EMPIR3

RESURRECTION

AUTOCOCKER

www.empirepaintball.com

1. REGLES POUR UNE MANIPULATION SANS DANGER DE VOTRE 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.
- Le non-respect des règles de sécurité peut engendrer des blessures graves, voire mortelles!
- Maintenez le marqueur en position de « Sécurité » jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer, sécurité active et dispositif de blocage en place sur/dans le canon du marqueur..
- 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 et ne tirez pas en direction d'objets fragiles tels que les fenêtres.
- Ne visez jamais en direction de la tête, des yeux ou encore en direction d'animaux.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon dans/sur la bouche du canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
- N'utilisez que des billes de peinture
- 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.
- 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.
- 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).
- Vente interdite aux mineurs
- L'age minimum requis pour manipuler un marqueur ou autre accessoire est 18 ans en cas d'absence de supervision de la part d'un adulte.
- Faites preuve de bon sens et amusez-vous!

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 Resurection Autococker de quelque façon que ce soit.

Toute modification, même partielle de votre marqueur annule la garantie. L'utilisation de composants non-autorisés par le fabricant peut engendrer un dysfonctionnement grave, un départ de feu ou encore une situation dangereuse.

EN AUCUN CAS, LE VENDEUR NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS OU COLLATERAUX DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT OU DE PERTES OU ENCORE DE FRAIS SUSCEPTIBLES DE RESULTER D'UN PRODUIT DEFAILLANT OU DE L'UTILISATION DE TOUT AUTRE PRODUIT.

ATTENTION: ce produit contient un ou plusieurs produits chimiques Ce produit contient des agents chimiques connus l'État de la Californie pour causer le cancer et des malformations congénitales et autres troubles de la reproduction.. Lavez-vous les mains après chaque usage. La vente de ce produit est réservée aux adultes de plus de 18 ans. Ce produit est susceptible d'être confondu avec une arme réelle. Changer la couleur de votre produit ou le drandir dans un lieu public peut être considéré comme un crime.

2. INTRODUCTION

Nous vous félicitons pour avoir choisi le marqueur de paintball Empire Resurrection Autococker. Le marqueur Empire Resurrection Autococker est conçu de manière à vous garantir de nombreuses années de performance et fiabilité. Nous sommes heureux de constater que vous avez sélectionné un marqueur Série BT-4 et vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce produit de grande qualité. L'Empire Resurrection Autococker a été élaboré avec précision à partir d'aluminium de qualité aéronautique et des matériaux de haute qualité. Nous espérons que vous jouerez souvent et longtemps car le Resurrection Autococker a été construit dans cette optique.

Spécifications
Modèle- Empire Resurrection Autococker
Calibre- .68
Fonctionnement- Semi-automatique
Actionnement- Air Comprimé(recommandé)
Matériau principal de la carcasse- Aluminium

Article inclus
- canon 14" en deux parties avec 5 embases
- Jeu de clés Allen Empire
- Kit de pièces détachées
- Dispositif de blocage de canon
- Manuel de prise en main rapide
- CD avec un manuel complet

3. FONCTIONNEMENT BASIQUE

La mise à feu de l'Empire Resurrection Autococker se fait par culasse fermée, ce qui signifie que la culasse est en position avant lors de la mise à feu. Le système du Resurrection Autococker ne se déclenche que lorsque la détente est à mi-parcours de son trajet. La portion finale active une valve à 3 voies qui permet à l'air de rentrer par l'avant du bloc RAM. Ce déclenchement pousse la culasse vers l'arrière d'environ un pouce (2.54cm). A ce moment, l'accroche de marteau (Hammer Lug) se verrouille et l'alimentation en bille a lieu.

La culasse reste en position arrière jusqu'à ce que la détente soit relâchée. Le fait de relâcher la détente inverse la valve à 3 voies. L'air est alors expulsé de l'avant vers l'arrière du bloc RAM. Le RAM ramène alors la culasse en position avant. Le marqueur est alors prêt à tirer.

La première moitié de la pression de la détente relâche le marteau, déclenchant la mise à feu et la deuxième partie de pression de la détente répète les étapes susmentionnées.

4. 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 de passer au chargement de 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 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 spécifique pour le paintball, conforme aux normes ASTM lorsque vous utilisez manipulez un marqueur ainsi que dans toutes les zones où les marqueurs de paintball peuvent être déchargés.
- 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. Utilisez toujours un bouchon de canon ou un dispositif de blocage du canon.
- Souvenez-vous toujours que le principal dispositif de sécurité, c'est vous-même, l'opérateur.

Sécurité et Mode de Sécurité

La sécurité consiste en un petit bouton poussoir mécanique situé sur le côté gauche du marqueur, au dessus du grip. Quand la sécurité est « OFF », un anneau o-ring rouge est visible sur le marqueur (fig. 4.1). Lorsque la sécurité est « ON », cet anneau o-ring n'est pas visible et aucune mise à feu ne peut se faire (fig. 4.2).

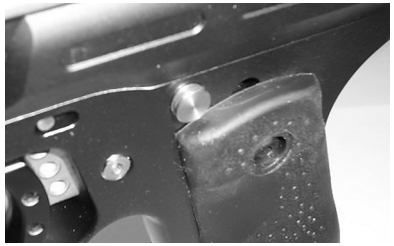


FIG. 4.1

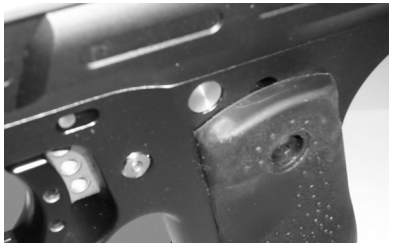


FIG. 4.2

Dans ce manuel, vous rencontrerez le terme « Mode sécurité ». En « Mode Sécurité », la sécurité doit être en position « ON » (indicateur rouge non visible) et le dispositif de blocage doit être installé. Assurez-vous que le marqueur est en « Mode de Sécurité » lorsque vous ne procédez à aucune mise à feu ou lorsqu'on vous le demande.

Installation du Canon

- Prenez l'extrémité du canon et faites-la coulisser dans l'embase choisie en prenant soin de ne pas détériorer le filetage.
- Assurez-vous que le marqueur est dépressurisé, la trémie retirée et qu'aucune bille de peinture ne se trouve dans le port d'alimentation ou la culasse et que le marqueur est en mode de "Sécurité".
- Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, placez l'extrémité filetée du canon dans l'orifice frontal de la carcasse du marqueur.
- Faites pivoter le canon dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'arrête (ne serrez pas trop fort).
- Installez un dispositif de blocage du canon. Il peut s'agir d'un bouchon de canon ou de toute autre pièce similaire qui empêche le déchargement accidentel d'une bille de peinture.

Pour déterminer le bon diamètre:
1. Choisissez une des embases qui vous sont proposées.
2. Sélectionnez 5 – 10 du même type que celles que vous comptez utiliser durant le jeu.
3. Placez la bille à l'extrémité de l'embase.
   a. Inclinez l'embase, si la bille roule naturellement, sans force extérieure, essayez une embase de taille inférieure. La taille des embases est indiquée sur chacune d'entre-elles (tailles .675, .680, .685, .690, .695)
   b. Si la bille roule difficilement et que vous ne pouvez la faire sortir (facilement) en soufflant, choisissez une autre embase.
4. Lorsque vous expulsez la bille en soufflant, vérifiez que vous entendez bien un bruit sec. Si ne parvenez à expulser la bille sans souffler très fort, alors vous avez choisi la bonne embase.

Remarque: Plus vous expirez dans le canon, plus les chances de voir apparaitre de la moisissure sont importants, biaisant les différents tests que vous désirez réaliser. Si vous constatez la présence de moisissure ou d'une texture collante sur les billes, nettoyez puis séchez avant de poursuivre votre sélection de diamètre. *

Installation du chargeur
- Pour installer le chargeur, vérifiez que le Feed Neck (ou « coude d'alimentation ») et le chargeur sont dépourvus de débris ou tout type d'objet pouvant faire obstacle.
- Vérifiez que la poignée de serrage est bien en position "Open".
- Insérez au maximum le chargeur dans l'ouverture du coude d'alimentation.
- Alignez le chargeur de façon à ce que le couvercle soit dirigé vers l'arrière et le chargeur parallèle au marqueur.
- Fixez le chargeur avec le bras de fixation. Il sera peut-être nécessaire de procéder à un ajustement à l'aide de la vis (voir ci-dessous). Ne serrez pas le chargeur excessivement.

Ajustement du bras de fixation du coude d'alimentation
Le bras de fixation du coude d'alimentation peut nécessiter un ajustement selon les différents types de chargeurs/marques. Ajustez-le en tournant la vis dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la force de pression et dans le sens inverse pour la diminuer. Aucun outil n'est nécessaire pour ce type d'ajustement.

Avant de pressuriser votre marqueur
Consultez le distributeur qui vous a vendu le marqueur Empire, ou un ferronnier agréé et compétent pour des instructions relatives à la manipulation en toute sécurité de cylindres à air comprimé avant d'acheter ces cylindres ou de les connecter à votre marqueur Empire.
- Veillez à ce que toute personne se trouvant dans le champ de tir et vous-même portiez un dispositif de rotection oculaire spécialement conçu pour le paintball.
- Vérifiez une nouvelle fois que tous les écrous soient bien serrés et qu'aucun élément n'est détaché avant d'installer votre réservoir.
- Assurez-vous qu'un bouchon ou tube de canon ou tout autre 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.
- Réglez le marqueur sur la position "Mode de Sécurité".
- Armez le marqueur en tirant la goupille complètement vers l'arrière.

Pressurisation de votre Marqueur
- Tout en pointant votre marqueur dans une direction sécurisée, repérez l'ASA (adaptateur du cylindre à air). L'ASA du Resur rection Autococker est situé à la base de la carcasse.
- Faites pivoter le levier On/Off ASA vers l'avant.
- Insérez l'extrémité filetée du cylindre dans l'ASA (fig 4.3).
- Sans pousser le cylindre, faites le pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre de façon à suivre le filet et faire pénétrer le cylindre dans le marqueur jusqu'à ce qu'il s'arrête. Prenez garde de le pas endommager le filetage.
- Faites pivoter le levier On/Off ASA à nouveau vers l'arrière.
- Votre marqueur est, à présent, chargé.

Attention:
- Les dispositifs d'air comprimé, de nitrogène et les bouteilles de CO2 peuvent être extrêmement dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement. Utilisez uniquement des bouteilles conformes aux normes D.O.T. ou aux spécifications établies au niveau régional.
- Ne démontez en aucun cas votre réservoir ou le régulateur de votre réservoir.
- N'ajoutez en aucun cas du lubrifiant ou de la graisse dans l'adaptateur de remplissage de votre réservoir.

FIG. 4.3

Chargement des billes de peinture
Les marqueurs utilisent des billes de peinture solubles à l'eau, de calibre .68 que vous pourrez trouver 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 chambre du marqueur via le coude d'alimentation.

- Assurez-vous que le marqueur est en "Mode de sécurité" et que le dispositif de blocage est bien en place.
- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour la pratique du paintball et assurez-vous que toutes personnes se trouvant dans le champ de tir porte le même type de protection.
- Chargez des billes de peinture de qualité et de calibre .68(veillez à ce que qu'il ait suffisamment d'espace libre dans le char geur pour que les billes puissent se déplacer).
- Votre marqueur est maintenant chargé.

5. MISE A FEU DE VOTRE MARQUEUR

Attention: Pointez toujours votre marqueur dans une direction sûre! Toute personne se trouvant dans le champ de tir doit toujours porter une protection pour le visage et pour les yeux agréées pour le paintball. Assurez-vous que le marqueur est en "Mode de Sécurité".

- Armez le marqueur en tirant la goupille vers l'arrière.
- Installez le cylindre d'air et pressurisez votre marqueur.
- Installez le chargeur.
- Chargez les billes.
- Retirez le dispositif de blocage.
- Dirigez le marqueur dans une direction sécurisée.
- Réglez la sécurité sur la position "Fire, sécurité "Off".
- Visez la cible.
- Placez votre doigt sur la détente, pressez puis relâchez.
- Le marqueur charge alors une nouvelle bille et est à nouveau prêt à tirer.

6. AJUSTEMENTS DU MARQUEUR

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 300 pieds par seconde (91,44m par seconde)

Votre marqueur Resurrection Autococker a été minutieusement inspecté et testé par des professionnels et ne nécessite qu'un ajustement de la vitesse à l'aide d'un chronographe avant utilisation. Après un usage prolongé et en cas de conditions variables, votre marqueur Resurrection Autococker peut nécessiter quelques ajustements.

Lorsque vous réalisez des ajustements sur votre marqueur, vérifiez qu'il n'y a aucune bille dans le canon, le marqueur ou le chargeur et assurez-vous qu'il est complètement dégazé. Si vous n'êtes pas sûr de vous, faites appel à un spécialiste. Tout dommage lié à un ajustement inapproprié ne saurait être pris en charge par la garantie.

Vélocité du marqueur

Contrôle de la vélocité
- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour la pratique du paintball et assurez-vous que toutes personnes se trouvant dans le champ de tir porte le même type de protection.
- Tout en pointant votre marqueur dans une direction sécurisée, retirez le dispositif de blocage du canon..
- Pointez le marqueur sur un chronographe qui mesure la vitesse des billes déchargées par le marqueur.
- Positionnez le marqueur en mode "Fire", sécurité "off" (rouge visible).
- Chargez une bille, tirez, puis vérifiez le relevé du chronographe.

Ajustement de la vélocité
La vélocité peut être ajustée via Régulateur de Haute Pression (HPR) et par l'Ajusteur de Vélocité Arrière. Le HPR ajuste la pression de l'air arrivant dans le marqueur et la Vis d'Ajustement de Vélocité régule la force avec laquelle le marteau ouvre la valve. Nous vous recommandons de privilégier l'ajustement via le régulateur in-line (voir Ajustement par HPR) et de n'utiliser la vis d'ajustement que pour un réglage de précision. Une pression entrante trop élevée pour engendrée une perte de vélocité étant donné que la pression de l'air derrière la valve sera plus forte. Le diamètre de l'embase et le timing du marqueur peuvent également avoir une incidence sur la vélocité.

Le Régulateur de Haute Pression (HPR)
- Le HPR du Resurrection Autococker a fait l'objet d'un réglage en usage de 360 psi. Vous pouvez ajuster la pression entrante en tournant l vis d'ajustement située à la base du régulateur in-line.
- A l'aide d'une clé Allen 1/4", tournez la vis à la base du HPR pour ajuster la pression entrante du marqueur (Fig 6.1).
- Tourner la clé vers l'intérieur ou dans le sens des aiguilles d'une montre afin de réduire la pression entrante et vers l'extérieure ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour augmenter la pression entrante.

FIG. 6.1

Ajusteur de Vélocité Arrière
- L'Ajusteur de Vélocité Arrière est enfoncé de 2 tours à partir de sa position la plus

dévissée possible
à l'arrière de la carcasse.
- A l'aide d'une clé Allen 3/16" Allen, tournez l'ajusteur de vélocité (Fig 6.2).
- Tournez l'ajusteur vers l'intérieur ou dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vélocité et vers l'extérieure ou
à contre-sens des aiguilles d'une montre pour réduire la vélocité.
- La vis d'ajustement ne doit, en aucun cas sortir de la carcasse.

FIG. 6.2

Ajustement du timing
Le timing correspond à l'intervalle entre la pression de la détente et le cycle du marqueur. L'ajustement de la hauteur de l'accroche de marteau et de la 3 Voies/Timing Rod modifie le timing du marqueur.

Ajustement de l'accroche de marteau
L'ajustement de l'accroche de marteau est crucial si l'on veut que la performance du Resurrection Autococker soit optimale. Il est recommandé de ne pas modifier les réglages initiaux sauf lorsque cela est vraiment nécessaire. Si le timing est trop court, ceci peut engendrer un rétro-soufflage excessif dans le feed tube, endommager les billes, réduire la vélocité et bien d'autres problèmes. Un timing trop long, le marteau peut ne pas avoir le temps de frapper la valve avant la réactivation du RAM ou le marqueur peut très bien ne pas se recharger du tout.

- D'abord, assurez-vous que le marqueur n'est pas armé (marteau en position avant), déchargé et dégazé.
- Retirez le boulon en tirant sur la goupille et en la faisant glisser vers l'arrière.
- Insérez une clé Allen 1/8" au sommet de l'accroche de marteau située dans le marteau (fig. 6.3).
- Tournez la clé dans le sens des aiguilles d'une montre pour raccourcir le timing, ou rapprocher la mise à feu et le réarmement. Le fait de tourner la clé dans le sens inverse aura l'effet contraire sur le timing du marqueur.
- Si vous tournez l'accroche de marteau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de façon excessive, l'accroche de marteau n'emmènera pas du tout le Sear.

FIG. 6.3

Ajustement de la 3 voies/ du timing rod
La position de la 3 voies/ du timing rod est également cruciale dans le fonctionnement général du Resurrection Autococker, puisqu'elle contrôle le réarmement du marqueur. Il est recommandé de ne pas modifier les réglages initiaux sauf lorsque cela est vraiment nécessaire.

Il n'est pas nécessaire de retirer ou de desserrer les vis présentes sur la 3 voies, les vis nylon sont assez solides pour maintenir le levier en position et permettre un ajustement. Il est préférable de faire ces ajustements lorsque le marqueur est pressurisé. Assurez-vous que le marqueur est déchargé et sécurisé avant de l'ajuster. Pointez toujours votre marqueur dans une direction sécurisée.

- Insérez une clé Allen 5/64" à l'avant de la 3 voies (Fig. 6.4).
- Tournez la clé afin d'ajuster le timing. Si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre, le cycle de réarmement aura lieu
plus tôt lors de la pression de la détente. Alors que si vous tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le réarmement sera retardé lors de la pression de la détente. Procédez de façon très progressive.
- L'avant de l'arbre de la 3-voies doit être quasiment aligné sur le corps de la 3-voies. Mais, ce réglage est un bon point de départ si certains ajustements sont nécessaires.

FIG. 6.4

Ajustement du régulateur basse pression (LPR)
Votre Empire Resurrection Autococker est équipé d'un Régulateur Basse Pression (LPR) ajustable. Ce régulateur contrôle la pression d'armement qui traverse la 3 voies et le RAM. Cet ajustement doit se faire très progressivement. Le LPR ne contrôle pas la vélocité de votre marqueur. Si le LPR est trop bas, le marqueur ne réarmera pas correctement et s'il est trop haut, la 3 voies ne fonctionnera pas correctement.

- Ajustez la pression du LPR en tenant l'ajusteur à la main ou avec un clé Allen 3/16".
- Tournez l'ajusteur LPR Turn dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la pression et contre le sens des aiguilles d'une montre pour diminuer la pression.
- Idéalement, la pression du LPR de façon un peu plus élevée qu'il est nécessaire pour obtenir un réarmement régulier.

7. DECHARGER VOTRE MARQUEUR
Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour la pratique du paintball et assurez-vous que toutes personnes se trouvant dans le champ de tir porte le même type de protection.

- Assurez-vous que le dispositif de blocage de canon est bien en place et que le marqueur est en "Mode de Sécurité"
- Retirez toutes les biles du chargeur.
- Tout en pointant dans une direction sécurisée, retirez le dispositif de blocage et procédez à plusieurs mises à feu afin de vous assurer qu'il n'y a plus de balles dans le canon, ni dans le chargeur.
- Réinstallez correctement le dispositif de blocage du canon et positionnez la sécurité de votre marqueur en "Mode de Sécurité".

Retrait du cylindre d'air
- Portez un dispositif de protection oculaire spécialement conçu pour la pratique du paintball et assurez-vous que toutes personnes se trouvant dans le champ de tir porte le même type de protection.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage de canon est bien en place.
- Tout en pointant dans une direction sécurisée, retirez le cylindre actionnant le levier "On/Off" de l'ASA vers l'avant en laissant échapper l'air et en tournant le cylindre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'a ce qu'il soit retiré.
- Le marqueur est maintenant prêt à être nettoyé et rangé pour un usage ultérieur..

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 et dépressurisé avant toute opération de maintenance ou de démontage.

Une fois que votre marqueur est déchargé et que le cylindre d'air a été retiré, vous pouvez utiliser un chiffon humide pour nettoyer la peinture, la graisse, la saleté et les débris. 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 de produits à base pétrol ni d'aérosol sur votre marqueur, ceux-ci pourraient endommager les joints toriques de votre marqueur.

Lubrification du Resurrection Autococker
L' Empire Resurrection Autococker ne fonctionnera correctement que s'il est bien entretenu et lubrifié. Une huile de type SL33K ou Dow 33, ou encore une huile pour paintball de haute qualité est recommandée. Certaines parties du Resurrection Autococker fonctionnent mieux avec de l'huile pour marker ou de la graisse de type Dow 33. Voir, ci-dessous, la liste des lubrifiants recommandés.

Les parties ci-dessous requièrent un entretien régulier pour une meilleure performance.
- Bolt- Appliquez une très faible quantité de graisse sur les 3 joints toriques situés sur le Bolt, trop de graisse peut affecter la précision du marqueur.
- Marteau- Lubrifiez légèrement le marteau.
- Plaque de déclenchement- Lubrifiez légèrement les côtés de la plaque de déclenchement et les 3 encoches ovales dans lesquelles les vis et le timing rod viennent se loger
- 3 voies- Appliquez une très faible quantité de graisse sur les 3 joints toriques situés sur le manche.

Ces parties nécessitent moins d'entretien et ne doivent être lubrifiées que lorsque cela est nécessaire.
- Bloc Sear - Lubrifiez légèrement les côtés du Sear et du roulement du Sear.
- Bloc Ram - Appliquez une très petite dose de graisse sur la totalité des joints toriques internes du bloc Ram.
- Bloc LPR - Appliquez une très petite dose de graisse sur la totalité des joints toriques internes du LPR. Ne lubrifiez pas le joint torique avant, tout comme le Regulator Seal.
- Bloc HPR - Appliquez une très petite dose de graisse sur la totalité des joints toriques internes.
- Bloc Valve - Appliquez une très petite dose de graisse sur les 3 joints toriques.
- Bloc ASA - Appliquez une petite dose de graisse sur la totalité des joints toriques internes

FIG. 6.5

Remplacement du flexible de raccordement à basse pression
Pour remplacer le flexible de raccordement à basse pression, suivez les étapes suivantes:
- Assurez-vous que le marqueur est déchargé et dégazé.
- Retirez la fixation en plastique de l'extrémité du flexible en la faisant glisser. Retirez le flexible de la douille annelée.
- Coupez le nouveau flexible à l'aide d'une lame de rasoir ou d'un cutter en prenant garde de ne pas vous blesser.
- Faites glisser les deux fixations du flexible sur chaque extrémité du flexible et assurez-vous de laisser un léger espace avant l'extrémité du flexible.
- Placez le flexible sur la douille annelée et enfoncez-le jusqu'à ce qu'il soit bien en place. Puis, refermez la fixation sur le flexible.

9. DESASSEMBLAGE
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.

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

Le canon
• Faites pivoter le canon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Ball Detent et couvercles
• Retirez les vis du couvercle du ball detent à l'aide d'une clé Allen 5/54".
• Otez le couvercle et retirez les detents afin de les nettoyer ou les remplacer si nécessaire.

Bolt
• Retirez le Bolt Pin et retirez le Bolt en le faisant glisser vers l'arrière de la carcasse.

Grips
• A l'aide d'une clé Allen 5/64", dévissez les quatre vis de grip, puis retirez les grips.

Le bloc detent/cadre
• Débrancher le tuyau de remplissage du régulateur et de l'adaptateur macro ASA.
• A l'aide d'une clé Allen 9/64", dévissez les deux vis du cadre de la gâchette.
• Retirez le cadre du Timing Rod en le faisant glisser vers le bas.

Adaptateur ASA
• Débranchez le tuyau de remplissage du régulateur ou de l'adaptateur ASA.
• Retirez les grips
• A l'aide d'une clé Allen 3/32", desserrez les deux vis de fixation situées à la base de la carcasse.
• Une fois desserrées suffisamment, l'ASA pourra être séparé de la carcasse.

Bloc marteau (marteau, ressort principal et ajusteur arrière)
Il est recommandé de ne retirer le marteau que lorsque vous vous sentez capable de régler la vis de marteau correctement.
• A l'aide d'une clé Allen 3/16" , retirez l'ajusteur arrière et le ressort principal.
• Puis tournez le marteau dans le sens anti-horaire avec une clé Allen 1/8" jusqu'à qu'elle ait atteint le fond du marteau et soit ainsi visible par la fente située sur la base de la carcasse.
• Le marteau glissera hors du marqueur si la vis de marteau est réglée de façon à ne pas obstruer le passage.

Bloc régulateur in-line
• Tournez l'ensemble du bloc régulateur in-line dans le sens anti-horaire pour le dévisser de l'ASA vertical.

Ensemble du Bloc Avant
• A l'aide d'une clé Allen 3/16, Retirez la vis en la faisant tourner dans le sens contre-horaire.

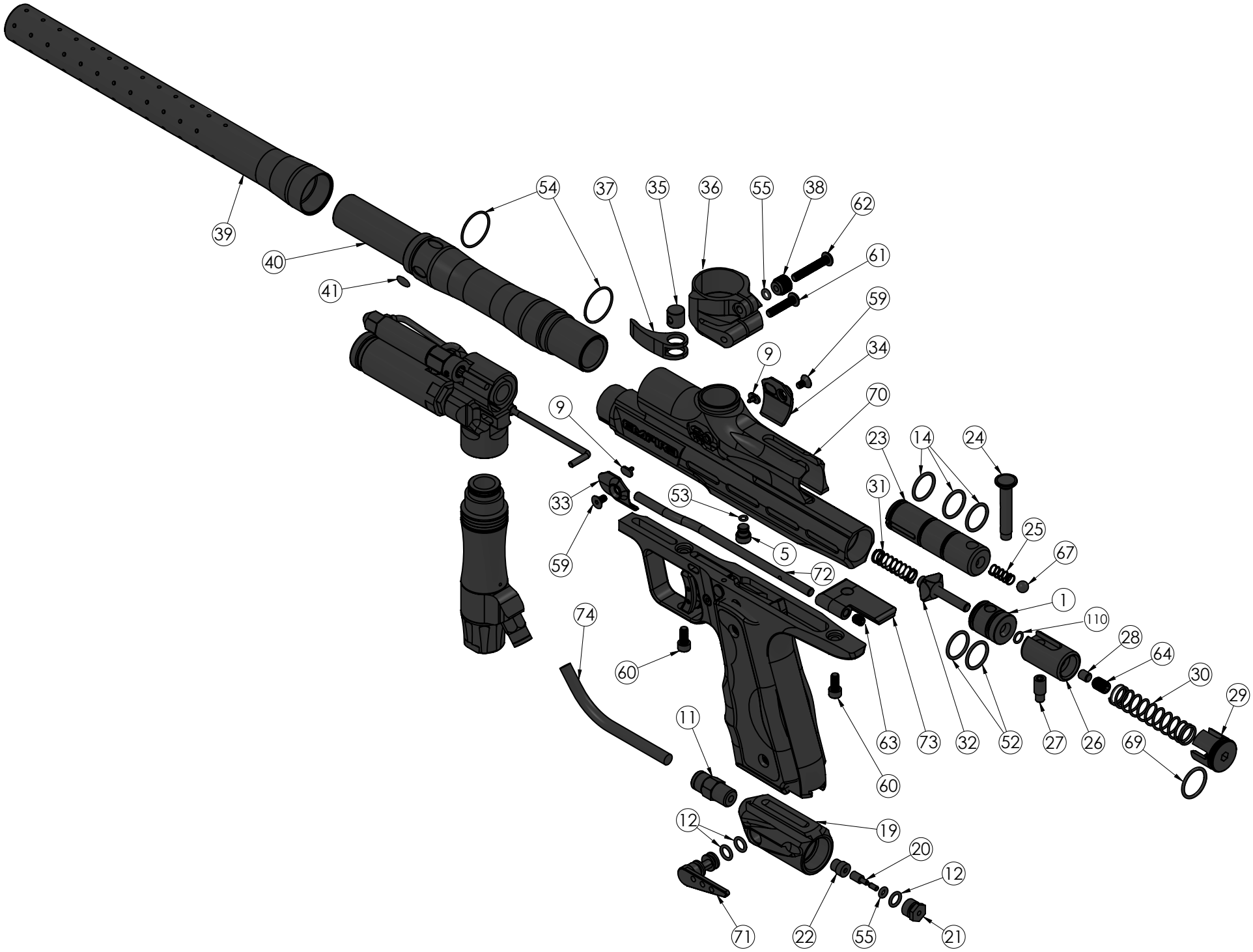
Bloc valve (valve, Cupseal et ressort de valve)
• Le bloc valve ne doit être retiré qu'en cas d'entretien obligatoire, tel qu'une fuite d'air.
• Une fois le marqueur complètement désassemblé, le bloc valve est accessible.
• Retirez la vis d'alignement de la valve de la base de la carcasse en utilisant un tournevis plat.
• Insérez une tige de pompe dans l'avant de la carcasse et poussez le bloc valve hors de l'arrière du marqueur.

10. STOCKAGE ET TRANSPORT

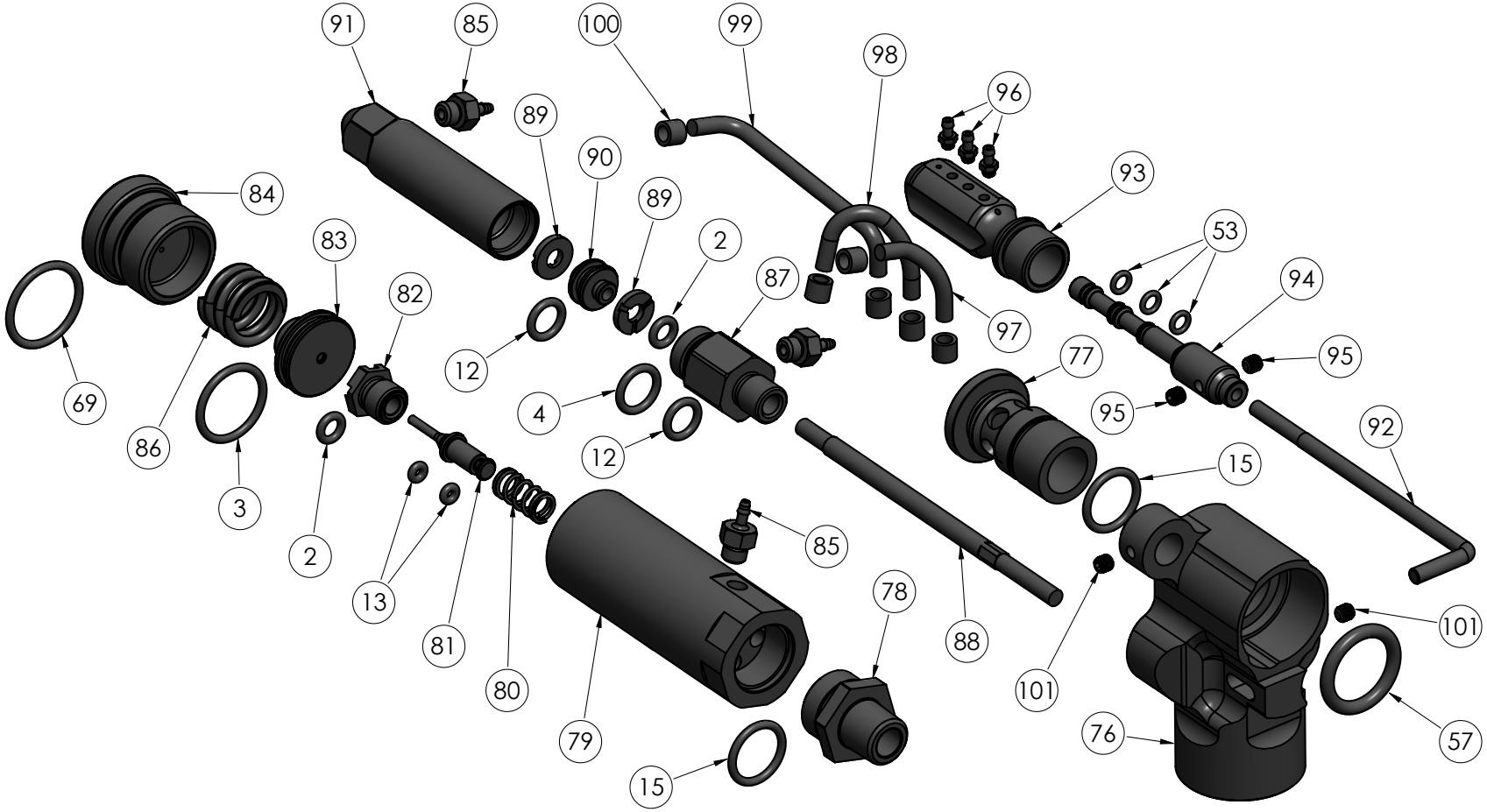
IMPORTANT: En dehors du terrain de jeu, ne transportez jamais votre marqueur sans son coffret. Il est possible que le public non pratiquant et les membres des forces de l'ordre ne puissent pas distinguer entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et afin de protéger l'image du sport, veuillez toujours porter votre marqueur 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 Empire, 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 cartouche de propulsion lorsqu'il n'est pas utilisé.
• Assurez-vous que le marqueur est bien désarmé et en "mode sécurité" lorsqu'il n'est pas utilisé.
• Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon est bien en place.
• Rangez le marqueur et la source de propulsion dans un endroit sec et frais.
• Maintenez votre marqueur à distance des enfants laissés sans surveillance.
• 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. 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

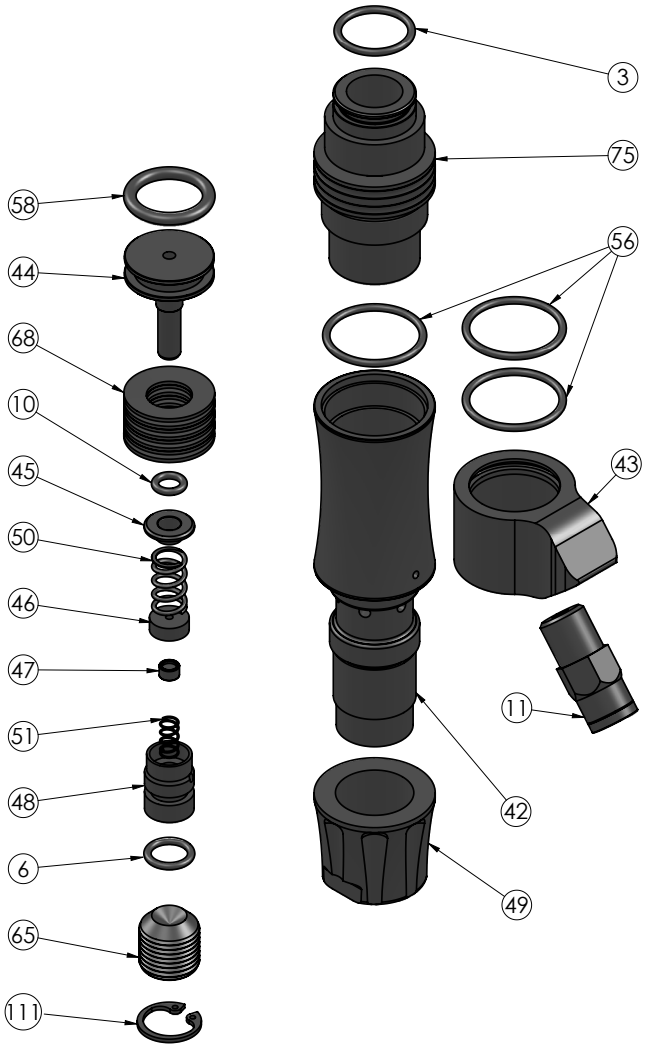
11. DIAGRAMMES / LISTE DES PIECES



11. DIAGRAMMES / LISTE DES PIECES



11. DIAGRAMMES / LISTE DES PIECES



11. DIAGRAMS / PARTS LIST

DIAGRAM #	DESCRIPTION	PART #
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 (60mm)	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	RETAING RING INT .500 BORE	72506
112	SEAR SPRING SPACER	72705

12. INFORMATION SUR LA GARANTIE

LIMITED LIFETIME WARRANTY

USA 800-220-3222
Canada 866-685-0030

INFORMATION SUR LA GARANTIE À VIE LIMITÉE (BON D'ACHAT ORIGINAL REQUIS) KEE Action Sports ("KEE") 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. KEE Action Sports 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.
KEE Action Sports 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, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

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 de KEE 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 bénéficiez 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. Veillez 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 bénéficiez 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:

Paintball Solutions
USA 800-220-3222
Canada 866-685-0030
www.paintballsolutions.com
tech@paintballsolutions.com

PAINTBALL SOLUTIONS

BREVET(S): Consultez www.paintballsolutions.com/patents © 2011-2012 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit KEE Action Sports est protégé par un ou plusieurs brevets aux Etats Unis. Les marques déposées, designs et droits d'auteur KEE Action Sports sont protégés par une ou plusieurs lois américaines ou internationales. Pour plus de renseignements, contactez KEE Action Sports sur info@keeactionsports.com

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

Empire est une marque de KEE Action Sports, LLC.

SFIA Sports & Fitness Industry Association

EMPIRE®

www.empirepaintball.com