



 **RIP-CLIP™**
L O A D E R S Y S T E M



RIP-CLIP™

⚠️ AVERTISSEMENT!

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer des blessures graves ou la mort. Les utilisateurs et personnes se trouvant à portée de tir doivent porter des lunettes de protection spécialement conçues pour le paintball. Les personnes qui achètent cet article devraient être âgées de 18 ans au moins. Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent être sous la supervision d'adultes. **LIRE CE MANUEL AVANT L'EMPLOI.**

⚠️ WARNING! PAINTBALL GUNS AND PAINTBALL GUN ACCESSORIES ARE NOT TOYS!

- Careless use or misuse may result in serious bodily injury or death!
- Eye protection designed for paintball must be worn by the user and all persons within range.
- Not for sale to persons under 18 years of age.
- Must be 18 years of age or older to operate or handle any paintball gun and paintball gun accessories without adult or parental supervision.
- Read and understand all cautions, warnings, and operating manuals before using any paintball gun or paintball gun accessory.
- Do not aim paintball gun at eyes or head of people or at animals.
- Paintball guns are to be used with Paintballs only.
- To prevent fire or shock hazard, do not expose unit to rain or moisture.
- To prevent fire or shock hazard, do not immerse unit in liquids.
- To prevent fire or shock hazard, do not disassemble any electronic paintball device.
- The disposal of the battery used to power this product may be regulated in your area.
- Please conform to all local or state regulations with regard to battery disposal.
- Use common sense and have fun.

Any tampering with the unit voids your warranty. There are no consumer serviceable parts inside the unit. The use of non factory authorized components within this product may cause a critical failure, fire or shock hazard.

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

WARNING: This product contains one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. **Wash hands after handling.** You must be at least 18 years of age to purchase this product. This product may be mistaken for a firearm by law enforcement officers or others. Altering the color of the product or brandishing the product in public may be considered a crime.

TABLE OF CONTENTS

| | |
|--|-------|
| 1. REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DEL MARCADOR | PG. 3 |
| 2. ESPECIFICACIONES..... | PG. 3 |
| 3. COMENZAR..... | PG. 3 |
| 4. MANTENIMIENTO GENERAL..... | PG. 5 |
| 5. MODO DE PROGRAMACIÓN..... | PG. 5 |
| 6. DIAGRAMA AND PIEZA..... | PG. 7 |
| INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA..... | PG. 8 |

1. RÈGLES POUR UNE MANIPULATION SÉCURITAIRE DU MARQUEUR

- Traitez chaque marqueur comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball.
- 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 marqueur en position de « Sécurité » jusqu'à ce que vous soyez prêt à 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, visez le marqueur dans une direction sûre et déchargez-le jusqu'à ce qu'il soit entièrement dégazé.
- Entreposez 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 LE MANUEL D'UTILISATION EN ENTIER AVANT TOUTE MANIPULATION.**

2. ESPECIFICACIONES

Spécifications

- Conditions d'alimentation : (2) piles 9V (non comprises)
- Capacité : environ 220 billes de peinture
- Vitesse d'alimentation : 15bps+
- Structure : Matériau composite

Caractéristiques

- L'alimentation latérale permet d'observer l'extrémité du canon
- Vitesse réglable
- Auto-extinction après 1 heure
- Sensibilité acoustique réglable
- Indicateur de niveau faible de la batterie
- Dispositif automatique anti-enrayage

3. POUR COMMENCER

Configuration du Rip-Clip

Le Rip-Clip™ est fourni avec 2 plaques d'adaptation différentes et 2 vis de blocage de rail de différente longueur destinées à être utilisées avec les marqueurs des séries TM-7, TM-15, BT-4 Combat, BT-4 Slice, Omega v1 et JT Tactical.

- Pour les marqueurs des séries BT-4 Combat et BT-4 Slice, Omega v1 et JT Tactical, utilisez les vis les plus courtes pour fixer le Rip-Clip™ au marqueur de paintball.
- Pour les marqueurs des séries TM-7 et TM-15, utilisez les vis plus longues pour fixer le Rip-Clip™ au marqueur de paintball.
- Sélectionnez la plaque d'adaptation pour votre marqueur ; elle est identifiée avec l'étiquette TM-15 ou TM-7. N'utilisez en aucun cas les plaques d'adaptation pour les marqueurs des séries BT-4 ou Omega/Tactical.
- Fixez les deux vis avec des écrous à ailettes au bras de blocage du rail Picatinny.
- Placez l'adaptateur adéquat sur la carcasse du Rip-Clip™ si nécessaire.
- Installez le bras de blocage du rail avec les vis et les écrous à ailettes sur la carcasse du Rip-Clip™ en utilisant un tournevis à tête plate (Fig. A).
- Assurez-vous que les vis sont bien fixées sur la carcasse.



Installation du Rip-Clip

- Desserrez les écrous à ailettes (Fig. B).
- Installez le Rip-Clip™ sur le rail Picatinny du marqueur (Fig. C).
- Vérifiez la position sur le rail Picatinny et assurez-vous que le Rip-Clip™ soit bien aligné sur l'orifice d'alimentation situé sur le côté du marqueur. (Fig. D).
- Serrez les écrous à ailettes et votre chargeur est prêt



Installation de la Batterie

- Appuyez sur le bouton de retenue situé à l'arrière du chargeur (Fig. E) et maintenez-le enfoncé lorsque vous retirez la partie supérieure du compartiment inférieur.
- Soulevez la porte et retirez-la du compartiment inférieur. (Fig. F)
- Installez (2) piles 9V alcalines dans le compartiment de la batterie. (Fig. G).
- Placez les piles dans le porte-batterie du compartiment inférieur.
- Remettez la porte en place et le compartiment supérieur.

REMARQUE : Pour obtenir des résultats optimaux, utilisez dans le chargeur uniquement des piles alcalines ou lithium jetables des marques connues. Les piles rechargeables ne sont pas recommandées. Les piles usagées doivent être recyclées. Remplacez toujours les deux piles en même temps.



Chargement des billes de peinture

Ouvrez le ressort du chargeur, chargez avec des billes de calibre 0,68 veillant qu'il y ait suffisamment d'espace pour le déplacement des billes. Fermez le ressort en le poussant jusqu'à ce que le ressort se referme automatiquement.

AVERTISSEMENT : Ne regorgez pas le chargeur de billes ! Cela va déclencher une accumulation des billes ou une faible performance et risque d'endommager le chargeur.

Remarque : Les billes de peinture exposées à des températures élevées et/ou à l'humidité peuvent coller les unes contre les autres et ne vont pas alimenter le chargeur. Protégez vos billes de peinture contre la lumière du soleil et les températures élevées à tout moment.

Activer le Rip-Clip

- Localisez le bouton d'allumage à l'arrière du Rip-Clip™. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton pour allumer le Rip-Clip™ jusqu'à ce que le LED devienne vert (Fig. H). Le moteur va tourner pour amorcer le marqueur et le chargeur est prêt à l'usage.



Paramètres d'usage

- Le LED vert clignotera plusieurs fois lorsque le produit est allumé pour indiquer qu'il est prêt à l'usage. Si le clignotement du LED tourne au rouge, cela indique que les batteries sont faibles et doivent être remplacées.
- Tapez le bouton d'allumage lorsque le chargeur est allumé afin d'alimenter le chargeur immédiatement.

- Si le chargeur sent qu'il est vide, il tournera pour plusieurs secondes en mode intermittent afin d'essayer d'alimenter les billes de peinture.
- Le Rip-Clip™ peut tourner en arrière s'il identifie une accumulation de billes (consultez la section ci-dessous sur le « Dispositif automatique anti-enrayage »).
- Pour éteindre le Rip-Clip™, appuyez le bouton d'allumage jusqu'à ce que le LED devienne rouge. Relâchez le bouton et le chargeur sera éteint. Si le chargeur est gardé allumé, il s'éteindra automatiquement après une heure d'inactivité.

Dispositif automatique anti-enrayage :

Le chargeur utilise un dispositif de blocage à base d'un détecteur à rayons placé au coude d'alimentation pour détecter les blocages. Si le chargeur capte une charge 2 ou plusieurs fois et ne détecte pas des billes à l'aide du détecteur à rayons, le chargeur essaiera de débloquer. Une fois débloqué, le chargeur commencera automatiquement à alimenter en paramètres normaux. Remarque : si vous vous confrontez avec des blocages fréquents, vous devez vérifier qu'il n'y a pas des corps étrangers ou changer de billes de peinture et/ou de batteries.

4. ENTRETIEN GÉNÉRAL

Déchargement du chargeur et entreposage

Lorsque le chargeur est éteint, retournez-le la tête en bas afin de retirer les billes. Ne rangez pas votre chargeur Rip-Clip™ avec des billes à l'intérieur. Quand vous rangez le chargeur pour une période plus longue, déconnectez totalement le porte-batterie des batteries.

Nettoyage du marqueur

Afin de nettoyer le chargeur, utilisez uniquement un chiffon propre et sec ou appliquez quelques gouttes de nettoyant liquide pour lunettes sur un chiffon propre et sec et essuyez-le. N'appliquez pas le produit de nettoyage pour les lunettes directement sur la surface du chargeur étant donné qu'un contact prolongé peut abîmer et endommager le plastic.

Au cas où l'une ou l'autre bille de peinture se briserait à l'intérieur de la trémie, n'utilisez pas des liquides ou des substances chimiques pour rincer la trémie. Cela endommagera gravement les composants électroniques du chargeur.

Démontage / Remontage de la source de propulsion

C'est mieux de démonter le chargeur avant d'essayer de retirer la source de propulsion.

1. Retirez la source de propulsion en utilisant un tournevis Phillips à tête plate. Utilisez un tournevis à tête plate pour soulever la base de la source de propulsion de la carcasse. Faites pivoter la source de propulsion et soulevez-la au-dessus de la base (Fig. I).

2. Retirez la source de propulsion complètement de la base. Si nécessaire, nettoyez et graissez le ressort avec de la graisse pour le marqueur.
3. Réassemblez le ressort dans la carcasse tel qu'indiqué (Fig. J). Installez la partie supérieure de la source de propulsion et appuyez sur la carcasse pour la fixer. Utilisez le tournevis Phillips pour l'installer et serrez-la. Testez la fonctionnalité de la source de propulsion avant de réassembler le chargeur. Si l'assemblage ne revient en place au-dessous du chargeur, démontez pour dépannage. Réassemblez suivant la procédure ci-dessus.



5. MODE DE PROGRAMMATION

Le chargeur a 2 paramètres de programmation qui sont réglables par l'utilisateur et que l'utilisateur peut régler selon les conditions de jeu. Les paramètres réglables sont la Vitesse et la Sensibilité Acoustique. Chaque paramètre a trois niveaux de réglage : bas, moyen et élevé correspondant à 1, 2 ou 3 clignotements respectivement.

Pour accéder au mode de programmation :

Lorsque le chargeur est éteint, appuyez et maintenez enfoncé le bouton de mise en marche. Le témoin LED fera alterner des couleurs en vous indiquant que vous avez accédé au mode de programmation et que vous pouvez maintenant lâcher le bouton. Le témoin LED affichera maintenant le VERT pour indiquer le paramètre de programmation pour la Vitesse.

Pour quitter le mode de programmation :

Le chargeur s'éteindra automatiquement après 5 secondes d'inactivité. Pour quitter le mode de programmation, il suffit de ne pas appuyer sur le bouton pour 5 secondes et le chargeur s'éteindra.

Utilisation du mode de programmation :

Chaque paramètre est indiqué par une couleur distincte du témoin LED.

VITESSE = VERT

SENSIBILITE ACOUSTIQUE = ROUGE

Pour accéder au paramètre de configuration que vous voulez vérifier ou modifier, taper et relâchez le bouton jusqu'à ce que la couleur correspondante au paramètre de programmation s'affiche. Par exemple, si la LED est actuellement vert correspondant au réglage de la vitesse et votre envie de rejoindre son sensibilité vous serait Appuyez et relâchez le bouton 1 fois et la LED rouge doit s'afficher.

Vérification et modification des paramètres :

Il faut d'abord appuyer et relâcher le bouton jusqu'à ce que vous obteniez la couleur correspondante au paramètre que vous voulez modifier. Une fois que vous y êtes, appuyez et maintenez enfoncé le bouton pour 3 secondes. Le témoin LED commencera à clignoter pour indiquer le niveau actuel du paramètre (par exemple, si le témoin LED clignote 2 fois, la valeur actuelle est Moyen). Une fois qu'il arrête de clignoter, le témoin LED s'éteindra et vous avez 3 secondes pour introduire la nouvelle valeur en appuyant et relâchant le bouton. Une fois que vous avez introduit la nouvelle valeur, relâchez le bouton pour 3 secondes ou plus. Le témoin LED affichera des couleurs alternatives pour indiquer que la nouvelle valeur a été sauvegardée. À ce moment, le témoin LED affichera de nouveau la couleur claire correspondante au paramètre que vous venez de choisir.

Remarque : Si vous voulez uniquement vérifier le paramètre et ne voulez pas le changer, il suffit de ne pas appuyer sur le bouton pour introduire le nouveau paramètre et le paramètre restera inchangé.

Si vous appuyez et relâchez le bouton pour une valeur supérieure à la valeur maximale du paramètre, la valeur maximale de ce paramètre sera sauvegardée. Par exemple, si vous introduisez la valeur 5 pour le paramètre de la vitesse qui a une valeur maximale de 3, la valeur 3 sera sauvegardée.

Exemple de configuration - Modification de la sensibilité acoustique à 2 = Moyen

- Accédez au mode de programmation selon la procédure décrite ci-dessus;
- Appuyez et relâchez le bouton jusqu'à ce que le témoin LED affiche ROUGE;
- Appuyez et relâchez le bouton jusqu'à ce que le témoin LED commence à clignoter;
- Une fois que le témoin LED est éteint, appuyez et relâchez le bouton 2 fois;
- Attendez jusqu'à ce que le témoin LED affiche des couleurs alternatives indiquant que le paramètre a été sauvegardé;
- Attendez jusqu'à ce que le chargeur s'éteigne automatiquement afin de sortir du mode de programmation.

PRÉSENTATION DES PARAMÈTRES

Vitesse (LED VERT)

Ce paramètre indique le niveau maximal d'alimentation du chargeur. Un paramètre trop bas peut entraîner une vitesse d'alimentation inconstante à des niveaux élevés de tir. Un paramètre trop élevé peut entraîner une alimentation double. 1 clignotement indique le niveau le plus bas de vitesse et 3 clignotements le niveau le plus élevé.

1 clignotement = Niveau bas (adapté aux marqueurs fournis de gâchettes mécaniques ou d'une vitesse d'alimentation lente de moins de 10bps)

2 clignotements = Niveau moyen (adapté à la plupart des marqueurs)

3 clignotements = Niveau élevé (adapté aux marqueurs électroniques à haute vitesse fournis de détecteurs anti-rayure)

Sensibilité acoustique (LED ROUGE)

Ce paramètre indique le niveau de sensibilité du microphone pour enregistrer un tir. Un paramètre trop bas peut entraîner une alimentation inconstante étant donné qu'il ne va pas enregistrer chaque tir. Un paramètre trop élevé peut affecter la durée de vie de la batterie en s'activant lorsqu'il n'y a pas de tir. Un paramètre configuré au niveau 1 de clignotement est le moins sensible, tandis que 3 clignotements indiquent le niveau le plus sensible.

1 clignotement = Niveau bas (idéal pour les marqueurs mécaniques bruyants tels que Empire BT-4 Combat Line)

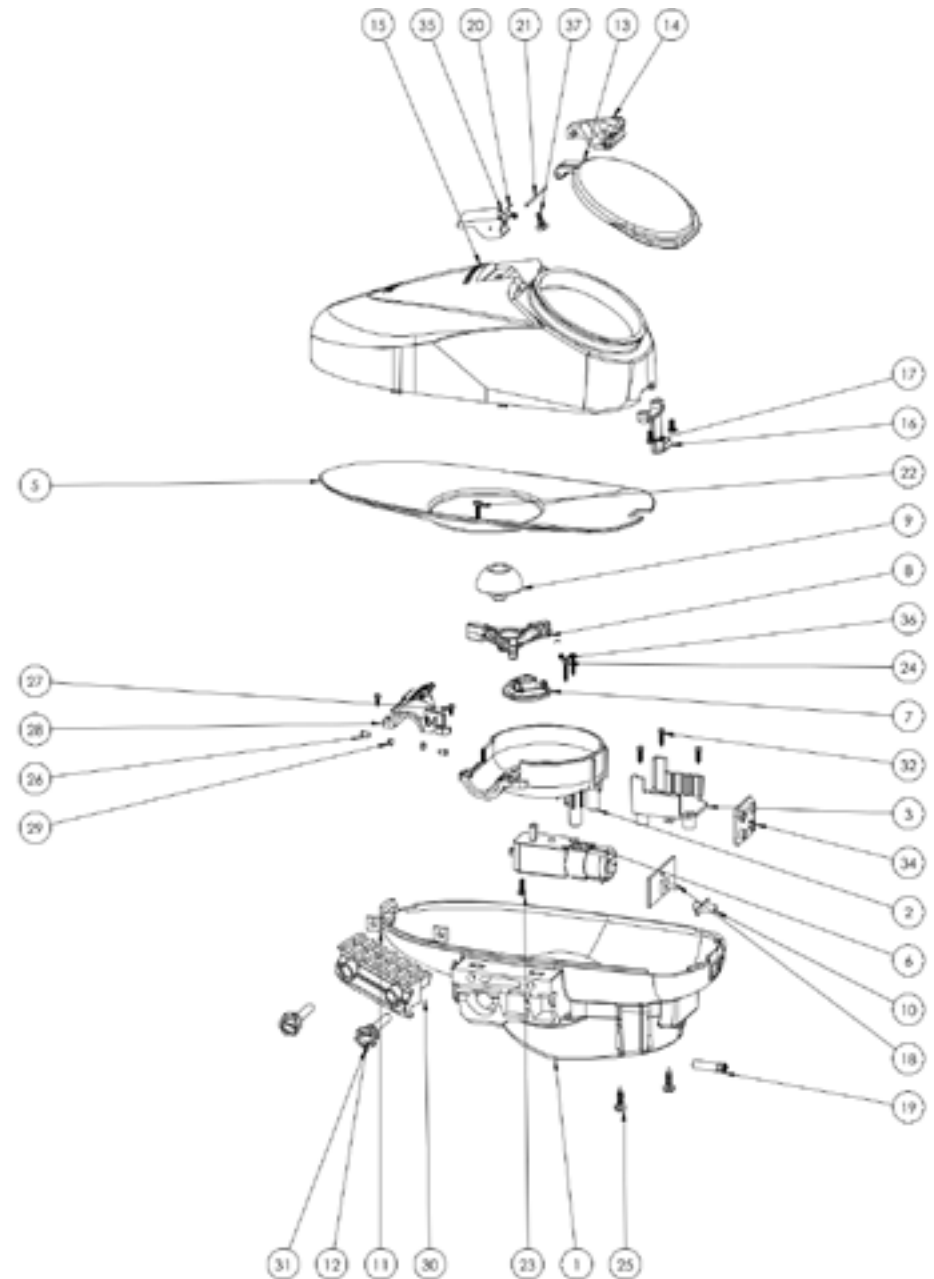
2 clignotements = Niveau moyen (adapté à la plupart des marqueurs)

3 clignotements = Niveau élevé (il doit être utilisé avec les marqueurs électroniques silencieux tels que Empire BT TM15)

6. DIAGRAM AND PARTS

| Dia.# | Part | SKU |
|-------|--------------------------|-------|
| 1 | Shell Bottom | 70190 |
| 2 | Catch Cup | 70191 |
| 3 | Battery holder | 70192 |
| 5 | Floor | 70193 |
| 6 | Motor Drive | 30739 |
| 7 | Impellor Blade Base | 30741 |
| 8 | Impellor Blade | 30740 |
| 9 | Impellor Blade Top Cover | 30742 |
| 10 | On/Off button | 70194 |
| 11 | Locking Rail Nut | 38396 |
| 12 | Rail Locking Thumb Nut | 38433 |
| 13 | Lid | 38831 |
| 14 | Lid Housing Right | 70195 |
| 15 | Top Shell | 70196 |
| 16 | Shell Lock | 70197 |
| 17 | Lock Screw | 70198 |
| 18 | Circuit Board | 70199 |
| 19 | Light Pipe | 70200 |
| 20 | Lid Spring | 38833 |

| Dia.# | Part | SKU |
|-----------|-------------------------------------|-------|
| 21 | Lid Shaft | 70201 |
| 22 | Catch Cup Shaft Screw | 70202 |
| 23 | Motor Mount Screw | 70214 |
| 24 | Motor Screw | 70203 |
| 25 | Shell Bottom Screw | 70204 |
| 26 | Eye Harness | 70205 |
| 27 | Catch Cup Cover Screw | 70206 |
| 28 | Catch Cup Cover | 70207 |
| 29 | Sensor Cover | 70208 |
| 30 | Picitinny Locking Rail | 38395 |
| 31a | Rail Locking Screw Long TM Marker | 38445 |
| 31b | Rail Locking Screw Short BT4 Marker | 38432 |
| 32 | Battery Holder Screw | 70210 |
| 34 | Battery Harness | 70211 |
| 35 | Lid Housing left | 70212 |
| 36 | Impellor Spring | 30738 |
| 37 | Lid Screw | 70213 |
| Not Shown | TM-15 Adapter Plate | 17852 |
| Not Shown | TM-7 Adapter plate | 38449 |



Empire Paintball
 11723 Lime Kiln Rd.
 Neosho, MO 64850
 www.empirepaintball.com

Empire Paintball est une marque de KEE Action Sports, LLC.

BREVET(S) : Voir www.paintballsolutions.com/patents © 2015 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit KEE Action Sports est protégé par un ou plusieurs brevets des États-Unis. Les marques, dessins et droits d'auteur de KEE Action Sports sont protégés par un ou plusieurs brevets des États-Unis et le droit international. Pour plus d'informations, contacter KEE Action Sports à info@keeactionsports.com

GARANTIE LIMITÉE A VIE (REÇU DE CAISSE ORIGINAL REQUIS)

KEE Action Sports ("KEE") garantit que ce produit est exempt de défauts de matériel et de fabrication pour aussi longtemps qu'il appartient à l'acheteur initial, sous réserve des modalités et conditions énoncées ci-dessous. KEE Action Sports s'engage à réparer ou à remplacer par un modèle identique ou équivalent, sans frais, un de ses produits qui ne fonctionne pas en utilisation normale en raison d'un défaut de matériel ou de fabrication. KEE Action Sports s'engage à vous fournir des produits de la plus haute qualité et la meilleure assistance de l'industrie pour une jouabilité satisfaisante.

L'acheteur doit enregistrer le produit pour activer la garantie. Enregistrer votre produit: En ligne à www.paintballsolutions.com



CE QUE CETTE GARANTIE NE COUVRE PAS

Cette garantie ne couvre pas les problèmes résultant d'abus, de modification non autorisée de notre produit, de problèmes résultant de l'ajout de produits de rechange et de rayures ou d'imperfections mineures superficielles. En raison de la nature des produits de paintball, il est important que le produit soit entretenu par l'utilisateur comme indiqué dans le manuel d'utilisation pour rester en bon état de fonctionnement. Votre Garantie limitée à vie sera annulée si vous ne parvenez pas à entretenir le produit tel que recommandé dans le manuel d'utilisation du produit. En outre, certains éléments d'un produit peuvent être soumis à l'usure par une utilisation régulière. Le remplacement et la réparation de ces pièces est de la responsabilité de l'utilisateur tout au long de la vie du produit. Ces pièces ne sont pas couvertes par la garantie limitée. Des exemples de ce type de pièce incluent (mais ne sont pas limités à) les lunettes, sangles, joints toriques, joints de coupe, ressorts, détentes de billes, batteries, tuyaux, courroies d'entraînement, engrenages et toute partie d'un produit soumis à l'impact continu des billes de peinture. L'épreuve hydraulique des bouteilles d'air ne sont pas couverts par cette garantie.

La garantie à vie limitée ne couvre pas les dommages directs ou indirects. Cette garantie est la seule garantie écrite sur le produit KEE et limite toute garantie implicite dans période pendant laquelle le produit est en possession de l'acheteur original. Certains états, provinces et pays n'autorisent pas la limitation des garanties implicites ou des dommages fortuits ou consécutifs, donc les limitations ou exclusions susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre, d'une province à province, d'un pays à l'autre. Si vous rencontrez des problèmes avec votre produit et que vous avez ajouté des pièces de rechange sur votre produit, veuillez vérifier avec les pièces d'origine avant de le renvoyer. Toujours retirer et enlever l'alimentation en air avant l'expédition des marqueurs. Ne pas expédier votre réservoir d'air s'il n'est pas complètement vide. L'expédition d'un réservoir d'air comprimé est dangereux et illégal. Retirer toutes les piles du produit avant l'expédition. Cette garantie limitée vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre. Certains états ne permettent pas l'exclusion de dommages directs ou indirects.

Pour les pièces de garantie, de l'assistance, des informations ou un manuel dans une autre langue, (le cas échéant) visitez Paintball Solutions: www.paintballsolutions.com
 E-mail : tech@paintballsolutions.com
 USA : 1-800-220-3222
 Canada : 866-685-0030
 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850





RIP-CLIP™

L O A D E R S Y S T E M

 empirepaintball.com

11723 Lime Kiln Rd, Neosho, MO 64850
800-220-3222

Empire Paintball es una marca registrada de KEE Action Sports, LLC.