



RESURRECTION

A U T O C O C K E R

www.empirepaintball.com

1. MANEJO SEGURO DEL MARCADOR

IMPORTANTE: Nunca transporte el marcador fuera del estuche o la caja cuando no esté en un campo de juego. El público ajeno al paintball y la policía podrían confundir un marcador de paintball con un arma de fuego. Por su propia seguridad y para proteger la imagen del deporte, transporte siempre el marcador en un estuche adecuado para marcadores o en la caja de envío.

- Trate el marcador como si estuviese cargado.
- Nunca mire por el cañón de un marcador de paintball.
- El uso negligente o incorrecto del dispositivo puede provocar lesiones graves o mortales.
- Mantenga el marcador en "Safe Mode" (Modo seguro) hasta que esté listo para disparar, con seguro y con el dispositivo de bloqueo del cañón instalado en el cañón de los marcadores.
- Mantenga el dedo alejado del gatillo hasta que esté listo para disparar.
- Nunca apunte el marcador a un objetivo al que no quiera disparar ni dispare a objetos frágiles como ventanas.
- No apunte la pistola de paintball a los ojos ni a la cabeza de personas o animales.
- Mantenga el dispositivo de bloqueo del cañón dentro del cañón del marcador o sobre este si no va a disparar.
- Las pistolas de paintball se utilizan solamente con bolas de pintura.
- Siempre extraiga las bolas de pintura y la fuente neumática antes de desmontar el marcador.
- Antes de extraer la fuente neumática, apunte el marcador hacia una dirección segura y descárguelo hasta desgasificarlo.
- Guarde el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
- Respete las advertencias que se detallan en la fuente neumática con respecto al manejo y el almacenamiento del marcador.
- Todas las personas que se encuentren dentro del radio deben usar equipos de protección para los ojos, el rostro y las orejas especialmente diseñados para protegerlos de las bolas de pintura. Además, los equipos de protección deben cumplir con la norma ASTM F1776.
- Siempre mida la velocidad del marcador antes de iniciar el juego de paintball y nunca dispare a velocidades superiores a 300 pies por segundo (91,44 metros por segundo).
- Queda prohibida su venta a menores de 18 años.
- El usuario debe tener 18 años o más para accionar o manejar una pistola de paintball o sus accesorios sin la supervisión de un adulto.
- Tenga sentido común y diviértase.

Lea y comprenda todas las precauciones, advertencias y este manual completo antes de cargar, colocar una fuente propelente o cuando intente accionar de cualquier modo el marcador Resurrection Autococker de Empire.

Toda alteración que se realice a la unidad anulará la garantía. Si se usan componentes no autorizados de fábrica dentro de este producto, pueden provocarse fallas críticas, incendios o riesgos de descarga eléctrica.

EN NINGÚN CASO, EL VENDEDOR SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS O DERIVADOS DE NINGUNA NATURALEZA NI POR PÉRDIDAS O GASTOS INCURRIDOS POR UN PRODUCTO DEFECTUOSO O POR EL USO DE ALGÚN PRODUCTO.

ADVERTENCIA: Este producto contiene uno o más componentes químicos que según el estado de California provocan cáncer y defectos congénitos u otros daños en el sistema reproductivo. Lávese las manos después de manipular el dispositivo. Debe ser mayor de 18 años para adquirir este producto. Agentes del orden público u otras personas pueden confundir este producto con un arma de fuego. Alterar el color del producto o blandirlo en público puede considerarse un delito.

2. INTRODUCCIÓN

Lo felicitamos por elegir el marcador de paintball Resurrection Autococker de Empire. El marcador Resurrection Autococker está fabricado para que pueda disfrutar de un rendimiento confiable durante muchos años. Es un honor para nosotros que usted haya elegido el Resurrection Autococker como su marcador de preferencia y esperamos que pueda disfrutar de este producto de alta calidad. El Resurrection Autococker es símbolo de precisión que se obtiene del aluminio de calidad aeronáutica y materiales de alta calidad. Esperamos que realice juegos exigentes y frecuentes; por lo tanto, el Resurrection Autococker se diseñó teniendo en cuenta este concepto.

Especificaciones del marcador

Modelo: Resurrection Autococker de Empire

Calibre: .68

Acción mecánica: semiautomática

Fuente neumática: aire comprimido (recomendado)

Material principal del cuerpo: aluminio

Elementos que se incluyen:

- Cañón de dos piezas de 14 in con 5 reversos
- Juego de llaves Allen de Empire
- Kit de repuestos
- Dispositivo de bloqueo del cañón
- Manual de inicio rápido
- CD con manual completo

3. FUNCIONAMIENTO BÁSICO

El Resurrection Autococker de Empire dispara desde un bulón cerrado, esto significa que el bulón se desplaza hacia delante cuando se dispara el marcador. El sistema Resurrection Autococker solo se activa durante la última mitad del golpe de gatillo. La última parte activa una válvula de 3 vías que permite que el aire ingrese por la parte delantera del montaje del émbolo. Esta, a su vez, empuja el bulón hacia atrás aproximadamente 1 pulgada (2,54 cm). En ese punto, el saliente del martillo se cierra y la bola de pintura cae en la abertura.

El bulón permanece hacia atrás hasta que se libera el gatillo. Al soltar el gatillo, se invierte la válvula de 3 vías. Luego, el aire circula desde la parte delantera del montaje del émbolo y se dirige hacia la parte trasera del émbolo. Luego, el émbolo empuja el bulón hacia delante. Ya puede disparar el arma.

La primera mitad del siguiente golpe de gatillo libera el martillo y dispara el arma, y la segunda mitad del golpe repite los pasos anteriores.

4. PRIMEROS PASOS

La seguridad y el manejo seguro del marcador son los aspectos más importantes del deporte de paintball. Siga todos los pasos que se detallan a continuación con un marcador descargado antes de intentar utilizarlo con una fuente neumática y bolas de pintura.

- No instale una fuente neumática ni cargue bolas de pintura hasta que haya leído y comprendido por completo este manual y hasta que se sienta totalmente capaz de manejar el marcador de manera segura.
- Siempre use equipos de protección para los ojos especialmente diseñados para paintball y aprobados por ASTM. Siempre use equipos de protección para los ojos al manipular un marcador de paintball y en cualquier área en donde se descarguen marcadores de paintball.
- Mantenga el dedo alejado del guardamonte y del gatillo, y siempre apunte la boca del marcador hacia una dirección segura. Mantenga el marcador en "Safe Mode" (Modo seguro).
- Apunte siempre el marcador en una dirección segura y use un dispositivo de bloqueo del cañón.
- Recuerde que, en última instancia, el mejor dispositivo de seguridad es usted, el operador.

Seguro y Modo seguro

El seguro es un pequeño pulsador mecánico ubicado en el lado izquierdo del marcador, sobre los agarres. Cuando el seguro está desactivado, se visualiza una junta tórica de color rojo en el marcador (Fig. 4.1). Cuando el seguro esté activado, la junta tórica de color rojo quedará oculta y el marcador no disparará (Fig. 4.2).

En este manual, observará que se utiliza el término "Safe Mode" (Modo seguro). En "Safe Mode" (Modo seguro), el seguro debe configurarse en "Safe On" (Seguro activado) (la marca roja del seguro no quedará visible) y se debe instalar un dispositivo de bloqueo del cañón. Asegúrese de que el marcador esté en "Safe Mode" (Modo seguro) cuando no dispare el marcador o cuando así se indique.

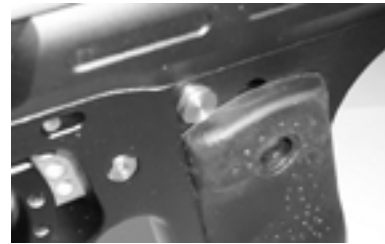


FIG. 4.1

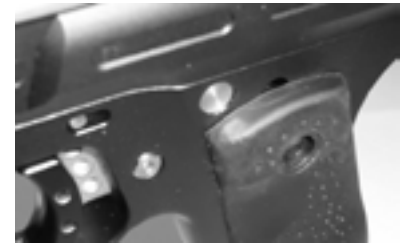


FIG. 4.2

Instalación del cañón

- Tome la punta del cañón y enrosque la punta en la sección posterior del cañón elegida. Tenga cuidado de no cruzar las roscas, ya que podría dañarlas.
- Asegúrese de que el marcador esté desgasificado, que se haya retirado el cargador, que no haya bolas de pintura en el puerto de alimentación ni en la recámara y que el marcador esté en "Safe Mode" (Modo seguro).
- Apunte el marcador en una dirección segura y enrosque hacia la abertura frontal del cuerpo del marcador.
- Gire el cañón hacia la derecha hasta que se detenga (no ajuste demasiado).
- Coloque un dispositivo de bloqueo del cañón. Este dispositivo puede ser un tapón u otro dispositivo similar que evite la descarga accidental de las bolas de pintura.

Para determinar el tamaño correcto de calibre siga estos pasos:

1. Elija una sección posterior del cañón de las opciones disponibles.
2. Seleccione de 5 a 10 bolas de pintura del mismo tipo que usará para jugar.
3. Coloque una bola en la parte posterior del cañón.
 - a. Incline la parte posterior del cañón, si la bola se desplaza sin ninguna fuerza externa, cambie por una parte posterior del cañón más pequeña. La parte posterior del cañón tiene el tamaño grabado en el lateral (calibres .675, .680, .685, .690, .695).
 - b. Si la bola apenas cabe en la parte posterior del cañón y no puede soplarla (fácilmente), cambie por una parte posterior del cañón más grande.
4. Al soplar la bola fuera de la parte posterior del cañón, se debe oír un leve sonido de chasquido. Si puede soplar la bola fuera del cañón sin demasiado esfuerzo, significa que está usando un buen tamaño de calibre que coincide con la bola.

Nota: Cuanto más exhale a través del cañón, más humedad se acumulará en la inserción y afectará las pruebas que haga. Si nota que la bola comienza a adherirse u observa acumulación de humedad, limpie y seque el cañón antes de continuar con la selección de calibres.

Instalación del cargador

- Para instalar un cargador, verifique el cuello de alimentación y el cargador para asegurarse de que no haya residuos ni obstrucciones.
- Asegúrese de que la palanca de sujeción esté dada vuelta para que quede en posición "Open" (Abierta).
- Presione el cargador dentro de la abertura del cuello de alimentación hasta que se detenga.
- Alinee el cargador de manera que la cubierta apunte hacia la parte trasera y que el cargador esté paralelo al marcador.
- Sujete el cargador ajustando la palanca de sujeción; podría ser necesario ajustar la abrazadera con el tornillo de mariposa (vea a continuación). No ajuste demasiado el cargador.

Ajuste de la abrazadera del cuello de alimentación

Es posible que la abrazadera del cuello de alimentación deba ajustarse para diferentes tipos/marcas de cargadores. Ajuste la tuerca de mariposa hacia la derecha para aumentar la fuerza de sujeción o hacia la izquierda para disminuir la fuerza de sujeción. No se necesita ninguna herramienta para hacer ajustes.

Antes de presurizar el marcador

Consulte en el lugar donde compró el marcador, o bien a un especialista en aire competente y reconocido para obtener instrucciones sobre el manejo seguro de los cilindros de aire comprimido antes de comprarlos o conectarlos al marcador.

- Verifique que usted y todas las personas que se encuentren dentro del radio usen protección para los ojos diseñada especialmente para paintball.
- Vuelva a controlar que todos los tornillos estén ajustados y que no haya piezas flojas antes de instalar el tanque.
- Asegúrese de contar con un tapón o un cierre para el cañón u otro dispositivo de bloqueo diseñado especialmente para ello.
- Asegúrese de que no haya bolas de pintura en el marcador.
- Coloque el marcador en "Safe Mode" (Modo seguro).
- Amartille el marcador tirando el pasador del bulón hacia la parte trasera del marcador hasta que haga tope.

Presurización del marcador

- Apunte el marcador en una dirección segura y coloque el adaptador de fuente neumática (ASA). El ASA del Resurrection Autococker está ubicado en la parte inferior del marco del agarre.
- Gire la palanca de ASA con encendido y apagado a la posición hacia delante.
- Inserte el extremo roscado del cilindro de aire en el ASA (Fig. 4.3).
- Sin empujar el cilindro, gire el cilindro hacia la derecha para que las roscas inserten el cilindro dentro del ASA del marcador hasta que haga tope. Tenga cuidado de no quitar las roscas.
- Coloque la palanca de encendido y apagado apuntando nuevamente hacia la parte trasera.
- Ahora el marcador está cargado.



FIG. 4.3

Advertencia:

- Recuerde que los sistemas de aire comprimido o de nitrógeno y los cilindros de oxígeno pueden ser extremadamente peligrosos si se los utiliza incorrectamente o si se manejan en forma inadecuada. Utilice solo cilindros que cumplan las normas D.O.T. o las especificaciones definidas regionalmente.
- Nunca desarme el tanque ni el regulador del tanque. Solamente un técnico calificado y capacitado debe reparar el tanque y el regulador del tanque.
- Nunca agregue lubricantes ni grasas en el adaptador de llenado del regulador del tanque.

Carga de las bolas de pintura

Los marcadores utilizan bolas de pintura solubles en agua de calibre .68, que se pueden adquirir en tiendas profesionales de paintball, campos de juego comerciales y muchas tiendas de artículos deportivos. Las bolas de pintura se colocan a través del cuello de alimentación dentro de la recámara del marcador.

- Asegúrese de que el marcador esté en "Safe Mode" (Modo seguro), con el seguro y el dispositivo de bloqueo del cañón activados.
- Colóquese un dispositivo de protección para los ojos diseñado específicamente para paintball y asegúrese de que todas las personas que se encuentren dentro del radio del marcador hagan lo mismo.
- Cargue bolas de pintura de calibre .68 que sean de calidad (deje espacio para que las bolas de pintura se puedan mover dentro del cargador).
- Ahora el marcador está cargado.

5. DISPARO DEL MARCADOR

Advertencia: Siempre apunte el marcador hacia una dirección segura. Todas las personas que se encuentren dentro del radio de disparo siempre deben usar protección para ojos y rostro aprobados para paintball en caso de haber marcadores activos. Asegúrese de que el marcador esté establecido en "Safe Mode" (Modo seguro) antes de seguir los pasos que se detallan a continuación.

- Amartille el marcador tirando el pasador del bulón hacia atrás.
- Coloque el cilindro de aire y presurice el marcador.
- Coloque un cargador de bolas de pintura.
- Coloque las bolas de pintura en el cargador.
- Retire el dispositivo de bloqueo del cañón.
- Apunte el marcador en una dirección segura.
- Coloque el seguro en la posición "Fire" (Disparo), "Safety Off" (Seguro desactivado).
- Apunte el marcador al objetivo.
- Coloque el dedo en el gatillo y jale, luego suelte.
- Ahora el marcador carga una bola de pintura y está listo para disparar.

6. AJUSTES DEL MARCADOR

Siempre verifique la velocidad del marcador antes de iniciar el juego de paintball. Los campos de juego tienen diferentes niveles máximos de velocidad. En ningún momento se debe disparar a velocidades superiores a 300 pies por segundo (91,44 metros por segundo).

El marcador Resurrection Autococker fue minuciosamente inspeccionado y se realizaron pruebas de disparo en fábrica, y solo debería ser necesario verificar el ajuste de velocidad con un cronógrafo antes de utilizarlo. Después de un uso prolongado y bajo diferentes condiciones, es posible que el marcador Resurrection Autococker necesite algunos ajustes.

Cuando realice algún ajuste en el marcador, revise las bolas de pintura en el cañón, el marcador y el cargador, y asegúrese de que esté completamente desgasificado. Si no se siente seguro, pida a un técnico capacitado que realice los ajustes. La garantía no cubre ningún daño causado por ajustes incorrectos.

Velocidad del marcador

Control de velocidad

- Colóquese un dispositivo de protección para los ojos diseñado específicamente para paintball y asegúrese de que todas las personas que se encuentren dentro del radio del marcador hagan lo mismo.
- Apunte el marcador hacia una dirección segura y retire el dispositivo de bloqueo del cañón.
- Apunte el marcador hacia un cronógrafo de bolas de pintura que medirá la velocidad de las bolas de pintura que descarga el marcador.
- Establezca el marcador en modo "Fire" (Disparo), "Safety Off" (Seguro desactivado) (se visualiza el color rojo).
- Cargue una bola de pintura, dispare el marcador y revise la lectura en el cronógrafo.

Ajuste de velocidad

La velocidad se puede ajustar mediante el regulador de alta presión (HPR) y el ajustador trasero de velocidad. El HPR ajusta la presión de aire que ingresa en el marcador y el tornillo de ajuste trasero ajusta la fuerza mediante la cual el martillo abre la válvula. Recomendamos que ajuste la velocidad principalmente mediante el regulador en línea (consulte el ajuste del HPR) y que use el tornillo de ajuste trasero para regular la velocidad. Aumentar demasiado la presión de entrada puede reducir la velocidad, ya que la presión de aire detrás de la válvula será superior. El tamaño del calibre de la parte posterior del cañón y la sincronización del marcador también pueden afectar la velocidad de los marcadores.

Regulador de alta presión (HPR)

- El HPR del Resurrection Autococker viene configurado de fábrica a aproximadamente 360 psi. Puede ajustar la presión de entrada girando el tornillo de ajuste ubicado en la parte inferior del regulador en línea.
- Con una llave Allen de 1/4", gire el tornillo de ajuste en la parte inferior del HPR para ajustar la presión de entrada al marcador (Fig. 6.1).
- Gire la llave hacia dentro o hacia la derecha para disminuir la presión de entrada, y hacia afuera o hacia la izquierda para aumentar la presión de entrada.



FIG. 6.1

Ajustador trasero de velocidad

- El ajustador trasero de velocidad viene configurado de fábrica a aproximadamente 2 giros desde el nivel con la parte posterior del cuerpo.
- Con una llave Allen de 3/16", gire el ajustador trasero de velocidad (Fig. 6.2).
- Si gira el ajustador trasero de velocidad hacia dentro o hacia la derecha, aumentará la velocidad y si lo gira hacia afuera y hacia la izquierda, disminuirá.
- Nunca gire el tornillo de ajuste trasero de manera quede desnivelado con la parte posterior del cuerpo del marcador.



FIG. 6.2

Ajuste de sincronización

La sincronización se refiere al intervalo entre el golpe de gatillo y el ciclo del marcador. Al ajustar la altura del saliente del martillo y el eje de 3 vías o la barra de sincronización, cambiará la sincronización de los marcadores.

Ajuste del saliente del martillo

El ajuste del saliente del martillo es fundamental para el rendimiento general del Resurrection Autococker. Se recomienda mantener la configuración de fábrica y hacer ajustes solo cuando sea necesario. Una sincronización muy cercana puede provocar un efecto de retroceso excesivo en el tubo de alimentación, el derrame de bolas, baja velocidad y otros problemas relacionados.

Una sincronización muy alejada puede provocar una carrera corta o que el marcador no vuelva a amartillar.

- Primero, asegúrese de que el marcador esté desamartillado (martillo hacia adelante), desgasificado y descargado.
- Quite el bulón de los marcadores tirando hacia arriba el pasador del bulón y deslizándolo hacia atrás.
- Inserte una llave Allen de 1/8" en la parte superior del saliente del martillo ubicado en el martillo del marcador (Fig. 6.3).
- Gire la llave hacia la derecha para "acercar" la sincronización o haga que los eventos de disparo y rearmartillado estén más cerca entre sí. Si gira la llave Allen hacia la izquierda obtendrá el resultado contrario.
- Si gira el saliente del martillo demasiado hacia la izquierda, este no logrará atrapar el fiador.



FIG. 6.3

Ajuste de la barra de sincronización/eje de 3 vías

La posición de la barra de sincronización y del eje de 3 vías también es fundamental para el funcionamiento general del Resurrection Autococker, ya que controla el rearmartillado del marcador. Se recomienda mantener la configuración de fábrica y hacer ajustes solo cuando sea necesario.

No es necesario extraer ni aflojar los tornillos de fijación en el eje de 3 vías, los tornillos de fijación de nailon proporcionan la fuerza suficiente para sujetar el eje en posición y permitir el ajuste. Es mejor hacer estos ajustes cuando el marcador está presurizado. Asegúrese de que el marcador esté descargado y con seguro antes de realizar los ajustes. Siempre apunte el marcador en una dirección segura.

- Inserte una llave Allen de 5/64" en la parte delantera del eje de 3 vías (Fig. 6.4).
- Gire la llave para ajustar la sincronización. Si gira el eje hacia la derecha, iniciará antes el ciclo de rearmartillado en el golpe de gatillo, si lo gira hacia la izquierda, lo iniciará más tarde. Solo realice ajustes en pequeños incrementos.
- La parte delantera del eje de 3 vías debe presionarse levemente de más con respecto al cuerpo de 3 vías. Sin embargo, configurarlo a nivel es un buen punto de partida si es necesario hacer ajustes.



FIG. 6.4

Ajuste del regulador de baja presión (LPR)

El Resurrection Autococker de Empire viene con un regulador de baja presión (LPR) ajustable. Este regulador controla la presión de amartillado que circula a través de las 3 vías y del émbolo. Los ajustes se deben hacer en pequeños incrementos. El LPR no controla la velocidad del marcador de paintball. Si la configuración del LPR es demasiado baja, el marcador no se rearmartillará correctamente y si la configuración es demasiado alta, las 3 vías no funcionarán bien.

- Ajuste la presión del LPR girando el ajustador manualmente o con una llave Allen de 3/16".
- Gire el ajustador del LPR hacia la derecha para aumentar la presión o hacia la izquierda para disminuirla.
- Lo ideal es que la presión del LPR se ajuste un poco más de lo necesario para rearmartillar el marcador de manera uniforme.

7. DESCARGA DEL MARCADOR

Colóquese un dispositivo de protección para los ojos diseñado específicamente para paintball y asegúrese de que todas las personas que se encuentren dentro del radio del marcador hagan lo mismo.

- Asegúrese de que el dispositivo de bloqueo del cañón esté instalado correctamente y que el marcador esté establecido en "Safe Mode" (Modo seguro).
- Retire el cargador y todas las bolas de pintura.
- Apunte el marcador en una dirección segura, retire el dispositivo de bloqueo del cañón y dispare el marcador varias veces para asegurarse de que no queden bolas en la cámara ni en el cañón.

- Vuelva a colocar el dispositivo de bloqueo del cañón correctamente y establezca el seguro del marcador en "Safe Mode" (Modo seguro).

Extracción del cilindro de aire

- Colóquese un dispositivo de protección para los ojos diseñado específicamente para paintball y asegúrese de que todas las personas que se encuentren dentro del radio del marcador hagan lo mismo.
- Asegúrese de que el dispositivo de bloqueo del cañón esté correctamente instalado en el marcador.
- Apunte el marcador en una dirección segura, quite el cilindro de aire, gire la palanca de ASA con encendido y apagado hacia adelante, purgue el aire y gire el cilindro de aire hacia la izquierda hasta que salga.
- Ahora, es posible limpiar el marcador y guardarlo para usarlo más adelante.

8. MANTENIMIENTO Y LUBRICACIÓN

Precaución: Antes de intentar realizar operaciones de mantenimiento, asegúrese de que se hayan extraído las bolas de pintura y las fuentes propulentes del marcador. Instale un dispositivo de bloqueo del cañón; el marcador debe estar descargado y desgasificado antes de desmontarlo o realizar mantenimiento.

Una vez que el marcador esté descargado y que se haya retirado el cilindro de aire, puede usar un paño húmedo para eliminar la pintura, la suciedad o los residuos de la parte exterior del marcador. Después de que el marcador esté limpio y seco, es posible lubricarlo según sea necesario con un aceite liviano para marcadores de calidad. No utilice productos derivados del petróleo o aerosoles en el marcador. Los productos derivados del petróleo y los aerosoles pueden dañar las juntas tóricas de los marcadores.

Lubricación del Resurrection Autococker

El Resurrection Autococker de Empire solo funcionará al máximo rendimiento cuando se mantenga y se lubrique correctamente. Se recomienda utilizar aceite para paintball de primera calidad SL33K o Dow 33. Algunas áreas del Resurrection Autococker funcionan mejor con aceite para marcadores o grasa tipo Dow 33. Ve a continuación el lubricante recomendado.

Las siguientes áreas requerirán un mantenimiento frecuente para optimizar el rendimiento.

- Bulón: Aplique una pequeña cantidad de grasa a las 3 juntas tóricas del bulón; si coloca demasiada grasa puede afectar la precisión del marcador.
- Martillo: Acéitelo ligeramente.
- Placa del gatillo: Aceite ligeramente el costado de la placa del gatillo y las 3 ranuras ovaladas en las que se colocan los tornillos y la barra de sincronización.
- Eje de 3 vías: Aplique una cantidad muy pequeña de grasa a las 3 juntas tóricas del eje.

Estas áreas necesitan menos mantenimiento y se deben lubricar solo cuando sea necesario.

- Montaje del fiador: Aceite ligeramente los costados del fiador y el rodamiento del rodillo del fiador.
- Montaje del émbolo: Aplique una pequeña cantidad de grasa a todas las juntas tóricas internas en el montaje del émbolo.
- Montaje del LPR: Aplique una pequeña cantidad de grasa a las juntas tóricas internas del LPR. Deje la junta tórica delantera seca, ya que es el sello del regulador.
- Montaje del HPR: Aplique una pequeña cantidad de grasa a las juntas tóricas internas.
- Montaje de la válvula: Aplique una pequeña cantidad de grasa a las 3 juntas tóricas.
- Montaje del ASA: Aplique una pequeña cantidad de grasa a todas las juntas tóricas internas.

Reemplazo de la manguera de baja presión

Para reemplazar la manguera de baja presión, siga los pasos que se detallan a continuación:

- Asegúrese de que el marcador esté descargado y desgasificado.
 - Retire la abrazadera de plástico del extremo de la manguera. Quite la manguera del accesorio de unión.
 - Corte cuidadosamente la nueva manguera a la longitud deseada con una hoja de afeitar o con cortacables.
 - Deslice las dos abrazaderas de la manguera en cada extremo de la manguera y asegúrese de volver a deslizarlas ligeramente desde el extremo de la manguera.
 - Coloque la manguera sobre el accesorio de unión y presione hasta que esté completamente asentada.
- Luego, ajuste la abrazadera de la manguera en la manguera.



FIG. 6.5

9. DESMONTAJE

PRECAUCIÓN: Antes de intentar realizar operaciones de mantenimiento, asegúrese de que se hayan extraído las bolas de pintura y las fuentes neumáticas del marcador. Instale un dispositivo de bloqueo del cañón; el marcador debe estar descargado y desgasificado antes de realizar cualquier operación de desmontaje o mantenimiento.

Consejos para el desmontaje

- Asegúrese de trabajar con el marcador en un área limpia.
- Al retirar las piezas por primera vez, hágalo con mucho cuidado para no perder ninguna pieza.
- Visite PaintballSolutions.com para obtener más información.

Cañón

- El cañón se extrae girándolo hacia la izquierda. Cubiertas y seguros de las bolas
- Quite los tornillos de la cubierta del seguro con una llave Allen de 5/54".

- Levante la cubierta y quite los seguros para realizar la limpieza o los reemplazos que sean necesarios.

Bulón

- Levante el pasador del bulón de liberación rápida y deslice el bulón fuera de la parte posterior del cuerpo.

Agarres

- Quite los 4 tornillos de agarre con una llave Allen de 5/64” y extraiga los agarres.

Montaje del chasis del gatillo

- Desconecte la manguera de aire de la macroconexión del ASA o del regulador de alta presión.
- Quite los dos tornillos del chasis con una llave Allen de 9/64”.
- Retire el chasis deslizándolo hacia abajo y hacia afuera de la barra de sincronización.

Adaptador de fuente neumática (ASA)

- Desconecte la manguera de aire de la macroconexión del ASA o del regulador de alta presión.
- Retire los agarres.
- Con una llave Allen de 3/32”, afloje los dos tornillos de fijación ubicados en la parte inferior del chasis.
- Cuando estén lo suficientemente sueltos, el ASA se desprenderá del chasis.

Montaje del martillo (martillo, resorte principal y ajustador trasero)

Se recomienda no retirar el martillo a menos que se sienta capacitado para instalar el saliente del martillo correctamente.

- Extraiga el ajustador trasero y el resorte principal con una llave Allen de 3/16”.
- Luego, gire el saliente del martillo hacia la izquierda con una llave Allen de 1/8” hasta que quede dentro de la parte inferior del martillo; esto se visualiza a través de la ranura ubicada en la parte inferior del cuerpo.
- El martillo se deslizará hacia la parte posterior del martillo si el saliente del martillo está lo suficientemente alto.

Montaje del regulador en línea

- Gire el montaje del regulador de alta presión hacia la izquierda para extraerlo del ASA vertical.

Montaje del bloque delantero

- Gire el tornillo del bloque delantero hacia la izquierda con una llave Allen de 3/16” hasta que se afloje.

Montaje de la válvula (válvula, sello de las tapas y resorte de la válvula)

- El montaje de la válvula se debe extraer únicamente si es necesario realizar mantenimiento, por ejemplo, en caso de una pérdida de aire.
- Cuando el marcador está completamente desmontado, se puede acceder al montaje de la válvula.
- Quite el tornillo de la válvula de la parte inferior del cuerpo con una llave Allen de 5/32”.
- Inserte una barra en la parte delantera del cuerpo y empuje el montaje de la válvula hacia afuera de la parte posterior del marcador.

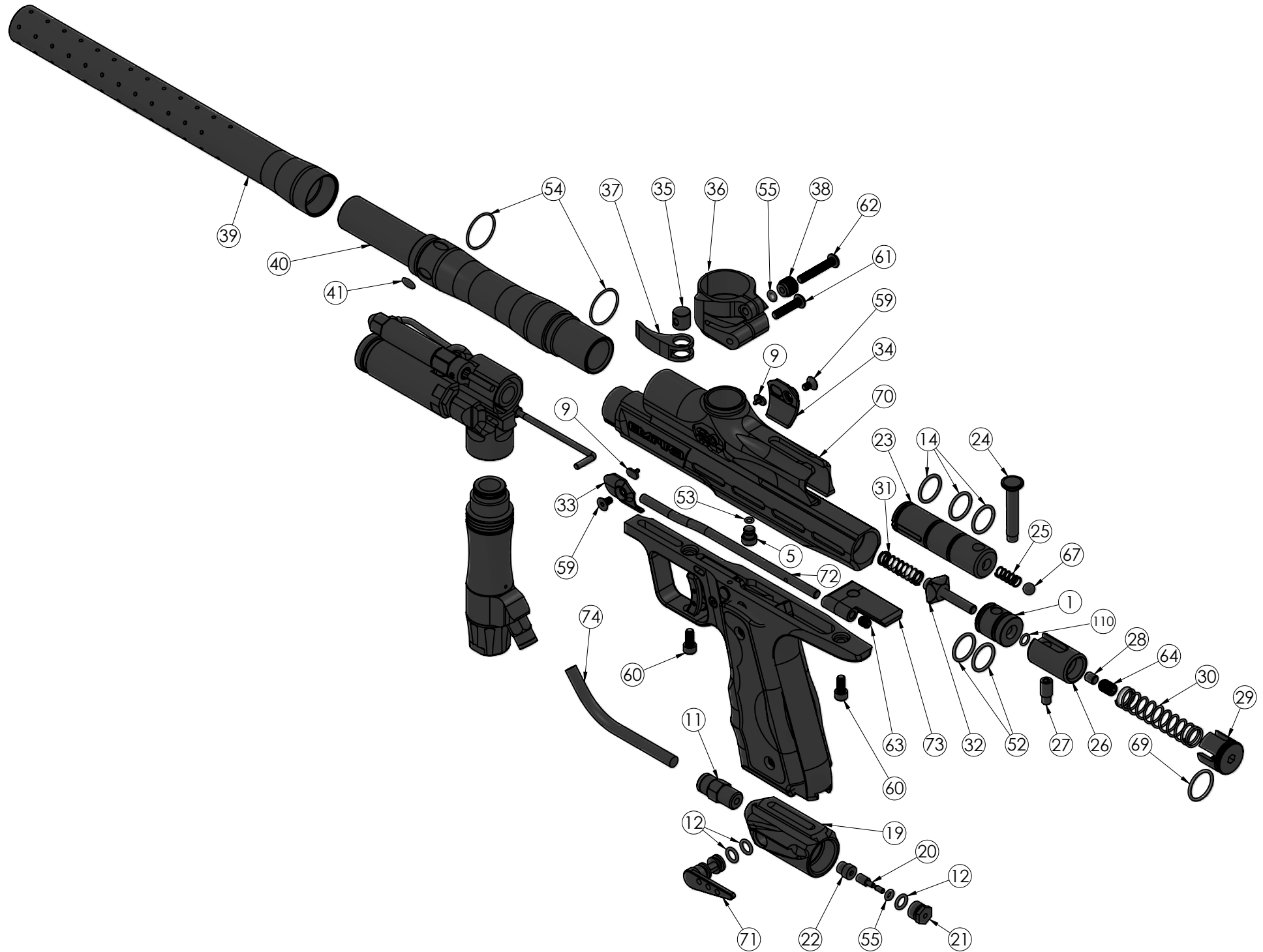
10. ALMACENAMIENTO Y TRANSPORTE

IMPORTANTE: Nunca transporte el marcador fuera del estuche o la caja cuando no esté en un campo de juego. El público ajeno al paintball y la policía podrían confundir un marcador de paintball con un arma de fuego. Por su propia seguridad y para proteger la imagen del deporte, transporte siempre el marcador en un estuche adecuado para marcadores o en la caja de envío.

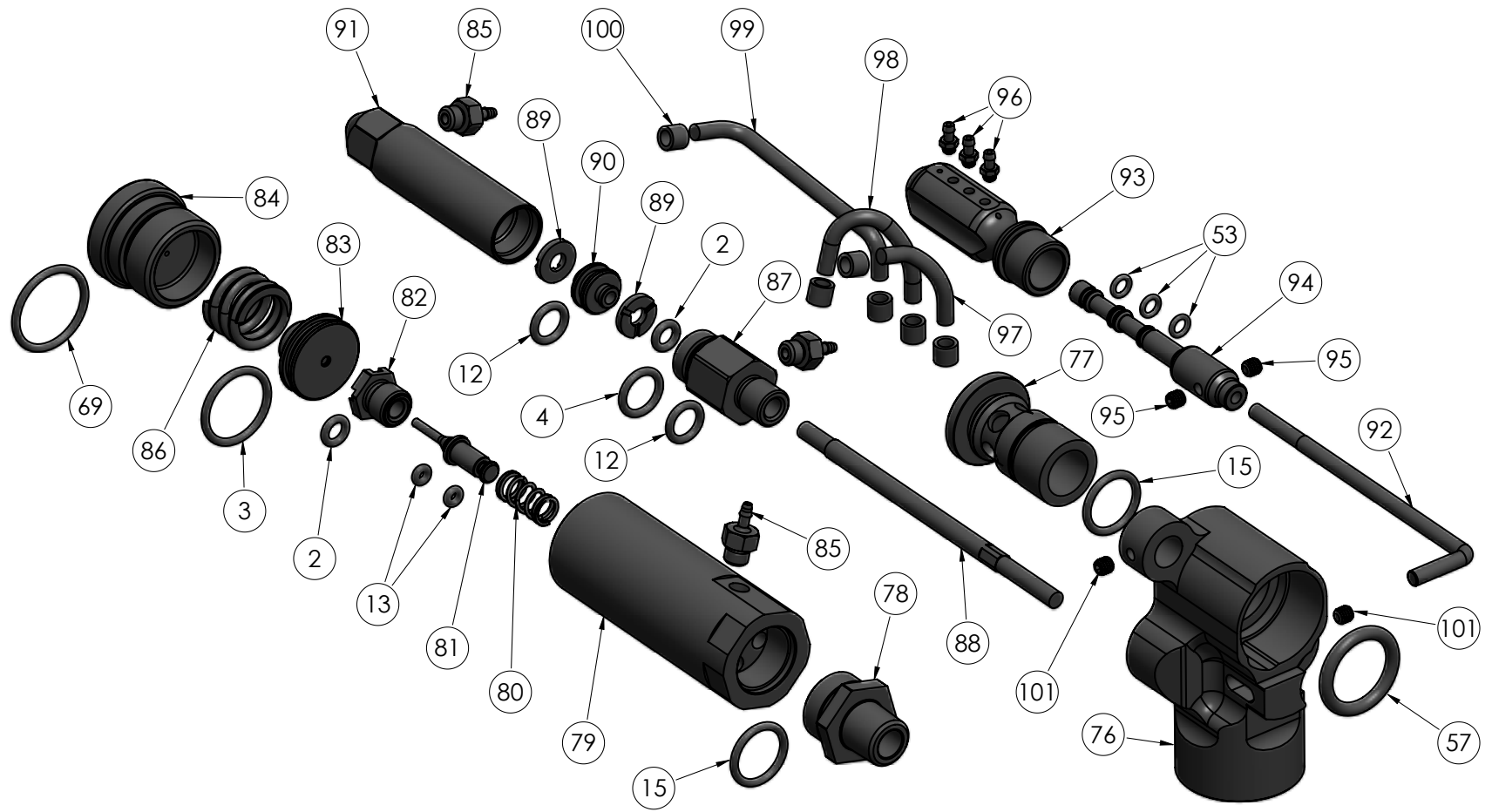
Después de usar el marcador, el almacenamiento adecuado es de suma importancia. Esto no solo servirá para aumentar la vida útil del marca-dor, sino que también le garantizará un desempeño óptimo en su próxima salida al campo de juego.

- El marcador debe estar libre de pintura y fuentes neumáticas cuando no se use.
- Asegúrese de que el marcador esté desamartillado y en “Safe Mode” (Modo Seguro) cuando no se use.
- Asegúrese de que el dispositivo de bloqueo del cañón se encuentre en su lugar.
- Guarde el marcador y las fuentes propelentes en un lugar fresco y seco.
- Conserve el marcador alejado de niños sin supervisión.
- El marcador no debe estar manchado de pintura ni adherido a una fuente propelente cuando se dirige al campo de juego o al regresar de ahí.
- Observe y cumpla todas las leyes locales, estatales y federales sobre el transporte de marcadores de paintball. Para obtener información sobre las leyes aplicables a su zona, comuníquese con la policía local.
- Siempre guarde el marcador en un lugar seguro cuando no lo utilice para evitar que personas no autorizadas accedan al marcador.

11. DIAGRAMAS Y LISTA DE PIEZAS



11. DIAGRAMAS Y LISTA DE PIEZAS



11. DIAGRAMAS Y LISTA DE PIEZAS

1	VALVE	72660
2	O-RING- 007/70 BUNA	10258
3	O RING- 015/70 BUNA	10260
4	O-RING- 011/70 BUNA	10460
5	VALVE SCREW	72661
6	O RING- 011/70 URETHANE	10608
7	SCREW BHCS 6-32 X .250	17653
8	GRIP	17959
9	BALL DETENT	19275
10	O RING- 008/70 URETHANE	41015
11	MACROLINE FITTING STRAIGHT	55112
12	O RING- 010/70 BUNA	57608
13	O-RING- 003/70 BUNA	57736
14	O RING- 015/70 URETHANE	57738
15	O-RING-013/70 BUNA	57976
16	SEAR SPRING	72423
17	SAFETY	72424
18	SAFETY SPRING	72425
19	ASA BODY	72429
20	ASA PIN	72431
21	ASA PLUG	72432
22	ASA GUIDE	72433
23	BOLT	72443
24	BOLT PIN	72444
25	BOLT SPRING	72445
26	HAMMER	72446
27	HAMMER LUG	72447
28	HAMMER RETAINER	72448
29	END CAP	72449
30	HAMMER SPRING	72450
31	VALVE SPRING	72451
32	CUPSEAL	72452
33	DETENT COVER LEFT	72455
34	DETENT COVER RIGHT	72456
35	FEEDNECK BUSHING	72457
36	FEEDNECK	72458
37	FEEDNECK LEVER	72459
38	FEEDNECK THUMB NUT	72460
39	BARREL TIP 14" ALUM	72461
40A	BARREL BACK .675	72462
40B	BARREL BACK .680	72463

40C	BARREL BACK .685	72464
40D	BARREL BACK .690	72662
40E	BARREL BACK .695	72663
41	BARREL EMPIRE JEWEL	72465
42	REGULATOR BODY	72468
43	REGULATOR ADAPTER	72469
44	REGULATOR PISTON	72471
45	REGULATOR RETAINER	72472
46	REGULATOR SEAL ADJUSTER	72473
47	REGULATOR VENT ADJUSTER PISTON	72474
48	REGULATOR ADJUSTER PISTON	72475
49	REGULATOR CAP	72476
50	REGULATOR SPRING	72477
51	REGULATOR ADJUSTER SPRING	72478
52	O RING- 015/90 URETHANE	75541
53	O RING- 1MM X 3MM ID 70 RED BUNA	72487
54	O RING- 1MM X 19.5MM ID 70 BUNA	72488
55	O RING- 006/70 BUNA	72489
56	O RING- 018/70 BUNA	72490
57	O RING- 113/70 BUNA	72491
58	O RING- 113/70 URETHANE	72492
59	SCREW FHCS 6-32 X .250	72493
60	SCREW SHCS 8-32 X .375	72495
61	SCREW BHCS 8-32 X .750	72496
62	SCREW BHCS 8-32 X 1.000	72497
63	SCREW SET 10-32 X .250 CUP POINT	72500
64	SCREW SET 1/4-28 X .375 FLAT POINT	72501
65	SCREW SET 1/2-20 X .500 CUP POINT	72502
66	BALL BEARING 2.5MM	72504
67	BALL BEARING 1/4"	72505
68	BELLEVILLE WASHER .750 OD .380 ID X .034	72507
69	O-RING- 016/70 BUNA	72664
70	BODY	72665
71	ASA LEVER	72666
72	PUMP ARM	72667
73	PUMP SLED	72668
74	MACROLINE HOSE 1/4"OD X 87.5MM	72669
75	REGULATOR TOP	72670
76	FRONT BLOCK	72671
77	FRONT BLOCK SCREW	72672
78	LPR ADAPTER	72673

79	LPR BODY	72674
80	LPR PLUNGER SPRING	72675
81	LPR PLUNGER	72676
82	LPR RETANER	72677
83	LPR PISTON	72678
84	LPR ADJUSTER	72679
85	BARB FITTING 10-32 THREAD	72680
86	LPR MAIN SPRING	72681
87	RAM BACK	72682
88	RAM SHAFT	72683
89	RAM BUMPER	72684
90	RAM COLLAR	72685
91	RAM FRONT	72686
92	TIMING ROD	72687
93	3WAY BODY	72688
94	3WAY SHAFT	72689
95	SET SCREW 6-32 X .125 FLAT POINT NYLON	72690
96	BARB FITTING 3-56 THREAD	72691
97	LP HOSE A (26mm)	72692
98	LP HOSE B (39mm)	72693
99	LP HOSE C (62mm)	72694
100	LP HOSE CLAMP	72695
101	SET SCREW 5-40 X .125 FLAT POINT	72696
102	SEAR	72697
103	SEAR PIN	72698
104	SEAR BEARING	72699
105	FRAME	72700
106	TRIGGER PLATE	72701
107	TRIGGER SHOE	72702
108	TRIGGER RETURN SPRING	72703
109	SHOULDER SCREW	72704
110	O-RING BUNA-N 70 DUR 1MM CS X 5MM ID	72559
111	RETAINING RING INT .500 BORE	72506
112	SEAR SPRING SPACER	72710

12. INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA



INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA DE POR VIDA LIMITADA (ES NECESARIO EL RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

KEE Action Sports ("KEE") garantiza que este producto esté libre de defectos en materiales y mano de obra durante todo el tiempo de propiedad del comprador original, sujeto a los términos y las condiciones que se establecen a continuación. KEE Action Sports reemplazará o sustituirá, sin cargo, con el mismo modelo o uno equivalente, cualquier producto que presenta fallas durante el uso normal debido a un defecto en el material o en la mano de obra. KEE Action Sports se aboca a brindarle productos de la mayor calidad y con el mejor servicio del sector para que disfrute satisfactoriamente del juego.

El comprador debe registrar el producto para activar la garantía. Puede registrarlo de dos formas:

1. Por Internet ingresando a www.paintballsolutions.com
2. Completando la tarjeta de registro del producto (si corresponde) y enviándola por correo con una copia del recibo a Paintball Solutions: 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

ASPECTOS QUE NO CUBRE ESTA GARANTÍA

Esta garantía no cubre los problemas resultantes del uso indebido, la modificación o la alteración no autorizada del producto, los problemas ocasionados por la incorporación de productos que no vienen de fábrica ni los arañazos y las imperfecciones superficiales menores. Debido a la naturaleza de los productos de paintball, es importante que el usuario realice el mantenimiento de éstos, tal como se indica en el manual de instrucciones, para conservarlos en condiciones correctas de funcionamiento. Su Garantía limitada de por vida quedará sin efecto si no se realiza el mantenimiento del producto según se recomienda en el manual de instrucciones. Además, hay determinadas piezas del producto que pueden estar sujetas a desgaste por su uso regular. La sustitución y reparación de dichas piezas es responsabilidad del usuario a lo largo de la vida útil del producto. Estas piezas no están cubiertas bajo la Garantía limitada del producto. Para ejemplificar algunas de estas piezas (aunque el listado no es exhaustivo), podemos mencionar las lentes de las gafas, correas, sellos de las juntas tóricas, sellos de las tapas, resortes, seguros de las bolas, baterías, mangueras, correas de transmisión, engranajes y cualquier pieza del producto que se someta al impacto continuo de las bolas de pintura. La garantía no cubre los ensayos a presión hidráulica de los cilindros hidráulicos.

La Garantía limitada de por vida no cubre daños incidentales ni derivados. Esta garantía es la única garantía escrita de este producto de KEE y limita cualquier garantía implícita al período en que el producto sea propiedad del comprador original. Algunos estados, provincias y naciones no permiten la limitación de las garantías implícitas o la exclusión de los daños incidentales o derivados, por lo que es posible que las limitaciones o exclusiones anteriores no correspondan en su caso. Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos que varíen de un estado a otro, de una provincia a otra y de una nación a otra. Si detecta algún problema con su producto y añade alguna pieza que no venga de fábrica, pruébelo con las piezas originales antes de enviarlo. Descargue siempre los marcadores y retire el suministro de aire antes de enviarlos. No envíe el tanque de suministro si no está completamente vacío. Si envía un tanque de suministro de aire sin vaciarlo por completo, recae sobre una acción insegura e ilegal. Quite las baterías de los productos antes de enviarlos. Esta Garantía limitada le otorga derechos legales específicos. Usted también puede hacer uso de otros derechos que pueden variar de un estado a otro. Algunos estados no permiten la exclusión de daños incidentales o derivados.

Para piezas en garantía, servicio, información o manuales en otros idiomas (si corresponde), comuníquese con Paintball Solutions:

Paintball Solutions:
EE. UU.: 800-220-3222
Canadá: 866-685-0030
www.paintballsolutions.com
tech@paintballsolutions.com



PATENTES: Consulte en www.paintballsolutions.com/patents © 2013 KEE Action Sports. Todos los derechos reservados. Este producto de KEE Action Sports está protegido por una o más patentes de los Estados Unidos. Las marcas comerciales, los diseños y los derechos de autor de KEE Action Sports están protegidos por una o más patentes de los Estados Unidos y leyes internacionales. Para obtener más información, comuníquese con KEE Action Sports a la dirección info@keeaactionsports.com

Empire Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
800-220-3222
www.empirepaintball.com

Empire es una marca de KEE Action Sports, LLC.



www.empirepaintball.com

