



AGES 9+

WARNING: This is not a toy. Not to be used by persons under the age of 9 years. Never use unless you have read the instructions specifically designed for JT SplatMaster or paintball must be worn by the user and any person within range. Full face protection required for player or player play any person within range. Adult supervision required for player or player play any person within range. Adult supervision required for player or player play any person within range. Adult supervision required for player or player play any person within range. Adult supervision required for player or player play any person within range.

User's Manual

WARNING!

PAINTBALL GUNS AND PAINTBALL GUN ACCESSORIES ARE NOT TOYS!

- Careless use or misuse may result in serious bodily injury or death!
- Full eye protection specifically designed for JT SplatMaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs player play and any person within range.
- Must be 9 years of age or older to operate or handle any JT SplatMaster gun and JT SplatMaster gun accessories. Children under the age of 18 require adult or parental supervision.
- Read and understand all cautions, warnings, and operating manuals before using any paintball gun or paintball gun accessory.
- Do not aim paintball gun at eyes or head of people or at animals.
- Paintball guns are to be used with Paintballs only.
- Use common sense and have fun.
- Shoots 110-130 fps

IN NO EVENT SHALL SELLER BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY NATURE, OR LOSSES OR EXPENSES RESULTING FROM ANY DEFECTIVE PRODUCT OR THE USE OF ANY PRODUCT.

The following is provided in compliance with California's Proposition 65
WARNING: This product can expose you to chemicals including Lead, which is [are] known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. For more information go to www.P65Warnings.ca.gov.

JT SPLATMASTER 2955 Adams Center Rd. Fort Wayne, IN 46803 1-800-220-3222
 JT SPLATMASTER IS A BRAND OF GI SPORTZ, LLC.



Age minimum: 9 ans

ATTENTION: Ceci n'est pas un jouet. Ne peut être utilisé par une personne de moins de 9 ans. Ne jamais utiliser sans avoir lu attentivement les instructions spécialement conçues pour le paintball ou le JT SplatMaster. Une protection faciale et oculaire doit être portée par tous les utilisateurs ou personnes à portée de tir. Une protection faciale doit être portée par tous les joueurs en mode "jouer contre joueur" ainsi que par toute personne à portée de tir.

Guide de l'utilisateur

ATTENTION

LES MARQUEURS ET ACCESSOIRES DE PAINTBALL NE SONT PAS DES JOUETS!

- Tout usage inapproprié peut conduire à des blessures corporelles sérieuses, voire mortelles.
- Un masque intégral spécialement conçu pour le paintball ou le JT SplatMaster doit être porté par tous les utilisateurs ou personnes à portée de tir. Une protection faciale doit être portée par tous les joueurs en mode "jouer contre joueur" ainsi que par toute personne à portée de tir.
- L'âge minimum requis pour manipuler un marqueur ou tout accessoire JT SplatMaster est 9 ans. Pour les mineurs de moins de 18 ans, la supervision d'un adulte ou d'un parent est nécessaire.
- Lisez toutes les précautions, avertissements et le guide de l'utilisateur avant d'utiliser un marqueur ou tout autre accessoire de paintball.
- Ne visiez jamais la tête ou les yeux ou encore un animal.
- Les marqueurs ne doivent être utilisés qu'avec des billes de paintball.
- Faites preuve de bon sens et amusez-vous.
- Tirez 110-130 fps

EN AUCUN CAS LE VENDEUR NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSÉQUENTS DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT OU DE DÉFAUTS OU DÉPENSES RESULTANT D'UN PRODUIT DÉFECTUEUX OU DE L'USAGE D'UN PRODUIT, QUEL QU'IL SOIT.

Ce qui suit est fourni conformément à la Proposition 65 de l'état de Californie.
AVERTISSEMENT : Ce produit peut vous exposer à des produits chimiques, y compris Plomb, qui est connu de l'État de Californie pour causer le cancer et des malformations congénitales ou d'autres problèmes de reproduction. Pour de plus amples renseignements, visitez www.P65Warnings.ca.gov.

JT SPLATMASTER 2955 Adams Center Rd. Fort Wayne, IN 46803 1-800-220-3222
 JT SPLATMASTER IS A BRAND OF GI SPORTZ, LLC.

Be Safe and Have Fun!

- Always wear eye protection, including everyone within range
- Never look down the barrel
- Never shoot at windows or other fragile objects
- Always Keep the barrel plug in the shotgun and leave safety "ON" when not firing
- Never shoot at other players at a distance less than 10 feet
- Use ONLY as directed

10 STEPS TO YOUR FIRST SHOT

- PUT GOGGLES ON AND MAKE SURE THEY FIT SECURELY.
- MAKE SURE THE Z18 IS SAFE -BARREL PLUG IN AND SAFETY ON
- PLACE THE HOPPER INTO THE FEEDNECK AT THE TOP OF THE Z18
- OPEN THE HOPPER LID AND PLACE PAINTBALLS INTO THE HOPPER
- REMOVE BARREL PLUG
- COCK THE Z18
- PRESS THE SAFETY OFF
- AIM IN A SAFE DIRECTION, THEN PULL TRIGGER
- REPEAT STEPS 6 AND 8 FOR EACH SHOT
- SAFETY ON AND BARREL PLUG INSERTED WHEN DONE PLAYING

Soyez prudent et amusez-vous!

- Les joueurs et personnes à portée doivent toujours porter une protection oculaire
- Ne regardez jamais à l'intérieur du canon
- Ne tirez jamais dans une fenêtre ou tout autre objet fragile
- Gardez toujours un dispositif de blocage de canon sur votre arme et positionnez la sécurité en mode ON lorsque vous ne l'utilisez pas
- Ne tirez jamais sur un autre joueur se trouvant à moins de 3 mètres.
- Suivez STRICTEMENT les instructions

10 ÉTAPES À SUIVRE AVANT LA MISE À FEU

- METTRE DES LUNETTES DE PROTECTION ET S'ASSURER QU'ELLES S'AJUSTENT BIEN
- ASSUREZ-VOUS QUE LE Z-18 EST SÉCURITAIRE -BOUCHON DE CANON ET LA SÉCURITÉ EST ENGAGÉE
- PLACER LE CHARGEUR DANS LE TUBE D'ALIMENTATION AU-DESSUS DU Z18
- OUVRIR LE COUVERCLE DU CHARGEUR ET PLACER LES BALLES DE PEINTURE DANS LE CHARGEUR
- ENLEVER LE BOUCHON DE CANON
- ARMEZ LE Z18
- DÉGAGER LA SÉCURITÉ
- VISER DANS UNE DIRECTION SÉCURITAIRE ET APPUYER SUR LA GÂCHETTE
- RÉPÉTER LES ÉTAPES 6 À 8 ENTRE CHAQUE TIR
- APRÈS LE TIR, ENGAGER LA SÉCURITÉ ET INSÉRER LE BOUCHON DE CANON

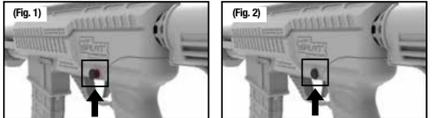
Safe Handling

Never carry your JT SplatMaster Z18 uncased or out in the open when not on a playing field. The non-playing public and law enforcement personnel may not be able to distinguish between a Z18 and a real firearm. For your own safety and to protect the image of the sport, always carry it in a suitable case or bag. Safety and safe marker handling are the most important aspects of JT SplatMaster play. Please practice each of the following steps while unloaded before attempting to operate your Z18 with Ammo.

- Every person within range must wear JT SplatMaster Optix or eyewear designed specifically to meet ASTM paintball mask standards (All JT PAINTBALL masks meet or exceed ASTM standards)
- Treat every Z18 as if it were loaded
- Never look down the barrel of your JT SplatMaster shotgun
- Keep the Safety "ON" until ready to shoot
- Keep your finger out of the trigger guard and away from the trigger until you are ready to shoot
- Keep the barrel blocking device in the barrel when not shooting
- Store unloaded and in a secure place
- Do not shoot at fragile objects such as windows and never point the Z18 at anything you do not wish to shoot
- Remember that the ultimate safety device is you, the operator

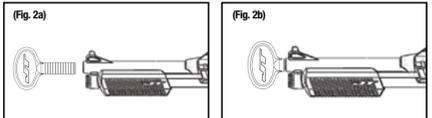
Safety

The Safety is a small mechanical push button above the trigger. When the Safety is "ON", or pushed in, the red indicator on the left side of the Safety will NOT be visible and the JT SplatMaster Z18 will not fire. (Fig. 1a) When the Safety is "OFF", or not in, the red indicator on the left side of the Safety will be visible. (Fig. 1b) The Safety should always be on when not being fired.



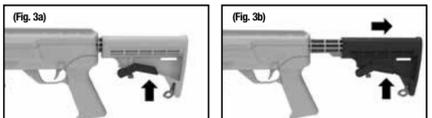
Barrel Blocking Device

The barrel blocking device should always be installed when not being fired, along with the Safety being in the "ON" position, where the red indicator is not visible. To install the Barrel blocking device, place the plug into the barrel end and push firmly until it is fully inserted into the barrel. (Fig. 2a, Fig. 2b)



Adjusting the Shoulder Stock

1. Squeeze the Adjustment Lever. (Fig. 3a)
2. Slide the Stock together or apart to the desired length. (Fig. 3b)
3. Release the Adjustment Lever.
4. Wiggle the Stock back forth to confirm it is locked in position.



Installing a Loader and Paintballs

The JT SplatMaster Z18 uses .50 caliber, water-soluble Ammo, available where this product was sold. Only use .50 caliber paintballs with this Z18 marker.

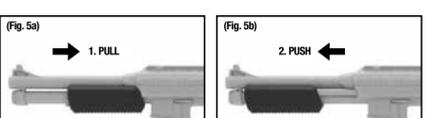
1. Ensure the opening of the Feedneck is loose and opened wide enough to accept the Hopper. Loosen the Feedneck screw with a Phillips-head screwdriver if needed.
2. Place the Hopper neck directly into the Z18 feedneck and align the lid towards the rear of the marker.
3. Open the Hopper lid and pour 0.50 caliber paintballs into the loader leaving space for the balls to move about freely.
4. The Hopper holds approximately 250 paintballs.
5. Close the lid securely, using care not to crush any paintballs.



Firing Your Z18

Always keep your Z18 pointed in a safe direction! Everyone within firing range should always use JT SplatMaster Optix or ASTM approved paintball eye and face protection when using the JT SplatMaster Z18. Make sure the Safety is ON and that the barrel blocking plug is installed before following the steps below:

- Install the Hopper and load with 0.50 caliber paintballs
- Gripping the Pump Slide, cock the Z18 by pulling back until the slide stops and then forward to load the Ammo (Fig. 5a, Fig. 5b)
- The Z18 has an anti-double cocking device which prevents double loading Ammo. If you cannot pull the slide to cock the gun, it's probable that it is already cocked
- Remove the barrel-blocking device
- Aim the Shotgun in a safe direction
- Set the Safety to the "OFF" position, where the red indicator is visible.
- Aim the Z18 at the target, using the sights on the top to assist aiming
- Place your finger on the trigger and pull with a smooth squeezing motion
- After the first shot is fired, re-cock the slide. Repeat this for each shot
- Use all the Ammo before reloading the Hopper



After you Play

- Make sure you have your eye protection on and make sure that anyone within range of the Z18 does the same
- While pointing the Shotgun in a safe direction, shoot several times to insure there is no Ammo remaining in the Z18
- Remove the Hopper
- Place the barrel blocking device securely into the barrel
- Push the Safety to "ON"
- The Z18 is now ready to be cleaned and put away for future use

Cleaning

1. Before cleaning, be sure no ammo is in Z18. "Dry Fire" to be certain ammo is cleared.
2. Once your Z18 is unloaded, you can use a cloth dampened with water to wipe off splatters, dirt and debris from the outside of the marker.
3. Do not use any petroleum based or aerosol products/cleaners, as they can damage O-rings and plastic components. Water is enough to clean off SplatMaster Ammo paint.
4. Access to the Breech can be found by the small panel on the right-hand side of the Z18. Remove the screws and then the panel to access the Breech and interior Barrel. (Fig. 6)
5. If steps 3 and 4 does not thoroughly clean the Z18 barrel, you can cock the slide to the back (Open) position and run water from a faucet down the barrel.

Be sure to thoroughly dry the marker as any metal components may rust. A hair dryer on a low setting can assist in the drying process.

Installer un chargeur et des balles de peinture

Le JT SplatMaster Z18 utilise des balles de calibre .50, hydrosoluble disponible où se produit est vendu. Utilisez uniquement des balles de peinture de calibre .50 avec le marqueur Z18.

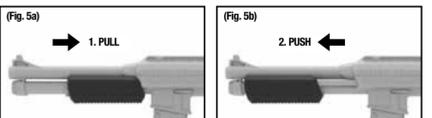
1. S'assurer que l'ouverture du tube d'alimentation est desserrée et assez ouverte pour accepter le chargeur. Desserrer la vis du tube d'alimentation avec un tournevis Phillips au besoin.
2. Placer le cou du chargeur directement dans le tube d'alimentation du Z18 et aligner le couvercle vers l'arrière du marqueur.
3. Ouvrir le couvercle du chargeur et verser des balles de peinture de calibre .50 dans le chargeur laissant assez d'espace pour que les balles se déplacent librement.
4. Le chargeur peut contenir près de 250 balles de peinture.
5. Fermer le couvercle de manière sécuritaire en s'assurant de ne pas écraser les balles de peinture.



Tirer avec le Z18

Toujours pointer le Z18 dans une direction sécuritaire! Tout le monde à portée de tir devrait toujours utiliser le JT SplatMaster Optix ou une protection approuvée ASTM pour les yeux et le visage lors de l'utilisation du JT SplatMaster Z18. S'assurer que la sécurité est à «ON» et que le bouchon du canon est installé avant de suivre les étapes suivantes :

- Installer le chargeur et le charger avec des balles de peinture de calibre .50
- Agripper la pompe, actionner la pompe du Z18 en tirant vers l'arrière sur la pompe jusqu'à ce qu'elle s'arrête et puis vers l'avant pour charger la munition (fig. 5)
- Le Z18 possède un mécanisme anti double armage qui évite le chargement de deux munitions. Si vous ne pouvez pas pomper le fusil, il est possible qu'il soit déjà armé
- Appareil de blocage de canon
- Pointer le fusil dans une direction sécuritaire
- Régler la position de la sécurité à «OFF», où l'indicateur rouge est visible.
- Pointer le Z18 vers la cible, en utilisant la lunette pour assister la visée
- Placer son doigt sur la gâchette et serrer doucement
- Après le premier tir, réarmer avec la pompe. Répéter après chaque tir
- Utiliser toutes les munitions avant de recharger le chargeur

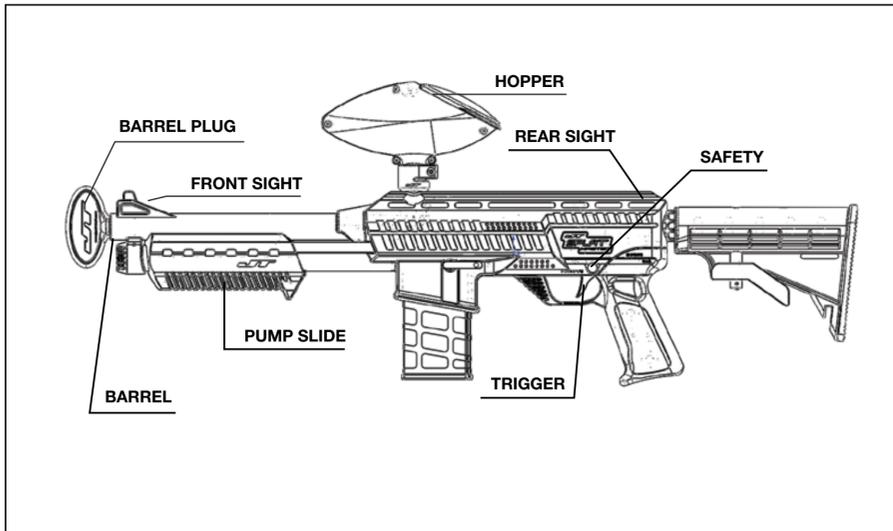


Après la partie

- S'assurer de garder la protection oculaire et s'assurer que toutes les personnes à portée du Z18 gardent la leur.
- Tout en pointant le fusil dans une direction sécuritaire, tirer plusieurs fois pour s'assurer qu'il ne reste aucune munition dans le Z18 ou le chargeur
- Enlever le chargeur
- Placer le bouchon à canon sur le canon
- Pousser la sécurité à «ON»
- Le Z18 est prêt à être nettoyé et entreposé pour utilisation future

Nettoyage

1. Avant de procéder au nettoyage, assurez-vous que plus aucune bille n'est présente dans le Z18. Tirez "à blanc" afin d'être certain que la culasse est bien vide.
2. Une fois le Z18 déchargé, utilisez un chiffon humide avec de l'eau pour nettoyer les éclats, la poussière et autres débris présents sur le pistolet.
3. N'utilisez pas de produits/nettoyants abrasifs à base de pétrole, car ils peuvent endommager les joints toriques et les composants en plastique. De l'eau suffit pour nettoyer la peinture des munitions SplatMaster.
4. Vous pouvez accéder à la culasse via un petit cache situé sur la droite du Z18. Retirez les vis, puis le cache afin d'accéder à la culasse et à l'intérieur du canon. (Fig. 6)



Storage

When you are finished using your Z18, it is important that you prepare it for storage by cleaning it thoroughly. This will not only serve to increase the life of the product but will assure optimum performance on your next outing.

- The hopper must be clear of all Ammo when not being used.
- Be sure the Safety is "ON" when not in use.
- Make sure the barrel blocking device/plug is in place.
- Store in a cool dry place.
- Keep your Z18 away from unsupervised children.
- Observe and obey all local, state and federal laws concerning the transportation of paintball markers.
- For information concerning any of the laws in your area, contact your local law enforcement.
- Always store the Z18 in a secure location when not in use to prevent access by unauthorized persons.
- Do not store the Z18 while cocked.

SHOW US WHAT YOU GOT!

Upload your videos and photos showing us how you play
 New games, tricks, action shots, custom gear, etc.

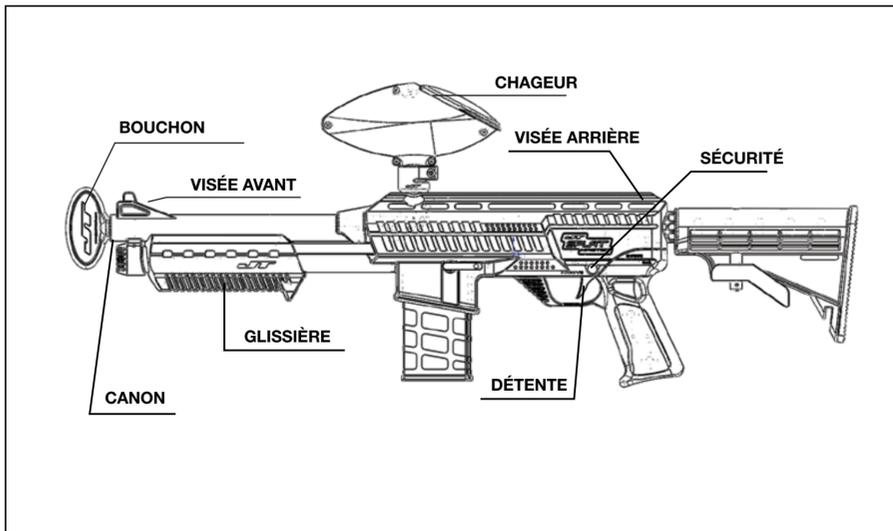
STAY CONNECTED
 Monthly prizes and regular new content updates

Go to: www.jtsplatmaster.com for more details

JT SplatMaster is a brand of G.I. SPORTZ, 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

G.I. Sportz Europe Ltd., Adrenaline House Brooklands Park, Farnham Road, Crowborough TN6 2JD, Great Britain



5. Si les étapes 3 et 4 ne vous permettent pas de nettoyer convenablement le canon du Z18, vous pouvez armer la glissière (position arrière/ouverte) et faire couler un peu d'eau dans le canon.

Assurez-vous de sécher complètement le marqueur afin d'éviter l'apparition de rouille sur les composants métalliques. Vous pouvez éventuellement utiliser un sèche-cheveux au réglage minimum.

Stockage

Lorsque vous avez terminé d'utiliser votre Z18, il est important de préparer son stockage en le nettoyant convenablement. Ceci vous permettra non seulement d'augmenter la durée de vie du produit, mais également d'assurer son fonctionnement optimal lors de sa prochaine utilisation.

- Le chargeur ne doit contenir aucune bille lorsqu'il est rangé.
- Assurez-vous que la sécurité est en position "ON".
- Assurez-vous que le dispositif de blocage de canon est bien en place.
- Stockez-le dans un endroit frais et sec.
- Respectez toutes les lois locales, provinciales et fédérales relatives au transport des marqueurs de paintball.
- Pour toute information concernant la réglementation en vigueur dans votre région, veuillez prendre contact avec l'Autorité locale de votre région.
- Gardez toujours votre Z18 en lieu sûr et éloigné des utilisateurs non autorisés et non avertis.
- Ne stockez pas votre Z18 s'il est encore armé.

MONTREZ NOUS CE QUE VOUS AVEZ FAIT!

TÉLÉCHARGEZ LESS VIDÉOS ET LES PHOTOS DE VOS PARTIES.
 DE NOUVEAUX JEUX, NOUVELS ASTUCES, NOUVEAUX TIRS
 EVÉNEMENTS, NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS, ETC...

RESTEZ CONNECTÉS
 DES CADEAUX À GAGNER CHAQUE MOIS ET DES MISES À JOUR RÉGULIÈRES

Rendez-vous sur www.jtsplatmaster.com pour plus de détails

JT SplatMaster est une marque de G.I. SPORTZ, LLC. Tous droits de conception et autres droits réservés. Tous les modèles, dessins, photographes, instructions et guides demeurent la propriété intellectuelle du fabricant. Tous droits strictement réservés.

ASTM International, autrefois connu sous le nom de American Society for Testing and Materials (ASTM), est reconnu mondialement comme leader dans les domaines du développement et de la mise en place de normes visant à améliorer la qualité, accentuer la sécurité des produits, faciliter l'accès aux marchés et au commerce et établir un climat de confiance avec le consommateur. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA. www.astm.org

G.I. Sportz Europe Ltd., Adrenaline House Brooklands Park, Farnham Road, Crowborough TN6 2JD, Great Britain

