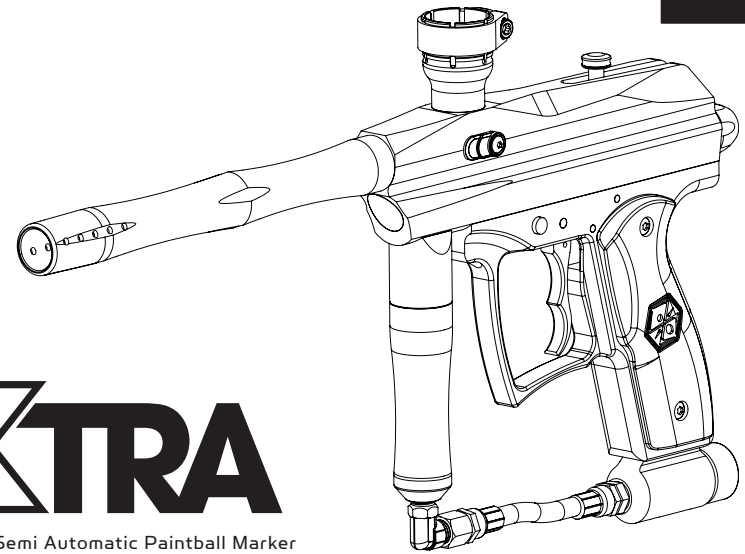




CLASSIC SERIES
SEMI-AUTO

XTRA
USER MANUAL

English
Français
Español



XTRA

.68 Caliber Semi Automatic Paintball Marker

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	1
OPERATION GUIDE / START UP	2
CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS	3
INSTALLING A CO ₂ / COMPRESSED AIR TANK	3-4
PROPER USE OF BARREL BLOCKING DEVICE	4
VELOCITY ADJUSTMENT	4-5
A JAMMED PAINTBALL	5
DISASSEMBLE / REASSEMBLE AND CLEANING OF REAR INTERNALS	5-6
CUP SEAL REMOVAL	6-7
TROUBLESHOOTING	8
AIR LEAKS	8
XTRA PARTS LIST	9
XTRA SCHEMATIC	10
WARRANTY STATEMENT	11

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES

WARNING

- This paintball marker is NOT a toy. It can cause serious injury or death.
- Kingman recommends that the customer be at least 18 years of age to purchase this product.
- Read this manual and air tank warnings before using this product.
- Any modifications or tampering of original factory parts will void all warranties and liabilities from Kingman.
- Kingman recommends using a barrel blocking device when the marker is not in operation.
- To ensure proper adjustment of velocity (fps), Kingman strongly recommends using a chronograph for paintball use located at most paintball stores and paintball fields.
- Before and after each use of the paintball marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the marker from functioning properly. A paintball marker NOT properly maintained can be dangerous and cause injury or death. Consult with the field operator or a qualified safety official at the paintball facility you are playing at.
- Kingman STRONGLY recommends that any person using this product or within range of this product while it is in use MUST wear EYE/FACE PROTECTION designed specifically for the sport of paintball. This includes, but is not limited to, performing a maintenance check and during target practice.
- Kingman reminds the user that it is YOUR RESPONSIBILITY to protect your eyes/face at all times, and will not be held liable for injuries sustained when failing to wear the appropriate protection.
- Never shoot or point your marker at a person that is not in a designated paintball facility and without proper paintball protection.
- Treat every paintball marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a loaded or unloaded marker.
- Always keep the paintball marker in SAFE or OFF mode until ready to operate.
- Always remove the gas source before disassembly.
- Fire only 0.68 caliber paintballs with this product.
- Always make certain the bolt is in the un-cocked position when marker is not in use.
- Using a paintball marker outside of a non designated paintball field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.
- Never point or shoot your marker at an animal.
- Transfer this instruction manual upon change of marker ownership.

OPERATION GUIDE / START UP

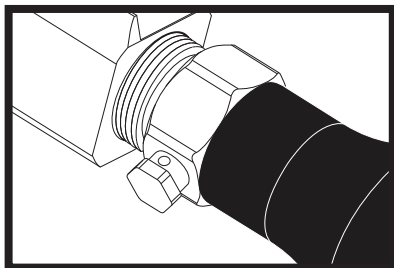
WARNING: Always keep the marker powered OFF or on SAFE until you are ready to fire.

1. Always attach a barrel blocking device over the tip of the barrel for safety precautions when the marker is not in use.
2. Kingman recommends having the marker in the "SAFE" position before use. To operate, push the safety button from the "PUSH SAFE" side of the trigger frame. This will position the marker in a lock safe mode. To disengage the safety button in a safely manner, point the marker in a safe direction, and push the safety button towards the "PUSH FIRE" side of the trigger frame.
3. Place the barrel plug or barrel blocking device over the barrel for safety precaution when the marker is not in use.
4. Attach the CO2 / Compressed air tank to the C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** Make sure to have the CO2 / Compressed air tank filled before attaching. Tighten the tank clockwise in the markers C/A Adapter until it is snug. If an air leak occurs between the tank and the C/A Adapter, replace with a urethane bottle o-ring. **NOTE:** O-rings in the markers parts kit are not supplied to attach with a CO2 / Compressed Air Tank. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to attach a CO2 / Compressed Air Tank to the C/A Adapter.
5. Attach the elbow and a paintball loader to the markers feed neck. **NOTE:** Fill your paintball loader with only .68 caliber paint.
6. Cocking the marker. Pull the Top Cocking Knob rearward until the Delrin Bolt latches. **CAUTION:** Should you let go of the Top Cocking Knob before it latches, your marker may fire.
7. Remove barrel plug or barrel blocking device over the barrel.
8. **CAUTION:** With the safety button released in the FIRE position the marker is LIVE. By pulling the trigger will fire a paintball. **IMPORTANT:** In a safe direction or in a designated playing field should you only test the markers capability.
9. Performing a velocity (fps) check. Turning the Velocity Adjuster & Spring Guide clockwise will increase the velocity (fps). Counter-clockwise will decrease the velocity (fps). **NOTE:** Your marker is intended to be used in a paintball facility with the proper paintball protection. **IMPORTANT:** Kingman recommends using a chronograph to ensure the marker's Velocity is under 300 (fps).
10. Detach the paintball loader and all paintballs from the marker. When finished playing remove the paintball loader and vertical elbow from the marker. **CAUTION:** There may be a paintball in the markers breach; take a couple of shots in a safe direction to make sure the barrel and Receiver are empty.
11. Place the barrel plug or barrel blocking device over the barrel for safety precaution when the marker is not in use. This will help avoid any accidental discharge.
12. Kingman recommends having the marker in the "SAFE" position after use.
13. Unscrew the CO2 / Compressed air tank from the markers C/A Adapter. By turning the tank counter-clockwise will detach from the markers C/A Adapter. **CAUTION:** Never expose any skin underneath the C/A Adapters bleed hole when removing the tank. This can run the risk of getting skin burn from the releasing of the GAS. **IMPORTANT:** You should never need to use any hand tool to detach a CO2 / Compressed Air Tank.
14. Store the marker in a paintball bag or in a safe place. **WARNING:** Before / after use of the marker, make sure to fasten all Screws. Screws can become loss cause of vibration. **HELPFUL TIP:** It's a good practice to lubricate your marker before and after each use, especially when storing the marker for an extended period of time. Add a few drops of paintball gun oil on the Striker O-ring (SEE DISSEMBLE / REASSEMBLE). Before storing the marker, make sure to have the marker in the uncocked position. This way the main spring does not lose its tension.

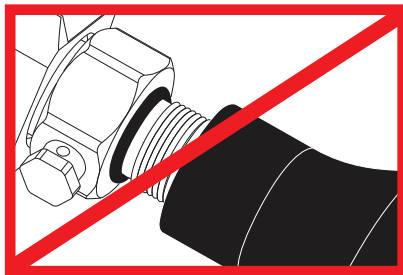
IMPORTANT

- Firing velocity may vary according to altitude and climate conditions.
- Before using your marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device called a "Velocity Chronograph" and can be performed at a paintball dealership or a local playing field. **NOTE:** This product is intended to be used at a velocity no greater than 300 feet per second (FPS). This product is NOT intended to be used at any distance less than 25 feet without EYE/FACE PROTECTION.
- This paintball marker may have excess gas after the removal of the CO2 / Compressed air tank. Please remove all paintballs and discharge the remaining gas safely.
- Never store a CO2 / Compressed air tank attached on the marker while not supervised.

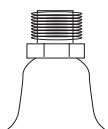
CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS



SAFE



WARNING: UNSAFE



DANGER

The CO2 or Compressed Air Tank can fly off with enough force to cause serious injury or death if the Valve unscrews from the cylinder head. LOOK at the Valve when removing the cylinder from the marker. Be sure that the valve is turning with the cylinder rather than remaining stationary with the marker. STOP if the Valve starts to unscrew from the cylinder. If in doubt, screw the cylinder back onto the marker and contact a trained person for repair.

CO2 / COMPRESSED AIR TANK WARNINGS

- All valves must only be installed or removed by a qualified airsmith.
- See CO2 / Compressed Air tank labels for retest dates. Cylinder tanks must be retested periodically.
- Improper use, filling, storage or disposal of all air cylinders may result in death, personal injury and/or property damage.
- Always keep cylinders out of reach from children or any inexperienced person(s).
- Only properly trained personnel in accordance with CGA Pamphlets P.1 and G-6.3 must fill all air cylinders. Pamphlets are available from the Compressed Gas Association or www.CGANET.com.
- Never alter the cylinder in any way.
- DO NOT expose pressurized cylinders to temperatures in excess of 130 °F (54 °C).
- Cylinders heated to an excess of 250 °F (121 °C) must be condemned or requalified in accordance with test defined in CFR-49.
- The valve should NEVER be detached from the canister. Please seek immediate assistance from a trained airsmith should this occur.
- Any tank packed with the product is intended for paintball use only.
- Confirm that there is an attached urethane O-ring on the CO2 / Compressed Air tank valve before attaching the tank to the marker. The tank will leak air as soon as it is secured to the marker, if the O-ring is missing from the valve.
- A urethane O-ring is highly recommended before attaching any air supply to the marker.
- NEVER over pressurize a CO2 / Compressed Air cylinder.
- Avoid any direct skin exposure to the escaping gas, when installing or removing any air supply.
- Never expose cylinders to corrosive materials or clean with any caustic cleaners.

INSTALLING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

Firmly screw the CO2 / Compressed Air Tank clockwise into the markers C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** Before installing a CO2 / Compressed Air Tank, make sure that the tank is full and that it has a urethane bottle on the top of the valve to prevent air leaks.

IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to attach a CO2 / Compressed Air Tank to the C/A Adapter.

REMOVING A CO2 / COMPRESSED AIR TANK

Firmly unscrew the CO2 / Compressed Air Tank by turning the tank counter-clockwise until it comes out of the C/A Adapter. **HELPFUL TIP:** After firing the marker, you should ALWAYS remove the CO2 / Compressed Air Tank before storing. When the tank is being removed, excess air will release from the C/A Adapter. **CAUTION:** Never expose any skin to the C/A Adapters bleed hole when removing the tank. This is to avoid the risk of getting skin burn from the escaping GAS.

IMPORTANT: You should never need to use any hand tool to detach a CO2 / Compressed Air Tank from the C/A Adapter. If you cannot remove a tank by hand please see a certified airsmith for assistance.

PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE

A Barrel Blocking Device or "BBD" is an essential part of your paintball safety equipment. The Barrel Blocking Device is designed to stop a paintball from exiting a paintball marker accidentally. Improper use of the Barrel Blocking Device will render this device useless.

BARREL SOCK/BAG TYPE DEVICE

Place the bag/sock part of the Barrel Blocking Device over the end of your barrel and wrap the elastic cord around the back end of your marker.

Adjust the length of the elastic cord to make sure your Barrel Blocking Device fits securely over your markers barrel.

NOTE: If the elastic cord is too long you can tie a couple of knots around the cord to shorten its length.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

Insert the barrel plug securely into the end of your markers barrel before proceeding to load paintballs and screwing in your tank to your marker.

The barrel plug should fit firmly into the barrel with a significant amount of resistance. **NOTE:** The barrel plug should not be easy to remove and always inspect the O-rings to make sure they are not worn or cut.

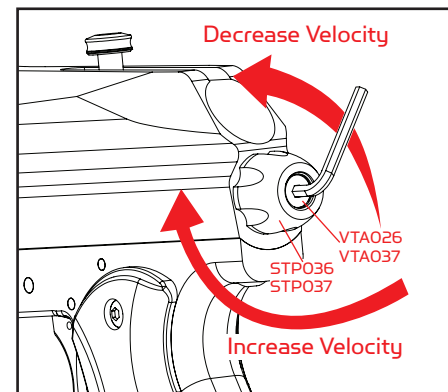
Remove the Barrel Blocking Device only when you are getting ready to begin play or have been instructed to do so by a field safety official.

Always keep your Barrel Blocking Device on your marker after you have finished playing. Keep it in place even after you have emptied all paintballs and removed your air tank from your paintball marker.

WARNING:

- Inspect your Barrel Block Device regularly for wear and any tear if it is worn, replace it immediately.
- Always have your Barrel Blocking Device in place on your markers barrel to insure safety and prevent accidents that may cause permanent injury or even death.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE



To **INCREASE** your velocity FPS (Feet Per Second) using the Allen wrench turn the Velocity Adjuster / Spring Guide clockwise.

To **DECREASE** your velocity fps using the Allen wrench, turn the Velocity Adjuster / Spring Guide counter-clockwise. **NOTE:** Allen wrench provided in the spare parts kit. **NOTE:** Velocity Adjuster / Spring Guide doesn't remove from the rear of the Sticker Plug.

NOTE: The velocity of this paintball marker ranges from approximately 240 - 300 feet per second (fps). Velocities will fluctuate or vary due to paintball size, climate condition, altitude, type of air source and variance in spring tension from manufacturing.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE CONT.

WARNING

- The recommended Velocity speed should be no greater than 300 fps. Not doing so can cause serious injury if the Velocity is dangerously high.
- Paintball markers are not intended to shoot any person less than 25 feet.
- Never point a loaded marker at any person who is not wearing the proper face protection.
- Never at any point should you look down the barrel, whether the marker is loaded or not.
- Using a paintball marker outside a non designated paintball field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.

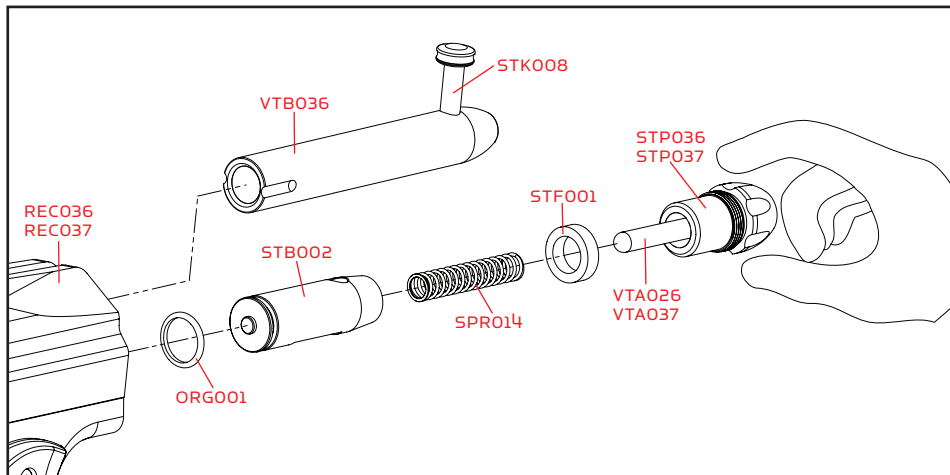
A JAMMED PAINTBALL

In the event of a paintball break and the Bolt jams, follow these steps to help un-jam the marker. The markers breach is located where the barrel starts to thread in the Receiver and underneath the markers feed neck. Before attempting to un-jam the Bolt you should always have your Goggles or Safety Glasses on. Make sure the marker is in the SAFE / OFF position before attempting to un-jam the Bolt. Remove the CO2 / Compressed Air Tank before attempting to un-jam the marker. Remove all paintballs and the loader from the feed neck. Have the barrel removed from the Receiver to allow the paintball(s) to exit. With enough force tension on the Top Cocking Knob, pull back to release the Bolt from the jammed position. Another method is to use a "Straight Shot Squeegee" or the end of a wood dowel rod; push against the face of the Bolt with enough force to release the jammed Bolt. Always clean the paint from the breach and barrel to enhance the performance of your marker.

IMPORTANT: Never look down the barrel of the marker when loaded or unloaded. Remove the attached CO2 / Compressed Air Tank before attempting to un-jam the Bolt.

NOTE: Never use a metal rod or screwdriver as a tool to push on the Bolt, anything metal will scratch and damage the inside of the marker.

QUICK CLEAN & DISASSEMBLE / REASSEMBLE REAR INTERNALS



Part Names and Numbers describe in this section:

Top Cocking Knob (#STK008)
Delrin Bolt (#VBT036)
Striker Bolt (#STB002)
Striker Spring (#SPR014)

Striker Buffer (#STF001)
Striker Plug (#STP036/037)
Velocity Adjuster (#VTA026/037)
Receiver (#REC036/037)

Quick Clean Disassemble

Lift upward on the Top Cocking Knob to disconnect the Delrin Bolt from the Striker Bolt. This will allow the Delrin Bolt to slide out from the rear of the Receiver. **HELPFUL TIP:** Removing the Delrin Bolt from the Receiver will allow easy access to clean with a squeegee. **NOTE:** Make sure the hole on the Striker Bolt is facing upright when looking thru the Receiver. This will allow the Top Cocking Pin to correctly fasten with the Striker Bolt.

IMPORTANT: The air passage hole located in the middle of the Delrin Bolt should always be facing downward when reinstalling. If the Delrin Bolt is not installed correctly, paintballs will not exit out of the barrel normally.

Disassemble Rear Internals

STEP 1 Lift upward on the Top Cocking Knob to disconnect the Delrin Bolt from the Striker Bolt. This will allow the Delrin Bolt to slide out from the rear of the Receiver

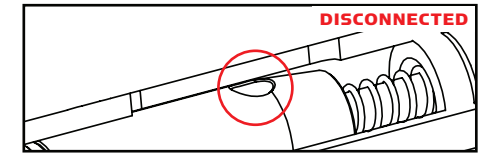
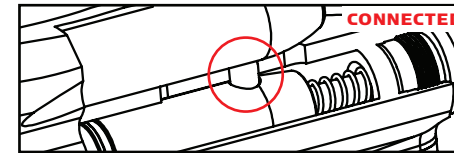
STEP 2 With a firm grip on the Striker Plug, turn the Striker Plug counter-clockwise to remove. This will allow all internal parts such as the Velocity Adjuster & Spring Guide, Striker Spring, Striker Buffer and Striker Bolt to slide from the rear of the Receiver. **NOTE:** Remove the Striker Plug only with the marker in the un-cocked position. This will prevent the internals from springing out because the Striker Spring is compressed. **HELPFUL TIP:** Placing your finger behind the Striker Plug before removing this will prevent the markers internals from springing out.

STEP 3 Remove items in order; Striker Plug w/Velocity Adjuster, Striker Spring and Striker Buffer.

STEP 4 Slide the Striker Bolt out of the rear of the Receiver. **HELPFUL TIP:** When the internals are removed it would be wise to clean any dirt or paint from the inside of the Receiver with a squeegee and wipe the Delrin Bolt clean with a rag or paper towel. Apply some paintball gun oil on Striker O-ring periodically.

IMPORTANT: It is not necessary to disassemble the rear internals for basic maintenance unless the Striker O-ring needs to be replaced.

Reassemble Rear Internals



STEP 1 Reinsert the Striker Bolt with Striker O-ring facing toward the front of the marker with the flat spot of the Striker Bolt facing down. **NOTE:** Having the Power Switch ON will ease reentry of the Striker Bolt. Apply thumb pressure behind the Bolt and at the same time pull on the Trigger. Repeat this process until the Bolt is fully inserted. **NOTE:** The hole on the Striker Bolt should be facing upright when looking thru the Receiver. **NOTE:** The images above display the Delrin Bolt "connected" to and "disconnected" from the Striker Bolt.

STEP 2 Insert the Striker Buffer flush with the receiver and place the Striker Spring thru the Striker Buffer.

STEP 3 Tighten firmly the Striker Plug w/Velocity Adjuster & Spring Guide to the rear of the Receiver.

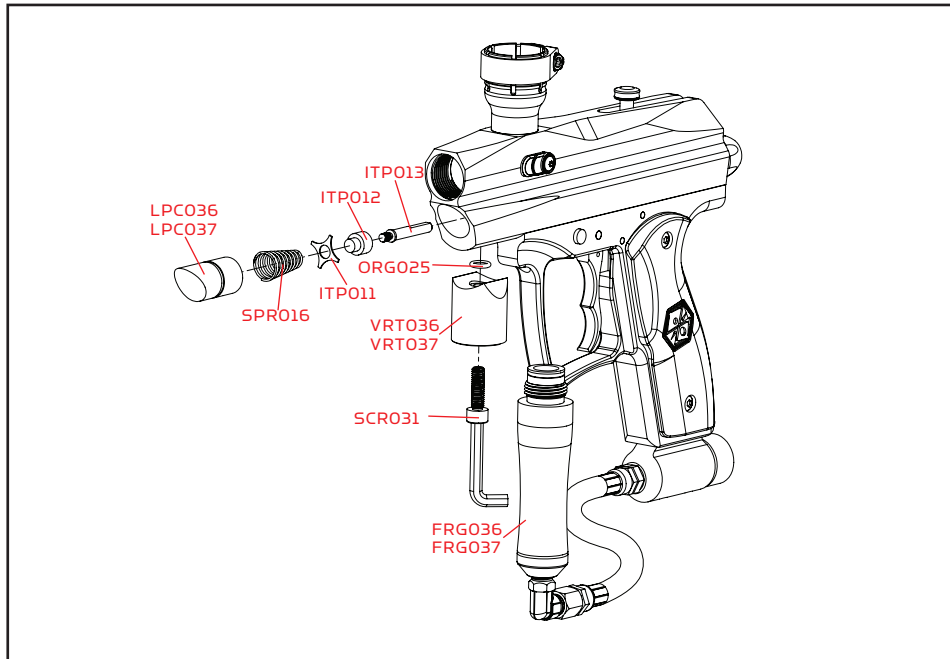
STEP 4 Insert the Delrin Bolt thru the rear of the Receiver with the Top Cocking Pin. Press downward on the Top Cocking Pin to gain entry with the Striker Bolt. **NOTE:** If the Striker Bolt hole is not aligned upright, the Top Cocking Pin will not fasten correctly.

WARNING

Before/after use of the marker, make sure to fasten all screws. Screws may become loose due to vibration. Loose screws can be dangerous and cause injury.

To assure that the marker is assembled properly, follow the schematic drawing or position parts in order during disassembly. Parts assembled backwards or improper parts installed will/can cause the marker to malfunction.

CUP SEAL REMOVAL



Part Names and Numbers describe in this section:

Vertical Screw (#SCRO31)

Vertical O-ring (#ORG025)

Vertical Adapter (#VRT036/037)

Cup Seal Guide (#ITP011)

Cup Seal (#ITP012)

Valve Pin (#ITP013)

Valve Spring (#SPR016)

C/A Adapter Screw (#SCRO19)

Front Plug (#LPC036/037)

Foregrip Expansion Chamber (#FRG036/037)

STEP BY STEP CUP SEAL ACCESS

Access of the cup seal for service or replacement requires the removal of the Front Plug and Vertical CA Adapter.

STEP 1 Unscrew the Expansion Chamber from Vertical adapter.

STEP 2 Remove the Vertical Adapter by unscrewing the Vertical Adapter Mounting Screw, be sure to keep a finger over the Front Plug to prevent it from springing out. **NOTE:** The Front Plug and Vertical CA Adapter are both held in place by the Vertical CA Adapter Mounting Screw.

STEP 3 Pull the Front Plug out and it should come out with the Valve Spring, Cup Seal Guide, Cup Seal and Valve Pin all together.

STEP 4 Unscrew the Cup Seal from the Valve Pin and replace with the spare provided with your spare parts kit.

STEP 5 Follow the previous steps in reverse to re-install all components properly. Make sure the Front Plug screw hole is lined up with the vertical adapter screw hole.

IMPORTANT: Always make sure all air sources have been removed from your marker and any residual air has been vented out completely before servicing your marker.

NOTE: Service or replacement of the Cup Seal should only be done if a leak is present and can be heard from the breach after the removal of the Delrin Bolt.

TROUBLESHOOTING

One or more of the following may cause recocking related issues:

- Need lubrication on the following O-ring (#ORG001) (See Disassemble / Reassemble).
- The pressure in the tank is too low and possibly needs to be refilled.
- Striker O-ring (#ORG001) is damaged or missing. Replace with a new Kingman approved Striker O-ring.
NOTE: The Striker O-ring cannot be substituted with a black or urethane bottle o-ring.
- Dirt or broken paint shell fragments in the Receiver can cause the marker to have recocking issues. Using a squeegee thru the upper portion of the Receiver will remove most of the dirt or broken shell fragments. Should this issue continue please (See Disassemble / Reassemble) to remove the markers internals for complete cleaning
- Using low quality paintballs can cause the marker to experience recocking issues cause of the shape of the paintballs.

HELPFUL TIP: Paintballs have a shelf life and can become too fragile for use.

HELPFUL TIP: Paintballs can take a different shape over time, so it would be wise to size the paintball with your barrel.

AIR LEAK

IMPORTANT: Always remove the air tank and paintballs before any disassembly of the marker.

- Air leaking from the Front Plug means the O-ring (#ORG002) will need to be oiled or replaced.
- Air leaking from the Vertical Adapter means the O-ring (#ORG023) will need to be oiled or replaced.
- Air leaking down the barrel is usually caused by a worn or damaged cup seal (#ITP012). (see Cup Seal Removal) should the cup seal need to be exchanged.
- Never remove Valve Body (#ITP014) unless specific repairs are needed.
- A nick or scratch on the lip of the Valve Body can cause an internal air leak (see Cup Seal Removal). The Valve Body may need to be replaced.
- Air leaking thru the Receiver and out of the Trigger Frame would indicate the Valve Body O-rings (#ORG002) will need to be replaced.
- If air is leaking thru the opposite end of the hose fittings, please check the following:
- The female end of the hose must have a plastic washer (#HSF004) installed inside the hose collar and be tightened properly.

IMPORTANT: The hose line supplied has metric female ends. This will not install into American 1/8" (NPT) threaded fittings. If installed incorrectly, it is possible to damage the attachment fittings and hose line.

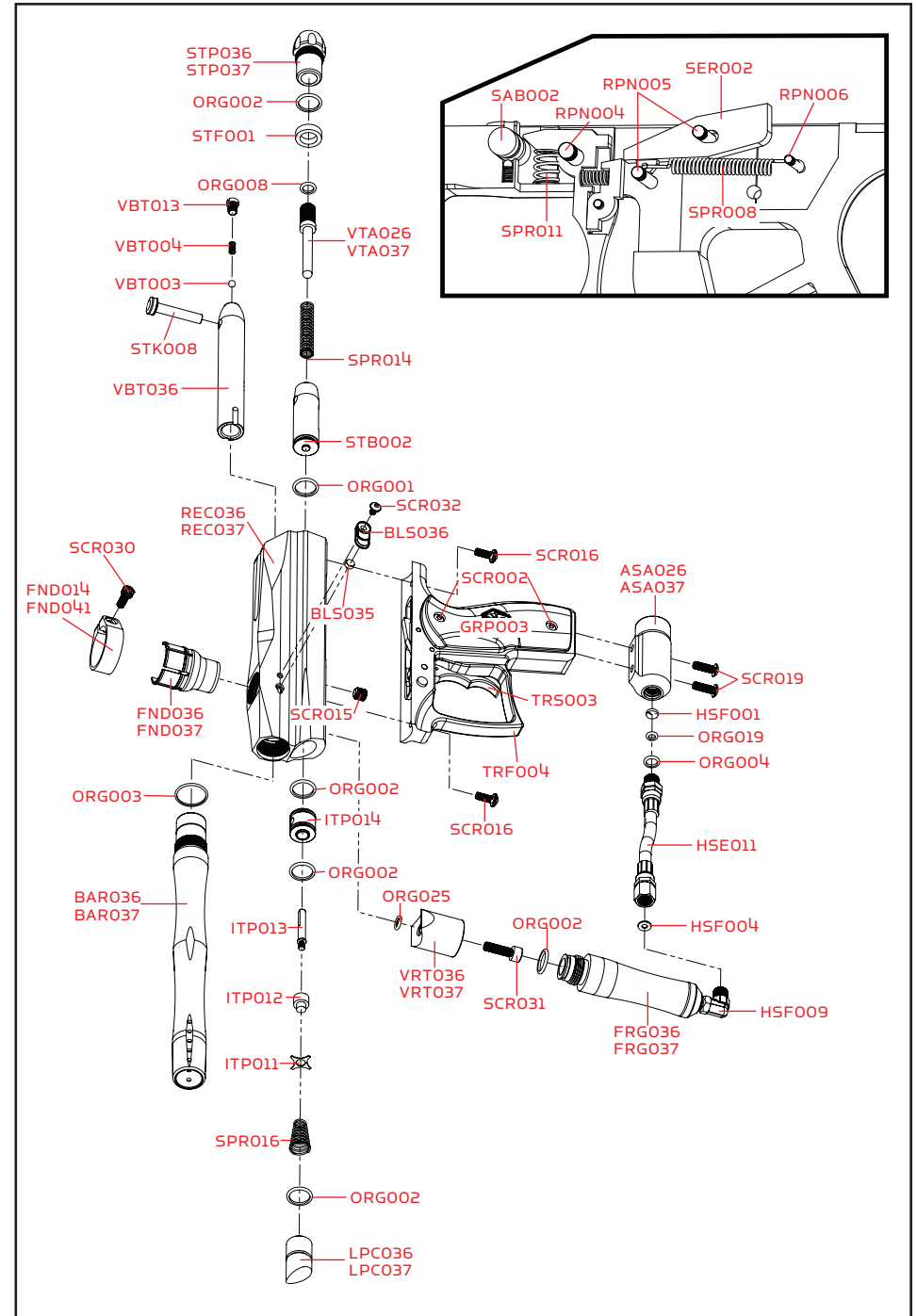
HELPFUL TIP: To assure marker is assembled properly, follow the schematic drawing or position parts in order during disassembly. Parts assembled backwards or improper parts installed will / can cause the marker to malfunction.

XTRA PARTS LIST

ASA026	C/A Adapter (matte black)	RECO37	Xtra 09 Receiver (matte classic pewter)
ASA037	C/A Adapter (matte classic pewter)	RPN004	Trigger Roll Pin (large)
* BAR001	Spyder Barrel Plug	RPN005	Sear Roll Pin (med)
BAR036	1PCS Barrel (matte black)	RPN006	Secondary Roll Pin (small)
BAR037	1PCS Barrel (matte classic pewter)	SAB002	Safety Button (M)
BLS035	09 Rubber Ball Stopper	SCR002	M4 x 8 Screw (A)
BLS036	09 Detent Cover (plastic)	SCR015	Valve Body Screw (A)
FND014	Clamping Collar (matte black)	SCR016	M5 x 12 Screw (A)
FND041	Clamping Collar (matte classic pewter)	SCR019	M5 x 28 Screw C/A Adapter Screw (A)
FND036	Feed Neck 09 (matte black) (semi)	SCR030	M3 x 10 Clamping Screw (A)
FND037	Feed Neck 09 (matte classic pewter) (semi)	SCR031	Vertical Screw (A)
FRG036	Foregrip Expansion Chamber (matte black)	SCR032	M4 x 6 09 Ball Detent Screw (A)
FRG037	Foregrip Expansion Chamber (matte classic pewter)	SER002	Sear (semi)
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR008	Sear Spring (semi)
HSE011	Disconnect Hose (male x female) 4.5"	SPR011	Trigger Spring (semi)
HSF001	Air Filter	SPR014	Striker Spring (shorter)
HSF004	Plastic Washer	SPR016	Valve Spring (new)
HSF009	90d Male to Male Adapter (std x met) swivel	STB002	Striker Bolt
ITP011	Cup Seal Guide	STF001	Striker Buffer
ITP012	Cup Seal	STK008	Top Cocking Knob
ITP013	Valve Pin	STPO36	Striker Plug Threaded 09 (matte black)
ITP014	Valve Body	STPO37	Striker Plug Threaded 09 (matte classic pewter)
LPC036	Front Plug 09 (matte black) (semi)	TRF004	Metal Trigger Frame
LPC037	Front Plug 09 (matte classic pewter) (semi)	TR5003	Double Trigger (semi)
ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 60pu	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG002	O-ring #15 80	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	VBT013	Delrin Bolt Locking Screw
ORG004	O-ring #11 80	VBT036	09 Delrin Bolt w/ Locking Knob (semi)
ORG008	O-ring #10 80	VRT036	Vertical Adapter (matte black)
ORG019	O-ring #09 80	VRT037	Vertical Adapter (matte classic pewter)
ORG025	Vertical O-ring	VTA026	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte black)
* PAK006	Spare Parts Kit 09 (semi's)	VTA037	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte classic pewter)
RECO36	Xtra 09 Receiver (matte black)		

* Item Not Pictured

XTRA SCHEMATICS



WARRANTY STATEMENT

Kingman warrants the original retail purchaser that this product is free from defects in material and workmanship under normal use and service for a period of (1) year from the original date of purchase. Any Electronic Components in an Electronic Spyder marker are warranted for (6) months from the original date of purchase. Kingman agrees to repair or replace (at its discretion) any product within (a reasonable period of time). This warranty does not cover o-rings, cup seals, 9.6v rechargeable battery, charger, scratches, nicks, normal wear and tear of parts, any modifications, normal fading of anodizing and damage caused by dropping or hitting of products. This warranty shall not apply if it is shown by a Kingman Technician that the consumer caused the defect or malfunction because of misuse. This warranty only covers original factory parts. Any modifications or tampering of original factory parts will VOID warranty and liabilities from Kingman. Any damage caused by water will not be covered under warranty. Warranty repair can only be conducted by Kingman technician or Kingman authorized technician. For warranty to be effective, consumer must return the enclosed warranty registration card filled out, along with a copy of the purchase receipt, within (15) days of the original purchase date. This warranty is not transferable. Paintball markers are non-refundable. This warranty will not cover pick up, shipping, delivery, and/or house calls. If product needs repair, consumer will package it carefully and send together with your name, address, phone number and a brief description of the malfunction to:

KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

» Warranty Registration is also available at www.spyder.tv

FOR TECHNICAL SUPPORT

Our Technical Support Department is open Monday through Friday, from 8am to 5pm (PST), and can be reached at (626) 430-2300.
www.spyder.tv

PASSION FOR PAINTBALL™

XTRA

Marqueur De Paintball Semi Automatique De Calibre .68

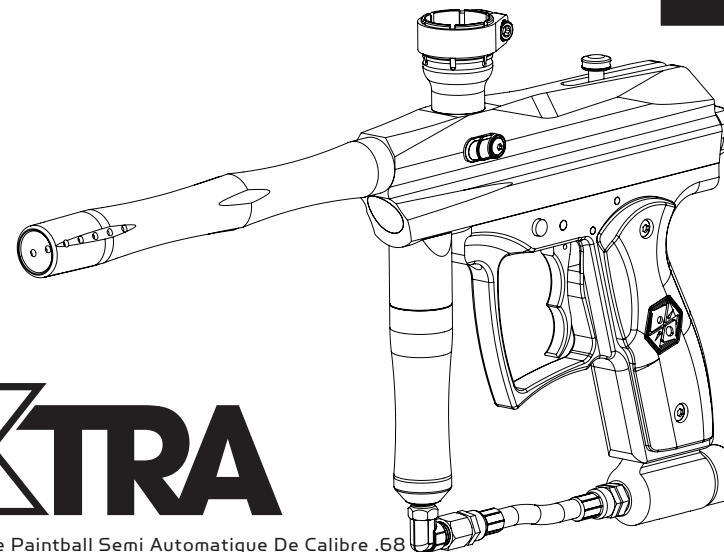


TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE	15
MISE EN ROUTE	16
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME	17
INSTALLATION DE LA BOUTEILLE DE GAZ	17-18
UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON	18
REGLAGE DE LA VELOCITE	18-19
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE	19
DEMONTAGE/REMONTAGE ET NETTOYAGE DES PIECES INTERIEURES ARRIERES	19-20
DEMONTAGE DU "CUP SEAL"	21
GUIDE DES PANNES	22
FUITES D'AIR	22
LISTE DES PIECES DU XTRA	23
SCHEMA ECLATE DU XTRA	24
POLICE DE GARANTIE	25

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE



WARNING

- Ce lanceur de paintball n'est pas un jouet, il peut provoquer des blessures grave voir la mort.
- Kingman recommande que le client soit agé d'au moins 18 ans pour acheter ce produit.
- Lisez le manuel attentivement et les précautions d'emploi de la bouteille d'air avant d'utiliser ce produit.
- Toute modification du produit ou de ses pièces d'origines entraînera l'annulation de la garantie ainsi que la responsabilité de Kingman.
- Kingman recommande d'utiliser un bouchon de canon quand le lanceur n'est pas utilisé.
- Pour s'assurer de la vélocité du lanceur kingman recommande fortement d'utiliser un chronographe spécifique au paintball disponible dans la plupart des boutiques spécialisées ou les terrains de paintball.
- Avant et après chaque utilisation du marker de paintball, vérifiez et assurez vous que les vis sont bien serrées. Des vis mal serrées peuvent empêcher le marqueur de fonctionner correctement. Un marqueur mal entretenu peut être dangereux et causer des blessures ou la mort. Consultez un operateur de terrain ou une personne qualifiée dans la sécurité au terrain ou vous jouez.
- Kingman recommande fortement que toute personne utilisant Ce produit ou a la portée de ce produit pendant son utilisation doit porter un masque de protection intégrale qui protège les yeux et le visage conçu spécifiquement pour la pratique du paintball. Il est également primordial de porter cette protection non seulement pendant le jeu mais aussi pendant la maintenance, la vérification du lanceur et même pendant du tir sur cible.
- Kingman rappel aux usagers qu'il est votre responsabilité de protéger vos yeux et votre visage tout le temps, et ne sera pas tenu responsable d'accident par négligence en ne portant pas les protections adéquats.
- Ne tirez jamais ou ne visez jamais une personne qui ne porte pas les protections adéquates au paintball et qui ne se trouve pas sur un terrain conçu à la pratique du sport.
- Considérez toujours votre lanceur comme si il était chargé et armé.
- Ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou déchargé.
- Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.
- Toujours démonter la source de gaz du lanceur avant tout démontage.
- Tirez exclusivement des billes de paintball de calibre 0.68 avec ce lanceur.
- Assurez vous toujours que la culasse soit en position désarmée quand vous n'utilisez pas le lanceur.
- Utiliser un lanceur de paintball en dehors d'une zone faite pour le paintball peut être illégal, et peut être passible de poursuites si des dégâts ont été causés par son utilisateur.
- Transférez le manuel de l'utilisateur au nouveau propriétaire en cas de vente.

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE / MISE EN ROUTE



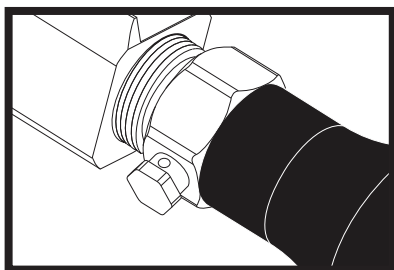
ATTENTION: Toujours garder son lanceur éteint ou sur le mode "safe" jusqu'à son utilisation.

1. Kingman recommande d'avoir le lanceur en position "SAFE" avant l'utilisation. Pour verrouiller la sécurité, pousser le bouton du côté "PUSH SAFE" de la poignée. Cela enclenchera la sécurité. Pour désengager la sécurité d'une manière sécurisée, pointer le lanceur dans une direction sans risque et poussez le bouton du côté "PUSH FIRE" de la poignée.
2. Placer le bouche canon sur le canon par précaution quand le lanceur n'est pas utilisé.
3. Attacher la bouteille de CO2 ou d'air comprimé à l'adaptateur. **CONSEIL:** Assurez-vous que la bouteille de CO2 ou d'air comprimé soit remplie avant de la monter au lanceur. Vissez la bouteille dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'adaptateur jusqu'à ce que la valve s'ouvre. Si vous constatez une fuite entre la valve de la bouteille et l'adaptateur, remplacez les joints toriques uréthane. **NOTE:** Les joints toriques uréthane ne sont pas fournis dans le kit de réparation, ces joints ne sont pas faits pour la valve de la bouteille. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur l'adaptateur.
4. Attacher un coude et un chargeur électrique à la descente de bille (non représenté) **NOTE:** Remplissez le chargeur uniquement avec des billes de paintball de calibre 0.68.
5. Armement du marqueur. Armez le marqueur en tirant la tirette d'armement vers l'arrière jusqu'à ce que la culasse en Delrin s'enclenche. **ATTENTION:** Si vous lâchez la culasse avant qu'elle ne s'enclenche, un coup pourrait partir.
6. Enlever le bouchon de canon.
7. **PRECAUTION:** Si le bouton de sécurité est enclenché, le lanceur est en mode « live », appuyer sur la détente déclenchera le tir d'une bille. **IMPORTANT:** Toujours tester le lanceur dans une direction sûre ou dans une aire de jeu approprié et vous ne devez que tester les capacités du lanceur.
8. Effectuez un TEST DE VELOCITÉ (fps). Tourner l'ajusteur de vélocité / guide ressort dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la vélocité (fps). **NOTE:** Votre marqueur est destiné à être utilisé uniquement sur un complexe de paintball avec les protections appropriées à la pratique du paintball. **IMPORTANT:** Kingman recommande l'utilisation d'un chronographe pour s'assurer que la vélocité du marqueur soit en dessous de 300 pieds par seconde (fps).
9. Le jeu terminé, retirez toutes les billes de paintball du chargeur puis retirez le chargeur de billes de paintball et le coude vertical du marqueur. **ATTENTION:** Il est possible qu'une bille de paintball se trouve dans la descente de billes; appuyez sur la détente à quelques reprises en pointant le marqueur dans une direction sûre pour vous assurer que le canon et la descente de billes soient vides.
10. Remplacez le bouchon de canon / chaussette à canon, sur le canon quand le lanceur n'est pas utilisé. Ceci évitera tout tir accidentel.
11. Kingman recommande de mettre le marqueur en position "SAFE" après utilisation.
12. Dévissez la bouteille de CO2 / air comprimé de l'adaptateur C/A du marqueur. Dévissez dans le sens opposé des aiguilles d'une montre. **ATTENTION:** Ne jamais exposer une partie du corps non protégée sous le trou d'évacuation de CO2 / air comprimé de l'adaptateur C/A lorsque vous enlevez la bouteille. Ceci peut entraîner des risques de brûlure venant de l'évacuation du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir besoin de recourir à l'utilisation d'outils pour détacher la bouteille de CO2 / air comprimé.
13. Placez le marqueur dans un sac de paintball ou dans un endroit sûr. **CONSEIL PRATIQUE:** Due aux vibrations les vis peuvent se desserrer et se perdre. Assurez-vous de resserrer toutes les vis avant et après utilisation du marqueur. Il est conseillé de lubrifier le marqueur avant et après chaque utilisation, surtout lorsque le marqueur n'a pas servi pendant un long laps de temps. Ajoutez quelques gouttes d'huile pour marqueur de paintball sur le joint de marteau. (Voir guide de démontage/ remontage). Avant de ranger le marqueur, assurez vous d'avoir votre marqueur en position désarmée. Ceci évitera que le ressort principal ne perde sa tension.

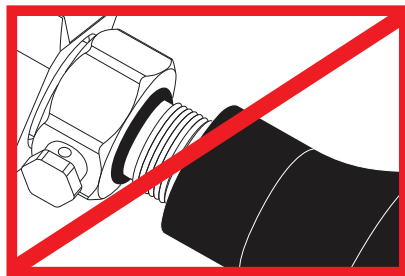
IMPORTANT

- La vélocité peut varier selon l'altitude et les conditions climatiques
- Avant d'utiliser le lanceur il est impératif de procéder à un « test de sécurité de vélocité ». Pour cela utilisez un appareil appelé « chronographe de vélocité » spécifique au paintball disponible dans la plupart des boutiques spécialisées ou les terrains de paintball. **NOTE:** ce lanceur est conçu pour être utilisé à une vélocité inférieure à 300 pieds par seconde (fps). Ce produit ne doit pas être utilisé sur une personne à moins de 25 pieds.
- Ce lanceur de paintball peut contenir après le démontage de la bouteille de CO2 ou d'air comprimé un excédent de gaz toujours présent dans le lanceur, toujours enlever les billes du lanceur et tirer quelque coups pour vider l'éventuel excédent de gaz, en s'assurant de le faire prudemment.
- Ne jamais laissé monté une bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur le lanceur si ce dernier n'est pas sous surveillance.

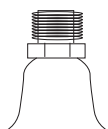
CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME



SAFE



WARNING: UNSAFE



DANGER

La bouteille de CO2 ou d'air comprimé peut partir avec assez de force pour causer des blessures graves ou la mort si la valve se détache de la bouteille. Toujours regarder la valve en devisant la bouteille, en s'assurant que la valve tourne avec la bouteille et ne reste pas sans bouger contre l'adaptateur on/off. Arrêter le démontage si la valve commence à se dévisser de la bouteille. Dans le doute, revisser la bouteille (sens des aiguilles d'une montre) et contactez une personne compétente pour la réparation.

CONSIGNE DE SECURITE SUR LA BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

- Toute valve doit être installée et désinstallée par une personne compétente en pneumatique.
- Reportez vous au label sur la bouteille pour les dates de ré épreuve .Les bouteilles doivent être réprover périodiquement..
- Une utilisation, remplissage, conservation inadaptée a la bouteille peut provoquer la mort, des blessures ou / et des dégradation au matériel.
- Toujours garder les bouteilles hors de porter des enfants ou de personnes non expérimentées.
- Seulement les personnes ayant suivi un stage de remplissage avec la CGA Pamphlets P.1 et G-6.3 sont autorisées à remplir les bouteilles. Les Pamphlets sont disponible au près de l association « COMPRESSED GAS ASSOCIATION » ou sur le site www.CGANET.com.
- Ne jamais modifier la bouteille d'aucune manière que ce soit.
- Ne JAMAIS exposer une bouteille sous pression a une température supérieure a 130F (54C)
- Une bouteille chauffée à une température supérieure a 250F (121C) doit être jetée ou ré éprouvée en conformité avec le test défini dans le CFR-49
- La valve ne devrait jamais être détachée de la bouteille, demander immédiatement une assistance à une personne compétente si cela se produit.
- Toute bouteille incluse avec ce produit doit être utilisée exclusivement pour la pratique du paintball et rien d'autre.
- Vérifiez que le joint torique uréthane est bien présent sur la valve de la bouteille de CO2 ou d'air comprimé avant de monter la bouteille sur le lanceur. Si le joint torique est manquant, la bouteille se mettra à fuire du moment que la bouteille sera attachée au lanceur.
- Il est fortement conseillé d'utiliser exclusivement des joints torique uréthane.
- Ne jamais monter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé en surpression.
- Evitez toute exposition directe de la peau au gaz purgé, en montant ou démontant la bouteille du lanceur.
- Ne jamais exposer la bouteille a des substances corrosives ou produits caustiques.

MONTER UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

Visser fermement la bouteille de CO2 ou d'air comprimé dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'adaptateur.

CONSEIL: Toujours vérifier que la bouteille de CO2 ou d'air comprimé soit pleine et que le joint uréthane soit présent sur la valve pour éviter des fuites. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

DEMONTRE UNE BOUTEILLE DE CO2/AIR COMPRIME

Dévisser la bouteille de CO2 ou d'air comprimé de l'adaptateur en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **CONSEIL:** Après l'utilisation vous devriez toujours démonter la source de gaz de votre lanceur. Quand la bouteille est démontée de l'adaptateur, un excédent de gaz est purge par le dessous. **PRECAUTION:** Ne jamais exposer la peau en dessous de l'adaptateur où se trouve le trou d'évacuation lors du démontage. Ceci peut provoquer des brûlures de la peau au moment de la purge du gaz. **IMPORTANT:** Vous ne devriez jamais avoir à utiliser des outils pour monter ou démonter la bouteille de CO2 ou d'air comprimé sur l'adaptateur.

UTILISATION APPROPRIEE DU BOUCHON DE CANON

Le bouchon de canon est une partie essentielle à la sécurité de votre équipement .Le bouchon de canon est un outil servant à empêcher les billes de sortir du canon. Mal utilisé le bouchon de canon ne sert à rien.

BOUCHON DE CANON TYPE "CHAUSSETTE"

Placer la chaussette du bouchon de canon par dessus le bout du canon et tirez l'élastique pour l'accrocher à l'arrière du lanceur.

Ajuster l'élastique de manière à ce que la tension soit suffisante pour arrêter une bille sortant du canon. **NOTE:** si l'élastique est trop long, vous pouvez faire des nœuds pour raccourcir l'élastique.

BOUCHON DE CANON TYPE "BOUCHON RIGIDE"

Insérer le bouchon de canon au bout du canon en vous assurant qu'il tient bien avant de charger les billes dans le lanceur et de visser la bouteille de gaz au lanceur.

Le bouchon de canon doit rester fermement en place avec une certaine résistance. **NOTE:** le bouchon de canon ne doit pas être facile à enlever et il faut toujours inspecter les joints toriques pour s'assurer qu'ils ne soient pas abîmés ou coupés.

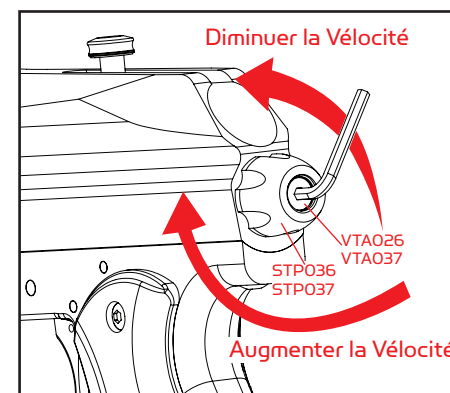
N'enlevez le bouchon de canon que quand vous êtes prêt à jouer ou si un agent de sécurité du terrain vous donne l'autorisation de le faire.

Gardez toujours votre bouchon de canon sur votre lanceur après avoir fini de jouer et gardez le, même après avoir vidé le lanceur des billes de paintball et démonté la bouteille de gaz de votre lanceur.

ATTENTION :

- Pensez à inspecter régulièrement votre bouchon de canon, si vous observez une usure, remplacez-le immédiatement.
- Toujours avoir votre bouchon de canon sur votre lanceur pour prévenir un éventuel accident qui pourrait causer de blessures grave ou même la mort.

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER



Pour **AUGMENTER** la vitesse FPS (feet per second = pieds par seconde) utilisez la clef six pans et tournez la pièce VELOCITY ADJUSTER/SPRING GUIDE dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour **DIMINUER** la vitesse, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **NOTE:** La pièce VELOCITY ADJUSTER/SPRING GUIDE ne se démonte pas par l'arrière du bouchon de la pièce STRIKER PLUG.

REGLAGE DE LA VELOCITE, AUGMENTER / DIMINUER

MISE EN GARDE

- La vitesse de ne doit jamais excéder 300 fps, une vitesse plus importante est dangereuse et peut causer de graves blessures.
- Les lanceurs de paintball ne sont pas faits pour être utilisés contre des personnes à moins de 25 pieds.
- Ne jamais pointer le lanceur en direction d'une personne qui ne porte pas une protection faciale adaptée à la pratique du paintball.
- Ne regardez jamais dans le canon à aucun moment que le lanceur soit chargé ou non.
- Utiliser un lanceur de paintball en dehors d'une zone faite pour le paintball peut être illégal, et peut être passible de poursuites si des dégâts ont été causés par son utilisateur.

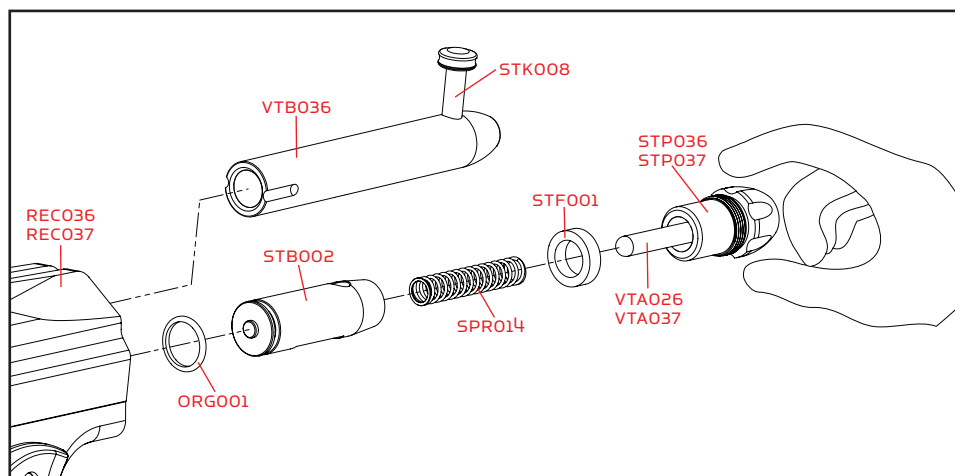
BILLE COINCEE DANS LA DESCENTE DE BILLE

Dans l'éventualité où une bille serait coincée par la culasse et la bloquerai, suivez cette procédure pour débloquent la bille. La chambre de la bille est située juste avant le canon en dessous de la descente de bille. Avant d'essayer de débloquent la bille vous devez porter votre masque de protection. Assurez-vous d'avoir mis le lanceur en position off ou enclenché la sécurité. Démontez la bouteille de CO2 ou d'air comprimé, enlevez le chargeur de billes, et assurez vous qu'il ne reste plus de billes dans le lanceur. Dévissez le canon du lanceur pour permettre à la bille coincée de sortir. Tirez avec une force suffisante sur la goupille de réarmement vers l'arrière jusqu'à débloquent la culasse. Si vous n'arrivez toujours pas par ce moyen à décoincer la culasse, une autre méthode consiste à prendre une tige de nettoyage droite et rigide ou bien une tige en bois et pousser la culasse vers l'arrière en poussant avec la tige depuis l'avant du lanceur en faisant attention que la surface en contact avec le devant de la culasse soit plat pour ne pas endommager la culasse ou l'alésage du corps. Après avoir débloquent la culasse d'une manière ou d'une autre, nettoyez la chambre de la bille et la culasse si nécessaire pour assurer des performances optimales.

IMPORTANT: Ne regardez jamais dans le canon que le lanceur soit chargé ou non. Toujours démonter la source de gaz avant d'entreprendre le décoincage de la culasse.

NOTE: Ne jamais utiliser une tige en métal pour pousser la culasse, cela pourrait rayer le corps ou la culasse.

DEMONTER / REMONTER & NETTOYER LES PIECES INTERNES.



Noms des pièces et référence décrits dans ce chapitre:

Top Cocking Knob (#STK008)

Delrin Bolt (#VTB036)

Striker Bolt (#STB002)

Striker Spring (#SPRO14)

Striker Buffer (#STF001)

Striker Plug (#STP036/037)

Velocity Adjuster (#VTA026/037)

Receiver (#REC036/037)

Nettoyage Et Demontage Rapide

Tirez la goupille de réarmement TOP COCKING KNOB vers le haut. Cela désolidarise la culasse DELRIN BOLT du marteau STRIKER BOLT et vous pourrez ainsi tirer la culasse vers l'arrière et la sortir du lanceur. **CONSEIL:** retirer la culasse permet le nettoyage plus pratique à l'aide d'un « squeegee ». **NOTE:** vérifiez toujours que le trou du marteau soit sur le haut et qu'on le voit en entier quand on regarde par le dessus du corps du lanceur pour pouvoir connecter la goupille de réarmement qui lie la culasse au marteau. **IMPORTANT:** vérifiez toujours que le trou situé au milieu de la culasse en delrin soit vers le bas pour autoriser le gaz de passer de la valve à la culasse pour propulser la bille, si le trou est vers le haut, les billes sortiront avec une vitesse très basse.

Demontez Les Pieces Internes

ETAPE 1: tirez la goupille de réarmement vers le haut et tirez la culasse hors du corps.

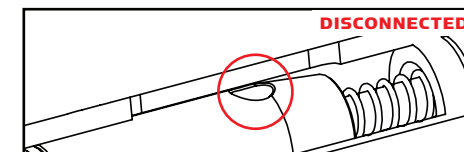
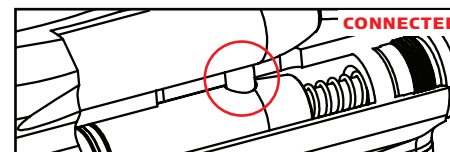
ETAPE 2: utilisez un clef à molette pour dévisser le « Striker plug » à l'arrière du corps, permettant de sortir toutes les autres pièces hors du corps. **NOTE:** assurez vous que le lanceur soit en position désarmé pour minimiser la pression du ressort de marteau afin que les pièces ne soient pas éjectées hors du corps. **ASTUCE:** gardez votre pouce sur la pièce « STRIKER PLUG » afin relâcher les pièces doucement

ETAPE3: Sortez les pièces dans l'ordre « striker plug », ressort de marteau et bumper.

ETAPE4: faites glisser le marteau hors du corps. **CONSEIL:** nettoyez l'intérieur du corps à l'aide d'une tige, nettoyez également le marteau et la culasse en remettant quelque gouttes d'huile sur le joint torique rouge du marteau.

IMPORTANT: il n'est pas nécessaire de démonter les pièces internes pour un entretien normal à moins que vous deviez changer le joint torique du marteau (striker O-ring)

Remontage Des Pieces Internes Arrieres



ETAPE 1: en premier, réinsérez le marteau en faisant attention de le mettre avec le joint torique rouge vers l'avant et le trou pointé vers le haut pour pouvoir se connecter avec la culasse. **NOTE:** pour réinsérer le marteau, allumez le lanceur, et en même temps que vous appuyez sur le marteau, avec votre pouce, appuyez plusieurs fois sur la détente afin d'insérer le marteau jusqu'au fond. **NOTE:** le trou du marteau doit être situé vers le haut et visible depuis le dessus du corps pour permettre de connecter la culasse.

ETAPE 2: remettez le bumper avec le ressort de marteau passant par le milieu du bumper.

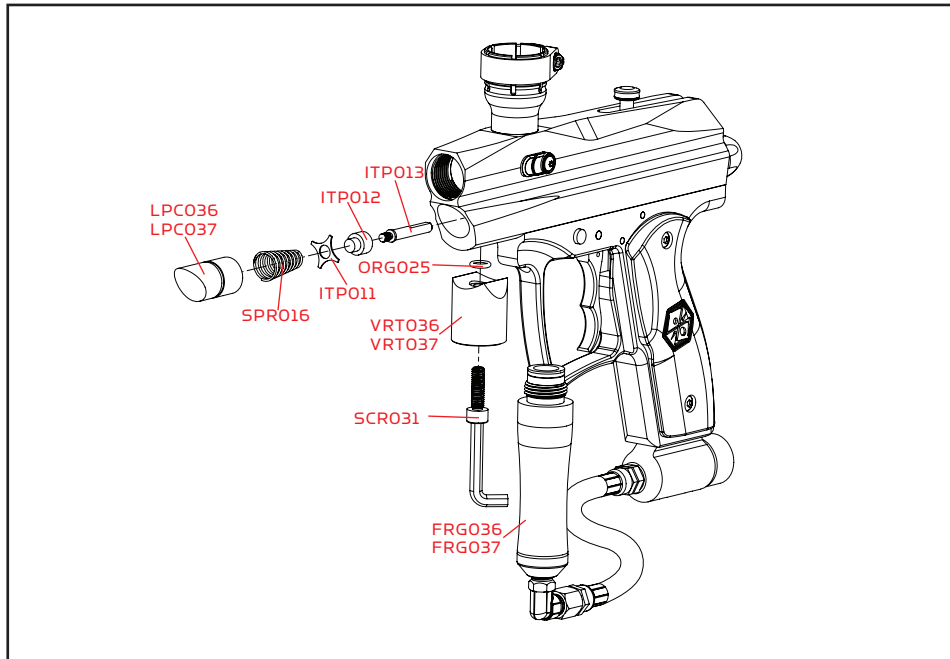
ETAPE 3: revissez fermement le striker plug à l'arrière du corps.

ETAPE 4: faite glisser la culasse vers l'avant en s'assurant que le trou du marteau soit aligné afin que la goupille de réarmement puisse se connecter, puis pressez la goupille de réarmement vers le bas et assurez vous que la culasse soit bien connectée au marteau.

MISE EN GARDE: avant et après l'utilisation, vérifiez que toutes les vis soient bien serrées, une vis desserrée peut causer de graves blessures.

Pour assurer un montage correct, suivez le schéma en regardant la position des composants. Une pièce mal montée causera des problèmes de fonctionnement du lanceur.

GUIDE DE DEMONTAGE DU CUP SEAL



Noms des pièces et référence décrits dans ce chapitre:

Vertical Screw (#SCRO31)

Vertical O-ring (#ORG025)

Vertical Adapter (#VRT036/037)

Cup Seal Guide (#ITP011)

Cup Seal (#ITP012)

Valve Pin (#ITP013)

Valve Spring (#SPR016)

C/A Adapter Screw (#SCRO19)

Front Plug (#LPC036/037)

Foregrip Expansion Chamber (#FRG036/037)

REMPACEMENT DU CUP SEAL ETAPE PAR ETAPE

ETAPE 1: Dévisser les Expansion Chamber et dévisser de tuyau de l'adaptateur vertical.

ETAPE 2: Dévissez ensuite l'adaptateur vertical, en mettant votre pouce sur le bouchon de la chambre pour éviter que le bouchon soit éjecté par la tension du ressort. **NOTE:** l'adaptateur vertical ainsi que le bouchon de la chambre sont tous les deux tenus par la même vis.

ETAPE 3: tirez sur le bouchon et l'assemblage ressort de valve ainsi que le cup seal et le gup seal guide et le cup seal devraient sortir de manière solidaire

ETAPE 4: dévissez le cup seal u cup seal pin et remplace le par un nouveau cup seal fourni dans le kit de réparation

ETAPE 5: remontez les pièces dans l'ordre inverse ou vous les avez démontées, et assurez-vous que le taraudage du bouchon soit aligné avec la vis qui tient l'adaptateur vertical.

IMPORTANT: assurez-vous toujours que aucune source de gaz soit branchée au lanceur, et que le lanceur ne soit plus du tout sous pression avant d'entreprendre n'importe quel démontage. **NOTE:** le changement du cup seal n'est nécessaire que dans le cas où le lanceur fuit par le canon

FUITE D'AIR

IMPORTANT: toujours démonter la bouteille du lanceur avant de démonter le lanceur.

- Fuite d'air au niveau de la chambre basse pression, le joint torique (ORG002) doit être changé.
- Fuite d'air de l'adaptateur vertical, le joint torique (ORG025) doit être changé.
- Fuite d'air au niveau du canon, la pièce cup seal (#ITP012) doit être changée.
- Ne démontez jamais la pièce VALVE BODY (#ITP014) si ce n'est pour une réparation spécifique.
- Des griffures présentes sur la lèvre de la pièce VALVE BODY peut aussi causer des fuites par le canon. cas échéant la pièce VALVE BODY doit être changée.
- Fuite d'air entre le corps du lanceur et la poignée indique que le joint torique de la valve est endommagé.
- Une fuite au niveau du flexible, assurez-vous que chaque extrémité est bien serrée.

IMPORTANT: Le pas de vis des flexibles sont métrique et ne peuvent pas se monter sur un filetage 1/8 NPT, un montage forcé peut endommager le pas de vis et devra être remplacé.

CONSEIL: Pensez à regarder le schéma du lanceur pour vous aider à démonter et remonter le lanceur en vous assurant du positionnement de chaque pièce.

GUIDE DES PANNES

PROBLÈMES DE RÉARMEMENT

- Il faut graisser le joint torique (#ORG001). (Reportez-vous au chapitre démontage / remontage et nettoyage des pièces internes)
- La pression de la bouteille est trop faible et a besoin d'être remplie.
- Le joint torique (#ORG001) de la pièce STRIKER est endommagé et a besoin d'être remplacé par un autre joint torique fourni dans le kit de réparation. Ce joint n'a pas de substitut, assurez-vous d'utiliser le joint torique rouge fourni dans le kit de réparation.
- Une bille cassée dans la chambre de la culasse peut provoquer un ralentissement des pièces qui empêche le lanceur de réarmer, dans ce cas sortez la pièce BOLT et nettoyez l'alésage avec une tige de nettoyage, si le problème persiste, procédez à un nettoyage complet (Reportez-vous au chapitre démontage / remontage et nettoyage des pièces internes)
- Utiliser des billes de mauvaise qualité peut causer également des problèmes de réarmement dus à la forme de la bille.

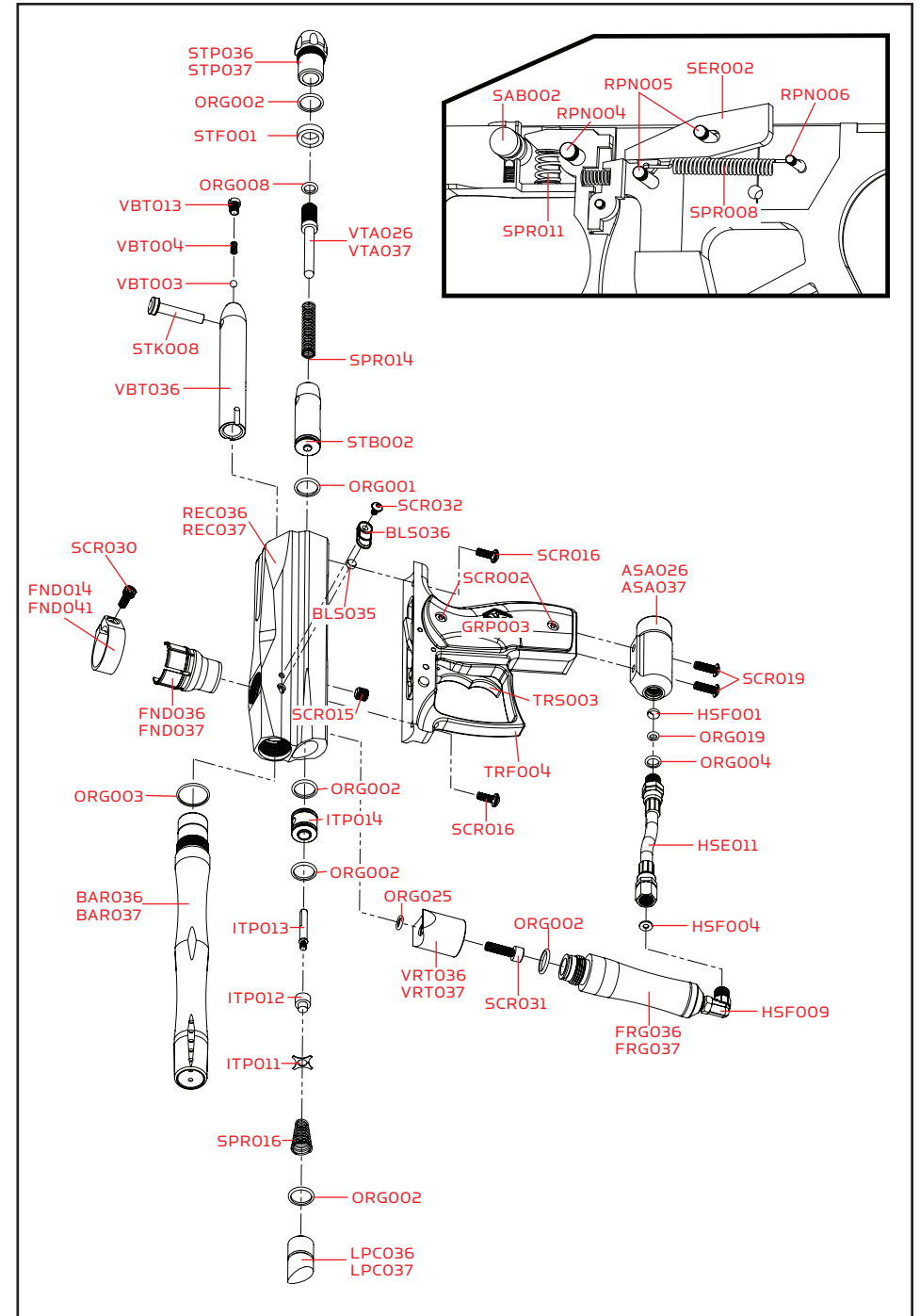
AVERTISSEMENT: les billes ont une durée de vie limitée, et peuvent devenir trop fragile à utiliser

AVERTISSEMENT: les billes peuvent se déformer avec le temps, il est donc conseillé de mesurer les billes avec la taille de son canon pour s'assurer qu'elle rentre sans trop forcer.

LISTE DES PIÈCES DU SPYDER XTRA

ASA026	C/A Adapter (matte black)	RECO37	Xtra 09 Receiver (matte classic pewter)
ASA037	C/A Adapter (matte classic pewter)	RPN004	Trigger Roll Pin (large)
* BAR001	Spyder Barrel Plug	RPN005	Sear Roll Pin (med)
BAR036	1PCS Barrel (matte black)	RPN006	Secondary Roll Pin (small)
BAR037	1PCS Barrel (matte classic pewter)	SAB002	Safety Button (M)
BLS035	09 Rubber Ball Stopper	SCR002	M4 x 8 Screw (A)
BLS036	09 Detent Cover (plastic)	SCR015	Valve Body Screw (A)
FND014	Clamping Collar (matte black)	SCR016	M5 x 12 Screw (A)
FND041	Clamping Collar (matte classic pewter)	SCR019	M5 x 28 Screw C/A Adapter Screw (A)
FND036	Feed Neck 09 (matte black) (semi)	SCR030	M3 x 10 Clamping Screw (A)
FND037	Feed Neck 09 (matte classic pewter) (semi)	SCR031	Vertical Screw (A)
FRG036	Foregrip Expansion Chamber (matte black)	SCR032	M4 x 6 09 Ball Detent Screw (A)
FRG037	Foregrip Expansion Chamber (matte classic pewter)	SER002	Sear (semi)
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR008	Sear Spring (semi)
HSE011	Disconnect Hose (male x female) 4.5"	SPR011	Trigger Spring (semi)
HSF001	Air Filter	SPR014	Striker Spring (shorter)
HSF004	Plastic Washer	SPR016	Valve Spring (new)
HSF009	90d Male to Male Adapter (std x met) swivel	STB002	Striker Bolt
ITP011	Cup Seal Guide	STF001	Striker Buffer
ITP012	Cup Seal	STK008	Top Cocking Knob
ITP013	Valve Pin	STPO36	Striker Plug Threaded 09 (matte black)
ITP014	Valve Body	STPO37	Striker Plug Threaded 09 (matte classic pewter)
LPC036	Front Plug 09 (matte black) (semi)	TRF004	Metal Trigger Frame
LPC037	Front Plug 09 (matte classic pewter) (semi)	TR5003	Double Trigger (semi)
ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 60pu	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG002	O-ring #15 80	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	VBT013	Delrin Bolt Locking Screw
ORG004	O-ring #11 80	VBT036	09 Delrin Bolt w/ Locking Knob (semi)
ORG008	O-ring #10 80	VRT036	Vertical Adapter (matte black)
ORG019	O-ring #09 80	VRT037	Vertical Adapter (matte classic pewter)
ORG025	Vertical O-ring	VTA026	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte black)
* PAK006	Spare Parts Kit 09 (semi's)	VTA037	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte classic pewter)
RECO36	Xtra 09 Receiver (matte black)		

SCHEMAS DU SPYDER XTRA



* Item Not Pictured

POLICE DE GARANTIE

Kingman garanti au client original ce produit pour une période de 1 ans à partir de la date d'achat, garantie pièce et main d'œuvre en cas de défaillance sous réserve que le produit est été utilisé dans des conditions normales. Toute pièce électronique dans les lanceurs Spyder électronique est garantie 6 mois à partir de la date d'achat. Kingman accepte de réparer ou remplacer à sa discrétion tout produit dans une période de temps raisonnable. Cette garantie ne couvre pas les joints toriques, cup seals, pile 9.6V rechargeable, chargeur de pile, rayures, les usures normales, toute modification, délavage normal de l'anodisation, et coups ou dommages à la suite de chocs. Le produit de sera pas garanti si un des technicien de Kingman prouve que le client est responsable de la panne ou de l'usure. Cette garantie ne couvre que les pièces d'origine. -Toute modification du produit ou de ses pièces d'origines entraînera l'annulation de la garantie ainsi que la responsabilité de Kingman. Tout dommage causé par de l'eau ne sera pas couvert. Les réparations sous garanties doivent être effectuées par un technicien de Kingman ou un technicien approuvé par Kingman. Pour que la garantie soit valide, le client doit retourner le coupon de garantie ci joint dûment complété, avec une copie du reçu du vendeur sous 15 jours après l'achat. Cette garantie n'est pas transférable. Les lanceurs de paintball ne sont pas remboursables. Cette garantie ne couvre pas les frais d'envoi, d'enlèvement ou encore les téléphones. Si le lanceur a besoin d'être réparé, le client emballera le lanceur et l'enverra avec le nom, l'adresse, le numéro de téléphone et une brève description du problème à l'adresse suivante:

KINGMAN GROUP

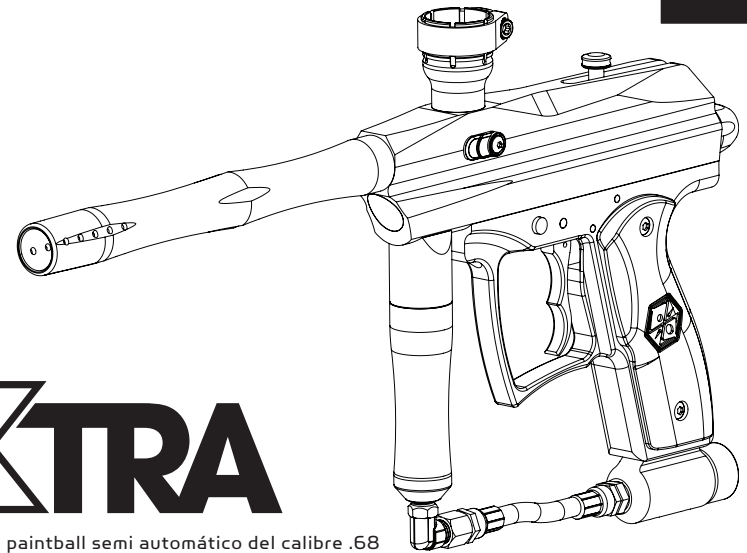
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

» L'enregistrement de la garantie est aussi disponible sur le site Internet www.spyder.tv

SUPPORT TECHNIQUE

Notre support technique est ouvert de Lundi à Vendredi de 8 heure à 17 heures (heure cote ouest des USA) et peut être joint au (626) 430-2300.
www.spyder.tv

PASSION FOR PAINTBALL™



XTRA

Marcador de paintball semi automático del calibre .68

TABLA DE CONTENIDOS

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	29
GUÍA DE USO/ INICIO	30
ADVERTENCIAS DEL TANQUE DE CO2 /AIRE COMPRIMIDO	31
INSTALACION DEL TANQUE DE CO2 / AIRE COMPRIMIDO	31-32
USO APROPIADO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN	32
AJUSTE DE VELOCIDAD	32-33
UN PAINTBALL ATASCADO EN LA ENTRADA DEL CAÑÓN	33
DESMONTAJE / MONTAJE Y LIMPIEZA DE COMPONENTES TRASEROS	33-34
RETIRADA DEL CUP SEAL	34
SOLUCIONES	35
AGUJEROS DE AIRE	36
DE PIEZAS XTRA	37
XTRA ESQUEMÁTICO	38
CONDICIONES DE GARANTÍA	39

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA

- Este Marcador de paintball no es un juguete. Puede causar heridas de gravedad o incluso la muerte.
- Kingman recomienda que el cliente sea mayor de edad (al menos 18 años) para comprar este producto.
- Es importante leer este manual así como las advertencias sobre el tanque de aire antes de usar este producto.
- Cualquier modificación o manipulación de los componentes originales de fábrica suprimirán todas las garantías y responsabilidades de Kingman.
- Kingman recomienda el uso de un dispositivo que bloquee el cañón cuando el marcador no esta en uso.
- Para ajustar de forma apropiada de la velocidad (Pies Por Segundo), Kingman recomienda el uso de un cronógrafo disponible en la mayoría de establecimientos especializados en paintball así como en los campos de paintball.
- Antes y después de cada uso del marcador de paintball, revise y asegure que todos los tornillos estén seguramente apretados. Los tornillos flojos pueden evitar que el marcador funcione correctamente. Un marcador de paintball incorrectamente mantenido puede ser peligroso y podra causar lesión o muerte. Consulte con el operador del campo o un oficial de seguridad en el lugar / campo de paintball en el que usted está jugando.
- Kingman RECOMIENDA que cualquier persona que use este producto o se encuentre cerca de este producto mientras está en uso haga uso de la máscara PROTECTORA DE OJO/CARA diseñada expresamente para el deporte de paintball. Esta recomendación se extiende a la realización del mantenimiento del marcador y durante ejercicios con objetivos.
- Kingman recuerda que el usuario ES EL ÚNICO RESPONSABLE de proteger sus ojos/cara y no se hace responsable de cualquier lesión que se produzca como consecuencia de prescindir de alguna de las medidas de seguridad que en este manual se recomienda.
- Nunca dispare o apunte su marcador hacia una persona que no está en una instalación destinada a la práctica del paintball o que no lleve la protección apropiada de OJO/ CARA.
- Trate cada marcador de paintball como si estuviese cargada.
- Nunca mire por el cañón de un marcador cargada o descargada.
- Mientras el marcador no esté en uso manténgase siempre en el modo "SAFE" u "OFF".
- Extraer siempre el gas y todas las bolas de pintura antes de desmontaje.
- Este producto es sólo apto para calibres de 0.68 de marcadoras paintball.
- Asegúrese de que el marcador está siempre en la posición de disparo sencillo cuando no está en uso.
- La utilización de marcadoras de paintball fuera un recinto designado para la práctica del paintball puede ser ilegal, y es susceptible de acarrear consecuencias penales si el usuario provoca algún daño, ya sea físico o material.
- Nunca dispare o apunte su marcador hacia un animal.
- Si el marcador cambia de propietario asegúrese de que el nuevo propietario reciba este manual.

GUÍA DE USO / INICIO

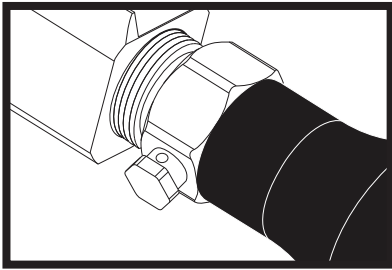
 **ADVERTENCIA:** Mantenga siempre la pistola en el modo "ON" u "OFF" hasta que usted esté listo para disparar.

1. Ate siempre un dispositivo que bloquee el canon (o chupete) en el extremo del canon como medida de seguridad mientras no este usando el marcador.
2. Kingman recomienda mantener la pistola en la posición "SAFE" antes su uso. Para operar, empuje el botón de seguridad "PUSH SAFE" del lado del marco. Este colocará la pistola en un modo seguro. Para soltar el botón de seguridad en un sin peligro manera, señale el pistola en una dirección segura, y empuje el botón de seguridad hacia "PUSH FIRE" lado del marco.
3. Ate siempre un dispositivo que bloquee el cañón (o chupete) en el extremo del cañón como medida de seguridad mientras no esté usando la pistola.
4. Sujete el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A. **CONSEJO:** Asegúrese de que el Alimentador CO2 de Aire Comprimido está lleno antes de incorporarlo a la pistola. Si se produjese un agujero de aire ocurre entre el Alimentador de CO2 y el adaptador C/A sustituya la arandela. **NOTA:** Las arandelas proporcionadas con el equipo no son para utilizarlas con el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. **IMPORTANTE:** Nunca use ningún instrumento casero para sujetar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A.
5. Ate el codo y un cargador paintball al feed neck de la pistola (ninguna imagen). **NOTA:** Use exclusivamente cargadores de paintball de calibres 0,68.
6. Posición de amartillado. Tire del Top Cocking Knob hacia atrás hasta los pestillos de Cerrojo de Delrín. **PRECAUCIÓN:** Si el seguro no está activado, su pistola estaría lista para disparar.
7. Quite el dispositivo de bloqueo del cañón.
8. **PRECAUCIÓN:** Con el interruptor en modo ON, la pistola estará lista para disparar. El accionamiento del gatillo provocará el disparo de un paintball. **IMPORTANTE:** UNICAMENTE pruebe su pistola en una dirección segura o en un campo específico para ello.
9. Control de velocidad (fps). Manipulando el controlador de velocidad o Spring Guide aumentará/disminuirá la velocidad (fps). **NOTA:** Su pistola ha de ser usada en una instalación de paintball con la protección paintball apropiada. **IMPORTANTE:** Kingman recomienda la utilización de un cronógrafo para asegurar que la velocidad está por debajo de bajo 300 (fps).
10. Cuándo haya terminado de usar la pistola, vacíe el cargador. **PRECAUCIÓN:** Puede quedar un paintball en el cañón de la pistola; dispare un par de veces en una dirección segura para asegurarse de que el cañón y la recámara están vacíos.
11. Coloque el tapon el cañón en el extremo sobre del mismo para precausion de seguridad cuando no este en uso. Esto evitará cualquier incidente que pudiera provocar un disparo casual o no deseado.
12. Kingman recomienda mantener la pistola en la posición "SAFE" después de su uso.
13. Desatornille el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido del adaptador C/A de la pistola. **PRECAUCIÓN:** Nunca se exponga a un contacto directo al adaptador C/A. Ello podría provocar quemaduras en la piel. **IMPORTANTE:** Nunca utilice usar ningún instrumento no previsto para ello para separar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido.
14. Guarde la pistola en un bolso de paintball o en un lugar seguro. **ADVERTENCIA:** Antes y después del uso de la pistola, asegúrese para de que todos los tornillos están bien sujetos. Los tornillos pueden aflojarse o incluso soltarse como consecuencia de la vibración. Los tornillos sueltos pueden ser peligrosos y causar lesiones. **CONSEJO:** Se recomienda lubricar la pistola antes y después de cada uso, sobre todo cuando se vaya a almacenar la pistola durante un amplio período de tiempo. Añada unas gotas de aceite específico de paintball sobre la arandela o Striker O-ring (#ORG001) (ver la Guía Desmontaje / Montaje). Antes de almacenar la pistola, asegúrese de que la pistola está en la posición de no amartillado. Esto ayudará al muelle principal a mantener su tensión

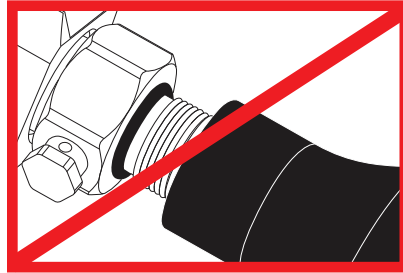
IMPORTANTE

- La velocidad de disparo puede variar según las condiciones climáticas y la altitud.
- Antes de usar su pistola, realice "una PRUEBA DE VELOCIDAD SEGURA". Este sólo puede ser llevado a cabo usando un dispositivo de pruebas llamado "Cronógrafo de Velocidad" que encontrará en tiendas especializadas o en campos de paintball. **NOTA:** se recomienda no usar una velocidad superior a 300 pies por segundo (fps). Así mismo se recomienda que este producto no se utilice a una distancia menor de 25 pies.
- Puede que queda gas en la pistola una vez retirado el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. Por favor retire todos los paintballs y asegúrese que la pistola está totalmente descargada de gas.
- No almacenar una pistola con el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido atado sin la debida supervisión.

ADVERTENCIAS DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO



SAFE



ADVERTENCIA



PELIGRO

El CO2 o Alimentador de Aire Comprimido puede salir expulsado con bastante fuerza provocando graves lesiones o incluso la muerte si la Válvula no está bien atornillada a la culata. Asegúrese que la válvula gira con el cilindro en vez de permanecer inmóvil. CESE de disparar si la Válvula del Alimentador comienza a desatornillarse del cilindro. En caso de duda, atornille el cilindro y póngase en contacto con personal cualificado.

CO2 / ADVERTENCIAS EL ALIMENTADOR DE AIRE COMPRIMIDO

- Las válvulas deben ser manipuladas por personal calificado.
- Este pendiente de las fechas de control de mantenimiento del Alimentador de CO2 Aire Comprimidas indicadas en las etiquetas adheridas al mismo. Los depósitos de los cilindros deben ser revisados periódicamente.
- El uso inadecuado, el relleno, almacenaje o disposición de todos los cilindros de aire puede causar daños personales y/o materiales.
- Mantenga los cilindros fuera del alcance de niños y/o cualquier persona inexperta.
- Los cilindros de aire sólo podrán ser manipulados por personal cualificado de acuerdo con lo establecido en los Folletos CGA P.1 y G-6.3. Dichos folletos están disponibles en la web de la Asociación de Aire Comprimido: www.CGANET.com.
- Nunca manipule el cilindro sin criterio alguno.
- No exponga los cilindros presurizados a temperaturas superiores a 130°F (54°C).
- Cilindros que alcancen temperaturas excesivas superiores a los 250°F (121°C) deben ser revisados de acuerdo con la prueba definida en el CFR-49.
- La válvula NUNCA debe ser separada del tubo. Si esto se produjese, por favor busque recibir soporte de personal cualificado.
- Todo depósito de CO2 que venga con el producto ha de ser utilizado únicamente para el uso del paintball.
- Asegúrese de que existe una arandela o un O-ring junto a la válvula del alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes de incorporar el alimentador a la pistola. Se escapará el aire comprimido si falla la arandela un O-ring de la válvula.
- NUNCA presurizar un cilindro de CO2 de Aire Comprimido.
- Evite cualquier exposición directa de la piel al gas que se escapa a la hora de instalar o retirar el alimentador de aire comprimido.
- Nunca exponer los cilindros a materiales corrosivos de limpieza.

LA INSTALACIÓN DEL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO

Atornille con firmeza el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A de la pistola. **CONSEJO:** Antes de instalar un Alimentador de CO2 de Aire Comprimido, asegúrese que el depósito esté lleno. **IMPORTANTE:** Nunca utilice ningún instrumento no apto para ello para enganchar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido al adaptador C/A.

RETIRAR EL ALIMENTADOR DE CO2 DE AIRE COMPRIMIDO

Desatornille el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido girando el depósito hasta que se desacople del adaptador C/A. **CONSEJO:** Después de usar la pistola, quite el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes del almacenaje. Cuando el tanque está siendo quitado, el aire de exceso liberará del C/A adaptador. **PRECAUCIÓN:** Nunca se exponga a cualquier tipo de contacto directo al agujero de evacuación del adaptador C/A al retirar el alimentador de gas. De lo contrario podría sufrir quemaduras en la piel provocadas por el gas liberado.

IMPORTANTE: Nunca use ningún instrumento casero para separar el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido del adaptador C/A. Si no puede retirar el alimentador a mano por favor póngase en contacto con personal especializado.

PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE

El dispositivo de bloqueo del cañón BBD o "chupete" es un componente esencial de seguridad activa de su paintball. Este dispositivo ha sido diseñado para evitar que ningún paintball sea proyectado por casualidad. El uso impropio del dispositivo de bloqueo del cañón lo hará inútil.

BARREL SOCK/BAG TYPE DEVICE

Coloque El dispositivo de bloqueo del cañón en el extremo del cañón y ate la cuerda elástica alrededor de la parte trasera de su pistola.

Ajuste la longitud de la cuerda elástica de manera que el dispositivo de bloqueo del cañón se pueda acoplar de forma adecuada al extremo del cañón. **NOTA:** Si la cuerda elástica es demasiado larga haga un par de nudos alrededor de la cuerda para acortar su longitud.

BARREL PLUG TYPE DEVICE

Inserte su enchufe de canon al extremidad del canon antes de cargar su pistola y antes de poner el tanque en el pistola.

Asegúrese que el dispositivo de bloqueo del cañón encaja bien en el cañón con muy resistencia El enchufe no debería ser fácil a quitarlo y siempre verificar los O-rings si no son defectuosas.

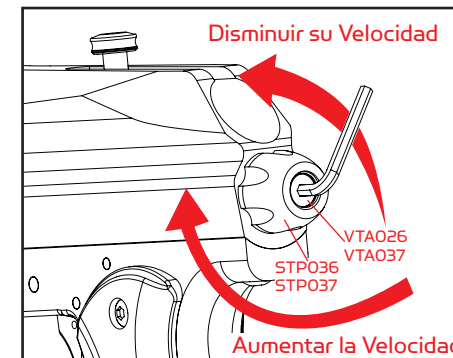
Quite el dispositivo de bloqueo del cañón sólo cuando usted se prepara a comenzar el juego o ha sido instruido de hacer así por un funcionario de seguridad.

Siempre guarde su dispositivo de bloqueo del cañón en su pistola después de que usted ha terminado de jugar. Guárdelo en el lugar hasta después de que usted ha vaciado todo paintballs y ha quitado su tanque de aire de su pistola de paintball.

ADVERTENCIA:

- Inspeccione su dispositivo de bloqueo del cañón con regularidad para cualquier rasgón si es llevado puesto, sustitúyalo inmediatamente.
- Siempre tienen su dispositivo de bloqueo del cañón en el lugar en su barril de pistolas para asegurar la seguridad y prevenir accidentes que pueden causar la herida permanente o hasta muerte.

AJUSTE DE VELOCIDAD AUMENTO / DISMINUCIÓN



Para **AUMENTAR** la velocidad FPS (Pies Por Segundo) es necesaria utilizar de la Llave Allen girando el controlador de velocidad / Spring Guide a la derecha.

Para **DISMINUIR** su velocidad FPS (Pies Por Segundo) es necesaria utilizar de la Llave Allen girando el controlador de velocidad / Spring Guide en sentido contrario a la derecha. **NOTA:** La velocidad de este marcador del paintball se extiende de aproximadamente 240 - 300 pies por el segundo (fps). Las velocidades fluctuarán o variarán debido al tamaño del paintball, a la condición de clima, a la altitud, al tipo de fuente del aire y a la variación en la tensión del resorte de la fabricación.

AJUSTE DE VELOCIDAD AUMENTO / DISMINUCIÓN CONT.

ADVERTENCIA

- Se recomienda configurar una velocidad siempre inferior a 300 fps. Velocidades superiores podrían causar lesiones.
- Nunca disparar a una persona a una distancia inferior de 25 pies.
- Nunca apunte con la pistola cuando esta está cargada a una persona que no posee la protección adecuada.
- Nunca miré a través del cañón de la pistola este ésta cargada o no.
- La utilización de pistolas de paintball fuera un recinto designado para la práctica del paintball puede ser ilegal, y es susceptible de acarrear consecuencias penales si el usuario provoca algún daño, ya sea físico o material.

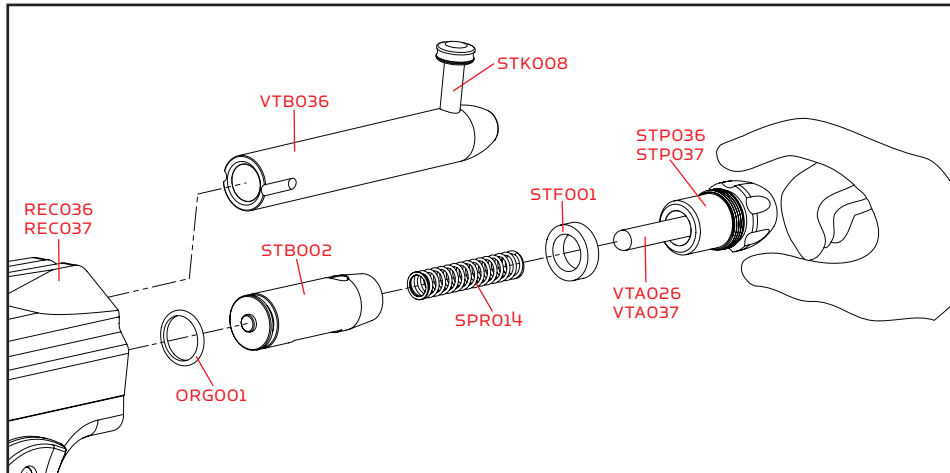
UN PAINTBALL ATASCADO EN LA ENTRADA DEL CAÑÓN

En caso de la ruptura de paintball, siga estos pasos para no dañar la pistola. Antes de intentar desatascar el Delrin bolt haga uso de gafas que le protejan los ojos. Asegúrese que la pistola está en la posición SAFE / OFF antes de llevar a cabo cualquier manipulación. Quite el Alimentador de CO2 de Aire Comprimido. Vacíe el cargador de paintballs. Desacople el cañón del receptor para permitir que el paintball atascado salga. Con bastante tensión en el Cocking Knob, retírese para liberar el Delrin bolt de la posición atascada. Otro método es usar directamente un "enjuagador de tiro". Siempre limpie la pintura de la entrada del cañón y el cañón para aumentar la precisión y el alcance de su pistola.

IMPORTANTE: Nunca mire en el interior del cañón de la pistola ya esté cargada o descargada. Quite Alimentador de CO2 de Aire Comprimido antes de intentar desatascar el Delrin Bolt.

NOTA: Nunca utilizar una vara metálica o destornillador como un instrumento para desatascar ya que dañaría el interior de la pistola.

DESMONTAJE / MONTAJE & LIMPIEZA DE LOS COMPONENTES TRASEROS



Nombres y números de partes descritos en esta selección:

Top Cocking Knob (#STK008)
Delrin Bolt (#VBT036)
Striker Bolt (#STB002)
Striker Spring (#SPR014)

Striker Buffer (#STF001)
Striker Plug (#STP036/037)
Velocity Adjuster (#VTA026/037)
Receiver (#REC036/037)

Desmontaje Rápido Para Limpieza

Levante en el Top Cocking Knob para desconectar el Delrin Bolt del Striker Bolt. Esto permitirá al Delrin Bolt levantarse de la parte trasera del receptor. **CONSEJO:** la retirada del Delrin Bolt del receptor permitirá obtener un fácil acceso para la limpieza con una rasqueta de caucho. **NOTA:** asegúrese de que el agujero del Striker Bolt se encuentra en posición vertical cuando se mira a través del receptor. Esto permitirá al Top Cocking Knob ajustar correctamente con el Striker Bolt.

IMPORTANTE: el agujero por el que pasa el aire en la parte intermedia del Delrin Bolt ubicado en la mitad del Delrin Bolt debería estar siempre colocado hacia abajo cuando se reinstale. Si el Delrin Bolt no se ha instalado correctamente, las paintballs no saldrán del cañón con normalidad.

Desmontaje De Los Componentes Traseros

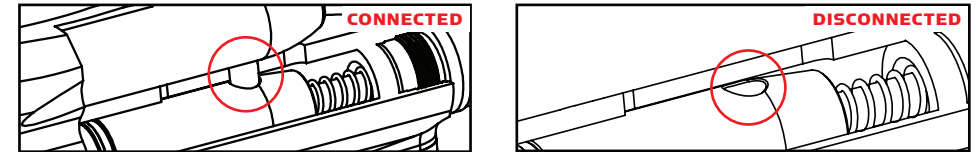
PASO 1 Levante en el Top Cocking Knob para desconectar el Delrin Bolt del Striker Bolt. Esto permitirá al Delrin Bolt levantarse de la parte trasera del receptor.

PASO 2 Utilizando una llave inglesa, mueva el Striker Plug con rotación a izquierdas en la parte trasera del receptor. Esto permitirá a todas las partes internas, tales como el ajustador de velocidad y al muelle guía (Velocity Adjuster & Spring Guide), Striker Spring, Striker Buffer y Striker Bolt deslizarse de la parte trasera del receptor. **NOTA:** retire el Striker Plug solamente con el marcador en la posición de "no amartillada" y esto evitará que los elementos internos se muevan porque el Striker Spring está comprimido. **CONSEJO:** al colocar su dedo detrás del Striker Plug antes de retirarlo evitará que los elementos internos de los marcadores se muevan.

PASO 3 Retire los elementos en este orden: Striker Plug w/Velocity Adjuster, Striker Spring y Striker Buffer.

PASO 4 Levante el Striker Bolt de la parte trasera del receptor. **CONSEJO:** cuando los elementos internos se retiran, se aconseja limpiar cualquier residuo o pintura que pueda existir en la parte interna del receptor con una rasqueta de caucho y limpie el Delrin Bolt con un trapo o una toallita de papel. Aplique periódicamente aceite específico de marcadoras de paintball sobre la junta tórica del Striker. **IMPORTANTE:** no es necesario desmontar los elementos internos de la parte trasera para un mantenimiento básico a menos que la junta tórica del Striker necesite ser reemplazada.

Reensamblaje De Los Elementos Internos De La Parte Trasera



PASO 1 Reinserte el Striker Bolt con la junta tórica del Striker que tenga una posición hacia el frente del marcador con la parte abollada del Striker Bolt mirando hacia abajo. **NOTA:** Aplique presión con el dedo detrás del Bolt y al mismo tiempo tire del gatillo. Repita este proceso hasta que el Bolt esté completamente insertado. **NOTA:** el agujero del Striker Bolt debería estar colocado verticalmente cuando se mire a través del receptor.

PASO 2 Introduzca el Striker Buffer con el receptor y coloque el Striker Spring a través del Striker Buffer.

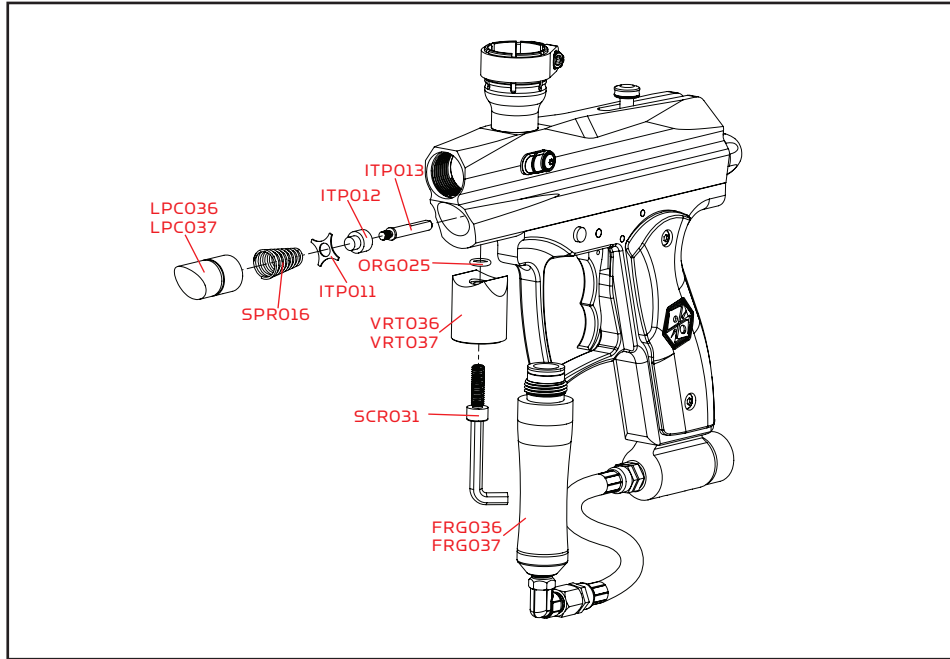
PASO 3 Ajuste firmemente el Striker Plug w/Velocity Adjuster & Spring Guide a la parte posterior del receptor.

PASO 4 Inserte el Delrin Bolt atravesando la parte posterior del Top Cocking Knob. Presione hacia abajo el Top Cocking Knob para permitir que entre el Striker Bolt. **NOTA:** si el orificio del Striker Bolt no está correctamente alineado, el Top Cocking Knob no se sujetará correctamente.

ADVERTENCIA: Nunca la tentativa de quitar los traseros mientras el CO2 / el Tanque de Aire Comprimido es atado. Asegúrese para quitar todo paintballs y el cargador antes de desmontar marcador.

Para asegurarse de que marcador se ha re ensamblado, siga el dibujo esquemático o durante el desmontaje. Los componentes mal puestos pueden hacer que marcador funcione mal.

RETIRADA DEL CUP SEAL / ACCESO AL CUP SEAL PASO A PASO



Nombres y números de partes descritos en esta selección:

Vertical Screw (#SCRO31)

Vertical O-ring (#ORG025)

Vertical Adapter (#VRT036/037)

Cup Seal Guide (#ITP011)

Cup Seal (#ITP012)

Valve Pin (#ITP013)

Valve Spring (#SPR016)

C/A Adapter Screw (#SCRO19)

Front Plug (#LPC036/037)

Foregrip Expansion Chamber (#FRG036/037)

ACCESO AL CUP SEAL PASO A PASO

Para poder acceder al Cup Seal para su mantenimiento o cambio es necesario retirar el Front Plug y el Vertical Adapter.

PASO 1 Desatornille los Expansion Chamber y desenrosque el adaptador del manguito del adaptador vertical.

PASO 2 Retire el Vertical Adapter desatornillando el Vertical Adapter Mounting Screw, asegurándose de mantener un dedo sobre el Front Plug para evitar que salte. **NOTA:** el Vertical Adapter Mounting Screw sirve para mantener en su lugar el Front Plug y el Vertical Adapter.

PASO 3 Al retirar el Front Plug, éste debería salir con el Valve Spring, la Cup Seal Guide, el Cup Seal y el Valve Pin conjuntamente.

PASO 4 Desatornille el Cup Seal del Valve Pin y sustitúyalo por el de repuesto suministrado con su juego de piezas de recambio.

PASO 5 Siga los pasos previos en orden inverso para reinstalar todos los componentes adecuadamente. Asegúrese de que el orificio del tornillo del Front Plug está alineado con el del Vertical Adapter.

IMPORTANTE: antes de proceder al mantenimiento del marcador asegúrese siempre de que todas las fuentes de aire han sido eliminadas y de que cualquier aire residual se ha expulsado completamente.

NOTA: el mantenimiento o sustitución del Cup Seal sólo se debería llevar si existen pérdidas en la recámara que se puedan oír una vez que ha sido retirado el Delrin Bolt.

AGUJEROS DE AIRE

IMPORTANTE: Siempre quite el Tanque de gas y paintballs antes de cualquier manipulación de marcador.

- Si se escapa aire de la Cámara de Presión Inferior significa que el O-ring (#ORG002) tendrá que ser engrasado o sustituido.
- Si se escapa aire del Adaptador Vertical significa que el O-ring (#ORG023) tendrá que ser engrasado o sustituido.
- Si se escapa aire por el cañón por lo general se debe a que un cup seal está dañado y hay que reemplazarlo.
- Nunca quitan el cuerpo de válvula a menos que las reparaciones específicas sean necesarias.
- Una mella o rasguño en el labio del cuerpo de válvula puede causar un agujero de aire interno. El cuerpo de válvula tiene que ser sustituido.
- Aire que se escapa a través del Receptor y del Trigger Frame indicaría que las arandelas del cuerpo de válvula tendrán que ser sustituidas.
- Si el aire se escapa a través del extremo opuesto de los accesorios de manguera, por favor compruebe lo siguiente:
- El polo hembra de la Manguera debe tener una arandela de plástico instalado dentro del cuello de la manguera y estar apretado correctamente.

CONSEJO: para asegurarse de que marcador se ensamblado correctamente, siga el dibujo esquemático durante el desmontaje. De lo contrario marcador podría funcionar inadecuadamente.

SOLUCIONES

Uno o varios de lo siguientes problemas pueden causar amartillando:

- Necesito la lubricación en el o-ring siguiente (#ORG001) (ver desmontaje / montaje y limpieza de componentes internos).
- La presión en el tanque es demasiado baja y posiblemente tiene que ser rellenada.
- El Striker O-ring (#ORG001) está dañado o simplemente no está. Sustitúyalo por el Striker O-ring oficial e Kingman. **NOTA:** el Striker O-ring no puede ser substituido por una arandela u o-ring de botella de.
- La suciedad o los fragmentos de cáscara de pintura rotos en el receptor pueden hacer que marcador tenga amartillando. La utilización de un limpiador a través de la parte superior del receptor quitará la mayor parte de la suciedad o fragmentos de cáscara rotos. Si persiste el problema, ver desmontaje / montaje y limpieza de componentes internos) desmonte marcador para una limpieza completa.

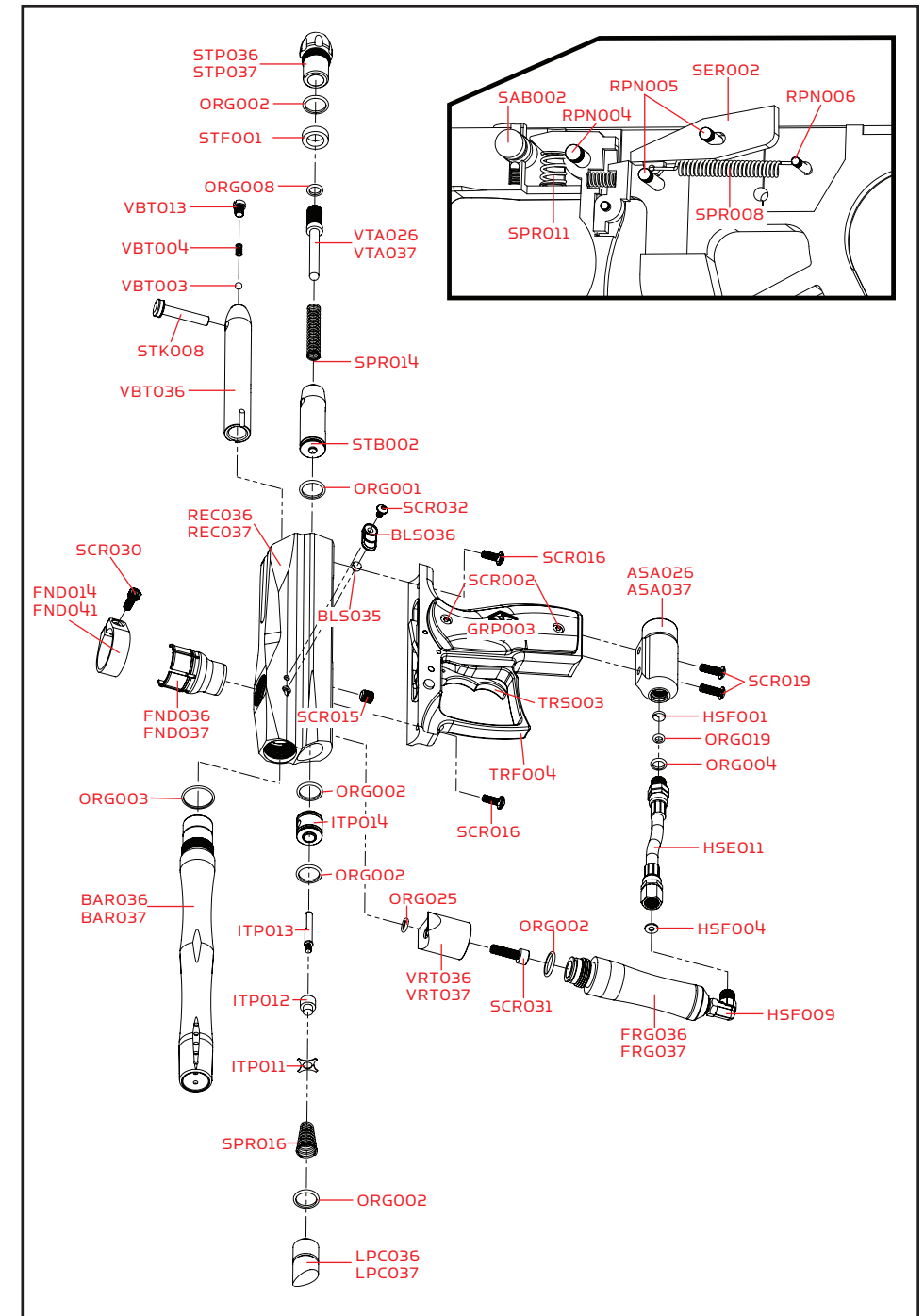
CONSEJO: los Paintballs tienen un durabilidad determinada antes de la venta y pueden volverse demasiado frágiles para el uso.

CONSEJO: el Paintballs puede adoptar una forma diferente con el tiempo, entonces será aconsejable adaptar el tamaño del paintball a su cañón

DE PEIZAS XTRA

ASA026	C/A Adapter (matte black)	RECO37	Xtra 09 Receiver (matte classic pewter)
ASA037	C/A Adapter (matte classic pewter)	RPN004	Trigger Roll Pin (large)
* BAR001	Spyder Barrel Plug	RPN005	Sear Roll Pin (med)
BAR036	1PCS Barrel (matte black)	RPN006	Secondary Roll Pin (small)
BAR037	1PCS Barrel (matte classic pewter)	SAB002	Safety Button (M)
BLS035	09 Rubber Ball Stopper	SCR002	M4 x 8 Screw (A)
BLS036	09 Detent Cover (plastic)	SCR015	Valve Body Screw (A)
FND014	Clamping Collar (matte black)	SCR016	M5 x 12 Screw (A)
FND041	Clamping Collar (matte classic pewter)	SCR019	M5 x 28 Screw C/A Adapter Screw (A)
FND036	Feed Neck 09 (matte black) (semi)	SCR030	M3 x 10 Clamping Screw (A)
FND037	Feed Neck 09 (matte classic pewter) (semi)	SCR031	Vertical Screw (A)
FRG036	Foregrip Expansion Chamber (matte black)	SCR032	M4 x 6 09 Ball Detent Screw (A)
FRG037	Foregrip Expansion Chamber (matte classic pewter)	SER002	Sear (semi)
GRP003	Rubber Grip Cover (black)	SPR008	Sear Spring (semi)
HSE011	Disconnect Hose (male x female) 4.5"	SPR011	Trigger Spring (semi)
HSF001	Air Filter	SPR014	Striker Spring (shorter)
HSF004	Plastic Washer	SPR016	Valve Spring (new)
HSF009	90d Male to Male Adapter (std x met) swivel	STB002	Striker Bolt
ITP011	Cup Seal Guide	STF001	Striker Buffer
ITP012	Cup Seal	STK008	Top Cocking Knob
ITP013	Valve Pin	STPO36	Striker Plug Threaded 09 (matte black)
ITP014	Valve Body	STPO37	Striker Plug Threaded 09 (matte classic pewter)
LPC036	Front Plug 09 (matte black) (semi)	TRF004	Metal Trigger Frame
LPC037	Front Plug 09 (matte classic pewter) (semi)	TR5003	Double Trigger (semi)
ORG001	Striker O-ring #14.3 1.7 60pu	VBT003	Delrin Bolt Locking Bearing
ORG002	O-ring #15 80	VBT004	Delrin Bolt Locking Spring
ORG003	Barrel O-ring #22 1.5 80	VBT013	Delrin Bolt Locking Screw
ORG004	O-ring #11 80	VBT036	09 Delrin Bolt w/ Locking Knob (semi)
ORG008	O-ring #10 80	VRT036	Vertical Adapter (matte black)
ORG019	O-ring #09 80	VRT037	Vertical Adapter (matte classic pewter)
ORG025	Vertical O-ring	VTA026	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte black)
* PAK006	Spare Parts Kit 09 (semi's)	VTA037	Velocity Adjuster & Spring Guide (matte classic pewter)
RECO36	Xtra 09 Receiver (matte black)		

XTRA ESQUEMÁTICO



* Item Not Pictured

GARANTÍA

Kingman garantiza al comprador que este producto está libre de defectos materiales y operativos para su normal uso y servicio por el periodo de un año a partir de la fecha original de la compra. Cualquier Componente Electrónico en una pistola Spyder Electrónico está garantizado durante 6 meses a partir de la fecha original de la compra. Kingman se hace cargo de llevar a cabo las reparaciones o sustituciones de componentes de cualquier producto dentro de un período razonable del tiempo. Esta garantía no cubre tuercas u o-anillos, cup seals, baterías recargables, cargadores, rasguños, mellas, el desgaste normal de los componentes, modificaciones, la decoloración normal o el daño causado por golpes. Esta garantía no se aplicará si un Técnico de Kingman demuestra que el consumidor causó el defecto o el funcionamiento defectuoso debido al mal uso. Esta garantía sólo cubre componentes originales de fábrica. Cualquier modificación de los componentes originales de fábrica ANULARÁ tanto la garantía como las responsabilidades de Kingman. Cualquier daño causado por el echar agua no será cubierto por la garantía. La reparación de garantía sólo puede ser llevada a cabo por un técnico de Kingman o autorizado por Kingman. Para que la garantía sea aplicable, el consumidor debe aportar la tarjeta de registro de garantía rellena, junto con una copia del recibo de compra. Las pistolas de Paintball no son reintegrables. Esta garantía no cubrirá elección, embarque, entrega, y/o llamadas de casa. Si se requiere de una reparación, el consumidor embalará el producto con cuidado y lo enviará junto con su nombre y apellidos, dirección, número de teléfono y una breve descripción del funcionamiento defectuoso:

KINGMAN GROUP

Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

» Registro de Garantía También Disponible en www.spyder.tv

PARA APOYO TÉCNICO

Nuestro Departamento de Apoyo Técnico está abierto de lunes a viernes, de 8:00 a 17:00 (horario de Los Angeles), telf: (626) 430-2300.
www.spyder.tv

PASSION FOR PAINTBALL™

