

BACK COVER

TIPPMANN®

A-5™ MARKER LINE

- Owner's Manual
- Manuel du Propriétaire
- Manual del Usuario

- **A-5™
BASIC**



- **A-5™
WITH
E-GRIP™**



- **A-5™
RESPONSE™**



- **A-5™
BASIC
SILVER™**



- **A-5™
BASIC
CAMOUFLAGE™**



- **A-5™
STEALTH™**





WARNING

THIS IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE, FACE AND EAR PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. WE RECOMMEND AT LEAST 18 YEARS OLD TO PURCHASE. PERSONS UNDER 18 MUST HAVE ADULT SUPERVISION WHEN USING THIS PRODUCT. READ THE OWNER'S MANUAL BEFORE USING THIS PRODUCT.



AVERTISSEMENT

CECI N'EST PAS UN JOUET. TOUT USAGE INAPPROPRIÉ PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES OU MORTELLES. LE PORT DE LA PROTECTION POUR LES YEUX, LE VISAGE ET LES OREILLES CONÇUE POUR LE PAINTBALL EST OBLIGATOIRE POUR L'UTILISATEUR AINSI QUE POUR TOUTE PERSONNE A PORTEE DE TIR. POUR L'ACHAT, NOUS RECOMMANDONS UN AGE MINIMUM DE 18 ANS. LES PERSONNES DE MOINS DE 18 ANS DOIVENT ÊTRE SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE LORSQU'ELLES UTILISENT CE PRODUIT. LISEZ LE MANUEL AVANT D'UTILISER CE PRODUIT.



ADVERTENCIA

ESTO NO ES UN JUGUETE. UN USO INAPROPIADO PUEDE CAUSAR SERIAS HERIDAS O LA MUERTE. OJOS, CARA Y OIDOS DEBEN SER PROTEGIDOS TODO EL TIEMPO, CON LA PROTECCIÓN DISEÑADA PARA PAINTBALL TANTO POR JUGADORES COMO POR CUALQUIER PERSONA QUE ESTE EN EL RADIO DE ALCANCE. RECOMENDAMOS AL MENOS 18 AÑOS PARA LA COMPRA Y USO. LAS PERSONAS MENORES DE 18 AÑOS DEBEN USAR ESTE PRODUCTO BAJO LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO. ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO LEA EL MANUAL DEL USUARIO.



WARNING

SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY

READ, FAMILIARIZE YOURSELF AND ANY OTHER USER OF THIS MARKER WITH THE SAFETY INSTRUCTIONS IN THIS MANUAL. FOLLOW THESE INSTRUCTIONS WHEN USING, WORKING ON, TRANSPORTING OR STORING THIS MARKER.



ALWAYS KEEP TRIGGER SAFETY IN SAFE MODE UNLESS FIRING AS DETAILED IN INSTRUCTIONS ON PAGE 4.



ALWAYS KEEP THE BARREL BLOCKING DEVICE INSTALLED WHEN NOT IN SHOOTING SITUATION, SEE INSTRUCTIONS ON PAGE 2.



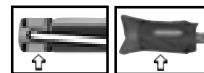
AVERTISSEMENT

LA SECURITE EST VOTRE RESPONSABILITE

LISEZ ET FAMILIARISEZ-VOUS AINSI QUE TOUT AUTRE UTILISATEUR DE CE LANCEUR AVEC LES INSTRUCTIONS DE SECURITE CONTENUES DANS CE MANUEL. SUIVEZ CES INSTRUCTIONS LORSQUE VOUS UTILISEZ, TRAVAILLEZ SUR, TRANSPORTEZ OU ENTREPOSEZ CE LANCEUR.



SI VOUS NE TIREZ PAS, MAINTENEZ TOUJOURS LA SURETE DE DETENTE EN MODE SECURITE COMME INDIQUE DANS LES INSTRUCTIONS EN PAGE 3.



GARDEZ TOUJOURS LE DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON INSTALLE LORSQUE VOUS N'ETES PAS EN SITUATION DE TIR, VOIR INSTRUCTIONS EN PAGE 1.



ADVERTENCIA

LA SEGURIDAD ES SU RESPONSABILIDAD

EL PROPIETARIO Y TODA PERSONA QUE VA A USAR ESTE MARCADOR DEBE LEER Y FAMILIARIZARSE CON LAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD EN ESTE MANUAL. SIGA LAS INSTRUCCIONES DE USO, MANTENIMIENTO, TRANSPORTE Y ALMACENAJE DE ESTE MARCADOR.



MANTENGA SIEMPRE EL SEGURO DEL GATILLO ACTIVADO A MENOS QUE SEA NECESARIO HACER DISPAROS. COMO SE VE EN LAS INSTRUCCIONES DE LA PÁGINA 3.



MANTENGA EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL INSTALADO CUANDO NO ESTE HACIENDO DISPAROS COMO SE ILUSTRAN EN LA PÁGINA 1.

WARNING

THIS IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE, FACE AND EAR PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. WE RECOMMEND AT LEAST 18 YEARS OLD TO PURCHASE. PERSONS UNDER 18 MUST HAVE ADULT SUPERVISION WHEN USING THIS PRODUCT. READ THE OWNER'S MANUAL BEFORE USING THIS PRODUCT.

WARNING

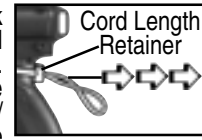
KEEP THE BARREL BLOCKING DEVICE INSTALLED EXCEPT WHEN YOUR MARKER IS IN USE. ALWAYS MAKE SURE THAT THE TRIGGER SAFETY IS IN THE SAFE MODE (SEE INSTRUCTIONS ON PAGE 4) AND THE BARREL BLOCKING DEVICE IS PROPERLY INSTALLED ON YOUR MARKER ACCORDING TO THE INSTRUCTIONS TO PREVENT DAMAGE TO PROPERTY, SERIOUS INJURY OR DEATH.

BARREL BLOCKING DEVICE INSTALLATION INSTRUCTIONS

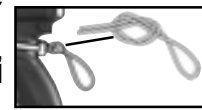
1) Insert the barrel blocking device ➔ into the barrel (or over the barrel, depending on the style of barrel blocking device) and loop the cord over the top of the receiver and position at the back of the grip as shown .



2) Adjust the cord length retainer up to the back of the grip by pulling the cord through it until the retainer is snug against the back of the grip. Keeping the cord as tight as possible, leave just enough cord elasticity to pull the cord/retainer up over the top of the marker to remove the barrel blocking device for firing.



3) After the cord length is properly adjusted, lock the cord length by tying a knot in the cord against the back of the retainer as shown.



4) Before and after playing, inspect the barrel blocking device and replace if bag, plug, or cord damage, or loss of cord elasticity is found.

5) Clean the barrel blocking device with plain, warm water and store out of sunlight in a dry area when not in use.

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
 P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619
 www.tippmann.com

CONGRATULATIONS on your purchase of your Tippmann® paintball marker. We believe our A-5™ line of markers to be the most accurate and durable paintball markers available, and proudly manufactured in the USA. All Tippmann® A-5™ models will provide many years of dependable service if cared for properly.

Please take time to read this manual thoroughly and become familiar with your Tippmann® A-5™ markers' parts, operation, and safety precautions before you attempt to load or fire this marker. If you have a missing or broken part or need assistance, please contact Tippmann Consumer Relations at 1-800-533-4831 for fast, friendly service.

TABLE OF CONTENTS

| | |
|---|----|
| Warning/Caution | 2 |
| Warning/Caution Barrel Blocking Device Installation | 2 |
| Warning/Liability Statement | 4 |
| Safety is your Responsibility | 4 |
| Safe Mode = Turning The Safety On (PUSH SAFE) | 4 |
| Fire Mode = Turning The Safety Off (PUSH FIRE) | 4 |
| Getting Started | 6 |
| 1. Prepare Marker for Air Supply Cylinder Installation | 6 |
| 2. Air Supply Cylinder Installation | 6 |
| 3. Hopper and Cyclone™ Feeder | 6 |
| 4. Rate of Fire Adjustments and Troubleshooting | 7 |
| 5. Velocity Adjustment | 7 |
| 6. Rear Sight | 7 |
| Marker Model Specifications | 15 |
| Schematic: A-5™ Basic Parts List | 16 |
| Unloading Your Marker | 18 |
| Air Supply Cylinder Removal / Air or CO ₂ Cylinder Safety Tips | 18 |
| Repairing Air Supply Leaks | 20 |
| Cleaning & Maintenance | 20 |
| Storage | 21 |
| Marker / Receiver Disassembly and Assembly | 21 |
| Warranty Information, Registration and Repairs | 28 |

Warning / Liability Statement

This marker is classified as a dangerous weapon and is surrendered by Tippmann Sports, LLC with the understanding that the purchaser assumes all liability resulting from unsafe handling or any action that constitutes a violation of any applicable laws or regulations. Tippmann Sports, LLC shall not be liable for personal injury, loss of property or life resulting from the use of this weapon under any circumstances, including intentional, reckless, negligent or accidental discharges.

All information contained in this manual is subject to change without notice. Tippmann Sports, LLC reserves the right to make changes and improvements to products without incurring any obligation to incorporate such improvements into products previously sold.

If you as a user do not accept liability, Tippmann Sports, LLC requests you do not use a Tippmann Sports, LLC marker. By using this paintball marker you release Tippmann Sports, LLC of any and all liability associated with its use.

SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY!

WARNING

TRIGGER SAFETY ACTIVATION

- **EXCEPT WHEN YOUR MARKER IS IN USE, ALWAYS MAKE SURE THAT THE TRIGGER SAFETY IS IN SAFE MODE, WHICH DISABLES THE TRIGGER, AND THE BARREL BLOCKING DEVICE IS INSTALLED (SEE PAGE 2).**
- **TO TURN ON THE SAFETY (SAFE MODE):**
 PUSH THE SAFETY IN AS SHOWN (PUSH SAFE).
- **TO TURN OFF THE SAFETY (FIRE MODE):**
 PUSH THE SAME BUTTON ON THE OPPOSITE SIDE OF THE RECEIVER (PUSH FIRE).

E-GRIP MODELS:

- **TO TURN ON THE SAFETY (SAFE MODE):**
 PUSH THE SAFETY SELECTOR UP AS SHOWN. (SAFE MODE =).
- **TO TURN OFF THE SAFETY (FIRE MODE):**
 PUSH THE SAFETY SELECTOR DOWN. (FIRE MODE = RED OR RED).

FAMILIARIZE YOURSELF WITH SAFETY...

The ownership of this weapon places upon you the total responsibility for its safe and lawful use. You must observe the same safety precautions as you would any firearm to assure the safety of not only yourself but everyone around you. The user should at all times use caution when using this marker. The sport of Paintball will be viewed and judged upon your safe and sportsmanlike conduct. Always remember that the game of Paintball can

Safety Is Your Responsibility (continued from page 4)

only survive and grow if it remains SAFE!

- Do not load or fire this marker until you have completely read this manual and are familiar with its safety features, mechanical operation and handling characteristics.
- Handle this and any marker as if it were loaded at all times.
- Keep your finger off the trigger until ready to shoot.
- Do not look down the barrel of a paintball marker. Accidental discharge into the eyes may cause permanent injury or death.
- Keep the the trigger safety in safe mode until ready to shoot (see page 4).
- Keep the barrel blocking device installed on marker when not shooting (see page 2).
- Never point the marker at anything you do not intend to shoot.
- Never fire your marker at anything you do not intend to shoot because there may be balls or foreign debris lodged in the chamber, barrel and / or the marker valve.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Never fire your marker at personal property of others. The paintball impact can cause damage and the paint can stain the finish of automobiles, houses etc.
- Always keep the muzzle pointed down or in a safe direction, even if you stumble or fall.
- Eye, face and ear protection designed specifically to stop paintballs in the form of goggles and full face mask meeting ASTM Specification F 1776 must be worn by the user and any person within range.
- Never shoot at a person who is not protected by eye, face and ear protection designed for paintball.
- Pressurize and load a marker only when marker will be immediately used.
- NOTE: Before storing or disassembling be sure to remove paintballs and air supply (see unloading and air supply removal on page 18), put the safety in the safe mode (see page 4) and install barrel blocking device (see page 2).
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
- Do not field strip or otherwise disassemble this marker while it is pressurized with air supply.
- Dress appropriately when playing the game of paintball. Avoid exposing any skin when playing the game of paintball. Even a light layer will absorb some of the impact and protect you from the paintballs.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing air supply cylinder or if the marker or air supply is leaking. Compressed air, CO₂, and nitrogen gasses are very cold and can cause frostbite under certain conditions.
- Use only .68 caliber paintballs, never load or fire any foreign objects.
- Avoid alcoholic beverages before and during the use of this marker. Handling markers while under the influence of drugs or alcohol is a criminal disregard for public safety.
- Avoid shooting an opponent at point blank, 6 feet or less.
- Familiarize yourself with instructions listed on air supply cylinder or adaptor. Contact the air supply cylinder or adaptor manufacturer with any questions.

Safety Is Your Responsibility (continued from page 5)

- Read the Air Supply Cylinder Removal and SAFETY TIPS on pages 18-20 before beginning the cylinder installation or removal.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet per second (see instructions on page 7).

GETTING STARTED:

□ Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range. Do not disassemble this marker while it is pressurized with air. Do not pressurize a partially assembled marker.

Read each step completely before performing the step:

NOTE: Carefully hand start all threaded parts and do not overtighten and strip threaded parts when assembling.

STEP 1: Prepare Marker for Air Supply Cylinder Installation

- For markers with E-Grip™ - □ You must first read and follow E-Grip™ Operating Instructions on pages 8-13) before performing STEP 2.
- For markers with Remote Coil (A-5™ Stealth™) - □ You must first check that the remote coil is properly connected - read & follow the Instructions on page 8 before performing STEP 2.
- For markers without E-GRIP™ - □ Go to STEP 2.

STEP 2: Air Supply Cylinder Installation

□ You must first read the Air Supply Cylinder Removal and SAFETY TIPS on pages 18-20 before beginning the cylinder installation.

- Do not pressurize a partially assembled paintball marker.
- First put trigger safety in Safe Mode (see page 4 instructions) and □ install barrel blocking device (see instructions on page 2).
- Next you need to cock the marker by sliding the bolt cocking handle all the way back until you hear / feel it click into place. Then release the cocking handle. Cocking handle will slide forward. Marker is now cocked. Always keep the marker in the cocked position when air supply is attached to the marker. This will help prevent an accidental discharge.



□ To install the air supply cylinder, lubricate the cylinder valve o-ring with a little marker oil then insert the cylinder valve end into the air supply adapter at the back end of the marker grip (or remote coil). Twist the cylinder clockwise into the adapter until it stops. Your marker is ready to fire once you switch to Fire Mode from Safe Mode (and on remote coil - turn the air flow valve on - see page 8). If the tank is full and you do not hear the air supply engage, the pin valve could be too short or the pin valve seal is damaged. (Follow the Air Supply Cylinder Removal instructions on pages 18-20 and take your air or CO2 cylinder to a "C5" Certified Airsmith for inspection or contact the cylinder manufacturer).

STEP 3: Hopper and Cyclone™ Feeder

Barrel blocking device must be installed (see page 2) and trigger safety in Safe Mode (see page 4) before filling the hopper. □ Make sure that the

Getting Started (continued from page 6)

Cyclone™ feeder housing is clean, free of debris, and the Cyclone™ feeders turn freely when the manual advance lever knob is pushed.

- Make sure that the hopper is clean, free of sharp edges or debris. This will keep the paintballs from breaking and feed the marker smoothly.
- Install the hopper neck into the Cyclone™ feeder housing aligning the hopper neck tab to fit into the cutout in the Cyclone™ feeder housing. With the barrel blocking device installed and trigger safety in Safe Mode, you are now ready to load your hopper with paintballs. After filling the hopper with paintballs the chamber will still be empty. You need to push the feeder manual advance lever to chamber a paintball. Only remove the barrel blocking device and turn off the trigger safety when ready to shoot.

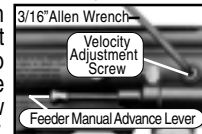
STEP 4: Rate of Fire Adjustments and Troubleshooting

- Marker: A-5™ with E-Grip™ - □ Go to pages 8-13 and follow E-Grip™ Tuning and Operating Instructions before performing STEP 5.
- Marker: A-5™ Response™ - □ Go to page 14 and follow Tuning The Response™ Trigger Rate of Fire instructions before performing STEP 5.
- Markers: A-5™ Basic and A-5™ STEALTH™ - □ Go to STEP 5.

STEP 5: Velocity Adjustment

□ Each time you play paintball, the velocity of your paintball marker should be checked with a chronograph, an instrument for measuring velocity, prior to playing paintball to verify that the marker's velocity is set below 300 feet per second or less if required by playing field. NOTE: For markers with Flatline™ barrel system, 260-275 feet per second is recommended for best performance.

- To adjust the velocity use the 3/16" allen wrench included with your marker. The velocity adjustment screw is located on the right side of the receiver. To reduce the velocity, turn the screw inward or clockwise. To increase the velocity, turn the screw counterclockwise. Do not remove the velocity screw.



STEP 6: Rear Sight Adjustment:

- Rotate the rear sight to preferred width to allow easy sighting.



Front Grip adjustment: □ Use the 3/16" allen wrench to loosen screw inside the Front Grip to slide the front grip forward or back, and tighten to lock in place.

Remote Coil: Connecting and Disconnecting



WARNING

NEVER INSTALL PRESSURIZED AIR TO THE MARKER WITHOUT THE TOMBSTONE PUSH PIN (1) INSTALLED AND THE TOMBSTONE LATCH (11) IS SET - HOLDING THE TOMBSTONE (16) IN PLACE (A).

1) Remove the air supply from the marker Remote Coil as outlined in the Air Supply Cylinder Removal instructions on pages 18-20. Never disassemble a marker or remove a remote coil that is under pressure.

2) Check that the Tombstone Push Pin (1) is installed.

3) Check that the Tombstone Latch (11) is set (A).

4) Check that Gas Line Adapter and nipple fitting (15) are secure.

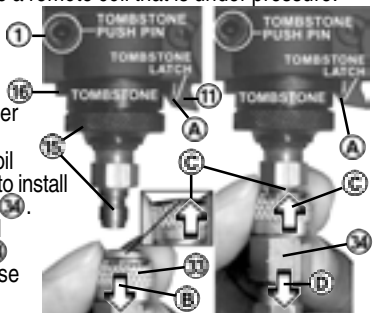
5) Pull and hold the Remote Coil fitting Locking Ring (12) down (B) to install or remove the Remote Coil fitting (X).

6) With the Locking Ring held down (B), push the coil fitting (X) up onto the nipple (15) and release the locking ring up to lock (C).

7) Pull down (D) on the Remote Coil fitting (X) to be sure it has locked properly.

To turn off air supply: turn flow control (13) completely out

To turn on air supply: turn flow control (13) completely in



E-GRIP OPERATING INSTRUCTIONS



WARNING

READ AND FOLLOW THE E-GRIP™ OPERATING INSTRUCTIONS (PAGES 8-13) COMPLETELY BEFORE INSTALLING THE AIR SUPPLY CYLINDER AS OUTLINED IN - GETTING STARTED - STEP 2: ON PAGE 6.

• INSTALL THE AIR SUPPLY AND LOAD THE HOPPER WITH PAINTBALLS ONLY AFTER YOU:

HAVE THE BARREL BLOCKING DEVICE INSTALLED (SEE PAGE 2);

HAVE THE TRIGGER SAFETY IN SAFE MODE (SEE PAGE 4);

HAVE SUCCESSFULLY INSTALLED THE BATTERY (STEP 1: PAGE 9) AND

ARE FAMILIAR WITH THE E-GRIP NORMAL OPERATION (STEP 2: PAGE 9).

• EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE.

• READ EACH STEP COMPLETELY BEFORE PERFORMING THE STEP:

STEP 1: E-GRIP™ Battery Installation or Replacement:

To Install the battery: Remove the battery door (A) from the back of the E-Grip™ by pulling up and back on the tab (B). NOTE: When removing the battery clip (C) from the battery, Do Not pull it off by the wires (D).

Plug a 9 volt battery into the battery clip.

Insert the battery into the E-Grip™ with the battery clip (C) at the top and wires (D) as shown.

Reinstall the battery door - Replace the battery door with the tab (B) down, press the tab (B) and listen for the snap as it locks back into the E-Grip™.

NOTE: The E-Grip™ Low Battery Indicator feature: the "Ready To Fire" Flashing Green LED will turn to blinking red when the battery is low and needs replaced (see - Low Battery Condition on page 10).



STEP 2: Power On - Basic Operation

1) To turn the E-Grip™ power on:

Use a small object like an allen wrench () to press and hold the power button (12) for 2 seconds. The LED (13) will light orange then green when the electronics have been activated.

Release the power button and the green LED (13) will begin flashing green to show the power is on and the battery is good. (NOTE: If the LED begins flashing red, see - Low Battery Condition on page 10).

If pressing the power button failed to turn on the LED light, see Troubleshooting section on page 13.



2) Safety/Selector operation -

The 3-position safety/selector switch (14) has three settings:

S = Safe (as shown);

F = Semi-Auto

(One pull/release

of the trigger

fires 1 time).


FA = Special Firing Mode. The Special Firing Mode can be set to any 1 of 5 firing options as detailed in the Special Firing Mode section.



3) To fire the marker - select either the F or FA position using the safety/selector switch and pull the trigger. The LED (13) will light orange with each pull of the trigger.

4) Changing Special Firing Modes - To change the Special Firing Mode while the E-Grip™ is powered on, press and hold the power button (12) for a 1/2 second. The LED will flash orange to represent the number of the Special

Firing Mode. The corresponding numbers are listed in the *Special Firing Modes* section of these instructions. Powering off the E-Grip™ will reset the Special Firing Mode to the default mode. The default Special Firing Mode can be changed by following the instructions in the *Advanced User Programming* section.

5) Turn power off - To turn the power off, hold the power button  for 2 seconds. The LED will change from green to red when the power-off condition has been achieved. The E-Grip™ will power down when the power button is released. (NOTE: The trigger electronics are set to shut-off automatically after a prolonged period of inactivity (120 minutes).)

6) Low battery condition - The E-Grip™ Low Battery Indicator Feature: When the battery has begun to lose power, the LED will stop flashing green and begin flashing red. While performance will vary while the LED is flashing red, the E-Grip™ will still function under this condition until the battery has lost power to the point that it will not cycle the marker.

TOURNAMENT LOCK: Because the E-Grip™ requires a tool to turn it on and off, no tournament lock is necessary for competition paintball.

Special Firing Modes of the E-Grip™

The Special Firing Mode of the E-Grip™ may be programmed to one of five firing options which are:

1. Safe Three-round Burst - Pulling the trigger three times in less than one second will result in a 3-shot burst at a rate of 13 balls per second (bps) on the third trigger pull. Each pull of the trigger in less than one second after this will result in another 3-shot burst (up to 3 bursts per second).

2. Safe Full-Auto (factory default) - Pulling the trigger three times in less than one second will result in full-automatic firing. Holding the trigger down on the third pull will sustain this full-auto mode. The default rate of fire for this mode is 13 bps.

3. Auto-Response - The marker will fire on the pull and the release of the trigger. This mode effectively doubles your manual firing rate.

4. Turbo Mode - Pulling the trigger three times in less than one second will result in full-automatic firing at a rate of 15 bps. To sustain this rate of fire, the trigger must be pulled at least once per second.

5. Semi-Auto - A semi-automatic Special Firing Mode is available for fields or tournaments which restrict the use of automatic firing modes. This mode is the same as selecting the F firing mode with the safety/selector switch (One pull/release of the trigger fires 1 time).

Advanced User Programming Section

There are several programming options which affect the operation of the Tippmann® E-Grip™. The Advanced User Programming has been designed to allow users the maximum amount of customization possible for their E-Grip™. There are four menu items in the Advanced User Programming: Dwell, Debounce™, Rate-of-fire, and Special Firing Mode. Read and

familiarize yourself with each of these items as they are explained in the following sections.

Menu Items – Dwell, Debounce™, Rate-of-fire, and Special Firing Mode

Explained: This section will discuss the four menu items in detail so that a user will understand fully the purpose and use of each menu item.

Dwell - (Factory Default Value = 8 milli-seconds) The Dwell menu item is used to change the amount of time that power is supplied to the solenoid. The solenoid is the part of the electronics which actually contacts the sear of the marker, allowing it to fire. This setting will directly affect the battery life of the E-Grip™. If this is changed to a value less than 8 milli-seconds, your E-Grip™ battery will last longer, but this may not allow the solenoid enough time to trip the sear properly. If this value is set greater than 8 milli-seconds, the solenoid will have power supplied to it for a longer time, but will reduce the life of the battery. Changing this value can cure or create performance issues for the user. This menu item can only be updated with the values of 2-20 milli-seconds.

Debounce™ - (Factory Default Value = 52 milli-seconds) The Debounce™ menu item is used to change the amount of time between accepted trigger pulls. Quite simply, this adjusts the amount of time from one trigger pull being accepted by the electronics to the next trigger pull which can be accepted. If a Debounce™ setting is too low, a user may shoot more times than they had expected. This can be explained by what is called "Trigger Bounce." When a paintball marker is fired, the marker will move and vibrate in a user's hand. This vibration can allow the trigger to reset itself and trip without the user realizing that their finger has actually moved. NOTE: This menu item can only be updated with the values of 25-65 milli-seconds.

Rate-of-Fire - (Factory Default Value = 13 bps) The Rate-of-Fire menu item may be used to update the Safe Full-auto Firing mode. This is the only Special Firing Mode which is affected by this menu item. All other Special Firing modes cannot have their rate of fire adjusted. This menu item can only be updated with the values of 8-15 bps.

Special Firing Mode - (Factory Default Value = 2 Safe Full-auto) The Special Firing Mode menu item is used to change the default Special Firing Mode. The value and corresponding Special Firing Mode are listed below.

1. Safe Three-shot Burst
2. Safe Full-auto (factory default)
3. Auto-Response
4. Turbo Mode
5. Semi-automatic

This menu item can only be updated with the values of 1-5.

Step 1) Accessing the Advanced User Programming

1) Before attempting to Access the Advanced User Programming: prepare the marker for safety before any programming: Unload Your Marker and Remove The Air Supply (as outlined on pages 18-20). **Do Not attempt to**

perform Advanced User Programming on a marker that is under pressure.

❑ Put the marker in the uncocked position before beginning to disassemble it. To uncock the marker, pull and hold the bolt cocking handle (2) back → - then pull the trigger and slowly release the handle forward ← which will uncock the marker.



❑ **2) Power off** - To begin the Advanced User Programming, make sure the power is off. If the power is on, press and hold the power button for 2 seconds. The LED will change to a solid red color. The E-Grip™ will power down when the power button is released.

❑ **3) Place Safety Selector in the fire position (F).**

❑ **4) Pull the trigger** - Pull and hold the trigger down.

❑ **5) Power on** - Press and hold the power button down for 2 seconds. The E-Grip™ will appear to power on normally. Release the power button once the LED turns green.

❑ **6) Continue holding the trigger** - Continue to hold the trigger down for 5 seconds. After 5 seconds, the LED will change to a solid red color.

❑ **7) Release the trigger** - Once the LED changes to the solid red color, release the trigger. The E-Grip™ is now in the main menu of the Advanced User Programming.

Step 2) Choosing a menu item

The four menu items contained in the Advanced User Programming menu are Dwell, Debounce™, Rate-of-fire, and Special Firing Mode. Each of these menu items has a corresponding color code as follows.

1. Solid Red - Dwell
2. Solid Green - Debounce™
3. Flashing Green - Rate of fire
4. Alternating Red/Green - Special Firing Mode

❑ **1) Cycling through the menu** - To cycle through the menu, pull and release the trigger. Each time the trigger is pulled and released, a different color will be displayed on the LED in accordance with the list above.

❑ **2) Enter a menu option** - Once the LED displays the color of the menu item that is needed, pull and hold the trigger for two seconds.

❑ **3) Current Value** - Upon entering a menu item, the LED will begin to flash red. The flashes represent the current menu value. The current value will be flashed twice with a short pause between the number flashes. If a new value is not entered before the end of the second value display, the electronics will automatically return to the main menu.

❑ **4) Enter a new value** - At any time while the menu is flashing the LED in accordance with its current value, a new value can be entered by pulling and releasing the trigger. Each pull and release of the trigger will count as a 1 when entering the new value. Example: To enter a number 5, pull and release the trigger five times. Once the user is done entering the value, release the trigger.

❑ **5) Successfully updated menu confirmation** - Once the user has entered a new value for a menu item, the LED will flash red/orange/green twice to signify an acceptable value has been entered. The electronics will then return to the main menu. If an unacceptable value has been entered, the LED will quickly flash red and return to the main menu. The value of the menu item will not be updated if this happens.

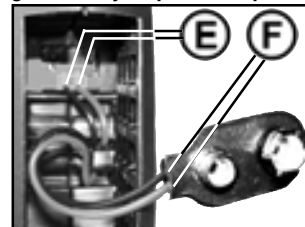
❑ **6) Power off** - Once a menu item has been changed, the user must power-off the electronics before the change will take effect. Hold the power button for 2 seconds. The LED will change to solid red. Release the power button and the electronics will power off.

❑ **7) Optional: Factory settings reset** - A factory settings reset can be accomplished by pressing and holding the power button for 10 seconds. The board will appear to power on normally, but after 10 seconds, the LED will flash red/orange/green twice, then the board will power-off. All factory settings will be reset at this point.

Troubleshooting

PROBLEM: The LED light does not light when you push the power button to turn ON the E-Grip™.

- 1) Battery must be installed.
 - ❑ Check that the battery is installed.
- 2) Battery may be disconnected.
 - ❑ Check the battery clip connection.
- 3) Battery may be bad.
 - ❑ Check the battery, replace if bad.
- 4) Wire may be disconnected from the battery clip -
 - ❑ Inspect the wire connections to the battery clip (E/F).



PROBLEM: Paint breakage occurs in Safe Full-Auto Mode.

❑ Current Rate-of-Fire may exceed maximum Cyclone™ Feed Rate and you need to reduce the Rate-of-Fire - see details in Rate-of-Fire section.

PROBLEM: You can hear E-Grip™ operating but marker does not fire.

- ❑ Check to be sure sufficient air supply is hooked up to the marker.
- ❑ Check to be sure the battery is good.
- ❑ Dwell setting may be too low and you need to increase the Dwell time - see details in Dwell section.

PROBLEM: Marker fires more times than expected.

- ❑ Debounce™ setting may be too low causing "Trigger Bounce" and you need to increase the Debounce time - see details in Debounce™ section.
- ❑ Check the rear bolt and sear for damage (see pages 21-25 - Marker / Receiver Disassembly and Assembly). ❑ If a double trigger has been installed check to be sure the slider has been removed from the trigger (see page 24).

NOTE: If a problem still exists, call the Tippmann Service Department at 1-800-533-4831.

Tuning The Response™ Trigger Rate of Fire

☐ Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.

With a screwdriver, turn the Flow Control Adjustor to the desired speed.

☐ Clockwise to slow the rate of fire. ☐ Counterclockwise to increase rate of fire to the desired speed.

Tuning - Troubleshooting A:

If tuning the Response™ trigger, above, produces little or no response in the rate of fire, reset the Flow Control as follows:

1) With marker properly unloaded (see page 18), begin adjusting rate of fire by turning flow control clockwise completely. Do not over tighten or damage will occur. In a safe direction fire 2 to 4 shots. Trigger should become very hard to pull or even unable to be pulled. If this occurs, the response trigger system is functioning properly. Go to step 2). If it does not occur, go to Troubleshooting B.

2) Now while firing in a safe direction with marker still unloaded, slowly turn the flow control adjustor counterclockwise until desired rate of fire is achieved.

Tuning - Troubleshooting B:

If the trigger remains easy to pull after adjusting the flow control, there may be a leak in the system.

Double check installation making sure all fittings are tight and o-rings are properly seated. If you need to disassemble to check that all fittings are tight and o-rings are properly seated, follow the Marker / Receiver Disassembly instructions beginning on page 21. Do NOT disassemble the marker while it is pressurized with air.

If a problem still exists, call the Tippmann Service Department at 1-800-533-4831.

A-5™ RESPONSE™
Model Specific Parts: Not Shown on A-5™ Basic Parts List pages 16-17.

20-20 Banjo Fitting (20-20 replaces the Power tube plug TA05021 on A-5™ Basic models).
 02-103 Flow Control
 TA01026 Hose 1/8"
 FA-07 Cylinder Fitting O-ring
 02-81 Cylinder Fitting
 02-84 O-ring
 TA01060 Flow Control Adapter (TA01060 replaces the short receiver bolt and nut on A-5™ Basic models).
 TA10058 Interior Flow Connector fitting
 02-82 Cylinder Fitting Gasket
 20-02N RT Cylinder
 02-TAC Collapsible Stock (replaces standard End Cap assembly)
 98-40 O-ring

MODEL SPECIFICATIONS

| | |
|---|--|
| Model Basic | TIPPMANN® A-5™ |
| Caliber | .68 |
| Action | Semi-Automatic (open bolt blow-back) |
| Power/Air Supply | compressed air, nitrogen or CO2 cylinder |
| Hopper Capacity | 200 Paintballs |
| Ball Feed | TIPPMANN® Cyclone™ System |
| Standard Barrel Length | 8.5" / 21.59 cm |
| Length (with standard barrel & no tank) | 20" / 50.8 cm |
| Effective Range | 150+ feet / 45.72+ meters |
| Cycle Rate | 8 Rounds Per Second |
| Weight (without tank) | 3.12 lbs / 1.415 kg |
| Velocity | Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet / 91.44 meters per second (see instructions on page 7). |

| | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ WITH E-GRIP™ |
| Cycle Rate | adjustable 8 - 15 Rounds Per Second |
| Battery | 9 Volt |
| Weight (without tank) | 3.27 lbs / 1.48 kg |

| | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ RESPONSE™ |
| Cycle Rate | 15 Rounds Per Second |
| Weight (without tank) | 3.16 lbs / 1.43 kg |

| | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ STEALTH™ |
| Flatline Barrel Length | 8.75" / 22.23cm |
| Length (no tank) | 27.25" - 30.75" / 69.21 cm - 78.1 cm |
| Weight (without tank) | 5 lbs / 2.27 kg |
| Cycle Rate | 8 Rounds per second |
| Effective Range | 250+ ft / 76.2 meters |

Model Specific Parts: A-5™ STEALTH™
Not Shown on A-5™ Basic Parts List pages 16-17.

H-01 Remote Coil (replaces standard Gas Line and Tank Adaptor)
 T201012 FLATLINE™ (replaces standard Barrel & Barrel Adaptor)
 02-TAC Collapsible Stock (replaces standard End Cap assembly)
 98-40 O-ring

Unloading Your Marker


- To unload your marker: Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
- 1) Put the trigger safety in Safe Mode (see instructions on page 4) and install the barrel blocking device (see page 2).
 - 2) Empty and remove the hopper (turn hopper clockwise **C** and lift out).
 - 3) Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device (see page 2) and turn off the trigger safety (see page 4).
 - 4) Point your marker in a safe direction and fire several times to be sure there are no balls lodged in the chamber or barrel. **IMPORTANT:** Do not uncock your marker as uncocking your marker may push a ball into the chamber or down into the barrel in which case the ball will be hidden from view.
 - 5) Put the trigger safety in Safe Mode (see page 4) and install the barrel blocking device (see page 2).
 - 6) Visually inspect the Cyclone™ Feeder and chamber for paintballs.

Air Supply Cylinder Removal Step 1) You must first read the following Air Supply Cylinder WARNINGS and SAFETY TIPS (before beginning the cylinder removal in Step 2 on page 19).

WARNING

NEVER UNSCREW ⑤ THE CYLINDER ② FROM THE CYLINDER VALVE ①.

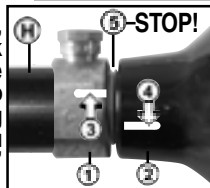
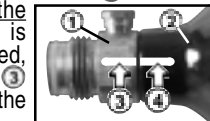
THE BRASS OR NICKEL PLATED VALVE ① IS INTENDED TO BE PERMANENTLY ATTACHED TO THE AIR OR CO2 CYLINDER ②. AN AIR OR CO2 CYLINDER CAN FLY OFF WITH ENOUGH FORCE TO CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH IF THE CYLINDER ② UNSCREWS ⑤ FROM A CYLINDER VALVE ①.



There have been reported incidents that were caused by players unknowingly unscrewing the cylinder ② from the cylinder valve ①. This occurs when the player thinks the entire valve-cylinder assembly is being unscrewed from the air adaptor of the paintball marker ⑥ when in fact they are unscrewing the cylinder ② from the cylinder valve ①. **To Avoid This Danger:** It is recommended, if your cylinder is not already marked, that you use paint or nail polish to place a mark ③ on the cylinder valve and place a mark ④ on the cylinder as shown.

Whenever you turn the cylinder ② during removal, watch the mark ④ on the cylinder and the mark ③ on the cylinder valve to be sure that they rotate together. If at any time these marks start to separate as shown ⑤, the cylinder ② is starting to unscrew from the cylinder valve ① and you should STOP and take the entire unit to a “C5” certified airsmith for safe removal and/or repair.

NOTE: The cylinder valve should unscrew from the paintball marker in about 3 or 4 full turns. If you finish the 4th full turn and the cylinder valve is not



Air Supply Cylinder Removal (continued from page 18)

unscrewed from the paintball marker, STOP! Take the entire unit to a “C5” certified airsmith for safe removal and/or repair. Locate a “C5” Certified Airsmith at www.paintball-pti.com/search.asp

Whether you have a new or used refillable Air or CO2 cylinder, you are at risk if any of the following has occurred: The valve unit was replaced or altered after purchase. An anti-siphon device was installed. The valve unit was removed from the cylinder for any reason. Any modification was done to the refillable Air or CO2 cylinder. If any of these conditions has occurred take your air or CO2 cylinder to a “C5” Certified Airsmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.

SAFETY TIPS to ensure that your Air or CO2 cylinder is safe for play:

- Improper use, filling, storage or disposal of Air or CO2 cylinder may result in property damage, serious personal injury or death.
- Make sure that any maintenance or modification to any Air or CO2 cylinder is done by a qualified professional, such as a “C5” certified airsmith.
- The use of anti-siphon devices is not recommended. However, if one is already installed on your Air or CO2 cylinder or is desired, it is critical that your cylinder be checked by, or the device installed by, a qualified professional.
- All Air or CO2 cylinders must be filled only by properly trained personnel.
- Cylinder valves must be installed only by properly trained personnel.
- Do not overfill!! Never exceed the Air or CO2 cylinder’s capacity.
- Do not expose pressurized Air or CO2 cylinder to temperatures exceeding 130 degrees Fahrenheit (55 degrees Celsius).
- Do not use caustic cleaners or strippers on the Air or CO2 cylinder or tank valve and do not expose to corrosive materials.
- Do not modify the Air or CO2 cylinder in any way. Never try to disassemble the tank valve from the Air or CO2 cylinder.
- Any Air or CO2 cylinder that has been exposed to fire or heated to a temperature of 250 degrees Fahrenheit (121 degrees Celsius) or more must be destroyed by properly trained personnel.
- Use appropriate gas for your cylinder. Only use CO2 in a CO2 cylinder and only use compressed air in a compressed air cylinder.
- Keep all cylinders out of the reach of children.
- The Air or CO2 cylinder should be inspected and hydrostatically retested at least every 5 years by a DOT licensed agency.
- Locate a “C5” Certified Airsmith at www.paintball-pti.com/search.asp

WARNING

KEEP EXPOSED SKIN AWAY FROM ESCAPING GAS WHEN INSTALLING OR REMOVING AIR SUPPLY OR IF THE MARKER OR AIR SUPPLY IS LEAKING. COMPRESSED AIR, CO2, AND NITROGEN GASSES ARE VERY COLD AND CAN CAUSE FROSTBITE UNDER CERTAIN CONDITIONS.

Step 2: To remove a charged air supply cylinder: Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range. Unload Your Marker (follow the instructions on page 18).

Step 3: Watch the marks on the cylinder ④ and cylinder valve ③ as

you **turn the cylinder approximately 3/4 of a turn counterclockwise**. This allows the air supply pin valve to close so that no air will enter the marker. Point the marker in a safe direction and discharge the remaining gas in the marker by pulling the trigger until the marker stops firing (this may take 4-5 shots). **If your marker continues to fire**, the tank pin valve has not closed yet (the tank pin valve could be too long, because of the variances in tank pin valve parts, each tank varies slightly on exactly how far it turned) and you will have to turn the tank counterclockwise a little further and repeat this step until the marker does not fire, then remove the tank. **NOTE:** If during this step, you turned the tank and it began to leak before you pulled the trigger, the tank o-ring should be checked for damage before reassembly (see Repairing Air Supply Cylinder Leaks - page 20 below).

Step 4: After air cylinder is removed, point & fire the marker in a safe direction until stored air is completely discharged. **NOTE:** Before storing or disassembling be sure to follow Unloading Your Marker and Air Supply Cylinder Removal instructions (see pages 18-20). Put the trigger safety in safe mode (see page 4) and install the barrel blocking device (see page 2).

Repairing Air Supply Cylinder Leaks

The most common leak occurs from a bad air supply valve o-ring. To replace a valve o-ring you must first remove the bad o-ring and then install a new one. This o-ring is located on the tip of your air supply valve. The best valve o-rings are made of urethane. Urethane o-rings are not affected by high air supply pressures. These may be purchased from Tippmann® or your local paintball dealer. **NOTE:** If new valve o-ring does not resolve air supply leak, do not attempt to repair air supply cylinder. Contact Tippmann Sports, LLC, your local paintball dealer or a "C5" Certified Airsmith.

Cleaning & Maintenance

Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range. To reduce the chance of accidental discharge: First follow Unloading Your Marker and Air Supply Cylinder Removal instructions (see pages 18-20). Do not disassemble a marker while it is pressurized with air. Do not pressurize a partially assembled marker.

- Follow warnings listed on the air supply cylinder for handling and storage.
- Familiarize yourself with instructions listed on air supply cylinder or adaptor. Contact the air supply cylinder or the adaptor manufacturer with any questions.
- Do not use any petroleum based cleaning solvents.
- Do not use any cleaning solvents that come in aerosol cans. **NOTE:** Petroleum based products and aerosol products can damage your markers' o-rings.
- To clean the barrel: remove the barrel and insert the tab of the cable squeegee into the barrel, then pull the squeegee through the barrel to remove debris. (To remove the Flatline™ barrel - see page 27).

- To clean your paintball marker use a damp towel with water to wipe off paint, oil, and debris. Use Tippmann® marker oil or other premium marker oil to maintain your marker in good working condition. Re-oil with a few drops to the front bolt o-ring and rear bolt o-ring (see - Drive Assembly Removal and Installation instructions pages 22-23). Oil the barrel o-ring and air supply valve o-ring.

Storage: Before storage unload and remove air supply (see pages 18-20). Then put the trigger safety in Safe Mode (see page 4) and install the barrel blocking device (see page 2). You should store your marker in a dry area. Before storing your marker make sure that the marker is cleaned and oiled (see cleaning and maintenance on page 20) so that it does not rust. Store your marker with the bolt in the forward position, uncocked (see page 21 below). When removing your marker out of storage make sure the trigger safety is in Safe Mode (see page 4) and the barrel blocking device is installed (see page 2). Re-oil the rear bolt o-ring and the front bolt o-ring before use.

Marker / Receiver Disassembly and Assembly

Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range. First follow Unloading Your Marker and Air Supply Cylinder Removal instructions on pages 18-20. Remove air supply before any disassembly. Do not disassemble a pressurized

paintball marker. Do not pressurize a partially assembled paintball marker.

Put the marker in the uncocked position: **To uncock the marker:** pull and hold the bolt cocking handle **21** back **↔** - then pull the trigger and slowly release the handle forward **↔** to uncock the marker.

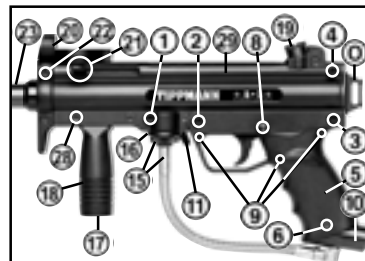
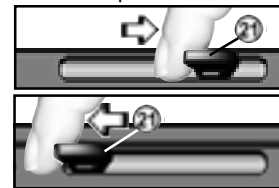
To remove the Barrel **22:** Twist counterclockwise **↺** to remove (for Flatline™ Barrel removal see page 27).

To remove the Front Grip **13:** Remove **↻** screw **17** inside the Front Grip **13**.

To remove the Front Sight **23:** Remove **↻** screw **22** just below the Front Sight and slide the sight upward.

To remove the Rear Sight **19:** Pull it up and out.

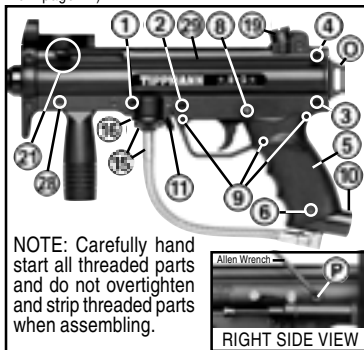
To remove the lower receiver (grip or E-Grip™) **5:** Remove the



NOTE: Carefully hand start all threaded parts and do not overtighten and strip threaded parts when assembling.

2) lower receiver push pins ② / ③ and pull grip from upper receiver ②.

□ To remove the gas line ⑮ (or a remote coil) and the Tombstone adapter ⑯ from the upper receiver: Remove push pin ① in front of the Tombstone from the upper receiver, release the Tombstone Latch ⑪ and the gas line ⑮ / Tombstone adapter ⑯ will pull out. NOTE: If you remove the gas line plug ⑮ from the Tombstone adapter ⑯; when reinstalling, clean, inspect and oil the o-ring and be careful not to overtighten and strip threaded parts.



Drive Assembly Removal and Installation:

NOTE: It is not necessary to disassemble the upper receiver ② to access and service the drive assembly internal parts.

□ To remove the drive assembly parts: front bolt ⑥; power tube ⑨ / valve ①; rear bolt ④ / rear bolt plug ⑤; linkage arm ⑩; drive pin guide ⑪; drive spring ⑫; and end cap ⑬ (or collapsible stock).

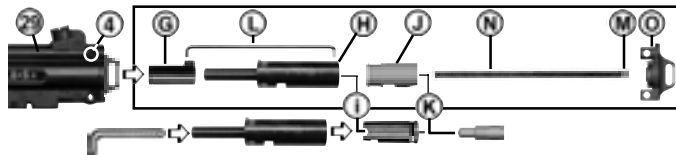
1) □ Remove air supply before any disassembly: First follow □ Unloading Your Marker and □ Air Supply Cylinder Removal instructions on pages 18-20 and put the marker in the uncocked position before beginning to disassemble it. To uncock the marker, pull and hold the bolt cocking handle ⑫ back ⇄ - then pull the trigger and slowly release the handle forward ⇄ which will uncock the marker.

2) □ Remove lower receiver (grip) and gas line as instructed - see page 21).

3) □ Screw the velocity screw ⑮ in past the receiver (3/16" .

4) □ Remove last push pin ④ holding the end cap ⑬ (or the collapsible stock) in place.

5) □ Pull the end cap ⑬ (or collapsible stock) out and tilt marker up, the drive assembly parts should slide out the back.



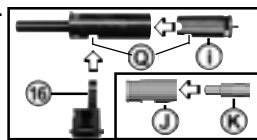
□ To remove valve ① from power tube: carefully push valve out ⇄ with allen wrench.


□ To reinstall the drive assembly parts:


1) □ Clean inside the upper receiver and the removed parts.

2) □ Inspect and replace any damaged parts. □ Lubricate the front bolt o-ring, the valve o-ring, the rear bolt o-ring, the linkage arm and the drive spring/guide pin with a few drops of Tippmann® paintball marker oil (or other premium paintball marker oil) before reinstalling.

3) □ Insert the valve ① into the power tube with the Tombstone cutout ② aligned down to match the power tube cutout ③. □ Insert Tombstone adapter ④ to check the fit. □ Insert rear bolt plug ⑤ into rear bolt ④.




4) □ Insert reassembled parts: ⇄  (front bolt, power tube/valve, rear bolt/rear bolt plug, with linkage arm facing up, until the Tombstone adapter/gas line ⑮ can be inserted, push pin ① replaced and velocity screw ⑮ can be accessed. You may need to jiggle marker while sliding parts in.

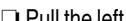
5) □ Insert the guide pin into the drive spring  and □ drive spring into the rear bolt plug ⑤. □ Insert the end cap (or collapsible stock), while keeping the guide pin centered in it. □ Install the upper end cap push pin ④.

LOWER RECEIVER (grip or E-Grip™) Disassembly/Assembly:

□ Follow the Marker / Receiver Disassembly instructions on pages 21-22 until you have □ detached the lower receiver ⑤.

To remove the trigger assembly ⑦ from the grip ⑤: □ Push the Safety ⑧ out of the left side of the grip

(on E-Grip™: rotate the Safety Selector Switch ⑫ straight up  and □ pull it out of the left side of lower receiver). □ Pull up on the trigger assembly ⑦ keeping it intact.

To access trigger assembly parts: □ Pull the left plate  off the trigger assembly ⑦. Do not remove 5 dowel pins from right plate, see Trigger assembly on page 17 (for E-Grip™ Trigger Assembly see page 24).

□ To disassemble the lower receiver ⑤:

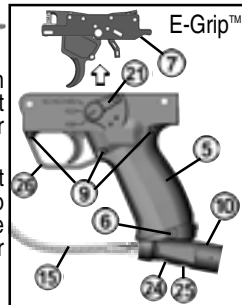
1) □ Remove bolt ⑥ (and on E-Grip™ remove 2 tank adapter bolts (⑭ short) and (⑮ long) and remove the tank adapter ⑩ / gas line ⑮.

2) □ Remove the 3 grip screws ⑨ holding the two lower halves together.

□ To reassemble the lower receiver ⑤ (E-Grip™ Show - page 24):

1) □ On A-5™ Basic Make sure the trigger guard ⑫ is in place.

□ On A-5™ Response™: make sure trigger guard ⑫ and Response parts are in place and o-rings lubricated (see page 14).

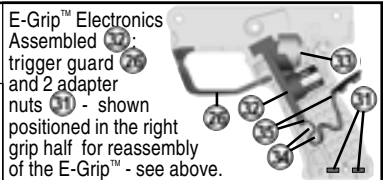
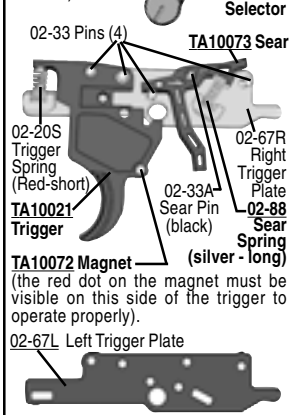


To reassemble the lower receiver: (continued from page 23)

On A-5™ E-Grip™: make sure trigger guard 29, 2 adapter nuts 31, and E-Grip™ assembly 32 (with armature spacer 33 and armature 34 in place 35); are positioned in the right grip half as shown below. Position wires around the posts 36 as shown so wires are not pinched or sheared when the left grip half is replaced. Visually inspect wires for damage or disconnected wire ends at 37.

A-5™ E-Grip™ Model Specific Parts: Not Shown on A-5™ Basic Parts List on pages 16-17.

E-Grip™ parts shown in position in the Right Trigger Plate with basic parts (Note: E-Grip™ Specific parts in bold).



NOTE: A-5™ E-Grip™ Sear Spring 02-88 has tensions specifically designed for the E-Grip™ and it will not operate properly if you replace this spring with any other spring.

Double Trigger Kit (Optional, not included with A-5™ E-Grip™ Marker):

Installation: The trigger slider & spring 31 will need to be removed from the double trigger before installation into the E-Grip™. Remove pins 32 and 33 from the double trigger and remove the trigger slider & spring.

NOTE: If the double trigger kit does not include a magnet - take the magnet from the single trigger that came with your marker and insert the magnet at 34 (the red dot on the magnet must be visible (see above) to operate properly.

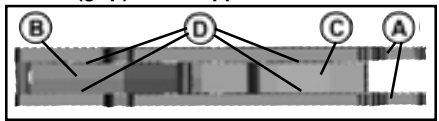


Lower Receiver Disassembly/Assembly: (continued from page 24)

- 1) Replace left grip half 5. Secure grip halves with 3 grip screws 9.
- Reinstall the battery door on A-5™ E-Grip™ (see instructions - page 9).
- 3) Reinstall the trigger assembly 7 into the grip and insert the safety into the left side of the grip (on E-Grip™ marker: Rotate the Safety Selector Switch 21 straight up and insert it into the left side of the grip and then rotate it to the "SAFE" = position).
- 4) Attach the Tank Adapter: Slide tank adapter 10 into lower receiver and align holes; Insert receiver bolt 6 and tighten (on A-5™ E-Grip™ position the tank adapter and insert the 2 tank adapter bolts 24 and 25 (the short adapter bolt 24 goes in front - see page 23).

To attach the lower receiver (grip) to the upper receiver:

Check to be certain the trigger plates have not separated and the trigger assembly is intact as shown. If there are gaps at D between the trigger plates A and the trigger B or the sear C - squeeze the plates together to look as shown.



(On the A-5™ Response™ marker, first put a couple drops of marker oil onto the cylinder fitting o-ring E in the lower receiver.)



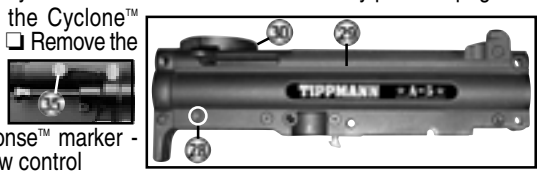
Line up the lower receiver front push pin holes 2 with the upper receiver holes then gently rock rear of grip until you can insert the two lower receiver push pins 2 & 3 to attach.



To disassemble the upper receiver: NOTE: It is only necessary to disassemble upper receiver halves to access the ball latch, front grip nut, cocking handle, cocking handle spring, receiver o-ring, Tombstone latch and Tombstone latch spring (plus the flow connector fitting on A-5™ Response™ Marker).

1) Follow the Marker/Receiver Disassembly/Assembly instructions beginning on page 21 until you have removed the drive assembly parts on page 22.

2) Remove the Cyclone™ Feed System: Remove the banjo fitting bolt 35 from upper receiver (and on Response™ marker - remove the flow control

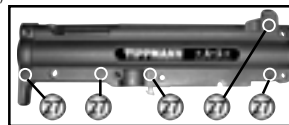


adjustor fitting and banjo fitting bolt from the upper receiver - see Response™ parts on page 14). Remove the Cyclone™ housing bolt 27 from the left front side of upper receiver and remove the feed system 30 (NOTE: To install the Cyclone™ Feed System reverse the process).

Upper Receiver Disassembly: (continued from page 25)

3) Remove the 5 receiver bolts 77 (4 on Response™ Marker) holding the upper receiver halves together.

To reassemble upper receiver follow the Upper Receiver Assembly instructions below.



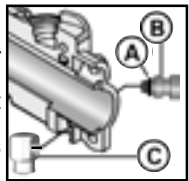
Upper Receiver Assembly

For Response™ Marker only: Install two parts 66 & 67 to the right receiver half before assembling receiver halves.

1) Oil o-ring (A) of the exterior flow control adapter (B).

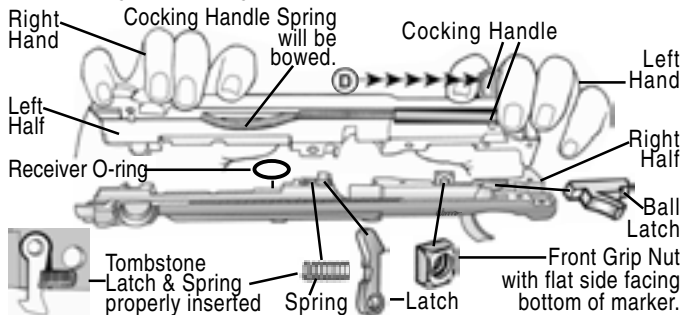
2) Align threaded opening of interior flow connector fitting (C) to inside of right receiver half.

3) Carefully thread adapter (B) through the right receiver half into (C) and tighten C with a 3/8" wrench (do not overtighten and strip threaded parts or damage o-ring (A)).



1) Make sure all parts are clean before reassembling. Place right upper receiver half flat with Tombstone Latch & Spring, Front Grip Nut, Receiver O-ring and Ball Latch in position as shown below.

2) With left hand, grip left upper receiver half as shown to hold use right hand to seat cocking handle with Cocking Handle and spring in place spring into receiver cutout then position by applying side pressure with edge of spring in end of spring cutout index finger pushing in direction of bowed as shown below. Then grip left arrows (D) against Cocking Handle. receiver with right hand as shown.



WARNING

DO NOT REASSEMBLE WITHOUT MAKING SURE TOMBSTONE LATCH & SPRING ARE PROPERLY INSERTED IN PLACE AS SHOWN.

4) Use your finger tips to guide the left half straight down on to the right half

Upper Receiver Assembly (continued from page 26)

until receiver halves fit flush. If it does not fit flush the first time, check to make sure the spring and other parts have stayed in place and repeat until halves fit flush.

5) Insert 5 (4 on Response™ Marker) Receiver Bolts 77 (not front sight bolt yet) & tighten them just enough to hold halves flush yet loose enough to allow you to now insert and twist Barrel / Adapter unit (or FLATLINE™) clockwise C to reinstall.

6) Insert Front Sight with its slot facing back of marker, into the top front of the receiver and insert the front sight bolt to hold in place.

7) Make sure all receiver bolts are tight (do not overtighten & strip threads).

FLATLINE™ Barrel Removal & Installation

First follow Unloading Your Marker and Air Supply Cylinder Removal instructions on pages 18-20. Never disassemble a marker that is under pressure or pressurize a partially assembled marker.

Flatline™ Barrel Removal:

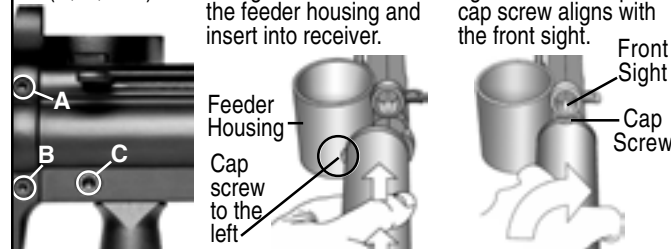
Loosen 3 receiver bolts (A, B & C - see below) then turn barrel / adapter to left and remove as one piece from upper receiver.

Flatline™ Barrel Installation:

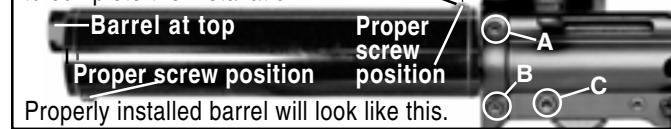
1) Loosen 3 receiver bolts (A, B, & C).

2) Position the Barrel Adapter cap screw facing to the left toward the feeder housing and insert into receiver.

3) Turn the Barrel Assembly 1/4 turn to the right until the adapter cap screw aligns with the front sight.



4) While keeping cap screw and front sight aligned, tighten the 3 receiver screws A, B & C to complete the installation.



Properly installed barrel will look like this.

WARRANTY AND REPAIR INFORMATION

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") is dedicated to quality paintball products and outstanding service. In the unlikely event of a problem with this Tippmann paintball marker ("Marker") and/or Tippmann accessories ("Accessories"), Tippmann's customer service personnel are available to assist you. For customer service and/or other information, please contact:

Tippmann Sports, LLC
 2955 Adams Center Road
 Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
 1-800-533-4831

WARRANTY REGISTRATION

To activate the Marker's Limited Warranty, you must register the Marker within thirty (30) days of the date of original retail sale by:

1. Registering online at www.tippmann.com; or
2. Completing the attached warranty registration card and returning it to Tippmann at the address above.

The Limited Warranty for Tippmann Accessories does not require activation or registration; by registering the Marker, you activate the warranty for the Accessories.

LIMITED WARRANTY

Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for the Marker for a period of two (2) years from the date of original retail sale. Further, Tippmann warrants to the original purchaser that it will make any repairs or replacements necessary to correct defects in material or workmanship, at no charge to you, for Tippmann Accessories for a period of ninety (90) days from the date of original retail sale. All Tippmann asks is that you properly maintain and care for the Marker and Accessories (collectively, the "Product") and that you have warranty repairs performed by Tippmann or a Tippmann Certified Tech Center.

This Limited Warranty is non-transferable, and it does not cover damage or defects to the Product caused by (a) improper maintenance; (b) alteration or modification; (c) unauthorized repair; (d) accident; (e) abuse or misuse; (f) neglect or negligence; and/or (g) normal wear and tear.

Tippmann does not authorize any person or representative to assume or grant any other warranty obligation with the sale of this Product.

THIS IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY GIVEN WITH THE PURCHASE OF THIS PRODUCT; ANY AND ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES ARE

WARRANTY AND REPAIR INFORMATION: (continued from page 28)

DISCLAIMED. THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE LIMITED TO THE APPLICABLE LIMITED WARRANTY PERIOD SET FORTH HEREIN, AND NO WARRANTIES, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, SHALL APPLY AFTER EXPIRATION OF SUCH PERIOD.

Some states and nations do not allow limitations on the duration of implied warranties, so the above limitation may not apply to you.

The sole and exclusive liability of Tippmann and/or its authorized dealers under this Limited Warranty shall be for the repair or replacement of any part or assembly determined to be defective in material or workmanship. TIPPMANN SHALL NOT BE LIABLE FOR, AND YOU EXPRESSLY DISCLAIM, ANY DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES (COLLECTIVELY, "DAMAGES") ARISING OUT OF THE SALE OR USE OF, OR YOUR INABILITY TO USE, THE PRODUCT. NO PAYMENT OR OTHER COMPENSATION WILL BE MADE FOR DAMAGES, INCLUDING INJURY TO PERSON OR PROPERTY OR LOSS OF REVENUE WHICH MIGHT BE PAID, INCURRED OR SUSTAINED BY REASON OF THE FAILURE OF ANY PART OR ASSEMBLY OF THE PRODUCT.

Some states and nations do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights that may vary from state to state or nation to nation.

WARRANTY AND NON-WARRANTY REPAIRS

When shipping the Product to Tippmann for warranty or non-warranty repair:

- (1) If you have aftermarket parts on your Marker, please test the Marker with original stock parts before returning the Marker for service or repair.
- (2) Always unload and remove the air supply from the Marker. Do not ship the air supply tank if it is not completely empty.
- (3) Ship the Product to the Tippmann address identified above.
- (4) You must pre-pay postage and delivery charges.
- (5) Provide the date of purchase for the Product.
- (6) Briefly describe the repair requested.
- (7) Include your name, return address and a telephone number where you can be reached during normal business hours, if possible.

Tippmann makes every effort to complete its repair work within twenty-four (24) hours of receipt. Tippmann will return the Product to you via regular ground UPS. If you wish to have it returned using a faster service, you can request NEXT DAY AIR UPS OR SECOND DAY AIR UPS, but you will be charged for this service and must include your credit card number with the expiration date. Your credit card will be charged the difference in additional cost over regular ground shipping service.



AVERTISSEMENT

CECI N'EST PAS UN JOUET. TOUT USAGE INAPPROPRIÉ PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES OU MORTELLES. LE PORT DE LA PROTECTION POUR LES YEUX, LE VISAGE ET LES OREILLES CONÇUE POUR LE PAINTBALL EST OBLIGATOIRE POUR L'UTILISATEUR AINSI QUE POUR TOUTE PERSONNE A PORTEE DE TIR. POUR L'ACHAT, NOUS RECOMMANDONS UN AGE MINIMUM DE 18 ANS. LES PERSONNES DE MOINS DE 18 ANS DOIVENT ETRE SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE LORSQU'ELLES UTILISENT CE PRODUIT. LISEZ LE MANUEL AVANT D'UTILISER CE PRODUIT.



AVERTISSEMENT

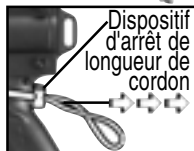
GARDEZ LE DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON INSTALLE LORSQUE VOUS N'UTILISEZ PAS LE LANCEUR. ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LA SURETE DE DETENTE EST EN MODE SECURITE (VOIR INSTRUCTIONS EN PAGE 3) ET QUE LE DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON EST CORRECTEMENT INSTALLE SUR VOTRE LANCEUR CONFORMEMENT AUX INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT DOMMAGE MATERIEL, DES BLESSURES GRAVES OU MORTELLES.

DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

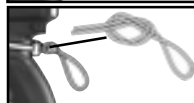
1) Insérez le dispositif de blocage du canon → dans le canon (ou sur le canon suivant le style de dispositif de blocage) et enroulez le cordon sur le dessus de la flasque et la position à l'arrière du grip comme indiqué.



2) Ajustez le dispositif d'arrêt de longueur de cordon jusqu'à l'arrière du grip en tirant le cordon à travers lui jusqu'à ce que l'arrêt repose juste contre l'arrière du grip. Gardez le cordon aussi serré que possible, laissez juste assez d'élasticité pour tirer le cordon/arrêt sur le dessus du lanceur afin de retirer le dispositif de blocage du canon pour tirer.



3) Une fois la longueur du cordon correctement réglée, bloquez-la en faisant un nœud contre l'arrière de l'arrêt comme indiqué.



4) Avant et après avoir joué, inspectez le dispositif de blocage du canon et remplacez-le en cas d'endommagement du sac, du bouchon ou du cordon ou encore si vous constatez que le cordon a perdu de son élasticité.

5) Nettoyez le dispositif de blocage du canon à l'eau chaude claire et conservez-le à l'abri de la lumière dans un endroit sec lorsque vous ne l'utilisez pas.

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619
www.tippmann.com

FÉLICITATIONS pour l'achat de votre lanceur de paintball Tippmann®. Nous croyons que la ligne des lanceurs A-5™ sont la plus précise et résistante disponible et c'est fabriquée fièrement aux Etats - Unis. Tous les modèles A-5™ fournira beaucoup des années du service confiant si c'est bien tenu.

Si'il vous plaît, prenez le temps de lire entièrement ce manuel et familiarisez - vous avec les parties, l'opération, et les précautions de sécurité de votre Tippmann® A-5™ modèle avant de charger et de tirer ce lanceur. Si vous avez une pièce manquante ou défectueuse, ou que vous nécessitez une assistance, veuillez contactez le service de relation clientèle Tippmann, au 1-800-533-4831, pour un dépannage rapide.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----|
| Avertissement / Caution | 1 |
| Avertissement/Installation de le dispositif de blocage du canon | 1 |
| Avertissement/Déclaration de responsabilité | 3 |
| Sécurité est votre responsabilité / Familiarisez – Vous Avec La Sécurité .. | 3 |
| Mode de sécurité = activez la sureté (PUSH SAFE)) | 3 |
| Mode de tirer = désactivez la sureté (PUSH FIRE) | 3 |
| Comment Debuter | 5 |
| 1. Préparer le lanceur pour l'installation de la bouteille de gaz | 5 |
| 2. Installation de la bouteille de gaz | 5 |
| 3. Installation du tremie de bille | 6 |
| 4. La vitesse de réglage de tirer et le dépannage | 6 |
| 5. Ajustement de la vélocité | 6 |
| 6. Le réglage de vue arrière | 7 |
| Les Modèles des lanceurs - Spécifications | 14 |
| Schématique A-5™ de base | 15 |
| Décharger votre lanceur | 17 |
| Retrait de la bouteille de gaz comprimé/ Conseil de sécurité concernant les bouteilles de gaz | 17 |
| Réparation de la fuite de la bouteille de gaz | 19 |
| La maintenance et le nettoyage | 20 |
| Entreposer | 21 |
| Désassemblage / Assemblage du lanceur | 21 |
| Politique de garantie et de réparation | 29 |

Avertissement/Déclaration de responsabilité

Ce lanceur est considéré comme une arme dangereuse et est fourni par Tippmann Sports, LLC en sous-entendant que l'acheteur assume toute responsabilité résultant d'une manipulation dangereuse ou de toute action constituant une violation à toute loi ou tout règlement en vigueur. Tippmann Sports, LLC décline toute responsabilité pour les dommages corporels, matériels ou le décès résultant de l'utilisation de cette arme en toutes circonstances y compris les décharges intentionnelles, imprudentes, négligentes ou accidentelles.

Toutes les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles de changements sans préavis. Tippmann Sports, LLC se réserve le droit d'apporter des changements et des améliorations aux produits sans être tenu d'intégrer ces améliorations dans des produits vendus au préalable.

Si, en tant qu'utilisateur, vous n'acceptez pas la responsabilité, Tippmann Sports, LLC vous prie de ne pas utiliser un lanceur LCC de Tippmann Sports. Par l'usage de ce lanceur de paintball, vous dégagez Tippmann Sports, LLC d'une quelconque et de toutes les responsabilités liées à son utilisation.

LA SÉCURITÉ EST VOTRE RESPONSABILITÉ!



AVERTISSEMENT

ACTIVATION DE SECURITE DE LA DETENTE

• SAUF LORSQUE VOUS UTILISEZ VOTRE LANCEUR, ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LA SURETE DE DETENTE EST EN MODE SECURITE, CE QUI BLOQUE LA DETENTE, ET QUE LE DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON EST EN PLACE (VOIR PAGE 1).

• POUR ACTIVER LA SECURITE (MODE SECURITE) : PUSSEZ SUR LA SURETE COMME INDIQUE (PUSH SAFE).

• POUR DESACTIVER LA SECURITE (MODE TIR) : APPUYEZ SUR LE MEME BOUTON SUR LE COTE OPPOSE DE LA FLASQUE. (TIRER = PUSH FIRE).

MODÈLE AVEC POIGNÉE ÉLECTRONIQUE ("POIGNÉE-É"):

• POUR ACTIVER LA SECURITE (MODE SECURITE) :

PUSSEZ LA SÉCURITÉ SÉLECTEUR EN HAUT
COMME INDIQUE: (SÉCURITÉ = BLANC)

• POUR DESACTIVER LA SECURITE (MODE TIR) :

PUSSEZ LA SÉCURITÉ SÉLECTEUR EN BASE:
(TIRER = ROUGE)

PUSSEZ SUR LA SURETE



SÉCURITÉ / SÉLECTEUR D'OPÉRATION

FAMILIARISEZ - VOUS AVEC LA SÉCURITÉ

La propriété de ce lanceur vous place dans la totale responsabilité d'en avoir une utilisation sûre et respectueuse de la loi. Vous devez manipuler ce lanceur en appliquant toute les précautions nécessaires pour que son utilisation soit sûre pour vous, mais également pour les personnes vous entourant. La

Sécurité est votre responsabilité! (suite de page 3)

manière dont le paintball sera perçu et jugé dépends de la sécurité et du fairplay que vous montrerez. Rappelez vous toujours que le paintball ne pourra survivre et grandir que s'il reste un sport SUR.

- Ne chargez ou ne tirez avec ce lanceur qu'après avoir terminé la lecture de ce manuel et être familiarisé avec ses dispositifs de sécurité, son fonctionnement mécanique et ses caractéristiques de manipulation.
- Manipulez ce lanceur et tous les autres comme s'il était toujours chargé.
- Gardez votre doigt éloigné de la détente jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Ne regardez pas dans le canon d'un lanceur de paintball. Une décharge accidentelle dans vos yeux peut provoquer des blessures permanentes ou mortelles.
- Gardez la sécurité de la détente en mode sécurité jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer (voir page 3).
- Gardez le dispositif de blocage du canon installé sur le lanceur lorsque vous ne tirez pas (voir page 1).
- Ne pointez jamais le lanceur vers une cible que vous n'avez pas l'intention de toucher.
- Ne tirez jamais avec votre lanceur sur un objet que vous n'avez pas l'intention de toucher car des billes ou des débris étrangers pourraient se loger dans la chambre, le canon et/ou la valve du lanceur.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des fenêtres.
- Ne tirez jamais avec votre lanceur sur les biens personnels d'autrui. L'impact de la bille de paintball peut provoquer des dommages et la peinture peut abîmer la finition de voitures, maisons, etc.
- Gardez toujours la bouche pointée vers le bas ou dans une direction sûre, même si vous trébuchez ou tombez.
- Le port de la protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécifiquement pour arrêter les billes de paintball sous la forme de lunettes et de masques complets conformes aux spécifications ASTM Specification F 1776 par l'utilisateur ou toute personne à portée de tir est obligatoire.
- Ne tirez jamais vers une personne qui ne porte pas de protection des yeux, du visage et des oreilles conçue pour le paintball.
- Ne chargez et ne mettez le lanceur sous pression que lorsqu'il va être utilisé dans l'immédiat.
- NOTE : Avant l'entreposage ou le démontage, assurez-vous que vous avez retiré toutes les billes de paintball et l'alimentation d'air (voir instructions de déchargement et de retrait d'alimentation d'air en pages 17-19), mettez la sécurité de la détente en mode sécurité (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).
- Entreposez le lanceur déchargé et dégagé dans un endroit sûr.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'alimentation d'air ou l'adaptateur. Contactez le fabricant du cylindre d'alimentation d'air ou de l'adaptateur si vous avez des questions.
- N'effectuez pas un démontage sommaire ou tout autre type de démontage de ce lanceur lorsqu'il est mis sous pression par l'alimentation d'air.
- Portez des vêtements appropriés lorsque vous jouez au paintball. Evitez d'exposer toute partie de peau lorsque vous jouez au paintball. Même une fine épaisseur absorbera l'impact et vous protégera des billes de paintball.

Sécurité est votre responsabilité! (suite de page 4)

- Protégez les parties de peau exposées de l'échappement de gaz lorsque vous installez ou retirez le cylindre d'alimentation d'air ou s'il y a une fuite au niveau du lanceur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé, le CO2 et l'azote sont très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.
- Utilisez uniquement des billes de paintball de calibre .68, ne chargez ou ne tirez jamais des corps étrangers.
- Évitez les boissons alcoolisées avant et pendant l'utilisation de ce lanceur. La manipulation de lanceurs sous l'influence de drogue ou d'alcool est une atteinte criminelle à la sécurité publique.
- Évitez de tirer sur un adversaire à bout portant, à 6 pieds (1,83 m) ou moins.
- Lisez les **CONSEILS DE SECURITE** et de retrait du cylindre d'alimentation d'air des pages 17-19 avant de commencer l'installation du cylindre ou son retrait.
- Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91,44 m/s) (voir instructions en page 6).

COMMENT DEBUTER

Une protection oculaire conçue pour le paintball doit être utilisée par l'utilisateur et toute autre personne à proximité. Ne démontez pas un lanceur lorsqu'il est sous pression. Ne mettez jamais sous pression un lanceur partiellement pressurisé.

Lisez complètement chaque étape du manuel avant de l'effectuer.

Commencez tout les vissages avec précaution à la main, et ne serrez pas excessivement les pièces filetées lors du réassemblage, pour éviter les dommages.

ÉTAPE 1 : Préparer le lanceur pour l'installation de la bouteille de gaz

- Pour les lanceurs avec la poignée électronique ("Poignée-É") - Il faut d'abord suivre les Instructions D'opération poignée électronique ("Poignée-É")- voyez les pages 7-12 (avant de faire **ÉTAPE 2**.)
- Pour les lanceurs avec le Rouleau à distance (A-5™ Stealth™) - D'abord, il faut vérifier que le Rouleau à distance soit bien attaché et que le contrôle du flux d'air soit fermé- lire et suivre les Instructions - à la page 20 avant de faire **ÉTAPE 2**.
- Pour le lanceur sans la poignée électronique ("Poignée-É")- (allez au **ÉTAPE 2**).

ÉTAPE 2 : Installation de la bouteille de gaz

Vous devez d'abord lire le chapitre Retrait de la bouteille de gaz comprimé/ CONSEILS DE SECURITE, en pages 17-19, avant de commencer l'installation de la bouteilles de gaz. Ne mettez jamais sous pression un lanceur partiellement pressurisé. Activez la sureté (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).

Ensuite il faut armer le lanceur en glissant la poigne armante du boulon complètement jusqu'à vous entendez une clique / vous en place. Et puis relâchez la poigne armante. La poigne armante glissera en avant. Le lanceur est armé maintenant. Il faut toujours retenir le lanceur dans la position armée quand le réserve d'air est attachée au lanceur. Ceci aidera



COMMENT DEBUTER (suite de page 5)

empêcher un décharge accidentel.

Pour installer le cylindre d'air, lubrifiez la valve cercle d'O du cylindre avec un peu d'huile de lanceur, et puis mettez le bout de valve du cylindre dans l'adaptateur de réserve d'air en arrière de la poignée du lanceur (ou le Rouleau à distance). Pivotez le cylindre dans une direction de l'horloge dans le lanceur jusqu'à il s'arrête. Votre lanceur est prêt à tirer aussitôt que vous avez changé le mode de sécurité à tirer (et pour le Rouleau à distance - mettez la valve du flux d'air - voyez 20). Si la réserve est plein et vous n'entendez pas que la réserve s'engage, la goupille de valve peut être trop petite ou goupille de valve est endommagée. (Suivez les instructions du chapitre Retrait de la Bouteille de Gaz Comprimé, en pages 17-19, puis amenez votre bouteille de CO² ou d'air à un technicien certifié pour une inspection, ou contactez le fabricant).

ÉTAPE 3 : Trémie et le conducteur Cyclone™

Le dispositif de blocage du canon doit être installée (voir page 1) et la sureté activé (voir page 3) avant de remplir le réservoir de bille.

Soyez certain que le boîtier du conducteur Cyclone™ est propre, sans les fils affûtés et sans débris. Soyez certain que le boîtier du conducteur cyclone™ tourne facilement quand on pousse le bouton manuel avance.



Soyez certain que la trémie est propre, sans les fils affûtés et sans débris. Ceci empêchera casser les balles et conduira le lanceur sans à coups.

Installez le cou de trémie dans le boîtier du conducteur de Cyclone™ en alignant le trou du cou de trémie pour convenir dans le trou du boîtier conducteur de Cyclone™. Avec le dispositif de blocage du canon installée et la sécurité de détente est en mode de sécurite, vous êtes prêts à charger votre trémie avec les balles de peint. Après remplir la trémie avec les balles de peint la chambre sera encore vide. Vous aurez besoin d'appuyer sur le levier du conducteur avance manuel pour chamberer une balle de peint. N'enlevez que l'appareil du canon bloquant et fermez la sécurité de détente quand vous êtes prêts à tirer.

ÉTAPE 4 : Le vitesse de réglage de tirer et le dépannage

- Le lanceur : A-5™ Réponse™ - Allez à la page 13 et suivez les instructions pour régler la réponse de détente vitesse de tirer avant de faire **ÉTAPE 5**.
- Le lanceur : A-5™ avec poignée électronique ("Poignée-É") - Allez aux pages 7-14 et suivez les instructions de Régler et opérer avant de faire **ÉTAPE 5**.
- Les lanceurs : A-5™ et A-5™ Stealth™ - Allez au **ÉTAPE 5**.

ÉTAPE 5 : Ajustement de la vélocité

Chaque fois que vous jouez au paintball, il est conseillé de vérifier la vélocité du lanceur avec un chronographe, un instrument mesurant la vélocité, avant de jouer afin de vérifier que la vélocité du lanceur est inférieure à (300 pieds) 91,44 mètres par seconde, ou moins selon les règles du terrain. NOTE: Pour les lanceurs avec le système du canon Flatline™, (260-275 pieds) 79.25 - 83.82 mètres par seconde est recommandé pour la meilleure performance.

COMMENT DEBUTER (suite de page 6)

□ Pour régler la **vélocité** utilisez la clé (3/16") incluse avec votre lanceur. La vis de réglage de vélocité se trouve à droite du lanceur. Pour baisser la vélocité, □ tournez la vis à droite ou dans un sens d'horloge C. Pour augmenter la vélocité, □ tournez la vis à gauche ou contre l'horloge C (n'enlevez pas la vis de vélocité).



ÉTAPE 5 : Le réglage de vue arrière

□ Faites tourner la vue arrière 19 à la largeur préférable pour bien voir.

□ Le Réglage du longueur du Fût Escamotable:



□ Pour le réglage de poignée avant 18 : utilisez la clé (3/16") pour desserrer C la vis 17 à l'intérieur de la poignée avant 18 pour glisser la poignée avant ← ou arrière → ; et serrez la vis C pour garder en place.

Poignée Électronique ("Poignée-É™") Instructions D'Opération

⚠ AVERTISSEMENT

LISEZ COMPLÈTEMENT ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS D'OPÉRER POIGNÉE-É (AUX PAGES 7-12) AVANT D'INSTALLER LE CYLINDRE DE RÉSERVE D'AIR COMME SOULIGNÉ AU COMMENCEMENT - ÉTAPE 2: À LA PAGE 5.

- INSTALLEZ LA RÉSERVE D'AIR ET CHARGEZ LA TRÉMIE AVEC LES BALLES DE PEINT SEULEMENT APRÈS VOUS AVEZ RÉUSSI À:
 - INSTALLER L'DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON (À LA PAGE 1);
 - À METTRE LA SÉCURITÉ DE DÉTENTE EST AU MODE DE SÉCURITÉ (À LA PAGE 3);
 - INSTALLER LA BATTERIE (VOYEZ PAS 1: À LA PAGE 7);
 - ET APRÈS VOUS ÊTES FAMILIER AVEC L'OPÉRATION NORMALE DE POIGNÉE-É (VOYEZ ÉTAPE 2: À LA PAGE 8).
- UNE PROTECTION OCULAIRE CONÇUE POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE UTILISÉE PAR L'UTILISATEUR ET TOUTE AUTRE PERSONNE À PROXIMITÉ.

Lisez complètement chaque étape du manuel avant de l'effectuer.

ÉTAPE 1 : POIGNÉE-É™ - Installation de Batterie ou le Remplacement

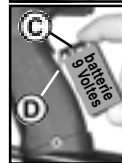
Pour Installer la batterie: □ Enlevez la porte de batterie A de l'arrière de

Poignée-É™ Instructions D'Opération (suite de page 7)

Poignée-É™ en tirant en haut et en arrière sur le tab B. NOTE: Quand on enlève le clip de batterie C de la batterie, ne le détachez pas par les fils D.

- Enfoncez la batterie 9 volts dans le clip de batterie.
- Insérez la batterie dans la Poignée-É™ avec le clip de batterie C en haut et les fils D comme montré.
- Ré-installez la porte de batterie. Remplacez la porte de batterie avec le tab B en bas, appuyez le tab B et écoutez le claquement comme elle ferme à clé en position dans la Poignée-É™.

NOTE: le trait d'indicateur de batterie basse d'Poignée-É™: le LED verte clignotant "prêt à tirer" tournera rouge clignotant quand la batterie est basse et a besoin d'être remplacée (voyez - la condition de batterie basse à la page 9).



ÉTAPE 2 : le Pouvoir ouvert - Opération Simple

1) Pour allumer le pouvoir de Poignée-É™:

□ Utilisez un petit objet comme une clé anglaise () pour appuyer et tenez la commande 12 pour 2 secondes. Le LED 13 allumera orange et puis vert quand on active les électroniques.

□ Relâchez la commande et le LED vert 13 commencera à clignoter vert pour montrer que le pouvoir est allumé et que la batterie est bonne. (NOTE: Si le LED commence à clignoter rouge, voyez - la condition de batterie basse à la page 9 comme montré. NOTE: Si en appuyant sur la commande on rate à allumer la lumière LED, voyez Le Dépannage à la page 12.

2) La Sécurité/le sélecteur d'opération: Le bouton 3 position de sécurité / sélecteur 14 a trois réglages:

S= Secure; (comme montré)
F= Semi - auto: (un tir/relâche de la détente tire une fois).

FA = la mode de tirer spéciale: On peut régler la mode de tirer spéciale à n'importe quelle option des 5 comme détaillés dans la section Les Modes de Tirer Spéciale.

3) Pour tirer le lanceur - □ Choisissez la position F ou FA en utilisant le bouton sécurité/sélecteur et tirez la détente. Le LED 13 allumera orange avec chaque tir de la détente.

4) Changer les modes de tirer spéciale - □ Pour changer le Mode de Tirer Spéciale pendant que Poignée-É™ est allumé, appuyez et tenez la commande 12 pour une 1/2 seconde. Le LED clignotera orange pour représenter le numéro du Mode à Tirer Spéciale. Les nombres correspondants sont listés dans la section Le Mode à Tirer Spéciale de ces instructions. Éteindre Poignée-É™ remettra le Mode à Tirer Spéciale au mode défaut. Le Mode à Tirer Spéciale défaut peut être changé en suivant les instructions dans la section Programmer pour les Utilisateurs Avancés.



5) Éteindre la commande - Pour éteindre la commande, tenez la commande (12) pour 2 secondes. Le LED changera de vert à rouge quand on a atteint la condition pouvoir coupé. La Poignée-É™ éteindra quand on a relâché la commande. (NOTE: Les électroniques de détente sont réglés pour éteindre automatiquement après une période prolongue d'inactivité (120 minutes).

6) La condition de batterie basse - La caractéristique d'indicateur Poignée-É™ de batterie basse : Quand la batterie commence à perdre du pouvoir, le LED arrêté de clignoter et commence à clignoter rouge. La performance variera pendant que le LED clignote rouge, la Poignée-É™ fonctionnera sous cette condition jusqu' à la batterie perd du pouvoir au point où elle ne cycle pas le lanceur.

LA SERRURE DE TOURNOIS: Parce que le tableau de Poignée-É™ exige un outil pour l'ouvrir et la fermer, ce n'est pas nécessaire d'avoir une serrure de tournois pour la compétition de balle de peint.

Les Modes à Tirer Spéciale du Poignée-É™

Les Modes à Tirer Spéciale du Poignée-É™ peuvent être programmé à un des cinq options à tirer qui sont:

- 1. Une Explosion Sans Danger Trois Ronds** - Tirer la détente trois fois en moins qu'une seconde résultera dans une explosion de trois rond à une vélocité de 13 balles par seconde (bps) au tir troisième de détente. Chaque tir de la détente en moins qu'une seconde après cela résultera dans une autre explosion de 3 tirs (au maximum 3 explosions par seconde).
- 2. Auto- Complète Sans Danger** (le défaut d'usine) - Tirer la détente trois fois en moins qu'une seconde résultera en auto - complète à tirer. En appuyant la détente au troisième tir continuera ce mode auto - complète. Cette vélocité défaut de tirer pour ce mode est 13 bps.
- 3. Auto - Réponse** - Ce lanceur tirera sur le tir et la relâche de la détente. Ce mode double efficacement votre vélocité à tirer lanceur.
- 4. Le Mode Turbo-** En tirant la détente trois fois en moins qu'une seconde résultera en auto - complète à tirer à une vélocité de 15 bps. Pour soutenir cette vélocité de tirer, la détente doit être tiré au moins une fois par seconde.
- 5. Semi-Auto** - Un mode spéciale semi - automatique à tirer est disponible pour les champs ou les tournois qui limitent l'usage des modes automatiques à tirer. Ce mode est le même que quand on sélectionne le mode à tirer F avec le bouton sécurité/sélecteur. (Un tir/relâche de la détente tire une fois).

La Section à Programmer pour les Utilisateurs Avancés

Il y a plusieurs options à programmer qui ont un effet sur l'opération de Tippmann® Poignée-É™. On a désigné Programmer pour les Utilisateurs Avancés pour permettre les utilisateurs la quantité maximum de fabriquer possible pour leurs Poignée-Es™. Il y a quatre articles sur menu au Programmer pour les Utilisateurs Avancés: Dwell, Debounce™, Vélocité à Tirer, et Le Mode à Tirer Spéciale. Lisez et familiarisez- vous avec chacun de ces articles puisqu'ils sont expliqués dans les sections suivantes.

Les Articles de menu - Dwell, Debounce, Vélocité à Tirer, et le Mode à Tirer Spéciale expliqué: Cette section discutera les quatres articles du

menu en détail pour que l'utilisateur comprenne complètement la raison et l'usage de chaque article de menu.

Dwell (la valeur de défaut d'usine = 8 milli -secondes) - On utilise l'article de menu Dwell pour changer la quantité du temps qu'on donne du pouvoir au solénoïde. Le solénoïde est la partie des électroniques qui contacte actuellement le sceau du lanceur, qui le permet de tirer. Ce réglage aura un effet direct de la vie de batterie de la Poignée-É™. Si on change cela à une valeur moins que 8 milli - secondes, votre batterie Poignée-É™ durera plus long, mais cela ne peut pas permettre le solénoïde assez du temps pour bien activer le sceau. Si on met cette valeur plus grand que 8 milli - secondes, le solénoïde aura plus de pouvoir pour une période du temps plus long, mais ça peut réduire la vie de batterie. Changer cette valeur peut résoudre ou créer les problèmes de performance pour l'utilisateur. Cet article de menu peut être mis au jour avec les valeurs de 2-20 milli - secondes.

Debounce™ (la valeur de défaut d'usine = 52 milli-secondes) - On utilise l'article de menu Debounce™ pour changer la quantité du temps entre les tirs de détente acceptés. Simplement, cela réglage la quantité du temps d'un tir de détente accepté par les électroniques au prochain tir de détente qui peut être accepté. Si un réglage de Debounce™ est trop bas, un utilisateur peut tirer plus de fois qu'ils ont anticipé. On peut expliquer cela avec ce qu'on appelle "un bond de détente". Quand on tire un lanceur de balle de peint, le lanceur bougera et vibrera à la main d'un utilisateur. Cette vibration peut permettre la détente de se remettre et activer sans que l'utilisateur sache qu'il l'a activé avec le doigt bougeant. NOTE: Cet article de menu peut être seulement mis au jour avec les valeurs de 25 - 65 milli - secondes.

La Vélocité à Tirer (la valeur défaut d'usine = 13 bps) - L'article de menu Vélocité à Tirer peut être utilisé pour mettre au jour le mode d' Auto - Complète Sans Danger à Tirer. C'est le seul mode à tirer spéciale qui a un effet par cet article de menu. Tous les autres modes de tirer spéciale ne peuvent pas régler les vélocités de tirer. Cet article de menu peut être mis au jour seulement avec les valeurs de 8 - 15 bps.

Le Mode à Tirer Spéciale (la valeur de défaut d'usine = 2 auto - complète sans danger) - On utilise l'article de menu le Mode à Tirer Spéciale pour changer Le Mode à Tirer Spéciale défaut. La valeur et le Mode à Tirer Spéciale correspondante sont listés adessous.

1. Une explosion de Trois Tir Sans Danger
2. Complète - Auto Sans Danger (défaut d'usine)
3. Auto - Réponse
4. Mode Turbo
5. Semi - automatique

Cet article de menu peut être mis au jour seulement avec les valeurs de 1 - 5.

Étape 1) avoir accès à Programmer Utilisateur Avancé

1) Avant de tenter d'accéder à la Programmation pour Utilisateur Avancé: Préparez le marqueur pour la sécurité avant de programmer: Déchargez votre lanceur et enlevez le réserve d'air (suivez les instructions à pages 17-19). Ne pas tenter de faire la Programmation pour Utilisateur Avancé au

lanceur qui est sous la pression.

- Mettez le lanceur dans une position de sécurité:
- tirez et tenez la poignée armante (2) du boulon en arrière ⇨ - puis tirez la détente et relâchez lentement la poignée armante en avant ⇨ pour désarmer le lanceur.



2) Éteignez - Pour commencer le Programmer Utilisateur Avancé, soyez certain que la commande est coupé. Si le pouvoir est allumé, appuyez et tenez la commande pour 2 secondes. Le LED changera à la couleur rouge solide. La Poignée-E™ éteindra quand la commande est relâché.

3) Mettez le Selecteur de Sécurité dans la position de tirer (F).

4) Tirez la détente - Tirez et tenez en bas la détente.

5) Allumez - Appuyez et tenez en bas la commande. La Poignée-E™ apparaîtra allumer normalement. Relâchez la commande aussitôt que le LED tourne vert.

6) Continuez à tenir la détente - Continuez à appuyer en bas la détente pour 5 secondes. Après 5 secondes, le LED changera à la couleur rouge solide.

7) Relâchez la détente - Aussitôt que le LED change à la couleur rouge solide, relâchez la détente. La Poignée-E™ est maintenant dans le menu principal du Programmer Utilisateur Avancé.

Étape 2) Choisir un article de menu

Les quatre articles de menu contenus dans le Programmer Utilisateur Avancé sont Dwell, Debounce™, Vitesse de Tirer, et le Mode à Tirer Spéciale. Chacun de ces articles de menu a un code de couleur correspondant comme suivant.

1. Rouge solide - Dwell
2. Vert solide - Debounce™
3. Vert clignotant - Vitesse de Tirer
4. Rouge/Vert alternante - le Mode à Tirer Spéciale

1) Cycler à travers le menu - Pour cycler à travers le menu, tirez et relâchez la détente. Chaque fois que la détente est tirée et relâchée, une couleur différente montrera sur le LED en accord avec la liste adessus.

2) Entrer une option de menu - Aussitôt que le LED montre la couleur de l'article de menu qu'on en a besoin, tirez et appuyez la détente pour deux secondes.

3) La valeur actuelle - Aussitôt qu'on a fait un article de menu, le LED commencera à clignoter rouge. Les flashes représentent la valeur actuelle de menu. La valeur actuelle sera clignotée deux fois avec une pause courte entre le numéro de flashes. Si une nouvelle valeur n'est pas entrée avant la fin de deuxième montage de valeur, les électroniques retourneront automatiquement au menu principal.

4) Entrer une nouvelle valeur - N'importe quand pendant que le menu clignote le LED en accord avec sa valeur actuelle, une nouvelle valeur peut être entrée en tirant et relâchant la détente. Chaque tir et relâche de la détente comptera comme un 1 quand on entre la nouvelle valeur. Exemple: Pour entrer le numéro 5, tirez et relâchez la détente cinq fois. Aussitôt que l'utilisateur a fini d'entrer la valeur, relâchez la détente.

5) Une confirmation pour le succès en mettre au jour le menu - Aussitôt que l'utilisateur a entré une nouvelle valeur pour un article de

menu, le LED clignotera rouge/orange/vert deux fois pour signifier qu'une valeur acceptable a été entrée.

Ensuite les électroniques retourneront au menu principal. Si une valeur inacceptable a été entrée, le LED clignotera rapidement rouge et puis retournera au menu principal. La valeur de l'article de menu ne sera pas mis au jour si cela se passe.

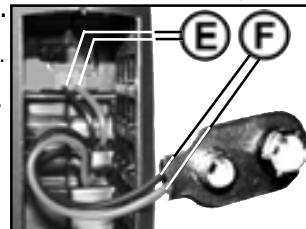
6) Eteignez - Aussitôt que l'article de menu a été changé, l'utilisateur doit éteindre les électroniques avant le change aura lieu. Tenez la commande pour 2 secondes. Le LED changera à rouge solide. Relâchez la commande et les électroniques éteindront.

7) Optional - remettre les réglages d'usine - On peut accomplir un remis du réglage d'usine en appuyant et tenant la commande pour 10 secondes. Le tableau apparaîtra allumer normalement, mais après 10 secondes, le LED clignotera rouge/orange/vert deux fois, et puis le tableau éteindra. Tous les réglages d'usine remettront à ce moment.

Le Dépannage

PROBLÈME: La lumière LED ne s'allume pas quand vous appuyez la commande pour allumer la Poignée-E™.

- 1) La batterie doit être installée.
 - Vérifiez que la batterie est installée.
- 2) La batterie peut être déconnectée.
 - Vérifiez la connexion du clip de batterie.
- 3) La batterie peut être mauvaise.
 - Vérifiez que la batterie est bonne, remplacez - la si c'est mauvaise.
- 4) Le fil peut être déconnecté du clip de batterie.
 - Inspectez les connexions du fil au clip de batterie (E/F).



PROBLÈME: casser du peint se passe au Mode Auto - Complète Sans Danger.

La Vitesse de tire peut excéder la vitesse de conduire maximum de Cyclone™ et il faut réduire la Vitesse de Tirer - voyez les details en Section Vitesse de Tirer.

PROBLÈME: Vous pouvez écouter que la Poignée-E™ marche mais le lanceur ne tire pas.

- Vérifiez qu'il y a une réserve d'air suffisante bien attachée au lanceur.
- Vérifiez que la batterie est bonne.
- Le réglage Dwell peut être trop bas et il faut augmenter le temps de Dwell - voyez les details en Section Dwell.

PROBLÈME: Le lanceur tire plus de fois qu'expecté.

Le réglage Debounce™ peut être trop bas qui cause "le Bond Détente" et il faut augmenter le temps Debounce™ - voyez les details en section Debounce™.

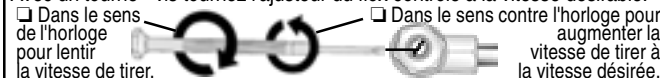
Vérifiez que le boulon arrière et le dessécheur ne soient pas endommagés (voyez les instructions à Désassemblage / Assemblage du lanceur - les pages 21-26).

Si on a déjà installé une double détente, il faut vérifier qu'on ait enlevé le glisseur de la détente. (voyez page 25). NOTE: Si un problème existe encore, téléphonez à Tippmann Service Department à 1-800-533-4831.

Régler la Réponse™ de Détonne de vitesse de tirer

☐ La protection des yeux faite exprès pour la balle de peint doit être portée par tous les joueurs et par toutes les personnes dans le champ à tir.

Avec un tourne - vis tournez l'ajusteur du flux contrôle à la vitesse désirable.



Régler: Résoudant les problèmes A:

Si quand on régle la Réponse™ de détonne audeessus et on n'a pas beaucoup de Réponse™ ou pas de Réponse™, remettez le contrôle circulation comme suivi:

1) Avec le lanceur bien désarmé (voyez page 17 Désarmer votre lanceur), commencez à ajuster la vitesse de tirer en tournant complètement le contrôle circulation dans le sens de l'horloge **C**, (ne pas surserer ou on peut faire mal). Puis dans une direction de sécurité, tirez 2 ou 3 coups. La détonne devrait devenir très difficile à tirer ou même presser. Si cela se passé, le système de réponse de détonne fonctionne bien, allez au deuxième chose à faire. (Si ça ne se passe pas, allez à Résoudant des problèmes B.)

2) Maintenant en tirant dans une direction de sécurité avec le lanceur encore désarmé, tournez lentement l'ajusteur de contrôle circulation dans un sens contre l'horloge **C** jusqu'à on obtient la vitesse de tirer désiré.

Régler: Résoudant les problèmes B:

Si la détonne continue à être facile à presser après qu'on a fait les ajustements du contrôle circulation comme dans 1), c'est possible qu'il y a une fuite dans le système. Re- vérifiez l'installation et soyez certain que

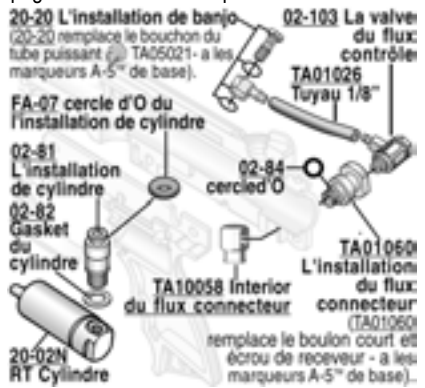
toutes les installations sont serrées et que les cercles d'O sont bien assis. Si vous avez besoin de désassembler pour verifier que toutes les installations sont bien serrées et que les cercles d'O sont bien couchés, suivez les instructions pour le désassemblage/ assemblage du receveur à partir de page 21.

NE PAS désassembler ce lanceur pendant que c'est pressurisé avec l'air.

Si un problème existe encore, téléphonez à Tippmann Service Department à 1-800-533-4831.

Les Parties spécifique du modèle:

A-5™ Response™ Parties non montrées à las pages 15-16 de liste des parties d'A-5™ de base.



MODÈLE SPÉCIFICATIONS

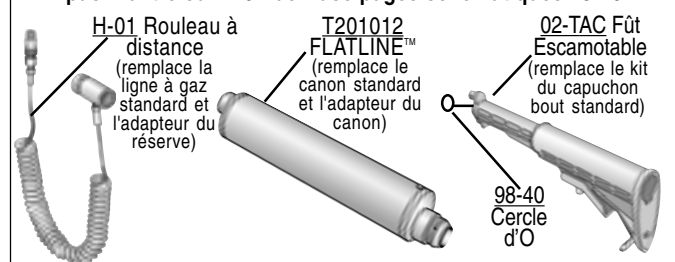
| | |
|--|---|
| Modèle de base | TIPPMANN® A-5™ |
| Munitions | .68 |
| Action | Semi-Automatic (boulon ouvert – coup arrière) |
| Pouvoir/réserve d'air | air comprimé, l'azote ou CO2 |
| Capacité du Trémie | 200 les balles de peint |
| Balles - Chargement | Tippmann® Cyclone™ Système |
| Le longueur du canon standard | 8.5" /21.59 cm |
| Le longueur (avec le canon standard & sans réserve) .. | 20" / 50.8 cm |
| Le champ efficace | 150+ pieds / 45.72+ mètres |
| Cours du cycle | 8 coups par seconde |
| Le poids (sans réserve) | 3.12 lbs / 1.415 kg |
| Vélocité..... | Toujours mesurez la |
| la vélocité de votre lanceur avant de jouer à la balle de peint et ne tirez jamais aux vélocités à excès de (300 pieds) 91.44 mètres par seconde (voyez les instructions à la page 6). | |

| | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ WITH E-GRIP™ |
| Cours du cycle | réglable 8 - 15 coups par seconde |
| Batterie | 9 Voltes |
| Le poids (sans réserve) | 3.27 lbs / 1.48 kg |

| | |
|-------------------------------|-------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ RÉPONSE™ |
| Cours du cycle | 15 coups par seconde |
| Le poids (sans réserve) | 3.16 lbs / 1.43 kg |

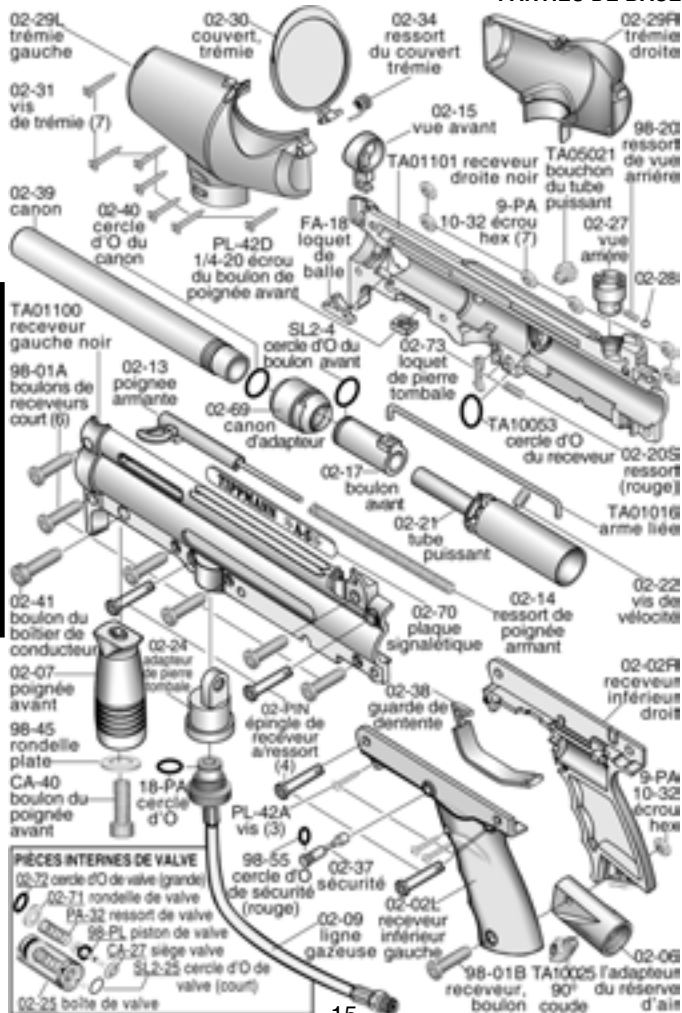
| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Model Specific | TIPPMANN® A-5™ STEALTH™ |
| Le longueur du canon Flatline™ | 8.75" / 22.23 cm |
| Le longueur (sans réserve) | 27.25" - 30.75" / 69.21 cm - 78.1 cm |
| Le poids (sans réserve) | 5 lbs / 2.27 kg |
| Cours du cycle | 8 coups par seconde |
| Le champ efficace | 250+ pieds / 76.2+ mètres |

Les Parties spécifique du modèle: A-5™ STEALTH™ pas montré sur A-5™ de Base pages schématiques 15-16.



TIPPMANN®

A-5 PARTIES DE BASE

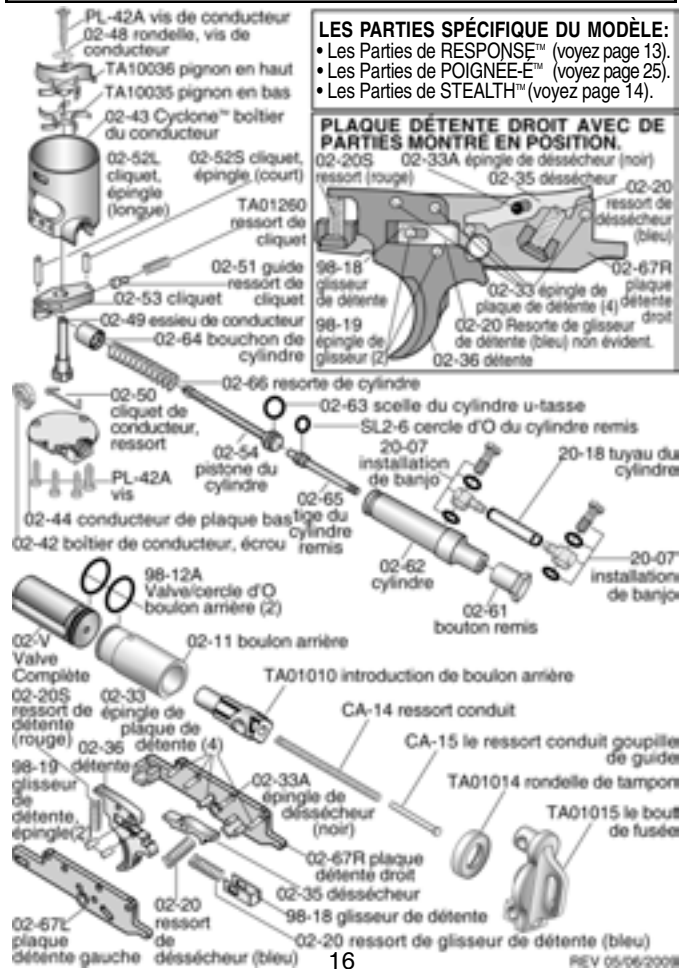


15



AVERTISSEMENT

NE DEMONTEZ JAMAIS CE LANCEUR LORSQU'IL EST SOUS PRESSION. NE JAMAIS METTRE SOUS PRESSION UN LANCEUR PARTIELLEMENT REMONTE.



LES PARTIES SPÉCIFIQUE DU MODÈLE:

- Les Parties de **RESPONSE™** (voyez page 13).
- Les Parties de **POIGNEE-E™** (voyez page 25).
- Les Parties de **STEALTH™** (voyez page 14).

PLAQUE DÉTENTE DROIT AVEC DE PARTIES MONTRE EN POSITION.



16 REV 05/06/2008

FRANÇAIS

FRANÇAIS

Déchargement de votre lanceur

Pour décharger votre lanceur : Une protection oculaire conçue pour le paintball doit être utilisée par l'utilisateur et toute autre personne à proximité.

- 1) Activez la sureté (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1)
- 2) Videz complètement la boîte d'ammunition, (tournez la boîte d'ammunition dans une direction l'horloge **C** et enlevez).
- 3) Allez à un endroit/champ à tir et enlevez l'appareil de blocage du canon.
- 4) Braquez votre lanceur dans une direction sans danger et tirez plusieurs fois pour être certain qu'il n'y a pas de balles logées dans la chambre et/ou le canon. **IMPORTANT:** Ne désarmez pas votre lanceur parce que le désarmage de votre lanceur peut pousser une balle dans la chambre ou dans le canon dans lequel la balle sera cachée de la vue.
- 5) Mettez la sécurité de détente dans le mode de sécurité (SAFE) voyez page 3 et installez l'appareil de blocage du canon (voyez page 1).
- 6) Inspectez visuellement le Cyclone™ Feeder et la chambre pour les balles de paint.

Retrait de la bouteille de gaz

Etape 1) Vous devez d'abord lire les AVERTISSEMENTS suivants et les CONSEILS DE SECURITE (avant de commencer le retrait de la bouteille d'air, dans étape 2 en page 19).



AVERTISSEMENT

NE JAMAIS DEVISSER ③ LA BOUTEILLE ② DE LA VALVE ①.

LA VALVE/RÉGULATEUR ① EST PRÉVU POUR ÊTRE FIXÉE EN PERMANENCE SUR LA BOUTEILLE ②. UNE BOUTEILLE D'AIR OU DE CO² PEUT VOLER AVEC ASSEZ DE FORCE POUR PROVOQUER DE SÉRIEUSES BLESSURES, VOIRE LA MORT, SI LA BOUTEILLE ② SE DEVISSÉ ③ DE LA VALVE OU DU RÉGULATEUR ①.

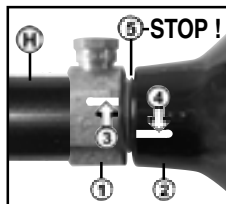
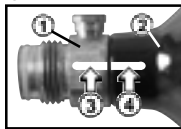


Il y a déjà eu des accidents, causés par des joueurs ayant dévissé la bouteille ② de la valve ① par inadvertance. Ce là arrive lorsque le joueur pense dévisser du lanceur (H) l'ensemble bouteille-valve, alors que seule la bouteille ② est en train d'être dévissée de la valve ①.

Pour éviter ce danger : Il est recommandé, si votre bouteille ne dispose pas déjà de marquage, que vous utilisiez de la peinture ou du vernis à ongle pour placer une marque ③ sur la valve, et une marque ④ sur la bouteille, comme montré dans l'exemple.

Lorsque vous dévissez votre bouteille ②,

regardez les marques ③ / ④ en vous assurant qu'elles restent alignées, ainsi, vous savez que les deux restent solidaire. **Si ces deux marques commencent à se décaler, comme montré dans l'exemple suivant ⑤, alors vous saurez que**



Retrait de la bouteille de gaz (suite en page 18)

Retrait de la bouteille de gaz (suite de page 17)

voire bouteille ② est en train de se dévisser de la valve ①. Vous devez alors STOPPER le retrait et amener l'ensemble à un technicien spécialisé dans le paintball, pour un retrait sûr, et/ou réparations.

NOTE : Votre système d'air devrait toujours se dévisser de votre lanceur de paintball, en 3 ou 4 tours complets. Si vous avez effectué 4 tours complets, et que votre système est toujours attaché au lanceur de paintball, STOP ! Amenez le tout à un technicien spécialisé dans le paintball, pour 2 un retrait sûr, et/ou réparations. Localisez un technicien certifié "C5" sur le site www.paintball-pti.com/search.asp

Que vous utilisiez une bouteille d'air ou de CO², neuve ou d'occasion, vous courez un risque dans n'importe quel cas suivants : La valve/régulateur a été modifié/remplacé après l'achat. Un siphon anti-retour a été installé. La valve a été enlevé de la bouteille quelque soit la raison. Une modification a été effectuée sur la bouteille d'air ou de CO². **Si l'un de ces cas se présente, emmenez votre bouteille d'air ou de CO² à un technicien spécialisé pour une inspection, ou contactez le fabricant du matériel.**

CONSEILS CONCERNANT LA SECURITE, Afin de vous assurer que votre bouteille d'air ou de CO² est sûre à l'emploi :

- Une mauvaise utilisation, remplissage, rangement de votre bouteille d'air ou de CO² peut mener à des dégâts matériels, des blessures sérieuses voire la mort.
- Assurez-vous que toute opération de maintenance ou de modification de votre bouteille d'air ou de CO² est effectuée par un professionnel qualifié.
- L'utilisation d'antisiphon pour CO² n'est pas recommandée. Malgré tout, si votre matériel en est déjà équipé, il est important que votre bouteille de CO² soit vérifiée par un professionnel qualifié.
- Toute les bouteilles d'air ou de CO² doivent être remplies par du personnel qualifié.
- Les valves et régulateurs doivent être installés par du personnel qualifié.
- Ne jamais sur-remplir !!! Ne jamais dépasser la limite maximum de votre bouteille d'air ou de CO².
- Ne pas exposer votre bouteille d'air ou de CO² à des températures excédant 55°Celsius (130° Fahrenheit).
- Ne pas utiliser de solvant ou de produits corrosifs pour nettoyer votre bouteille et votre valve/régulateur. Ne pas exposer à des produits corrosifs.
- Ne jamais modifier sa bouteille d'air ou de CO² de quelque manière.
- N'essayez jamais de désassembler votre valve/régulateur de votre bouteille d'air ou de CO².
- Toute bouteille étant été exposée à du feu, ou à des températures dépassant les 121° Celsius (250° Fahrenheit) doivent être détruite par du personnel spécialisé.
- Utilisez le gaz prévu pour votre bouteille. N'utilisez seulement que du CO² dans une bouteille prévu pour du CO², et de l'air comprimé pour des bouteilles prévu pour de l'air comprimé.
- Gardez votre bouteille hors de portée des enfants.
- Votre bouteille d'air ou de CO² doit être inspecté, et retesté hydrostatiquement tout les 5 ans par une agence certifiée DOT. Localisez un technicien certifié "C5" sur le site www.paintball-pti.com/search.asp


Retrait de la bouteille de gaz (suite en page 19)




AVERTISSEMENT

GARDEZ TOUJOURS LA PEAU A L' ECART DE TOUT GAZ S'ECHAPPANT DU LANCEUR, LORS DE L'INSTALLATION, LE RETRAIT, OU UNE FUITE DE L'ALIMENTATION EN GAZ. L'AIR COMPRIME, LE CO₂, ET LE NITROGENE SONT TRES FROID, ET PEUVENT PROVOQUER DES GELURES SOUS CERTAINES CONDITIONS.

Etape 2 : Pour retirer une bouteille d'air chargée : Une protection oculaire conçue pour le paintball doit être porté par l'utilisateur, et toute personne se trouvant à proximité. Déchargez votre lanceur (suivez les instructions en page 17).

Etape 3 : Regardez les marques sur votre bouteille et votre valve lorsque vous dévissez votre bouteille de gaz approximativement 3/4 de tour, dans le sens antihoraire . Ceci permet à la valve de la bouteille de se fermer, empêchant plus de gaz de pénétrer dans le lanceur. Pointez votre lanceur dans une direction sûre, et tirez le gaz restant en appuyant sur la détente jusqu'à ce que votre lanceur s'arrête de tirer. (Cela devrait prendre 4-5 tirs).

Si votre lanceur continue de tirer après avoir dévissé la bouteille de 3/4 de tour, votre valve ne s'est pas encore fermée, et il vous sera nécessaire de dévisser un peu plus dans le sens antihoraire  (Ceci est dû aux légères différences entre les différentes bouteilles de différents constructeurs.) Retirez la bouteille. NOTE : Si vous avez dévissé votre bouteille de gaz de 3/4 de tour, et qu'une fuite s'est créée avant que vous appuyez sur la détente, vous avez un peu trop dévissé la bouteille et le joint de valve sera peut être endommagé. Vous devez le contrôler avant de réutiliser votre bouteille. (Voir Réparer une fuite sur une bouteille de gaz comprimé, page 19.)

Etape 4 : Après que la bouteille de gaz soit retiré, Pointez votre lanceur dans une direction sûre, et tirez jusqu'à ce que l'air restant dans le système soit complètement évacué. NOTE : Avant de ranger ou de démonter votre lanceur, assurez vous d'effectuer les étapes : Déchargement de votre lanceur et Retrait de la bouteille de gaz (voir pages 17-19). Activez la sûreté de votre lanceur (voir page 3) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 1).

Réparer une fuite sur une bouteille de gaz comprimé :

La plus courante des fuites provient d'un joint de valve défectueux. Pour remplacer le joint de valve, vous devez préalablement retirer le joint défectueux, puis installer le nouveau, puis lubrifier ce dernier avec quelques gouttes d'huiles. Ce joint est situé à l'extrémité de la valve de votre bouteille de gaz. Les meilleurs joints sont fabriqués en uréthane. Les joints en uréthane ne sont pas affectés par les hautes pressions. Ils peuvent être achetés auprès de Tippmann®, ou votre magasin de paintball local.

NOTE: Si votre nouveau joint de valve ne résout pas le problème de fuite, n'essayez pas de réparer vous même votre bouteille de gaz. Contactez Tippmann Sports, LLC ou votre magasin de paintball local.


Connecter et Déconnecter le Rouleau à distance







AVERTISSEMENT



NE JAMAIS INSTALLER L'AIR PRESSURISÉ DANS LE LANCEUR SANS AVOIR INSTALLÉ L'ÉPINGLE  DE PIERRE TOMBALE ET SANS MAINTENIR LE LOQUET  DE PIERRE TOMBALE  EN PLACE .




1) Enlevez la réserve d'air du rouleau à distance du lanceur comme souligné à la page 17. Ne jamais désassembler un lanceur ni enlever un rouleau à distance qui est sous la pression.

2) Vérifiez que l'épingle  de Pierre Tombale est installé.



3) Vérifiez que le loquet  de Pierre Tombale  est fixe en place .



4) Vérifiez que l'adaptateur de ligne à gaz et les installations de graisseur  sont solides.

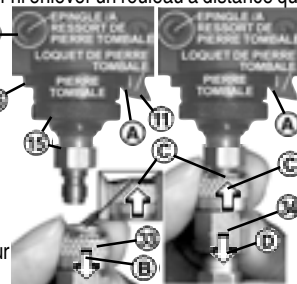
5) Tirez et tenez sur le cercle fermant  d'installations de rouleau à distance  pour installer ou enlever.

6) Avec le cercle fermant maintenu en place ,  poussez les installations de rouleau  sur le graisseur et relâchez le cercle pour fermer.

7) Tirez  -  - le pour être certain que c'est bien fermé.

• Pour éteindre la réserve du flux d'air: tournez le contrôle de flux  complètement à gauche .

• Pour allumer la réserve du flux d'air: tournez le contrôle de flux  complètement à droite .



La maintenance et le nettoyage

La protection des yeux faite exprès pour la balle de peint doit être portée par le joueur et d'autres personnes dans le champ à tir. Pour réduire la chance d'un décharge accidentel: Pour commencer, suivez les instructions Décharger le lanceur et L'enlevage du cylindre de la réserve d'air à la page 17-19 et ne désassemblez jamais un lanceur qui est pressurisé.

- Familiarisez-vous avec des instructions énumérées sur le cylindre ou l'adaptateur d'air. Contactez le fabricant de cylindre ou d'adaptateur d'air avec toutes les questions.
- N'utilisez pas les solvants de nettoyage qui sont basé sur le pétrole.
- N'utilisez pas les solvants de nettoyage qui sont dans une boîte d'aérosol. NOTE: Les produits basés sur le pétrole et les produits d'aérosol peuvent faire mal aux cercles d'O sur votre lanceur.
- Pour nettoyer à l'intérieur du canon: enlevez le canon et insérez le trou du câble raclette dans le canon, et puis tirez la raclette à travers le canon pour enlever le débris. (Pour enlever le canon Flatline, voyez page 28.)
- Pour nettoyer votre lanceur de balle de peint: utilisez une serviette mouillée d'eau pour effacer le peint, l'huile et le débris. Utilisez Tippmann®

l'huile de lanceur ou une autre huile de lanceur de qualité supérieure pour maintenir votre lanceur en bonne condition. □ Il faut relubrifier avec quelques gouttes au boulon cercle d'O devant, au boulon arrière et l'arme liée (voyez les instructions pour L'Enlevage et L'installation de l'assemblé d'actionnement à las pages 22-23).
 □ Inspectez et lubrifiez le cercle d'O du canon et la valve du cercle d'O du réservoir d'air avec quelque gouttes d'huile.

L'entreposage

Avant l'entreposage, désarmez et enlevez la réserve d'air (voyez pages 17-19). Ensuite mettez a sécurité de détente dans le mode de sécurité (voyez page 3) et installez l'dispositif de blocage du canon (voyez page 1). Il faut entreposer votre lanceur dans un endroit sec. Avant d'entreposer votre lanceur, soyez certain qu'on a nettoyé et lubrifié (voyez les instructions de nettoyer et maintenir à la page 20) pour que le lanceur ne se rouille pas. Entreposez votre lanceur avec le boulon dans la position en avant (désarmé) à la page 21 below.

□ Quand vous retirez votre lanceur d'entreposage, soyez certain que la sécurité de détente est à la mode de sécurité (voyez page 3) et que l'dispositif de blocage du canon est installée (voyez page 1). Il faut relubrifier le cercle d'O boulon arrière, et le cercle d'O boulon devant avant d'utiliser (voyez les instructions de nettoyer et maintenir à la page 20).

Désassemblage / Assemblage du lanceur et d receveur

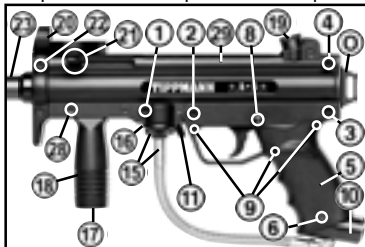
□ La protection des yeux faite exprès pour la balle de peint doit être portée par le joueur et d'autres personnes dans le champ à tir.

PREMIÈRE, suivez les directions pour □ Décharger le lanceur et □ l'enlevage du cylindre de la réserve d'air à la pages 17-19. Ne désassemblez jamais un lanceur qui est sous la pression ou pressurisé un lanceur moitié assemblé.

□ Mettez le lanceur dans une position de sécurité: □ tirez et tenez la poigne armante 21 du boulon en arrière ⇄ - puis tirez la détente et relâchez lentement la poignée armante en avant ⇄ pour désarmer le lanceur.

□ L'enlevage du canon 23: Tournez dans le sens contre l'horloge ↻ pour enlever (Pour enlever le canon Flatline, voyez page 28.)

□ Pour enlever de poignée avant 18: Enlevez ↻ la vis 17 dans la poignée avant 18.



NOTE: soigneusement commencez à main toutes les parties aux filetages et ne surserez pas les parties en assemblant.

de 3/16"



La vue du côté droit



□ Pour enlever la vue avant 20: Enlevez ↻ la vis 22 de vue avant audessous la vue avant et glissez la vue en haut.

□ Pour enlever la vue arrière 19: Tirez en haut et loin.

□ Pour enlever le receveur inférieur (la poignée ou Poignée-É™) 5: □ Enlevez les 2 épingles du receveur inférieur 2/3 et tirez le receveur inférieur 5 du receveur supérieur 29.

□ Pour enlever la ligne à gaz 15 (ou le Rouleau à distance) et la adapter de Pierre Tombale 16 du receveur supérieur 29: □ Enlevez le receveur inférieur 5 voyez en haut. □ Enlevez l'épingle 11; □ relâchez le loquet de Pierre tombale 11 et □ tirez en bas pour enlever la adapter de Pierre Tombale et la ligne à gaz. NOTE: Si vous enlevez la l'adaptateur de ligne à gaz 15 de la adapter de Pierre Tombale 16, en réinstallant nettoyer, inspectez et lubrifiez le cercle d'O et soyez certain de ne pas surserrer et arracher les parties aux filets.

L'Enlevage et L'installation de l'assemblé d'actionnement

NOTE: Ce n'est pas nécessaire de désassembler le receveur supérieur 29 pour accéder et réviser les parties internes de l'assemblé.

□ Pour enlever les parties de l'assemblé d'actionnement: le boulon avant G, le tube puissant H; la valve I; le boulon arrière J / introduction de boulon arrière K; l'arme liée L; l'épingle guidant d'actionnement M; le ressort d'actionnement N; et l'assemblé d'amorce à la fin O (ou Fût Escamotable).

1) □ Enlevez la réserve d'air avant de désassembler: □ Déchargez le lanceur, □ enlevez la réserve d'air comme décrit à la pages 17-19 et □ mettez le lanceur dans la position désarmée avant de commencer à enlever au champ: tirez et tenez la poigne armante 21 du boulon en arrière ⇄ - puis tirez la détente et relâchez lentement la poignée armante en avant ⇄ pour désarmer le lanceur.

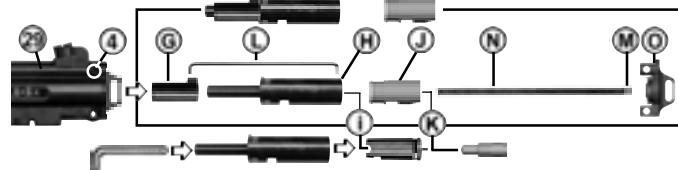
2) □ Enlevez la ligne à gaz 15 et détachez le receveur inférieur (la poignée) 18 (voyez des instructions pour Désassemblage du receveur à la page 21).

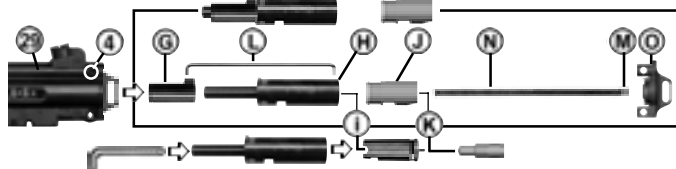
3) □ Serrez C la vis de vélocité P passé le receveur (3/16" P).


4) □ Enlevez la dernière épingle (courte) 4 en tenant l'amorce O (ou Fût Escamotable) en place.

5) □ Tirez l'amorce à la fin O (ou Fût Escamotable) et inclinez l'avant du lanceur en haut, les parties d'assemblé d'actionnement devraient glisser de l'arrière du lanceur.

C'est peut - être nécessaire de secouer légèrement le lanceur en glissant les parties.



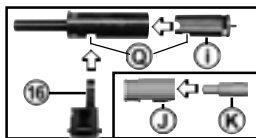


1) Pour enlever la valve ① du tube puissant: (H) : soigneusement insérez la clé  et enlevez la valve en arrière ⇐.


Pour installer les parties d'assemblé d'actionnement:

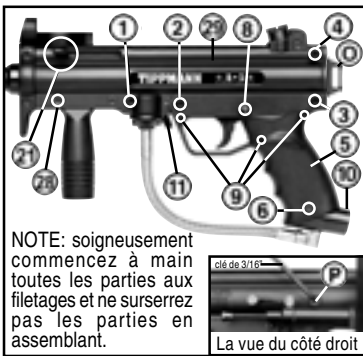
1) Nettoyez l'intérieure du receveur supérieur et les parties enlevées.
 2) Inspectez et remplacez les parties endommagées. Lubrifiez le bouchon du cercle d'O avant, la valve cercle d'O, le bouchon cercle d'O arrière, l'arme liée et le ressort d'actionnement/l'épingle guidant avec quelque gouttes de l'huile Tippmann® pour les lanceurs de balle de peint (ou une autre huile supérieure pour les lanceurs de balle de peint) avant de les réinstaller.

3) Insérez la valve ① dans le tube puissant avec la forme de bouchon de Pierre tombale ② aligné avec la forme de bouchon du tube puissant ③. Insérez l'adaptateur de Pierre tombale ④ pour vérifier le match. Insérez l'introduction de bouchon arrière ⑤ dans le bouchon arrière ⑥.



4) Insérez les parties ré-assemblées:  (le bouchon avant, le tube puissant/la valve, le bouchon arrière/introduction de bouchon arrière, avec l'arme liée face visible) jusqu'à l'adaptateur de Pierre tombale ④ peut être inséré, l'épingle ① remplacé et on a accès à la vis de vitesse ⑦. (C'est peut-être nécessaire de secouer légèrement le lanceur en remettant les parties dans le lanceur.)


5) Insérez l'épingle guidant dans le ressort d'actionnement () et insérez le ressort d'actionnement dans l'introduction de bouchon arrière ⑥. Insérez le bouchon ⑦ (ou Fût Escamotable), en tenant l'épingle guidant au centre. Installez l'épingle du bouchon supérieur ④.



Le Receveur inférieur ⑤ (la poignée ou la Poignée-É™) Désassembler et Assembler:

□ Suivez les instructions: Désassemblage / Assemblage du lanceur et d'receveur à las pages 21-22 jusqu'a vous avez... □ détaché le receveur inférieur.

□ Pour enlever l'assemblé de détente ⑦ du receveur inférieur (la poignée) ⑤: □ Poussez la sécurité ⑧ au côté à gauche du receveur audessous (pour la Poignée-É™: □ Faites tourner la sécurité ② verticalement ⇑ et tirez - la et sortez - la du côté gauche du receveur inférieur). □ Enlevez soigneusement l'assemblé de détente ⑦ en la gardant intact.


□ Pour avoir accès aux parties de détente: □ Tirez la plaque gauche  de l'assemblé de détente ⑦. N'enlevez pas les 5 goupilles de la plaque droite, (voyez page 16 - La plaque droite de détente avec les parties montrées en position (pour la Poignée-É™-voyez page 25).

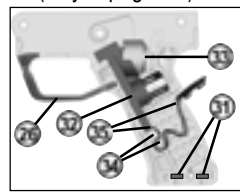
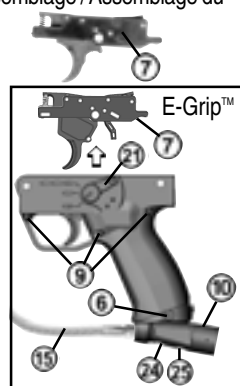
□ Pour désassembler le receveur inférieur ⑤ (la poignée ou la Poignée-É™) 1) Enlevez le boulon ⑥ (et pour la Poignée-É™: □ enlevez les 2 boulons ⑦ court / ⑧ longue) et enlever l'adaptateur du réserve d'air ⑩ / la ligne à gaz ⑪. 2) Ensuite enlevez les 3 vis de poignée ⑨ qui tiennent les deux moitiés inférieures ensemble.

□ Pour rassembler le receveur inférieur ⑤ (la Poignée-É™ montré): 1) Soyez certain que la garde de détente soit en place ⑫ et: □ Pour la A-5™ Response™ : Soyez certain que la parties d'Response™ soient en place et que les cercles d'O sont lubrifiés (voyez page 13).

□ Pour la Poignée-É™ insérez: les 2 écroux d'adaptateur de réserve ⑬; l'assemblé électronique ⑭ (avec l'espaceur d'armature ⑮ et l'armature ⑯ en place ⑰). □ Positionnez les filets autour des postes ⑱ comme montré pour que les filets ne sont pas pincés ni déchirés quand on remplace la poignée gauche. Inspectez visuellement les filets pour le dommage ou pour les bouts des filets décontactés à ⑲ (voyez les parties Poignée-É™ montré à la page 25).

2) Remplacez la moitié gauche de poignée ⑤. □ Attachez les moitiés de poignée avec 3 vis de poignée ⑨. □ Remplacez la porte de batterie du Poignée-É™ (voyez - page 7).

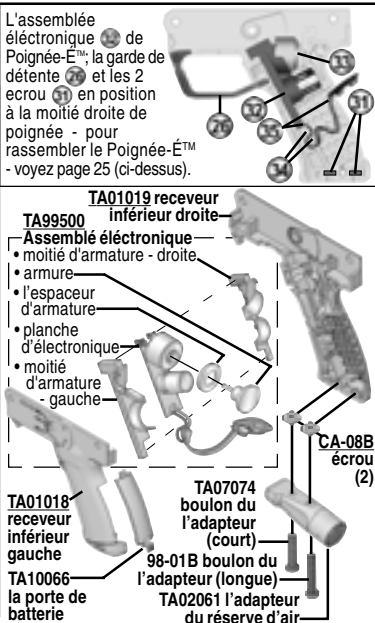
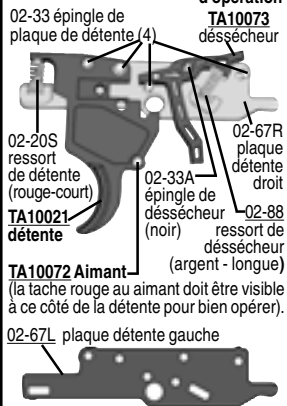
3) Ré-installez le groupe de détente ⑦ dans la poignée. Insérez la sécurité - la au côté gauche du poignée. (Pour la Poignée-É™ □ Faites tourner la sécurité/sélecteur d'opération ② verticale ⇑ et □ insérez - le au côté gauche et puis faites le tourner à la position de sécurité = blanc ).



4) Attachez l'adaptateur de réserve d'air **10** : Glissez l'adaptateur **10** dans le receveur inférieur et alignez les trous; Insérez le boulon **6** et serrez. (Pour le Poignée-É™ Insérez le boulon **6** et serrez. Alignez l'adaptateur et Insérez deux boulons **24** et **25** (le boulon court **24** va devant - comme montré).

Les Parties spécifiques du modèle A-5™: pas montrées sur la liste des parties bases A-5™ aux pages 15 - 16.

On montre les parties de Poignée-É™ en position dans la plaque droite de détente. Les Parties spécifiques du Poignée-É™ = montrées en grande majuscule).



NOTE: Poignée-É™ le ressort dessécheur 02-88 a les tensions conçues spécifiquement pour Poignée-É™ et il n'opérera pas bien si vous remplacez ce ressort avec aucune autre.

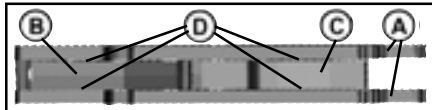
Le Kit Détente Double (facultatif, pas inclut avec A-5™ Poignée-É™):

Installation: Le glisseur de détente/le ressort **3** aura besoin d'être enlevé avant d'installer la détente double dans la Poignée-É™. Cela peut être accompli en enlevant les épingles **1** et **2** de la détente double. Cela permettra le glisseur de détente et le ressort d'être enlevé de la détente.
NOTE: Ça peut être nécessaire d'utiliser l'aimant de la détente seule qui est partie de votre lanceur avec Poignée-É™ si la détente double n'a pas d'aimant. La tache rouge devrait être visible si l'aimant est inséré dans la détente double montré dans l'orientation de la détente **4** comme montré pour bien opérer.



□ Pour attacher le receveur inférieur au receveur supérieur:

Vérifiez que les plaques de détente n'aient pas séparé et que l'assemblée de détente soit en bonne condition comme montré. S'il y a des trous à **D** entre les plaques de détente **A** et la détente **B** ou le sceau **C** - pressez les plaques ensemble comme montré.



(Pour de modèle A-5™ Response™: Mettez deux gouttes de l'huile de lanceur sur le cercle d'O **E** de l'installation du cylindre visible audessus du receveur inférieur.)



Mettez en ligne les trous d'épingle à pousser en avant de poignée **2** avec les trous du receveur et puis ébranlez doucement la poignée arrière pour que l'ajusteur de circulation de boulon/ installation glisse dans la rainure en bas du receveur. Insérez les deux épingles du receveur inférieur **2**/**3** pour attacher.

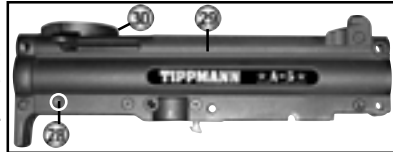


□ Pour Désassembler le receveur supérieur **27:** NOTE: Il est seulement nécessaire de désassembler les quartiers du receveur supérieur pour avoir accès aux parties, le loquet de balle, l'écrou du boulon de poignée avant, la poignée armée, le ressort poignée armée, le cercle d'O du receveur, le loquet de Pierre tombale et le ressort de loquet Pierre tombale (en plus les installations du flox connecteur sur une A-5™ Réponse™ lanceur).

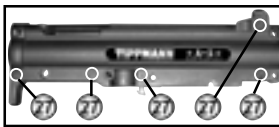
1) Suivez les instructions: Désassemblage / Assemblage du lanceur et d'receveur à la page 17 jusqu'à vous avez... enlevé l'assemblé d'actionnement de le receveur supérieur à la page 22.

2) Enlevez le système de Cyclone™. Enlevez le boulon banjo **35** d'installations du receveur supérieur (et sur une Réponse™ lanceur enlevez les installations du controle flux réglage et le boulon banjo (voyez page 13 - les parties de la Réponse™).

Enlevez le vis **26** de boîtier Cyclone™ du moitié gauche avant du receveur supérieur et enlevez le système de conduire **10**. NOTE: Pour installer le système de Cyclone™, faites l'inverse.





3) Enlevez les 5 (4 sur des lanceurs avec la Réponse™) boulons de receveur **27** qui tiennent les deux moitiés du receveur supérieur ensemble. Pour rassembler le receveur supérieur suivez les instructions détaillées à la page 27.











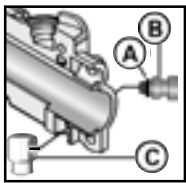
FRANÇAIS

FRANÇAIS


Assemblée De Receveur Supérieure:

Pour Réponse™ lanceur seulement: Ensuite, il faut mettre les deux parties  et  sur le moitié droit du receveur avant de rassembler les moitiés.

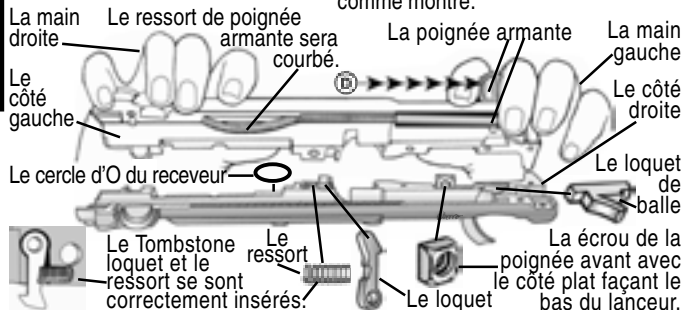
- ❑ 1) Lubrifiez le cercle d'O  du flux externe du connecteur de contrôle .
- ❑ 2) Alignez l'ouverture aux filetages du flux interne du connecteur d'installations  à l'intérieur de la moitié droite du receveur.
- ❑ 3) Soigneusement faites passer l'adaptateur  par la moitié droite du receveur dans la  et serrez  avec une clé 3/8"  (ne pas surserrer et arracher les parties aux filetages ou endommager le cercle d'O .



1) Soyez certain que toutes les parties sont propres avant de ré-assembler. Mettez plat le moitié droite du receveur supérieur en haut avec le loquet de Pierre tombale et le ressort, l'écrou du boulon de poignée avant, le loquet de balle et le cercle d'O du receveur en position comme montré adessusous.

2) Avec la main gauche, saisissez le moitié gauche du receveur supérieur comme montré pour tenir la poignée armante et le ressort en place en appliquant la pression à côté avec le doigt d'index poussant dans un sens de fleches  contre la poignée armante.

3) Avec la main gauche qui tient comme montré adessusous, utilisez la main droite pour mettre en place la poignée armante avec le ressort dans la rainure du receveur, ensuite positionnez le bord du ressort dans le bout de la rainure du ressort courbé comme montré adessusous. Ensuite, saisissez le receveur gauche avec la main droite comme montré.





AVERTISSEMENT



NE PAS RÉ-ASSEMBLER SANS ÊTRE CERTAIN QUE LE LOQUET DE PIERRE TOMBALE ET LE RESSORT SONT BIEN INSÉRÉS EN PLACE COMME MONTRÉ.

4) Utilisez vos bouts de doigts pour guider la moitié gauche directement en bas sur la moitié droite jusqu'à les moitiés du receveur conviennent proprement.

Si ça ne se convient pas la première fois, vérifiez pour être certain que le ressort et les autres parties sont restés en place et répétez jusqu'à les moitiés se conviennent exactement.




- 5) Insérez les 5 (4 sur des lanceurs avec la Réponse™) boulons de receveur  (pas encore le boulon de vue avant) & serrez -les assez pour garder les moitiés au même niveau mais encore assez desserré pour vous permettre d'insérer maintenant et de tordre l'unité de canon/adaptateur (ou Flatline™) dans un sens de l'horloge  pour ré-installer.
- 6) Insérez la vue avant avec les rainures façantes l'arrière du lanceur en haut du receveur et insérez le boulon de vue avant pour garder en place.
- 7) Maintenant soyez certain que tous les boulons sont serrés mais pas surserrés pour ne pas arracher le filet du boulon.

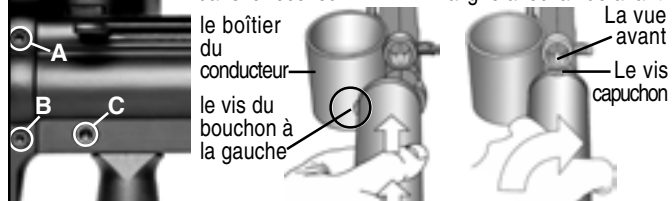
Canon Flatline™ Système d'enlever et d'installation


PREMIÈRE: suivez les directions pour  Décharger le lanceur et  l'enlevage du cylindre de la réserve d'air à la page 17-19. Ne désassemblez jamais un lanceur qui est sous la pression ou pressurisez un lanceur moitié assemblé.

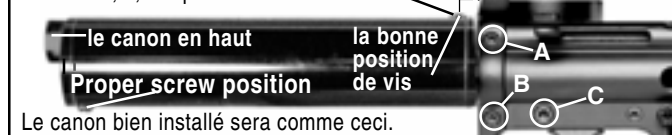
Le système d'enlever le canon Flatline™ :  Déserrez 3 boulons de receveur (A, B, & C - étape 1) et puis tournez le canon/adaptateur à la gauche et enlevez comme une grande partie du receveur supérieur.)

Flatline™ Barrel Installation:

- 1)  déserrez 3 boulons du receveur (A, B, & C.
- 2)  positionnez le vis de l'adaptateur du canon vers la gauche, le boîtier du conducteur et insérez dans le receveur.
- 3)  tournez l'assemblé du canon 1/4 tour à la droite jusqu' au vis de l'adaptateur capuchon aligne avec la vue avant.



5)  Pendant qu'on aligne le vis et la vue avant, serrez les 3 vis du receveur A, B, & C pour finir l'installation.



GARANTIE ET INFORMATIONS RELATIVES AUX REPARATIONS

TIPPMANN SPORTS, LLC (" Tippmannn ") s'engage à fournir des produits de paintball de qualité et un service parfait. Dans le cas peu probable où vous rencontreriez un problème avec ce lanceur de paintball Tippmann (" Lanceur ") et/ou des accessoires Tippmann (" Accessoires "), le personnel du service à la clientèle de Tippmann est disponible pour vous aider. Pour le service à la clientèle et/ou d'autres informations, veuillez contacter :

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

ENREGISTREMENT DE GARANTIE

Pour activer la Garantie limitée du lanceur, vous devez inscrire le lanceur dans les trente (30) jours qui suivent la date de la vente originale :

1. Par enregistrement en ligne sur le site www.tippmann.com; ou
2. En complétant la carte d'enregistrement de garantie ci-jointe et en la retournant à Tippmann à l'adresse ci-dessus.

La Garantie limitée pour les accessoires Tippmann ne nécessite aucune activation ni enregistrement. Par l'enregistrement du lanceur, vous activez celle pour les accessoires.

GARANTIE LIMITÉE

Tippmann garantit à l'acheteur original la réalisation gratuite de toutes les réparations ou remplacements nécessaires pour corriger les défauts de matériaux ou vices de fabrication sur le lanceur pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. En outre, Tippmann garantit à l'acheteur original la réalisation gratuite de toutes les réparations ou remplacements nécessaires pour corriger les défauts de matériaux ou vices de fabrication sur les accessoires Tippmann pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat d'origine. Tippmann demande uniquement que vous entreteniez et soigniez correctement le lanceur et les accessoires (collectivement le " Produit ") et que les réparations sous garantie soient réalisées par Tippmann ou par un centre technique Tippmann agréé. Cette Garantie limitée n'est pas transférable et ne couvre pas les dommages et défauts du Produit provoqués par (a) un entretien inapproprié; (b) une altération ou modification; (c) une réparation non autorisée; (d) un accident; (e) un abus ou un mauvais usage; (f) un manque de soin ou une négligence; et/ou (g) l'usure normale.

Tippmann n'autorise personne ni aucun représentant à assumer ou à accorder toute autre obligation de garantie lors de la vente de ce Produit. CECI EST LA SEULE GARANTIE EXPRESSE ACCORDEE LORS DE L'ACHAT DE CE PRODUIT ; TOUTE AUTRE OU TOUTES LES AUTRES GARANTIES EXPRESSES SONT REFUSEES. LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALITE ET D'APPLICABILITE POUR UN OBJECTIF PARTICULIER SE LIMITENT A LA PERIODE DE GARANTIE

GARANTIE ET INFORMATIONS RELATIVES AUX REPARATIONS: (suite de page 29)

LIMITÉE INDIQUEE DANS LE PRESENT ET AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NE SERA APPLIQUEE APRES EXPIRATION DE CETTE PERIODE.

Certains états et pays n'autorisent pas les limitations de la durée des garanties implicites. La limitation ci-dessus pourrait ne pas vous concerner. La responsabilité unique et exclusive de Tippmann et/ou de ses revendeurs agréés dans le cadre de cette Garantie limitée se limite à la réparation ou au remplacement de toute pièce ou assemblage déterminé défectueux en ce qui concerne les matériaux ou la fabrication. TIPPMANN NE SERA PAS TENU POUR RESPONSABLE ET DECLINE FORMELLEMENT TOUTE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSECUTIFS OU CONNEXES (COLLECTIVEMENT " DOMMAGES ") RESULTANT DE LA VENTE OU DE L'UTILISATION OU ENCORE DE VOTRE INCAPACITE D'UTILISER LE PRODUIT. AUCUN PAIEMENT OU AUTRE COMPENSATION NE SERA ACCORDE POUR LES DOMMAGES, Y COMPRIS LES DOMMAGES CORPORELS OU MATERIELS, OU ENCORE LA PERTE DE REVENU QUI POURRAIT ETRE PAYEE, ENCOURUS OU SUPPORTES EN RAISON DE LA DEFAILLANCE DE TOUTE PIECE OU ASSEMBLAGE DU PRODUIT.

Certains états et pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages connexes ou consécutifs. La limitation ou l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas vous concerner. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez aussi bénéficier d'autres droits qui varient d'un état à l'autre ou d'un pays à l'autre.

REPARATIONS SOUS GARANTIE ET HORS GARANTIE

Lors de l'expédition du Produit à Tippmann pour une réparation sous garantie ou hors garantie :

- (1) Si votre lanceur est équipé de pièces de rechange, veuillez tester le lanceur avec les pièces de stock originales avant de le renvoyer pour entretien ou réparation.
- (2) Déchargez et retirez toujours l'alimentation d'air du lanceur. N'envoyez pas la bouteille d'air si elle n'est pas totalement vide.
- (3) Envoyez le Produit à l'adresse de Tippmann indiquée ci-dessus.
- (4) Vous devez payer d'avance les frais postaux et de livraison.
- (5) Indiquez la date d'achat du Produit.
- (6) Décrivez brièvement la réparation demandée.
- (7) Veuillez inclure votre nom, l'adresse de renvoi et un numéro de téléphone où nous pouvons vous joindre pendant les heures normales de bureau, si possible. Tippmann met tout en œuvre pour réaliser ses travaux de réparation dans les vingt-quatre (24) heures de la réception. Tippmann vous renverra le Produit par UPS terrestre normal. Si vous souhaitez le renvoi par un service plus rapide, vous pouvez demander le NEXT DAY AIR UPS ou le SECOND DAY AIR UPS, mais ce service vous sera facturé et vous devez inclure votre numéro de carte de crédit ainsi que la date d'expiration. La différence de coûts supplémentaires par rapport au service d'expédition terrestre normal sera prélevée sur votre carte de crédit.



ADVERTENCIA

ESTO NO ES UN JUGUETE. UN USO INAPROPIADO PUEDE CAUSAR SERIAS HERIDAS O LA MUERTE. OJOS, CARA Y OÍDOS DEBEN ESTAR PROTEGIDOS TODO EL TIEMPO, CON LA PROTECCIÓN DISEÑADA PARA PAINTBALL TANTO PARA JUGADORES COMO PARA CUALQUIER PERSONA QUE ESTE EN EL RADIO DE ALCANCE. RECOMENDAMOS AL MENOS 18 AÑOS DE EDAD PARA LA COMPRA Y USO. LAS PERSONAS MENORES DE 18 AÑOS DEBEN USAR ESTE PRODUCTO BAJO LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO. ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO LEA EL MANUAL DEL USUARIO.

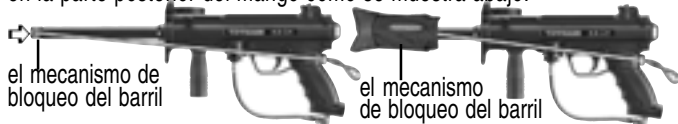


ADVERTENCIA

MANTENGA EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL INSTALADO EXCEPTO CUANDO SU MARCADOR ESTE EN USO, SIEMPRE ASEGURESE DE QUE EL BOTÓN DE SEGURIDAD DEL GATILLO, SE ENCUENTRE EN POSICIÓN (SAFE) DE SEGURIDAD (VER INSTRUCCIONES PÁGINA 3), Y QUE EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL ESTE INSTALADO ADECUADAMENTE EN EL BARRIL DEL MARCADOR, DE ACUERDO CON LAS INSTRUCCIONES PARA PREVENIR DAÑOS MATERIALES A PROPIEDAD, LESIONES GRAVES O LA MUERTE.

INSTALACION E INSTRUCCIONES PARA EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL

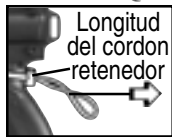
1) Deslice el mecanismo de bloqueo del barril ⇄ dentro el barril (o sobre el barril, dependiendo the el tipo de mecanismo de bloqueo del barril) y abrace con el cordón elástico la parte superior del recibidor y asegúrelo en la parte posterior del mango como se muestra abajo.



el mecanismo de bloqueo del barril

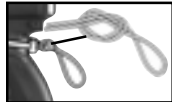
el mecanismo de bloqueo del barril

2) Ajuste la longitud del cordón elástico con el retenedor en la parte posterior del mango, jalando el cordón hasta que el retenedor quede en la parte de atrás del mango. Manteniendo el cordón lo más ajustado posible deje suficiente elasticidad en el cordón para poder jalar el cordón/retenedor por encima del marcador, para así remover el mecanismo de bloqueo del barril para disparar.



Longitud del cordón retenedor

3) Una vez que la longitud del cordón elástico se ha definido adecuadamente, haga un nudo, ajustandolo contra el seguro plástico como se observa.



4) Antes y después de jugar, revise el mecanismo de bloqueo del barril y reemplace el tapón, bolsa, o el cordón elástico si presentan daños o el cordón ha perdido su elasticidad.

5) Cuando no esta en uso, límpiela el mecanismo de bloqueo del barril con agua tibia y almacénala en un lugar seco que no este expuesto al los rayos del sol.

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619 • www.tippmann.com

FELICITACIONES por su compra de el marcador paintball Tippmann®. Creemos que este es el marcador de paintball disponible más exacto, durable y orgullosamente fabricado en los Estados Unidos. Tippmann® A-5™ modelos de marcadores le dará muchos años de servicio si es utilizado apropiadamente.

Antes de cargar o disparar este marcador por favor tome tiempo para leer completamente este manual y empezar a familiarizarse con las partes, operación y todas las precauciones de seguridad del Tippmann® marcador. Si alguna de sus partes no se encuentra, o esta defectuosa y necesita asistencia, por favor comuníquese con el departamento de Servicio al Cliente de Tippmann al teléfono 1-800-533-4831 en donde le daremos un servicio oportuno y amable.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| Advertencia | 1 |
| Advertencia - Instalación de el mecanismo de bloqueo del barril ... | 1 |
| Advertencia/ Declaración de responsabilidad | 3 |
| La Seguridad es su responsabilidad | 3 |
| Posición de Seguridad = activando la posición de seguridad (PUSH SAFE) | 3 |
| Posición de Disparo = activando la posición de disparo (PUSH FIRE) | 3 |
| INICIO | 5 |
| 1. Prepare su marcador para la instalación del cilindro de suministro de aire | 5 |
| 2. Instalación del cilindro de suministro de aire | 5 |
| 3. Tolva de munición y Cyclone™ alimentador | 6 |
| 4. Ajuste de rata de disparos y solución a problemas | 7 |
| 5. Ajuste de Velocidad | 7 |
| 6. Ajuste Trasero | 7 |
| A-5™ Básica Diagrama esquemático de partes estándar | 15 |
| Modelos de Marcadores y especificaciones | 17 |
| Descargando su marcador | 18 |
| Remoción del cilindro de suministro de aire y normas de seguridad . | 18 |
| Reparación de escapes del suministro de aire | 20 |
| Limpieza y mantenimiento | 21 |
| Almacenamiento | 21 |
| Desensamble / Ensamble del marcador | 22 |
| Información de Garantía, Registro de garantía y Reparación | 30 |


Advertencia Y Declaración De Responsabilidad:

Este marcador esta clasificado como una arma peligrosa y es entregada por Tippmann Sports, LLC; con el entendimiento que el comprador asume toda la responsabilidad del resultado de un manejo inseguro, o cualquier acción que constituya una violación de las leyes o regulaciones aplicables. Tippmann Sports, LLC no se hace responsable por ninguna lesión personal, pérdida de conciencia o la vida como resultado del mal uso de esta arma y bajo ninguna otra circunstancia, incluyendo un disparo imprudente, negligente o accidental.

Toda la información contenida en este manual esta sujeta a cambios sin ninguna notificación. Tippmann Sports, LLC se reserva todos los derechos de hacer cambios o mejoras del producto sin incurrir en ninguna obligación, de incorporar tales mejoras dentro de los productos previamente vendidos.


Si usted como usuario no acepta la responsabilidad que Tippmann Sports, LLC requiere, no utilice este marcador. Si lo usa de esta forma usted libera a Tippmann Sports, LLC de cualquiera y de todas las responsabilidades que esten asociadas con su manejo.

LA SEGURIDAD ES SU RESPONSABILIDAD:


 **ADVERTENCIA**

MANTENGA EL GATILLO EN LA POSICIÓN DE SEGURIDAD

- **EXCEPTO CUANDO SU MARCADOR ESTE EN USO, SIEMPRE ASEGÚRESE QUE EL SEGURO DEL GATILLO ESTE EN POSICIÓN DE SEGURO, DESACTIVANDO EL GATILLO, Y QUE EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL ESTE INSTALADA (VER PÁGINA 1).**
- **PARA ACTIVAR LA POSICIÓN DE SEGURIDAD:**
 - HAGA PRESIÓN EN EL SEGURO COMO SE VE. (POSICIÓN DE SEGURIDAD) (PUSH SAFE)
- **PARA DESACTIVAR LA POSICIÓN DE SEGURO:**
 - HAGA PRESIÓN EN EL MISMO BOTÓN DEL OTRO LADO DE EL RECIBIDOR. (POSICIÓN DE DISPARO). (PUSH FIRE).






BOTÓN DE SEGURIDAD



SEGURIDAD / SELECTOR

EN LOS MARCADORES E-GRIP:

- **PARA ACTIVAR LA POSICIÓN DE SEGURIDAD:**
 - HAGA PRESIÓN HACIA ARRIBA EN EL SEGURO COMO SE MUESTRA. (POSICIÓN DE SEGURIDAD = ).
- **PARA DESACTIVAR LA POSICIÓN DE SEGURO (LISTO PARA DISPARAR):**
 - EMPUJE EL BOTÓN DE SEGURIDAD HACIA ABAJO. (POSICIÓN DE DISPARO = ROJO  O ROJO ).

ADOPTÉ TODOS LOS CUIDADOS Y SEGURIDAD

El propietario de esta arma asume la total responsabilidad por su seguridad y el uso legal. Usted debe observar y tener las mismas precauciones de seguridad que tendría con un arma de fuego, asegurándose no solo por su seguridad sino por cualquiera alrededor de usted. Todo el tiempo que el usuario use el marcador deba ser cauteloso. El deporte de Paintball debe ser visto y juzgado bajo una conducta deportiva y de seguridad. Recuerde siempre que el deporte de Paintball solo podra sobrevivir y crecer si se mantiene como un juego SEGURO.

- No cargue o dispare este marcador hasta que usted haya leído completamente este manual y este familiarizado con su manejo seguro, operación mecánica y características de manejo.
- Maneje este o cualquier otro marcador como si estuviera cargado todo el tiempo.
- Mantenga su dedo lejos del gatillo hasta que este listo para disparar.
- Nunca mire dentro del barril del marcador. Una descarga accidental en un ojo, le puede causar una lesión permanente o la muerte.
- Mantenga seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode), hasta cuando este listo para disparar (ver página 3).
- Mantenga el barril conectado el mecanismo de bloqueo del barril cuando no esta en uso.
- Nunca apunte el marcador, si no tiene intenciones de disparar.
- Nunca dispare su marcador a cualquier objeto que no tenga la intención de disparar; porque pueden haber bolas o residuos almacenados en la cámara, barril y o en la válvula de el marcador.
- No dispare a objetos frágiles como ventanas.
- Nunca dispare su marcador a propiedad privada de otros. Impactos con bolas de pintura pueden causar daños y la pintura puede manchar automóviles, casas, etc.
- Siempre tenga el protector apuntando hacia abajo, o en una dirección segura, aún cuando usted tropieze o caiga.
- La protección de ojos, cara y orejas diseñada específicamente, para detener las bolas de pintura en la forma de gafas y máscara, deben cumplir con las especificaciones F 1776 de la ASTM, la cual determina que debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- Nunca dispare a una persona que no tenga la protección de ojos, cara y orejas diseñadas para paintball.
- Presurice y cargue el marcador, solo cuando el marcador vaya a ser inmediatamente utilizado.
- **NOTA:** Antes de guardar o desensamblar, asegúrese de remover las bolas de pintura y el suministro de aire. Siga las instrucciones en la pagina 18 para desarmar y retirar la fuente de aire. Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(Ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (ver página 1).
- Almacene el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
- No desensamble el marcador mientras este presurizado.

La Seguridad Es Su Responsabilidad (viene de la página 4)

- Vístase apropiadamente cuando juegue paintball. Evite exponer cualquier parte de la piel cuando juegue paintball. Aún algo delgado, absorberá parte del impacto y lo protegerá de las bolas de pintura.
- Mantenga las áreas de piel expuesta, alejadas en caso de algún escape de gas cuando instale o remueva el cilindro de suministro de aire. El aire comprimido CO₂ y el Nitrógeno son gases muy fríos y pueden causar quemaduras bajo ciertas condiciones.
- Solamente use paintballs de calibre .68. Nunca cargue o dispare a objetos extraños.
- Evite bebidas alcohólicas antes y durante el uso de este marcador. El manejo irresponsable del marcador bajo la influencia de drogas o alcohol, es una despreocupación criminal a la seguridad pública.
- Evite disparar a sus oponentes a punto vacío (6 pies o menos).
- Para el manejo y almacenamiento sobre el cilindro de suministro de aire o adaptador, siga las instrucciones. Si tiene alguna pregunta puede contactar al fabricante de los cilindros de aire.
- Leer las Advertencias y Normas de Seguridad antes de proceder a instalar o remover el cilindro de suministro de aire (ver páginas 18-20).
- Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare con velocidades que sobrepasen los (300 pies) 92 metros/seg. (ver instrucciones página 7).

INICIO:

Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance. No presurise un marcador parcialmente ensamblado. No desensamble este marcador mientras este presurizado.

Lea Completamente Cada Uno De Estos Pasos Antes De Intentar Usarlo.

NOTA: Con mucho cuidado y usando su mano coloque todas las partes que van en roscas sin apretarlas demasiado para no alterarlas.



PASO 1: Prepare su marcador para la Instalación del Cilindro del Suministro de Aire

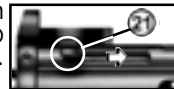
- Para los marcadores con E-Grip™ debe leer primero y seguir las instrucciones de manejo en las paginas 9 - 14, lea y siga las instrucciones de manejo de la E-Grip™ antes de pasar al PASO 2.
- Para los marcadores con la línea en espiral remoto (A-5™ Stealth™) - Debe primero revisar que la línea remoto este adecuadamente conectado y que el control de flujo de aire este apagado - (lea y siga las instrucciones en la página 29 antes de pasar a el PASO 2).
- Para los marcadores que no tienen E-Grip™ - siga a el PASO 2.


PASO 2: Instalación del Cilindro de suministro de Aire

Usted debe primero leer las ADVERTENCIAS y normas de SEGURIDAD (ver páginas 18-20) antes de proceder a instalar el cilindro de suministro de aire en el paso 2).

INICIO: (viene de la página 5)

- Nunca presurise un marcador parcialmente ensamblado.
- Coloque el seguro del gatillo en posición de seguro (Safe Mode) ver página 3 y instale el mecanismo de bloqueo del barril ver página 1. Luego usted tiene que engatillar el marcador corriendo el mango todo hacia  hasta que haga click (usted debe sentir y escuchaz el click - que hizo click indicando que esta en su lugar). Luego liberele. Vera como el mango del tornillo trasero se corra hacia adelante . El marcador se encuentra engatillado. Siempre mantenga su marcador en posición de engatillado cuando el suministro de aire esta conectado al marcador. Esto ayudara a prevenir disparos accidentales.



Para instalar el suministro de aire, lubrique el empaque de la válvula del cilindro con un poco de aceite para marcador. Después inserte la válvula del cilindro, hasta el final dentro del adaptador de suministro de aire, en la parte trasera del marcador (o la línea en espiral remoto). De vuelta al cilindro en sentido de las manecillas del reloj dentro del adaptador hasta que se detenga. Su marcador estará listo para disparar, una vez usted cambie de posición de seguro (SAFE) a posición de disparo (FIRE) (y en la línea en espiral remoto mueva la válvula de flujo de aire en este sentido  -encendido -ver página 29). Si el tanque esta lleno y usted no escucha el suministro de aire acoplese, mire si el pin de la válvula esta demasiado corto o el pin de la válvula esta dañado. (Siga las instrucciones, para Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las paginas 18-20 y debe buscar un experto certificado "C5" o contacte al fabricante de los cilindros de aire).

PASO 3: Tolva de munición y Cyclone™ alimentador

El mecanismo de bloqueo del barril debe estar instalada, (ver página 1) y el seguro del gatillo en posición de seguridad (ver página 3) antes de llenar la tolva de bolas).

Asegúrese que el Cyclone™ alimentador de bolas este limpio, libre de residuos y la estrella de alimentación gire libremente cuando se empuja la manija de avance manual.

Asegúrese que la tolva de munición este limpia y libre de residuos que puedan romper las bolas de pintura y que la alimentación del marcador sea fluida.

Instale el cuello de la tolva de munición dentro del cyclone™ alimentador de bolas alineando la aleta de el cuello de la tolva de munición, con la ranura del recipiente cyclone™ alimentador. Con el mecanismo de bloqueo del barril instalada y el botón de seguridad activado en posición de seguro (SAFE), esta usted listo para almacenar en la tolva las bolas de pintura. Después, de llenada la tolva con bolas de pintura, la cámara estara aún desocupada. Usted debe empujar la palanca de alimentación manual de cámara a paintball. Solamente remueva el mecanismo de bloqueo del barril y desactive el botón de seguridad del gatillo, cuando este listo a disparar.






PASO 4: Ajuste de Rata de disparos y solución a problemas

- Para le marcador con E-Grip™ - Vaya a las paginas 9-14 y siga las instrucciones de manejo y calibración antes de realizar el PASO 5.
- Para le marcador con Response™ - ver página 8 y continúe con las instrucciones de Calibración de la Rata de Disparo antes de realizar el PASO 5.
- Para los marcadores Básicas y STEALTH™ - Pase al Paso 5.


PASO 5: Ajuste de la Velocidad







Cada vez que juegue paintball, la velocidad de su marcador debe ser chequeada antes con un cronómetro (instrumento de medición de velocidad), a verificando que la velocidad este por debajo de (300 pies) 91.44 metros / segundos o menos si es requerido por las normas del campo de juego.

NOTA: Para marcadores con Flatline™ sistema de Barril, (260 - 275 pies) 79.25 - 83.82 metros por segundo son recomendados para tener un mayor desempeño.

Para ajustar la velocidad, use una llave allen de 3/16" () que viene incluida con su marcador. El ajuste de velocidad se hace con el tornillo localizado a mano derecho, como se ve en la gráfica. Para disminuir la velocidad, mueva el tornillo en forma constante en el sentido de la manecillas del reloj . Para aumentar la velocidad, mueva el tornillo en sentido contrario a las manecillas del reloj . (Nunca remueva el tornillo de control de velocidad).



PASO 6: Ajuste Trasero Gire el lado posterior  para ajustar la apertura que permitira ver mas facilmente.

Ajuste del mango frontal: Use una llave allen de 3/16" y suelte  el tornillo  que esta dentro del mango frontal  para poder deslizar el mango desde  adelante hacia  atrás y de esta manera apriete el tornillo y asegurarlo  en su lugar.





Calibración De La Rata de Desparo de Respuesta del Gatillo™

Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance.



Calibracion: Solucion de Problemas A: Si Calibrando la respuesta del gatillo produce alguna o ninguna respuesta en la frecuencia de los disparos, gradúe de nuevo el control de flujo como se describe ahora:

1) Teniendo el marcador adecuadamente descargado (ver página 18 como descargar su marcador), comience ajustando la frecuencia de disparo dando vuelta al control de flujo completamente en el sentido de las manecillas del reloj , luego buscando una zona segura dispare 2 o 4 descargas. El gatillo se pondrá muy duro al oprimirlo o inclusive no podrá oprimirlo del todo. Si esto ocurre, es una clara indicación de que el sistema de respuesta en el gatillo esta funcionando adecuadamente, entonces continúe con el paso 2. (Pero si esta respuesta no ocurre debe revisar la sección de Solución de Problemas B).

2) Ahora, habiendo disparado en forma segura y manteniendo el marcador descargado, muy lentamente mueva el ajustador de control de flujo en sentido contrario a las manecillas del reloj  hasta obtener la velocidad de disparo deseada.

Calibracion: Solucion de Problemas B: Si el gatillo aún permanece fácil de oprimir después de haber ajustado el control de flujo como se

describe en el número 1), debe haber una falla en el sistema. Entonces revise la instalación y asegúrese que todas las unions y empates estan apretados y que los empaques estan sellando adecuadamente. Si es necesario desensamblar para verificar que todas las accesorios esten ajustados y que los empaques esten sellando, por favor siga las instrucciones de desensamble que comienzan en la página 22. No desensamble el marcador mientras este presurizado con aire.

Si el problema persiste, contacte el Servicio al Cliente Tippmann al teléfono 1-800-533-4831.

Partes Especificas del A-5™ Response™

(no incluye en la lista las partes estándar de la A-5™ Básica ver páginas 15 y 16).



INSTRUCCIONES DE MANEJO PARA LA E-GRIP™



ADVERTENCIA

LEA Y SIGA LAS INSTRUCCIONES DE MANEJO DE LA E-GRIP (EN LAS PÁGINAS 9-14) EN FORMA COMPLETA ANTES DE INSTALAR EL CILINDRO DE SUMINISTRO DE AIRE COMO SE DESTACA EN EL PASO 2 DE PREPARACION EN LA PÁGINA 5.

- INSTALE EL SUMINISTRO DE AIRE Y CARGUE LA TOLVA CON BOLAS DE PINTURA SOLO DESPUES DE HABER SATISFACTORIAMENTE:
 - HABER INSTALADO EL MECANISMO DE BLOQUEO DEL BARRIL (VER PÁGINA 1);
 - HABER ACTIVADO EL BOTÓN DE SEGURO (VER PÁGINA 3);
 - HABER INSTALADO LA BATERIA (VER PASO 1 - PÁGINA 9) Y
 - ESTAR FAMILIARIZADO CON EL MANEJO NORMAL DE LA E-GRIP (VER PASO 2 - PÁGINA 9).
- LOS PROTECTORES PARA OJOS DISEÑADOS PARA PAINTBALL DEBEN SER USADOS POR LOS JUGADORES Y CUALQUIER PERSONA QUE ESTE EN EL RANGO DE ALCANCE.

Lea Completamente Cada Uno De Estos Pasos Antes De Intentar Usarlo.

PASO 1: Reemplazo o Instalacion de la bateria en E-GRIP™:

Para instalacion de la bateria: Remueva la tapa de la caja para la bateria (A) localizada en la parte de atraz de la E-Grip™ halando hacia arriba y atraz de la aleta (B). **NOTA:** Cuando este removiendo el clip de la bateria (C), No hale de los cables (D).

Conecte una bateria de 9 voltios.

Inserte y el clip (C) la bateria dentro de la E-Grip™ con los cables (D) como se muestra.

Reinstale la tapa de la bateria. Reposicione la tapa de la bateria con la aleta (B) mirando abajo, presione la aleta (B) y espere a que suene el ajuste de tal forma que quede asegurada dentro de la E-Grip™.

NOTA: Indicador de bateria baja en la E-Grip™: Cuando la luz cambia de verde " Listo para disparar" a intermitente rojo indica que la bateria esta baja y requiere cambio. (ver - *Condicion de Bateria Baja* en la pagina 10).



PASO 2: Encendido y Manejo Normal de la E-Grip™:

1) Para encendido: Use un objeto pequeno como una llave de Allen () para hacer presion y sostener el boton de encendido (12) por 2 segundos. El tablero (13) prendera la luz naranja y luego verde cuando el sistema electronic se ha activado.

Suelte el boton de encendido y la luz en el tablero (11) sera intermitente verde indicando que la energia esta



E-GRIP™ INSTRUCCIONES DE MANEJO (viene de la página 9)

prendera y que la bateria esta en buen estado. (NOTA: Si el tablero muestra una luz intermitente roja, referir a una Condicion de Bateria Baja en la pagina 10 (ver abajo).

NOTA: Si al hacer presion sobre el boton de encendido no prende la luz en el tablero, referir a la *seccion de solucion a problemas* en la pagina 14.

2) Seguridad / Selector de operacion:

El boton de Seguridad / selector de operacion (14) tiene (3) posiciones:

S = Seguro (como se muestra)

F = Semi - automatico (Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez).

FA = Posicion de disparo especial. La poscion de disparo special puede ser seleccionada de 1 de las 5 formas de disparo que han sido detalladas en la *seccion de formas especiales de disparo*.



3) Para disparar su marcador. - Seleccione entre la poscion F o FA utilizando el boton selector de seguridad y haga presion sobre el gatillo. La luz (13) anaranjada en el tablero se prendera con cada presion sobre el gatillo.

4) Cambiar las diferentes formas de disparo. - Para hacer el cambio a una forma de disparo especial haga presion sobre el boton de encendido (12) durante 1/2 segundo. En el tablero vera una luz anaranjada intermitente representando el numero de de formas especiales de disparo. En las instrucciones encontrara el equivalente de intermitencias con las diferentes formas de disparo. Al apagar la E-Grip™ quedara desactivada la poscion seleccionada de disparo. La poscion de disparo puede ser cambiada siguiendo las instrucciones que encontrara en la *seccion de programacion avanzada*.

5) Para apagar - Para apagar la energia, sostenga el boton de potencia (12) por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara de verde a rojo cuando el se ha cortado la fuente de poder. La E-Grip™ se apaga cuando el boton se suelta. **NOTA:** En los gatillos electricos existe un sistema de apagado automatico que se activa despues de un periodo prolongado de inactividad (120 minutos).

6) Condicion de Bateria Baja - La E-Grip™ posee un indicador de bateria baja: Cuando la bateria ha perdido poder, en el tablero vera el cambio de verde intermitente a rojo intermitente. Puede seguir usando su marcador con la luz intermitente roja, este seguira funcionando hasta que se quede sin energia completamente.

SEGURO PARA COMPETENCIAS: Debido a que el tablero de la E-Grip™ requiere de una herramienta para encender o apagar, no requiere de seguro durante competencias de paintball.

Funcion especial de disparo en la E-Grip™

Esta funcion especial de las E-Grip™ puede ser programado seleccionando una de las cinco opciones:

- 1. Tres estallidos seguros** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dara como resultado un disparo con tres estallidos con una rata de 13 bolas por segundo (bps) en la tercera vez que halo en gatillo. Cada vez que hala el gatillo en menos de un segundo despues de esto dara como resultado otro disparo con tres estallidos (hasta 3 estallidos por segundo).
- 2. Automatico - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante)** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dara como resultado un disparo automatico total. Sosteniendo el gatillo presionado en el tercer movimiento sostenido mantendra esta funcion automatica. La rata del disparo del valor de ajuste es de 13 bps.
- 3. Respuesta Automatica** - El marcador dispara cada vez que hala y libera el gatillo. Esta funcion efectivamente duplicara la rata de disparos de su manual.
- 4. Funcion Turbo** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dara como resultado la funcion automatica de disparo a una rata de 15 bps. Para mantener esta rata de disparo, el gatillo debe ser halado por lo menos una vez por segundo.
- 5. Semi - Automatico** - La funcion de disparo semi-automatico esta disponible para los torneos que restringen el uso de funciones automaticas de disparo. Esta funcion es la misma que se puede seleccionar con la funcion F de disparo con el selector de seguridad (Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez).

Secciones de programacion para usuarios avanzados

Hay varias opciones de programacion las cuales pueden afectar el uso de la Tippmann® E-Grip™. La programacion para usuarios avanzados ha sido disenada para permitir que el usuario saque el mayor provecho de su E-Grip™. Hay cuatro items en la programacion para usuarios avanzados: Dwell, Debounce™, Rata de disparo, y Funcion especial de disparo. Lea y familiarizara con cada uno de los items como son descritos en la siguiente seccion.

Explicacion de los items del Menu: Dwell, Debounce™, Rata de disparo, y Funcion especial de disparo:

Esta seccion discutira las cuatro funciones en detalle de tal manera que usted entienda en su totalidad el proposito y el uso de cada item del menu.

Dwell (valor de ajuste del fabricante = 8 milli-segundos) - El item Dwell en el menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo que la energia es suministrada en el selinoide. El selinoide es un componente electronico con el cual se realiza el contacto en el cierre del marcador, permitiendo que se haga el disparo. Este ajuste afecta directamente la vida de la bateria de la E-Grip™. Si este cambia a un valor menor de 8 milli-seconds, la bateria de la E-Grip™ durara mas tiempo, pero esto tambien puede impedir que el selinoide no tenga el tiempo suficiente para viajar hasta el cierre correctamente.

Ahora si este tiempo se ajusta mas alto de los 8 milli-segundos, el selinoide tendra suficiente energia por mas tiempo, pero puede reducir la vida de la bateria. Cambiar este valor puede ocasionar solucionar o crear dificultades durante el desempeño del usuario. Este item del menu puede ser actualizado con el valor de 2-20 milli-seconds.

Debounce™ (Valores de fabrica = 52 milli-segundos) - El Debounce™ este item del menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo entre la aceptacion de el gatillo halado. Es muy sencillo, este ajusta la cantidad de tiempo entre un gatillo halado aceptado por el sistema electronico y el siguiente sea aceptado. Si el Debounce™ is muy bajo, el usuario puede disparar mas veces de lo que se esperaba. Esto puede ser explicado mediante lo que se llama "Compensacion del Gatillo". Cuando un marcador de Paintball es disparado, este se movera y vibrara en las manos del usuario. Esta vibracion puede permitir que el gatillo se calibre por si solo sin que el usuario se de cuenta de que el dedo se haya movido. NOTA: Este item del menu puede ser acualizado con los valores de 25 -65 milli-segundos.

Rata de disparo (valores del fabricante = 13 bps) - Este item del menu puede ser usado para actualizar la funcion de disparo automatico seguro. Esta es la unica funcion especial que puede ser afectada con este menu. Cualquier otra funcion especial tendra la rata de disparo ajustada. Este item del menu solamente puede actualizar los valores de 8 - 15 bps.

Funcion Especial de Disparo (Valores del fabricante = 2 Llenado automatico seguro) - Esta funcion especial de disparo es usada para cambiar la funcion de disparo especial. Los valores y funciones de disparo Especial son las siguientes:

1. Tres estallidos seguros
2. Automatico - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante)
3. Respuesta automatica
4. Funcion Turbo
5. Semi-automatica

Este item del menu puede ser actualizado unicamente con los valores del 1-5.

Paso 1: Aplicacion del programa para el usuario

1) **Antes de tener acceso al programa avanzado del usuario:**

Descargando Su Marcador y Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las páginas 18-20. No se atreva a usar el programa avanzado del usuario en un marcador que este presurizado.

Ponga el marcador en posición de desengatillado.

Para desengatillar el marcador: presione y sostenga el mango del tornillo trasero ① hacia atrás ⇐ - luego hale el gatillo y suelte la mango hacia adelante muy despacio para adelante ⇨ con lo cual quedara desengatillado el marcador.



E-GRIP™ Secciones de programación para usuarios avanzados (viene de la página 12)

❑ **2) Apagado** - Para iniciar el programa para el usuario avanzado debe asegurarse que el marcador este apagado. Si el boton de potencia esta presionado, presione y sostenga el boton por 2 segundos. La luz cambiara a color rojo continuo. La E-Grip™ se apagara cuando deja de apretar el boton.

❑ **3) Coloque el boton de seguridad en posicion de disparo** ().

❑ **4) Hale el gatillo** - Hale y sostenga el gatillo abajo.

❑ **5) Encendido** - Presione y sostenga el boton por 2 segundos. La E-Grip™ se prendera normalmente. Libere el boton de encendido una vez vea la luz verde.

❑ **6) Continúe sosteniendo el gatillo** - Continúe sosteniendo el gatillo por 5 segundos. Despues de 5 segundos la luz cambiara a rojo.

❑ **7) Libere el gatillo** - Una vez que el tablero cambio a rojo suelte el gatillo. La E-Grip™ esta en la programación para usuario avanzado.

Paso 2) Selección del item en el menu

Los cuatro elementos en el menu en el programa para usuarios avanzados son Dwell, Debounce™, Rate-de disparo y Funcion Especial de disparo. Cada una de estos items del menu tienen su codigo de color correspondiente como sigue:

1. Rojo Solido - Dwell

2. Verde Solido - Debounce™

3. Verde intermitente - Rate de disparo

4. Alternando Rojo/Verde - Funcion Especial de disparo

❑ **1) Ciclos del menu** - Los ciclos en el menu se dan al oprimir y liberar el gatillo. Cada vez que el gatillo es oprimido y liberado, un color diferente se vera en el tablero de acuerdo con la lista de abajo.

❑ **2) Entre la opcion del menu** - Una vez que el tablero ha mostrado el color del item que se necesita, jale y sostenga el gatillo por dos segundos.

❑ **3) Valor actual** - Una vez que se entro el item del menu, el tablero presentara una luz roja. Esta luz representa el valor corriente en el menu. El valor corriente brillara dos veces con una pausa muy corta entre el numero de brillos. Si un valor nuevo se es introducido antes de que se de el segundo brillo, el sistema electronico regresara automaticamente al menu principal.

❑ **4) Entre el valor Nuevo** - En cualquier momento mientras este la luz brillando en el tablero, un valor nuevo puede ser medido, apretando y liberando el gatillo. Cada presion y liberacion de el gatillo puede ser contada de tal manera que 1 es cuando se entra un nuevo valor. Por ejemplo: Para entrar el numero 5, presione y libere el gatillo cinco veces. Una vez que el usuario haya medido el valor, suelte el gatillo.

❑ **5) Configuración exitosa del menu** - Una vez que el usuario ha entrado el nuevo valor por cada elemento de el menu, el tablero brillara (rojo/naranjado/verde significando que un valor aceptable se ha introducido. Los componentes electronicos retornaran a el menu principal. Si se mete un valor no aceptable el tablero rapidamente brillara rojo y regresara a el menu original. El valor de el item en el menu sera actualizado si esto ocurre.

E-GRIP™ Secciones de programación para usuarios avanzados (viene de la página 13)

❑ **6) Apagar** - Una vez que el item en el menu ha sido cambiado, el usuario debe apagar los componentes electronicos antes de que el cambio sea efectivo. Sostenga el boton de encendido por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara a rojo. Suelte el boton de encendido y el componente electronico se apagara.

❑ **7) Opcional - cambio de la calibración del fabricante** - Un cambio en la calibración del fabricante puede lograrse mediante sostener el boton de encendido por 10 segundos. En el tablero se vera la luz que indica encendido, pero despues de 10 segundos, el tablero se vera una luz roja/naranja/verde dos veces, despues del tablero se apagara. En este punto la calibración del fabricante sera reemplazada.

Solucion a problemas - E-Grip™


PROBLEMA: La luz en el tablero no prende cuando usted hace presion sobre el boton de encendido para prender el E-Grip™.

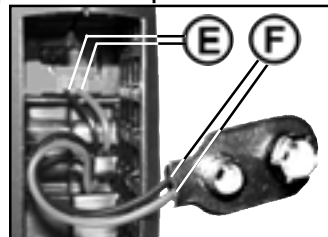
1) No hay bateria. ❑ Revise que tenga una bateria instalada.

2) Bateria desconectada. ❑ Revise que la bateria este conectada.

3) Bateria danada. ❑ Revise la bateria y reemplacela si esta mala.

4) Un cable puede estar desconectado en el contacto de la bateria.

❑ Inspeccione el cable que va de la bateria al conector .



PROBLEMA: Ruptura de la bola de tinta en la función Automática Completo seguro.

❑ La rata de disparo actual puede exceder la rata de la Cyclone™ y es necesario reducir la rata de disparo *ver detalles en la sección de rata de disparos.*

PROBLEMA: Usted puede escuchar que el E-Grip™ funciona pero no hay disparos. ❑ Revise que el suministro de aire este conectado al marcador.

❑ Revise que la bateria esta en buen estado.

❑ La calibración Dwell puede estar muy baja y necesita aumentar el tiempo Dwell - *ver detalles en la sección Dwell.*

❑ **PROBLEMA: EL marcador dispara mas veces de lo esperado.**

❑ El Debounce puede haberse calibrado muy bajo causando esta respuesta del gatillo entonces usted necesita aumentar el tiempo de Debounce, *ver detalles en la sección de Debounce™.*

❑ Verifique que el tornillo tracero y el cierre no tengan averias (Referir a las páginas 22-26 Desensable ensamble de Marcador / Recibidor).

❑ Si ha instalado un gatillo doble, asegurese de que el deslizante ha sido removido del gatillo - (Referir a la página 25).

NOTA: Si el problema persiste, llame a el Departamento de Servicio Tippmann al 1-800-533-4831.

MODELOS ESPECIFICACIONES

Modelo Basic **TIPPMANN® A-5™**
 Calibre68
 Acción Semi automática (tornillo abierto soplado-posterior)
 Potencia/suministro de aire ... Aire comprimido, Nitrógeno o cilindro de CO2
 Capacidad de Tolva 200 bolas de pintura
 Bolas-Alimente **TIPPMANN® Cyclone™** Sistema
 Longitud estandar del barril 8.5" /21.59 cms
 Longitud (con barril estandar y sin tanque) 20" / 50.8 cms
 Rango de efectividad 150+ pies / 45.72+ metros
 Ciclo 8 Rounds per segundo
 Peso (sin tanque) 3.12 lbs / 1.415 kj
 Velocidad Siempre mida la velocidad de su marcador, antes de iniciar su sesión de juego y nunca dispare usando velocidades superiores a (300 pies) 91.44 metros / segundo (ver página 7).

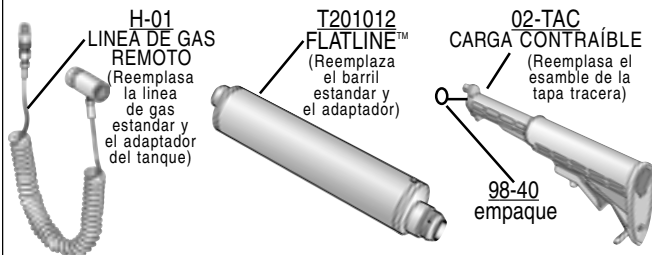
Modelo Specific **TIPPMANN® A-5™ WITH E-GRIP™**
 Ciclo Ajustar 8 - 15 Rounds Per segundo
 Batería 9 Voltios
 Peso (sin tanque) 3.27 lbs / 1.48 kj

Modelo Specific **TIPPMANN® A-5™ RESPONSE™**
 Ciclo 15 Rounds per segundo
 Peso (sin tanque) 3.16 lbs / 1.43 kj

Modelo Specific **TIPPMANN® A-5™ STEALTH™**
 Longitud del Flatline™ Barril 8.75" / 22.23 cms
 Longitude (sin tanque) 27.25" - 30.75" / 69.21 cms - 78.1 cms
 Peso (sin tanque) 5 lbs / 2.27 kj
 Ciclo 8 Rounds per segundo
 Rango de efectividad 250+ ft / 76.2+ metros

Partes específicas del modelo A-5™ STEALTH™

(no incluye en la lista las partes estándar de la A-5™ Básica ver páginas 15 y 16).



Descargando Su Marcador

Para descargar su marcador: Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance.

- 1) Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(Ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (Ver página 1).
- 2) Desocupe completamente el tolva de balas y remuevalo (apriete en sentido a las manecillas del reloj **C** y levántelo hacia afuera).
- 3) Vaya al area designada de disparo y remueva el mecanismo de bloqueo del barril y gire a posición de disparo el botón de seguridad.
- 4) Después apunte su marcador en una dirección segura y dispare varias veces asegurandose que no queden bolas atrapadas en la cámara y/o en el barril. **IMPORTANTE:** No desactive su marcador ya que desactivandole puede empujar una bola dentro de la cámara o más abajo dentro del barril, en tal caso la bola sería perdida de vista.
- 5) Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(Ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (ver página 1).
- 6) Inspeccione visualmente la Cyclone™ alimentador y la camara para las bolas de pintura.

Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire

Paso 1) Usted debe primero leer las ADVERTENCIAS y normas de SEGURIDAD antes de proceder a remover el cilindro de suministro de aire en (el paso 2) en la página 20.

⚠️ ADVERTENCIA

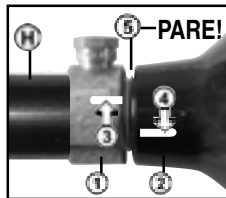
NUNCA DESENROSQUE ⑤ EL CILINDRO ② DE LA VALVULA DEL CILINDRO ①.

LA VALVULA DE BRONCE O ENCHAPADA DE NIQUEL ① ESTA FABRICADA CON LA INTENCION DE QUE PERMANESCA UNIDA AL CILINDRO ②. UN CILINDRO DE AIRE O CO2 PUEDE VOLAR CON LA FUERZA SUFICIENTE PARA CAUSAR LESIONES E INCLUSIVE LA MUERTE SI EL CILINDRO ② SE DESATORNILLA ⑤ DE LA VALVULA ①.

Varios reportes se han dado de incidentes causados por jugadores que sin tener conocimiento desenroscaron el cilindro ② de la valvula ① de el cilindro. Esto ocurre cuando el jugador cree que el conjunto del ensamble del cilindro - valvula ha sido desenroscado de el adaptador de aire del marcador de paintball ④ cuando en efecto se esta desenroscando el cilindro ② de la valvula del cilindro ①. **Para evitar este peligro:** se recomienda, que si su cilindro de Aire o CO2 no esta aun marcado, use pintura o esmalte para uñas para dejar una marca ③ en la valvula del cilindro y deje una marca en el cilindro ④ como se muestra.

Cuando usted da vuelta al cilindro ② durante su remocion, mire la

Remoción del Cilindro Suministro de Aire: (viene de la pagina 18)
 marca en el cilindro ④ y la marca en la valvula de el cilindro ③ para estar seguros de que estos rotan como una sola unidad. **Si en algun momento una de estas marcas cominsa a moverse o a separarse como se ve en ⑤ el cilindro ③ que el cilindro se desatornilla de la valvula ① usted debe PARAR y llevar la unidad entera a un "C5" experto en armas para una remocion y reparacion segura.**



NOTA: la valvula del cilindro debe ser desatornillada de el marcador en 3 o 4 vueltas completas. Si al finalizar la cuarta vuelta la valvula del cilindro no se separa del marcador . PARE ! Lleve la unidad completa a un experto certificado "C5" en armas de paintball para la remocion y reparacion segura.
 Para localizar un experto certificado "C5" en armas de paintball visite el lugar web www.paintballpti.com/search.asp .

En el caso de que usted use un cilindro de Aire o CO2 nuevo o reciclado, usted esta corriendo riesgo si le ocurre lo siguiente: La unidad de la valvula fue reemplazada o alterada despues de haberla comprado. Un sistema anti-sifon fue instalado. La valvula del cilindro fue removida por alguna razon. El cilindro de Aire o CO2 fue modificado. Si alguna de estas condiciones han ocurrido en su cilindro de aire o CO2 usted debe buscar un experto certificado "C5" o contacte al fabricante de los cilindros de aire.

PAUTAS DE SEGURIDAD para asegurar que el cilindro de aire o CO2 puede ser usado con seguridad:

- Uso inapropiado, llenado, almacenamiento o descarte del cilindro de aire o CO2 puede resultar en daños a propiedad, lesiones personales, e inclusive la muerte.
- Asegurese de que el mantenimiento o modificaciones a cualquier cilindro de aire CO2 sea realizado por un experto certificado "C5".
- No se recominenda el uso del aditamento anti-sifon. Aun cuando, si ya tiene uno instalado en su cilindro de Aire o CO2, is necesario que su cilindro sea chequeado por personal calificado.
- Todo cilindro de Aire o CO2 debe ser llenado apropiadamente por presonal entrenado.
- Valvulas para el cilindro deben ser instaladas por personal entrenado.
- No llene demasiado el cilindro! Nunca exceda la capacidad del cilindro de Aire o CO2.
- Nunca exponga el cilindro de Aire o CO2 presurizado a temperaturas superiores a 130 grados Fahrenheit (55 grados Celsius) .
- No limpie el cilindro de Aire o CO2 con limpiadores causticos y no exponga las valvulas a materiales corrosivos.
- No modifique el cilindro de Aire o CO2 en ninguna forma. Nunca intente desensamblar la valvula del tanque del cilindro de Aire o CO2.
- Todo cilindro de Aire o CO2 que ha sido expuesto a fuego y temperaturas de 250 grados Fahrenheit (121 grados Celsius) deben ser destruidos por personal entrenado para esto.

Remocion del Cilindro Suministro de Aire: (viene de la pagina 19)

- Use el gas apropiado pare su cilindro. Solo use CO2 en cilindros para CO2 y aire comprimido en cilindros para aire comprimido.
- Todo cilindro aislado del alcance de los niños.
- Los cilindros de Aire o CO2 deben ser inspeccionados y reexaminados hidrostaticamente cada 5 años por un agente con registro DOT.
- Para encontrar un experto certificado "C5" mire en: www.paintball-pti.com/search.asp



ADVERTENCIA

MANTENGA LA PIEL EXPUESTA ALEJADA DEL GAS CUANDO INSTALE O REMUEVA EL SUMINISTRO DE AIRE O SI EL SUMISTRO DE AIRE TIENE UN ESCAPE. AIRE COMPRIMIDO, CO2, Y NITROGENO SON GASES MUY FRIOS Y PUEDEN CAUSAR QUEMADURAS EN CIERTAS CONDICIONES.

Paso 2) Para remover un cilindro de aire cargado: Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance. Descargue el marcador - luego siga las instrucciones en la pagina 18.

Paso 3) Con el mecanismo de bloqueo del barril instalado, Mire las marcas en el cilindro y en la valvula del cilindro asi cuando usted gire el cilindro aproximadamente 3/4 de vuelta en sentido contrario a las manecillas del reloj ⚙. Esto permite que el pin de la válvula de suministro de aire, cierre de tal manera que no permita el paso de aire al marcador. Apunte con su marcador en forma segura y dispare el gas remanente jalando el gatillo hasta que el mismo marcador deje de disparar. (Esto puede tomar entre cuatro o cinco disparos).

Si su marcador continua disparando, el pin de la válvula del tanque no ha cerrado aún, (debido a las variantes en las partes de las válvulas, y que cada tanque varia un poco uno de otro, especialmente en como se debe dar vuelta.); y usted tendrá que mover el tanque en sentido contrario a las manecillas del reloj ⚙, un poco más y repetir este paso hasta que el marcador no dispare, luego puede retirar el cilindro. **NOTA:** Si durante este paso usted dio vuelta al tanque y este presenta un escape antes de hacer algun disparo, el empaque del tanque debe ser revisado y cambiado antes de reensamblarlo (ver Reparación De Escapes En El Cilindro De Aire en la pagina 20 - ver abajo).

Paso 4) Despues de remover el tanque, apunte y dispare el marcador en direccion segura hasta que el tanque se desocupe completamente. **NOTA:** Antes de guardar o desensamblar asegurese de seguir las instrucciones para Descargar Su Marcador y Remover el Cilindro en las páginas 18-20 Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(Ver página 3) y instale el mecanismo de bloqueo del barril (ver página 1).

Reparación De Escapes En El Cilindro De Aire:

Los escapes de aire más comunes, ocurren cuando el empaque de la válvula de suministro de aire se deteriora. Para reemplazarlo usted debe remover primero el empaque averiado y poner uno nuevo y engrase el empaque.

Este empaque, esta localizado en la punta de la pintura de suministro de aire. Los mejores empaques, estan hechos de uretano. Empaques de uretano, no se afectan con la alta presión de aire. Estos pueden ser adquiridos directamente en Tippmann® o con cualquiera de nuestros distribuidores locales. NOTA: Si un empaque nuevo no resuelve el escape de aire, no intente reparar el cilindro de suministro de aire. Contacte Tippmann®, su distribuidor de paintball más cercano o un experto certificado "C5".

Limpeza Y Mantenimiento

Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance. Para reducir el riesgo de descarga accidental: Primero siga las instrucciones, para Descargando Su Marcador y Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las páginas 18-20. No desensamble este marcador mientras este presurizado. No presurise un marcador parcialmente ensamblado.

- Siga las advertencias enumeradas en el cilindro de suministro de aire, para manipulación y almacenamiento.
- Familiarizese con todas las instrucciones enumeradas para el suministro de aire y el adaptador. Si tiene alguna duda contacte al fabricante.
- No use solventes o derivados a base de petróleo.
- No use solventes o limpiadores en aerosol. NOTA: Los productos que contengan petrolatos o aerosoles, pueden dañar los empaques de su marcador.
- Para limpiar su marcador de paintball use una toalla húmeda con agua, limpie y remueve pintura, aceite y desechos. Uso del aceite Tippmann® u otro aceite de alta calidad para marcadores, para mantener su marcador funcionando correctamente. Inspeccione y aplique algunas gotas de aceite en los tornillos empaque frontales y traseros (ver las instrucciones de Desensamble / Ensamble del ensamblaje del drive en las páginas 23-24). Inspeccione y aceite el empaque del barril y el empaque del suministro de aire.
- Para limpiar el barril internas: retire este (ver página 22) e inserte el cordon limpiador, luego hale para remover todo el residuo almacenado. (Para retirar el Flatline™ ver página 28).

Almacenaje

Antes de almacenar su marcador descargue y remueva el suministro de aire (ver páginas 18-20). No desensamble este marcador mientras este presurizado. No presurise un marcador parcialmente ensamblado. Luego, coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode) ver página 3 y instale el mecanismo de bloqueo del barril ver página 1. Usted debe almacenarlo en un lugar seco. Antes de almacenarlo asegúrese que el marcador este limpio y aceitado (ver limpieza y mantenimiento en la página 19) para que no se oxiden. Almacene su marcador con la manija del tornillos hacia adelante y desengatillado ver página 20.

Cuando saque de nuevo su marcador, asegúrese que el seguro del gatillo este en la posición de Safe (ver página 3) y que el mecanismo de bloqueo

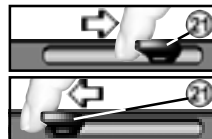
del barril este instalada (ver página 1) . Usted debe aplicar aceite en los empaques de los tornillos traseros y delanteros, antes de ser usados (ver limpieza y mantenimiento en la página 21).

Desensamble / Reensamble Del Marcador

Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance durante el desensamble / ensamble.

- Primero siga las instrucciones, para Descargando Su Marcador y Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las páginas 18-20.
- No desensamble este marcador mientras este presurizado. No presurise un marcador parcialmente ensamblado.

Ponga el marcador en posición de desengatillado. Para desengatillar el marcador: presión e sntenga el mango del tornillo trasero hacia atrás - luego hale el gatillo y suelte el mango hacia adelante muy despacio para adelante con lo cual quedara desengatillado el marcador.



Para remover el Barril: apriete en sentido contrario a las manecillas del reloj para retirarlo (para el Barril Flatline™ ver la página 28).

Para remover el mango frontal: retire el tornillo que estan dentro del mango frontal.

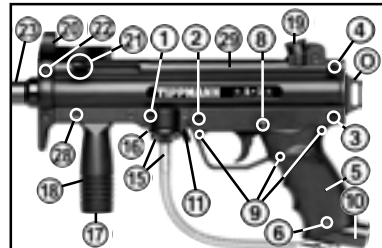
Para remover el lado frontal: retire el tornillo que estan justo debajo del lado frontal y delizarlo hacia arriba.

Para remover la parte vista tracera: hale hacia arriba y afuera.

Para remover el recibidor inferior del recibidor (mango o E-Grip): Retire los dos pasadores inferiores para removerlo del recibidor superior.

Para remover la línea de gas (o la línea remoto) y el adaptador del Tombstone en el recibidor superior: Retire el pasador, retire el enganche de Tombstone y la línea de gas / adaptador del Tombstone halando hacia afuera.

NOTA: si usted remueve el tapon de la linea de gas del adaptador Tombstone durante la reinstalacion, limpieza, inspeccion, aplique aceite al empaque y tenga cuidado de no apretar demasiado para no alterar las roscas.



NOTA : Con mucho cuidado y usando su mano coloque todas las partes que van en roscas sin apretarlas demasiado para no alterarlas.



ESPAÑOL

ESPAÑOL

Desensamblable / Ensamble del ensamblaje del drive

NOTA: no es necesario desensamblar el recibidor superior (2) para tener acceso y mantenimiento de la Guia del ensamblaje del drive partes internas.

1) Para remover el ensamblaje del drive: tornillo frontal (G); tubo de potencia (H); válvula (I); tornillo trasero (J) / insertion del tornillo trasero (K); brazo conector (L) guía del pin para el drive (M); resorte del drive (N); y tapa posterior (O) o Carga Colapsable:

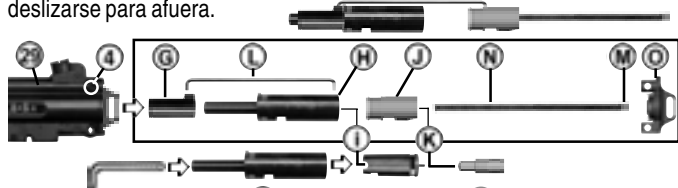
1) Primero siga las instrucciones, para Descargando Su Marcador y Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las páginas 18-20 y ponga el marcador en posición de desengatillado. Para desengatillar el marcador: presione y sientenga la manija del tornillo trasero (2) hacia atrás -> luego hale el gatillo y suelte la manija hacia adelante muy despacio para adelante <- con lo cual quedara desengatillado el marcador.

2) Remover el mango inferior del recibidor y remover la línea de gas (ver pagina 22).

3) Asegure (C) el tornillo de velocidad (P) en pasar recibidor (3/16").

4) Retire el último pin (4) sosteniendo la cubierta posterior (5) (o Carga Colapsable) en su lugar.

5) Hale la cubierta posterior (5) / (o Carga Colapsable) hacia afuera e incline el marcador hacia arriba, (las partes del ensamblaje del drive deben deslizarse para afuera.



Para remover la válvula (I) del tubo de potencia (H): con mucho cuidado presione la válvula hacia atrás <- use un llave allen como se observa.

Para reensamblar el ensamblaje interno de la guia del recibidor superior:

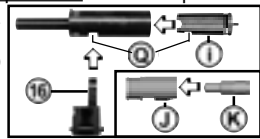
1) Limpie muy bien por dentro del recibidor superior y retire todas sus partes.

2) Inspeccione y reemplace todas las piezas dañadas. Lubrique la empaque del tornillo frontal (G); la empaque del tornillo trasero (J); y la empaque del válvula (I); el brazo conector (L); el resorte del drive (N); y el pasador del resorte guía (M); con algunas gotas de aceite Tippmann® para marcadores (o otra marca de aceite de calidad para marcadores) antes de reinstalarlo.

3) Inserte la válvula (I) dentro del tubo de potencia con el adaptador

Tombstone desconectado alineados hacia abajo igualarse al tubo de potencia tambien desconectado... Chequee el acople insertando el adaptador Tombstone (16).

Inserte la insertion del tornillo trasero (K) dentro el tornillo trasero (J).



4) Inserte las partes reensambladas:

(tornillo frontal, tubo de potencia / válvula, tornillo posterior/insertion tornillo trasero, brazo conector mirando hacia arriba) hasta que el adaptador Tombstone/ la línea de gas (16) pueda ser insertado, empuje el pin (1) y así el tornillo de velocidad (P) puede ser alcanzado. (Puede ser necesario zarandear su marcador mientras reposiciona las diferentes partes).

5) Introduzca el pin (M) dans el resorte del drive (N). Inserte el resorte del drive dans el insertion del tornillo trasero (K) y el pin (M) dans la cubierta posterior (5) (o Carga Colapsable). inserte la cubierta posterior y remplace el pin (4) de la cubierta superior.

Recibidor Inferior Desensamblable/ Ensamble (mango o E-Grip™)

Siga las instrucciones de desensamblaje de los marcadores/ recibidores en la página 22 hasta que usted haya retirado el recibidor inferior (5).

Para remover el ensamble (7)

del mango del gatillo: Empuje el botón de seguridad (8) hacia afuera en el lado izquierdo del recibidor inferior (para E-Grip™: De vuelta al seguro (21) hacia arriba y luego empujelo hacia afuera de la lado izquierdo del recibidor inferior). Con mucho cuidado levante el ensamble del gatillo (7) y mantengalo intacto.

Para tener acceso al gatillo: Hale la platina izquierda hacia afuera del gatillo (7). No remueva los 5 pines de la platina derecha. (Para ver las partes del gatillo en posición - ver página 16 / Para el ensamble de el gatillo de la E-Grip™ - ver página 25).

Para desensamblar el recibidor inferior (5) (mango o E-Grip™):

1) Luego retire el tornillo (6) (y del E-Grip™: Remueve los 2 tornillos (24) corto) y (25) largo) y el adaptador del tanque (10) / la línea de gas (15).

2) Remueva los 3 tornillos (9) que sostienen unidas las dos mitades interiores de el mango.

Para reensamblar el recibidor inferior (5) (mango o E-Grip™):



1) En el Básica, asegure que el guardian del gatillo (26) este en su lugar.

En el A-5™ Response™: Asegure que las partes de respuesta y el guardian del gatillo (26) estén en su lugar y que los empaques estén lubricados este en su lugar (vea página 8).

En el A-5™ E-Grip™ (como se observa ver página 25) introduzca el guardian del gatillo (26); los 2 tuercas (31); y el ensamble electrónico (32) (con el espaciador de la armadura (33) y la armadura (34)) en el lugar (33). Coloque los cables abrazando los postes (35) como se muestra los cables no son presionados o maltratados cuando la mitad izquierda es recolocada. Inspeccione visualmente los cables buscando peladuras o danos en ellos (36).

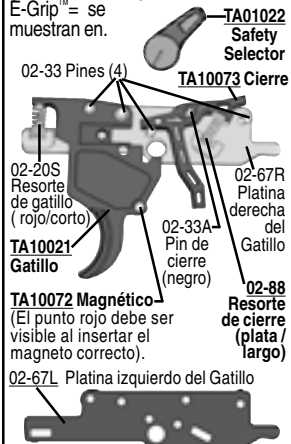
2) Reemplace la mitad izquierda de el mango (5). Asegure las mitades del mango con los 3 tornillos (9). Reinstale la tapa de la batería

Recibidor Inferior Desensamblable/ Ensamble (viene de la página 24)
del E-Grip™ (instrucciones ver página 9).

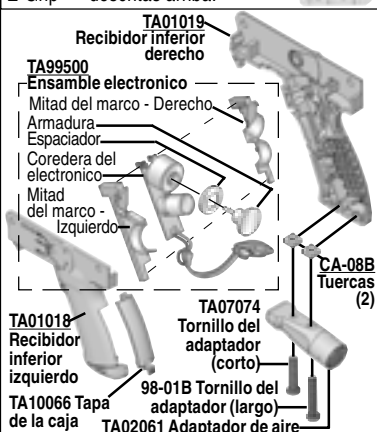
3) **Reinstale el ensamble del gatillo** 7 en el mango e insertelo el botón de seguridad 8 dentro del lado izquierdo del mango (en E-Grip™: Rote el selector de seguridad 21 hacia arriba  e insertelo dentro del lado izquierdo del mango y luego darle vuelta hasta que quede en posición de Seguro = .

Partes específicas de el modelo E-GRIP™ No se muestran en la lista de partes Básicas de la A-5™ en las páginas 15 - 16.

Las partes de la E-Grip™ se muestran en posición en la platina derecha del gatillo. (Partes específicas de la E-Grip™ = se muestran en.



E-Grip™ Ensamble electrónico 27; el guardián del gatillo 25 y 2 tuercas 11 - en su lugar para reemplace la mitad izquierda de el mango E-Grip™ - descritas arriba.



NOTA: E-GRIP™ resorte de cierre 02-88 que tiene tensiones diseñadas para la E-Grip™ y no funcionara adecuadamente si usted no reemplaza este resorte durante cualquier momento.

Gatillo Doble (Opcional, no esta incluido en el marcador E-Grip™)
Los deslizantes y resorte del gatillo 3 necesita ser removido antes de instalar el gatillo doble dentro de la E-Grip™. Esto se podra lograr removiendo el pasador 1 y 2 de el gatillo doble. Esto permitira que el gatillo deslice y que el resorte pueda ser removido del gatillo.

NOTA: Si se ha instalado el gatillo doble en la E-Grip™, talvez sea necesario usar el magneto del gatillo unico que viene con el marcador E-Grip™, si el gatillo doble no tiene magneto. Sera necesario que el magneto se inserte dentro del gatillo doble siguiendo la misma direccion dentro de la abertura 4. El punto rojo debe ser visible al insertar el magneto dentro de el gatillo doble como se observa.

Recibidor Inferior Desensamblable/ Ensamble (viene de la página 25)

4) **Ensamble el adaptador del tanque al mango:** Deslice el adaptador del tanque 10 dentro del recibidor inferior y alinee los agujeros; Introduzca el tornillo del recibidor 6 y apriete los. (on A-5™ E-Grip™ Introduzca el tornillo del recibidor 6 y apriete los. Posicion del adaptador del tanque y apriete los dos tornillos 24 y 25 (el tornillo corto 24 van adelante - ver la página 24).

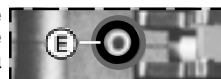
Para Instalacion del recibidor inferior (mango) a el recibidor superior:

Revise para estar seguro que las platinas del gatillo no se han separado y que el ensamble esta intacto como se muestra.



Si hay algun espacio vacio en D entre las platinas A y el gatillo B o el cierre C - apriete las platinas para que queden unidas como se muestra.

(Para el marcador Response™, primero coloque un par de gotas de aceite lubricante en el empaque del conector de ajuste del Cilindro E) visible en la parte superior del recibidor inferior.



Alinee los espacios para la pasador 2 con los agujeros del recibidor superior y suavemente mueva la parte posterior del mango hasta que usted pueda insertar los dos pasadores del recibidor inferior 2 y 3 para asegurar.



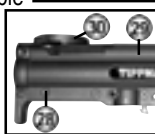
Para desensamblar el recibidor superior 23 : **NOTA:** Sólo es necesario desensamblar el recibidor superior, para tener acceso a partes: acople de enganche, tuerca frontal del mango, mango del tornillo trasero y resorte ; empaque del recibidor, el enganche del Tombstone y resorte del enganche Tombstone. (Mas el conector de flujo al el marcador Response™).

1) Siga las instrucciones de desensamblaje de el marcador en las páginas 22-23 hasta que usted haya retirado el ensamblaje interno de la guía.

2) **Remove El Sistema Cyclone™:** Retire el ajuste Banjo 25 del recibidor superior (y para el marcador Response™ - retire 2 partes - el control de flujo y el tornillo de acople banjo como se ve en el esquema de la página 8.)

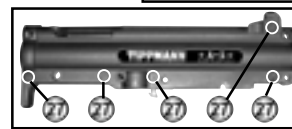


Retire el tornillo 27 de la parte frontal izquierda del recibidor superior y retire el sistema de alimentación 30. (NOTA: Para instalacion De El Sistema Cyclone™ haga el mismo proceso invertido)













3) **Remove los 5 tornillos del recibidor** 27 (4 para el marcador Response™) para desensamblar las dos mitades del recibidor superior 23.

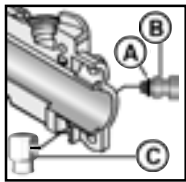
Para reensamblar el recibidor superior - instrucciones ver página 27.




Ensamble de el Recibidor Superior

Para el marcador Response™ únicamente: Debera colocar las partes  y  en la mitad derecho antes de ensamblar las mitades del recibidor.

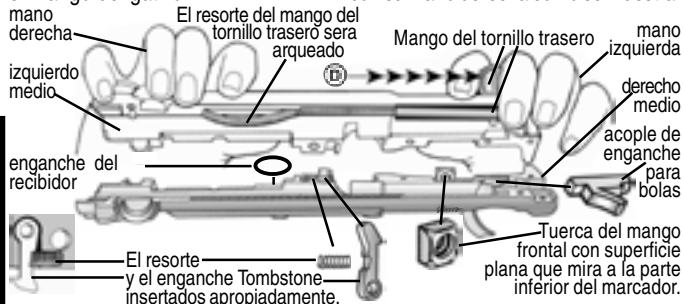
- 1) Aceite el enganche  de el adaptador del ajustede flujo exterior .
- 2) Alinee la abertura del ajuste en el conector de flujo interior  con la parte interna de la mitad derecha del recibidor.
- 3) Con cuidado enhebre el adaptador  a traves de la mitad derecha del recibidor dentro de el ajuste del conector de flujo interior  y apriete los  con una llave 3/8"  (no apriete demasia do para no danar las roscas o el enganche ).



1) Asegúrese que todas las partes se encuentran limpias. Coloque la mitad plana del recibidor superior con el enganche Tombstone™ y resorte, el enganche del recibidor, la tuerca del mango frontal y el acople de enganche en la posición que se muestra abajo.

2) Con la mano izquierda, levante la mitad izquierda del mango como se muestra sostenga el mango del tornillo trasero y el resorte en posición, luego aplicando presión sobre este lado con el dedo indice en dirección de la flechas  contra el mango del gatillo.

3) Con la mano izquierda sosteniendo de acuerdo con las instrucciones 2), use su mano derecha para posicionar el mango del tornillo trasero con el resorte dentro del recibidor luego posicione el borde del resorte como se muestra abajo. Luego tome el recibidor izquierdo con su mano derecha como se muestra.





⚠️ ADVERTENCIA

NO REENSAMBLE SI NO ESTA SEGURO QUE EL ENGANCHE TOMBSTONE Y EL RESORTE ESTAN INSERTADOS APROPIADAMENTE COMO SE MUESTRA.

4) Usando las puntas de sus dedos para guiar la mitad faltante directamente

sobre la otra mitad hasta que ajuste. Si no logra ajustarlas la primera vez, verifique que el resorte y las demas partes se encuentran en su lugar, repita la misma operación hasta que logre el ajuste.

- 5) Coloque los 5 (4 para el marcador Response™) tornillos del recibidor  (no coloque el tornillo del vista frontal aun) y asegúrelos muy bien de tal forma que sostengan las mitades de tal forma que le permita introducir el Adaptador del Barril (o FLATLINE™) y darle vuelta en sentido de las manecillas del reloj  para reinstalarlo.
- 6) Inserte la vista frontal teniendo en cuenta que las ranuras esten mirando para atrás en el marcador dentro del la parte frontal del marcador, luego inserte el tornillo de vista frontal que la mantendrán es su lugar.
- 7) Asegúrese que todos los tornillos se encuentran bien apretados sin exederse.

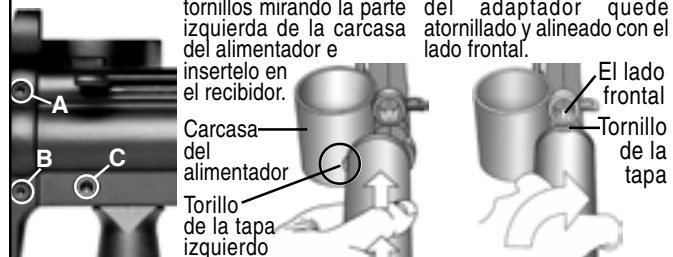
Flatline™ Remoción del Barril e Instalación

- Primero siga las instrucciones, para Descargando Su Marcador y Remoción Del Cilindro De Suministro De Aire descritas en las páginas 18-20. No desensamble este marcador mientras este presurizado. No presurise un marcador parcialmente ensamblado.

Remoción del Barril: Aflojando tres tornillos del recibidor (A, B, y C). De vuelta al adaptador del barril hacia la izquierda y remueva todo el conjunto como en una sola pieza del recibidor superior.

Instalación del Barril:

- 1) Aflojar los tornillos (A, B y C).
- 2) Coloque la tapa del adaptador del barril en posición y coloque los tornillos mirando la parte izquierda de la carcasa del alimentador e insertelo en el recibidor.
- 3) De 1/4 de vuelta al ensamble del barril hacia la derecha hasta que el tapón del adaptador quede atornillado y alineado con el lado frontal.



4) Mientras mantiene alineados y atornillado el lado frontal atornille bien los tornillos A, B y C para asi terminar la instalación.



Un barril bien instalado se debe ver asi.

ESPAÑOL

ESPAÑOL

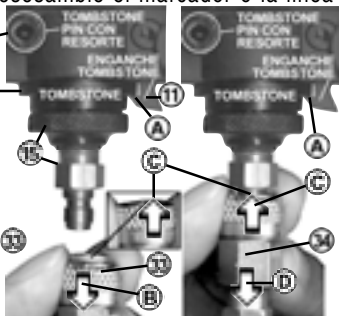
Línea De Gas Remota - Conección Y Desconección



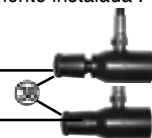
ADVERTENCIA

NUNCA PONGA AIRE AL MARACADOR SIN TENER EL PASADOR TOMBSTONE ① INSTALADO Y EL ENGANCHE TOMBSTONE ⑪ EN SU LUGAR SOSTENIENDO EL ADAPTADOR TOMBSTONE ⑮ EN SU LUGAR ④.

- 1) Retire la fuente de aire de su línea remota como se referencia en las páginas 18-20. Nunca desensamble el marcador o la línea remota estando bajo presión.
- 2) Revise que el pasador Tombstone ① este instalado.
- 3) Revise que el enganche Tombstone ⑪ este en su lugar ④.
- 4) Revise que el adaptador y la boquilla de la línea de gas ⑮ estén seguras.
- 5) Hale el ajuste la línea remota sosteniendo el anillo de seguridad ⑩ hacia abajo ⑥ para instalar o remover la Línea De Gas Remota ④.
- 6) Sostenido el anillo de seguridad hacia abajo ⑥, empuje la línea remota ④ dentro de la boquilla ⑮ y suelte el anillo de seguridad ⑩.
- 7) Empuje hacia abajo ⑦ en el acople de la línea remota ④ asegurandose de que ha quedado segura y adecuadamente instalada .



- Para terminar el suministro de aire : de vuelta a el control de flujo ⑮ completamente afuera ←
- Para encender el suministro de aire : de vuelta a el control de flujo ⑮ completamente adentro →



INFORMACION DE GARANTIA Y REPARACION

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") esta comprometida con productos de calidad para paintball y destacado servicio. En una improbable eventualidad que se presente algun problema con este marcador ("Marcador") para paintball Tippmann y / o accesorios ("Accesorios") el personal de servicio al cliente de Tippmann estan disponibles para asistirle. Para servicio al cliente y/o otra informacion, porfavor contacte:

Tippmann Sports, LLC
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46803
www.tippmann.com
1-800-533-4831

REGISTRO DE GARANTIA

Para activar la Garantia Limitada de su Marcador, usted debe registrar su Marcador durante los treinta (30) dias apartir de la fecha de su compra, mediante:

1. Registro en linea en www.tippmann.com; o
2. Diligenciando la tarjeta de garantia adjunta y enviandola a la direccion de Tippmann que se dio arriba.

La Garantia Limitada para Accesorios Tippmann no requiere de registro o activacion; cuando usted realiza la el registro de su Marcador, ya ha activado la garantia de los Accesorios.

GARANTIA LIMITADA

Tippmann le garantiza al comprador original que hara todo tipo de repaciones o reemplasos necesarios para corregir algun defecto en los materiales o mano de obra sin costo, en su Marcador por un periodo de dos (2) años desde la fecha de su compra. Es mas Tippmann le garantiza al comprador original que hara toda reparacion necesaria o reeplasos necesarios para corregir defectos en partes o mano de obra, sin costo para usted, Para Accesorios Tippmann por un periodo de (90) dias desde el día de la compra. Todo lo que Tippmann le pide es que haga el mantenimiento apropiado y cuide su Marcador y sus Accesorios (colectivo, el "Producto") y que usted tiene garantia de reparacion realizada por Tippmann o por centros de servicio tecnico certificados por Tippmann.

Esta Garantia Limitada no puede ser transferida y no cubre daños o defectos a los Productos causados por (a) mantenimiento inadecuado, (b) alteraciones o modificaciones; (c) reparaciones no autorizadas; (d) accidentes; (e) abuso o uso inadecuado; (f) descuido o negligencia; y / o (g) desgaste normal o ruptura.

Tippmann no autoriza a niguna persona o representates para asumir o garantizar algun tipo de garantia u obligacion con la venta de este Producto. ÉSTA ES LA ÚNICA GARANTIA EXPLICITA DADA CON LA COMPRA DE ESTE PRODUCTO; CUALQUIER OTRA U OTRAS GARANTIAS EXPRESADAS SON RECHASADAS. LAS GARANTIAS IMPLICITAS PARA COMERCIALIZACION Y APTITUD PARA UN PROPOSITO PARTICULAR

INFORMACION DE GARANTIA Y REPARACION: (viene de la página 30)

SON LIMITADAS A LA APLICABILIDAD DEL PERIODO DE LA GARANTIA LIMITADA POR EL PERIODO ESTABLECIDO Y NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICITA, DEBE APLICARSE DESPUES DE LA EXPIRACION DE DICHO PERIODO.

Algunos estados o naciones no permiten limitaciones en la duracion de garantias implícitas, de tal manera la limitacion de arriba puede que no se aplique en su caso.

La unica y exclusiva responsabilidad de Tippmann y/o sus distribuidores autorizados bajo esta Garantia Limitada debe ser para repaciones o reemplazo de cualquier parte o ensamble que este defectuoso en sus materiales o en mano de obra. TIPPMMANN NO SERA RESPONSABLE POR, Y CON SU RENUNCIA EXPLICITA, POR ALGUNA CONSECUENCIA DIRECTA O INDIRECTA O DAÑOS SECUNDARIOS (" DAÑOS" COLECTIVOS) COMO COSECUENCIA DE LA VENTA O USO DE, O SU INHABILIDAD DE USAR ESTE PRODUCTO. NINGUN PAGO O COMPENSACION SE OTORGARA EN CASO DE DAÑOS REALIZADOS, INCLUYENDO LESIONES PERSONALES O PROPIEDAD O PERDIDAS ECONOMICAS QUE SE PUEDA INCURRIR O SOSTENIDO POR RAZONES DE LA FALLA DE ALGUNA PARTE O ENSAMBLE DE ESTE PRODUCTO.

Algunos estados y naciones no permiten la exclusion o la limitacion de daños ocasionales o como consecuencia, entonces la limitacion de arriba o la exclusion no se pueda aplicar en su caso. Esta garantia le da unos derechos legales especificos, y usted podria tambien tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una nacion a otra.

GARANTIA Y REPARACIONES SIN GARANTIA

Cuando enviar este Producto a Tippmann para garantia o repacion sin garantia:

- (1) Si usted tiene partes en su Marcador que se adquirieron despues de compra, porfavor pruebe su Marcador con partes originales antes de enviarlo el Marcador para servicio o reparacion.
- (2) Siempre descargue y remueva el suministro de aire de su Marcador. No envíe el tanque suministro de aire si no esta completamente vacio.
- (3) Envie el Producto a la direccion de Tippmann identificada arriba.
- (4) Usted debe prepagar el costo de envio y sellos postales.
- (5) Suministre la fecha de compra de su Producto.
- (6) Brevemente describa que tipo de reparacion requiere.
- (7) Incluya su nombre, direccion a donde desea que se le envíe el producto y telefono en cual se le pueda localizar durante horas de oficina, si es posible.

Tippmann hara todos lo necesario para hacer la reparacion en (24) venticuatro horas desde que se recibe el Producto. Tippmann le reenviara el Producto usando el servicio de UPS tierra. Si usted desea que se envíe el Producto usando un servicio mas rapido, usted puede solicitarlo podria ser entrega UPS AEREO DIA SIGUIENTE O UPS AEREO SEGUNDO DIA, pero usted deber cubrir los costos de este servicio por lo tanto debe incluir el numero de su tarjeta de credito incluyendo la fecha de expiracion. La diferecia en el costo del envio inicial por tierra sera aplicado a su tarjeta de credito.



TIPPMMANN[®]
2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA

Warranty Registration online at www.tippmann.com
or complete this warranty card and mail to Tippmann[®].

Check Model: A-5[™] Basic A-5[™] with E-GRIP[™] A-5[™] Response[™] A-5[™] Basic Silver[™] A-5[™] Basic Camouflage[™] A-5[™] Stealth[™]

Serial Number (Number above left front grip). #

Purchased from

Date

City

State

Zip

Country

Your Name (print)

Age

Male

Female

Address

City

State

Zip

Country

Phone #

E-mail

TIPPMANN®
2955 ADAMS CENTER ROAD
FT. WAYNE, IN 46803 USA

L'inscription de Garantie sur l'internet à www.tippmann.com ou
complétez la carte de d'inscription et l'envoyez à Tippmann®.
Registro de Garantía via On line a www.tippmann.com
o complete esta tarjeta de garantía y envíela por correo regular a Tippmann®.



Modelo/Modelo: A-5™ Basic A-5™ with E-GRIP™ A-5™ Response™ A-5™ Basic Silver™ A-5™ Basic Camouflage™ A-5™ Stealth™

Numéro Serial (Nombre au-dessus de poignée avant gauche).

Número de Serie (Número sobre el mango delantero izquierdo).

#

Acheté du
Nombre comprador

Date
Fecha

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

Votre nom
Nombre (letra de molde)

Âge
Edad

Male
Homme

Female
Mujer

Adresse
Dirección

Ville
Ciudad

État
Estado

Code Postale
Código Postal

Pays
País

No. de téléphone
Teléfono

E-mail