PROTIUM™ / QUADRA™ PISTOLA DE PAINTBALL SEMIAUTOMATICÁ CALIBRE .68 MANUAL DEL PROPIETARIO

Contiene: · Información de Seguridad · Garantía · Diagrama · Instrucciones de Funcionamiento · Guía para Resolver Problemas

Este símbolo de alerta indica importantes mensajes en este manual. Cuando usted vea este símbolo, esté alerta a la posibilidad de lesiones y lea con cuidado el mensaje que sigue.

⚠ **ADVERTENCIA:** ESTE NO ES UN JUGUETE. EL MAL USO PUEDE CAUSAR LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSIVE LA MUERTE. PROTECCIÓN PARA EL JUEGO DE PAINTBALL DEBERÁ SER USADA POR EL USUARIO Y CUALQUIER PERSONA DENTRO DEL PERÍMETRO DE ALCANCE DEL JUEGO. SE RECOMIENDA QUE LA PERSONA QUE COMPRE EL PRODUCTO SE POR LO MENOS DE 18 AÑOS DE EDAD, 14 AÑOS CON LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO, O DE 10 AÑOS SI ES USADO DENTRO DE UNA CANCHA QUE CUMPLA CON LAS NORMAS ASTM-STANDARD F1777-02. LEA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES ANTES DE USAR.

⚠ **ADVERTENCIA:** NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA, ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECIFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA.

Bienvenidos al equipo de JT y gracias por comprar esta pistola marcadora de Paintball de gran calidad.

Nosotros en JT nos comprometemos en proveerlo con el mejor producto y servicio posibles. Su modelo está diseñado y fabricado para un fácil mantenimiento y un funcionamiento libre de problemas. Nosotros le pedimos que lea este manual para que así obtenga el máximo beneficio de su compra.

Llame al 1-800-587-2246 o visite nuestro website www.jtusa.com si necesita lista ilustrada de partes o Corrección de Fallas.

REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DE SU PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la pro tecciónde seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el cañón del marcador.
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que esté listo para disparar.
7. Mantenga el cañón de la pistola con su tapón cuando no esté usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y de munición.
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frágiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.
16. Nunca se involure en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar mane jando.

Use un cronógrafo para asegurar que la velocidad del marcador es precisa. Para verificar la velocidad se recomienda Viewloader en el cronógrafo del cañón #7815. Use un limpiador de cañón para limpiar los fragmentos o residuos de munición. Recomendamos la baqueta JT Battle Swab Squeegee #8401

NO LO DEVUELVA AL VENDEDOR MINORISTA. LLAME AL 1-800-587-2246

NOTA: Cualquier modificación que se haga a este producto invalidará todas las garantías, expresas o implícitas.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA: GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS (SE REQUIERE PRESENTACIÓN DE RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

JT garantiza completamente al comprador original que este marcador de Serie ExcelleratorTM está libre de defectos en materiales y fabricación por un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Nuestra garantía se aplica cuando se use el producto para el fin intentado, bajo condiciones normales, y no se aplica al daño causado por desgaste y rasgaduras, uso irrazonable, alteraciones o negligencia. JT USA remplazará prontamente, o reparará su producto si se encuentra defectuoso en materiales o fabricación. Todo producto que necesite reparación debido al desgaste o rasgadura estará sujeto a una tarifa razonable. Se necesita prueba de compra.

Para servicio de garantía, envíe su Marcador Serie ExcelleratorTM, nombre, dirección y copia del recibo de compra original a: Servicio al Consumidor, JT USA INC., 515 Main St., Chula Vista, CA 91911 U.S.A., Tel. 1-800-587-2246.

⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca le dispare a ninguna persona que no tenga puesto un equipo protector apropiado para los ojos. Los marcadores equipdos con reguladores pueden almacenar varios disparos en el sistema de aire después que el suministro de aire es removido. Asegúrese de que el marcador esté en condiciones seguras antes de desarmarlo y de realizar el mantenimiento o de remover el tapón del cañón. Siga las instrucciones de la sección descarga de este maunual.

OPERACIÓN DEL E-GRIP

⚠ **ADVERTENCIA**: Todos los pasos deben ser seguidos sin que el suministro de gas esté acoplado al marcador.

PASO 1. PROTECCIÓN DE LOS OJOS: Asegúrese que todos los que se encuentran dentro del alcance (200 yardas) está debidamente protegido contra el impacto de las bolas de pintura.

PASO 2. PONGA EL "SEGURO". Empuje el seguro mecánico de izquierda a derecha; no aparece ninguna banda roja. Asegúrese que el taco del cañón está colocado en la boca del marcador.

PASO 3. INSTALACIÓN DE LA BATERÍA: Saque la tapa de agarre e instale una batería de 9 voltios (se recomienda tipo de Alto Rendimiento) en la empuñadura después de conectar el sujetador de la batería.(V. Fig. B).

PASO 4. PRUEBA: Verifique la potencia antes de instalar la tapa de empuñadura.

PASO 5. ACTIVACIÓN: Active la empuñadura pulsando el botón ON/OFF durante 2 segundos hasta que aparezca la luz roja. Pulse de nuevo hasta que la luz roja se vuelva verde. (V.Figura C). Pulse el gatillo y vigile la función solenoidal

PASO 6. REEMPLAZO DE LA TAPA DE EMPUÑADURA

PASO 7. DISPAROS DE PRUEBA: Siguiendo las instrucciones de funcionamiento que se exponen aquí, en primer lugar dispare el marcador sin pintura.

NOTA: Si ocurren problemas de funcionamiento del marcador relacionados con la empuñadura, cambie la batería de 9 voltios por otra nueva de Alto Rendimiento antes de realizar ninguna otra medida de corrección de fallas.

NOTA: La luz de batería bajo le avisa a usted cuando la batería está baja. Usted deberá cambiar la batería antes del próximo día de juego.

PASO 8. Para apagar el marcador empuje el interruptor On/Off (encendido/apagado) hacia atrás (Ver Fig. C). Cuando el marcador está apagado y el gatillo es activado, el visor de la empuñadura mostrará la leyenda "JT USA Safe".

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO:

⚠ **ADVERTENCIA:** Asegurese de que la pistola esté siempre apuntando a una direc ción segura. Lea las siguientes instrucciones y SIN QUE LA CARGUE CON MUNICIONES, proceda varias veces a practicar los pasos de funcionamiento (dispare con todas las precauciones y sin munición) de manera que usted aprenda a manejar del marcador de una manera segura y apropiada.

PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.

PASO 2. ARMADO: Con el selector "safety" (seguridad) en la posición "off" (desactivado) y el interruptor de energía en la posición off (apagado), arme el marcador tirando del perno de armado totalmente hacia atrás hasta que trabe en la posición trasera. El Protium™/Quadra™ es un marcador semiautomático, el cual se rearmará a sí mismo después del disparo, cuando funcione correctamente.

PASO 3. COLOCAR EL "SEGURO": Empuje el selector safety (seguridad) de izquierda a derecha; la banda roja no es visible. Asegúrese de que el tapón del cañón esté colocado firme y seguramente en el cañón del marcador. El selector de seguridad en este marcador es un tipo de perno en cruz que bloquea el movimiento del gancho del percutor. El marcador no puede ser armado o disparado mientras el selector de seguridad esté acoplado. Ahora empuje el interruptor on/off (encendido/apagado) hacia adelante para encender el marcador (Ver Fig. C).

PASO 4. ACOPLE EL SUMINISTRO DE GAS: El marcador puede ser utilizado con cualquier cilindro recargable de aire constante que cumpla con las normas ASTM o con un cilindro de CO2 recargable (no incluido). Se sugiere un cilindro HPA regulado o un cilindro de aire comprimido para el mejor desempeño de ese marcador (se recomienda el cilindro de aire constante JT 47 cu. in.) La mayoría de los sistemas regulados HPA preajustados tienen una presión de salida de 750-850 psi.

NOTA: Aada 3 gotas de Aceite Mineral al adaptador ASA antes de instalar el cilindro recargable. Vea el website en: www.jtusa.com para lubricantes apropiados.

PASO 5. CARGA DE BOLAS DE PINTURA:

A) Inserte el cargador (No se incluye en todo el empaquetamiento) en la puerta de alimentación de bolas. Agarre la tolva desde arriba. Inserte el cuello de alimentación de la tolva en la puerta de alimentación de bolas del marcador. Gire y empuje firmemente en dirección hacia la derecha.

NOTA: El ajuste de la tolva a la puerta de alimentación de bolas debe ser apretado. (SE RECOMIENDA Viewloader Quantum™, eVolution II™ o cargador electrónico Revolution™).

B) Vierta bolas de pintura en el cargador. Las bolas de pintura deberán guardarse en un lugar fresco, seco en bolsas de plástico selladas. No las exponga a la congelación, excesivo calor, humedad, ni a la luz directa del sol. Estas condiciones pueden causar la ruptura de las bolas y/o una alimentación deficiente (SE RECOMENDAN paintballs calibre .68 marca Bras Eagle, Viewloader o JT). NOTA: Usar un secador para lipir el interior del cañón del marcador paintball.

PASO 6. Ahora empuje el interruptor on/off (encendido/apagado) hacia izquierda para encender la empuñadura electónica. Retire el émbolo del cañón y quite el seguro presionando el seguro desde el lado derecho del marcador de pintura hasta que vea la banda roja.

PASO 7. VERIFIQUE LA VELOCIDAD: Verifique que la velocidad del marcador de bolas de pintura sea inferior a 300 pies (90 m) por segundo o menos, si así lo exigen las reglas del campo de juego. La velocidad debe medirse con un cronógrafo antes de iniciar el juego. La velocidad puede ajustarse girando el tornillo de ajuste de velocidad (vea la Figura A). Usando una llave Allen de 1/8 de pulgada, gire el tornillo hacia la derecha para aumentar la velocidad o hacia la izquierda para disminuir la velocidad. (RECOMENDAMOS usar un cronógrafo Viewloader en el cañón para comprobar la velocidad. Artículo #7815.) NOTA: Ajuste adicional de velocidad añadiendo o quitando el espacador. (Fig. E)

PASO 8. DISPARE: El marcador de bolas de pintura ya está listo para disparar.

⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca le dispare a ninguna persona que no tenga puesto un equipo protector apropiado para los ojos. Este equipo debe usarse en todo momento. El protector para los ojos debe estar diseñado específicamente para usarse con bolas de pintura.Si no se siguen estas precauciones de seguridad, podrían ocurrir lesiones corporales, incluyendo la ceguera y la sordera.

DESCARGA DE SU PROTIUM™ / QUADRA™

⚠ **ADVERTENCIA.** Lleve siempre protección apropiada para los ojos, cara y oídos, dis eñada especialmente para detener las paintballs cuando está cargando el marcador de paintball EXCELLERATOR™.

PASO 1. Asegúrese que el taco del cañón esté bien asegurado en el cañón.

PASO 2. Poner el Marcador en seguro.

PASO 3. Sacar el cargador.

PASO 4. Poner el marcador en posición invertida para sacar las paintballs del codo y de la puerta de alimentación.

PASO 5. Sacar el cañón.

PASO 6. Apuntar el marcador hacia el suelo en una dirección segura y disparar varias veces para asegurarse que está completamente sin cargar. Poner el marcador otra vez en seguro.

PASO 7. Quitar la fuente de gas

PASO 8. Apague el marcador moviendo el interruptor on/off hacia la derecha.

PASO 9. Usar un enjugador para desalojar cualquier bola del cañón y volver a poner el taco del cañón.

PASO 10. Volver a poner el cañón.

No descargue su marcador dentro de casa.

⚠ **ADVERTENCIA:** No mire por la brecha o el cañón del marcador cuando se está conec tada la fuente de gas.

DETECCIÓN Y REPARACIÓN DE AVERÍAS

Mantenimiento General

Use solamente piezas aprobadas por JT. NOTA: El uso de piezas por terceros, tales como anillos-O, que podrían ser algo diferentes en tamaño o dureza, pueden resultar en un rendimiento deficiente debido a pintura rota, salto de bola y disparo rápido. Es crítico para el buen funcionamiento de su marcador usar solamente piezas aprobadas por JT. El mantenimiento regular de su ExcelleratorTM es la mejr garantía contra problemas de su marcador en el campo. JT USA recomienda que usted realice un mantenimiento general de su ExcelleratorTM después de cada disparo de 1000 bolas. Este mantenimiento general incluirá la extracción del cerrojo y del percutor y la verificación de la condición de los anillos-O. El cambio de anillos-O o lubricación de los anillos-O secos ayudará notablemente a la prevención de problemas cuando juega. Se recomienda que usted use un lubricante que esté diseñado específicamente para los marcadores de paintball.

Fugas de Gas

Las fugas de gas ocurren en el marcador debido a anillos-O o sellos sucios, secos, o defectuosos. Hay más de 15 de estos anillos-O, arandelas y sellos en su marcador Excelerator. Las piezas más comunes que pueden necesitar mantenimiento son: anillos-O del cerrojo, anillos-O del percutor y sello de copa. Para obtener piezas aprobadas por JT USA usted deberá comprar el Paquete de Reparación del Marcador JT #0016. Este paquete contiene todas las piezas que usted necesita para mantener debidamente su marcador.

GUÍA PARA LA LIMPIEZA SOBRE EL TERRENO

Extracción del Percutor y del Perno

PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.

PASO 2. Sacar el suministro de gas del marcador.

PASO 3. Verifique que la clavija de montaje del gatillo está en posición hacia adelante. Tirar del gatillo si fuera necesario.

PASO 4. Sacar la clavija de montaje superior y el perno (Figura D)

PASO 5. Sacar la clavija de hale rápido y el taco de velocidad, paragolpes, guía de resorte, espaciador, y resorte (Figura E) NOTA: Tenga mucha precaución al sacar las partes. Todas están bajo tensión de resorte.

PARA VOLVER A ARMARLO

Siga los pasos indicados arriba en orden inverso. Lubrique todos los puntos de desgaste. Cuando instala el perno asegúrese que el agujero de la puerta del gas está hacia abajo.(Fig. F)

EXTRACCIÓN DEL PERCUTOR Y REEMPLAZAMIENTO

PASO 1. Siga los pasos 1-5 de la Guía de Limpieza Sobre el Terreno, página 5.

PASO 2. Tire del gatillo y apoye la parte trasera del receptor contra la toalla en la superfice plana para sacar el percutor.

PASO 3. Agarre el percutor con los dedos y sáquelo del receptor.

PASO 4. Limpie con un paño suave o toallita de bebés. Vuelva a lubricar con aceite mineral y vuélvalo a poner. NOTA: examine el anillo para verificar si está dañado y cámbielo si fuera necesario.

PASO 5. Vuelva a poner el percutor en el receptor con el fiador hacia abajo. NOTA: Es necesario tirar del gatillo 3 o más veces mientras aplica presión al percutor con su dedo para asentar completamente el percutor. (Fig. G)

PASO 6. Vuelva a montar siguiendo los pasos de la Sección de Limpieza sobre el Campo.

DESMONTAJE Y LIMPIEZA DEL DETENTE DE BOLAS DEL RETÉN

PASO 1. Retire el tornillo hexagonal de 1/8 o el conjunto de cabeza cuadrada para retención de bolas.

PASO 2. Saque el detén de bolas y tapa

PASO 3. Limpie con paño suave o toallita de bebés

PASO 4. Vuelva a poner en orden inverso asegurando que la punta del retén esté hacia la empuñadura y el orificio de la tapa del detén está hacia abajo. (Fig. H)

NOTA: La tensión del retén de bolas es ajustada sobre la bola atornillando el tornillo hexagonal hacia adentro un máximo de 2 vueltas y media a partir de su posición al ras.

AJUSTE DE LA VÁLVULA DE PRESIÓN OMNI (patente pendiente)

El diseño de la válvula y sello cóncavo de este marcador es exclusivo. A diferencia de otros marcadores tipo "blowback" la válvula permite el ajuste del intervalo de apertura cambiando la posición del volumizador. El intervalo de apertura es el tiempo que una válvula se mantiene abierta después de haber sido golpeada por el conjunto percutor. Anteriormente el dispositivo de ajuste del intervalo de apertura ha estado disponible solamente en los marcadores electrónicos más caros.

⚠ **ADVERTENCIA:** Asegúrese de que todos los individuos que se encuentren dentro de un radio de 200 pies estén utilizando protección para los ojos, cara y cabeza antes de descargar el marcador.

⚠**ADVERTENCIA:** Antes de realizar cualquier mantenimiento o cambios a su sistema de aire, volumizador u otros accesorios presurizados, asegúrese de que el marcador esté descargado y no contenga presión en ningún lugar del sistema. NOTA: El regulador actúa como una válvula de una vía para la alta presión. Si su marcador está equipado con un regulador asegúrese siempre de que la presión haya sido removida descargando el marcador apuntando hacia una dirección segura, después de remover el suministro de presión de aire. (por favor ver "Cómo Descargar su Protium™/Quadra™ en este manual del propietario)

CÓMO OPERAR LA VÁLVULA DE PRESIÓN OMNI:

El Protium™/Quadra™ es ajustado en fábrica para una presión de entrada de 800 psi. Las pautas para los ajustes del reserte de la válvula/percutor a una presión más alta o más baja son como sigue. Para la operación a baja presión (400 a 600 psi) es mejor tener el volumizador desatornillado ligeramente hacia adentro para reducir la presión sobre el reserte de la válvula (Ver Fig. I.2) e incrementa el intervalo de tiempo para inyectar más aire al paintball. Para la operación a alta presión (600 a 1000 psi) es mejor tener el volumizador atornillado hacia afuera para aumentar la presión sobre el reserte de la válvula (Ver Fig. I.1) esto reducirá el intervalo de tiempo para inyectar menos aire al paintball. El intervalo de tiempo más eficiente para cualquier presión dada puede requerir el ajuste del reserte de la válvula/percutor y alguna medición con cronómetro para un desempeño óptimo (ver el PASO 7 de las Instrucciones de Operación). Cualquier cambio en la posición del tornillo de velocidad, en la presión de salida de un sistema regulado o el llenado inicial de un cilindro de CO2 requerirá el cronometrado de la velocidad de las paintballs para asegurar una velocidad segura durante el juego.

BATERÍA de NiMH de 9.6 Voltios (Ver Fig. A y B)

⚠ **ADVERTENCIA:** Utilice solamente la batería recargable de NiMH de 9.6 voltios suministrada. La pantalla del visor muestra una imagen de una batería de NiMH 9.6 voltios. Con una batería totalmente cargada todas las barras están encendidas. A medida que la carga baje en la batería el indicador mostrará menos barras. Menos de 2 barras dará un desempeño pobre durante activaciones rápidas del gatillo. Para un mejor desempeño recargue su batería cuando se observen menos de 2 barras. Usted puede recargar su batería en cualquier momento.

BOTONES DE CONTROL DOBLES (Ver Fig. A)

La parte posterior de la empuñadura del marcador tiene dos botones y una compuerta para recargar la batería de NiMH de 9.6 voltios. El botón inferior es X. El botón inferior es Z. El botón X controla las funciones de reducción de tiempos. El botón Z controla los dispositivos de tiempos y las funciones de reducción de tiempos.

MENSAJE DE NECESIDAD DE SERVICIO:

Cuando aparece el mensaje de necesidad de servicio en el visor usted necesitará seguir los pasos de su Guía de Desarmado en el Campo (Ver esa sección) para el mantenimiento regular del marcador. Una vez que el mantenimiento ha sido completado, retire la cubierta del lado izquierdo de la empuñadura y suavemente oprima una vez el botón del micro-interruptor rojo. Al oprimir el botón rojo reponderá el contador de disparos que activa la solicitud de servicio.

CRONÓMETRO DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo del cronómetro del juego está diseñado para que usted tenga control del juego permitiéndole ver el tiempo que falta con solo una rápida mirada a la pantalla del visor. Este sistema de cronometrado no da advertencias auditivas. Para usar el cronómetro del juego encienda el marcador y oprima el botón Z durante 3 segundos. El marcador se volverá a ulcar en los ajustes de fábrica del cronómetro o en los últimos ajustes que usted ingresó. Para cambiar los ajustes previos al juego y los del juego oprima el botón X para ajustar el tiempo hacia arriba en intervalos de 10 segundos. Para ajustar el tiempo hacia abajo en intervalos de 10 segundos oprima el botón Z. Si usted no se encuentra en un área de anteojos de seguridad apropiado para descargar el marcador, entonces asegúrese de que el selector de seguridad esté en la posición "on" (activado) sin que se vea la banda roja. Para activar el cronómetro tire del gatillo una vez. Una vez que el cronómetro está activado no puede ser reajustado sin apagar el marcador y repitiendo el proceso descripto más arriba.

ADMINISTRADOR DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo administrador del juego está diseñado para complementar el sistema de cronómetro del juego mostrándole al jugador las etapas cronológicas críticas para un efectivo juego de equipo. La señal visual para estas etapas cronológicas es la pantalla del visor parpadeante. Para ajustar el sistema administrador del juego siga las instrucciones del cronómetro del juego descriptas más arriba. Luego oprima el botón Z durante 3 segundos para fijar la etapa A. Usted tiene acceso a 4 etapas cronológicas del juego, A-D. Para ajustar una etapa cronológica hacia arriba en intervalos de 10 segundos oprima el botón X, para ajustar este tiempo hacia abajo oprima el botón Z. Para pasar a la próxima etapa cronológica B-D oprima y mantenga el botón X durante más de un segundo. Si usted tiene etapas cronológicas fijas el sistema se activará para iniciar un juego cuando el dispositivo cronómetro del juego está seleccionado. Ver las instrucciones del cronómetro del juego.

TOTAL DE DISPAROS: (Ver Fig. C)

Su marcador mantiene la cuenta de cuantas veces el interruptor del gatillo es activado mientras el marcador está encendido. Usted puede visualizar la cantidad total de disparos del marcador oprimiendo el botón Z durante 3 segundos, 3 después de haber encendido el marcador. Este dispositivo es bastante parecido al odómetro de un automóvil. La cantidad total de disparos no puede ser cambiada.

DISPOSITIVO DUAL EYE ANTI-CHOP: (Patente Pendiente)

El marcador Quadra™ 00214-00 tiene in Emisor Infrarrojo (IR) dual y unos ojos receptores. Estos ojos le informan al marcador cuando una paintball está totalmente asentada en el cerrojo y lista para ser descargada. Este dispositivo es activado moviendo el interruptor on/off (encendido/apagado) de tres posiciones, hacia la posición delantera que está más hacia la izquierda. La pantalla del visor electrónico hará parpadear la leyenda "JT USA Live Eyes On" cuatro veces para confirmar la activación. Este dispositivo limita el ritmo de disparo del marcador al mínimo de alimentación de los alimentadores electrónicos. Esto evita que el cerrojo del marcador corte una paintball de manera incompleta en la cavidad del cerrojo. Para el mejor desempeño del marcador Quadra™ utilice el cargador electrónico de alta velocidad Evolution™ II o el Envy™.

INDICADOR DE CARGA DE LA BATERÍA (Ver Fig. C)

Utilice solamente la batería recargable de NiMH de 9.6 voltios suministrada. La pantalla del visor muestra una imagen de una batería de NiMH 9.6 voltios. Con una batería totalmente cargada todas las barras están encendidas. A medida que la carga baje en la batería el indicador mostrará menos barras. Menos de 2 barras dará un desempeño pobre durante activaciones rápidas del gatillo. Para un mejor desempeño recargue su batería cuando se observen menos de 2 barras. Usted puede recargar su batería en cualquier momento.

BOTONES DE CONTROL DOBLES (Ver Fig. A)

La parte posterior de la empuñadura del marcador tiene dos botones y una compuerta para recargar la batería de NiMH de 9.6 voltios. El botón inferior es X. El botón inferior es Z. El botón X controla las funciones de reducción de tiempos. El botón Z controla los dispositivos de tiempos y las funciones de reducción de tiempos.

MENSAJE DE NECESIDAD DE SERVICIO:

Cuando aparece el mensaje de necesidad de servicio en el visor usted necesitará seguir los pasos de su Guía de Desarmado en el Campo (Ver esa sección) para el mantenimiento regular del marcador. Una vez que el mantenimiento ha sido completado, retire la cubierta del lado izquierdo de la empuñadura y suavemente oprima una vez el botón del micro-interruptor rojo. Al oprimir el botón rojo reponderá el contador de disparos que activa la solicitud de servicio.

CRONÓMETRO DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo del cronómetro del juego está diseñado para que usted tenga control del juego permitiéndole ver el tiempo que falta con solo una rápida mirada a la pantalla del visor. Este sistema de cronometrado no da advertencias auditivas. Para usar el cronómetro del juego encienda el marcador y oprima el botón Z durante 3 segundos. El marcador se volverá a ulcar en los ajustes de fábrica del cronómetro o en los últimos ajustes que usted ingresó. Para cambiar los ajustes previos al juego y los del juego oprima el botón X para ajustar el tiempo hacia arriba en intervalos de 10 segundos. Para ajustar el tiempo hacia abajo en intervalos de 10 segundos oprima el botón Z. Si usted no se encuentra en un área de anteojos de seguridad apropiado para descargar el marcador, entonces asegúrese de que el selector de seguridad esté en la posición "on" (activado) sin que se vea la banda roja. Para activar el cronómetro tire del gatillo una vez. Una vez que el cronómetro está activado no puede ser reajustado sin apagar el marcador y repitiendo el proceso descripto más arriba.

ADMINISTRADOR DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo administrador del juego está diseñado para complementar el sistema de cronómetro del juego mostrándole al jugador las etapas cronológicas críticas para un efectivo juego de equipo. La señal visual para estas etapas cronológicas es la pantalla del visor parpadeante. Para ajustar el sistema administrador del juego siga las instrucciones del cronómetro del juego descriptas más arriba. Luego oprima el botón Z durante 3 segundos para fijar la etapa A. Usted tiene acceso a 4 etapas cronológicas del juego, A-D. Para ajustar una etapa cronológica hacia arriba en intervalos de 10 segundos oprima el botón X, para ajustar este tiempo hacia abajo oprima el botón Z. Para pasar a la próxima etapa cronológica B-D oprima y mantenga el botón X durante más de un segundo. Si usted tiene etapas cronológicas fijas el sistema se activará para iniciar un juego cuando el dispositivo cronómetro del juego está seleccionado. Ver las instrucciones del cronómetro del juego.

TOTAL DE DISPAROS: (Ver Fig. C)

Su marcador mantiene la cuenta de cuantas veces el interruptor del gatillo es activado mientras el marcador está encendido. Usted puede visualizar la cantidad total de disparos del marcador oprimiendo el botón Z durante 3 segundos, 3 después de haber encendido el marcador. Este dispositivo es bastante parecido al odómetro de un automóvil. La cantidad total de disparos no puede ser cambiada.

DISPOSITIVO DUAL EYE ANTI-CHOP: (Patente Pendiente)

El marcador Quadra™ 00214-00 tiene in Emisor Infrarrojo (IR) dual y unos ojos receptores. Estos ojos le informan al marcador cuando una paintball está totalmente asentada en el cerrojo y lista para ser descargada. Este dispositivo es activado moviendo el interruptor on/off (encendido/apagado) de tres posiciones, hacia la posición delantera que está más hacia la izquierda. La pantalla del visor electrónico hará parpadear la leyenda "JT USA Live Eyes On" cuatro veces para confirmar la activación. Este dispositivo limita el ritmo de disparo del marcador al mínimo de alimentación de los alimentadores electrónicos. Esto evita que el cerrojo del marcador corte una paintball de manera incompleta en la cavidad del cerrojo. Para el mejor desempeño del marcador Quadra™ utilice el cargador electrónico de alta velocidad Evolution™ II o el Envy™.

AJUSTE DEL GATILLO TRI-TOUCH: (Ver Fig. A)

El gatillo tiene tres tornillos hexagonales para ajustes. Los ajustes incluyen exceso de recorrido, interruptor del gatillo y ajuste del gatillo. Dos tornillos hexagonales se hacen visibles sobre el gatillo. El hexagonal que fije el ajuste del gatillo está dentro del armazón de la empuñadura (Ver Fig. A).

⚠ **ADVERTENCIA:** El exceso de ajuste de los tornillos hexagonales puede dañar el interruptor del gatillo o causar que el marcador se descargue al encenderlo. Instale el tapón del cañón. Asegúrese de que el marcador esté siempre apuntando hacia una dirección segura. Lea las siguientes instrucciones de los tornillos de ajuste del gatillo y después de hacer cualquier ajuste, sin cargar ninguna paintball, ni acoplar el suministro de aire, repase varias veces los pasos de la operación con su marcador de paintball de manera tal que usted tenga la certeza de operar su marcador con seguridad.

INSTRUCCIONES DE OPERACIÓN DEL REGULADOR (Ver Fig. A)

Este regulador es para ser usado con CO2 o cilindros de aire comprimido.

PASO 1. Use siempre protección aprobada para los ojos diseñada para el juego de paintball.

PASO 2. Retire todas las paintballs del cargador y del marcador.

PASO 3. Introduzca el Dispositivo de Bloqueo del Cañón en el cañón del marcador.

PASO 4. Arme el marcador, luego póngalo en seguridad.

PASO 5. Atornille el Cilindro Recargable.

PASO 6. Utilizando la llave allen provista, introdúzcala en el fondo del regulador y gire el tornillo hacia adentro (en el sentido de las agujas del reloj) hasta alcanzar una lectura de presión de 500-650 PSI en el medidor. La mejor eficiencia del marcador se logra entre 500-650 PSI. Para bajar la presión, gire el tornillo en sentido contrario al de las agujas del reloj para lograr 500-650 PSI al mismo tiempo que se dispara el marcador (Fig. A)

⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca descarme el regulador mientras se encuentre bajo presión. Cualquier desarmado del regulador hará caducar la garantía del fabricante.

PASO 7. Después de fijar la presión del regulador en 500-650 PSI, cronometre el marcador como se explica en la sección instrucciones de operación y ajuste la velocidad al nivel apropiado girando el tornillo de ajuste de velocidad (Fig. A) en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la velocidad y en sentido contrario al de las agujas del reloj para reducir la velocidad.

PASO 8. Una vez que el regulador se ajuste a 500-650 PSI, no hay necesidad de reajustar la presión la próxima vez que se use el marcador. Simplemente ajuste la velocidad a los pies por segundo deseados como se explica en la sección de las instrucciones de operación NOTA: Es necesario ajustar la velocidad y cronometrar nuevamente, toda vez que usted cambie la presión del regulador.

GUÍA DE DETECCIÓN Y REPARACIÓN DE AVERÍAS

⚠ **AVISO:** Todas las medidas tomadas para detectar y corregir las averías deberán comenzar con el procedimiento de descarga expuesto en este manual.

PROBLEMA	CAUSA POSIBLE	MEDIDAS CORRECTIVAS
Fugas de gas en el marcador/punto de conexión de la botella	1. El anillo-O de la botella de gas está seco o defectuoso 2. La válvula de la botella de gas está defectuosa	Saque la botella de gas del marcador Reemplace los anillo-O Cambie el anillo-O Cambie la válvula de la botella de gas*
Fugas de gas en el cañón	Defectuoso el sello de la copa	Cambie el sello de copa
Fugas de gas en el regulador de volumen	Anillo-O del regulador de volumen, seco o defectuoso	Saque el cañón Saque el regulador de volumen Reemplace el anillo-O Lubrique o cambie el anillo-O
El marcador no se vuelve a montar	1. Gas insuficiente al marcador 2. Anillo-O del percutor, seco o defectuoso 3. Anillo-O del cerrojo, seco o defectuoso 4. Obstrucción el resorte del percutor 5. Cerrojo o percutor atascado	Verifique el funcionamiento de la botella de gas Lubrique o cambie el anillo-O Lubrique o cambie el anillo-O Saque el resorte del percutor Limpie y lubrique el área apropiado
El marcador no dispara bolas de pintura rectas	1. Residuos de bola de pintura en el mar cador cañón 2. Bolas de pintura ovaladas (largas)	Saque y limpie el cañón Limpie el adaptador de alimentación vertical Limpie el área del cerrojo Cambie con bolas de pintura frescas
El cerrojo queda cerrado	Cerrojo obstruyente en los residuos de bolas	Saque el cañón Saque el ajustador de desempeñe del cerrojo Use clavija de madera para sobar el cerrojo Saque el cerrojo y limpie el cerrojo y la cámara
El Marcador dobla las alimentaciones de bolas	La pinzas de bola está sucia o rota	Saque los tornillos de pasada de bola/tapa Saque la pasada de bola Limpie o pasada de bola o cámbiela
El marcador corta las bolas de pintura	1. Pasada de bola sucia o rota 2. Anillo-O del percutor, sucio 3. Cerrojo & cámara de recepción, sucios 4. El cargador de bola no trabaja adecuadamente 5. Bolas de pintura, defectuosas	Saque los tornillos de la pasada de bola/tapa Saque la pasada de bola Limpie o cambie la pasada de bola Limpie y limpie/cambie el anillo-O sucio o desgastado Saque el cerrojo & limpielo Limpie el marcador y el cañón Limpie, repare o cambie el cargador de bola Cambie las bolas de pintura

PROTIUM^{MD} / QUADRA^{MD} LANCEUR SEMIAUTOMATIQUE ALIMENTATION CALIBRE 0.68 MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

CONTENU: · Consignes de sécurité · Informations sur la garantie · Schéma annoté · Guide d'utilisation · Guide de dépannage

Ce symbole d'avis de sécurité indique la présence d'une consigne de sécurité importante. Lorsque vous le voyez dans ce manuel, faites attention aux risques de blessure et lisez attentivement la consigne adjacente.

⚠ **AVERTISSEMENT** : CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. TOUTE UTILISATION NON APPROPRIÉE PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, VOIRE MORTELLES. UNE PROTECTION OCULAIRE CONÇUE POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉE PAR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORT, É DU LANCEUR. LES ACHETEURS DEVRAIENT AVOIR AU MOINS 18 ANS. LES UTILISATEURS PEUVENT AVOIR ENTRE 14 ET 18 ANS S' ILS SONT SUPERVISÉS PAR UN ADULTE OU 10 ANS ET PLUS S' ILS UTILISENT LE LANCEUR SUR UN TERRAIN DE PAINTBALL RESPECTANT LA NORME ASTM F1777797. LIRE LE MANUEL D'UTILISATION AVANT TOUTE UTILISATION.

⚠ **AVERTISSEMENT** : NE TIREZ JAMAIS SUR UNE PERSONNE NE PORTANT PAS LES ÉQUIPEMENTS PROTECTEURS APPROPRIÉS POUR LES YEUX, LES OREILLES, LA GORGE ET LA TÊTE. LESQUELS DOIVENT D'AILLEURS ÊTRE PORTÉS EN TOUT TEMPS. LES LUNETTES DE SÉCURITÉ DOIVENT ÊTRE CONÇUES SPÉCIALEMENT POUR LE PAINTBALL. L' IGNORANCE DE CES CONSIGNES DE SÉCURITÉ PEUT