

Deutsche Anleitung zum

JT Excellerator 6.0/5.0

Translation done by ANDREAS LANGMAYR (V 1.0)

Bitte folgenden Absatz UNBEDINGT durchlesen!

Da der JT Excellerator nicht nur in den USA sondern auch hier in Österreich und Deutschland ein immer beliebterer Einstiegsmarkierer ist und die beiliegende Bedienungsanleitung nur in Englisch verfasst wurde, habe ich mich entschlossen, diese Anleitung ins Deutsche zu übersetzen. Damit soll auch Leuten die in Englisch nicht so bewandert sind, der Einstieg etwas erleichtert werden. Da ich kein Übersetzungsprofi bin, möchte ich aber noch auf folgendes hinweisen:

Dieses Dokument wurde nach bestem Wissen und Gewissen ausgearbeitet, jedoch garantiere ich NICHT für die 100%ige Richtigkeit der Übersetzung und übernehme somit auch KEINE HAFTUNG für Beschädigungen am Markierer oder allen für den Betrieb des Markierers zusätzlich notwendigen Komponenten (sei es das CO2- bzw. HP-System, Hopper, Paintballs, ect.) sowie Verletzungen an Personen bzw. Beschädigungen an Gegenständen, wenn es durch die Bedienung des Markierers laut dieser Anleitung zu solchen kommen sollte. Diese Anleitung soll nicht als Ersatz für die Originalanleitung dienen, da sich durch technische Änderungen am Markierer auch die von JT USA mitgelieferte Anleitung ändern könnte. Dieses Dokument ist also nur eine Hilfestellung. Auch wurde die originale Bedienungsanleitung nicht immer wortwörtlich und absolut lückenlos ins Deutsche übersetzt.

Folgende Teile der Anleitung wurden nicht übersetzt:

- Tabelle 5: Recommended Dealer Factory Service Key Components and Subassemblies
- Warranty and Warranty Service

VIELEN DANK für ihr Verständnis!

Sollten sie Fehler in dieser Anleitung entdecken oder Fragen haben, mailen sie mir doch einfach:

andreas.langmayr@web.de

So! Nun aber viel Spaß mit ihrem neuen JT Excellerator!

Generelle Sicherheitshinweise:

Gratulation! Sie sind nun Besitzer eines JT Excellerator. Wir garantieren ihnen eine Menge Spaß mit ihrem neuen Markierer, möchten sie aber darauf hinweisen, dass sie einige Sicherheitshinweise zu beachten haben um Verletzungen vorzubeugen. Beachten sie also bitte die folgenden Sicherheitshinweise.

- Ihr Markierer ist kein Spielzeug.
- Leichtsinnige oder unsachgemäße Benutzung kann zu schweren Verletzungen oder gar zum Tod führen.
- Augenschutz der speziell für den Paintballsport entwickelt wurde muss sowohl vom Spieler als auch Personen in unmittelbarer Nähe getragen werden.
- Sie müssen 18 Jahre oder älter sein um einen Markierer kaufen zu dürfen bzw. um ohne Beaufsichtigung von Erwachsenen spielen zu dürfen.
- Personen unter 18 Jahren dürfen Markierer nur unter Beaufsichtigung von Erwachsenen benutzen.
- Lesen sie vor der Benutzung ihres Markierers dieses Bedienungsanleitung und beachten sie alle Sicherheitshinweise.

Sichere Bedienung ihres Paintball Markierers:

- Behandeln sie den Markierer immer so, als wäre er geladen.
- Nehmen sie den Finger vom Trigger bis sie tatsächlich schießen wollen.
- Zielen sie mit dem Markierer nie auf etwas auf das sie eigentlich gar nicht schießen wollen.
- Sichern sie ihren Markierer bis sie tatsächlich schießen wollen.
- Benutzen sie den Laufstopfen wenn sie nicht schießen.
- Entfernen sie stets Paintballs und HP- bzw. CO2-System vom Markierer, wenn sie diesen zerlegen wollen.
- Nach der Entfernung des HP- bzw. CO2-Systems richten sie den Markierer in eine sichere Position (z.B. Richtung Boden - nie auf Menschen oder Gegenstände) und entladen sie ihn mittels drücken des Triggers bis sich kein CO2 bzw. keine Luft mehr im Markierer befindet.
- Lagern sie den Markierer ungeladen und entgast an einem sicheren Ort.
- Beachten sie die Sicherheitshinweise des HP- bzw. CO2-Systems selbst.
- Schiessen sie nicht auf zerbrechliche Gegenstände wie z.B. Fenster.
- Jede Person die sich in der Nähe aufhält muss speziell für den Paintballsport entwickelten Augen-, Gesichts- und Ohrenschutz tragen.
- Schiessen sie niemals auf Personen die diesen speziellen Schutz nicht tragen.
- Überprüfen sie vor jedem Spiel die Einstellung der Ballgeschwindigkeit. Spielen sie nie mit mehr als 300 fps Mündungsgeschwindigkeit.
- Blicken sie niemals in den Lauf bevor sie den Markierer nicht wie in Schritt 11 des folgenden Abschnittes beschrieben, entladen haben.

Vorbereitungen für das Schiessen mit dem Excellerator:

Ihr elektronischer Excellerator 5.0 oder 6.0 benötigt für den elektronischen Trigger sowie das EIC (Electronic Information Center) eine 9 Volt Spannungsversorgung (9V-Block). Um die Batterie einzusetzen gehen sie wie folgt vor (siehe auch unter Abschnitt ‚Montage- und Demontageanweisungen‘):

Schritt 1: Entfernen sie die beiden rechten Griffschalenschrauben (51).

Schritt 2: Entfernen sie die Griffschale (54).

Schritt 3: Setzen sie einen 9V-Block ein.

Schritt 4: Testen sie die Funktion des Markierers indem sie Mode 1 drücken (M-1).

Die ‚JT USA‘-Begrüßung sollte auf dem Display erscheinen. Die Batterieanzeige befindet sich gleich unter dem Begrüßungstext und informiert sie stets über den Zustand der Batterie. Bei einer neuen Batterie sollten alle 4 Balken aufleuchten und signalisieren somit eine volle Batterie.

Schritt 5: Setzen sie die Griffschale wieder auf und befestigen sie sie mit den beiden Schrauben (51).

Bedienungsanweisungen:

Lesen sie folgende Bedienungsanweisungen mehrere Male ohne zuvor Paintballs zu laden, um sich mit der generellen Bedienung ihres Markierers vertraut zu machen. Sind sie schließlich mit der Bedienung ihres Excellerator vertraut, können sie die Schritte 1 bis 10 durchführen (beinhaltet auch das Laden der Paintballs (Schritt 6)).

ACHTUNG! Entladen sie stets ihren Markierer (wie in Schritt 11 beschrieben) nachdem sie das Spiel beendet haben oder wenn sie ihren Markierer für Reparatur- oder Reinigungsarbeiten zerlegen wollen.

Schritt 1. LESEN SIE NOCHMALS DIE SICHERHEITSHINWEISE: Machen sie sich nochmals mit der sicheren Handhabung ihres Markierers vertraut. Ihr Markierer ist kein Spielzeug. Missbrauch kann zu schwerwiegenden Verletzungen oder zum Tod führen. Geeigneter Augenschutz der speziell für Paintball entwickelt wurde muss von ihnen und auch Personen die sich in der Schussweite des Markierers befinden, getragen werden. Wenn sie unter 18 Jahre alt sind, dürfen sie den Markierer nur unter Beaufsichtigung eines Erwachsenen benutzen. Spielen sie nur auf Paintballfeldern die dem ASTM STANDARD F1777-97 entsprechen.

Schritt 2. SICHERN DES MARKIERERS: Drücken sie den Sicherungsbolzen (58) von links nach rechts (der rote Ring ist nicht sichtbar). Hiermit ist ihr Markierer mechanisch gesichert und es können keine Schüsse abgegeben werden. Stecken sie den Laufstopfen (16) in den Lauf (14).

Schritt 3. MARKIERER LADEN: Überprüfen sie die Batteriespannung mittels des im Display (89) gezeigten ‚Level-Indikator‘. Das Display sollte nach drücken des Mode 1 Knopfes (M-1) auf der Rückseite des Markierer-Griffes (42) ‚OK‘ zeigen. Wenn eine neue Batterie benötigt wird lesen sie bitte die weitere Vorgehensweise unter Tabelle 3 (‚Demontage der Griffschale für Batteriewechsel‘).

Laden sie den Markierer indem sie den Bolt nach hinten ziehen, bis der Bolt durch ein deutlich hörbares Geräusch einrastet. Nachdem der Excellerator ein Semi-Automatic ist, ist das spannen des Bolt nur einmal notwendig, da sich ihr Markierer nach jedem Schuss wieder von selbst spannt. Darum der Name Semi-Automatic.

Schritt 4. AUFSCHRAUBEN DES TREIBMITTELTANKS (CO2 oder HP): Schrauben sie ein wiederbefüllbares CO2- bzw. HP-System (nicht im Lieferumfang enthalten) an den Bottomline-Adapter (78) ihres Excellerator.

Schritt 5. EINSTELLUNG DES REGULATORS: (Nur Version 6.0) Der Druck der auf dem Manometer (40) abgelesen werden kann sollte zwischen 650 und 800 psi liegen. ACHTUNG! Der Druck sollte niemals höher als 800 psi sein. Sollte der Regulator eingestellt werden müssen, drehen sie die Einstellschraube (74) gegen den Uhrzeigersinn um den Druck zu erhöhen und im Uhrzeigersinn um ihn zu verringern.

Schritt 6. PAINTBALLS LADEN: Setzen sie den Hopper (nicht im Lieferumfang enthalten) in den Vertical Feed (2). Füllen sie den Hopper mit Paintballs. Überfüllen sie diesen jedoch nicht, da sonst die kontinuierliche Zuführung von Paintballs möglicherweise nicht gegeben ist. Es ist dringend notwendig nur sachgemäß behandelte und gelagerte Paintballs zu verwenden. Siehe Punkt -> ‚Auswahl und richtige Lagerung von Paintballs‘ für weitere Details.

Schritt 7. PAINTBALLMASKE AUFSETZEN: Stellen sie sicher, dass sowohl sie, als auch alle anderen Personen in der Nähe ein geeignete Maske zum Schutz der Augen, des Gesichts und der Ohren tragen.

Schritt 8. MARKIERER ENTSICHERN: Entfernen die den Laufstopfen (16) und drücken sie den Sicherungsbolzen (58) von rechts nach links, sodass man den roten Ring sehen kann.

Schritt 9. ÜBERPRÜFUNG DER BALLGESCHWINDIGKEIT: Stellen sie sicher, dass die Ballgeschwindigkeit je nach Spielfeld bei 300 fps oder darunter liegt. Die Ballgeschwindigkeit sollte mit einem speziellen Messgerät bestimmt werden. Eine entsprechende Einstellschraube (31) dient ggf. zur Veränderung der Mündungsgeschwindigkeit. Mit Hilfe des im Lieferumfang enthaltenen Inbusschlüssels können sie die Mündungsgeschwindigkeit erhöhen indem sie die Schraube im Uhrzeigersinn drehen und verringern indem sie die Schraube gegen den Uhrzeigersinn drehen.

Schritt 10. FEUER: Ihr Markierer ist nun entsprechend vorbereitet. Los geht's :-). Wenn sie den elektronischen Timer aktivieren wollen, lesen sie bitte unter Abschnitt ‚Bedienung der Excellerator-Elektronik‘ nach.

Schritt 11. MARKIERER ENTLADEN: Wenn sie das Spiel beendet haben bzw. den Markierer für Reinigungs- oder Reparaturarbeiten zerlegen möchten, beginnen sie mit der Entleerung des Hoppers. Anschließend entfernen sie den Hopper und alle noch im Vertical Feed (2) befindlichen Paintballs. Wenn sie den Lauf Richtung Boden richten, sollten alle noch im Markierer befindlichen Balls aus dem Lauf rollen. Wenn sie sicher sind, dass sich keine Paintballs mehr im Markierer befinden, schrauben sie das CO2- bzw. HP-System vom Markierer ab und drücken sie den Trigger so oft, bis sich kein Treibmittel mehr im Markierer befindet (Lauf ist nicht auf Personen oder Gegenstände gerichtet). Sichern sie den Markierer mit Hilfe des Sicherungsbolzens (58) und des Laufstopfens (16). Dieser wird übrigens in der Fachsprache als Barrel Plug bezeichnet.

Bedienung der Excellerator-Elektronik:

1. Aktivierung des elektronischen Triggers:

Nachdem sie den Barrel Plug (16) entfernt, und den Markierer durch drücken des Sicherungsknopfes (58) entsichert haben, können sie mit diesem Schüsse abgeben. Keine der elektronischen Features wie Stoppuhr, Ballzähler, usw. müssen aktiviert werden um mit dem Markierer feuern zu können. Der Zustand der Batterie kann durch drücken des Mode 1 Knopfes (M-1) welcher sich auf der Rückseite des Markierer-Griffes (42) befindet bzw. auf dem ‚Level-Indikator‘, abgelesen werden. 4 Balken bedeuten, dass die Batterie voll ist. Sollte der Markierer nach drücken des Triggers keinen Schuss abgeben, muss die Batterie getauscht werden.

2. Features des EIC (Electronic Information Center):

CONTROL BUTTONS: ACHTUNG! Bevor sie die Excellerator-Elektronik aktivieren, sichern sie den Markierer durch drücken des Sicherungsbolzens (58) und einstecken des Barrel Plug (16) in den Lauf (14). Es gibt drei Knöpfe (M-1, M-2 und M-3) auf der Rückseite des Markierer-Griffes (42) mit welchen das EIC gesteuert und programmiert werden kann. Durch kurzes drücken von einem der drei Knöpfe (kürzer als 1 Sekunde) bzw. langes drücken (2-3 Sekunden), können verschiedene Displays aufgerufen und Einstellungen vorgenommen werden.

DISPLAYS: Die folgenden Features ihres EIC können aufgerufen werden:

- Begrüßungstext (Fig. 1): Es kann ein bis zu 12 Zeichen langer Text ihrer Wahl eingegeben werden.
- Verbleibende Spielzeit (Fig. 2): Zeigt ihnen die verbleibende Spielzeit an.
- Game-Counter (Fig. 3): Zeigt die Anzahl der abgegebenen Schüsse dieses Spiels an.
- Life-Counter (Fig. 4): Zeigt ihnen die gesamte Anzahl der mit dem Markierer abgegebenen Schüsse an.
- Batterie Level-Indikator (Fig. 5): Dieser ist in jedem Modus sichtbar und informiert sie über den Zustand der Batterie

ALARM (Fig. 6, 7, und 8): Es gibt für die verbleibende Spielzeit 2 Arten von Alarmen (Audio und Vibration) sowie einen visuellen Alarm bei schwacher Batterie. Die Excellerator 5.0 gibt einen Piep-Ton ab. Die Excellerator 6.0 hingegen sagt ihnen die verbleibende Spielzeit.

EINSTELLUNGEN: Folgende Features können eingestellt werden:

- Begrüßungstext: Ein Begrüßungstext ihrer Wahl kann eingegeben werden (max. 12 Zeichen). Siehe Punkt -> ‚Einstellung des Begrüßungstextes‘ für weitere Details.
- Spielzeit: Sie können eine Spielzeit zwischen 1 und 60 Minuten in 1-Minuten-Schritten eingeben. Siehe Punkt -> ‚Einstellung der Spielzeit‘ für weitere Details.
- Game-Counter: Die Anzahl der bis zum Ende des Spiels bzw. des Spieltages abgegebenen Schüsse können angezeigt werden. Siehe Punkt -> ‚Zurücksetzen des Game-Counters‘ für weitere Details.
- Game End Alarme: Ein Vibrations- oder Audio-Alarm bzw. eine Kombination aus beiden können für den Game End Alarm festgelegt werden. Siehe Punkt -> ‚Einstellung der Game End Alarme‘ für weitere Details.

POWER SAVING/SLEEP MODE: Das EIC wechselt in den Sleep Mode wenn für eine Dauer von 1 Minute weder der Trigger noch einer der 3 Knöpfe auf der Rückseite des Markierer-Griffes gedrückt wurde und die Stoppuhr (Game Timer) nicht läuft.

TYP DER BATTERIE: Ein Standard 9V-Block wird für die Stromversorgung benötigt.

ELEKTRONISCHER TRIGGER: So lange eine funktionierende Batterie eingelegt ist, kann man mit dem Markierer feuern. Die Funktionen des EIC müssen nicht verwendet werden um mit dem Excellerator feuern zu können.

3. Aktivierung der Displays:

Der oberste Button (M-1) aktiviert das Display im Griff des Markierers. ACHTUNG! Während der Aktivierung der einzelnen Displays und Einstellung der verschiedenen Funktionen muss der Markierer stets mit dem Sicherungsbolzen (58) und dem Barrel Plug (16) gesichert sein. Benutzen sie die Knöpfe M-1, M-2 und M-3 um die verschiedenen Displays aufzurufen.

BEGRÜSSUNGSTEXT:

Schritt 1. Drücken sie M-1 (lang)

Schritt 2. Um den Begrüßungstext zu ändern lesen sie bitte unter Punkt -> ‚Einstellung des Begrüßungstextes‘ nach.

VERBLEIBENDE SPIELZEIT:

Schritt 1. Drücken sie M-1 (kurz) nachdem der Begrüßungstext erschienen ist. Die ‚Set‘ und ‚Time‘ Icons erscheinen.

Schritt 2. Drücken sie M-1 (kurz) ein zweites oder drittes Mal falls das ‚TPL‘ oder ‚TPD‘ Icon erscheinen sollte.

GAME-COUNTER (ANZAHL DER SCHÜSSE WÄHREND DIESES SPIELS BZW. SPIELTAGES):

Schritt 1. Drücken sie M-1 (kurz) 3 mal nachdem der Begrüßungstext erschienen ist. Das ‚TPD‘ Icon erscheint (**TPD** = **T**otal **P**aintballs **D**ay)

Schritt 2. Drücken sie M-1 (kurz) ein zweites oder drittes Mal falls das ‚TPL‘ oder ‚Set/Time‘ Icon erscheinen sollte.

LIFE-COUNTER (GESAMANZAHL DER SCHÜSSE MIT DIESEM MARKIERER):

Schritt 1. Drücken sie M-1 (kurz) 2 mal nachdem der Begrüßungstext erschienen ist. Das ‚TPL‘ Icon erscheint (**TPL** = **T**otal **P**aintballs **L**ife)

Schritt 2. Drücken sie M-1 (kurz) ein zweites oder drittes Mal falls das ‚TPD‘ oder ‚Set/Time‘ Icon erscheinen sollte.

BATTERIE LEVEL-INDIKATOR:

Dieser Indikator erscheint, sobald die Batterie fast leer ist. Sie sollten diese bei der nächsten Gelegenheit auswechseln.

AKTIVIERUNG DER DISPLAYS WÄHREND DES SPIELS:

Alle Knöpfe (auch der Trigger selbst) können das Display aktivieren. Durch drücken von M-1, M-2 oder M-3 erscheint der Begrüßungstext. Durch drücken des Triggers kehrt das EIC in den vorherigen Modus zurück.

4. Einstellung der elektronischen Features:

EINSTELLUNG DES BEGRÜßUNGSTEXES: Ein Default-Text (‚JT USA‘) erscheint wenn sie keine Einstellungen vornehmen. 12 Zeichen sind für einen neuen Begrüßungstext vorgesehen. Das Display zeigt die ersten 6 Zeichen des Textes für 3 Sekunden und scrollt anschließend von rechts nach links. Um einen neuen Text einzugeben folgen sie bitte diesen Anweisungen:

Schritt 1. Drücken sie den Knopf M-1 (lang). Der Default-Text ‚JT USA‘ erscheint. Die ersten 6 Zeichen des Textes werden dargestellt. Der Cursor sollte auf dem ersten Zeichen des max. 12 Zeichen langen Textes blinken.

Schritt 2. Drücken sie M-2 (kurz) um den Buchstaben auf dem sich der Cursor befindet zu ändern. Durch drücken von M-2 ändern sich die Buchstaben aufsteigend d.h. aus A wird B, aus B wird C usw.

Schritt 3. Drücken sie M-3 (kurz) um den Cursor zum nächsten Zeichen zu bewegen.

Schritt 4. Drücken sie M-1 (kurz) um den neu editierten Text zu speichern.

EINSTELLUNG DER SPIELZEIT: Eine Default-Spielzeit von 60 Minuten erscheint auf dem ‚Set/Time‘-Display. Um die Spielzeit zu verkürzen folgen sie bitte diesen Anweisungen:

Schritt 1. Drücken sie den Knopf M-1 (kurz) bis das ‚Set/Time‘-Display erscheint. Die Default-Spielzeit von 60 Minuten wird am Display angezeigt.

Schritt 2. Durch drücken von M-2 (kurz) verringert sich die Spielzeit um 1 Minute.

Schritt 3. Drücken sie den Button M-2 (kurz) so oft, bis die gewünschte Spielzeit im Display erscheint.

Schritt 4. Wenn sie die Stoppuhr starten wollen, drücken sie den Knopf M-3.

ZURÜCKSETZEN DES GAME-COUNTERS: Wollen sie den Game-Counter (TPD) am Ende eines Spiels auf ,000000' zurücksetzen, folgen sie bitte diesen Anweisungen:

Schritt 1. Drücken sie den Knopf M-1 (kurz) bis das ,TPD'-Display erscheint. Es erscheint die Anzahl der abgefeuerten Schüsse seit dem letzten Reset.

Schritt 2. Drücken sie M-2 (kurz) um den Game-Counter auf ,000000' zu setzen. Der nächste Druck am Trigger lässt ,000001' am Display erscheinen.

EINSTELLUNG DER GAME END ALARME: Ihr Excellerator hat einen Game End Alarm welcher 30 Sekunden vor Spielende einen Audio- und/oder Vibrationsalarm liefert. Weiters wird 20 Sekunden vor Spielende und zu jeder Sekunde während der letzten 10 Spielsekunden ein Alarm ausgegeben. Um einzustellen, ob sie nur durch den Audioalarm, nur durch den Vibrationsalarm oder durch beide über die verbleibende Spielzeit informiert werden wollen, folgen sie bitte diesen Anweisungen:

Schritt 1. Drücken sie den Knopf M-2 (lang). Das Display zeigt nun je nach derzeitiger Einstellung: ,Sound Alert', ,Vib Alert' oder ,Both Alert'.

Schritt 2. Drücken sie M-2 (lang) so oft bis sie den gewünschten Alarm-Modus im Display angezeigt bekommen. Das EIC kehrt nach Einstellung des gewünschten Alarm-Modus in den vorherigen Display-Modus zurück. Das Modell Excellerator 6.0 sagt ihnen während des Spiels die noch verbleibende Zeit an.

Auswahl und Montage des Hoppers:

Empfohlene Hopper:

Wir empfehlen ihnen den ,ViewLoader eVLution', den ,ViewLoader Revolution' oder den ,ViewLoader 200' für ihren Excellerator. Diese Hopper passen gut auf ihren Markierer und sichern ein zuverlässige Paintzufuhr. Folgen sie bitte diesen Anweisungen um den Hopper auf ihrem Markierer zu montieren.

Schritt 1. Stecken sie den Hopper in den Vertical Feed (2) ihres Markierers.

Schritt 2. Drehen sie nun den Hopper solange in den Vertical Feed des Markierers, bis der Bund des Hopper den Vertical Feed berührt.

Schritt 3. Öffnen sie den durch eine Feder vorgespannten Deckel des Hoppers und füllen sie den Hopper mit Paintballs. Der Hopper darf maximal zu $\frac{3}{4}$ gefüllt sein, da es sonst zu Stauungen im Hopper kommen könnte. Der Hopper versorgt den Markierer automatisch mit Paintballs nachdem sie geschossen haben. Lesen sie bitte auch die Bedienungsanleitung ihres Hoppers durch um alle Vorteile ihres Loaders nutzen zu können.

Auswahl und richtige Lagerung der Paintballs:

Für ein problemloses und fehlerfreies Spiel empfehlen wir ‚JT Maxim‘ Paintballs. Neben Genauigkeit werden an Paintballs natürlich noch weitere Anforderungen gestellt. Sie sollen möglichst nicht im Markierer aufbrechen, sondern erst am Ziel. Weiters sind die Rundheit, Gleichmäßigkeit der Schalendicke und ein exakt gleicher Durchmesser aller Paintballs ausschlaggebend für ein gutes Schussbild. Die ‚JT Maxim‘ verbinden Genauigkeit mit guter Handlingcharakteristik.

Richtige Lagerung:

Paintballs sind bezüglich Temperatur und Feuchtigkeit recht empfindlich. Der Grund dafür ist, dass sie voll biologisch abbaubar sein sollen. Aus diesem Grund sollten sie in einem luftdicht verschlossenen Plastikbeutel aufbewahrt und nicht über Raumtemperatur gelagert werden. Paintballs dürfen niemals eingefroren werden. Auch das Gegenteil, der Kofferraum des Autos im Sommer, ist keinesfalls ein geeigneter Lagerplatz für Paintballs, da sich dieser leicht auf 50 - 60 Grad Celsius erhitzt.

Aufschauben des CO2- bzw. HP-Systems und Einstellung des Betriebsdruckes:

Empfehlung:

Wir empfehlen eine CO2-Flasche (9-24 oz) oder eine HP-Flasche (3000 - 4500 psi) für den Betrieb des Excillator. ACHTUNG! Stellen sie sicher, dass sie den Markierer gesichert haben, bevor sie das CO2- oder HP-System an die Bottom Line ihres Markierers schrauben.

Schritt 1. Überprüfen sie den Zustand des O-Rings auf dem CO2- oder HP-Systems sowie ob dieser ausreichend geschmiert bzw. geölt ist. Ggf. ersetzen sie den Ring durch einen neuen und schmieren diesen.

Schritt 2. Schrauben sie das CO2- oder HP-System auf.

Schritt 3. (Nur Version 6.0) Überprüfen sie den Arbeitsdruck am Manometer des Markierers (40). Diese muss zwischen 650 und 800 psi liegen. ACHTUNG! Betreiben sie ihren Markierer niemals mit einem Druck größer 800 psi.

Schritt 4. (Nur Version 6.0) Um den Arbeitsdruck einzustellen, benutzen sie den mitgelieferten Inbusschlüssel an der entsprechenden Einstellschraube (74). Drehen sie die Einstellschraube gegen den Uhrzeigersinn um den Druck zu erhöhen und im Uhrzeigersinn um ihn zu verringern.

Service Warnung:

Bitte kontaktieren sie JT USA wenn Probleme entstehen oder es Fragen bezüglich dem Regulator an ihrem Excellerator 6.0 geben sollte. JT USA empfiehlt dringendst, dass sie ihr Problem zuerst einem qualifizierten JT Vertreter in ihrer Nähe schildern, bevor sie ihren Markierer zur Reparatur bringen.

Einstellung der Paintball- Mündungsgeschwindigkeit:

Die Geschwindigkeit der Paintballs hängt in erster Linie von folgenden Faktoren ab:

- Dem Paintball den sie benutzen.
- Dem eingestellten Arbeitsdruck ihres Regulators.
- Der Einstellung der Velocity-Einstellschraube (31).
- Dem Laufdurchmesser und der Lauflänge.

Der durchschnittliche Durchmesser und die Rundheit des Paintballs mit dem sie spielen trägt sehr viel zur tatsächlichen Geschwindigkeit des Balls bei. Sie können damit rechnen, dass die Geschwindigkeiten bei verschiedenen Paintballs um ca. 20-30 fps variieren, da die Größe und Form der Balls von Marke zu Marke verschieden sind.

Je höher der Arbeitsdruck, desto höher ist auch die Ballgeschwindigkeit. Wir empfehlen, dass sie ihren Regulator auf einen Druck von 650 - 800 psi einstellen. Da auch der Laufdurchmesser und die Lauflänge ausschlaggebend für die Geschwindigkeit sind, sollten sie die Geschwindigkeit auf den Lauf, den sie in weitere Folge benutzen wollen, einstellen.

Einstellung der Ballgeschwindigkeit:

Schritt 1. Nachdem sie den Regulator-Druck eingestellt haben und den gewünschten Lauf montiert haben, können sie die Geschwindigkeit an der entsprechenden Einstellschraube (31) verändern. Sie können die Geschwindigkeit erhöhen indem sie die Schraube im Uhrzeigersinn drehen und verringern indem sie die Schraube gegen den Uhrzeigersinn drehen.

Schritt 2. Nach entsprechender Einstellung sollte die Ballgeschwindigkeit mittels eine Chronometers gemessen werden. Mindestens 10 Messungen also 10 Paintballs müssen verschossen werden um eine klare Aussage über die tatsächliche Ballgeschwindigkeit treffen zu können. Die durchschnittliche Ballgeschwindigkeit sollte bei ca. 280 fps liegen. Keine der einzelnen Messungen darf ein Ergebnis von über 300 fps ergeben.

Montage- und Demontageanweisungen:

ACHTUNG! Bevor sie mit der Demontage ihres Markierers beginnen, sollten sie folgende Punkte beachten:

- Entfernen sie alle Paintballs aus ihrem Markierer.
- Entfernen sie das CO2- bzw. HP-System
- Richten sie den Lauf in eine sicherer Position und drücken sie den Trigger um sicherzustellen, dass sich bei der Demontage kein CO2 oder Luft mehr im Markierer befindet.

Tabelle 1

DEMONTAGE BOLT/STRIKER:

- Stellen sie sicher, dass der Markierer entgast und frei von Paintballs ist.
- Entfernen sie den Bolt Release Pin (20) welcher sich auf der Oberseite des Markierers befindet.
- Entfernen sie den Bolt (18).
- Drücken sie den Daumen auf die Stirnfläche des Striker Plug (29). ACHTUNG! Halten sie den Daumen so lange auf dem Striker Plug, bis die Striker Spring (26) entfernt wurde.
- Entfernen sie den Field Strip Pin (12).
- Nehmen sie langsam den Daumen vom Striker Plug. VORSICHT! Der Striker Plug steht aufgrund der Feder unter Spannung.
- Entfernen sie die Striker Spring, den Striker Spring Guide Pin (28) und den Striker Bumper (27).
- Entfernen sie den Striker (25) indem sie den Markierer vorsichtig gegen eine weiche bzw. gepolsterte Oberfläche klopfen.
- Überprüfen sie den Zustand der Bolt O-Ringe (19) und des Striker O-Rings (24) und ersetzen sie die Ringe gegebenenfalls.
- Reinigen sie den Bolt und den Striker.
- Geben sie einen Tropfen Öl auf jeden O-Ring.

MONTAGE STRIKER/BOLT:

- Tauschen sie alle beschädigten O-Ringe aus.
- Schieben sie den Striker (25) in die untere Bohrung während sie den Lauf des Markierers Richtung Boden halten. Stellen sie sicher, dass die abgeflachte Seite des Striker nach unten und die Stirnseite mit der Fase nach hinten zeigt.
- Drücken sie fest auf die Rückseite des Striker und ziehen sie den Trigger (59) zwei mal, sodass der Striker in die Bohrung rutscht (Batterie muss selbstverständlich eingelegt sein).
- Setzen sie den Bolt (18) ein und stellen sie sicher, dass die am Bolt eingearbeitete Nut mit dem Ball Stop (5) auf der linken Seite des Markierers fluchtet.
- Richten sie Bolt und Striker so aus, dass die Querbohrungen eine Flucht bilden und setzen sie anschließend den Bolt Release Pin (20) ein.
- Setzen sie den Striker Bumper (27) ein.
- Setzen sie die Striker Spring (26) und den Striker Spring Guide Pin (28) ein.
- Setzen sie den Striker Plug (29) ein und drücken sie so lange, bis die Quernut des Striker Plug mit dem Loch für den Field Strip Pin fluchtet.
- Setzen sie den Field Strip Pin (12) ein.

Tabelle 2

DEMONTAGE VOLUMIZER:

- Entgasen sie den Markierer.
- Schrauben sie den Lauf (14) ab.
- Schrauben sie den Volumizer (33) ab.
- Entfernen sie den Volumizer O-Ring (70).
- Prüfen sie den O-Ring.
- Ersetzen sie diesen falls er beschädigt sein sollte.

MONTAGE VOLUMIZER:

- Schmieren sie den O-Ring (z.B. mit Silikonöl).
- Setzen sie den O-Ring auf.
- Schrauben sie den Volumizer (33) auf.
- Schrauben sie den Lauf (14) auf.

Tabelle 3

DEMONTAGE DER GRIFFSCHALE FÜR BATTERIEWECHSEL:

- Entgasen sie den Markierer.
- Entfernen sie die beiden rechten Griffschalenschrauben (51).
- Entfernen sie die Griffschale (54).
- Stecken sie die Batterie ab.

MONTAGE DER GRIFFSCHALE NACH BATTERIEWECHSEL:

- Setzen sie eine neue Batterie ein.
- Setzen sie die Griffschale (54) über die Befestigungsbohrungen.
- Schrauben sie die Griffschale mit den beiden Schrauben (51) fest.

Tabelle 4

DEMONTAGE CA ADAPTER & CUP SEAL ASSY:

- Entgasen sie den Markierer
- Drücken sie den Sicherungsbolzen (58) von links nach rechts (der rote Ring ist nicht sichtbar). Hiermit ist ihr Markierer mechanisch gesichert.
- Entfernen sie die Bottom Line Schrauben (80).
- Schrauben sie die Expansion Chamber (93 bei Modell 5.0) bzw. den Regulator (72 bei Modell 6.0) inklusive Stahlflexschlauch (83) und Donkey (78) vom CA Adapter (35) ab.
- Entfernen sie die CA Adapter Schraube (8).
- Entfernen sie den CA Adapter vom Main Body (1) um das Cup Seal Assy zu erreichen.
- Nehmen sie das gesamte Cup Seal Assy (36, 37, 38, 39) aus der Ventilbohrung.
- Entfernen sie die Valve Spring (36) und legen sie sie zur Seite.
- Entfernen sie den Cup Seal Guide (37) vom Cup Seal (38) und legen sie es ebenfalls zur Seite.
- Schrauben sie das Cup Seal vom Valve Pin (39).
- Ersetzen sie das Cup Seal durch ein neues (eines ist im Lieferumfang enthalten).

MONTAGE CUP SEAL ASSY & CA ADAPTER:

- Schrauben sie das Cup Seal (38) auf den Valve Pin (39).
- Benutzen sie entsprechendes Werkzeug um das Cup Seal mittelfest auf den Valve Pin zu schrauben (Vorsicht! Kunststoffgewinde des Cup Seals nicht überdrehen).
- Setzen sie den Cup Seal Guide (37) auf das Cup Seal.
- Setzen sie die Valve Spring (36) auf das Cup Seal und setzten sie die gesamte Baugruppe in die Ventilbohrung.
- Setzen sie den CA Adapter (35) in die Ventilbohrung.
- Schrauben sie die CA Adapter Schraube (8) ein.
- Schrauben sie die Expansion Chamber (93) bzw. den Regulator (72) in den CA Adapter und drehen sie die Chamber bzw. den Regulator handfest an.
- Setzen sie den Donkey (78) auf den Drop Forward (75) und schrauben sie diesen mit Hilfe der Bottom Line Schrauben (80) auf.
- Überprüfen sie den Markierer nach erfolgter Montage auf Dichtheit. VORSICHT! Der Markierer muss mechanisch gesichert sein, während er auf Dichtheit überprüft wird.

Troubleshooting:

Regelmäßige Wartung:

Regelmäßige Wartung und Pflege ihres Markierers ist die beste Methode um Probleme während des Spiels zu vermeiden. JT USA empfiehlt eine regelmäßige Wartung ihres Markierers nach jeweils 1000 abgefeuerten Paintballs. Diese generelle Überprüfung beinhaltet die Entfernung von Bolt und Striker und die Überprüfung der auf diesen beiden Bauteilen sitzenden O-Ringe. Der Austausch kaputter O-Ringe bzw. die Schmierung eingetrockneter O-Ringe trägt viel zur einwandfreien Funktion ihres Markierers bei. Es wird empfohlen, dass sie nur speziell für Markierer entwickelte Schmiermittel verwenden (z.B. JT Lubricant). Dieses wurde speziell dafür entwickelt, um mit allen in ihrem JT Excellerator verwendeten Materialien verträglich zu sein. Für die richtige Montage und Demontage von Bolt und Striker beachten sie bitte Tabelle 1 („Demontage und Montage von Bolt und Striker“).

Gas leckt:

Undichtheit tritt meist aufgrund von schmutzigen, trockenen oder defekten O-Ringen bzw. Dichtungen auf. Es gibt über 15 dieser O-Ringe, Scheiben und Dichtungen in ihrem JT Excellerator. Die am meisten wartungsbedürftigen O-Ringe bzw. Dichtungen sind:

- Bolt O-Ringe (19) (3 Stück)
- Striker O-Ring (24)
- Cup Seal (38)

Diese Ringe und Dichtungen sollten sie für reguläre Wartungsarbeiten immer auf Lager haben. Die anderen in ihrem Markierer verwendeten O-Ringe und Dichtungen brauchen keiner regelmäßigen Wartung unterliegen.

Problem	Mögliche Ursache(n)	Behebung des Problems
Gas strömt an der Verbindung zum HP- bzw. CO2-Systems aus dem Markierer	1.) O-Ring des HP- bzw. CO2-Systems trocken oder defekt 2.) Ventil des HP- bzw. CO2-Systems defekt	1.) Entfernen sie das HP- bzw. CO2-System vom Markierer. Tauschen und schmieren sie den O-Ring. 2.) Tauschen sie das Ventil des HP- bzw. CO2-Systems.
Gas strömt aus dem Lauf	Cup Seal (38) defekt	Entgasen sie den Markierer und ersetzen sie das Cup Seal
Gas strömt aus dem Volumizer	Volumizer O-Ring (70) trocken oder defekt.	Entgasen sie den Markierer und entfernen sie den Lauf (14) und den Volumizer (33). Tauschen oder schmieren sie den O-Ring.
Markierer repetiert nicht oder schießt nicht richtig	1.) Ungenügend Treibmittel 2.) Leere Batterie	1.) Entgasen sie den Markierer und überprüfen sie das HP- bzw. CO2-System. 2.) Entgasen sie den Markierer und ersetzen sie die Batterie

	<p>3.) Striker O-Ring (24) trocken oder defekt</p> <p>4.) Bolt O-Ringe (19) trocken oder defekt</p> <p>5.) Striker Spring (26) defekt</p>	<p>3.) Entgasen sie den Markierer und tauschen bzw. schmieren sie den O-Ring.</p> <p>4.) Entgasen sie den Markierer und tauschen bzw. schmieren sie die O-Ringe.</p> <p>5.) Entgasen sie den Markierer und entfernen sie die Striker Spring. Überprüfen sie die Feder und tauschen sie sie ggf. aus.</p>
Markierer schießt Paintballs nicht gerade	<p>1.) Paintball-Stücke in Markierer oder Lauf</p> <p>2.) Nicht mehr frische und somit unrunde Paint</p>	<p>1.) Entgasen sie den Markierer. Schrauben sie den Lauf ab und reinigen sie ihn. Reinigen sie den Vertical Feed Adapter (2). Reinigen sie den Bereich in dem der Bolt arbeitet (18 & 1).</p> <p>2.) Entgasen sie den Markierer. Ersetzen sie alte Paintballs durch neue.</p>
Bolt bleibt stecken	Bolt (18) bleibt aufgrund von Paintball-Stücken hängen	Entgasen sie den Markierer. Entfernen sie den Lauf. Ziehen sie den Bolt Release Pin (20). Entfernen sie den Bolt und reinigen sie diesen sowie die Boltkammer.
Markierer feedet mehrere Paintballs auf einmal	Ball Stop (5) verschmutzt oder defekt	Entgasen sie den Markierer. Entfernen sie die Ball Stop Schrauben und die Abdeckung (7 & 6). Entfernen sie den Ball Stop (5). Reinigen bzw. ersetzen sie den Ball Stop.
Markierer ‚frisst‘ Paintballs	<p>1.) Ball Stop (5) verschmutzt oder defekt.</p> <p>2.) Striker O-Ring verschmutzt</p> <p>3.) Bolt (18) und Kammer (1) verschmutzt</p> <p>4.) Ball Loader arbeitet nicht korrekt</p> <p>5.) Alte Paintballs</p>	<p>1.) Entgasen sie den Markierer. Entfernen sie die Ball Stop Schrauben und die Abdeckung (7 & 6). Entfernen sie den Ball Stop (5). Reinigen bzw. ersetzen sie den Ball Stop.</p> <p>2.) Entgasen sie den Markierer. Reinigen oder tauschen sie verschmutzte bzw. beschädigte O-Ringe.</p> <p>3.) Entgasen sie den Markierer. Entfernen sie den Bolt und reinigen sie diesen. Reinigen sie auch den Markierer und den Lauf.</p> <p>4.) Entgasen sie den Markierer. Putzen, reparieren oder tauschen sie den Ball Loader.</p> <p>5.) Entgasen sie den Markierer. Tauschen sie alte Paint gegen frische.</p>

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.