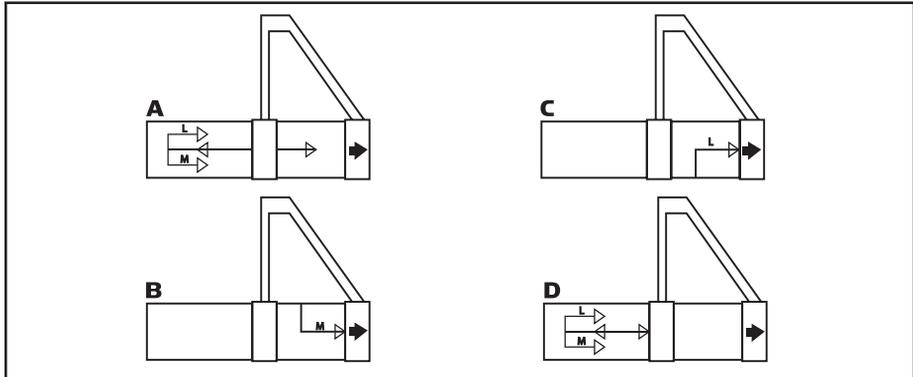
MR6 BARREL INSTALL / REMOVE / SETUP

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

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

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

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



PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE

A Barrel Blocking Device or "BBD" is an essential part of your paintball safety equipment. The Barrel Blocking Device is designed to stop a paintball from exiting a paintball marker accidentally. Improper use of the Barrel Blocking Device will render this device useless.

BARREL SOCK/BAG TYPE DEVICE

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

Adjust the length of the elastic cord to make sure your Barrel Blocking Device fits securely over your markers barrel. NOTE: If the elastic cord is too long you can tie a couple of knots around the cord to shorten its length.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

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

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

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

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

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

INSTALLING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

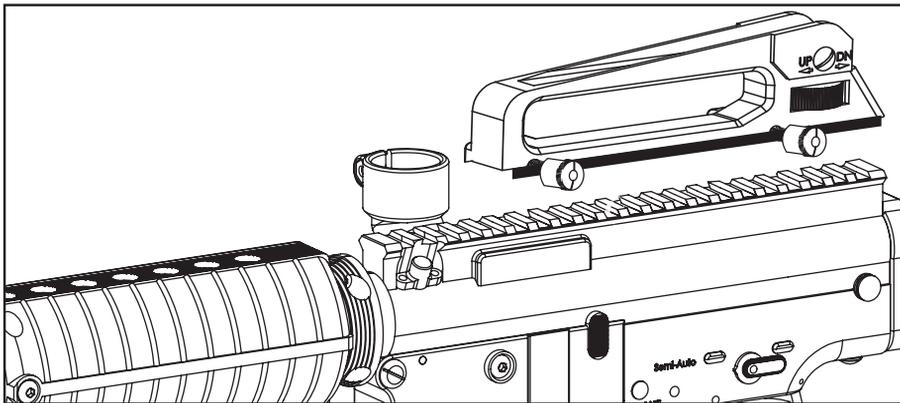
Firmly screw the CO2 / Compressed Air Tank clockwise into the markers C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** Before installing a CO2 / Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle O-ring on the top of the valve to prevent air leaks. **IMPORTANT:** You should never need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

REMOVING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

Firmly unscrew the CO2 / Compressed Air Tank by turning the tank counter-clockwise until it comes out of the C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** After firing the marker, you should ALWAYS remove the CO2 / Compressed Air Tank before storing. When the tank is being removed, excess air will release from the C/A Adapter. **CAUTION:** Never expose any skin to the C/A Adapters bleed hole when removing the tank. This is to avoid the risk of getting skin burn from the escaping GAS.

IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to detach a CO2 / Compressed Air Tank from the C/A Adapter. If you cannot remove a tank by hand please see a certified airsmith for assistance.

INSTALLING CARRYING HANDLE W/SIGHT



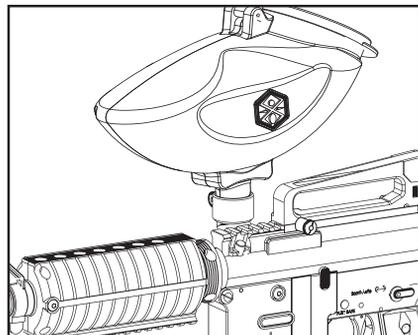
Loosen both Locking Screws from the Carrying Handle Sight.

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

INSTALLING / REMOVING A PAINTBALL LOADER

IMPORTANT: The Barrel must be installed before loading the Magazine or Paintball Loader. Attach an electronic or gravity paintball loader to the Markers Feed Neck and tighten the set screw. Only use .68 caliber paintballs through the loader.

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



LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE

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

IMPORTANT: Always have the marker on safe mode until you are ready to operate.

IMPORTANT: Storing paintballs in a temperature of 59° F (15°C) or below will affect the quality and performance of the paintballs.

IMPORTANT: The magazine should be clean and free of any shell fragment or dirt before loading paintballs.

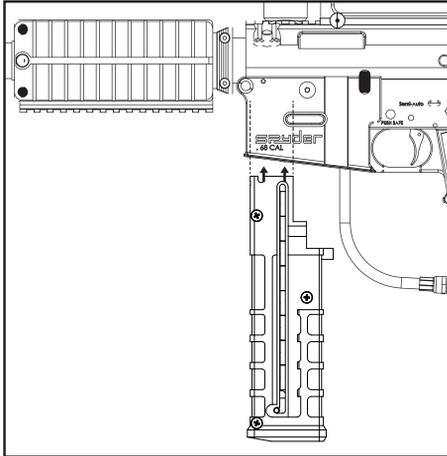
WARNING: DO NOT freeze the paintballs.

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

STEP 2 Load only 9 Paintballs (.68 Cal.) or 9 First Strike Paintballs. **NOTE:** First Strike Paintballs can only be loaded in a specific direction in the First Strike Capable (FSC) 9 round Straight Magazine. **HELPFUL TIP:** The Fin of the First Strike Paintball is facing towards the Receiver and the Rounded Body of the First Strike Paintball is facing towards the Barrel. **NEVER** mix First Strike™ Paintballs and (.68cal) Paintballs inside a Straight Magazine.

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

STEP 4 Turn the ball pusher pin right to the un-locked position. **IMPORTANT:** If the ball pusher pin is not released, the spring will not push the paintballs into the markers breach.



RELEASING THE MAGAZINE

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

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

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

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

FIRST STRIKE™ PAINTBALL WARNING

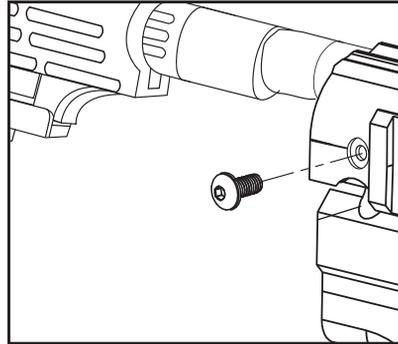
Paintball is an extreme sport. Misuse of the equipment can cause serious injury or death. Due to the Physical attributes of First Strike paintballs, the following must be adhered to. When using First Strike Paintballs in Spyder paintball markers, all players must wear the following: full-face paintball goggles that protect the face, eyes, and ears, cap or hood for the back of the head, neck protector, long sleeve top, pants and full finger gloves. Markers must be chronographed using First Strike paintballs to insure that the velocity remains under 300 fps or the velocity required by the playing field. Do not shoot any player at a distance less than 30 ft. (10 yards), or the minimum distance required by the playing field. Please read the complete marker manual and follow all of the important safety guidelines given by Spyder. The use of the First Strike paintballs may not be allowed at all fields. Check the field's paintball rules before use.

INSTALLING / REMOVING A SHOULDER STOCK

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

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

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

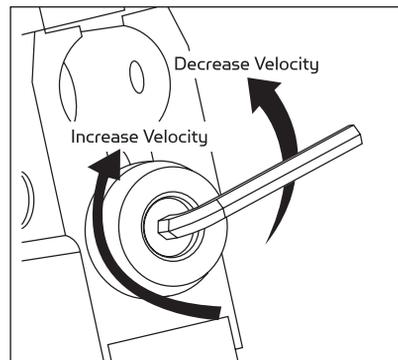


VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE

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

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

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



WARNING

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

A JAMMED PAINTBALL

In the event of a paintball break and the Venturi Bolt jams, follow these steps to help un-jam the Marker. The Markers breach is located where the barrel starts to thread in the Receiver and underneath the Markers feed neck. Before attempting to un-jam the Venturi Bolt you should always have your Goggles or Safety Glasses on. Make sure the Marker is in the **SAFE MODE** position before attempting to un-jam the Venturi Bolt. Remove the CO₂/Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Marker. Remove all paintballs from the Magazine and Loader. Have the barrel removed from the Receiver to allow the paintball(s) to exit. With enough force on the Cocking Knob, pull back to release the Venturi Bolt from the jammed position. Another method is to use a "Straight Shot Squeegee" or the end of a wood dowel rod; push against the face of the Venturi Bolt with enough force to release the jammed Bolt. Always clean the paint from the breach and barrel to enhance the performance of your Marker.

DANGER: Never look down the barrel of the Marker when loaded or unloaded. Remove the attached CO₂/Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Venturi Bolt. **NOTE:** Never use a metal rod or screwdriver as a tool to push on the Venturi Bolt, anything metal will scratch and damage the inside of the Marker.

HOW TO CLEAN THE MARKER

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

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

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

SQUEEGEE CLEANING OF THE BARREL AND BREACH

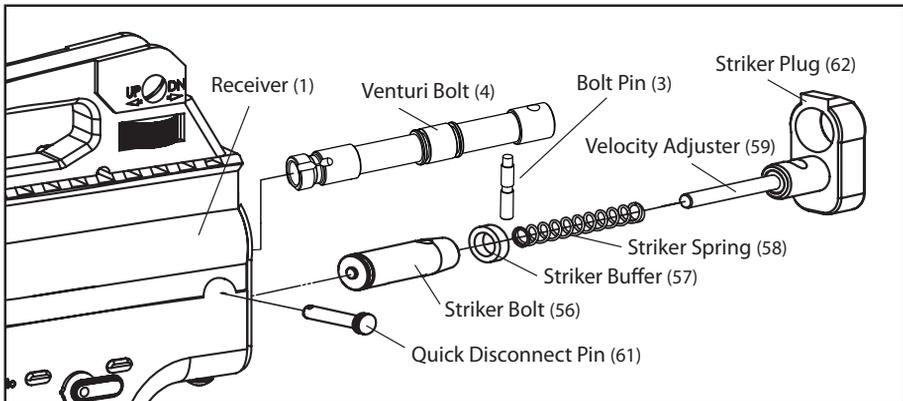
Using a Stick Squeegee (not included)

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

Using a Pull Squeegee (not included)

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

DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS



DISASSEMBLE REAR INTERNALS

HELPFUL TIP: The Stock should not be attached to the Receiver when removing Rear Internals.

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

STEP 2. Remove the Striker Plug with the Striker Spring and Striker Buffer out the back of the Receiver.

STEP 3. Tilt the back of the marker into your hands ready catch the Venturi Bolt and Striker Bolt from the back of the Receiver. **HELPFUL TIP:** When the internals are removed it would be wise to clean any dirt or paint from the inside of the Receiver with a squeegee and wipe the Venturi Bolt clean with a rag or paper towel. Apply some paintball gun oil on Striker O-ring periodically. **IMPORTANT:** It is not necessary to disassemble the rear internals for basic maintenance unless the Striker O-ring needs to be replaced.

REASSEMBLE REAR INTERNALS

STEP 1. Join both Venturi Bolt and Striker Bolt thru the rear of the Receiver with the O-ring on the Striker Bolt facing towards the front of the Marker. **NOTE:** When inserting both parts, apply finger pressure behind the Venturi Bolt and at the same time pull on the Trigger to allow entry of the both parts.

STEP 2. Insert the Striker Buffer flush at the lower end of the Receiver and place the Striker Spring thru the Striker Buffer.

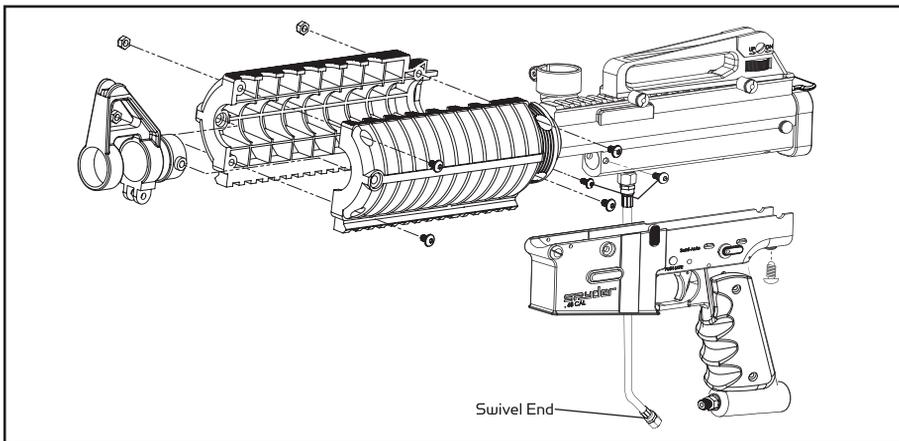
STEP 3. Place the Striker Plug w / Velocity Adjuster & Spring Guide to the rear of the Receiver.

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

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

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

BARREL SHROUD REMOVAL

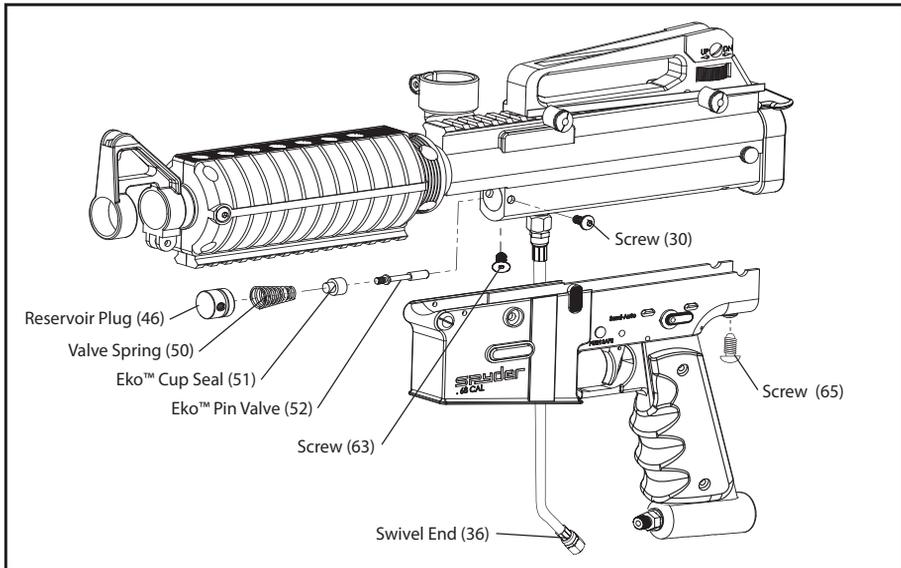


STEP 1. Using a 1/2inch or 13mm open end or and adjusted wrench loosen the Swivel End of the hose.

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

STEP 3. Once the Trigger Housing is removed from the Receiver loosen all of the Six Screws from the Shroud. This will allow the Shroud to split in half.

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



EKO™ CUP SEAL REMOVAL

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

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

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT: Always remove the Air Tank before any disassembly of your marker. Do not remove the Eko™ Valve Body unless specific Eko™ Valve Body repairs are needed. Do not remove the Eko™ Valve Body with a screwdriver as it will damage the Eko™ Valve Body Lip.

AIR LEAK FROM THE HOSE LINE

- 1.** If air is leaking from the opposite ends of the hose fittings will need to retighten to snug.
- 2.** The female end of the hose must have a Plastic Washer installed inside the Hose collar and be tightened properly. **IMPORTANT:** The Hose line supplied has metric female ends. This will not install into American 1/8" (NPT) threaded fittings. If installed incorrectly, it is possible to damage the attachment fittings and hose line.
- 3.** The o-ring on the top of the foregrip has a torn o-ring or needs to be replaced. **HELPFUL TIP:** You can use a urethane bottle o-ring for replacement if not able to replace with a stock o-ring.

DEALING WITH AN AIR LEAK

Down The Barrel or Out of The Trigger Frame

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

TROUBLESHOOTING

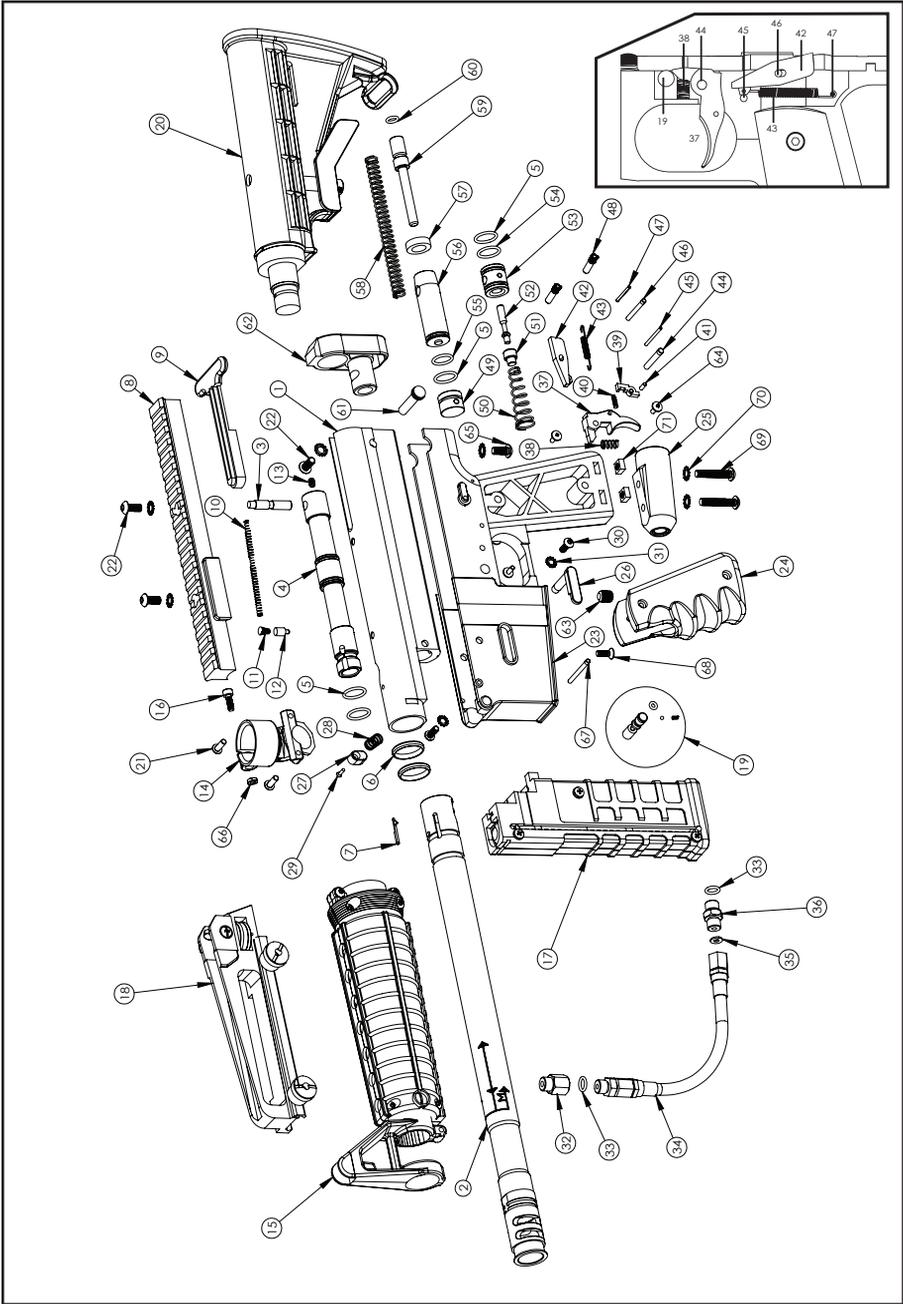
Dealing with a Paintball Breakage

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

RECOCKING RELATED ISSUES

- 1.** Need lubrication on the Striker O-ring. (SEE DISASSEMBLE/REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS).
- 2.** Striker O-ring is damaged or missing. Replace with a new Spyder approved Striker O-ring. **NOTE:** The Striker O-ring can not be substituted with another type of o-ring.
- 3.** The pressure in the tank is too low and possibly needs to be refilled.
- 4.** Dirt or broken paint shell fragments in the Receiver can cause the Marker to have recocking issues. Using a squeegee thru the upper portion of the Receiver will remove most of the dirt or broken shell fragments. Should this issue continue, remove the Markers internals

MR6™ SCHEMATICS



MR6™ PARTS LIST

1	MR6 Receiver	37	Single Trigger
2	MR6 Barrel Assembly	38	Trigger Spring
3	Bolt Pin	39	Interrupter
4	MR6 Venturi Bolt	40	Interrupter Spring
5	Bolt / Reservoir Plug / Valve body O-Ring	41	Interrupter Pin
6	Flat Barrel O-ring	42	Sear
7	MR6 Barrel Ball Stopper	43	Sear Spring
8	Picatinny Body Rail	44	MR6 Trigger Roll Pin (large)
9	Rear Charging Handle	45	MR6 Sear Stop Roll Pin (small)
10	Rear Charging Handle Spring	46	MR6 Sear Roll Pin (med)
11	Barrel Guide Pin Spring	47	Secondary Roll Pin (small)
12	Barrel Guide Pin	48	Trigger Frame Grip Inserts
13	Bolt Pin Set Screw	49	Reservoir Plug MR6
14	MR6 Feed Neck	50	Valve Spring
15	MR6 Barrel Shroud Assembly	51	Eko™ Cup Seal
16	Feed Neck clamp Screw	52	Eko™ Valve Pin
17	MR6 Magazine Assembly	53	Eko™ Valve Body
18	Carrying Handle Mount w/Sight	54	Front Valve Body O-Ring
19	MR6 Safety Button Assembly	55	Striker O-Ring
20	Adj Car Shoulder Stock	56	Striker Bolt
21	MR6 Feed Neck Screw	57	Striker Buffer
22	Picatinny Body Rail /Adj Car Stock Screw	58	Striker Spring
23	MR6 Trigger Frame	59	Velocity Adj Spring Guide
24	Wrap Around Rubber Grip	60	Velocity Adj Spring Guide O-Ring
25	C/A Adapter	61	Quick Disconnect Pin
26	MR6 Magazine Release Lock	62	MR6 Striker Plug
27	MR6 Magazine Release Button	63	Valve Body Screw(A)
28	MR6 Magazine Release Spring	64	Wrap Around Rubber Grip Screw
29	Magazine Release Button Screw	65	Trigger Frame Bottom Screw
30	Trigger Frame Side Screw	66	Feed Neck clamp Nut
31	Trigger Frame Side Lock Washer	67	MR6 Magazine Release Pin
32	Metric Female to Standard Male Adapter	68	Vertical Screw
33	O-Ring	69	Adapter Screw
34	Hose	70	Adapter External Tooth Lock Washer
35	Plastic Washer	71	Adapter Nut
36	Male to Female Adapter		

WARRANTY REPAIR RETURN PROCEDURE

A returned product must be accompanied by a Return Authorization (RA) number on the outside of the box; please call Paintball Solutions at 1.800.220.3222 to obtain an RA number before shipping product to Spyder Paintball. All warranty returns must be accompanied by the operator's name, address, and telephone number. Include operator's fax and e-mail if possible. Operator must remove all paintballs before shipping, and must pack product securely to avoid damage during shipping. Include a brief description of what does not appear to work correctly. Ship to: Spyder Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

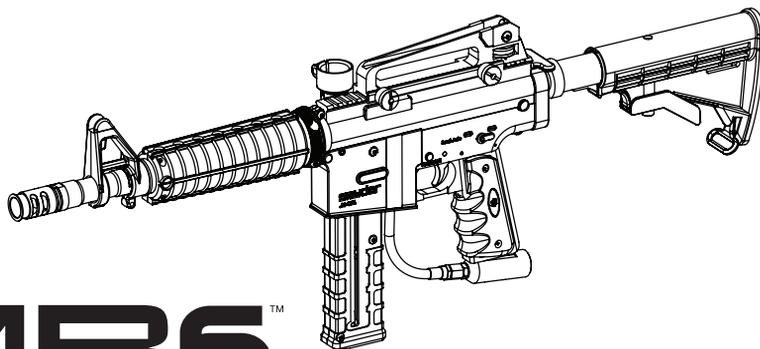
Spyder Paintball is a brand of KEE Action Sports, LLC. Design rights & all rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer. All rights will be strictly enforced.

ASTM International, formerly known as the American Society for Testing and Materials (ASTM), is a globally recognized leader in the development and delivery of international voluntary consensus standards used around the world to improve product quality, enhance safety, facilitate market access and trade, and build consumer confidence. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org



PATENT(S): See www.paintballsolutions.com/patents © 2013-2014 KEE Action Sports. All rights reserved. This KEE Action Sports product is protected by one or more United States and International patents. KEE Action Sports Trademarks, Designs and Copyrights are protected by one or more United States patents and International Law.

For more information contact KEE Action Sports at info@keeactionsports.com



MR6™

Marqueur De Paintball Semi Automatique De Calibre .68

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	15
MISE EN ROUTE	16
INSTALLER / DÉMONTER / MONTER LE BARIL MR6™	17
UTILISATION APPROPRIÉE DU BOUCHON DE CANON	17
INSTALLATION DE LA BOUTEILLE DE GAZ	18
INSTALLATION DE LA POIGNÉE DE TRANSPORT W/SIGHT	18
INSTALLATION/RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES	18-19
CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR	20
INSTALLATION/RETRAIT D'UNE CROSSE D'ÉPAULE	20
REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER	20
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	21
DEMONTAGE/NETTOYAGE/ REMONTAGE DES PIECES INTERNES	21-22
BARIL SUIVAIRE ENLEVEMENT	22
GUIDE DE DEMONTAGE DU Eko™ CUP SEAL	23
FUITE D'AIR DU TUYAU	24
DÉPANNAGE	24
SCHÈMAS DU SPYDER MR6™	25
LISTE DES PIECES DU SPYDER MR6™	26
POLICE DE GARANTIE	27

RÈGLES DE SÉCURITÉ POUR L'UTILISATION D'UN LANCEUR DE PAINTBALL

- 1.** Ne pas utiliser à moins que toute personne à portée de tir ne porte une protection oculaire, du visage et des oreilles conçue spécifiquement pour arrêter les billes de paintball, en accord avec les spécifications ASTM F1776.
- 2.** Ne jamais pointer le marqueur vers toute personne ne portant pas de masque de paintball en accord avec les spécifications ASTM F1776.
- 3.** Ne jamais modifier d'aucune façon le système d'air pressurisé ou le cylindre de votre marqueur.
- 4.** Gardez le marqueur en position Sécurité jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- 5.** N'utilisez jamais autre chose que les billes de calibre .68. N'essayez pas de tirer avec des billes usagées.
- 6.** Traitez chaque marqueur comme s'il était chargé.
- 7.** Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball.
- 8.** Gardez votre doigt loin de la gâchette jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- 9.** Ne pointez jamais le marqueur vers quelque chose que vous ne voulez pas viser.
- 10.** Gardez le système de blocage du canon sur le canon lorsque vous ne tirez pas.
- 11.** Gardez le marqueur en position Sécurité lorsqu'il n'est pas utilisé.
- 12.** Enlevez toujours les billes et la source d'air avant de démonter le marqueur.
- 13.** Une fois la source d'air enlevée, pointez le marqueur dans une direction sécuritaire et purgez jusqu'à ce que le marqueur soit dégazé.
- 14.** Stockez le marqueur déchargé et dégazé dans un endroit sécuritaire.
- 15.** Suivez les avertissements se trouvant sur la source d'air concernant la manipulation et le stockage.
- 16.** Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des fenêtres.
- 17.** Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer, et ne tirez jamais à des vitesses excédant 91.44m/s (300pi/s)
- 18.** Ne faites pas de vandalisme.
- 19.** Certaines billes peuvent tâcher les surfaces poreuses comme la brique, le stuc et le bois.

▲ ATTENTION : Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut entraîner des blessures ou la mort. Une protection oculaire spécialement conçue pour le paintball doit être portée par l'utilisateur et toutes les personnes à portée de tir. Doit avoir 18 ans ou plus pour acheter. Les personnes de moins de 18 ans doivent avoir la permission d'un adulte. **LISEZ LE MANUEL AVANT TOUTE UTILISATION.**

MISE EN ROUTE

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

1. Spyder recommande d'avoir le lanceur en position "SAFE" avant l'utilisation. Pour verrouiller la sécurité, pousser le bouton du côté "PUSH SAFE" de la poignée. Cela enclenchera la sécurité. Pour désengager la sécurité d'une manière sécurisée, pointer le lanceur dans une direction sans risque et poussez le bouton du côté "PUSH FIRE" de la poignée.
2. Placer le bouche canon sur le canon par précaution quand le lanceur n'est pas utilisé.
3. Attacher la bouteille de CO2 ou d'air comprimé à l'adaptateur. CONSEIL: Assurez-vous que la bouteille de CO2 ou d'air comprimé soit remplie avant de la monter au lanceur. Vissez la bouteille dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'adaptateur jusqu'à ce que la valve s'ouvre. Si vous constatez une fuite entre la valve de la bouteille et l'adaptateur, remplacez les joints toriques uréthane. NOTE: Les joints toriques uréthane ne sont pas fournis dans le kit de réparation, ces joints ne sont pas faits pour la valve de la bouteille. IMPORTANT: Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur l'adaptateur.
4. Attacher Joindre le Magazine pour le logement de déclencheur ou joindre le chargeur de Paintball au cou de marqueurs nourrir et serrer la vis sans. NOTE: Remplissage Loader avec seulement (.68 cal.) remplissage/ paintballs Magazine avec (.68 cal.) ou billes First Strike™. Ne jamais mélanger First Strike™ Paintballs et (.68cal) balles de peinture à l'intérieur d'un Magazine en ligne droite.
5. Armement du marqueur. Armez le marqueur en tirant d'armement vers l'arrière jusqua ce que la culasse en FS Venturi s'enclenche ATTENTION: Si vous lâchez la culasse avant qu'elle ne s'enclenche, un coup pourrait partir.
6. Enlever le bouchon de canon. PRECAUTION: Si le bouton de sécurité est enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente déclenchera le tir d'une bille. IMPORTANT: Toujours tester le lanceur dans une direction sûre ou dans une aire de jeu approprié et vous ne devez que tester les capacités du lanceur.
7. Effectuez un TEST DE VELOCITÉ (fps). Tourner l'ajusteur de vélocité / guide ressort dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la vélocité (fps). NOTE: Votre marqueur est destiné à être utilisé uniquement sur un complexe de paintball avec les protections appropriées à la pratique du paintball. IMPORTANT: Spyder recommande l'utilisation d'un chronographe pour s'assurer que la vélocité du marqueur soit en dessous de 300 pieds par seconde (fps).
8. Lorsque terminée, retirer toutes les balles de peinture du Magazine et le chargeur. ATTENTION: Il est possible qu'une bille de paintball se trouve dans la descente de billes; appuyez sur la détente à quelques reprises en pointant le marqueur dans une direction sûre pour vous assurer que le canon et la descente de billes soient vides.
9. Remplacez le bouchon de canon / chaussette à canon, sur le canon quand le lanceur n est pas utilisé. Ceci évitera tout tir accidentel.
10. Spyder recommande de mettre le marqueur en position "SAFE" après utilisation.
11. Dévissez la bouteille de CO2/air comprimé de l'adaptateur C/A du marqueur. Dévissez dans le sens opposé des aiguilles d'une montre. ATTENTION: Ne jamais exposer une partie du corps non protégée sous le trou d'évacuation de CO2/air comprimé de l'adaptateur C/A lorsque vous enlevez la bouteille. Ceci peut entraîner des risques de brûlure venant de l'évacuation du gaz. IMPORTANT: Vous ne devriez jamais avoir besoin de recourir à l'utilisation d'outils pour détacher la bouteille de CO2/air comprimé.
12. Placez le marqueur dans un sac de paintball ou dans un endroit sûr. CONSEIL PRATIQUE: Due aux vibrations les vis peuvent se desserrer et se perdre. Assurez-vous de resserrer toutes les vis avant et après utilisation du marqueur. Il est conseillé de lubrifier le marqueur avant et après chaque utilisation, surtout lorsque le marqueur n'a pas servi pendant un long laps de temps. Ajoutez quelques gouttes d'huile pour marqueur de paintball sur le joint de marteau. (Voir guide de démontage/ remontage). Avant de ranger le marqueur, assurez vous d'avoir votre marqueur en position désarmée. Ceci évitera que le ressort principal ne perde sa tension.

IMPORTANT

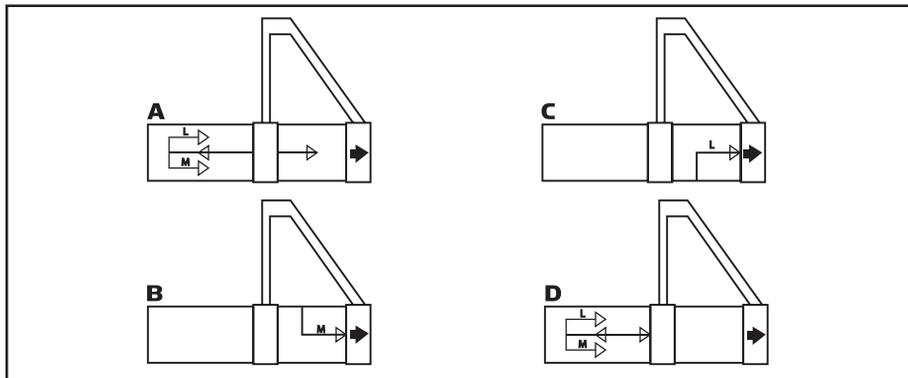
- Tir vitesse variera en fonction de l'altitude, les conditions climatiques et le type de paintball utilisé. Premiers tours de grève auront une vitesse supérieure à une paintball régulière de 0,68 Calibre.
- Elle peut se révéler dangereuse sur environ 300 pieds (100 mètres) de la portée de tir.
- Avant d'utiliser votre marqueur dans une partie, vous devez toujours réaliser un « TEST DE SECURITE DE VITESSE ». Celui-ci ne peut se faire qu'à l'aide d'un appareil de test, que l'on appelle « chronographe de vitesse » et ne peut être réalisé que chez un distributeur ou sur un terrain de paintball local. NOTE: Ce produit est conçu pour être utilisé à une vitesse inférieure à 300 pieds par secondes (fps). Les marqueurs de paintball ne sont pas conçus pour être tirés à une portée de 30 pieds (10 mètres).
- Ce marqueur de paintball peut avoir un surplus de gaz après le retrait de la bouteille de CO2 / air comprimé. Veuillez retirer toutes les billes et décharger le reste de gaz en toute sécurité.
- Ne conservez jamais une bouteille de CO2 / air comprimé fixée au marqueur

INSTALLER / DÉMONTER / MONTER LE BARIL MR6

Pour installer le baril vous devez aligner la flèche centrale du baril avec la flèche du viseur (voir schéma A). Une fois alignés, insérez le baril.

Pour monter l'alimentation "Magazine", tournez le baril dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en vérifiant que la flèche sur le baril (M ➔) soit alignée avec la flèche du viseur (voir schéma B). Pour monter l'alimentation "Loader", tournez le baril dans le sens des aiguilles d'une montre en vérifiant que la flèche sur le baril (L ➔) soit alignée avec la flèche du viseur (voir schéma C).

Pour démonter le baril, alignez la flèche centrale du baril avec la flèche du viseur (voir schéma D). Une fois alignés, retirez le baril.



UTILISATION APPROPRIÉE DU BOUCHON DE CANON

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

BOUCHON DE CANON TYPE "CHAUSSETTE"

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

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

BOUCHON DE CANON TYPE "BOUCHON RIGIDE"

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

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

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

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

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

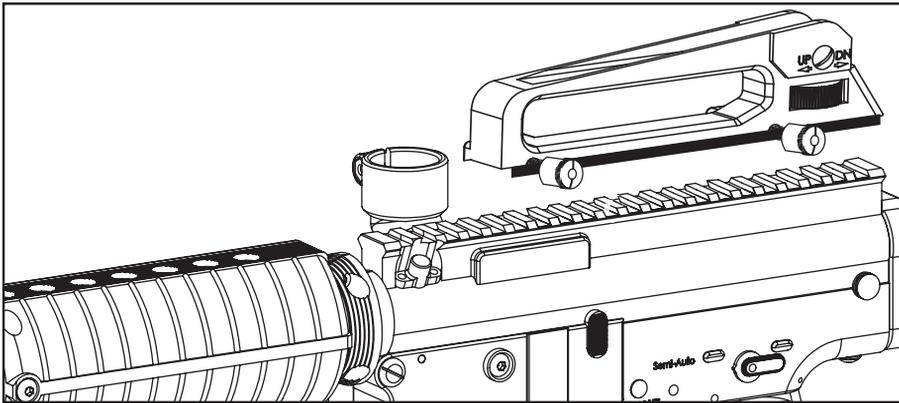
DEMONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

Dévisser la bouteille de CO2 ou d'air comprimé de l'adaptateur en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **CONSEIL:** Après l'utilisation vous devriez toujours démonter la source de gaz de votre lanceur. Quand la bouteille est démontée de l'adaptateur, un excédent de gaz est purge par le dessous. **PRECAUTION:** Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur où se trouve le trou d'évacuation lors du démontage. Ceci peut provoquer des brûlures de la peau au moment de la purge du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

MONTRE UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

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

INSTALLATION DE LA POIGNÉE DE TRANSPORT W/SIGHT



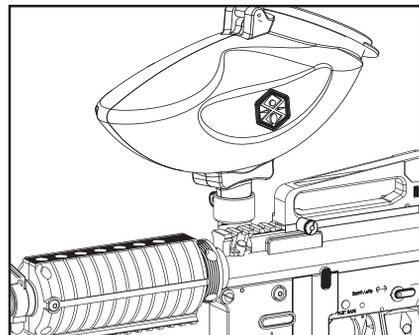
Desserrez les deux vis de verrouillage de la vue transportant de gérer.

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

INSTALLATION / RETRAIT D'UN CHARGEUR DE BILLES

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

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



CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR

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

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

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

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

AVERTISSEMENT: NE congelez PAS les billes de paintball.

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

ÉTAPE 2. Chargez seulement 9 billes (calibre 68) ou 9 billes First Strike. **REMARQUE:** Les billes First Strike peuvent seulement être chargées dans un sens spécifique dans le chargeur à 9 cartouches capacité First Strike (FSC). **CONSEIL UTILE:** L'ailette des billes First Strike est orientée vers le récepteur et le corps arrondi de la bille First Strike est orienté vers le canon.. Ne jamais mélanger First Strike™ Paintballs et (.68cal) balles de peinture à l'intérieur d'un Magazine en ligne droite.

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

ÉTAPE 4. Une fois que la dernière bille a été chargée dans le chargeur, relâchez l'arrêt du chargeur. **IMPORTANT:** Si la goupille de guidage du poussoir de billes n'est pas relâchée, le ressort ne poussera pas les billes dans le conducteur des marqueurs.

RELÂCHER LE CHARGEUR

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

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

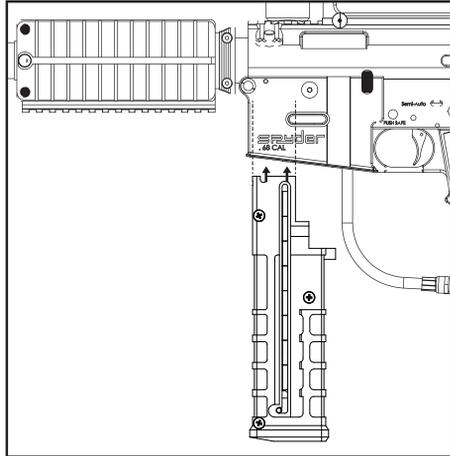
NOTE: Ne stockez pas le(s) chargeur(s) chargé(s) de billes pendant une longue période, car la pression du ressort du chargeur entraînera la déformation des billes et le marqueur ne tirera plus correctement.

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

AVERTISSEMENT POUR LES BILLES FIRST STRIKE™

Le paintball est un sport extrême. Une mauvaise utilisation de cet équipement peut causer des blessures graves ou la mort. En raison des caractéristiques physiques des billes First Strike, les points suivants doivent être respectés: Lorsque vous utilisez les billes First Strike dans les lanceurs Spyder, tous les joueurs doivent être équipés des éléments suivants : des lunettes paintball intégrales qui protègent votre visage, vos yeux et vos oreilles, une casquette ou une cagoule pour le derrière de la tête, un protège-cou, un haut à manches longues, un pantalon et des gants couvrant la totalité des doigts. Les lanceurs doivent être chronographés avec les billes First Strike afin d'assurer que la vitesse est en dessous de 300 fps ou de la vitesse exigée par le terrain de paintball. Ne tirez sur aucun joueur à une distance inférieure à 30 pieds (environ 10 m), ou à la distance minimum exigée par le terrain de jeu.

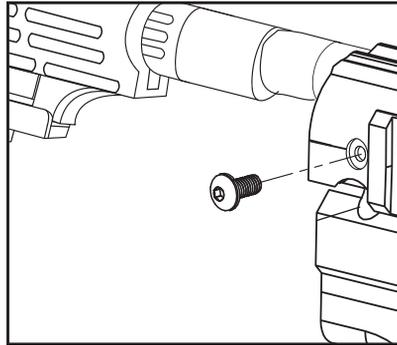
Veillez lire l'intégralité du manuel du lanceur et suivre les consignes de sécurité données par Spyder, ou consultez les consignes de sécurité sur www.spyder.tv/safety. L'utilisation des billes First Strike n'est peut être pas autorisée sur tous les terrains. Consultez les règles du terrain de paintball avant de les utiliser.



INSTALLTION / RETRAIT D'UNE CROSSE D'ÉPAULE

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

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

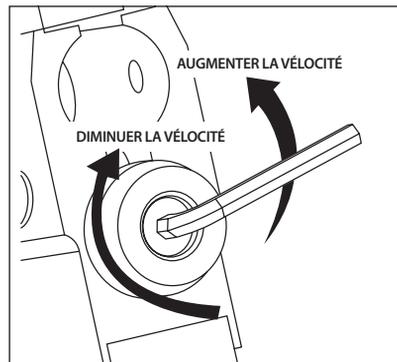


REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER

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

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

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



MISE EN GARDE

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

BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l'éventualité où une bille serait coincée par la culasse et la bloquerai, suivez cette procédure pour débloquer la bille. La chambre de la bille est située juste avant le canon en dessous de la descente de bille. Avant d'essayer de débloquer la bille vous devez porter votre masque de protection. Assurez vous d'avoir mis le lanceur en position off ou enclenché la sécurité. Démontez la bouteille de CO2 ou d'air comprimé, enlevez le chargeur de billes, et assurez vous qu'il ne reste plus de billes dans le lanceur. Dévissez le canon du lanceur pour permettre à la bille coincée de sortir. Tirez avec une force suffisante sur la goupille de réarmement vers l'arrière jusqu'à débloquer la culasse. Si vous n'arrivez toujours pas par ce moyen à décoincer la culasse, une autre méthode consiste à prendre une tige de nettoyage droite et rigide ou bien une tige en bois et pousser la culasse vers l'arrière en poussant avec la tige depuis l'avant du lanceur en faisant attention que la surface en contact avec le devant de la culasse soit plat pour ne pas endommager la culasse ou l'alésage du corps. Après avoir débloqué la culasse d'une manière ou d'une autre, nettoyez la chambre de la bille et la culasse si nécessaire pour assurer des performances optimums.

IMPORTANT: ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou non.

Toujours démonter la source de gaz avant d'entreprendre le décoincage de la culasse.

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

NETTOYAGE DU MARQUEUR

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

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

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

NETTOYAGE DU CANON ET DU CONDUCTEUR AVEC UNE RACLETTE

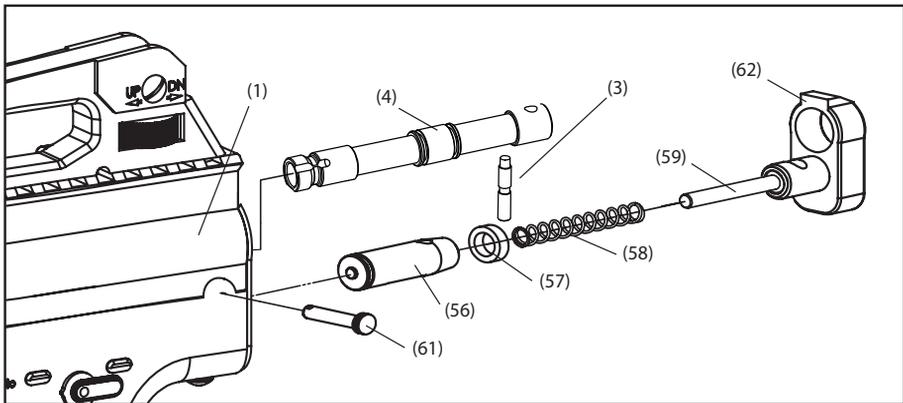
Utilisation d'une tige de nettoyage rigide (non fournie)

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

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

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

DEMONTAGE/REMONTAGE ET NETTOYAGE DES PIÈCES INTÉRIEURES ARRIÈRES



DEMONTAGE DES PIÈCES INTERNES ARRIÈRES

CONSEIL UTILE: La Stock ne doit pas être attaché du Récepteur lors du retrait les Internes Arrière.

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

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

ÉTAPE 3: Inclinez l'arrière du marqueur dans vos mains pour attraper la culasse Venturi et le verrou du percuteur situés à l'arrière du récepteur.

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

IMPORTANT: il n'est pas nécessaire de démonter les pièces internes pour un entretien normal à moins que vous deviez changer le joint torique du marteau (striker O-ring).

REMONTAGE DES PIÈCES INTERNES ARRIÈRES

ÉTAPE 1: Joignez-vous à FS FS Venturi Bolt et boulon au poste d'attaquant à l'arrière du récepteur avec le joint torique sur le boulon de l'attaquant face vers l'avant du marqueur. NOTE: Lors de l'insertion de chacune des deux parties, une pression du doigt derrière la culasse FS FS Venturi Bolt et en même temps tirer sur la gâchette pour permettre l'entrée des deux parties.

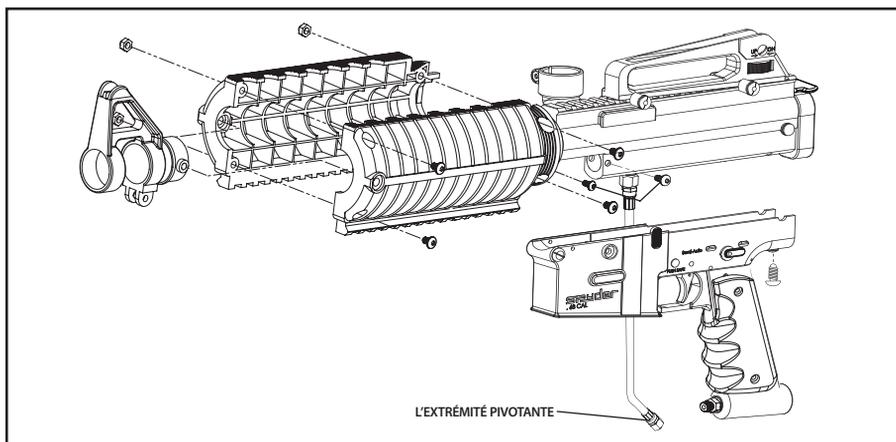
ÉTAPE 2: Insérer la chasse au poste d'attaquant à l'extrémité inférieure du récepteur et place au printemps au poste d'attaquant à la mémoire tampon au poste d'attaquant.

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

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

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

BARIL SUIAIRE ENLEVEMENT

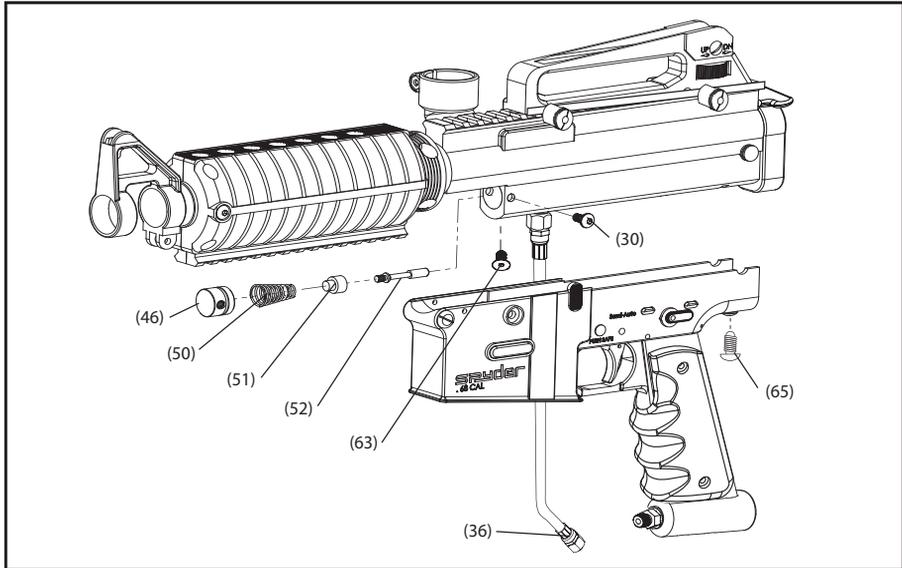


ÉTAPE 2: Utilisez une clé à molette ou réglable de 13 mm/1/2 pouces pour desserrer l'extrémité pivotante du tuyau. NOTE : Une rondelle en plastique se trouve à l'intérieur de l'extrémité pivotante femelle du tuyau. Ne perdez surtout pas cette pièce.

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

ÉTAPE 3: Une fois le logement déclencheur est retiré du récepteur desserrer toutes les Six vis de carénage. Ceci permettra le Suaire de scinder en deux.

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



GUIDE DE DEMONTAGE DU EKO™ CUP SEAL

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

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

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

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

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

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

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

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

FUITE D'AIR DU TUYAU

1. Si la fuite d'air se situe à l'extrémité opposée du tuyau, les raccords auront besoin d'être resserrés pour être bien ajustés.
2. L'extrémité femelle du tuyau doit être équipée d'une rondelle en plastique à l'intérieur du collier de serrage et doit être bien serrée. **IMPORTANT** : Le tuyau fourni a des extrémités femelles métriques. Il ne sera pas possible de le brancher à un raccord fileté américain 1/8" (NPT). En cas de mauvaise installation, les raccords et le tuyau risquent d'être endommagés.
3. Le joint torique en haut du Foregrip est endommagé ou doit être remplacé. **CONSEIL UTILE** : S'il est impossible de le remplacer par un joint en stock, vous pouvez le remplacer par un joint torique en uréthane.

EN DE FUIITE D'AIR

Dans le canon ou hors du cadre de la gâchette.

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

DÉPANNAGE

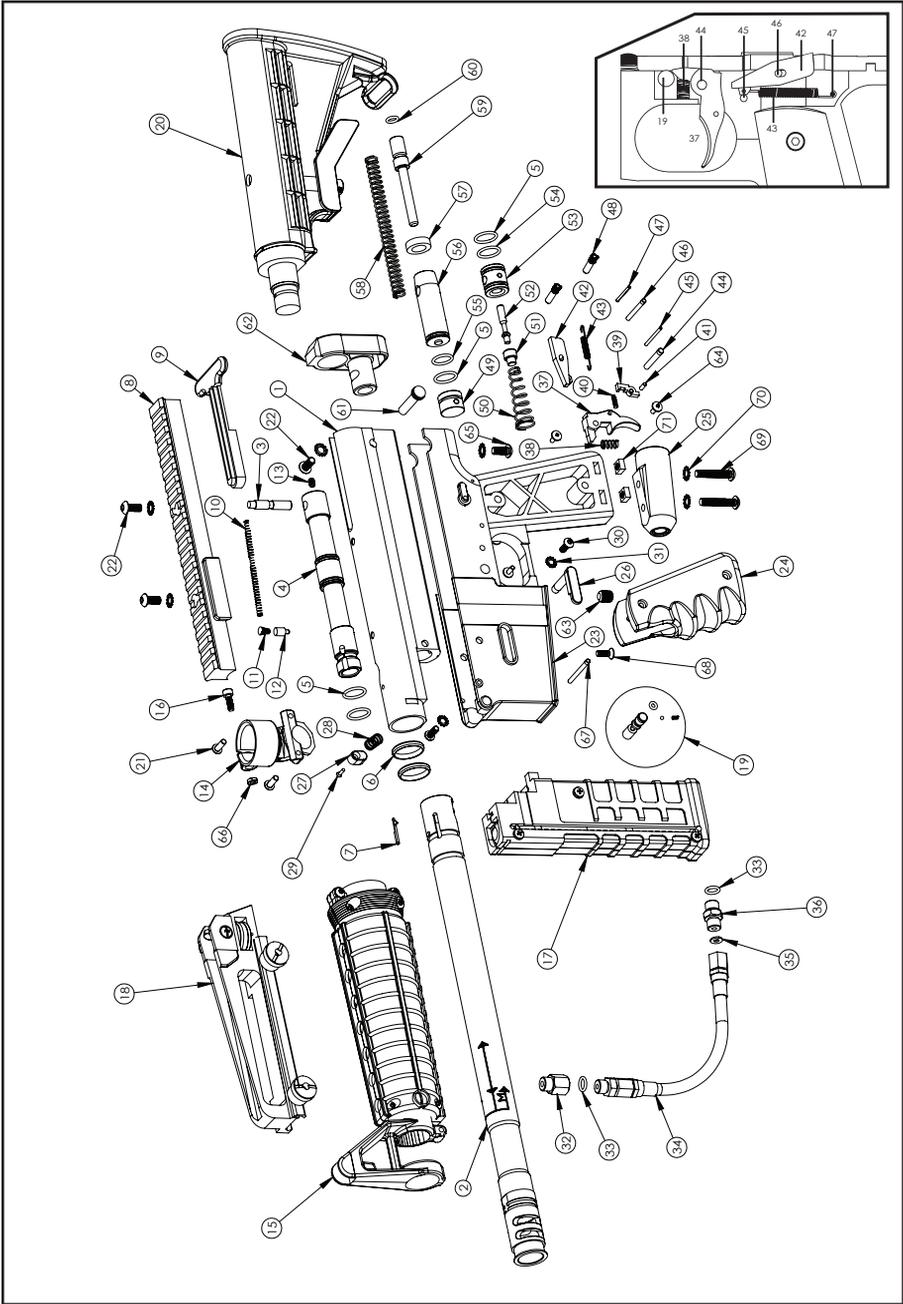
En cas d'éclatement des billes

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

Recocking Related Issues

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

SCHÉMAS DU MR6™



LISTE DES PIÈCES DU MR6™

1	MR6 Receiver	37	Single Trigger
2	MR6 Barrel Assembly	38	Trigger Spring
3	Bolt Pin	39	Interrupter
4	MR6 Venturi Bolt	40	Interrupter Spring
5	Bolt / Reservoir Plug / Valve body O-Ring	41	Interrupter Pin
6	Flat Barrel O-ring	42	Sear
7	MR6 Barrel Ball Stopper	43	Sear Spring
8	Picatinny Body Rail	44	MR6 Trigger Roll Pin (large)
9	Rear Charging Handle	45	MR6 Sear Stop Roll Pin (small)
10	Rear Charging Handle Spring	46	MR6 Sear Roll Pin (med)
11	Barrel Guide Pin Spring	47	Secondary Roll Pin (small)
12	Barrel Guide Pin	48	Trigger Frame Grip Inserts
13	Bolt Pin Set Screw	49	Reservoir Plug MR6
14	MR6 Feed Neck	50	Valve Spring
15	MR6 Barrel Shroud Assembly	51	Eko™ Cup Seal
16	Feed Neck clamp Screw	52	Eko™ Valve Pin
17	MR6 Magazine Assembly	53	Eko™ Valve Body
18	Carrying Handle Mount w/Sight	54	Front Valve Body O-Ring
19	MR6 Safety Button Assembly	55	Striker O-Ring
20	Adj Car Shoulder Stock	56	Striker Bolt
21	MR6 Feed Neck Screw	57	Striker Buffer
22	Picatinny Body Rail /Adj Car Stock Screw	58	Striker Spring
23	MR6 Trigger Frame	59	Velocity Adj Spring Guide
24	Wrap Around Rubber Grip	60	Velocity Adj Spring Guide O-Ring
25	C/A Adapter	61	Quick Disconnect Pin
26	MR6 Magazine Release Lock	62	MR6 Striker Plug
27	MR6 Magazine Release Button	63	Valve Body Screw(A)
28	MR6 Magazine Release Spring	64	Wrap Around Rubber Grip Screw
29	Magazine Release Button Screw	65	Trigger Frame Bottom Screw
30	Trigger Frame Side Screw	66	Feed Neck clamp Nut
31	Trigger Frame Side Lock Washer	67	MR6 Magazine Release Pin
32	Metric Female to Standard Male Adapter	68	Vertical Screw
33	O-Ring	69	Adapter Screw
34	Hose	70	Adapter External Tooth Lock Washer
35	Plastic Washer	71	Adapter Nut
36	Male to Female Adapter		

PROCEDURE DE RETOUR SOUS GARANTIE EN VUE D'UNE RÉ

Un produit retourné doit être accompagné d'une autorisation de retour (RA) collée sur l'emballage du colis. Veuillez téléphoner préalablement à Paintball Solutions, Tél: 1.800.220.3222 pour obtenir un numéro RA, avant tout envoi de produits à Spyder Paintball, en retour. Tous les retours sous garantie doivent être accompagnés du nom de l'utilisateur, son adresse et numéro de téléphone. Inclure aussi le numéro de fax et l'adresse électronique. Veuillez à retirer les toutes les billes et protégez bien votre produit pour éviter toute dégradation lors du transport. Accompagnez-le d'une petite description de ce qui ne semble pas fonctionner correctement. Envoyez le tout à:
Spyder Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA.

Spyder Paintball est une marque de KEE Action Sports, LLC. Droits de Design & Tous droits réservés. Tous les modèles, dessins, photographies, instructions ou les guides restent la propriété intellectuelle du fabricant. Tous droits seront strictement appliquées.

ASTM International, anciennement connue sous le nom American Society for Testing and Materials (ASTM), est un leader mondialement reconnu dans le développement et la livraison de normes consensuelles volontaires internationales utilisés dans le monde pour améliorer la qualité des produits, améliorer la sécurité, faciliter l'accès au marché et le commerce, et renforcer la confiance des consommateurs. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 États-Unis, www.astm.org.

BREVET(S): consultez www.paintballsolutions.com/patents © 2013-2014 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit KEE Action Sports est protégé par un ou plusieurs brevets aux États-Unis et dans le monde. Les logos, marques et copyrights KEE Action Sports sont protégés par un ou plusieurs brevets aux États-Unis ou lois internationales. Pour plus d'informations, contactez KEE Action Sports à info@keeactionsports.com



www.spyder.tv

Spyder Paintball 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO 64854

Spyder Paintball is a brand of KEE Action Sports, LLC

PASSION FOR PAINTBALL.™

www.spyder.tv