



Empire est une marque de KEE Action Sports LLC



EMPIRE[®]
BATTLE TESTED

SA-17

MANUEL DE L'UTILISATEUR



TABLE DES MATIÈRES

1.	RÈGLES POUR UNE MANIPULATION SANS DANGER DU MARQUEUR	1
2.	INTRODUCTION ET SPÉCIFICATIONS	1
3.	POUR COMMENCER	2
4.	MISE À FEU DU MARQUEUR	4
5.	RÉGLAGE DE LA VITESSE	4
6.	DÉCHARGEMENT DE VOTRE MARQUEUR	5
7.	RETRAIT DU CYLINDRE 12 GRAMMES	5
8.	MAINTENANCE ET LUBRIFICATION	5
9.	DÉMONTAGE/MONTAGE	6
10.	STOCKAGE ET TRANSPORT	7
11.	LISTE DES PIÈCES ET DIAGRAMMES	8
12.	RÉSOLUTION DES PROBLÈMES	10
13.	GARANTIE À VIE LIMITÉE	11

Pour obtenir des manuels et des détails sur la garantie, veuillez consulter :
paintballsolutions.com

Pour obtenir des manuels dans d'autres langues (le cas échéant), veuillez consulter :
paintballsolutions.com

©2010 Empire Paintball. Le logo Empire et "Battle Tested" sont des marques commerciales de Empire Paintball. Tous droits réservés. Brevets en attente de résolution.

1. Règles pour une manipulation sans danger du marqueur

IMPORTANT : En dehors du terrain de jeu, portez toujours votre marqueur dans son sac de rangement. Il est possible que le public non pratiquant et les membres des forces de l'ordre ne puissent pas distinguer entre un marqueur de Paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et afin de protéger l'image du sport, veuillez toujours porter votre marqueur dans un sac approprié pour marqueur ou dans la boîte dans laquelle il vous a été remis.

- Traitez chaque marqueur comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de Paintball.
- Maintenez le marqueur en position de « Sécurité » jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Ne placez le doigt sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer.
- Ne visez en aucun cas avec le marqueur un objet sur lequel vous ne souhaitez pas tirer.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon dans/sur la bouche du canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
- Retirez toujours les billes et la source de propulsion avant le démontage.
- Après avoir retiré la source de propulsion, pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez-le jusqu'à ce qu'il soit entièrement dégazé.
- Entrez le marqueur déchargé et dégazé dans un endroit sûr.
- Respectez les avertissements figurant sur la source de propulsion pour la manutention et le stockage.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme les fenêtres.
- Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter des protections pour les yeux, le visage et les oreilles conçues spécifiquement pour arrêter les billes de Paintball et conformes à la norme F1776 de l'ASTM.
- Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au Paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 91,44 mètres (300 pieds par seconde).

Veuillez lire la totalité de ce manuel avant de charger le marqueur, d'y fixer une source de propulsion ou de tenter de faire fonctionner votre marqueur Empire SA-17 de quelque façon que ce soit.

REMARQUE : Des dispositifs de protection oculaire spécialement conçus pour le Paintball doivent être portés par l'utilisateur et les personnes se trouvant à portée de tir.

©Empire Paintball, Inc. Aucune partie de ce document ne peut être copiée ni reproduite sans l'autorisation préalable et par écrit de Empire Paintball.

2. Introduction et spécifications

Nous vous félicitons pour avoir choisi le marqueur de Paintball Empire SA-17. Les marqueurs Empire SA-17 sont conçus de manière à vous garantir de nombreuses années de performance et fiabilité. Nous sommes heureux de constater que vous avez sélectionné un marqueur Empire SA-17 et vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce produit de grande qualité.

Le marqueur Empire SA-17 est un dispositif de précision fabriqué en aluminium et matériaux composites de qualité aéronautique. Il a été conçu pour une utilisation intensive et fréquente.

Les pistolets Empire SA-17 sont livrés avec un canon amovible et une pièce de culasse de 0,688". Le SA-17 fonctionne avec une seule bouteille de CO₂ de 12 grammes et utilise un système de changement rapide pour la substitution du CO₂.

Spécifications du marqueur

Modèle	SA-17
Calibre	0,68
Actionnement mécanique	Semi-automatique
Source de propulsion	12 grammes CO ₂
Matériau de la carcasse	Aluminium

Éléments inclus

- Pointe de canon
- Pièce de culasse de 0,688"
- Clés Allen
- Kit de pièces détachées
- Dispositif de blocage du canon
- Adaptateur d'alimentation et tube d'alimentation
- Manuel

3. Pour commencer

La sécurité et la manipulation sûre du marqueur sont les aspects les plus importants des sports de Paintball. Veuillez suivre chacune des étapes détaillées ci-après avec un marqueur déchargé avant d'utiliser votre marqueur avec une source d'air et des billes de peinture.

- Ne pas installer un cylindre d'air et ne pas charger des billes de peinture dans votre marqueur tant que vous n'avez pas lu et compris intégralement ce manuel et que vous ne vous sentez pas totalement à l'aise avec la manipulation en toute sécurité de votre marqueur.
- Utilisez dans tous les cas une protection oculaire conçue spécifiquement pour le Paintball conforme ou supérieure aux normes ASTM. Portez dans tous les cas une protection oculaire lorsque vous manipulez un marqueur de Paintball et dans toutes les zones où les marqueurs de Paintball sont susceptibles d'être déchargés. Le principal dispositif de sécurité, c'est vous-même, l'opérateur. Tenez-en compte.
- Maintenez votre doigt sur le pontet et à distance de la gâchette ; pointez à tout moment la bouche du canon du marqueur dans une direction sûre. Maintenez le marqueur en "Mode de sécurité".
- Pointez toujours le marqueur dans une direction sûre et utilisez toujours un dispositif de blocage du canon.

Sécurité et mode de sécurité

La sécurité est une petite glissière mécanique située sur le côté gauche du marqueur au dessus de la gâchette. Lorsque la sécurité est "Désactivée", un point rouge est visible sur le marqueur (Fig. 3.1). Lorsque la sécurité est "Activée", aucun point rouge ne sera visible et le marqueur ne pourra pas être mis à feu ni se décharger (Fig. 3.2).

Dans ce manuel, vous rencontrerez le terme “Mode de sécurité”. En “Mode de sécurité”, la sécurité doit être réglée sur “Sécurité” (la marque rouge sur la sécurité ne sera pas visible) et un dispositif de blocage du canon doit être utilisé. Assurez-vous que votre marqueur est bien en “Mode de sécurité” lorsque le marqueur n’est pas utilisé pour la mise à feu ou lorsque ce mode est recommandé.

Installation de l’adaptateur d’alimentation

- Placer l’adaptateur d’alimentation à l’avant du rail Picatinny soulevé, sur la partie supérieure du marqueur, avec l’orifice d’alimentation du côté droit du marqueur.
- Poussez et maintenez le bouton de verrouillage tout en faisant glisser l’adaptateur d’alimentation le long du rail Picatinny vers l’arrière du marqueur.
- Avant que l’adaptateur d’alimentation ne couvre l’orifice d’alimentation du côté droit du marqueur, lâchez le bouton de verrouillage et continuez à faire glisser l’adaptateur d’alimentation jusqu’à ce que le verrou s’enclenche dans la rainure du rail.
- Si vous avez réalisé cette opération correctement, l’adaptateur d’alimentation ne pourra pas glisser ni vers l’avant ni vers l’arrière si vous ne maintenez pas le bouton de verrouillage et l’orifice d’alimentation sur le côté droit du marqueur ne sera pas visible depuis les faces latérales de l’adaptateur d’alimentation (Fig. 3.3).

Prise de l’adaptateur d’alimentation

La prise d’adaptateur d’alimentation peut être installée indifféremment sur l’un des côtés de l’adaptateur d’alimentation, suivant le côté sur lequel le chargeur du tuyau est placé. La prise de l’adaptateur d’alimentation est utilisée pour diriger les billes de peinture dans le chargeur pour le chargement et dans la culasse du marqueur (Fig. 3.4).

- La position “A” vous permettra de remplir le chargeur du tuyau d’alimentation.
- La position “B” enverra des billes de peinture dans la culasse du marqueur.
- La position “C” bloquera les billes de peinture dans le chargeur du tuyau d’alimentation et les empêchera d’être envoyées dans le marqueur.

Chargeur du tuyau d’alimentation

Le chargeur du tuyau d’alimentation contient 10 billes de peinture qui sont envoyées dans le marqueur via l’adaptateur d’alimentation. Pour installer le chargeur, il suffit de faire glisser l’extrémité ouverte soit à l’avant soit à l’arrière de l’adaptateur d’alimentation. Assurez-vous qu’il est fermement positionné dans l’adaptateur d’alimentation afin de prévenir toute possibilité de séparation (Fig.3.5).

Installation du cylindre de CO₂ (12 grammes)

Consultez le distributeur qui vous a vendu votre le marqueur Empire ou un ferronnier agréé et compétent pour obtenir des instructions relatives à la manipulation en toute sécurité de cylindres de CO₂ avant d’acheter ces cylindres ou de les connecter à votre marqueur Empire.

Avant de pressuriser votre marqueur

- Réglez le marqueur sur la position "Mode de Sécurité".
- Veillez à ce que toute personne se trouvant dans le champ de tir et vous-même portiez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le Paintball.
- Vérifiez une nouvelle fois que toutes les vis sont bien serrées et qu'aucun élément n'est détaché avant d'installer une source de propulsion.
- Assurez-vous qu'un dispositif spécialement conçu pour bloquer le canon est bien en place.
- Vérifiez qu'il n'y a pas de billes de peinture à l'intérieur du marqueur.

AVERTISSEMENT : NE PAS OUVRIR LA PORTE LORSQUE LE MARQUEUR EST EN COURS DE PRESSURISATION. Le cylindre de CO₂ 12 grammes pourrait provoquer un tir. **VEILLEZ À CE QUE LA PORTE SOIT TOUJOURS HERMÉTIQUEMENT FERMÉE LORSQUE LE CYLINDRE DE CO₂ SE TROUVE DANS LE MARQUEUR !**

Pressurisation de votre marqueur

- Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, armez le marqueur en tirant sur la glissière d'armement située à l'arrière de la partie postérieure du marqueur jusqu'à ce qu'il s'enclenche et s'arrête (Fig. 3.6).
- Relâchez la glissière d'armement. Le marqueur est maintenant armé.
- Localisez la porte de CO₂ à la base du marqueur et poussez le ressort de verrouillage de la porte vers l'arrière du marqueur à l'aide de votre pouce.
- Ouvrez ensuite la porte en tirant sur le petit rail Pictanny situé à l'arrière de la porte.
- Positionnez le marqueur Empire de sorte que la porte de CO₂ soit dirigée vers le haut tout en maintenant la bouche du lanceur pointée dans une direction sûre.
- Insérez un cylindre de CO₂ de 12 grammes dans l'espace de rétention du réservoir de 12 grammes et faites le glisser doucement vers la broche de perforation comme illustré (Fig. 3.7).
- Fermez soigneusement la porte de CO₂, en verrouillant la porte à sa place (Fig. 3.8).
- Votre marqueur est maintenant pressurisé.

Chargement des billes de peinture (tous les modèles)

Les marqueurs Empire utilisent des billes de peinture solubles à l'eau, de calibre 0,68, que vous pourrez trouver facilement dans les magasins spécialisés en Paintball, sur les terrains de jeu commerciaux et dans de nombreux magasins de sport. Les billes de peinture sont chargées dans la culasse du marqueur depuis le chargeur et par l'adaptateur d'alimentation (Fig. 3.9).

- Assurez-vous que le marqueur est réglé sur la position "Mode de Sécurité".
- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le Paintball et veillez à ce que toutes les personnes se trouvant dans le champ de tir portent également ce type de protection.
- Réglez l'adaptateur d'alimentation sur la position « A » et bloquez le piston du tuyau d'alimentation en position postérieure (Fig. 3.10).
- Remplissez le tuyau d'alimentation avec des billes de peinture de qualité et de calibre 0,68, soit en utilisant un tuyau rond 10 soit en insérant manuellement les billes.
- Réglez la prise de l'adaptateur d'alimentation sur la position « B » pour envoyer les billes de peinture dans le marqueur ou sur la position « C » pour immobiliser les billes dans le tuyau d'alimentation.

- Lâchez le piston du tuyau d'alimentation de telle sorte qu'il place les billes de peinture sous tension.
- Votre marqueur est maintenant chargé.

4. Mise à feu du marqueur

Avertissement : Pointez toujours votre marqueur dans une direction sûre ! Toute personne se trouvant dans le champ de tir doit toujours utiliser les protections pour le visage et pour yeux spécifiquement agréées pour le Paintball lorsqu'elles se trouvent à proximité d'un marqueur de Paintball chargé. Assurez-vous que le marqueur est réglé sur la position "Mode de sécurité", avant de suivre les étapes détaillées ci-dessous.

- Chargez le marqueur (Fig. 4.1).
- Installez le cylindre de 12 grammes, en pressurant le marqueur.
- Insérez les billes de peinture dans le chargeur.
- Réglez l'adaptateur d'alimentation sur la position « B » pour envoyer les billes de peinture dans le marqueur.
- Retirez le dispositif de blocage du canon.
- Pointez le marqueur Empire dans une direction sûre.
- Réglez la sécurité sur la position de "MISE À FEU".
- Visez la cible avec le marqueur.
- Posez votre doigt sur la gâchette.
- Tirez sur la gâchette avec un mouvement souple de pincement.

5. Réglage de la vitesse

Vérifiez dans tous les cas la vitesse du marqueur avant de jouer au Paintball. Des terrains de jeux différents peuvent avoir différentes limites de vitesse maximale. Vous ne devez en aucun cas tirer à des vitesses supérieures à 91,44 mètres par seconde (300 pieds par seconde).

- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le Paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.
- Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, retirez le dispositif de blocage du canon.
- Pointez le marqueur Empire sur un chronographe qui mesure la vitesse des billes de peinture déchargées par le marqueur.
- Positionnez le marqueur en mode de «Mise à feu».
- Tirez sur la gâchette et vérifiez le relevé sur le chronographe.
- Localisez la vis de réglage de la vitesse à l'arrière du marqueur.
- En utilisant une clé Allen de 3/16", tournez la vis vers l'intérieur ou dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'augmenter la vitesse, et vers l'extérieur ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour réduire la vitesse des billes de peinture lancées par le marqueur (Fig. 5.1).
- Dans certains cas, un ressort de marteau différent peut être nécessaire pour obtenir la vitesse souhaitée.

NE PAS RETIRER LA VIS DE RÉGLAGE DE LA VITESSE.

6. Déchargement de votre marqueur

- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le Paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon a bien été installé et que le marqueur est réglé sur le « Mode de sécurité ».
- Retirez l'adaptateur d'alimentation et toutes les billes de peinture.
- Tout en pointant le marqueur Empire dans une direction sûre, retirez le dispositif de blocage du canon et tirez à plusieurs reprises sur la gâchette afin de vous assurer qu'il ne reste aucune bille de peinture dans la chambre ou dans le canon.
- Réinstallez correctement le dispositif de blocage du canon et réglez la sécurité du marqueur sur la position de « Mode de sécurité ».

7. Retrait du cylindre de 12 grammes

- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour le Paintball et assurez-vous que toute personne se trouvant dans le champ de tir du marqueur Empire porte également ce type de protection.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon a bien été installé sur le marqueur.
- Tout en pointant le marqueur Empire dans une direction sûre, désactivez la sécurité (réglez sur « mise à feu »).
- Continuez à pointer le marqueur Empire dans une direction sûre et tirez sur la gâchette jusqu'à ce que le CO₂ restant soit expulsé et le marqueur ne puisse plus se recharger.

AVERTISSEMENT : NE PAS OUVRIR LA PORTE LORSQUE LE MARQUEUR EST EN COURS DE PRESSURISATION. Le cylindre de CO₂ 12 grammes pourrait provoquer un tir. VEILLEZ À CE QUE LA PORTE SOIT TOUJOURS HERMÉTIQUEMENT FERMÉE LORSQUE LE CYLINDRE DE CO₂ SE TROUVE DANS LE MARQUEUR !

- Il est possible qu'il reste une petite quantité d'air dans le cylindre 12 grammes, même si le marqueur ne se recharge pas.
- Poussez le ressort de verrouillage de la porte vers l'arrière du marqueur.
- Ouvrez doucement la porte du cylindre 12 grammes dans une direction sûre et détachez le cylindre 12 grammes du marqueur.
- Le marqueur est maintenant prêt à être nettoyé et rangé pour une utilisation postérieure.

8. Maintenance et lubrification

ATTENTION: Avant de tenter toute opération de maintenance, veuillez vérifier que toutes les billes de peinture et sources d'air comprimé ont bien été enlevées du marqueur. Installez un dispositif de blocage du canon. Le marqueur doit être déchargé, dépressurisé et non chargé avant toute opération de maintenance ou de démontage. Veuillez suivre les instructions fournies dans les sections **Déchargement de votre marqueur** et **Retrait du cylindre de 12 grammes**.

Une fois que votre marqueur Empire est déchargé et que le cylindre de CO₂ a été retiré, vous pouvez utiliser un chiffon humide pour nettoyer la peinture, la saleté et les débris de la partie externe de votre marqueur. Lorsque votre marqueur est propre et sec, vous pouvez le graisser à nouveau avec une huile de graissage pour marqueur, légère et de qualité. N'utilisez pas produit à base de pétrole ni d'aérosol sur votre marqueur, étant donné qu'ils pourraient endommager les joints toriques du marqueur.

Nettoyage du canon / de la pièce de culasse et de la culasse du marqueur

- Passez un coton tige, comme le coton tige Empire Battle, dans le canon, la pièce de la culasse et la zone de la culasse pour les nettoyer.
- Nettoyez la partie extérieure de chacune de ces pièces avec un essuie-tout ou une serviette que vous pouvez humidifier avec de l'eau chaude.
- Inspectez visuellement chacune des pièces afin de vous assurer qu'elles sont propres et sèches.

Lubrification du boulon/de l'unité du marteau

- Retirez l'unité Boulon/Marteau en retirant la broche de démontage rapide et en extrayant l'unité de l'arrière du marqueur.
- Nettoyez délicatement ces éléments et examinez les joints toriques pour vérifier s'ils sont endommagés ou usés. Remplacez-les si nécessaire.
- Appliquez une goutte d'huile de qualité pour marqueur sur chacun des joints toriques sur le boulon et le marteau.
- Lorsque vous réinstallez l'unité Boulon/Marteau, appuyez sur la glissière de démontage de la gâchette qui est située sur le côté gauche du cadre de la gâchette, derrière les poignées (Fig. 8.1)

Remplacement du joint 12 grammes

Au fil du temps, le joint 12 grammes se détériore et s'use. Pour remplacer ce joint :

- Retirez l'unité de la broche de perforation de la carcasse du marqueur comme décrit dans la section de démontage du manuel.
- À l'aide de tenailles d'anneaux de rétention, retirez le grand anneau de rétention de la partie postérieure de la carcasse.
- Faites sortir les composants internes par la partie avant, en prenant note de leur position.
- À l'aide de tenailles d'anneaux de rétention, retirez le petit anneau de rétention de l'enceinte du joint et retirez le joint usé.
- Remplacez le joint endommagé par un nouveau joint et installez le petit anneau de rétention en veillant à ce qu'il soit entièrement encastré dans l'enceinte du joint.
- Appliquez une fine pellicule de graisse de Paintball sur le joint torique de l'enceinte du joint.
- Installez les composants dans l'enceinte de la broche de perforation. Veuillez consulter le schéma pour un alignement correct.
- À l'aide de tenailles d'anneaux de rétention, installez le grand anneau de rétention dans la partie postérieure de l'enceinte, en veillant à ce que l'anneau soit entièrement encastré dans la rainure interne.

- Appliquez une fine pellicule de graisse de Paintball sur le joint torique de l'enceinte de la broche de perforation.
- Installez l'enceinte de la broche de perforation dans la carcasse du marqueur, puis fixez avec la vis de rétention.

9. Démontage/Montage

ATTENTION: Avant de tenter toute opération de maintenance, veuillez vérifier que toutes les billes de peinture et sources d'air comprimé ont bien été enlevées du marqueur. Installez un dispositif de blocage du canon. Le marqueur doit être déchargé, dépressurisé et non chargé avant toute opération de maintenance ou de démontage. Veuillez suivre les instructions fournies dans les sections **Déchargement de votre marqueur** et **Retrait du cylindre de 12 grammes**.

Conseils de démontage

- Assurez-vous de disposer d'une surface propre pour travailler sur votre marqueur.
- Lorsque vous retirez des pièces pour la première fois, agissez avec beaucoup de soin de façon à éviter de perdre des pièces détachées.
- Pour de plus amples informations, veuillez consulter PaintballSolutions.com.

Extrémité du canon

- L'extrémité du canon peut être retirée en la faisant pivoter dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.
- S'il s'avère difficile de retirer l'extrémité du canon, insérez délicatement une clé Allen 1/8" dans l'ouverture située à l'avant du canon, en passant par les deux côtés et en tournant la clé Allen dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Pièce de la culasse

- Pour retirer la pièce de la culasse, veuillez retirer en premier lieu l'extrémité du canon.
- Ensuite, à l'aide de votre index, tirez sur la pièce de la culasse et faites-la sortir par l'avant du marqueur.
- Vous pouvez aussi utiliser un coton tige de Paintball, comme le coton tige Empire Battle, pour retirer la pièce de la culasse, en insérant le coton à l'intérieur du marqueur, par la partie antérieure, et en le retirant avec la pièce.

Adaptateur d'alimentation

- Appuyez sur le bouton de verrouillage et maintenez-le enfoncé sur le côté de l'adaptateur.
- Tout en maintenant le bouton enfoncé, faites glisser l'adaptateur d'alimentation hors du marqueur.
- Le tuyau d'alimentation et la prise de l'adaptateur d'alimentation peuvent rester à leur place lorsque vous retirez l'adaptateur d'alimentation.

Unité de détente des billes

- À l'aide d'une clé Allen 3/32", faites pivoter le couvercle de la détente des billes dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre pour retirer l'unité de détente des billes.
- Veillez à ne pas perdre le ressort et la détente.
- Lorsque vous réinstallez l'unité de la détente, ne serrez pas trop le couvercle.

Unité Boulon/Marteau (Fig. 9.1)

- Assurez-vous que le marqueur est bien dépressurisé, déchargé et non armé.
- Retirez la broche de démontage rapide.
- Tirez l'unité Boulon/Marteau hors du marqueur.

Unité du cadre de la gâchette

- Avant de retirer le cadre de la gâchette, assurez-vous que le marqueur est désarmé ou retirez l'unité Boulon/Marteau en premier lieu.
- En utilisant une clé Allen 1/8", retirez les deux vis du cadre.
- Séparez le cadre de la gâchette de la carcasse du marqueur.

Ressort de verrouillage de la porte du cylindre 12 grammes

Le ressort de verrouillage de la porte est maintenu en place par le cadre de la gâchette. Pour retirer le ressort de verrouillage, il suffit de retirer l'unité du cadre de la gâchette comme décrit plus haut.

AVERTISSEMENT : NE PAS OUVRIR LA PORTE LORSQUE LE MARQUEUR EST EN COURS DE PRESSURISATION. Le cylindre de CO₂ 12 grammes pourrait provoquer un tir. **VEILLEZ À CE QUE LA PORTE SOIT TOUJOURS HERMÉTIQUEMENT FERMÉE LORSQUE LE CYLINDRE DE CO₂ SE TROUVE DANS LE MARQUEUR !**

Remarque : Il est conseillé de ne pas retirer les poignées du cadre de la gâchette, étant donné qu'elles maintiennent en place la glissière de sécurité, la glissière de la gâchette et le petit ressort de sécurité, ainsi que la bille.

Unité du logement de la broche de perforation

Il est conseillé de ne pas retirer l'unité du logement de la broche de perforation, à moins qu'une opération de maintenance ne soit nécessaire.

- Maintenez la partie avant du logement de la broche de perforation en place avec votre doigt, étant donné qu'elle est soumise à la tension du ressort de la valve.
- À l'aide d'une clé Allen 3/32", retirez la vis de serrage du logement de la broche de perforation tout en maintenant le logement en place.
- Une fois que vous aurez retiré la vis de fixation, laissez glisser le logement lentement vers l'avant et retirez-le.

Unité du joint cuvette

L'unité du joint qui comprend le ressort de la valve et l'enceinte du joint est accessible une fois que le logement de la broche de perforation a été retiré. Elle va simplement glisser dans le compartiment du cylindre 12 grammes lorsque le marqueur est basculé vers l'avant. Si elle ne sort pas facilement, tapez doucement l'avant du marqueur sur une surface non dure.

Valve

- Pour accéder à la valve, vous devez d'abord retirer l'unité Boulon/Marteau, le cadre de la gâchette, le logement de la broche de perforation et l'unité du joint.
- À l'aide d'un tournevis à tête plate, retirez la vis de fixation en laiton de la valve située à la base de la carcasse.
- Avec un coton tige de Paintball, comme le coton tige Empire Battle, poussez la valve vers l'avant et dans le compartiment du cylindre 12 grammes, puis retirez-la.

Remarque : Si la valve n'est pas installée correctement, le marqueur ne fonctionnera pas.

10. Stockage et transport

IMPORTANT : En dehors du terrain de jeu, ne transportez jamais votre marqueur BT sans son coffret. Il est possible que le public non pratiquant et les membres des forces de l'ordre ne puissent pas distinguer entre un marqueur de Paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et afin de protéger l'image du sport, veuillez toujours porter votre marqueur Empire dans un sac approprié pour marqueur ou dans la boîte dans laquelle il vous a été remis.

Lorsque vous avez terminé d'utiliser votre marqueur BT, il est important que vous le prépariez pour son rangement. Cela contribuera non seulement à augmenter la durée de vie de votre marqueur, mais aussi à assurer sa performance optimale lors de votre prochaine sortie.

- Le marqueur Empire doit être exempt de toute peinture et source de propulsion lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le marqueur est bien désarmé et réglé sur le « Mode de sécurité » lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon est bien en place.
- Rangez le marqueur Empire et la source de propulsion dans un endroit sec et frais.
- Maintenez votre marqueur Empire à distance des enfants laissés sans surveillance.
- Retirez le cylindre CO₂ 12 grammes si vous pensez ne pas utiliser le marqueur.
- Votre marqueur Empire doit être exempt de toute peinture et ne doit pas être raccordé à une source de propulsion durant son transport vers et depuis le terrain de jeu.
- Respectez toutes les lois locales, provinciales et fédérales relatives au transport des marqueurs Paintball. Pour toute information concernant la réglementation en vigueur dans votre région, veuillez prendre contact avec l'Autorité locale adéquate de votre région.

- Rangez dans tous les cas votre marqueur en un lieu sûr lorsque vous ne l'utilisez pas, de manière à prévenir tout accès de personnes non autorisées.

11. Liste des pièces / Diagrammes

12.

Schéma	Description	N° SKU
1	Marteau	10024
2	Vis de vitesse	10026
3	Joint torique marteau (bleu)	10129
4	Ressort de la barre d'armement	10203
5	Joint torique du bloc arrière (015-70duro buna)	10260
6	Broche du boulon	10291
7	Guide du ressort	10301
9	Joint torique de la vis de vitesse	10460
10	Vis de serrage de la valve	10513
11	Glissière de démontage de la gâchette	10702
12	Glissière de l'interrupteur de sécurité	10711
13	Gâchette	10721
14	Bille de sécurité	10730
15	Ressort de sécurité	10750
16	Ressort de la détente	10752
17	Ressort de la gâchette	10753
18	Broche gâchette/détente	10766
19	Broche du ressort de gâchette	10767
20	Vis des poignées	10782
21	Détente des billes (complète)	17541
24	Joint torique (015-ur)	57738
25	Boulon avant	73124
26	Unité du bloc d'armement	73127
27	Barre d'armement	73126

28	Anneau de rétention (grand)	17940
29	Joint 12 grammes	17941
30	Logement du joint	17942
31	Joint torique du logement du joint	17943
32	Ressort de la broche de perforation	17944
33	Broche de perforation	17945
34	Anneau de rétention (petit)	17946
35	Logement de la broche de rétention	17947
36	Vis de rétention du logement de la broche de perforation	17948
37	Ressort de la valve	17949

Schéma	Description	N° SKU
38	Rondelle de rétention du joint	17950
39	Joint cuvette	17951
40	Valve	17952
41	Joint torique (016-ur)	17953
42	Bras d'armement	17954
43	Broche du bras d'armement	17955
44	Cadre de la gâchette	17956
45	Vis du cadre de la gâchette	17957
46	Unité de la gâchette	17958
47	Poignées	17959
48	Prise de l'adaptateur d'alimentation	17960
49	Démontage rapide adaptateur d'alimentation (complet)	17961
50	Carcasse du tuyau d'alimentation	17962
51	Piston tuyau d'alimentation	17963

52	Bouton du piston du tuyau d'alimentation	17964
53	Ressort du tuyau d'alimentation	17965
54	Bouchon du tuyau d'alimentation	17966
56	Extrémité du canon	17968
57	Pièce de la culasse (.688)	17969
58	Structure principale	17970
59	Plaque signalétique SA-17	17971
60	Broche de verrouillage à démontage	17972
61	Rétention 12 grammes	17973
62	Porte	17974
63	Broche de porte	17975
64	Rouleau de porte	17976
65	Broche de rouleau de porte	17977
66	Ressort de verrouillage de porte	17978
67	Joint torique canon	17979
68	Ressort marteau	17980
69	Joint torique (016-buna)	17981
	Unité du tuyau d'alimentation complète	17985
	Unité du cadre de la gâchette complète	17986

12. RÉOLUTION DES PROBLÈMES

Problème	Solution
Fuites au canon	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier éventuelle usure ou présence de rainures sur la partie avant du joint de cuvette au point de contact avec la valve. Remplacer si la fuite persiste.
Vitesse faible	<ul style="list-style-type: none"> Ajuster le sélecteur de vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse. Le cylindre 12 grammes contient peut-être trop peu de CO2. Remplacer et vérifier à nouveau. Retirer l'unité boulon/marteau et la nettoyer. Nettoyer aussi la partie intérieure de la carcasse et lubrifier tous les joints toriques de l'unité boulon avec de l'huile pour marqueur.
Fuites au cylindre 12 grammes après installation	<ul style="list-style-type: none"> Examiner l'état d'usure du joint 12 grammes. Remplacer si la partie avant du joint est endommagée.
Marqueur brise billes de peinture	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la détente des billes et remplacer si nécessaire. Vérifier également que la vitesse du marqueur n'est pas supérieure à 300 pieds par seconde. Le cylindre 12 grammes est vide. Installer un nouveau cylindre.
Sécurité ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> Retirer les poignées et vérifier que le ressort de sécurité et la bille sont toujours en place. Si ce n'est pas le cas, prenez contact immédiatement avec Paintball Solutions.
Billes de peinture ne sont pas chargées dans le marqueur	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier que la prise de l'adaptateur d'alimentation est orientée de façon à permettre l'envoi de la peinture dans le marqueur. Assurez-vous que le marqueur est bien en position d'armement.
Tir de deux billes de peinture simultanément	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier que l'unité de détente des billes est bien en place.
Impossible d'installer l'unité boulon/marteau	<ul style="list-style-type: none"> Pousser la glissière de la gâchette vers l'avant et installer l'unité.
Le marqueur ne fonctionne pas hors de la boîte	<ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le marqueur est bien armé. Armer toujours le marqueur avant de le pressuriser. Vérifier que la sécurité est désactivée.
Porte 12 grammes ne reste pas fermée	<ul style="list-style-type: none"> Remplacer le ressort de verrouillage de la porte du cylindre 12 grammes.

Remarque : Si vous expérimentez l'un ou l'autre problème et que vous utilisez des pièces qui ne proviennent pas de l'usine, vous devrez réinstaller les pièces originales et tester de nouveau le marqueur avant de tenter de résoudre le problème, étant donné que ces pièces n'ont pas été développées par Empire Paintball pour le marqueur SA-17 et peuvent causer des problèmes. Ne prenez pas contact avec Empire Paintball avant d'avoir restauré le SA-17 à son état original et de l'avoir testé.

13. GARANTIE À VIE LIMITÉE

INFORMATION SUR LA GARANTIE À VIE LIMITÉE (BON D'ACHAT ORIGINAL REQUIS)

Empire Paintball ("Empire") garantit que ce produit est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication tant qu'il appartient à son acquéreur initial, sous réserve des conditions établies ci-après. Empire procédera à la réparation ou substitution par un modèle identique ou équivalent, à titre gratuit, de ses produits ne permettant pas un usage normal du fait d'un défaut matériel ou de fabrication.

Empire s'efforce de vous offrir des produits de la plus haute qualité et le meilleur niveau de service du secteur afin de garantir votre satisfaction dans le jeu.

L'acquéreur doit enregistrer le produit acheté afin d'activer la garantie. Enregistrez votre produit soit :

1. En ligne sur www.paintballsolutions.com
2. En remplissant la carte d'enregistrement du produit (le cas échéant) et en l'adressant avec une copie de votre bon d'achat à Paintball Solutions, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080.

CE QUE LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS

Cette garantie ne couvre pas les problèmes résultant d'un usage inapproprié, de la modification ou altération non autorisée de notre produit, les problèmes dérivés de l'utilisation de pièces de rechange non originales ni les rayures ou légères imperfections superficielles. En raison de la nature des produits de Paintball, il est essentiel que le produit soit maintenu par l'utilisateur conformément aux instructions figurant dans le manuel d'utilisation afin de garantir son bon état de fonctionnement. Votre Garantie limitée sera annulée si vous ne respectez pas les instructions de maintenance du produit telles qu'elles figurent dans le manuel d'utilisation. De plus, certains éléments d'un produit peuvent être sujets à l'usure du fait de leur utilisation régulière. La substitution et la réparation de tels éléments relèvent de la responsabilité de l'utilisateur tout au long de la durée de vie du produit. Ces éléments ne sont pas couverts par la Garantie limitée. À titre d'exemple (mais à titre non exhaustif), cette catégorie d'éléments comprend notamment les verres des lunettes, les sangles, les joints toriques, les joints calottes, les ressorts, les détentes de billes, les batteries, les gaines, les courroies d'entraînement, les équipements et tout élément d'un produit soumis aux impacts continus des billes de peinture. L'hydro-test des bouteilles d'air comprimé n'est pas couvert par la présente garantie.

La garantie limitée ne couvre pas non plus les dommages accessoires ou indirects. Cette garantie est la seule garantie écrite portant sur le produit d'Empire et limite toute garantie implicite à la période durant laquelle le produit appartient à l'acquéreur initial. Certains états, certaines provinces et certains pays n'autorisent pas la limitation de garanties implicites ni la limitation de la garantie sur les dommages accessoires ou indirects, de telle sorte que les limitations ou exclusions susmentionnées peuvent ne pas être d'application dans votre cas. La présente garantie vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous bénéficiiez également d'autres droits en fonction de l'état, la province ou le pays dans lequel vous résidez.

Si vous avez un problème quelconque avec votre produit et que vous avez installé des pièces non originales sur votre produit, veuillez effectuer une vérification de votre produit avec les pièces originales avant de nous l'envoyer. Veuillez à toujours décharger les marqueurs et à retirer le système d'alimentation en air avant de nous les envoyer.

N'envoyez votre réservoir d'alimentation en air que s'il est entièrement vide. L'expédition d'un réservoir d'alimentation en air pressurisé est dangereuse et illégale. Retirez toutes les piles des produits avant de les envoyer.

La présente Garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous bénéficiiez également d'autres droits en fonction de l'État dans lequel vous résidez. Certains États n'autorisent pas l'exclusion des dommages accessoires ou indirects.

Pour des pièces sous garantie, des réparations ou des informations, veuillez contacter : Paintball Solutions www.paintballsolutions.com - E-mail : tech@paintballsolutions.com - Téléphone : 1-800-220-3222

Brevet en attente de résolution.

LES ARMES DE PAINTBALL ET LEURS ACCESSOIRES NE SONT PAS DES JOUETS !

- L'usage négligent ou inapproprié peut donner lieu à des lésions graves ou à la mort !
- L'utilisateur et toutes les personnes se trouvant à portée de tir doivent porter une protection oculaire spécialement conçue pour le Paintball.
- Cet appareil ne peut pas être vendu à des personnes ayant moins de 18 ans.
- Il faut être âgé de 18 ans au moins pour pouvoir utiliser une arme de Paintball et ses accessoires sans la supervision d'un adulte ou des parents.
- Veuillez lire et vous assurer de bien comprendre toutes les précautions, les avertissements et les manuels d'utilisation avant d'utiliser une arme de Paintball ou l'un quelconque de ses accessoires.
- Ne pointez pas l'arme de Paintball vers les yeux ou la tête de personnes ou d'animaux.
- Les armes de Paintball ne peuvent être utilisées qu'avec des billes de peinture de calibre 0,68.
- Afin de prévenir tout risque d'incendie ou d'électrocution, veuillez éviter d'exposer l'appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Afin de prévenir tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne plongez pas l'appareil dans des liquides.
- Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne démontez pas tout dispositif électronique de Paintball.
- Veuillez respecter toutes les réglementations locales et nationales relatives à l'élimination de la batterie.
- Veuillez faire preuve de sens commun et amusez-vous.