

***Paintball Marker Operator's Manual***

***Manuel de L'utilisateur du  
Marqueur de Paintball***

***Manual de Instrucciones Usuario del  
Marcadora de Paintball***



**PIRANHA**

# PIRANHA® OPERATOR'S MANUAL

The Piranha® is a paintball marker designed to shoot .68 caliber paintballs for use in the sport of paintball. Paintball is a recreational and competitive sport played worldwide. Special equipment used in paintball includes paintball markers, which are airguns; and paintballs, which are liquid-filled gelatin capsules that mark with a bright color. The object of the game is to capture the opposing team's flag; while on that quest, players try to mark their opponents to eliminate them from the game.



## **WARNING**

THE PIRANHA® GTI PLUS PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE PIRANHA® PAINTBALL MARKER.

## **STATEMENT OF LIABILITY**

This Piranha® semi-automatic paintball marker is surrendered by KEE Action Sports (KEE), with the express understanding that the purchaser assumes all liability arising out of any unsafe handling of this marker or any action that violates any applicable laws or regulations. KEE assumes no liability for, and shall not be responsible for any personal injury or loss of property or life resulting from the use of this paintball marker under any circumstances, including but not limited to those resulting from intentional, reckless, negligent or accidental discharges.

READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE KEE PIRANHA® PAINTBALL MARKER.

Piranha® is a registered trademark of KEE Action Sports.

KEE Action Sports (KEE), manufacturer of the KEE Piranha® line of paintball markers, is an industry-leading manufacturer and wholesale distributor with warehouses in key locations throughout the U.S.A. Headquarters: 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA; phone 1.800.724.6822; keeactionsports.com.



## **WARNING**

This paintball marker is intended for sale to adults 18 years of age or older only, for use in compliance with all applicable laws and regulations. Adult supervision is recommended at all times whenever a minor is handling this paintball marker. Protective goggles and headgear specifically designed for paintball must be worn by all persons within range when a paintball marker is in use. Paintball safety rules must be followed at all times.

# PIRANHA® OPERATOR'S MANUAL

## TABLE OF CONTENTS

TOP 6 QUESTIONS ANSWERED .....	3
PAINTBALL SAFETY RULES.....	4
OPERATING INSTRUCTIONS .....	6
COMPRESSED GAS/AIR .....	7
VELOCITY ADJUSTMENT.....	8
SPECIFICATIONS .....	9
MAINTENANCE & LUBRICATION....	11
TROUBLESHOOTING .....	15
WARRANTY .....	17
DIAGRAM .....	20

For information specific to the Piranha® GTI Plus Rampage™, please see page 21.

KEE reserves the right to modify or change its markers without incurring any obligation to incorporate such modifications or changes in any of its products that were sold prior to the modification. The information in this operator's manual may be updated or changed without notice.

This operator's manual is intended to remain with the paintball marker upon any subsequent transfer of the marker, whether through sale, resale, or furnishing in any manner. An updated or replacement operator's manual may be obtained from: KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA; phone: 1.800.724.6822; web: keeactionsports.com. Questions about the operation of the Piranha® paintball marker may be directed to KEE Action Sports, or visit keeactionsports.com for updates regarding your Piranha® purchase.

## TOP 6 QUESTIONS ANSWERED

### 1. Leaks down barrel

Make sure marker is cocked before attaching air. Check cup seal for wear or grooves. Replace if leak continues. See page 13 for more information.

### 2. Low velocity (to make it shoot harder)

1. Check that air source is adequately filled.
2. Adjust velocity by turning the velocity adjusting screw clockwise.
3. Remove bolt/hammer assembly and clean it. Clean inside receiver area where bolt/hammer assembly is located. Lubricate all O-rings on bolt assembly with synthetic paintball marker oil.
4. Change to a stiffer hammer spring. See page 8 for complete velocity instructions.

### 3. Before you change any O-ring or "seal"

Do not replace the Blue Hammer O-ring with a bottle O-ring! The marker needs a Piranha® Blue Hammer O-ring to work properly.

### 4. Regular Maintenance

See page 11.

### 5. What is the "sear release slide?"

The sear release slide is a mechanical slide that allows you to re-install your bolt/block/hammer assembly back into your marker without shooting the marker or taking off the grip frame. See Reassembly Procedure on page 11 for more information.

### 6. Marker doesn't work out of the box?

1. Is tank filled? All tanks sent through the mail come empty.
2. Is the marker cocked? Always cock marker before airing it up
3. Is safety "off"?
4. Call us at 1.800.724.6822.



# PAINTBALL BASIC SAFETY RULES

## SAFETY FIRST!



### **WARNING**

**THE KEE PIRANHA® PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE KEE PIRANHA® PAINTBALL MARKER.**

READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE PIRANHA® PAINTBALL MARKER.



Always wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball when shooting this or any paintball marker.



Every person within range of an area where a paintball marker is in use must wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball.



Operate a paintball marker only in areas where it is safe and lawful to do so.



Misuse of this paintball marker can result in criminal penalties, including jail time.



This marker is intended for sale to adults 18 years of age or older only. Adult supervision is recommended at all times whenever a minor is handling this marker in any manner.



During game play, follow referee's instructions and all field safety rules. Avoid shooting at a player's head, neck, or groin area.



Play paintball only where the rules of safe paintball play are followed.



All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity less than 300 feet per second (fps) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park where the marker is in use. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel is changed, and upon request of any player or game official.



There is always a chance that a paintball is lodged in the barrel of the marker even when it is not visible in the chamber. To check if the marker is unloaded: **remove air system** and **shoot marker in a safe direction**. Remove hopper, visually inspect chamber for a paintball, remove and inspect barrel for the presence of a paintball. Never look down the barrel of any paintball marker once the barrel is screwed into the marker.



Markers with regulators hold pressure even after tank is removed. Shoot marker in a safe direction after tank is removed to de-gas it completely.

# PAINTBALL BASIC SAFETY RULES



This paintball marker operates using compressed gas or air at specified pressure ranges. Follow safety procedures when handling compressed gas or air. All filling of compressed gas or air cylinders must be done by qualified persons.



Always cock marker before attaching air or gas source to it. Failure to always cock marker before attaching air to it may cause accidental firing or discharge of paintballs.



Follow the rules of safe marker handling: Keep finger off trigger until ready to shoot. Keep muzzle pointed in a safe direction. In addition, firmly insert a barrel plug or barrel bag into the muzzle and push the electronic or mechanical safety “on” when the marker is not in use and when in any non-shooting area.



Paintball markers with electronic frames have extremely sensitive triggers. Take extra safety precautions anytime handling or shooting an electronic paintball marker. To avoid accidentally firing the marker, keep the marker off until you are ready to fire.



Never shoot at domestic animals or wildlife.



Never mark objects outside the confines of the game or authorized shooting areas.



Never look down the barrel of the marker.



Never aim or shoot a paintball marker (loaded or unloaded) toward any person who is not wearing protective goggles and headgear specifically designed for paintball.



Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove all paintballs from the marker, barrel, and loader; remove air source; and remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and put mechanical safety in “no shoot” position.



Carry marker in case or sturdy bag when in public.



Safely and securely store marker to prevent access to it by unauthorized persons.

Safety standards information is available from the American Society for Testing and Materials, 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; phone 1.610.832.9500; [www.astm.org](http://www.astm.org). “Standard Practice for Paintball Field Operation” is publication F1777-97, and “Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports” is publication F1776-97; inquire about additional publications which may be available at the time your request is made.

## OPERATING THE PIRANHA<sup>®</sup> MARKER



### **WARNING**

Every person within range of an area where a paintball marker is in use must wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball.

1. Attach threaded barrel firmly to marker.
2. At this time, do not attach air source or loader and do not load paintballs into marker.
3. Insert barrel plug firmly into barrel.
4. Pull the cocking knob straight back from the rear of the marker until the cocking mechanism locks back in the cocked position. See Figures 1. Always cock marker before airing it up. During cocking the flush cocking rod will recoil or “spring back” into the marker once released and will only move slightly during marker operation. See Figures 2 and 2a.
5. Push safety “off”
6. Squeeze the trigger with an even pressure. The cocking knob will snap forward into the uncocked position.
7. Cock the marker.



Figure 1. Pull Back



Figure 2. Pull Back



Figure 2a. Fully Cocked



### **WARNING**

Always cock marker before attaching air source. Marker can discharge if air source is attached before marker is cocked.



### **WARNING**

The marker contains compressed gas or air when pressurized. Never disassemble marker until removing all gas or air from the system. Rules for safe handling of compressed gas or air must be followed at all times.

## OPERATING THE PIRANHA® MARKER

8. Follow safety rules for handling compressed gas/air. If any leak occurs in the marker, refer to troubleshooting guide or to a qualified airsmith. Use only cylinders for compressed gas or air that comply with all applicable laws and regulations, including but not limited to those of the U.S. Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association, and/or American Society for Testing and Materials.

**Bottomline:** First check the tank O-ring for rips or tears, then attach the air source by screwing the threads of the tank or air source adapter into the threaded bottom line ASA at the base of the grip. Make sure marker is cocked before attaching air. If leaks occur, recheck tank O-ring. If damaged, replace.

### **WARNING**

WHEN COCKING THE PRESSURIZED MARKER, DO NOT RELEASE THE COCKING KNOB UNTIL AFTER THE COCKING MECHANISM HAS LOCKED BACK INTO THE COCKED POSITION; RELEASING THE COCKING KNOB DURING COCKING CAN CAUSE THE MARKER TO SHOOT.

9. With goggles on, test for function after attaching air source: Squeeze the trigger. The marker should shoot air and the cocking knob should cycle forward and back, stopping in the cocked position, after each trigger squeeze. Repeat several times. Flush cocking rods will bobble some, but they will not come out all the way.

The Piranha® marker shoots one paintball for each squeeze of the trigger, and recocks itself after each shot.

10. Turn the marker off (electronic version) or slide safety forward (semi-auto version). Paintballs may then be loaded.

### **WARNING**

Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove air source first, then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader. Remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and slide the mechanical safety forward so the safety is engaged and red dot isn't showing.



The safety is a small mechanical slide on the left side of the marker above the trigger. When the safety is "off," a red dot is visible on the marker. The trigger can still be pulled if the safety is "on," but the marker will not fire or de-cock.

The Piranha® paintball marker may be powered by CO<sub>2</sub>, regulated compressed air, or regulated nitrogen.

THE SAFETY RULES FOR HANDLING COMPRESSED GAS OR AIR MUST BE FOLLOWED AT ALL TIMES.

## OPERATING PRESSURE AND INPUT PRESSURE

- Operating pressure range: 650 to 1000 p.s.i. on Piranhas without regulators.
- Recommended maximum input pressure is 1000 p.s.i.
- Do not exceed recommended pressures.

## COMPRESSED GAS/AIR

Do not leave cylinder or pressurized marker in direct sunlight or exposed to heat source. Increased temperature will increase the pressure of compressed gas or air to dangerous levels. Piranha usually needs 650 p.s.i. to cycle and attain correct velocity.

### VELOCITY ADJUSTMENT



## WARNING

All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity that is less than 300 feet-per-second (fps) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park where the marker is in use.

Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel or any part in the marker is changed, and upon request of any player or game official.

1. Chronograph the marker using standard chronograph procedures and following safety rules. Shooting velocity will vary based upon many factors, such as paint, weather, and air system.
2. Adjust velocity by using a  $\frac{3}{16}$ " allen wrench to turn the velocity adjuster. See Figure 6. Turn adjuster clockwise to raise velocity. Turn adjuster counter-clockwise to lower velocity. See Figure 7. Turning the velocity adjuster changes the amount of tension on the hammer spring. The hammer spring may be changed for additional velocity adjustment; insert stiffer spring to raise velocity and less stiff spring to lower velocity (spring tension in order of strongest to weakest: red, blue, white). See next page for more about springs.
3. Chronograph the marker after every velocity adjustment.
4. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel or any part in the marker is changed, and upon request of any player or game official.



Figure 6. A  $\frac{3}{16}$ " allen wrench is used to adjust velocity.

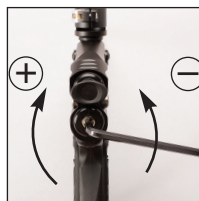


Figure 7. Clockwise increases velocity. Counterclockwise reduces velocity.

### VELOCITY ADJUSTMENT SPRINGS

The hammer spring assembled with the Piranha® paintball marker is intended to provide appropriate shooting velocity for most **outdoor** paintball game situations and will provide a range of velocities suitable for most conditions. Shooting velocity **will vary** based upon form of regulated compressed gas or air used to power the marker, outside temperature, and other factors.

DO NOT EXCEED A VELOCITY OF 300 FEET-PER-SECOND (fps).

# SPRING KIT INSTRUCTIONS

1. Never allow the marker to shoot at velocities exceeding 300 FPS.
2. Always remove the gas source and all paintballs from your marker before you disassemble any part of it.
3. Before changing any component of a paintball marker, fully understand the entire operator's manual.
4. When changing springs or anything else that will alter shooting velocity of the marker, have appropriate chronograph available for testing results.
5. Never shoot marker at the heads of people or animals. Never shoot at anyone not wearing goggles and head protection approved for paintball games.
6. Spring tension in order from strongest to weakest—red, blue, then white.



**SAFETY FIRST!**  
USE A BARREL PLUG!

SEE PAGE 10 FOR DISASSEMBLY OR REASSEMBLY INSTRUCTIONS

## SPECIFICATIONS

Action:	Tournament grade semi-automatic powered by either N <sub>2</sub> or CO <sub>2</sub>
Length:	17.5 inches overall (with 9 in. barrel and without attachments)
Barrel:	Threaded and polished aluminum; ported for all models
Height:	8.5 inches (without attached loader)
Grip:	Durable space age polymer with double trigger & guard
Barrel Length:	9 inches
Safety:	Mechanical slide
Paintballs:	For use only with standard “.68 caliber” (.68-inch diameter) paintballs. RPS paintballs recommended
Air Source:	Accepts standard connections for CO <sub>2</sub> , regulated N <sub>2</sub> , or regulated compressed air
Operating Pressure:	Recommended 650 psi to 1000 psi
Input Pressure:	Not to exceed 1000 psi
Air Source Input:	Bottomline ASA accepts standard paintball threading

# DISASSEMBLY

The Piranha® is easy to strip for cleaning and basic maintenance. **Regular cleaning and maintenance is highly recommended.** Keep screws tightened. Replace worn components with factory parts; all leaks must be repaired promptly. Air system repairs are best performed by the factory or an authorized factory repair facility. Contact KEE for information regarding authorized Piranha® repair facilities.



## WARNING

DO NOT ATTEMPT TO PERFORM MAINTENANCE PROCEDURES UNLESS QUALIFIED TO DO SO. DO NOT DISASSEMBLE MARKER UNTIL IT IS COMPLETELY DRAINED OF COMPRESSED GAS OR AIR AND ALL PAINTBALLS HAVE BEEN REMOVED. ALL FILLING OF COMPRESSED GAS OR AIR CYLINDERS MUST BE DONE BY QUALIFIED PERSONS.

CONTACT KEE FOR REPAIR ASSISTANCE AND INFORMATION REGARDING AUTHORIZED PIRANHA® REPAIR FACILITIES. PHONE 800.724.6822; KEEACTIONSPOITS.COM

THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED ONLY WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

## DISASSEMBLY PROCEDURE

1. Before disassembling the marker, first remove the air tank, and then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader.



Figure 8. Remove field strip pin to begin disassembly.

2. Leave barrel plug firmly inserted in barrel and keep barrel pointed in a safe direction.
3. To remove the bolt/hammer assembly, first remove the field strip pin. See Figure 8. The field strip pin is at the center rear of the receiver and is removed by pulling it out of the left side of the marker.

4. Grasp the block assembly and slowly begin to pull the bolt/hammer assembly out of the marker. See Fig. 9.
5. When the bolt/hammer assembly is about halfway out, grasp it with one hand and continue to hold it intact while removing it completely from the marker. See Figure 10.



Figure 9



Figure 10 - Grasp assembly.

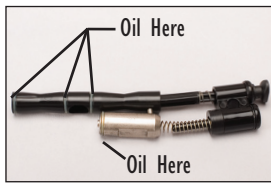


Figure 11 - Bolt-hammer assembly removed.



# LUBRICATION

It is recommended that 100% synthetic paintball marker oil be used for lubricating the marker. Do not use any oil aside from paintball marker oil or you run the risk of ruining the O-rings.

1. Before each insertion of the removable air source (tank or remote line) into the ASA, clean the threads and put two drops of oil onto them.
2. After removing the bolt/hammer assembly, clean off any paint or dirt. Put 1 drop of oil onto each O-ring. See Figure 11. Only replace the Blue Hammer O-ring (#35) with another Blue Hammer O-ring, or the marker will not re-cock properly.
3. Before screwing the barrel onto the marker, clean the barrel threads.
4. The fastest way to oil the entire Piranha® is to take off the barrel; put 6 drops of oil into the ASA (#43), screw the bottle in over the oil, and shoot the marker a dozen times without the barrel.
5. There is no need to ever oil the inside of the barrel. Oil in the barrel will decrease accuracy.

## REGULAR MAINTENANCE FOR THE PIRANHA®

1. Clean out all broken paint regularly. Do this before you oil the marker.
2. Oil marker each time you play with synthetic marker oil. Never use 3-in-1. Non-synthetic oil can contaminate the ball detent and hammer O-ring, causing the marker not to function.
3. The fastest way to oil your Piranha is to drop 6 drops in the ASA (#43) and screw the bottle in over it. Take the barrel off and shoot the marker a dozen times to cycle oil throughout the marker.
4. Inspect the bolt O-rings and Blue Hammer O-ring after each time you oil the marker. Make sure they are getting oil.
5. Clean out the vertical feed, as well as the barrel. If any oil or paint is present, the marker will not shoot accurately.
6. Never wash the bolt assembly with water unless you are going to oil them before you reassemble them. Dry before oiling.
7. Check ball detent (#20) every 25,000 shots. Replace if it is worn or broken.
8. Never stretch hammer spring to increase velocity. This will shorten the life span of the spring.

## REASSEMBLY PROCEDURE (SEAR RELEASE SLIDE)

1. See Figures 12 through 24, which shows the procedure for reassembly of the bolt/hammer assembly. Once it is reassembled, hold the bolt/hammer assembly in one hand. See Figure 20. Push it gently into the marker until it stops sliding forward, which will be about halfway into the body of the marker. See Figure 21.

## MAINTENANCE AND REASSEMBLY

2. Before it stops sliding forward, push the Sear Release Slide button forward. See Figure 22. The Sear Release Slide button is located on the left side of the marker near the top of the left grip panel. Continue to press assembly into marker. Pushing the button allows the bolt/hammer assembly to slide easily the rest of the way into the marker.
3. Field strip pin must be inserted into the **left** side of the marker.
4. After reassembly, follow the procedures in this manual for adding air system, loader, and paintballs.



Figure 12



Figure 13

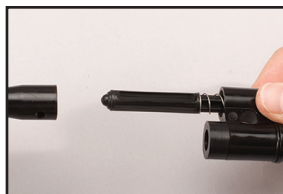


Figure 14



Figure 15



Figure 16

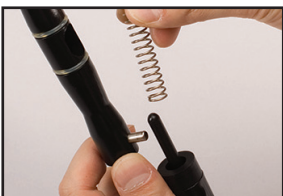


Figure 17



Figure 18



Figure 19



Figure 20



Figure 21



Figure 22



Figure 23



Figure 24

# CUP SEAL & VALVE REMOVAL



## WARNING

DO NOT ATTEMPT TO COMPLETELY DISASSEMBLE YOUR PIRANHA® UNLESS QUALIFIED TO DO SO. CONTACT KEE FOR REPAIR ASSISTANCE AND INFORMATION REGARDING AUTHORIZED KEE PIRANHA® REPAIR FACILITIES. PHONE: 1.800.724.6822 WEB: KEEACTIONSPORTS.COM THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED ONLY WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

1. Before disassembling the marker remove the air source, then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader.
2. Unscrew the ASA Slug to access the cup seal assembly. See Figure 25. Remove the valve spring, cup seal assembly, and guide as in Figure 26.



Figure 25

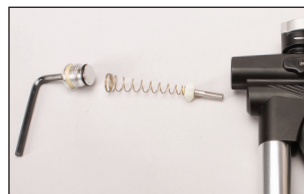


Figure 26

3. To remove the bottom line air system, detach the bottom line ASA from the grip by removing the two screws (#42). See Figure 27. The 5/32" allen wrench for this procedure is not included with the marker. Then unscrew the vertical grip (#40) or regulator.

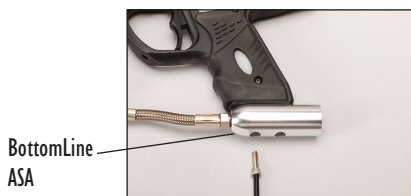


Figure 27



Figure 28

1/8" Allen Screw

**NOTE:** Make sure marker is un-cocked before continuing to step 4.

4. To remove trigger frame from the receiver, remove the two 1/8" socket allen screws (#29) under the receiver. One is in front of the trigger guard and one is behind the grip portion of the frame. See Figure 28. The receiver then will disassemble from the trigger frame.
5. To access the valve, use a flathead screwdriver to remove the small brass screw located in the center of the underside of the receiver (#26). See Figure 29. To remove the valve body, use a flat ended wooden dowel or the eraser end of a pencil to push the valve body out of the front of the receiver. See Figure 30.

**IMPORTANT:** Valve body O-rings and front valve portion of the receiver must be well oiled prior to valve body insertion.

## VALVE REMOVAL CONTINUED

6. The valve body must be inserted correctly with the raised flat surface of the valve and larger hole pointing towards the front of the marker. Be careful reinserting the valve body. Any scratches to the front can cause leaks. Use a flat ended wooden dowel or the eraser end of a pencil to push the valve body into the front of the receiver. See Figure 31. The valve pin assembly must be inserted correctly into the valve; valve pin must drop down into valve body completely.



Figure 29



Figure 30



Figure 31

Questions about the operation of the KEE Piranha® paintball marker may be directed to: KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA; phone: 1.800.724.6822 or keeactionsports.com for any updates regarding your Piranha® purchase.



### **WARNING**

DO NOT ATTEMPT TO PERFORM MAINTENANCE PROCEDURES UNLESS QUALIFIED TO DO SO.

THIS TROUBLESHOOTING GUIDE DOES NOT COVER ALL SITUATIONS AN INDIVIDUAL MAY ENCOUNTER. CONTACT KEE FOR REPAIR ASSISTANCE AND INFORMATION REGARDING AUTHORIZED KEE PIRANHA® REPAIR FACILITIES. PHONE 1.800.724.6822 WEB KEEACTIONSSPORTS.COM

THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

BEFORE DISASSEMBLY OF THE MARKER, REMOVE AIR SOURCE; REMOVE ALL PAINTBALLS FROM THE MARKER, BARREL, AND LOADER. TO CHECK IF THE MARKER IS UNLOADED: **REMOVE AIR SYSTEM** AND **SHOOT MARKER IN A SAFE DIRECTION**. REMOVE HOPPER, VISUALLY INSPECT CHAMBER FOR A PAINTBALL, REMOVE AND INSPECT BARREL FOR THE PRESENCE OF A PAINTBALL. NEVER LOOK DOWN THE BARREL OF ANY PAINTBALL MARKER ONCE THE BARREL IS SCREWED INTO THE MARKER.

THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

# TROUBLESHOOTING

## AIR LEAK

Leak in pressure source between tank valve and cylinder	Do not fill cylinder. Immediately take to qualified personnel for inspection. Cylinder must be drained.
Leaks down barrel	Check front of cup seal where it touches the valve for any wear or grooves. Replace if leak continues.
Leaks at connection between ASA and tank	Check tank O-ring at connection or on remote hose connector.
Leaks at connection between braided air hose and fitting	Requires disassembly of air hose assembly for repairs; contact factory or factory authorized repair center.
Leaks at body of marker or heavily down the barrel	Requires removal of valve and inspection of front valve O-ring (can be replaced with bottle O-rings), cup seal and valve surface where the cup seal touches the valve. A valve installed backwards will cause a leak. Never use a screw driver or metal object to remove or install a valve body. Use a pencil eraser or other soft instrument.
Leaks at connection between gas-through foregrip & vertical ASA	Remove foregrip unit and check O-rings Replace with tank O-rings if worn or broken.

# TROUBLESHOOTING

## TRIGGER AND SHOOTING

Trigger pulls back, marker will not shoot	Check that the safety slide is back and the red dot is visible. Check that the marker is cocked, air source is correctly attached and air source is properly filled. If the frame is electronic, make sure battery is properly charged and the trigger frame screws are tight.
Trigger action does not feel smooth	Check pin at top of trigger. Use center punch to tap pin back into place.
Marker runs on (partially cycles more than once when trigger is squeezed)	Check that air source is correctly attached to marker. Check that air source is adequately filled. Check sear and Blue Hammer O-ring for wear.
Marker shoots but does not recock	Check Blue Hammer O-ring for wear and replace Blue Hammer O-ring (#35) if needed, using factory O-ring only. A tank O-ring will not work. Using anything other than a factory Blue Hammer O-ring can cause run on. Make sure marker is properly oiled.
Safety Fails	Take off the left gripframe panel and see if the safety spring (#48) and safety ball (#47) are still in their groove. If they are absent, call KEE immediately.

## VELOCITY (DO NOT EXCEED 300 FEET-PER-SECOND)

Low	Check that air source is adequately filled
Low	Adjust velocity adjuster clockwise
Low	Remove bolt/hammer assembly and clean it; clean inside receiver area where bolt/hammer assembly is located; lubricate all O-rings on bolt assembly with synthetic paintball marker oil
Low	Change to a stiffer hammer spring
High	Adjust velocity adjuster counterclockwise
High	Change to a softer hammer spring

# TROUBLESHOOTING

## PAINTBALLS

Always check for poor quality paintballs prior to playing.

Any time paint gets too cold or too warm, there's always the chance it is ruined.

Not flying straight	Check for broken paint or oil in barrel, loader, feed tube and chamber. Bolt/hammer assembly area must also be free of broken paint. Check that marker is not shooting over 300 fps. Disassemble and clean.
Break in Barrel	Check ball detent (#20) and replace if necessary; check that velocity does not exceed 300 fps
Does not drop into feed tube	Shake loader; check loader and feed tube for broken paint.
Two paintballs shoot at a time	Check ball detent (#20) and replace if necessary

SHOOT ONLY QUALITY RPS PAINTBALLS. PREMIUM, EL TIGRE™, ALL STAR® AND MARBALLIZER® PAINTBALLS ARE RECOMMENDED FOR USE IN THE PIRANHA®

## BARREL

Barrel comes loose	Check barrel O-ring (#39) and firmly tighten barrel. Do not oil barrel O-ring.
Aftermarket barrel does not tighten	If it is difficult to tighten the threads onto the receiver, check to see that the threads on the barrel match. If threading is mismatched, barrel is not designed for use with Piranha®.

## WARRANTY

### ORIGINAL SALES PURCHASE RECEIPT OR PACKING SLIP

Save your original sales purchase receipt or packing slip. KEE takes pride in manufacturing high quality paintball products that will provide you with many years of trouble free enjoyment. Should you experience any difficulty in operating or maintaining this Piranha® paintball marker, please re-read the operator's manual carefully. If further assistance is needed, contact KEE at 1.800.724.6822.

### WARRANTY REPAIR RETURN PROCEDURE

A returned product must be accompanied by a Return Authorization (RA) number on the outside of the box; please call KEE at 1.800.724.6822 to obtain an RA number before shipping product to KEE. All warranty returns must be accompanied by the operator's name, address, and telephone number. Include operator's fax



## WARRANTY

and e-mail if possible. Operator must remove all paintballs before shipping, and must pack product securely to avoid damage during shipping. **Include a brief description of what does not appear to work correctly.** Ship to: KEE 55 Howard Ave., Des Plaines, IL 60018 USA.

### OUT-OF-WARRANTY REPAIRS

Should repairs be needed on a Piranha® marker that is out of warranty, contact KEE at 1.800.724.6822 for information regarding authorized Piranha® repair facilities.

Any Piranha® marker returned to KEE for out of warranty repairs must be accompanied by an RA number, description of what does not appear to work correctly, and operator's information requested in "Warranty Repair Return Procedure" above. Including sales purchase receipt or packing slip is optional for out of warranty repairs. Please note that there will be a minimum labor charge of \$20 and there may be additional charges for parts to repair an item/product that is not covered by warranty. An estimate of repair cost will be provided to the customer and authorization to complete the repairs will be obtained prior to additional repairs being done.



### TROUBLESHOOTING

KEE Action Sports (KEE), extends a warranty to the original purchaser of the Piranha® GTI Plus paintball marker that the product is free from defects in materials and workmanship for a period of one year from the date of purchase. KEE's obligation under this warranty shall be limited to repairing or replacing any part of the product which is defective.

Service for this replacement or repair will be done free of charge upon delivery of the product to KEE Action Sports (KEE), 55 Howard Ave, Des Plaines, IL 60018 USA; customer pays shipping charges. Please call KEE at 1.800.724.6822 for information on obtaining warranty service or to obtain a Return Authorization (RA) number before shipping product to KEE. **Do not mail your marker in without first obtaining an RA number. Please make sure to ship your marker through a shipping company that allows you to track and insure your package. KEE is not responsible for guns that never reach us.**

### WARRANTY EXCLUSIONS AND LIMITATIONS

This warranty does not apply in the event of misuse or abuse of the product, use of any parts other than original factory parts, or unauthorized repairs, modifications, or alterations, and does not apply to any parts that are made defective by modification, misuse, abuse, or accident. This warranty does not apply to O-rings, cup seals, or springs, or to normal fading of anodized finish, scratches, or other cosmetic wear, or to any items or parts not manufactured by KEE.

Other than as expressly stated herein, KEE does not make any warranties, express or implied, including but not limited to implied warranties of merchantability or fitness, for any purpose other than that for which the Piranha® was designed. This warranty gives you specific legal rights. You may have other rights which may

# WARRANTY

vary from state to state.

KEE is not liable for any consequential damages or incidental damages which may arise from the use or operation of the Piranha® or from any breach of the warranty herein set forth.

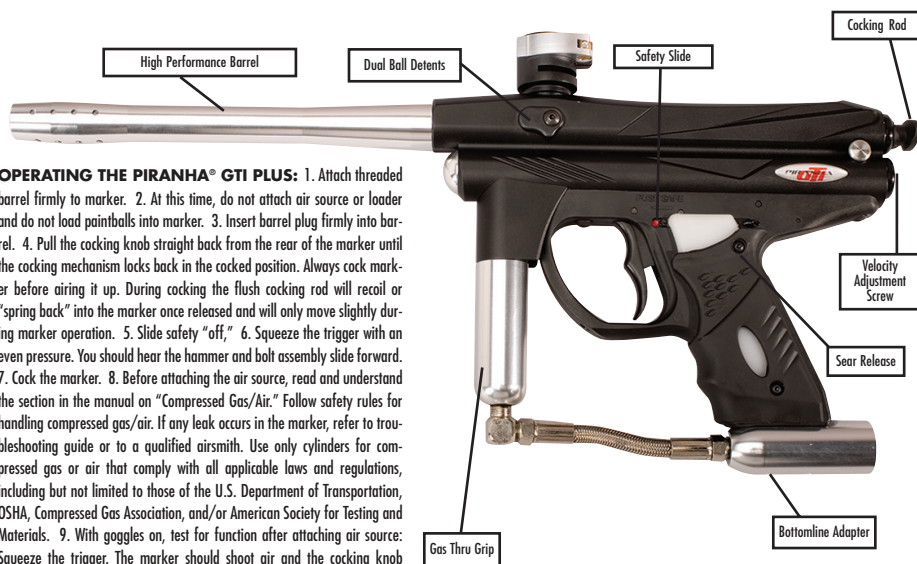
## WARRANTY REGISTRATION FORM

Please fill out entirely the enclosed Piranha® Registration form and mail it to: KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA.

*The Piranha® is a registered trademark. Design rights & all rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer. Patents pending. All rights will be strictly enforced.*

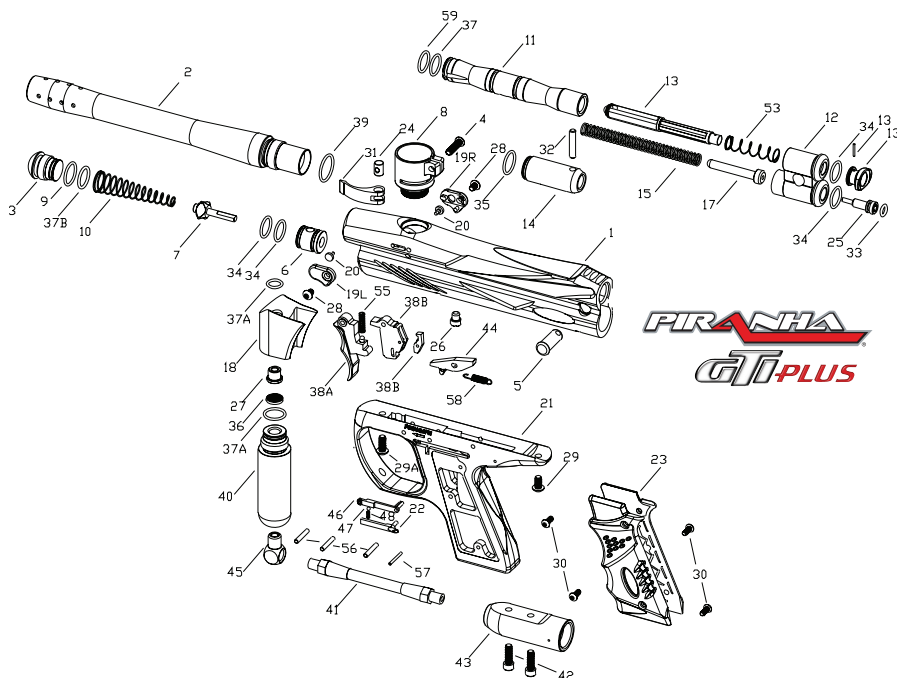
## PIRANHA GTI PLUS

The Piranha® GTI Plus is capable of high rates-of-fire. An agitating hopper such as an Extreme Rage® Overdrive™ is recommended for better performance.



**OPERATING THE PIRANHA® GTI PLUS:** 1. Attach threaded barrel firmly to marker. 2. At this time, do not attach air source or loader and do not load paintballs into marker. 3. Insert barrel plug firmly into barrel. 4. Pull the cocking knob straight back from the rear of the marker until the cocking mechanism locks back in the cocked position. Always cock marker before airing it up. During cocking the flush cocking rod will recoil or "spring back" into the marker once released and will only move slightly during marker operation. 5. Slide safety "off." 6. Squeeze the trigger with an even pressure. You should hear the hammer and bolt assembly slide forward. 7. Cock the marker. 8. Before attaching the air source, read and understand the section in the manual on "Compressed Gas/Air." Follow safety rules for handling compressed gas/air. If any leak occurs in the marker, refer to troubleshooting guide or to a qualified airsmith. Use only cylinders for compressed gas or air that comply with all applicable laws and regulations, including but not limited to those of the U.S. Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association, and/or American Society for Testing and Materials. 9. With goggles on, test for function after attaching air source: Squeeze the trigger. The marker should shoot air and the cocking knob should cycle slightly after each trigger squeeze, repeat several times. Flush cocking rods will bobble some, but they will not come out all the way. 10. Slide safety forward (semi version). Paintballs may then be loaded.

# SCHEMATICS/PARTS LIST



1A. Milled Receiver Body - Matte Black	73100	27. ASA Screw	71580
1B. Milled Receiver Body - Matte Blue	73101	28. Ball Detent Screw	10180
1C. Milled Receiver Body - Matte Gunmetal	73102	29. Rear Trigger Frame Screw	10682
2. 9" Barrel	73120	29A. Front Trigger Frame Screw	71583
3. End Cap GTI	73123	30. Grip Screws	10782
4. Clamp Screw	73152	31. Clamp Lever - Silver	73150
5. Field Strip Pin Assembly	10038	32. Bolt Pin	10291
6. Valve Body	10027	33. Velocity Screw O-Ring	10460
7. Cup Seal Assembly	19682	34. Valve/Rear Block O-Rings	10260
8A. Feedneck - Matte Black	73147	35. Blue Hammer O-Ring	10129
8B. Feedneck - Matte Blue	73148	36. Screen Filter	71667
8C. Feedneck - Matte Gunmetal	73149	37. Bolt O-Rings	41010
9. Front End Cap O-Ring	73153	37A. Gas Thru Grip O-Ring	41010
10. Valve Spring	71597	37B. ASA Slug O-Ring	41010
11. Molded Flush Cocking Bolt	73124	38A. Trigger	73141
12. Molded Flush Cocking Rear Block Assembly	73127	38B. Trigger Pawl Assembly	73142
13. Molded Flush Cocking Rod Assembly	73126	39. Barrel O-Ring	10161
14. Hammer	10024	40. Gas-Thru Foregrip	73121
15. Blue Hammer Spring	10351	41. 6.25" SS Hose	47011
17. Spring Guide	10301	42. Bottomline SS Screw	42016
18A. Vertical ASA Adapter - Matte Black	73105	43. Straight Bottomline Adapter	73122
18B. Vertical ASA Adapter - Matte Blue	73106	44. Sear	10721
18C. Vertical ASA Adapter - Matte Gunmetal	73107	45. 90° Elbows	47000
19L. Ball Detent Cap Left	73129	46. Safety Slide	73143
19R. Ball Detent Cap Right	73130	47. Safety Ball	10730
20. Ball Detent	10160	48. Safety Spring	10750
21. Polymer Frame Assembly '07	73140	53. Flush Spring	10203
22. Sear Release Slide	73144	55. Trigger Spring	73146
23. Wrap Around Grip	73145	56. Sear/Trigger Pin	10766
24. Clamp Nut	73151	57. Trigger/Spring Pin	10767
25. Velocity Screw	10026	58. Sear Spring	10753
26. Valve Set Screw	10513	59. Front Bolt O-Ring	57738

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE

## **WARNING**

THIS IS NOT A TOY! MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH! EYE PROTECTION DESIGNED SPECIFICALLY FOR PAINTBALL MUST BE WORN BY USER AND PERSONS WITHIN RANGE. PERSONS UNDER 18 MUST HAVE ADULT SUPERVISION. READ OPERATOR'S MANUAL BEFORE USING. INSERTING YOUR FINGER IN THE BREACH OF THIS MARKER WHILE PRESSURIZED COULD RESULT IN PERSONAL INJURY! USE COMMON SENSE AND HAVE FUN!

## **BASIC MARKER OPERATION**

- 1- To turn your marker on: Press and hold the POWER button until the LED Flashes RED.
- 2- To fire the marker: A Solid Red LED (or Solid Orange if breach is empty) will be displayed indicating the marker is ready to fire.
- 3- To turn the eye off: Tap the power button once to turn off the eye sensors and the LED will change to SLOW ORANGE FLASH.
- 4- To change the fire mode: Refer to the Firing Modes Table below for a complete description of the different firing modes and their corresponding LED color.
- 5- To turn your marker off: Press and hold the POWER button for 2 seconds until the LED cycles through its color spectrum. Release the POWER button and the marker will turn off.

## **WARNING**

**CAUTION:** BEFORE ADJUSTING FIRING MODE, RATE OF FIRE, DEWELL OR OTHER SETTING, ALWAYS REMOVE ALL PAINTBALLS AND PROPELLANT SOURCES, INSTALL A BARREL BLOCKING DEVICE, PUSH ON/OFF BUTTON AND HOLD UNTIL THE MARKER POWER OFF.

## **FIRING MODE CHANGE: FEATURES OF OUR NEW GTI RAMPAGE BOARD**

The GTI Rampage board comes standard with 8 base firing modes to choose from. In order to change the firing mode, the marker must be on, with eyes on, and a ball in the breach. NOTE: TOURNAMENT LOCK SWITCH MUST BE TURNED OFF BEFORE ACCESS TO MODE BUTTON IS ENABLED. Each time you press the MODE button, you will cycle to a new mode of fire. Each firing mode is identified by the color displayed on the LED. The table below describes each firing mode, its corresponding LED color and complete description of how each mode works.its color spectrum. Release the POWER button and the marker will turn off.

# BASIC MARKER OPERATION

## BASE FIRING MODES

Mode	LED Display	Description
1) Semi Automatic	Solid Red	Fires 1 shot per each trigger pull.
2) Burst	Solid Blue	Fires x shots per each trigger pull (x = the Burst Mode Rounds value).
3) Reactive	Solid Purple	Fires (x) shots for each trigger pull and trigger release. (x = the Reactive Rounds value).
4) Full Automatic	Solid Green	Continues to fire as long as the trigger is held.
5) Turbo Plus	Fast Red Flash	Fires (x) Semi-Automatic shots (x = the Turbo Plus Trigger pulls value) then ramps to 1-shot Reactive Mode. Returns to Semi-Automatic after 1 Second of no activity.
6) Rampage	Fast Blue Flash	Fires Semi-Automatic until a (x) trigger-per-second pull rate (x = the Rampage Trigger Rate value), then transitions to 2-shot Burst Mode. Maintains the 2-shot Burst Mode until a (2x) trigger-per-second pull rate (2x = the Rampage Trigger Rate value * 2), then transitions to 2-shot Reactive Mode. Returns to Semi-Automatic after 1 Second of no activity.
7) PSP3	Fast Purple Flash	Three shots in Semi-Automatic then transitions to 3 Round Burst. Returns to Semi-Automatic after 1 Second of no activity.
8) NXL	Fast Green Flash	Semi-Automatic for the first 3 shots, then Full Automatic on the 4th pull and hold. Resets to Semi-Automatic after 1 second of no Activity.

Your GTI Rampage board comes preprogrammed with the most optimal setting for your marker. Simply turn on your marker and go play! For users who prefer to personalize their markers, the GTI Rampage board features several setpoints to fully customize your marker's performance. The table below describes each of the Marker Control Setpoints, its corresponding LED color, the default value and the minimum and maximum for each setpoint.

# MARKER CONTROL SETPOINTS

## MARKER CONTROL SETPOINTS

Feature	LED (Multicolor)	Default	Min/Max Value
MGRF – Eyes On	Red	15	10/30
MGRF – Eyes Off	Blue	5	5/20
Burst Mode Rounds	Purple	3	2/5
Reactive Mode Rounds	Green	1	1/5
Turbo Plus Trigger Pulls	Orange	3	2/10
Rampage Trigger Rate	Teal	3	2/10
Tourney Mode (When Active)	White	1	1/8
Breakout Mode	Red Flash	1=Off	1=Off/2=On
Trigger Debounce (ms)	Blue Flash	20	1/25
Solenoid Dwell (ms)	Purple Flash	5	1/20
Bolt Return Delay (ms)	Green Flash	30	10/40
Breach/Eye Delay (ms)	Orange Flash	5	1/10
Eye Mode	Teal Flash	1	1/5
Auto Shut Off	White Flash	20	1=Off/20=60 min.

Note- when a setpoint is selected or entered in programming mode, the value will blink out in LED setpoint color.

## MARKER CONTROL SETPOINT DEFINITIONS

**MGRF Eyes ON** – This sets the “Eyes On” Max Global Rate of Fire (in Balls per second) of all firing modes.

**MGRF Eyes OFF** – This sets the “Eyes OFF” a Max Global Rate-of-Fire (in Balls-per-second) of all firing modes.

**Burst Mode Rounds** – This value sets the number of rounds fired for each trigger pull in Burst Mode.

**Reactive Mode Rounds** – This value sets the number of rounds fired for each trigger pull and release in Reactive Mode.

**Turbo Plus Trigger Pulls** – This setpoint adjusts the number of required semi rounds to transition from Semi-Automatic operation to 1-shot Reactive Mode operation. 1-shot Reactive Mode operation is maintained until 1 second of trigger inactivity.

**Rampage Trigger Rate** – This setpoint controls the trigger rate required to transition from Semi-Automatic operation to 2-shot Burst Mode operation. 2-shot Burst Mode is maintained until the trigger rate reach 2X the Rampage trigger rate, then the marker transitions into 2-shot Reactive Mode operation. 2-shot Reactive Mode operation is maintained until 1 second of trigger inactivity. This is a 3-step ramping mode. For example; at the default rate of 3, the user would ramp at rates of 3 and 6 pulls-per-second.

**Tournament Mode** – Determines what mode will be locked in for Tournament play when the Tournament Lock Switch is ON. Activate the Tournament mode by turning the marker OFF, and placing the

# MARKER CONTROL DEFINITIONS

Tournament Lock Switch in the ON position. Setpoints 1 thru 8 represent each available firing mode in scrolling order (1 = Semi ... 8 = NXL, see firing mode chart for full list).

**Breakout Mode** – This setting allows you to fire a one-time full automatic burst on the first trigger pull after selecting any firing mode. The firing operation will then transition to what ever base firing mode is selected after the first trigger release.

**Trigger Debounce** – This value sets amount of time (in milliseconds) the trigger must remain inactive prior to accepting a new trigger pull. Lowering this value can cause your marker to fire errantly when making successive trigger pulls. Raising this value will prevent errant firing and provide reliable firing in sync with your trigger pulls

**Solenoid Dwell** – This value controls the amount of time (in milliseconds) the solenoid is energized. If too low, the sear will not trip and subsequently not fire the marker. If the value is too high the solenoid remains on too long, wasting battery power.

**Eye Mode** – While your eyes are functioning, your marker will fire at the MGRF Eyes ON BPS rate. If your marker's eyes become disabled, iFault™ will automatically switch to the MGRF Eyes OFF BPS rate automatically. If your eye functionality returns, iFault™ will automatically resume firing at the MGRF Eyes ON BPS rate. Refer to the table below for Eye operation values.

**Value 1** – Eyes On operation with iFault™ processing

- Allows manual Eye On/Off Operation

**Value 2** – Eyes On operation with NO iFault™ processing

- Allows manual Eye On/Off Operation

**Value 3** – Eye Bypass Mode with iFault™ processing

- Dry firing mode only
- Defaults to Eyes On MGRF
- Provides test mode for Bolt Return Delay (via iFault™)

**Value 4** – Eye Bypass Demo Mode

- Dry firing mode only
- Eye processing bypassed
- Defaults to Eyes On MGRF

**Value 5** – Eye Disable Mode

- Use for broken or missing Eyes
- All Eye processing and Eye function disabled
- Defaults to Eyes Off MGRF

**Bolt Return Delay** – This value controls the amount of time (in milliseconds) after the solenoid de-energizes to allow the bolt to transition back past the marker eyes. If the eyes do not see this transition (obstruction or broken ball), the iFault™ mode is automatically invoked and the Max ROF is dropped to the Eyes Off rate. Eyes Off rate is maintained until the obstruction is cleared at which point the Max ROF is automatically restored to the Eyes On rate.

**Breach/Eye Delay** – This value controls the amount of time (in milliseconds) the eyes must see a ball in the breach prior to cycling the bolt. This adjustability will compensate for different paint grades and feed methods.

**Auto Shutoff** – This setting allows you to adjust if or when you would like your marker to shut off automatically after NO firing activity. Auto Shutoff values range from 2 – 20, with each increment adding 3 minutes of time to the delay. This provides shutoff times from 6 to 60 minutes. A value of 1 will defeat the Auto Shutoff feature, and your marker will remain on until you manually shut it off.

## NON-ADJUSTABLE FEATURES (ALWAYS ON):

**Trigger Buffering** - This buffers a trigger pull during the bolt cycle, resulting in your marker firing more smoothly in all modes.



# HUMAN/MARKER INTERFACE (HMI)

**Anti Mechanical Bounce** – Used in Semi Automatic Mode only. This trigger filter prevents inadvertent firing due to marker recoil. The setting is automatically adjusted based on current trigger debounce (AMB value (ms) = Trigger Debounce / 2).

**Empty Breech Safety** – By monitoring the eye sensors, if a trigger pull is buffered and no ball becomes present within one second, the Empty Breech Safety will come on and the buffered trigger pull will be discarded. The user must release the trigger to turn off the Empty Breech Safety and continue firing.

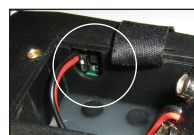
## HUMAN/MARKER INTERFACE (HMI)

There are three interfaces to your GTI Rampage board: the Trigger, the Power button and the Mode button.

Interface	Function
<b>POWER BUTTON</b>	<p><b>POWER ON</b> PRESS/HOLD UNTIL RED FLICKER LED. RELEASE AND MARKER IS READY TO FIRE.</p> <p><b>POWER OFF</b> PRESS/HOLD 2 SECONDS UNTIL RED/GREEN/BLUE FLICKER LED. RELEASE AND MARKER IS OFF.</p> <p><b>EYE CONTROL</b> TAP TO TOGGLE EYE DISABLE/ENABLE. (EYES OFF = SLOW ORANGE FLASH LED)</p>
<b>MODE BUTTON</b>	<p>NOTE: TOURNAMENT LOCK SWITCH MUST BE TURNED OFF BEFORE ACCESS TO MODE BUTTON IS ENABLED.</p> <p><b>FIRING MODE OPERATION</b> IN FIRING MODE, TAP TO TOGGLE FIRING MODE. MUST HAVE EYES ON TO CHANGE MODE.</p> <p><b>PROGRAMMING MODE OPERATION</b> IN PROGRAMMING MODE, SELECTS SETPOINT FOR VERIFICATION/MODIFICATION. CONFIRMS SETPOINT VALUE ENTRY FROM TRIGGER.</p>
<b>TRIGGER</b>	<p><b>FIRING MODE OPERATION</b> IN FIRING MODE THIS FIRES THE MARKER.</p> <p><b>PROGRAMMING MODE OPERATION</b> IN PROGRAMMING MODE, CYCLES THROUGH MARKER CONTROL SETPOINTS. ENTER SETPOINT VALUES VIA TRIGGER PULLS.</p>
<b>PROGRAMMING MODE</b>	<p>NOTE: TOURNAMENT LOCK SWITCH MUST BE TURNED OFF BEFORE ACCESS TO PROGRAMMING MODE IS ENABLED.</p> <p><b>ENTER PROGRAMMING MODE</b> PULL/HOLD TRIGGER, THEN PRESS POWER BUTTON UNTIL 10X WHITE LED FLASH. RELEASE POWER BUTTON &amp; TRIGGER.</p> <p><b>EXIT PROGRAMMING MODE</b> PRESS/HOLD THE POWER BUTTON FOR 2 SECONDS UNTIL RED/GREEN/BLUE FLICKER LED. RELEASE AND MARKER IS OFF.</p>
<b>IFault™ OVERRIDE</b>	IFault™ OVERRIDE. PREEMPTS FIRING MODE LED DISPLAY.

## TOURNAMENT LOCK SWITCH

When the Tournament Lock Switch is engaged, the mode button will be disabled and the programming mode will not be accessible, preventing you from making any marker adjustments or switching modes. The Tournament Lock Switch is located on the circuit board inside the trigger frame. (Indicated by a circle in the photo to the right).



To regain the MODE button functionality to change modes or to access programming mode, simply turn the marker off and switch the Tournament Lock Switch Off (UP). The programming mode is now accessible and the mode button may also change modes while the marker is on.

# MARKER PROGRAMMING

## PROGRAMMING YOUR GTI RAMPAGE BOARD

Note: Before attempting any programming, the Tournament Lock Switch must be set to OFF.

### PROGRAMMING EXAMPLE

Setting the EYES OFF MGRF to 10 BPS

1. Start Programming Mode.
2. LED is SOLID RED (Eyes On MGRF setpoint). Pull trigger to scroll to next setpoint.
3. LED is SOLID BLUE (Eyes Off MGRF setpoint). Tap the mode button to select this setpoint.
4. LED flashes current value repeatedly. Tap mode button again to reprogram this setpoint.
5. Pull the trigger 10 times, observing 1 LED flash per pull.
6. Tap the mode button once more to confirm the new setpoint value.
7. LED flashes current value repeatedly.
8. Pull trigger to scroll to another setpoint, or press and hold the power button to turn off marker.



## WARNING

**CAUTION:** BEFORE ATTEMPTING TO PERFORM ANY MAINTENANCE OPERATIONS OR ANY MARKER DISASSEMBLY, MAKE SURE THAT ALL PAINTBALLS AND PROPELLANT SOURCES HAVE BEEN REMOVED FROM THE MARKER. INSTALL A BARREL BLOCKING DEVICE, PUSH ON/OFF BUTTON AND HOLD UNTIL THE MARKER POWER OFF.

## RESET TO FACTORY DEFAULT VALUES

The GTI Rampage board has the ability to reset all marker control setpoints back to the original factory default values with one simple operation.

1. With your marker powered off, hold down the MODE button and Press and hold the POWER button until the LED Flashes WHITE to indicate a successful reset.
2. Release both buttons and the LED will change to Solid RED (or ORANGE if the breech is empty) indicating you are in Semi-Automatic Firing Mode.

Your marker is now restored to original factory default settings

## BATTERY CHANGE

The GTI + Rampage comes with a 9V alkaline battery. To change the battery, remove the right grip panel and carefully pull away the battery cap — do not pull on the battery cap wires. Replace the old battery with a fresh 9V alkaline battery. Note: Always use good name-brand batteries. Using other types of batteries will affect the marker's performance.

## CLEANING THE EYE

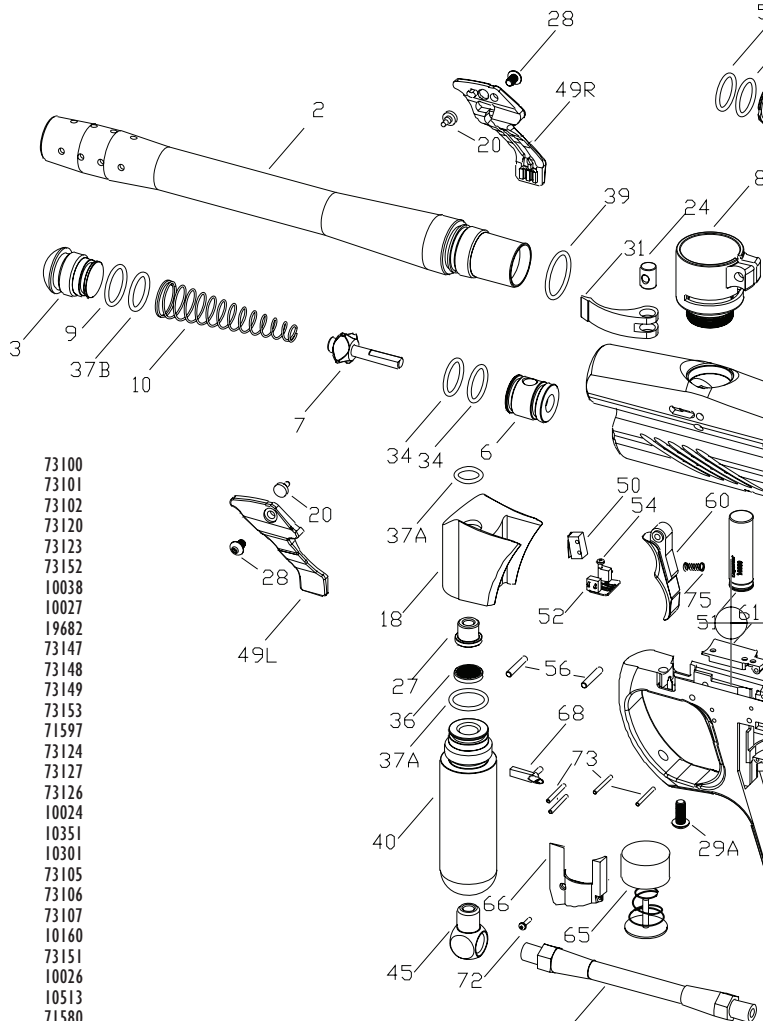
If the anti-chop eyes don't function, then verify that the eye is turned on. If the eye is on and the marker fires without a paintball in the breach, then there is a probably dirt or paint on the eyes. Clean off the eyes and test again. It is possible to unscrew the eye covers for cleaning, but a squeegee should clean away enough paint to make the eyes work right away.



## WARNING

NEVER USE WATER TO CLEAN THE MARKER, OR YOU RUN THE RISK OF DAMAGING THE ELECTRONIC TRIGGER FRAME. TAKE EXTRA SAFETY PRECAUTIONS WHEN HANDLING OR SHOOTING SINCE MARKERS WITH ELECTRONIC FRAMES HAVE EXTREMELY SENSITIVE TRIGGERS.

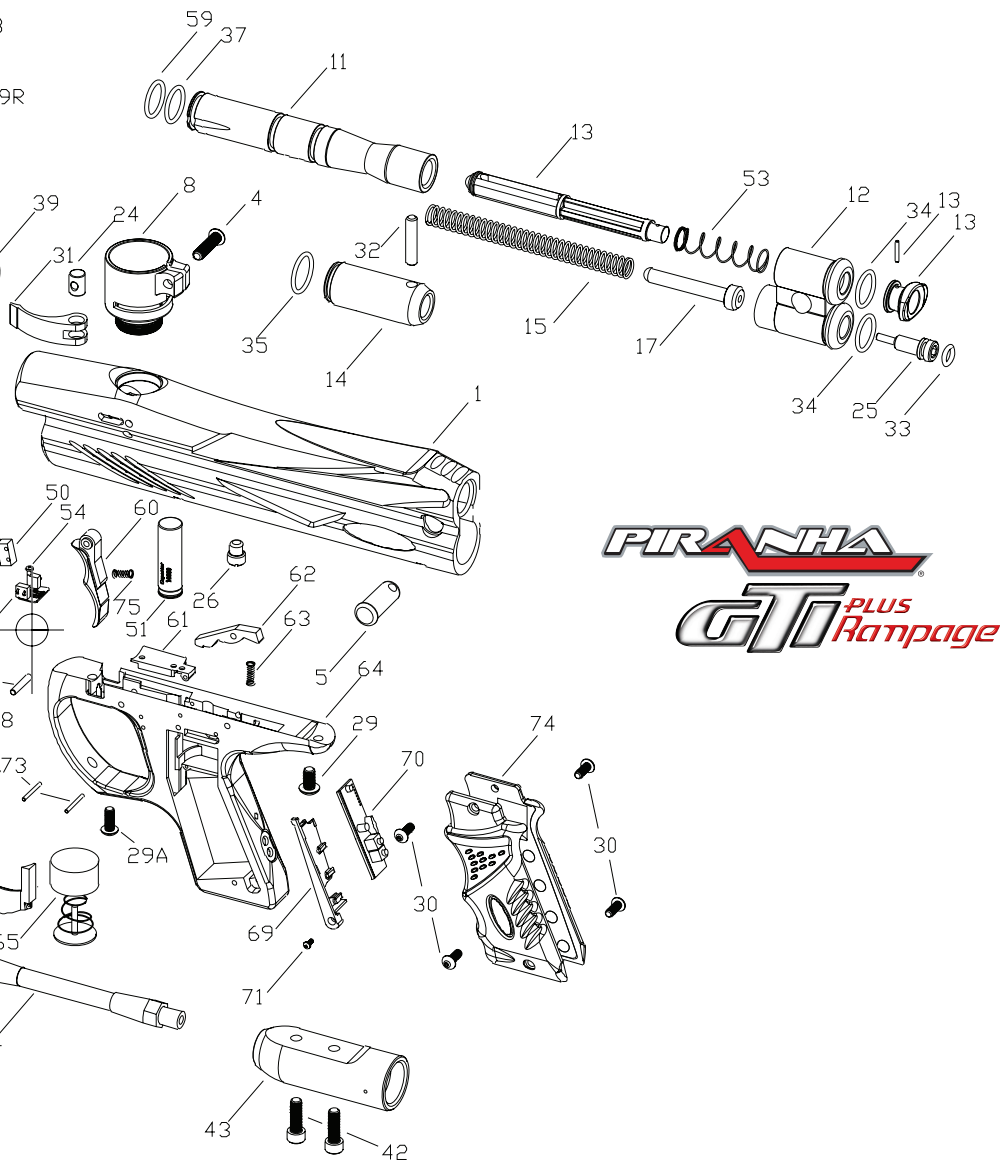
# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE



- 1A. Milled Receiver Body - Matte Black 73100
- 1B. Milled Receiver Body - Matte Blue 73101
- 1C. Milled Receiver Body - Matte Gunmetal 73102
- 2. 9" Barrel 73120
- 3. End Cap GTI 73123
- 4. Clamp Screw 73152
- 5. Field Strip Pin Assembly 10038
- 6. Valve Body 10027
- 7. Cup Seal Assembly 19682
- 8A. Feedneck - Matte Black 73147
- 8B. Feedneck - Matte Blue 73148
- 8C. Feedneck - Matte Gunmetal 73149
- 9. Front End Cap O-Ring 73153
- 10. Valve Spring 71597
- 11. Molded Flush Cocking Bolt 73124
- 12. Molded Flush Cocking Rear Block Assembly 73127
- 13. Molded Flush Cocking Rod Assembly 73126
- 14. Hammer 10024
- 15. Blue Hammer Spring 10351
- 17. Spring Guide 10301
- 18A. Vertical ASA Adapter - Matte Black 73105
- 18B. Vertical ASA Adapter - Matte Blue 73106
- 18C. Vertical ASA Adapter - Matte Gunmetal 73107
- 20. Ball Detent 10160
- 24. Clamp Nut 73151
- 25. Velocity Screw 10026
- 26. Valve Set Screw 10513
- 27. ASA Screw 71580
- 28. Ball Detent Screw 10180
- 29. Rear Trigger Frame Screw 10682
- 29A. Front Trigger Frame Screw 71583
- 30. Grip Screws 10782
- 31. Clamp Lever - Silver 73150
- 32. Bolt Pin 10291
- 33. Velocity Screw O-Ring 10460
- 34. Valve/Rear Block O-Rings 10260
- 35. Blue Hammer O-Ring 10129
- 36. Screen Filter 71667
- 37. Bolt O-Rings 41010
- 37A. Gas Thru Grip O-Ring 41010
- 37B. ASA Slug O-Ring 41010
- 39. Barrel O-Ring 10161

- 40. Gas-Thru Foregrip 73121
- 41. 6.25" SS Hose 47011
- 42. Bottomline SS Screw 42016
- 43. Straight Bottomline Adapter 73122
- 45. 90° Elbows 47000
- 49L. GTI +E Eye Cover Assembly left 73154
- 49R. GTI +E Eye Cover Assembly right 73155
- 50. GTI +E Micro Switch 73156
- 51. GTI +E 1000uF Capacitor 73157
- 52. GTI +E Eye Board 73158
- 53. Flush Spring 10203
- 54. GTI +E Eye Board Screw 73159
- 59. Front Bolt O-Ring 57738
- 60. GTI +E Trigger 73160

# SCHEMATICS/PARTS LIST



- |                           |       |  |       |
|---------------------------|-------|--|-------|
| 61. GTI +E Wire Protector | 73161 | 69. GTI +E Main Board Cover                  | 73168 |
| 62. GTI +E Sear           | 73162 | 70. GTI +E Main PCBA                         | 73169 |
| 63. GTI +E Sear Spring    | 73163 | 71. GTI +E Board Screw                       | 73170 |
| 64. GTI +E Frame          | 73164 | 72. GTI +E Solenoid Screw                    | 73171 |
| 65. GTI +E Solenoid       | 73165 | 73. GTI +E Switch/Protector/Sear Release Pin | 73172 |
| 66. GTI +E Solenoid Cover | 73166 | 74. GTI +E Soft Grip                         | 73173 |
| 68. GTI +E Sear Release   | 73167 | 75. GTI +E Trigger Spring                    | 73174 |

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE



The Piranha® GTI Plus Rampage is capable of high rates-of-fire. An agitating hopper such as an Extreme Rage® Overdrive™ is recommended for better performance.



# ***Manuel de L'utilisateur du Marqueur de Paintball***



**PIRANHA**

## MANUEL DE L'UTILISATEUR - PIRANHA<sup>MD</sup>

Le marqueur de paintball PiranhaMD est conçu pour jouer avec des billes de peinture de calibre 0,68. Le paintball est une activité et un sport de compétition que l'on pratique partout au monde. Ce jeu exige un équipement spécial composé de marqueurs (pistolets à air comprimé) et de billes de gélatine remplies de liquide qui laissent une marque de couleur éclatante lorsqu'elles éclatent. L'objectif de ce jeu consiste à capturer le drapeau de l'équipe adverse en « marquant » ses joueurs pour les éliminer.



### **AVERTISSEMENT**

LE MARQUEUR PIRANHAMD GTI PLUS N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION PEUT PROVOQUER DES BLESSURES OU LA MORT. UN PROTECTEUR DE VISION CONÇU SPÉCIFIQUEMENT POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉ PAR TOUT UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORTÉE DE TIR. LIRE CE MANUEL INTÉGRALEMENT AVANT DE CHARGER OU D'UTILISER LE MARQUEUR PIRANHAMD OU AVANT D'APPLIQUER UNE PRESSION À SON CONTENU.

### **DÉNI DE RESPONSABILITÉ**

Ce marqueur semi-automatique PiranhaMD est cédé par KEE Action Sports (KEE), avec l'intention exprès que l'acheteur assume toute responsabilité pouvant découler d'une manipulation non sécuritaire du marqueur ou d'un geste enfreignant la loi et les règlements. KEE ne peut en aucune circonstance être tenu responsable des blessures personnelles, des dommages sur les biens et des atteintes à la vie découlant de l'utilisation du marqueur, y compris, sans s'y limiter, les dommages découlant d'une décharge intentionnelle ou accidentelle ou mue par l'imprudence et la négligence.

LIRE CE MANUEL INTÉGRALEMENT AVANT DE CHARGER OU D'UTILISER LE MARQUEUR PIRANHAMD DE KEE OU AVANT D'APPLIQUER UNE PRESSION À SON CONTENU.

Piranha<sup>MD</sup> est une marque déposée de KEE Action Sports.

KEE Action Sports (KEE), fabricant des marqueurs semi-automatiques de paintball PiranhaMD, est un fabricant chef de file de l'industrie et distributeur de marchandises en gros qui possède des entrepôts dans des endroits stratégiques des États-Unis. Son siège social est situé au 570 Mantua Blvd., Sewell, New Jersey, 08080, États-Unis. Téléphone : 1.800.724.6822, site Internet : [www.keeamotionsports.com](http://www.keeamotionsports.com).



### **AVERTISSEMENT**

Ce marqueur a été conçu pour être vendu à des adultes de dix-huit ans ou plus seulement qui doivent l'utiliser conformément aux lois et règlements en vigueur. Un adulte doit assurer la supervision chaque fois qu'un mineur manipule ce marqueur de quelque façon que ce soit. Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter un protecteur de vision et un casque spécialement conçus pour le paintball. En tout temps, suivez les règles de sécurité applicables à ce jeu.



## MANUEL DE L'UTILISATEUR - PIRANHA<sup>MD</sup>

### TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉPONSE AUX SIX QUESTIONS</b>	
<b>LES PLUS FRÉQUENTES</b> . . . . .	<b>33</b>
<b>RÈGLES DE SÉCURITÉ ÉLÉMENTAIRES</b>	
<b>DU PAINTBALL</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>MODE D'EMPLOI</b> . . . . .	<b>36</b>
<b>AIR ET GAZ COMPRIMÉ</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>RÉGLAGE DE LA VÉLOCITÉ</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>SPÉCIFICATIONS</b> . . . . .	<b>39</b>
<b>ENTRETIEN ET LUBRIFICATION</b> . . . . .	<b>41</b>
<b>DÉPANNAGE</b> . . . . .	<b>45</b>
<b>GARANTIE</b> . . . . .	<b>47</b>
<b>DIAGRAMME</b> . . . . .	<b>50</b>

Pour les renseignements spécifiques au Piraya<sup>®</sup> GTI Plus Rampage<sup>TM</sup> marquer s'il vous plaît voir la page 51.

KEE se réserve le droit, sans autre obligation, d'apporter des modifications ou des changements à n'importe lequel de ses marqueurs sans avoir à changer ou à modifier ses articles déjà vendus. L'information contenue dans ce manuel peut être modifiée ou changée sans préavis.

Ce manuel doit accompagner le marqueur lorsque ce dernier est cédé à un autre utilisateur, que ce soit par le biais d'une vente, d'une revente ou de quelque autre moyen. Pour vous procurer un manuel de rechange ou un manuel mis à jour, communiquez avec : KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, New Jersey, 08080, États-unis; téléphone : 1.800.724.6822, site Internet : [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com). Pour toute question au sujet du fonctionnement du marqueur Piranha<sup>MD</sup>, adressez-vous directement à KEE Actions Sports Consultez notre site Internet au [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com) pour connaître les nouveautés concernant votre marqueur Piranha<sup>MD</sup>.

## RÉPONSE AUX SIX QUESTIONS LES PLUS FRÉQUENTES

### 1. Fuite au canon

Assurez-vous d'avoir armé le marqueur avant de fixer le système d'alimentation en air. Vérifiez si la coupelle d'étanchéité est usée ou fissurée. Remplacez-la si la fuite persiste. Pour plus de renseignements, allez à la page 43.

### 2. Vitesse faible

(pour intensifier la force du tir)

1. Vérifiez si la source d'alimentation en air est bien remplie.
2. Réglez la vitesse en tournant la cheville de réglage dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Retirez l'ensemble culasse et chien et nettoyez-le. Nettoyez l'intérieur du réceptacle de l'ensemble culasse et chien. Lubrifiez tous les joints toriques de la culasse avec de l'huile synthétique pour marqueur de paintball.
4. Remplacez le ressort par un ressort plus tendu. Pour voir les directives détaillées de réglage de la vitesse, allez à la page 38.

### 3. Avant de remplacer un joint torique

Ne remplacez pas le joint torique Blue Hammer par un joint de bouteille! Pour bien fonctionner, ce marqueur doit être muni d'un joint torique PiranhaMD Blue Hammer.

### 4. Entretien régulier

Allez aux pages 41.

### 5. Qu'est-ce que le « mécanisme de retrait de la gâchette »?

Le mécanisme de retrait de la gâchette permet de replacer l'ensemble culasse, maillet et chien dans le marqueur sans avoir à décharger ni à retirer la poignée. Pour plus de renseignements sur la procédure de remontage, allez à la page 41.

### 6. Pourquoi le marqueur ne fonctionne-t-il pas à la première utilisation?

1. Le réservoir est-il vide? Les réservoirs expédiés par la poste sont toujours vides.
2. Le marqueur est-il armé? Armez toujours le marqueur avant de le remplir d'air.
3. Le dispositif de sécurité est-il en position d'arrêt?
4. Communiquez avec nous au 1.800.724.6822.

# LA SÉCURITÉ D'ABORD!



## **AVERTISSEMENT**

**LE MARQUEUR PIRANHAMD N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION PEUT PROVOQUER DES BLESSURES OU LA MORT. UN PROTECTEUR DE VISION CONÇU SPÉCIFIQUEMENT POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉ PAR TOUT UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORTÉE DE TIR. LIRE CE MANUEL INTÉGRALEMENT AVANT DE CHARGER OU D'UTILISER LE MARQUEUR PIRANHAMD DE KEE OU AVANT D'APPLIQUER UNE PRESSION À SON CONTENU.**

LIRE CE MANUEL INTÉGRALEMENT AVANT DE CHARGER OU D'UTILISER LE MARQUEUR PIRANHA<sup>®</sup> OU AVANT D'APPLIQUER UNE PRESSION À SON CONTENU.



Portez toujours un protecteur de vision et un casque spécialement conçus pour le paintball lorsque vous utilisez ce marqueur ou tout autre marqueur.



Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter un protecteur de vision et un casque spécialement conçus pour le paintball.



N'utilisez les marqueurs de paintball que dans les endroits où cela est sécuritaire et autorisé par la loi.



L'utilisation à mauvais escient de ce marqueur peut donner lieu à des sanctions pénales, voire à une détention.



Ce marqueur a été conçu pour être vendu à des adultes de dix-huit ans ou plus seulement. Un adulte doit assurer la supervision chaque fois qu'un mineur manipule ce marqueur.



Pendant le jeu, suivez les directives de l'arbitre et tous les règlements de sécurité du terrain. Évitez de viser la tête, la nuque et l'aine des joueurs.



Ne jouez que dans des lieux où l'on applique des règles de jeu sécuritaires.



Tous les marqueurs de paintball doivent être régulièrement testés à l'aide d'un chronographe. Ajustez le marqueur pour que la vélocité du tir soit inférieure à 300 pieds par seconde (pi/s) et qu'elle n'excède pas la limite permise par le terrain. Soumettez le marqueur à un test de chronographie à intervalles réguliers pendant la journée ainsi qu'à chaque remplissage ou changement de la source d'alimentation, à chaque changement de canon ou d'une pièce du système d'alimentation ou chaque fois qu'un joueur de l'équipe adverse ou un officiel de match en fait la demande.



Il est toujours possible qu'une bille se soit logée dans le canon du marqueur même si l'on ne la voit pas dans la chambre. Pour vérifier si le canon est bloqué, retirez le système d'alimentation en air et tirez dans une direction sécuritaire. Retirez le compartiment puis vérifiez s'il contient une bille de peinture. Ensuite, enlevez le canon pour vérifier s'il contient une bille de peinture. Ne regardez jamais l'intérieur du canon pour vérifier s'il contient une bille de peinture une fois qu'il est fixé au marqueur.



Les marqueurs munis d'un régulateur demeurent sous pression même après le retrait du réservoir. Tirez dans une direction sécuritaire après le retrait du réservoir pour vider complètement le marqueur de son contenu en gaz.

## RÈGLES DE SÉCURITÉ ÉLÉMENTAIRES DU PAINTBALL



Ce marqueur de paintball fonctionne avec du gaz ou de l'air comprimé calibré à un degré de pression spécifique. Suivez les directives de manipulation du gaz ou de l'air comprimé. Le remplissage des cylindres de gaz ou d'air comprimé doit être effectué par des personnes qualifiées.



Assurez-vous d'armer le marqueur avant d'y fixer une source d'alimentation en air ou en gaz à défaut de quoi le marqueur pourrait accidentellement tirer ou décharger des billes de peinture.



Suivez les directives de sécurité concernant la manipulation du marqueur : ne laissez pas le doigt sur la gâchette avant d'être prêt à tirer. Gardez le canon pointé dans une direction sécuritaire. De plus, insérez fermement un obturateur ou un sac obturateur dans la bouche du canon et enclenchez le mécanisme ou le dispositif électronique de sécurité lorsque vous n'utilisez pas le marqueur ou lorsque vous vous trouvez dans une zone hors combat.



Les gâchettes des marqueurs de paintball munis de cadres électroniques sont très sensibles. Soyez très prudent au moment de manipuler ou d'utiliser un marqueur électronique. Pour éviter les tirs accidentels, verrouillez le marqueur avant d'être prêt à tirer.



Ne tirez jamais en direction d'un animal domestique ou sauvage.



Ne marquez jamais un objet se trouvant à l'extérieur du terrain ou des zones de combat autorisées.



Ne regardez jamais à l'intérieur du canon en visant vers vous.



Ne tirez jamais avec un marqueur de paintball (chargé ou non) en direction d'une personne ne portant pas de protection de la vue et de casque spécifiquement conçus pour le paintball.



Avant de démonter, d'entreposer ou de transporter le marqueur, retirez toutes les billes de peinture de celui-ci ainsi que du canon et du magasin. Enlevez la source d'alimentation en air et videz le marqueur de son contenu en gaz ou en air. Insérez un obturateur de canon et placez le dispositif de sécurité en position d'attente (No Shoot).



En public, transportez le marqueur dans un étui ou dans un sac robuste.



Entreposez le marqueur en toute sécurité pour éviter qu'on y accède sans autorisation.

Vous pouvez obtenir des renseignements sur les normes de sécurité auprès de la American Society for Testing and Materials, au 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA, 19428-2959, États-Unis, téléphone : 1 610 832 9500, site Internet : [www.astm.org](http://www.astm.org). Le document « Standard Practice for Paintball Field Operation » porte le numéro F1777-97 et le document « Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports » le numéro F1776-97. Informez-vous sur les autres documents susceptibles de se révéler utiles.

# ALL MODE D'EMPLOI DU MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup>



## **AVERTISSEMENT**

Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter un protecteur de vision et un casque spécialement conçus pour le paintball. En tout temps, suivez les règles de sécurité applicables à ce jeu.

1. Fixez solidement le canon fileté sur le marqueur.
2. À cette étape, ne fixez pas le réservoir ni le magasin au marqueur et ne le remplissez pas de billes de peinture.
3. Insérez l'obturateur de canon jusqu'à ce qu'il soit solidement fixé.
4. Désengagez le levier d'armement à l'arrière du marqueur pour amorcer le mécanisme d'armement (figure 1). Armez toujours le marqueur avant de le remplir d'air. L'armement provoque le recul de la tige dans le marqueur; cette tige se déplace légèrement lorsque le marqueur est utilisé (figures 2 et 2a).
5. Désengagez le dispositif de sécurité.
6. Appliquez une pression uniforme sur la détente jusqu'à entendre le claquement du chien se déplaçant vers l'avant.
7. Armez le marqueur.



Figure 1. Désengagé



Figure 2. Désengagé



Figure 2a. Armé



## **AVERTISSEMENT**

Armez toujours le marqueur avant d'y fixer une source d'alimentation en air. Celui-ci peut produire une décharge si la source est fixée avant que le marqueur ne soit armé.



## **AVERTISSEMENT**

Ce marqueur contient de l'air ou du gaz comprimé lorsqu'il est mis sous pression. Ne démontez jamais un marqueur avant d'avoir vidé son système d'alimentation de son contenu en gaz ou en air. Suivez à la lettre et en tout temps les procédures de manipulation sécuritaire du gaz ou de l'air comprimé.

## MODE D'EMPLOI DU MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup>

8. Suivez les règles de manipulation sécuritaire du gaz et de l'air comprimé. Si une quelconque fuite survenait sur le marqueur, consultez la partie portant sur le dépannage ou confiez le marqueur à un spécialiste en air et gaz comprimé. N'utilisez que des cylindres pour gaz et air comprimé conformes aux lois et règlements, y compris, sans toutefois s'y limiter, les lois et règlements de votre juridiction. (Aux États-Unis, le ministère des Transports, l'OSHA, la Compressed Gas Association et l'American Society for Testing and Materials.)

Raccord du conduit : Vérifiez d'abord l'état des joints toriques (usure et fendillements) puis fixez la source d'alimentation en air en vissant le réservoir à l'adaptateur dans le raccord ASA se trouvant à la base de la poignée. Veillez à ce que le marqueur soit armé avant de fixer la source d'alimentation en air. Si une fuite survient, vérifiez le joint torique du réservoir de nouveau. S'il est endommagé, remplacez le.

### **AVERTISSEMENT**

LORSQUE VOUS ARMEZ UN MARQUEUR SOUS PRESSION, NE RELÂCHEZ PAS LA MANETTE D'ARMEMENT AVANT QUE LE MÉCANISME NE SOIT REVENU EN POSITION D'ARMEMENT, À DÉFAUT DE QUOI LA MANETTE POURRAIT CAUSER UNE DÉCHARGE DU MARQUEUR.

9. Revêtez le protecteur de vision et vérifiez le fonctionnement du marqueur après y avoir fixé la source d'alimentation en air en appliquant une légère pression répétée sur la gâchette. Après chaque pression, le marqueur devrait décharger de l'air et la manette d'armement se désengager puis se replier avant d'interrompre sa course en position d'armement. Répétez cette procédure à plusieurs reprises. Les tiges d'armement encastrées bougent un peu sans toutefois sortir entièrement.

Le marqueur semi-automatique Piranha<sup>MD</sup> tire une bille de peinture à chaque détente de la gâchette et revient de lui-même en position armée après chaque décharge.

10. Tournez le repère outre de la sûreté de glissière d'or (de version électronique) vers l'avant (version de semi-finale-car). Paintballs peut alors être chargé.

### **AVERTISSEMENT**

Avant de démonter, d'entreposer ou de transporter le marqueur, retirez toute les billes de peinture de celui-ci ainsi que du canon et du magasin. Videz le marqueur de son contenu en gaz ou en air.



— Insérez un obturateur et faites glisser le bouton de sécurité vers l'avant jusqu'à ce qu'il soit verrouillé et que le point rouge ne soit plus visible.

Le marqueur de paintball Piranha<sup>MD</sup> peut être alimenté avec du CO<sub>2</sub>, de l'air comprimé régulé ou du nitrogène régulé.

LES RÈGLES DE SÛRETÉ POUR MANIPULER LE GAZ OU L'AIR COMPRIMÉ DOIVENT ÊTRE SUIVIES À TOUT MOMENT.

## PRESSION DE FONCTIONNEMENT ET PRESSION D'ENTRÉE

- Plage de pression de fonctionnement : 650 à 1 000 psi sur les marqueurs Piranha sans régulateurs.
- La pression d'entrée maximale recommandée est de 1 000 psi.
- Ne jamais excéder les valeurs de pression recommandées.

## AIR ET GAZ COMPRIMÉ

N'exposez pas de cylindres ni de marqueurs sous pression aux rayons directs du soleil ou à une source de chaleur. L'augmentation de la température fait grimper la pression du gaz ou de l'air à un niveau dangereux. Les marqueurs Piranha doivent normalement être réglés à 650 psi pour effectuer un cycle et atteindre un degré adéquat de vitesse.

### RÉGLAGE DE LA VÉLOCITÉ



#### AVERTISSEMENT

Tous les marqueurs de paintball doivent être régulièrement testés à l'aide d'un chronographe. Ajustez le marqueur pour que la vitesse du tir soit inférieure à 300 pieds par seconde (pi/s) et qu'elle n'excède pas la limite permise par le terrain.

Soumettez le marqueur à un test de chronographie à intervalles réguliers pendant la journée ainsi qu'à chaque remplissage ou changement de la source d'alimentation, à chaque changement de canon ou d'une pièce du système d'alimentation ou chaque fois qu'un joueur de l'équipe adverse ou un officiel de match en fait la demande.

1. Soumettez le marqueur à un test de chronographie standard en suivant les règles de sécurité. La vitesse du tir varie en fonction de nombreux facteurs, y compris la peinture, la température et le système d'alimentation en air.
2. Ajustez la vitesse en tournant la cheville de réglage à l'aide d'une clef Allen de 3/16 po (figure 6). Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse ou dans le sens contraire pour la réduire (figure 7). L'ajustement de la cheville modifie la tension exercée sur le ressort du chien. Ce ressort peut également être changé pour modifier davantage la vitesse; insérez un ressort plus tendu pour augmenter la vitesse et un ressort moins tendu pour la réduire (un ressort rouge, bleu ou blanc selon le degré voulu, ici présentés en ordre croissant de tension). La page suivante contient plus de détails sur les ressorts.
3. Soumettez le marqueur à un test de chronographie après chaque réglage de la vitesse.
4. Soumettez le marqueur à un test de chronographie à intervalles réguliers pendant la journée ainsi qu'à chaque remplissage ou changement de la source d'alimentation, à chaque changement de canon ou d'une pièce du système d'alimentation ou chaque fois qu'un joueur de l'équipe adverse ou un officiel de match en fait la demande.



Figure 6. Réglage de la vitesse avec une clef Allen de 3/16 po.

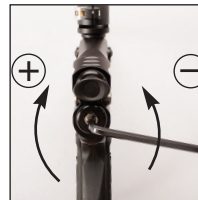


Figure 7. Pour augmenter la vitesse, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour la réduire, tourner dans le sens inverse.

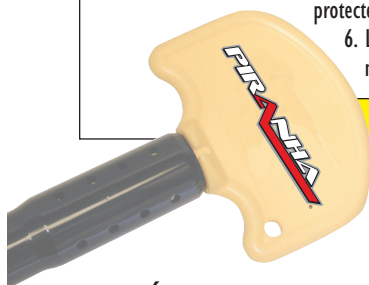
### RESSORTS DE RÉGLAGE DE LA VÉLOCITÉ

Le ressort du chien fourni avec le marqueur PiranhaMD présente un degré de vitesse approprié à la plupart des situations de jeu à l'extérieur et une variation de degrés appropriée à la plupart des conditions. Le degré de vitesse varie en fonction de la forme de gaz comprimé réglé ou d'air utilisé pour alimenter le marqueur, de la température extérieure et d'autres facteurs.

LA VÉLOCITÉ NE DOIT PAS EXCÉDER 300 PIEDS PAR SECONDE (pi/s).

## DIRECTIVES AU SUJET DES RESSORTS

1. Ne laissez jamais un marqueur décharger à un degré de vélocité excédant 300 pi/s.
2. Retirez toujours la source d'alimentation en gaz et les billes du marqueur avant de le démonter ou d'en retirer une pièce.
3. Avant de remplacer une composante du marqueur, assurez-vous de bien comprendre les instructions du manuel de l'utilisateur.
4. Avant de changer un ressort ou toute autre pièce pouvant modifier la vélocité du marqueur, assurez vous de pouvoir soumettre le marqueur à un test de chorographie.
5. Ne visez jamais la tête d'une personne ni un animal. Ne visez jamais une personne qui ne porte pas de protecteur de vision ni de casque approuvé pour le paintball.
6. La tension des ressorts rouges est plus élevée, celle des ressorts bleus est moyennement élevée et celle des ressorts blancs est moins élevée.



**LA SÉCURITÉ D'ABORD!**  
UTILISEZ UN OBTURATEUR DE CANON!

DIRECTIVES DE DÉMONTAGE ET D'ASSEMBLAGE À LA PAGE 40.

## SPÉCIFICATIONS

Action :	Marqueur semi-automatique de qualité « tournoi » alimenté par de l'azote moléculaire (N <sub>2</sub> ) ou du dioxyde de carbone (CO <sub>2</sub> )
Longueur :	44,5 cm au total (incluant le canon de 22,8 cm mais sans les accessoires)
Canon :	Fileté en aluminium poli, porté (tous les modèles)
Hauteur :	21,5 cm (sans le magasin)
Poignée :	En polymère durable de l'ère astronautique avec double détente et dispositif de sécurité
Longueur du Canon :	22,8 cm
Sécurité :	Obturateur de canon à glissière mécanique
Billes de peinture :	Billes de peinture standard de calibre 0,68 seulement (0,68 po de diamètre); billes de peinture RPS recommandées
Source d'alimentation en air :	Reçoit les connexions standard de CO <sub>2</sub> , de N <sub>2</sub> régulé ou d'air comprimé régulé
Pression de fonctionnement :	650 psi à 1 000 psi (pression recommandée)
Pression d'entrée :	1 000 psi au maximum
Entrée de la source d'alimentation en air :	Adaptateur de conduit ASA adapté au filetage standard des accessoires de paintball



## DÉMONTAGE

Les marqueurs PiranhaMD sont faciles à démonter en vue d'être nettoyés et entretenus. Nous recommandons fortement de les nettoyer et de les entretenir régulièrement. Vérifiez le serrement des vis. Remplacez les pièces usées par des pièces du fabricant. Colmatez les fuites sans attendre. Faites réparer le système d'alimentation en air par le fabricant ou par un centre de réparation autorisé. Communiquez avec KEE pour obtenir des renseignements sur les centres de réparation autorisés des marqueurs Piranha<sup>MD</sup>.



### AVERTISSEMENT

N'EFFECTUEZ AUCUNE PROCÉDURE D'ENTRETIEN SANS AVOIR LES QUALIFICATIONS REQUISES. NE DÉMONTÉZ PAS LE MARQUEUR AVANT DE L'AVOIR COMPLÈTEMENT VIDÉ DE SON CONTENU EN AIR OU EN GAZ COMPRIMÉ ET AVANT D'EN AVOIR RETIRÉ TOUTES LES BILLES DE PEINTURE. LE REMPLISSAGE DES CYLINDRES D'AIR OU DE GAZ COMPRIMÉ DOIT ÊTRE EFFECTUÉ PAR DES PERSONNES QUALIFIÉES. POUR OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS AU SUJET DES CENTRES DE RÉPARATION AUTORISÉS DES MARQUEURS PIRANHAMD, COMMUNIQUEZ AVEC KEE. TÉLÉPHONE : 800.724.6822, site Internet : [www.keeactionsports.com](http://www.keeactionsports.com). LE SYSTÈME D'ALIMENTATION EN AIR DU MARQUEUR NE DOIT ÊTRE RÉPARÉ OU REMPLACÉ QU'AVEC DES COMPOSANTES DONT LA PRESSION EST ADÉQUATEMENT CALBRÉE.

## PROCÉDURE DE DÉMONTAGE

1. Avant de démonter le marqueur, enlevez le réservoir d'air puis retirez toutes les billes de peinture du marqueur, du canon et du magasin.



Figure 8. Retirez la fiche de démontage pendant la joute pour démonter.

2. Laissez l'obturateur de canon fermement inséré dans le canon et pointez le marqueur dans une direction sécuritaire.
3. Pour retirer l'ensemble culasse et chien, retirez la fiche de démontage pendant la joute (figure 10). Cette fiche se trouve au centre du boîtier de culasse. Tirez-la hors du boîtier par le côté gauche du marqueur.

4. Retirez lentement l'ensemble culasse et chien du marqueur (figure 11).

5. Lorsque l'ensemble culasse et chien est à mi-course, retenez-le avec la main pour éviter qu'il se défasse. Continuez à tirer jusqu'au retrait complet de l'ensemble (figure 10).



Figure 9



Figure 10 : Retenez l'ensemble avec la main.

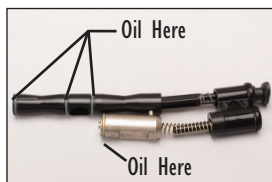


Figure 11 : Ensemble culasse et chien retiré.

## LUBRIFICATION

Nous recommandons de n'utiliser que de l'huile entièrement synthétique pour marqueurs de paintball. N'utilisez aucune autre huile que celle destinée aux marqueurs pour éviter de briser les joints toriques.

1. Avant d'insérer une source d'alimentation en air amovible (réservoir ou conduit) dans le raccord ASA, nettoyez le filetage et lubrifiez-le avec deux gouttes d'huile.
2. Chaque fois que vous retirez l'ensemble culasse et chien, nettoyez-le de tout résidu de peinture ou de saleté. Déposez une goutte d'huile sur chaque joint torique (figure 11). Ne remplacez le joint Blue Hammer (no 35) qu'avec un joint identique, sans quoi le marqueur ne s'armera pas correctement.
3. Avant de visser le canon au marqueur, nettoyez-en le filetage.
4. Le moyen le plus rapide de lubrifier le marqueur PiranhaMD consiste à en retirer le canon, à déposer six gouttes d'huile dans le raccord ASA (no 43), à visser le réservoir sur le raccord huilé et à tirer une dizaine de fois sans avoir posé le canon.
5. Il est inutile de huiler l'intérieur du canon. La présence d'huile à l'intérieur du canon nuit à la précision du tir.

### ENTRETIEN RÉGULIER DU MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup>

1. Nettoyez immédiatement tout résidu de peinture provenant de l'éclatement d'une bille. Faites-le avant de lubrifier le marqueur.
2. Lubrifiez le marqueur à chaque joute à l'aide d'huile synthétique pour marqueurs. N'utilisez jamais de « trois en un ». Les huiles non synthétiques peuvent contaminer le cran d'arrêt et le joint torique du chien, entraînant l'arrêt du fonctionnement du marqueur.
3. Le moyen le plus rapide de lubrifier le marqueur PiranhaMD consiste à déposer six gouttes d'huile dans le raccord ASA (no 43) et à visser le réservoir sur le raccord huilé. Enlevez ensuite le canon et tirez une dizaine de fois pour faire circuler l'huile dans le marqueur.
4. Vérifiez l'état des joints toriques de la culasse et du joint Blue Hammer à chaque lubrification du marqueur. Assurez-vous de bien les lubrifier.
5. Nettoyez le conduit d'alimentation verticale ainsi que le canon. Le marqueur ne tirera pas correctement s'il contient de l'huile ou de la peinture.
6. Ne nettoyez jamais l'ensemble de la culasse avec de l'eau à moins de le lubrifier avant l'assemblage. Asséchez-le bien avant de le lubrifier.
7. Vérifiez l'état du cran d'arrêt (no 20) après chaque séquence de 25 000 tirs. Remplacez-le s'il est usé ou brisé.
8. N'étirez jamais le ressort du chien pour augmenter la vitesse : cela nuit à la durabilité du ressort. 7. Vérifiez l'état du cran d'arrêt (no 20) après chaque séquence de 25 000 tirs. Remplacez-le s'il est usé ou brisé.

### PROCÉDURE D'ASSEMBLAGE (BOUTON DE RETRAIT DE LA GÂCHETTE)

1. Les figures 12 à 24 indiquent comment remonter l'ensemble culasse et chien. Une fois assemblé, tenez l'ensemble d'une main (figure 20). Insérez-le doucement dans le marqueur jusqu'à ce qu'il cesse de glisser, c'est-à-dire jusqu'à la moitié du marqueur (figure 21).
2. Avant que l'ensemble ne cesse de glisser, poussez sur le bouton de retrait de la gâchette vers l'avant (Figure 22).

## ENTRETIEN ET REMONTAGE

Ce bouton est situé sur le côté gauche du marqueur, près de la partie supérieure de la poignée. Continuez à insérer l'ensemble dans le marqueur. Appuyez sur le bouton pour faire glisser l'ensemble culasse et chien jusqu'au fond du marqueur.

3. Sur le côté gauche du marqueur, insérez la fiche de démontage pendant la joute.
4. Une fois l'assemblage terminé, suivez les procédures décrites dans ce manuel pour fixer le système d'alimentation en air et le chargeur et insérer les billes de peinture.



Figure 12



Figure 13



Figure 14



Figure 15



Figure 16

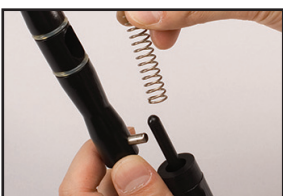


Figure 17



Figure 18



Figure 19



Figure 20



Figure 21



Figure 22



Figure 23



Figure 24

## RETRAIT DE LA COUPELLE D'ÉTANCHÉITÉ ET DE LA SOUPE

**AVERTISSEMENT**

NE DÉMONTÉZ PAS ENTIÈREMENT LE MARQUEUR PIRANHAMD SANS AVOIR LES QUALIFICATIONS REQUISES. POUR OBTENIR DE L'AIDE AU SUJET DES RÉPARATIONS OU DES RENSEIGNEMENTS AU SUJET DES CENTRES DE RÉPARATION AUTORISÉS, COMMUNIQUEZ AVEC KEE. TÉLÉPHONE : 1.800.724.6822, site Internet : [www.keearactionsports.com](http://www.keearactionsports.com). LE SYSTÈME D'ALIMENTATION EN AIR DU MARQUEUR NE DOIT ÊTRE RÉPARÉ OU REMPLACÉ QU'AVEC DES COMPOSANTES DONT LA PRESSION EST ADÉQUATEMENT CALIBRÉE.

1. Avant de démonter le marqueur, enlevez le réservoir d'air puis retirez toutes les billes de peinture du marqueur, du canon et du magasin.

2. Dévissez l'embouchure ASA pour accéder à l'ensemble de la coupelle d'étanchéité (figure 25). Retirez le ressort de la soupape, l'ensemble de la coupelle d'étanchéité et le guide tel qu'illustré à la figure 26.



Figure 25

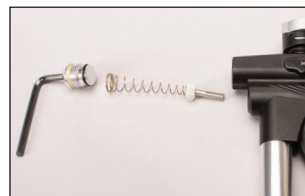


Figure 26

3. Pour retirer le système d'alimentation en air du raccord inférieur de conduit ASA, détachez le raccord de la poignée en dévissant les deux vis (no 42) (figure 27). Utilisez une clef Allen de 5/32 po (non incluse). Dévissez la poignée verticale (no 40) ou le régulateur.

Raccord inférieur de conduit ASA



Figure 27

Clef Allen de 1/8 po



Figure 28 Clef Allen de 1/8 po

**REMARQUE :** Assurez-vous que le marqueur est non armé avant de procéder à l'étape 4.

4. Pour défaire le cadre de la détente du marqueur, retirez les deux vis creuses à six pans de 1/8 po (no 29) situées sous le boîtier de culasse. La première est située à l'avant du dispositif de blocage de la détente et l'autre derrière la partie du cadre constituant la poignée (figure 28). Le boîtier de culasse se défait du cadre de la détente.
5. Pour accéder à la soupape, utilisez un tournevis à tête plate et retirez la petite vis en laiton située au centre de la face inférieure du boîtier de culasse (no 26) (figure 29). Pour retirer le corps de la soupape, servez-vous d'un goujon en bois à l'extrémité aplatie ou de la gomme à effacer d'un crayon. Poussez-le hors du boîtier (figure 30).

**IMPORTANT :** Les joints toriques du corps de la soupape et la partie avant de la soupape du boîtier de culasse doivent être correctement huilés avant d'insérer le corps de la soupape.

## RETRAIT DE LA COUPELLE D'ÉTANCHÉITÉ ET DE LA SOUPE

6. Le corps de la soupape doit être inséré correctement et sa partie aplatie, ainsi que l'orifice plus grand, pointer vers l'avant du marqueur. Soyez prudent au moment de réinsérer le corps de la soupape. Une simple égratignure sur sa partie avant peut provoquer une fuite. Servez-vous d'un goujon de bois à l'extrémité aplatie ou de la gomme à effacer d'un crayon pour le pousser vers l'avant du boîtier de culasse (figure 31). L'ensemble soupape et tige doit être correctement inséré dans la soupape. La tige doit retomber complètement dans le corps de la soupape.



Figure 29



Figure 30



Figure 31

Pour toute question au sujet du fonctionnement du marqueur Piranha<sup>MD</sup> de KEE, adressez-vous à KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, New Jersey, 08080, États-Unis. Téléphone : 1.800.724.6822, site Internet : [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com). Consultez notre site Internet pour connaître les nouveautés concernant votre marqueur Piranha<sup>MD</sup>.

**AVERTISSEMENT**

N'EFFECTUEZ AUCUNE PROCÉDURE D'ENTRETIEN SANS AVOIR LES QUALIFICATIONS REQUISES.

CE GUIDE DE DÉPANNAGE NE COUVRE PAS TOUTES LES SITUATIONS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE RENCONTRÉES. POUR OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS AU SUJET DES CENTRES DE RÉPARATION AUTORISÉS DES MARQUEURS PIRANHAMD, COMMUNIQUEZ AVEC KEE. TÉLÉPHONE : 1.800.724.6822, site Internet : [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com).

LE SYSTÈME D'ALIMENTATION EN AIR DU MARQUEUR NE DOIT ÊTRE RÉPARÉ OU REMPLACÉ QU'AVEC DES COMPOSANTES DONT LA PRESSION EST ADÉQUATEMENT CALIBRÉE.

Avant de démonter le marqueur, retirez la source d'alimentation en air puis retirez toutes les billes de peinture du marqueur, du canon et du magasin.

Pour vérifier si le marqueur est chargé ou non, enlevez le système d'alimentation en air et tirez dans une direction sécuritaire. Retirez la trémie et vérifiez si la chambre contient des billes de peinture. Ne regardez jamais à l'intérieur du canon une fois qu'il est fixé au marqueur.

LE SYSTÈME D'ALIMENTATION EN AIR DU MARQUEUR NE DOIT ÊTRE RÉPARÉ OU REMPLACÉ QU'AVEC DES COMPOSANTES DONT LA PRESSION EST ADÉQUATEMENT CALIBRÉE.

## DÉPANNAGE

### FUITE D'AIR

Fuite en provenance de la source de pression, entre la soupape et le cylindre	Ne remplissez pas le cylindre. Faites-le vérifier sans attendre par une personne qualifiée. Le cylindre doit être vidé.
Fuite sur le canon	Vérifiez si la partie avant de la coupelle d'étanchéité est usée ou fissurée, à l'endroit où elle est en contact avec la soupape. Remplacez-la si la fuite persiste.
Les fuites à la connexion entre ASA et réservoir aérien	Vérifiez l'o-anneau de réservoir aérien à la connexion ou sur le connecteur de tuyau lointain.
Fuite au raccord entre le boyau d'air flexible et l'adaptateur	Nécessite le démontage et la réparation du boyau d'air et de son mécanisme. Communiquez avec le fabricant ou avec un centre de réparation autorisé.
Fuite le long du marqueur ou fuite importante le long du canon	Nécessite le retrait de la soupape et l'inspection du joint torique de la partie avant de la soupape (pouvant être remplacé par d'autres joints), de la coupelle d'étanchéité et de la surface de la soupape, à l'endroit où la coupelle est en contact avec la soupape. L'installation à reculons de la soupape entraîne une fuite. N'utilisez jamais de tournevis ni d'objet métallique pour retirer ou installer le corps de la soupape. Servez-vous de la gomme à effacer d'un crayon ou de tout autre instrument souple.
Les fuites à la connexion entre le gaz - par foregrip et ASA vertical.	Enlevez l'unité foregrip et les o-anneaux de chèque. Remplacez avec les o-anneaux de réservoir aériens s'ils sont portés ou cassés.

## DÉPANNAGE

### DÉTENTE ET TIR

Repli de la détente (impossibilité de tirer)	Vérifiez si la glissière du mécanisme de sécurité est poussée vers l'arrière et si la marque rouge est visible. Vérifiez si le marqueur est armé et si la source d'alimentation en air est correctement fixée et suffisamment remplie. S'il s'agit d'un marqueur électronique, assurez-vous que la pile est suffisamment chargée et que les vis du cadre de la détente sont bien serrées.
Mouvement de la détente manquant de souplesse	Vérifiez la position de la tige au haut de la détente. Si elle accroche le cadre, repoussez-la à l'aide d'un pointeau.
Non-arrêt du marqueur (effectue plus d'un cycle partiel quand on appuie sur la détente)	Vérifiez si la source d'alimentation en air est correctement fixée au marqueur et si elle est correctement remplie. Vérifiez si la gâchette et le joint Blue Hammer sont usés.
Les pousses de marqueur mais ne font pas de recoq	Vérifiez l'O-anneau de Marteau Bleu pour les vêtements et remplacez l'O-anneau de Marteau Bleu (*35) si besoin il y a, en utilisant l'O-anneau d'usine seulement. Un O-anneau de réservoir ne travaillera pas. L'utilisation de n'importe quoi autre qu'un O-anneau de Marteau Bleu d'usine peut provoquer se prolonge. Assurez-vous que le marqueur est correctement huilé.
Mécanisme de sécurité défectueux	Retirez la partie gauche de la poignée et vérifiez si le ressort du mécanisme de sécurité (no 48) et le coussinet (no 47) se trouvent toujours dans leur rainure. Si ce n'est pas le cas, communiquez avec KEE immédiatement.

### VÉLOCITÉ (NE PAS EXCÉDER 300 PIS)

Faible	Vérifiez si la source d'alimentation en air est adéquatement remplie.
Faible	Ajustez le niveau en tournant la cheville de réglage de la vélocité dans le sens des aiguilles d'une montre.
Faible	Enlevez l'ensemble culasse et chien et nettoyez-le. Nettoyez le boîtier de culasse et huilez le réceptacle de l'ensemble culasse et chien. Lubrifiez les joints toriques de la culasse avec de l'huile synthétique pour marqueurs.
Faible	Remplacez le ressort du chien par un ressort plus tendu.
Élevée	Ajustez le niveau en tournant la cheville de réglage de la vélocité dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Élevée	Remplacez le ressort du chien par un ressort moins tendu.



## DÉPANNAGE

### BILLES DE PEINTURE

Avant la joute, débarrassez-vous toujours des billes de peinture de moindre qualité.  
Les billes dont la peinture est devenue trop froide ou trop chaude risquent d'être inutilisables.

Déviaton du trajet	Vérifiez la présence de peinture ou d'huile dans le canon, le magasin et la trémie et la chambre. Vérifiez si l'ensemble culasse et chien est souillé par de la peinture. Vérifiez si le tir n'excède pas 300 pi/s. Démontez et nettoyez.
Éclatement dans le canon	Vérifiez le cran d'arrêt (no 20) et remplacez-le au besoin. Vérifiez si la vélocité n'excède pas 300 pi/s.
Absence de glissement des billes dans la trémie	Agitez le magasin et vérifiez si celui-ci et la trémie sont souillés par de la peinture.
Tir simultané de deux billes	Vérifiez le cran d'arrêt (no 20) et remplacez-le au besoin
<b>N'EMPLOYEZ QUE DES BILLES DE PEINTURE RPS DE QUALITÉ. NOUS RECOMMANDONS D'UTILISER LES BILLES DE MARQUE PREMIUM, EL TIGRE<sup>MD</sup>, ALL STAR<sup>MD</sup> ET MARBALLIZER<sup>MD</sup> AVEC LE MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup>.</b>	

### CANON

Le canon est lâche	Vérifiez l'état du joint torique du canon (no 39) et resserrez-le fermement. Ne le lubrifiez pas.
Le canon de rechange ne se visse pas à la monture	Vérifiez si le filetage du canon est conforme à celui de la monture. Si le filetage est différent, le canon n'est pas conçu pour être utilisé avec le marqueur Piranha <sup>MD</sup> .

### GARANTIE

#### ORIGINAL DU REÇU DE CAISSE OU DU BON DE L'EMBALLAGE

Conservez l'original du reçu de caisse ou du bon de l'emballage. KEE est fière de fabriquer des produits de paintball de grande qualité qui procurent des heures et des heures de plaisir sûr. Si vous éprouvez une quelconque difficulté à faire fonctionner ou à entretenir notre marqueur PiranhaMD, veuillez relire attentivement ce manuel. Si toutefois vous aviez besoin de plus de renseignements, communiquez avec nous au 1.800.724.6822.

#### RETOUR EN CAS DE RÉPARATIONS COUVERTES PAR LA GARANTIE

Tout retour de marqueur doit être accompagné d'un numéro d'autorisation que vous pourrez obtenir en communiquant avec KEE au 1.800.724.6822 avant l'envoi. Tout retour effectué en vertu de la garantie doit être



## GARANTIE

accompagné de vos nom, adresse et numéro de téléphone. S'il y a lieu, indiquez votre numéro de télécopieur et courriel. Veuillez retirer toutes les billes de peinture avant d'envoyer le marqueur. Emballez-le avec soins pour éviter qu'il ne s'endommage pendant le transport. Incluez dans l'envoi une courte description du problème et faites parvenir le tout à KEE, 55 Howard Ave., Des Plaines, Illinois, 60018, États-Unis.

### RÉPARATIONS NON COUVERTES PAR LA GARANTIE

Si des réparations non couvertes par la garantie s'avéraient nécessaires sur votre marqueur PiranhaMD, communiquez avec KEE au 1.800.724.6822 pour obtenir des renseignements sur les centres de réparation autorisés.

Tout marqueur PiranhaMD retourné chez KEE dans ces circonstances doit être accompagné d'un numéro d'autorisation, d'une description du problème et de vos coordonnées tel qu'indiqué au paragraphe « Retour en cas de réparations couvertes par la garantie » ci-dessus. Il n'est pas obligatoire d'inclure le reçu de caisse ni le bon de l'emballage dans de tels cas. Veuillez noter que l'on pourrait facturer un taux de main d'œuvre minimum de 20 USD et des frais supplémentaires pour la réparation des pièces d'un produit ou d'un article non couvert par la garantie. Si tel est le cas, nous communiquerons avec vous pour vous faire connaître le montant exigé et obtenir votre autorisation.



### DÉPANNAGE

KEE Action Sports (KEE) garantit à l'acheteur original du marqueur PiranhaMD GTI Plus que ce produit est exempt d'irrégularités des matériaux et de la fabrication pour une durée d'un an à compter de la date d'achat. La responsabilité de KEE en vertu de cette garantie se limite à la réparation et au remplacement des pièces défectueuses de ce produit. Ce service est offert gratuitement après réception du produit chez KEE Action Sports (KEE), 55 Howard Ave, Des Plaines, Illinois, 60018, États-Unis. Le transport doit être payé par le client. Veuillez communiquer avec KEE au 1 800 579 1633 pour obtenir des renseignements au sujet du service offert en vertu de la garantie ou pour obtenir un numéro d'autorisation. **Ne postez pas votre marqueur avant d'avoir obtenu un numéro d'autorisation. Assurez vous d'utiliser un service de courrier permettant de repérer l'envoi et de l'assurer. KEE ne peut être tenu responsable des envois non parvenus à destination.**

### EXCLUSIONS ET RESTRICTIONS DE LA GARANTIE

Cette garantie ne couvre pas les situations d'abus ou de mauvaise utilisation du produit, d'utilisation de pièces autres que les pièces originales du fabricant et les réparations, modifications ou altérations non autorisées. Elle ne couvre pas non plus les pièces devenues défectueuses en raison d'une modification, d'une mauvaise utilisation, d'un abus ou d'un accident. Cette garantie ne couvre pas les joints toriques, les coupelles d'étanchéité, les ressorts et la décoloration normale du fini anodisé, les égratignures ou autre usure de nature cosmétique, ainsi que tout autre élément ou toute autre pièce non fabriqué par KEE.

KEE n'offre aucune garantie, expresse ou implicite et autre que celle stipulée ici, y compris, sans toutefois s'y limiter, les garanties implicites quant à la qualité marchande ou à la valeur sélective découlant d'une utilisation autre que celle pour laquelle le marqueur Piranha<sup>®</sup> se destine. Cette garantie confère à l'utilisateur des droits spécifiques qui

## GARANTIE

peuvent varier d'un état ou d'une province à l'autre. KEE ne peut être tenue responsable des dommages directs ou indirects susceptibles de découler de l'utilisation ou du fonctionnement du marqueur Piranha<sup>MD</sup> ni d'une violation de la garantie formulée.

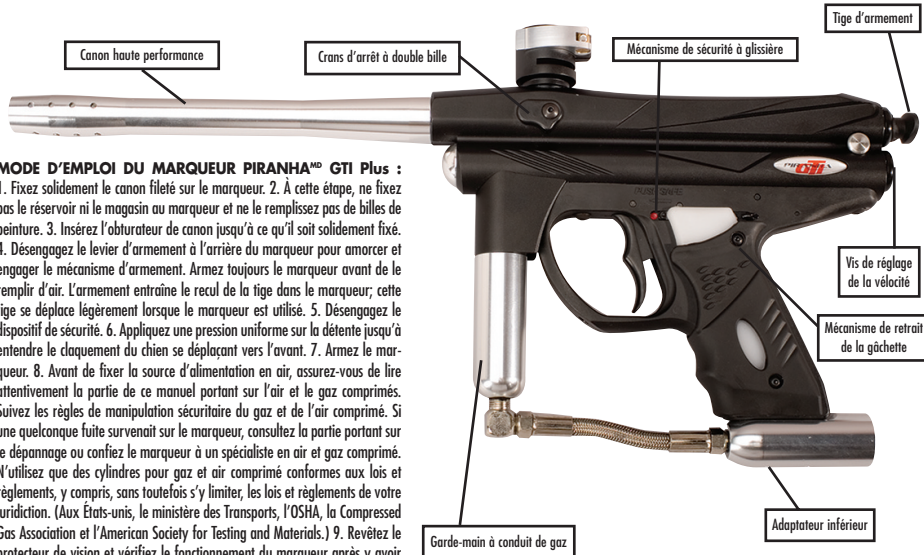
### FICHE D'ENREGISTREMENT DE LA GARANTIE

Veillez remplir intégralement la fiche d'enregistrement de la garantie accompagnant le marqueur Piranha<sup>MD</sup> et la retourner à l'adresse suivante : KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, New Jersey, 08080, États-Unis.

*Piranha<sup>MD</sup> est une marque déposée. Tous droits réservés, y compris les droits attachés aux dessins et modèles. Le fabricant possède tous les droits de propriété intellectuelle sur les modèles, dessins, photographies, instructions et manuels et applique rigoureusement tous ses droits.*

## PIRANHA<sup>MD</sup> GTI PLUS

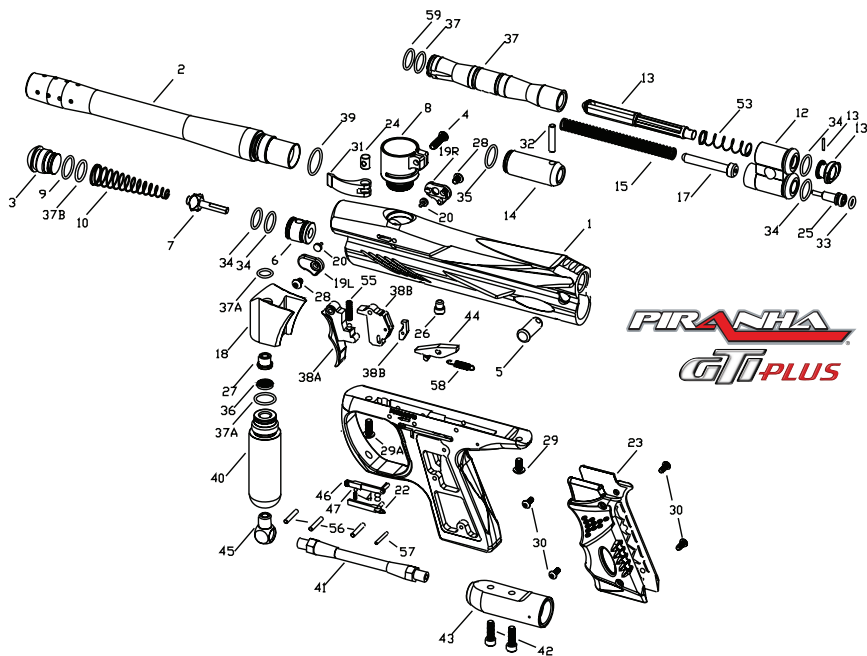
Le marqueur Piranha<sup>MD</sup> GTI Plus peut avoir une cadence de tir élevée. Pour un meilleur rendement du marqueur, nous recommandons de l'utiliser avec une trémie de type Extreme Rage<sup>MD</sup> Overdrive<sup>MC</sup>.



**MODE D'EMPLOI DU MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup> GTI Plus :**

1. Fixez solidement le canon fileté sur le marqueur. 2. À cette étape, ne fixez pas le réservoir ni le magasin au marqueur et ne le remplissez pas de billes de peinture. 3. Insérez l'obturateur de canon jusqu'à ce qu'il soit solidement fixé.
4. Désengagez le levier d'armement à l'arrière du marqueur pour amorcer et engager le mécanisme d'armement. Armez toujours le marqueur avant de le remplir d'air. L'armement entraîne le recul de la tige dans le marqueur; cette tige se déplace légèrement lorsque le marqueur est utilisé.
5. Désengagez le dispositif de sécurité.
6. Appliquez une pression uniforme sur la détente jusqu'à entendre le claquement du chien se déplaçant vers l'avant.
7. Armez le marqueur.
8. Avant de fixer la source d'alimentation en air, assurez-vous de lire attentivement la partie de ce manuel portant sur l'air et le gaz comprimés. Suivez les règles de manipulation sécuritaire du gaz et de l'air comprimé. Si une quelconque fuite survient sur le marqueur, consultez la partie portant sur le dépannage ou confiez le marqueur à un spécialiste en air et gaz comprimé. N'utilisez que des cylindres pour gaz et air comprimé conformes aux lois et règlements, y compris, sans toutefois s'y limiter, les lois et règlements de votre juridiction. (Aux États-Unis, le ministère des Transports, l'OSHA, la Compressed Gas Association et l'American Society for Testing and Materials.)
9. Revêtez le protecteur de vision et vérifiez le fonctionnement du marqueur après y avoir fixé la source d'alimentation en air en appliquant une légère pression répétée sur la gâchette. Après chaque pression, le marqueur devrait décharger de l'air et la manette d'armement se désengager puis se replier avant d'interrompre sa course en position d'armement. Répétez cette procédure à plusieurs reprises. Les tiges d'armement encastrées bougent un peu sans toutefois sortir entièrement.
10. Faites glisser le bouton de sécurité vers l'avant (modèle semi automatique). Vous pouvez maintenant charger les billes de peinture.

# DIAGRAMME DES PIÈCES DU MARQUEUR



1A. Boîtier récepteur usiné — noir mat	73100	27. Vis ASA	71580
1B. Boîtier récepteur usiné — bleu mat	73101	28. Vis du cran d'arrêt	10180
1C. Boîtier récepteur usiné — bronze mat	73102	29. Vis arrière du cadre et de la gâchette	10682
2. Canon 22,8 cm (9 po)	73120	29A. Vis avant du cadre et de la gâchette	71583
3. Bouchon obturateur du modèle GTI	73123	30. Vis de la poignée	10782
4. Vis de blocage	73152	31. Levier du collier de serrage - argent	73150
5. Ensemble de la fiche de démontage pendant la joute	10038	32. Tige de la culasse	10291
6. Ensemble de la soupape	10027	33. Joint torique de la cheville de réglage de la vitesse	10460
7. Ensemble de la coupelle d'étanchéité	19682	34. Joints toriques de l'arrière du maillet	10260
8A. Goulot de remplissage — noir mat	73147	35. Joint torique Blue Hammer	10129
8B. Goulot de remplissage — bleu mat	73148	36. Filtre à tamis	71667
8C. Goulot de remplissage — bronze mat	73149	37. Joints toriques de la culasse	41010
9. Joint torique du capuchon avant	73153	37A. Joint torique de la poignée à conduit de gaz	41010
10. Ressort de la soupape	71597	37B. Joint torique du noyau ASA	41010
11. Boulon moulé d'armement encastré	73124	38A. Détente	73141
12. Boulon moulé d'armement encastré du maillet	73127	38B. Ensemble du cliquet de la détente	73142
13. Ensemble moulé encastré de la tige d'armement	73126	39. Joint torique du canon	10161
14. Ensemble du chien	10024	40. Poignée à conduite de gaz	73121
15. Ressort Blue Hammer	10351	41. Conduit en acier inoxydable 15,8 cm (6,25 po)	47011
16. Joint torique ASA	10257	42. Vis en acier inoxydable du cadre inférieur	42016
17. Guide du ressort	10301	43. Adaptateur droit du cadre inférieur	73122
18A. Adaptateur vertical ASA — noir mat	73105	44. Gâchette	10721
18B. Adaptateur vertical ASA — bleu mat	73106	45. Coudes 90°	47000
18C. Adaptateur vertical ASA — bronze mat	73107	46. Mécanisme de sécurité à glissière	73143
19L. Capuchon du cran d'arrêt gauche	73129	47. Bille de sécurité	10730
19R. Capuchon du cran d'arrêt droit	73130	48. Ressort de sécurité	10750
20. Cran d'arrêt	10160	53. Ressort encastré	10203
21. Cadre en polymère '07	73140	55. Ressort de la détente	73146
22. Mécanisme de dégagement de la gâchette	73144	56. Tige de la gâchette et de la détente	10766
23. Poignée enveloppante	73145	57. Tige de la gâchette et du ressort	10767
24. Écrou de la fixation	73151	58. Ressort de la gâchette	10753
25. Cheville de réglage de la vitesse	10026	59. Joint torique avant de la culasse	57738
26. Cheville de réglage de la soupape	10513	67. Bouchon NPT 0,4 cm	47006

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE MARQUEUR

## **ATTENTION!**

CET ARTICLE N'EST PAS UN JOUET! UNE MAUVAISE UTILISATION DE CET ARTICLE PEUT OCCASIONNER DES BLESSURES GRAVES OU LA MORT! L'UTILISATEUR DU MARQUEUR ET LES PERSONNES SE TROUVANT À PROXIMITÉ DOIVENT PORTER DES LUNETTES PROTECTRICES SPÉCIALEMENT CONÇUES POUR LE PAINTBALL. LES PERSONNES DE MOINS DE DIX-HUIT ANS DOIVENT ÊTRE SUPERVISÉES PAR UN ADULTE. LISEZ LE GUIDE D'UTILISATION AVANT DE VOUS SERVIR DU MARQUEUR. N'INSÉREZ PAS LES DOIGTS DANS LA CULASSE DU MARQUEUR QUAND IL EST PRESSURISÉ POUR ÉVITER DE VOUS BLESSER. FAITES PREUVE DE JUGEMENT ET AMUSEZ-VOUS!

## MANIEMENT DE BASE DU MARQUEUR

- 1- Mise en marche : Appuyez sur la touche POWER et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le voyant DEL rouge clignote.
- 2- Préparation à faire feu : Le voyant DEL rouge (ou orange si la culasse est vide) s'allume sans interruption, indiquant ainsi que le marqueur est prêt à tirer.
- 3- Désactivation des capteurs oculaires : Appuyez sur la touche POWER une fois pour désactiver les capteurs oculaires; le voyant DEL orange clignote lentement.
- 4- Réglage du mode de tir : Voir le tableau ci-dessous portant sur les modes de tir et la couleur du voyant DEL correspondante.
- 5- Arrêt du marqueur : Appuyez sur la touche POWER et maintenez-la enfoncée deux secondes, soit jusqu'à ce que le voyant DEL ait affiché toutes les couleurs. Relâchez la touche POWER pour arrêter le marqueur.

## **ATTENTION!**

**MISE EN GARDE :** AVANT DE RÉGLER LE MODE OU LA FRÉQUENCE DE TIR, LA TEMPORISATION OU D'AUTRES PARAMÈTRES, RETIREZ TOUJOURS TOUTES LES BILLES DE PEINTURE ET LE PROPULSEUR. FIXEZ UN DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON ET APPUYEZ SUR L'INTERRUPTEUR JUSQU'À L'ARRÊT COMPLET DU MARQUEUR.

## RÉGLAGE DU MODE DE TIR : CARACTÉRISTIQUES DU NOUVEAU PANNEAU DU MARQUEUR GTI RAMPAGE

Le panneau du marqueur GTI Rampage permet de choisir entre huit modes de tir. Pour changer ce mode, le marqueur doit être en marche, ses capteurs oculaires doivent être activés et il doit y avoir une bille dans la culasse. REMARQUE : DÉACTIVEZ LE DISPOSITIF DE VERROUILLAGE EN MODE TOURNOI POUR ACTIVER LA TOUCHE D'ACCÈS AUX MODES. Chaque pression de la touche MODE enclenche un nouveau mode de tir. Chaque mode de tir est représenté par une couleur du voyant DEL. Le tableau ci-dessous décrit chaque mode de tir, sa couleur correspondante et son fonctionnement.

# MANIEMENT DE BASE DU MARQUEUR

## RÉGLAGES DE BASE DES MODES DE TIR

Mode	Couleur du voyant DEL	Description
1) Semi Automatique	Rouge Continu	Projette une bille chaque fois que l'on actionne la détente
2) Rafales	Bleu Continu	Projette x billes chaque fois que l'on actionne la détente (x = valeur attribuée au mode Rafale).
3) Réactif	Violet Continu	Projette x billes chaque fois que l'on actionne la détente et qu'on la relâche (x = valeur attribuée au mode Réactif).
4) Automatique	Vert Continu	Tir en continu tant et aussi longtemps que l'on retient la détente
5) Turbo Plus	Clignotant Rouge Rapide	Émet x coups en mode Semi-automatique (x = valeur attribuée à la détente en mode Turbo Plus) puis revient au mode Réactif (un coup). Revient en mode Semi-automatique après une seconde d'inactivité
6) Rampage (changement de niveau)	Clignotant Bleu Rapide	Projette en mode Semi-automatique jusqu'à ce que x coups atteignent le taux attribué à la détente par seconde (x = valeur attribuée au taux de la détente en mode Rampage), puis revient en mode Rafales (deux coups). Se maintient en mode Rafales (deux coups) jusqu'à ce que deux coups atteignent le taux attribué à la détente par seconde (2 x = valeur attribuée au taux de la détente en mode Rampage * 2), puis revient en mode Réactif (deux coups). Revient en mode Semi-automatique après une seconde d'inactivité.
7) PSP3	Clignotant Violet Rapide	Projette trois coups en mode Semi-automatique, puis trois coups en mode Rafales. Revient au mode Semi-automatique après une seconde d'inactivité.
8) NXL	Clignotant Vert Rapide	Projette les trois premiers coups en mode Semi-automatique puis passe en mode Automatique au quatrième coup. Maintient ce mode. Revient en mode semi-automatique après une seconde d'inactivité.

Le panneau du marqueur GTI Rampage est programmé à l'avance pour offrir les réglages optimaux. Il suffit de mettre le marqueur en marche et de jouer! Les utilisateurs préférant personnaliser leur marqueur peuvent toutefois modifier plusieurs paramètres et obtenir une performance correspondant à leurs besoins. Le tableau ci-dessous décrit chaque paramètre de réglage, sa couleur de voyant DEL correspondante, la valeur attribuée par défaut et l'échelle de réglage possible.

# PARAMÈTRES DE PERSONNALISATION DU MARQUEUR

## PARAMÈTRES DE PERSONNALISATION DU MARQUEUR

Caractéristique	DEL (Multicolore)	Valeur par défaut	Min/Max Value
TMGT – Capteurs oculaires activés	rouge	15	10/30
TMGT – Capteurs oculaires désactivés	bleu	5	5/20
Mode Rafales (rondes)	violet	3	2/5
Mode Réactif (rondes)	vert	1	1/5
Taux de la détente en mode Turbo Plus	orange	3	2/10
Taux de la détente en mode Rampage	bleu sarcelle	3	2/10
Mode Tournoi (si activé)	blanc	1	1/8
Mode Rupture	clignotant rouge	1 = désactivé	1 = désactivé/2 = activé
Antirebond de la détente (ms)	clignotant bleu	20	1/25
Arrêt momentané du solénoïde (ms)	clignotant violet	5	1/20
Délai de retour du verrou (ms)	clignotant vert	30	10/40
Délai de la culasse – capteurs oculaires (ms)	clignotant orange	5	1/10
Mode Oculaire	clignotant vert sarcelle	1	1/5
Arrêt automatique	clignotant blanc	20	1 = désactivé/20 = 60 min

Remarque – La valeur attribuée par réglage à un paramètre déclenche le clignotement de la couleur correspondant à ce paramètre.

## DÉFINITION DES PARAMÈTRES DE PERSONNALISATION DU MARQUEUR

**TMGT, Capteurs oculaires activés** – Réglage du taux maximal global de tir (billes par seconde) quand les capteurs oculaires sont activés (tous les modes de tir).

**TMGT, Capteurs oculaires désactivés** – Réglage du taux maximal global de tir (billes par seconde) quand les capteurs oculaires sont désactivés (tous les modes de tir).

**Mode Rafales (rondes)** – Ce réglage définit le nombre de rondes tirées pour chaque coup de détente en mode Rafales.

**Mode Réactif (rondes)** – Ce réglage définit le nombre de rondes tirées chaque fois que l'on actionne et relâche la détente en mode Réactif.

**Coups de détente en mode Turbo Plus** – Ce réglage définit le nombre de demi-rondes requis pour passer au mode Semi-automatique, puis au mode Réactif à un coup. Le mode Réactif à un coup se maintient jusqu'à ce que la détente soit inactive pendant une seconde.

**Taux de la détente en mode Rampage** – Ce réglage contrôle le taux de la détente requis pour passer au mode Semi-automatique, puis au mode Rafales à deux coups. Le mode Rafales à deux coups se maintient jusqu'à ce que le taux de la détente atteigne deux fois celui défini en mode Rampage. Ensuite, le marqueur revient en mode Réactif à deux coups. Le mode Réactif à deux coups se maintient jusqu'à ce que la détente soit inactive pendant une seconde. Il s'agit d'un mode en trois étapes. Par exemple, si la valeur attribuée par défaut est 3, l'utilisateur peut changer de niveau et passer de trois à six coups de détente à la seconde.

**Mode Tournoi** – Ce réglage définit quel mode sera enclenché et verrouillé pendant un tournoi si le verrou en mode Tournoi est actionné. Pour passer en mode Tournoi, arrêtez le marqueur et actionnez le verrou (ON). Les

paramètres de personnalisation 1 à 8 représentent chaque mode de tir, ces derniers présentés en ordre de défilement (1 = Semi-automatique ... 8 = NXL, voir la liste complète des modes de défilement dans le tableau).

**Mode Rupture** — Ce réglage permet de tirer une décharge automatique complète et unique quand on actionne une première fois la détente (peu importe le mode de tir sélectionné). Le mode de tir change ensuite pour celui sélectionné après avoir relâché la détente une première fois.

**Antirebond de la détente** — Cette valeur définit la durée (en millisecondes) pendant laquelle la détente demeure inactive avant qu'elle ne soit déclenchée à nouveau. Une durée plus courte peut occasionner un tir erratique du marqueur quand on appuie sur la détente à répétition. Une durée plus longue empêche les tirs erratiques et assure la fiabilité du tir en synchronisme avec le déclenchement de la détente.

**Arrêt momentané du solénoïde** — Cette valeur définit la durée (en millisecondes) pendant laquelle le solénoïde est énergisé. Une durée trop courte empêche la gâchette de se mettre en place et, partant, de tirer. Une durée trop longue exige trop d'énergie de la pile du fait que le solénoïde est énergisé trop longtemps.

**Mode Capteurs oculaires** — Même si les capteurs sont activés, votre marqueur projette en fonction du taux défini par le réglage du taux maximal global de tir des billes/seconde, Capteurs oculaires activés. Quand les capteurs sont désactivés, iFaultMC inactive automatiquement ce mode. Si vous le réactivez, iFaultMC enclenche automatiquement le taux maximal global de tir des billes/seconde défini pour les capteurs oculaires. Consultez le tableau ci dessous pour connaître les valeurs attribuées aux capteurs oculaires.

**Valeur 1** — Capteurs oculaires activés, iFault<sup>MC</sup> effectif

- Activation-désactivation manuelle des capteurs oculaires

**Valeur 2** — Capteurs oculaires activés, iFaultMC inefficatif

- Activation-désactivation manuelle des capteurs oculaires

**Valeur 3** — Mode Dérivation des capteurs oculaires, traitement iFaultMC

- Tir à vide seulement
- Mode TGMT Capteurs oculaires activé par défaut
- Permet d'effectuer un test du Délai de retour du verrou (avec iFault<sup>MC</sup>)

**Valeur 4** — Mode Dérivation des capteurs oculaires, démo

- Tir à vide seulement
- Traitement des capteurs oculaires dérivé
- Mode TGMT Capteurs oculaires activé par défaut

**Valeur 5** — Mode Capteurs oculaires désactivés

- Utilisé si les capteurs sont brisés ou manquants
- Le fonctionnement des capteurs oculaires est désactivé
- Mode TGMT Capteurs oculaires désactivé par défaut

**Délai de retour du verrou** — Cette valeur définit la durée (en millisecondes) pendant laquelle le solénoïde se vide de son énergie pour permettre au verrou de revenir vers les capteurs oculaires. Si les capteurs ne repèrent pas cette transition (en raison d'une obstruction ou du bris d'une bille), le mode iFault<sup>MC</sup> s'active automatiquement et le délai de retour du verrou passe à celui attribué aux capteurs inactifs. Le taux attribué aux capteurs inactifs se maintient jusqu'à ce que l'obstruction soit délogée et, à ce moment, le délai de retour du verrou est automatiquement rétabli pour correspondre à celui des capteurs activés.

**Délai de déclenchement du verrou par les capteurs oculaires** — Cette valeur définit la durée (en millisecondes) pendant laquelle les capteurs doivent voir une bille dans la culasse avant d'enclencher le cycle du verrou. Ce réglage s'ajuste en fonction de la qualité de la peinture contenue dans les billes et de la méthode de chargement.

**Arrêt automatique** — Ce réglage permet de programmer l'arrêt automatique du marqueur quand AUCUNE bille n'est projetée. Les valeurs de ce réglage sont de 2 à 20, chaque unité correspondant à trois minutes de délai. L'arrêt automatique peut se produire après 6 à 60 minutes. La valeur 1 désactive l'arrêt automatique, de telle sorte que le marqueur reste en marche jusqu'à ce qu'il soit manuellement arrêté.

#### PARAMÈTRES NON AJUSTABLES (CONTINUELLEMENT ACTIVÉS) :

**Amortisseur de recul de la détente** — Ce paramètre amortit le recul de la détente pendant que le verrou effectue son cycle pour ainsi produire un tir sans à-coups (avec tous les modes).

# HUMAN/MARKER INTERFACE (HMI)

**Antirebond mécanique** – Ce paramètre n'est activé qu'avec le mode Semi-automatique. Il agit sur la détente et empêche les tirs accidentels causés par le recul du marqueur. Il est automatiquement ajusté en fonction de la valeur attribuée à l'antirebond de la détente (valeur attribuée à l'antirebond mécanique (ms) = valeur attribuée à l'antirebond de la détente / 2).

**Désactivation de la détente (culasse vide)** – Par le contrôle des capteurs oculaires, le marqueur neutralise une fois la détente si celle-ci est actionnée et qu'aucune bille ne devient disponible dans un délai d'une seconde. L'utilisateur doit relâcher la détente pour désactiver ce mode et continuer à tirer.

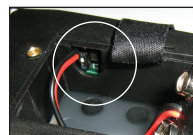
## INTERFACES UTILISATEUR-MARQUEUR (IUM)

Le tableau du marqueur GTI Rampage permet de choisir entre trois interfaces : gâchette, interrupteur de mise en marche et modes.

Interface	Fonction
<b>INTERRUPTEUR</b>	<p><b>MISE EN MARCHÉ (ON)</b> Maintenez cette touche enfoncée jusqu'à ce que le voyant rouge DEL clignote. Le marqueur est prêt quand la touche est relâchée.</p> <p><b>ARRÊT (OFF)</b> Maintenez cette touche enfoncée deux secondes jusqu'à ce que le voyant rouge, vert et bleu DEL clignote. Le marqueur s'arrête quand la touche est relâchée.</p> <p><b>CAPTEURS OCULAIRES (Eyes)</b> Appuyez sur cette touche plusieurs fois pour alterner entre le mode Activation et Désactivation des capteurs oculaires (Désactivation = voyant orange DEL clignotant lentement).</p> <p>REMARQUE : LE VERROU EN MODE TOURNOI DOIT ÊTRE ACTIONNÉ POUR ACTIVER CETTE INTERFACE.</p>
<b>MODE TOUCHES</b>	<p><b>MODE DE TIR</b> En mode de tir, appuyez plusieurs fois sur cette touche pour alterner entre les modes. Les capteurs oculaires doivent être activés pour changer de mode.</p> <p><b>MODE PARAMÉTRAGE</b> En mode Paramétrage, permet de vérifier ou de modifier les valeurs attribuées. Validez les valeurs choisies en actionnant la gâchette.</p>
<b>GÂCHETTE</b>	<p><b>FONCTIONNEMENT DU MODE DE TIR</b> En mode de tir, ce réglage permet de tirer avec le marqueur.</p> <p><b>FONCTIONNEMENT DU MODE PARAMÉTRAGE</b> En mode Paramétrage, permet de se déplacer entre les divers paramètres. Choisissez une valeur en actionnant la gâchette.</p> <p>REMARQUE : LE VERROU EN MODE TOURNOI DOIT ÊTRE ACTIONNÉ POUR ACTIVER CETTE INTERFACE.</p>
<b>MODE PARAMÉTRAGE</b>	<p><b>PASSAGE EN MODE PARAMÉTRAGE</b> Pour passer en mode paramétrage, actionnez et retenez la gâchette puis appuyez sur l'interrupteur (POWER) jusqu'à ce que le voyant blanc DEL ait clignoté dix fois. Relâchez la gâchette et l'interrupteur.</p> <p><b>SORTIE DU MODE PARAMÉTRAGE</b> Pour sortir du mode paramétrage, actionnez et maintenez la gâchette deux secondes jusqu'à ce que le voyant DEL rouge, vert et bleu clignote. Relâchez la gâchette pour arrêter le marqueur.</p>
<b>SURPASSEMENT DE LA FONCTION IFAULT<sup>TM</sup></b>	La fonction IFAULT <sup>TM</sup> surpasse les autres réglages. Elle interrompt l'affichage du mode de tir avec le voyant DEL.

## VERROU EN MODE TOURNOI

Quand le verrou en mode Tournoi est actionné, la touche des modes se désactive, de telle sorte qu'il est impossible de régler les modes. Cela empêche de changer de mode ou d'en modifier les paramètres. Ce verrou est localisé sur le panneau des circuits situé à l'intérieur du cadre de la gâchette. (indiqué par un cercle dans la photo vers la droite).



Pour rétablir la fonctionnalité de la touche des modes pour changer de mode ou pour accéder aux paramètres, arrêtez le marqueur et désengagez le verrou en mode Tournoi (UP). Le mode Paramétrage devient accessible et la touche des modes permet de passer d'un mode à l'autre même si le marqueur est en marche.



# PARAMÉTRAGE DU MARQUEUR

## PARAMÉTRAGE DU TABLEAU DU MARQUEUR GTI RAMPAGE

Remarque : Le verrou en mode Tournoi doit être désengagé pour pouvoir paramétrer le marqueur.

### EXEMPLE DE PARAMÉTRAGE

Réglage du taux maximal global de tir (TMGT) à 10 billes/seconde, capteurs oculaires désactivés

1. Activez le mode Paramétrage
2. Le voyant DEL est rouge continu (réglage du taux maximal global de tir, capteurs oculaires activés). Actionnez la gâchette pour passer au paramètre suivant.
3. Le voyant DEL est bleu continu (réglage du taux maximal global de tir, capteurs oculaires désactivés). Appuyez sur la touche des modes pour sélectionner ce paramètre.
4. Le voyant DEL fait clignoter la valeur courante. Appuyez sur la touche des modes à nouveau pour modifier ce paramètre.
5. Actionnez la gâchette dix fois; le voyant DEL clignote une fois chaque fois qu'elle est actionnée.
6. Appuyez sur la touche des modes pour valider la nouvelle valeur choisie.
7. Le voyant DEL fait clignoter la valeur courante.
8. Appuyez sur la gâchette pour passer au paramètre suivant ou maintenez l'interrupteur (POWER) enfoncé pour arrêter le marqueur.



## **ATTENTION!**

**MISE EN GARDE : AVANT D'EFFECTUER UNE PROCÉDURE D'ENTRETIEN DU MARQUEUR OU DE LE DÉMONTER, ASSUREZ-VOUS D'EN AVOIR RETIRÉ TOUTES LES BILLES ET LE PROPULSEUR. FIXEZ UN MÉCANISME DE BLOCAGE AU CANON ET ARRÊTEZ LE MARQUEUR EN MAINTENANT L'INTERRUPTEUR ENFONCÉ (POWER).**

## RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES PAR DÉFAUT

En une seule opération, il est possible de rétablir les réglages par défaut du tableau du marqueur GTI.

1. Arrêtez le marqueur. Appuyez sur la touche des modes (MODE) puis maintenez enfoncée l'interrupteur (POWER) jusqu'à ce que le voyant DEL blanc clignote. La réinitialisation est réussie.
2. Relâchez les deux touches. Le voyant DEL rouge s'allume en continu (il est orange si la culasse est vide). Le marqueur est en mode Semi-automatique.

Les réglages définis en usine sont rétablis.

## CHANGEMENT DE PILE

Le marqueur GTI Plus Rampage est fourni avec une pile alcaline de 9 volts. Pour changer la pile, retirez le panneau droit de la poignée et retirez soigneusement le couvercle du logement de la pile. Ne tirez pas sur les fils du couvercle. Remplacez la vieille pile par une nouvelle pile alcaline neuve de 9 volts. Remarque : Utilisez toujours des piles de qualité pour ne pas nuire à la performance du marqueur.

## NETTOYAGE DES CAPTEURS OCULAIRES

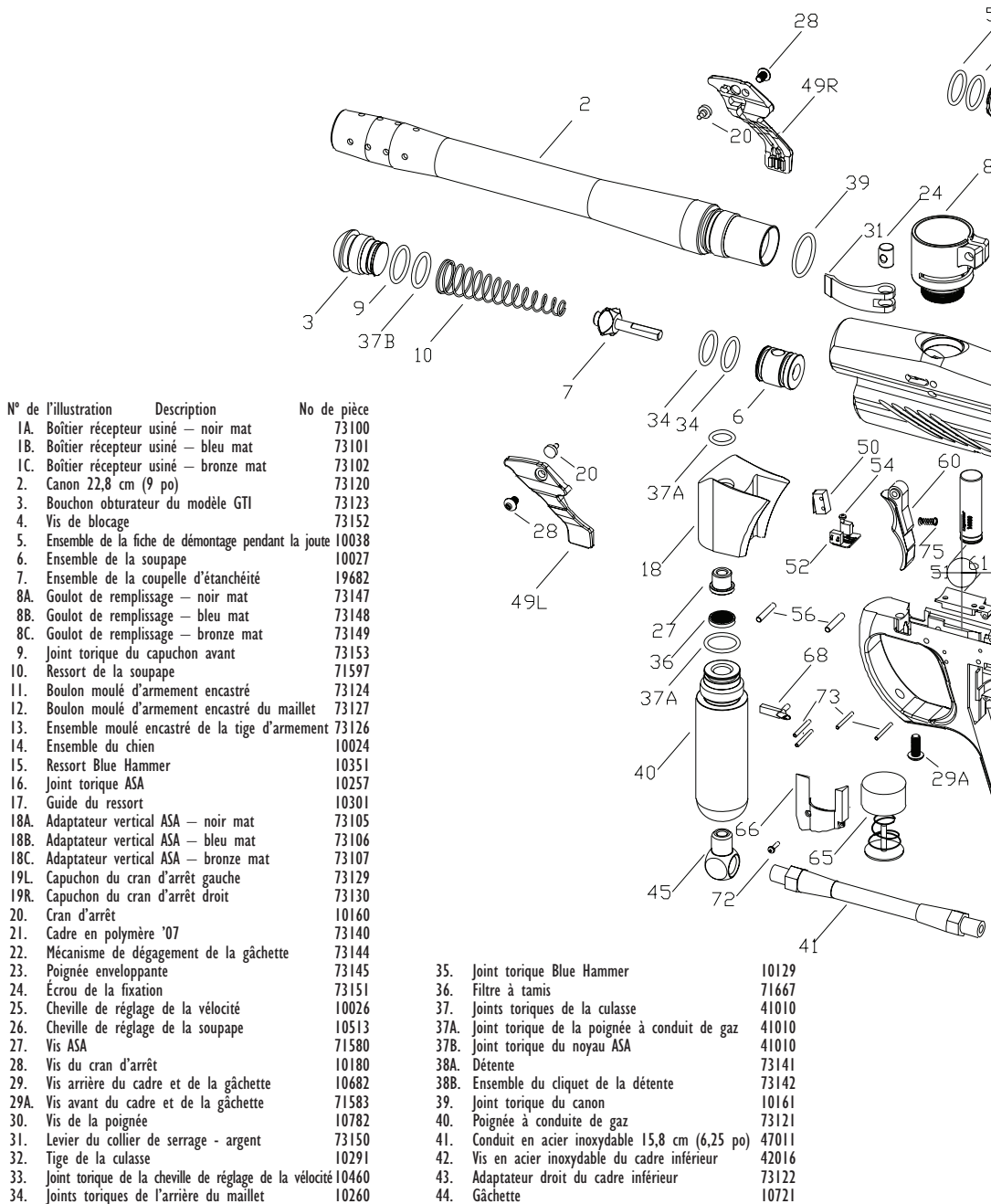
Si l'œil anti-broyage ne fonctionne pas, assurez-vous qu'il soit activé. S'il est activé et que le marqueur émet un coup de feu même si aucune balle ne se trouve dans la culasse, il se peut que de la poussière ou de la peinture gêne la vision de l'œil. Nettoyez-le et refaites un essai. Vous pouvez dévisser le couvercle du capteur oculaire pour le nettoyer à fond; cependant, un simple râclage devrait suffire à le faire fonctionner.



## **ATTENTION!**

**NE NETTOYEZ JAMAIS VOTRE MARQUEUR AVEC DE L'EAU POUR ÉVITER D'ENDOMMAGER LES COMPOSANTES ÉLECTRONIQUES DE LA GÂCHETTE. FAITES PREUVE D'EXTRÊME PRUDENCE QUAND VOUS MANIPULEZ LE MARQUEUR OU QUAND VOUS TIREZ; LES GÂCHETTES DES MARQUEURS ÉLECTRONIQUES SONT EXTRÊMEMENT SENSIBLES.**

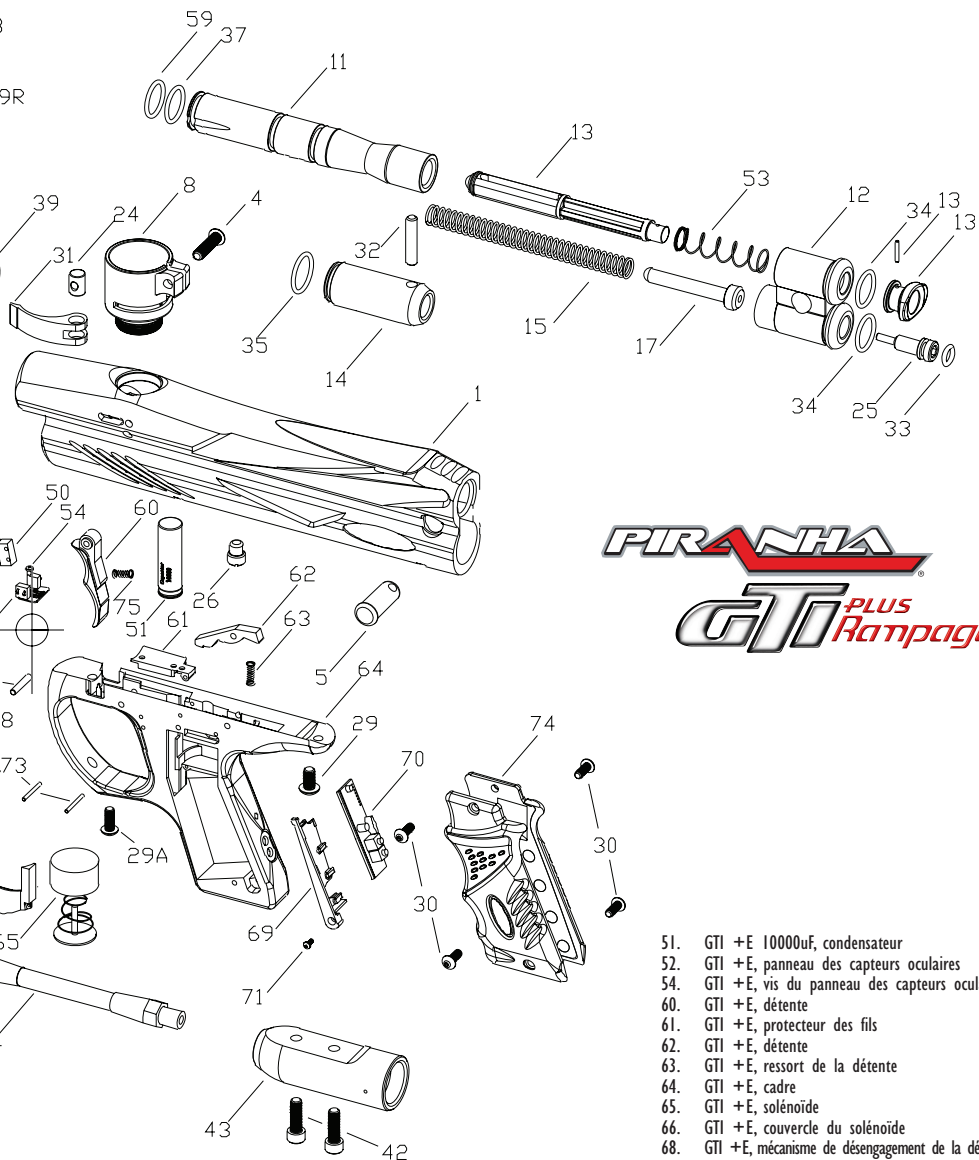
# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE MARQUEUR



N° de l'illustration	Description	No de pièce
1A.	Boîtier récepteur usiné – noir mat	73100
1B.	Boîtier récepteur usiné – bleu mat	73101
1C.	Boîtier récepteur usiné – bronze mat	73102
2.	Canon 22,8 cm (9 po)	73120
3.	Bouchon obturateur du modèle GTI	73123
4.	Vis de blocage	73152
5.	Ensemble de la fiche de démontage pendant la joute	10038
6.	Ensemble de la soupape	10027
7.	Ensemble de la coupelle d'étanchéité	19682
8A.	Goulot de remplissage – noir mat	73147
8B.	Goulot de remplissage – bleu mat	73148
8C.	Goulot de remplissage – bronze mat	73149
9.	Joint torique du capuchon avant	73153
10.	Ressort de la soupape	71597
11.	Boulon moulé d'armement encastré	73124
12.	Boulon moulé d'armement encastré du maillet	73127
13.	Ensemble moulé encastré de la tige d'armement	73126
14.	Ensemble du chien	10024
15.	Ressort Blue Hammer	10351
16.	Joint torique ASA	10257
17.	Guide du ressort	10301
18A.	Adaptateur vertical ASA – noir mat	73105
18B.	Adaptateur vertical ASA – bleu mat	73106
18C.	Adaptateur vertical ASA – bronze mat	73107
19L.	Capuchon du cran d'arrêt gauche	73129
19R.	Capuchon du cran d'arrêt droit	73130
20.	Cran d'arrêt	10160
21.	Cadre en polymère '07	73140
22.	Mécanisme de dégagement de la gâchette	73144
23.	Poignée enveloppante	73145
24.	Écrou de la fixation	73151
25.	Cheville de réglage de la vitesse	10026
26.	Cheville de réglage de la soupape	10513
27.	Vis ASA	71580
28.	Vis du cran d'arrêt	10180
29.	Vis arrière du cadre et de la gâchette	10682
29A.	Vis avant du cadre et de la gâchette	71583
30.	Vis de la poignée	10782
31.	Lever du collier de serrage - argent	73150
32.	Tige de la culasse	10291
33.	Joint torique de la cheville de réglage de la vitesse	10460
34.	Joints toriques de l'arrière du maillet	10260

35.	Joint torique Blue Hammer	10129
36.	Filtre à tamis	71667
37.	Joints toriques de la culasse	41010
37A.	Joint torique de la poignée à conduit de gaz	41010
37B.	Joint torique du noyau ASA	41010
38A.	Détente	73141
38B.	Ensemble du cliquet de la détente	73142
39.	Joint torique du canon	10161
40.	Poignée à conduite de gaz	73121
41.	Conduit en acier inoxydable 15,8 cm (6,25 po)	47011
42.	Vis en acier inoxydable du cadre inférieur	42016
43.	Adaptateur droit du cadre inférieur	73122
44.	Gâchette	10721

# SCHEMA ET LISTE DES PIÈCES



**PIRANHA**  
**GTI PLUS**  
*Rampage*

45. Coudes 90°	47000
46. Mécanisme de sécurité à glissière	73143
47. Bille de sécurité	10730
48. Ressort de sécurité	10750
49L. GTI +E, ensemble du couvercle du capteur oculaire gauche	73154
49R. GTI +E, ensemble du couvercle du capteur oculaire droit	73155
50. GTI +E, microcontact	73156

51. GTI +E 10000uF, condensateur	73157
52. GTI +E, panneau des capteurs oculaires	73158
54. GTI +E, vis du panneau des capteurs oculaires	73159
60. GTI +E, détente	73160
61. GTI +E, protecteur des fils	73161
62. GTI +E, détente	73162
63. GTI +E, ressort de la détente	73163
64. GTI +E, cadre	73164
65. GTI +E, solénoïde	73165
66. GTI +E, couvercle du solénoïde	73166
68. GTI +E, mécanisme de désengagement de la détente	73167
69. GTI +E, couvercle principal du panneau	73168
70. GTI +E, ensemble principal des cartes de circuits imprimés	73169
71. GTI +E, vis du panneau	73170
72. GTI +E, vis du solénoïde	73171
73. GTI +E, goupille de désengagement du commutateur, du protecteur et de la détente	73172
74. GTI +E, poignée en matériau souple	73173
75. GTI +E, ressort de la détente	73174

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE MARQUEUR



Le marqueur Piranha<sup>MD</sup> GTI Plus Rampage peut avoir une cadence de tir élevée. Pour un meilleur rendement du marqueur, nous recommandons de l'utiliser avec une trémie de type Extreme Rage<sup>MD</sup> Overdrive<sup>MC</sup>.



R

## ***Manual de instrucciones usuario del marcadora de Paintball***



**PIRANHA**

# MANUAL DE INSTRUCCIONES PIRANHA®

La marcadora de paintball Piranha® está diseñada para disparar bolas de pintura de calibre 0,68 en el deporte de paintball. El paintball es un deporte recreativo y de competición que se practica en todo el mundo. El equipo especial que se usa en el paintball incluye marcadoras, que son armas de aire comprimido; y bolas de pintura, que son cápsulas de gelatina rellenas con un líquido que marca con un color brillante. El objetivo del juego es capturar la bandera del equipo adversario. En pos de esa meta, los jugadores intentan marcar a los miembros del equipo oponente para eliminarlos del juego.

## **¡ADVERTENCIA!**

LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA® GTI PLUS NO ES UN JUGUETE. SU USO INAPROPIADO PUEDE CAUSAR HERIDAS GRAVES O LA MUERTE. TANTO EL USUARIO COMO CUALQUIER OTRA PERSONA DENTRO DEL ALCANCE DE LA MARCADORA DEBEN USAR PROTECCIÓN OCULAR. LEA ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES EN SU TOTALIDAD ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA®.

## DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

La presente marcadora de paintball semiautomática Piranha® es entregada por KEE Action Sports (KEE) bajo el entendimiento expreso que el comprador asume toda responsabilidad que surja del uso inseguro de esta marcadora o de cualquier acción que viole las leyes o reglamentos aplicables. KEE no se responsabiliza ni podrá ser responsabilizado de herida personal ni pérdida de propiedad o de la vida alguna resultante del uso de la marcadora de paintball en la circunstancia que fuere, incluyendo pero sin limitarse a aquellas que surjan de disparos intencionales, imprudentes, negligentes o accidentales.

LEA TODO ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA PIRANHA® DE KEE.

Piranha® es marca registrada de KEE Action Sports.

KEE Action Sports (KEE), fabricante de la línea de marcadoras de paintball Piranha® de KEE, es un fabricante líder en el mercado y un distribuidor mayorista con almacenes en localidades clave a través de los Estados Unidos. Casa central: 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA. Teléfono 1.800.724.6822; keeactionsports.com.

## **¡ADVERTENCIA!**

Esta marcadora debe venderse solo a mayores de 18 años, y debe utilizarse en conformidad con las leyes y disposiciones aplicables. Se recomienda la supervisión de una persona adulta siempre que un menor esté manipulando esta marcadora. Todas las personas que se encuentren dentro del área de alcance de una marcadora de paintball deben llevar gafas protectoras y casco especialmente diseñados para el juego. Se debe respetar las normas de seguridad del juego de paintball en todo momento.

## ÍNDICE

RESPUESTA A LAS 6 PREGUNTAS MÁS COMUNES . . . . .	63
NORMAS DE SEGURIDAD DEL JUEGO DE PAINTBALL . . . . .	64
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO . . . . .	66
AIRE/GAS COMPRIMIDO . . . . .	67
AJUSTE DE VELOCIDAD . . . . .	68
ESPECIFICACIONES . . . . .	69
MANTENIMIENTO Y LUBRICACIÓN . . . . .	71
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS . . . . .	75
GARANTÍA . . . . .	77
DIAGRAMA . . . . .	80

Para la información específica a la Piraña® GTI Más Rampage™, por favor ver la página 81.

KEE se reserva el derecho de modificar o cambiar sus marcadoras sin incurrir en la obligación de incorporar tales modificaciones o cambios en ninguno de los productos vendidos antes de la modificación. La información contenida en este manual puede ser actualizada o cambiada sin aviso previo.

Este manual debe permanecer con la marcadora de paintball incluso después de cualquier transferencia que se haga de la misma, ya sea por venta, reventa, o cualquier tipo de transferencia. Se puede obtener una versión actualizada o de repuesto del manual en la siguiente dirección: KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA. Teléfono: 1.800.724.6822; web: keeactionsports.com. Las preguntas sobre el funcionamiento de la marcadora Piranha® se pueden dirigir a KEE Action Sports, o visite keeactionsports.com para conocer las novedades relacionadas con su adquisición de Piranha®.



## RESPUESTA A LAS 6 PREGUNTAS MÁS COMUNES

### 1. Fugas en el cañón

Asegúrese de que la marcadora esté amartillada antes de colocar el sistema de aire. Revise los sellos tipo copa para ver si están gastados o agrietados. Reemplácelos si la fuga continúa. Ver página 73 para más información.

### 2. Baja velocidad

(para que dispare con mayor potencia)

1) Verifique que la fuente de aire esté suficientemente llena.

2) Ajuste la velocidad haciendo girar el perno de ajuste de velocidad en el sentido de las agujas del reloj.

3) Retire el ensamble de cerrojo y percutor y límpielo. Limpie el interior de la caja donde se localizan el cerrojo y el percutor. Lubrique todos los O-rings del ensamble de cerrojo con aceite sintético para marcadoras de paintball.

4) Cambie el resorte del percutor por uno más rígido. Ver página 10 para obtener las instrucciones completas del ajuste de velocidad.

### 3. Antes de cambiar cualquier O-ring o sello

¡No reemplace el O-ring Blue Hammer del percutor con un O-ring de botella o "sello"! La marcadora necesita un O-ring Piranha® Blue Hammer para funcionar correctamente.

### 4. Mantenimiento habitual

Ver páginas 71.

### 5. ¿Qué es el "pasador de liberación del fiador"?

El pasador de liberación del fiador es una varilla mecánica que le permite reinstalar el conjunto cerrojo, traba y percutor sin tener que disparar la marcadora ni sacarle el armazón de la empuñadura. Ver Procedimiento de reensamblaje en la página 71 para más información.

### 6. ¿La marcadora recién comprada no funciona?

1. ¿El tanque está lleno? Todos los tanques que se envían por correo están vacíos.

2. ¿La marcadora está amartillada? Siempre amartille la marcadora antes de cargarle el aire.

3. ¿El seguro está desactivado ("off")?

4. Llámenos al 1800 724.6822.



# ¡LA SEGURIDAD EN PRIMER LUGAR!



## ¡ADVERTENCIA!

**LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA® DE KEE NO ES UN JUGUETE. SU USO INAPROPIADO PUEDE CAUSAR HERIDAS GRAVES O LA MUERTE. TANTO EL USUARIO COMO CUALQUIER OTRA PERSONA DENTRO DEL ALCANCE DEL MARCADORA DEBEN USAR PROTECCIÓN OCULAR. LEA ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES EN SU TOTALIDAD ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA® DE KEE.**

Siempre use gafas protectoras y casco especialmente diseñados para el juego de paintball cuando utilice esta marcadora o cualquier otra marcadora de paintball.



Toda persona que se encuentre dentro del área de alcance de una marcadora de paintball debe llevar gafas protectoras y casco especialmente diseñados para el juego de paintball.



Utilice la marcadora de paintball únicamente en lugares seguros y autorizados por la ley.



El uso inadecuado de esta marcadora puede resultar en sanciones penales o incluso en el encarcelamiento.



Esta marcadora debe venderse solo a mayores de 18 años. Se recomienda la supervisión de una persona adulta cuando un menor esté manipulando esta marcadora de cualquier manera.



Durante el juego, obedezca las instrucciones del árbitro y todas las reglas de seguridad en el campo de juego. Evite disparar a la cabeza, el cuello o la ingle de los otros jugadores.



Juegue al paintball solo en los sitios en los que se respetan las normas de seguridad.



Todas las marcadoras deben verificarse regularmente con un cronógrafo. Ajuste la marcadora para que la velocidad de disparo sea inferior a 300 pies por segundo y para que no exceda el límite de velocidad establecido por el parque de paintball donde se la usa. Verifique la marcadora con el cronógrafo a intervalos regulares durante el día, así como cada vez que se reemplace o se vuelva a llenar la fuente de alimentación de aire, cada vez que se cambie el cañón o cuando se lo pida algún jugador o responsable de juego.



Puede ocurrir que una bola de pintura se atasque en el cañón de la marcadora sin que se la vea en la recámara. Para verificar si la marcadora está descargada, retire el sistema de aire y dispare en una dirección sin peligro. Retire el compartimiento y verifique si contiene una bola de pintura, retire y revise el cañón para verificar la presencia de una bola de pintura. Nunca mire dentro del cañón para verificar si hay alguna bola de pintura cuando el cañón esté enroscado en la marcadora.



Las marcadoras con regulador mantienen la presión incluso después de que se retiró el tanque. Dispare con la marcadora en una dirección sin peligro después de retirar el tanque para vaciarlo completamente de gas.

## NORMAS BÁSICAS DE SEGURIDAD EN EL JUEGO DE PAINTBALL



Esta marcadora de paintball funciona con gas o aire comprimido calibrado a una presión específica. Siga las instrucciones de seguridad cuando manipule gas o aire comprimido. Sólo personas calificadas deben llenar los cilindros de gas o aire comprimido.



Siempre amartille la marcadora antes de colocarle la fuente de gas o aire para evitar que se dispare accidentalmente o descargue bolas de pintura.



Siga las instrucciones de seguridad para la manipulación de la marcadora: no lleve el dedo al gatillo a menos que esté listo para disparar. Siempre apunte a una dirección sin peligro. Además, coloque de manera firme un obturador de cañón o bolsa obturadora en la boca del cañón y active el mecanismo o el dispositivo electrónico de seguridad cuando no esté utilizando la marcadora o cuando esté fuera de un área de combate.



Las marcadoras de paintball con cuadros electrónicos poseen gatillos extremadamente sensibles. Tome más medidas de seguridad cuando manipule o dispare una marcadora de paintball electrónica. Para evitar disparar accidentalmente la marcadora, manténgala apagada hasta el momento en que quiera disparar.



Nunca dispare a un animal doméstico o salvaje.



Nunca dispare a objetos fuera del área de juego o de la zona de combate autorizada.



Nunca mire al interior del cañón.



Nunca apunte o dispare con una marcadora de paintball (cargada o descargada) a una persona que no lleve el protector de ojos y el casco especialmente diseñados para el juego.



Antes de desmontar, guardar o transportar la marcadora, saque todas las bolas de la misma, al igual que del cañón y el cargador. Retire la fuente de aire y vacíe la marcadora de todo el gas o aire que contenga. Colóquelo el obturador al cañón y ponga el mecanismo de seguridad en la posición de no disparar ("no shoot").



Cuando esté en público, mantenga la marcadora en un cofre o una bolsa firme.



Guarde la marcadora en un lugar seguro para evitar el acceso a la misma de personas no autorizadas.

Usted puede obtener información sobre las normas de seguridad de la American Society for Testing and Materials, 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959. Teléfono: 1610 832 9500. Sitio Web: [www.astm.org](http://www.astm.org). El documento Standard Practice for Paintball Field Operation lleva el número F1777-97, y el documento Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports el número F1776-97. Infórmese sobre los documentos adicionales que pueden estar disponibles en el momento en que usted presente su solicitud.

## FUNCIONAMIENTO DE LA MARCADORA PIRANHA®



### **¡ADVERTENCIA!**

Toda persona que se encuentre dentro del área de alcance en la que se usa una marcadora de paintball debe llevar gafas protectoras y casco especialmente diseñados para el juego de paintball.

1. Ajustar firmemente el cañón roscado en la marcadora.
2. En esta etapa, no coloque el tanque ni el cargador en la marcadora ni la llene de bolas de pintura.
3. Inserte firmemente el obturador del cañón.
4. Tire la palanca de amartillamiento hacia atrás desde la parte trasera de la marcadora hasta que el mecanismo quede amartillado. Ver figura 1. Siempre amartille la marcadora antes de cargarle el aire. Cuando se amartille la marcadora, el perno retrocederá dentro de la marcadora cuando se libere, y solo se moverá ligeramente cuando la marcadora esté en uso. Ver Figuras 2 y 2a.
5. Desactive el seguro.
6. Apriete el gatillo con una presión uniforme hasta oír que la palanca del martillo se desplaza hacia adelante a la posición de desamartillada.
7. Amartille la marcadora.



Figura 1. Retroceder



Figura 2. Retroceder



Figura 2a. Amartillada



### **¡ADVERTENCIA!**

Siempre amartille la marcadora antes de colocarle la fuente de aire. La marcadora puede producir una descarga si se le coloca la fuente de aire antes de que esté amartillada.



### **¡ADVERTENCIA!**

La marcadora contiene gas o aire comprimido cuando está con presión. Nunca desmonte la marcadora antes de sacar todo el gas o aire del sistema. Se debe seguir en todo momento las normas de seguridad para la manipulación de gas o aire comprimido.

## FUNCIONAMIENTO DE LA MARCADORA PIRANHA®

8. Siempre siga las normas de seguridad para la manipulación de gas o aire comprimido. Si surge alguna fuga en la marcadora, remítase a la guía de resolución de problemas o lleve la marcadora a una persona especializada en trabajos con gas o aire comprimido. Use únicamente cilindros para gas y aire comprimido que cumplan con las leyes y disposiciones vigentes, incluyendo pero no limitándose a las del Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association y American Society for Testing and Materials en los Estados Unidos.

Boquilla de conducto: Primero verifique los O-ring del tanque para ver si hay desgaste o agrietamiento, luego coloque la fuente de aire enroscando el tanque o el adaptador de la fuente de aire a la boquilla de conducto ASA en la base de la empuñadura. Asegúrese de que la marcadora esté amartillada antes colocar la fuente de aire. Si hay fuga, vuelva a revisar el O-ring del tanque. Si está dañado, reemplácelo.

### **! ADVERTENCIA!**

CUANDO AMARTILLE UNA MARCADORA CON PRESIÓN, NO SUELTE LA PALANCA DE AMARTILLAMIENTO HASTA QUE EL MECANISMO DE AMARTILLAMIENTO QUEDE EN LA POSICIÓN DE AMARTILLADO. SOLTAR ESTA PALANCA MIENTRAS SE AMARTILLA LA MARCADORA PUEDE PROVOCAR QUE ESTA SE DISPARE.

9. Póngase gafas protectoras y verifique el funcionamiento de la marcadora apretando el gatillo después de colocarle la fuente de aire. La marcadora debería disparar aire y la palanca de amartillamiento debería correrse hacia adelante y hacia atrás, deteniéndose en la posición de amartillada, cada vez que apriete el gatillo. Repita la operación varias veces. La palanca de amartillamiento encastrada se moverá ligeramente, pero nunca se saldrá completamente.

La marcadora Piranha® dispara una bola de pintura cada vez que se aprieta el gatillo, y se amartilla automáticamente después de cada disparo.

10. Dé vuelta a la etiqueta de plástico apagado (versión electrónica) o resbale la seguridad delantera (versión del semi-automóvil). Paintballs puede entonces ser cargado.

### **! ADVERTENCIA!**

Antes de desmontar, guardar o transportar la marcadora, primero retire la fuente de aire, luego saque todas las bolas de pintura de la marcadora, así como el cañón y el cargador. Saque todo el gas o aire de la marcadora. Colóquelo el obturador al cañón y corra el seguro mecánico hacia adelante para activarlo; el punto rojo no debe quedar visible.



La seguridad es una diapositiva mecánica pequeña en el lado izquierdo de la etiqueta de plástico sobre el disparador. Cuando la seguridad está apagada, un punto rojo es visible en la etiqueta de plástico. El disparador se puede todavía.

La marcadora Piranha® puede funcionar con CO<sub>2</sub>, aire comprimido regulado o nitrógeno regulado.

LAS REGLAS DE SEGURIDAD PARA MANEJAR EL GAS O EL AIRE COMPRIMIDO SE DEBEN SEGUIR SIEMPRE.

### **PRESIÓN DE FUNCIONAMIENTO Y PRESIÓN DE ENTRADA**

- Presión de funcionamiento: 650 a 1.000 psi en Piranhas sin reguladores.
- La presión máxima de entrada recomendada es de 1.000 psi.
- No exceda los valores recomendados de presión.

# GAS Y AIRE COMPRIMIDO

No deje la marcadora presurizada ni el cilindro expuestos a los rayos del sol directos o a una fuente de calor. El aumento de la temperatura aumentará la presión del gas o aire comprimido a niveles peligrosos. Los modelos Piranha en general requieren una presión 650 psi para completar el ciclo y alcanzar la velocidad correcta.

## AJUSTE DE VELOCIDAD



### ¡ADVERTENCIA!

Todas las marcadoras de paintball deben verificarse regularmente con un cronógrafo. Ajuste la marcadora para que la velocidad de disparo sea inferior a 300 pies por segundo y para que no exceda el límite de velocidad establecido por el parque de juego en el que se usa la marcadora.

Verifique la marcadora a intervalos regulares durante el día, así como cada vez que se reemplace o se vuelva a llenar la fuente de aire, cada vez que se cambie el cañón o cualquier pieza de la marcadora, o cuando se lo pida algún jugador o responsable de juego.

1. Verifique la marcadora siguiendo los procedimientos estándares de uso del cronógrafo, así como las normas de seguridad. La velocidad de disparo varía en función de numerosos factores, tales como la pintura, el tiempo o el sistema de aire.
2. Ajuste la velocidad con una llave Allen 3/16" para hacer girar el ajustador de velocidad. Ver Figura 6. Haga girar el ajustador en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la velocidad. Haga girar el ajustador en el sentido contrario a las agujas del reloj para reducir la velocidad. Hacer girar el ajustador de velocidad modifica la cantidad de presión que se ejerce sobre el resorte del percutor. Este resorte puede cambiarse para mayor ajuste de la velocidad. Coloque un resorte más rígido para aumentar la velocidad y uno menos rígido para reducirla (los resortes se presentan en rojo, azul y blanco, correspondiendo el rojo al resorte más rígido y el blanco al menos rígido). Ver la página siguiente para más detalles sobre los resortes.
3. Verifique la marcadora con un cronógrafo después cada ajuste de velocidad.
4. Verifique la marcadora a intervalos regulares durante el día, así como cada vez que se reemplace o se vuelva a llenar la fuente de aire, cada vez que se cambie el cañón o cualquier pieza de la marcadora, y cuando se lo pida algún jugador o responsable de juego.



Figura 6. La llave Allen 3/16" se utiliza para ajustar la velocidad.

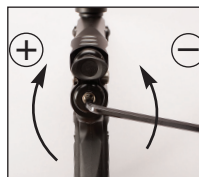


Figura 7. Se aumenta la velocidad haciendo girar en el sentido de las agujas del reloj. Se la reduce haciendo girar en sentido contrario a las agujas del reloj.

## RESORTES DE AJUSTE DE VELOCIDAD

El resorte del percutor que viene con la marcadora Piranha® otorga una velocidad de disparo adecuada para la mayoría de las situaciones de los juegos de paintball al aire libre, así como una gama de velocidades propicias para la mayoría de las condiciones. La velocidad de disparo variará según la forma de gas o aire comprimido regulado que se use para alimentar la marcadora, de la temperatura externa y de otros factores. NO EXCEDA UNA VELOCIDAD DE 300 PIES POR SEGUNDO.

# INSTRUCCIONES PARA EL USO DE RESORTES

1. Nunca dispare la marcadora a velocidades que excedan los 300 pies por segundo.
2. Siempre retire la fuente de gas y todas las bolas de pintura de la marcadora antes de desmontar cualquier pieza de la misma.
3. Antes de cambiar cualquier componente de una marcadora, lea y comprenda todo este manual.
4. Cuando cambie un resorte o cualquier otro componente que altere la velocidad de disparo de la marcadora, disponga de un cronógrafo apropiado para probar los resultados.
5. Nunca dispare la marcadora a la cabeza de una persona o animal. Nunca dispare a nadie que no lleve gafas protectoras y casco aprobados para los juegos de paintball.
6. La tensión del resorte se marca con color rojo para el resorte más rígido, azul para una rigidez media y blanco para el menos rígido.



**¡LA SEGURIDAD EN PRIMER LUGAR!**  
**¡USE UN OBTURADOR DE CAÑÓN!**

VER INSTRUCCIONES DE DESMONTAJE Y REENSAMBLAJE EN LA PÁGINA 70.

## ESPECIFICACIONES

Acción:	Marcadora semiautomática de calidad de "torneo" alimentada con nitrógeno molecular (N <sub>2</sub> ) o CO <sub>2</sub>
Largo:	17,5 pulgadas en total (cañón de 9 pulgadas sin accesorios)
Cañón:	Roscado de aluminio pulido; con orificios de aeración para todos los modelos
Altura:	8,5 pulgadas (sin el cargador adosado)
Empuñadura:	Polímero durable de tipo era espacial con gatillo doble y dispositivo de seguridad
Largo del cañón:	9 pulgadas
Seguridad:	Corredera mecánica
Bolas de pintura:	Bolas de pintura estándares de calibre 0,68 (0,68 pulgadas de diámetro); se recomienda el uso de bolas de pintura RPS
Fuente de aire:	Acepta conexiones estándares para CO <sub>2</sub> , nitrógeno molecular regulado o aire comprimido regulado
Presión de funcionamiento:	650 a 1.000 psi (recomendada)
Presión de entrada:	1.000 psi como máximo
Entrada de la fuente de aire:	Adaptador de conducto ASA acepta conexiones roscadas estándar

# DESMONTAJE

La marcadora Piranha® se desmonta fácilmente para limpiarse y realizar el mantenimiento básico. Se recomienda que se realicen limpieza y mantenimiento regulares. Asegúrese de que los tornillos estén bien ajustados. Reemplace los componentes gastados con piezas de fábrica. Se debe reparar todas las fugas inmediatamente. Haga reparar el sistema de aire por la fábrica o por un centro de reparación autorizado. Comuníquese con KEE para obtener información sobre los centros de reparación autorizados para las marcadoras Piranha®.



## ¡ADVERTENCIA!

NO INTENTE REALIZAR LOS PROCEDIMIENTOS DE MANTENIMIENTO A MENOS DE QUE TENGA LAS COMPETENCIAS PARA HACERLO. NO DESMONTE LA MARCADORA ANTES DE SACARLE COMPLETAMENTE EL GAS O AIRE Y SIN HABERLE SACADO TODAS LAS BOLAS DE PINTURA. SOLO PERSONAS CALIFICADAS DEBEN LLENAR LOS CILINDROS DE GAS O AIRE COMPRIMIDO.

COMUNÍQUESE CON KEE PARA OBTENER ASISTENCIA O INFORMACIÓN CON RESPECTO A LOS CENTROS AUTORIZADOS DE REPARACIÓN DE PIRANHA® DE KEE. TELÉFONO: 1800 724 6822. O EL SITIO WEB: keeactionsports.com.

EL SISTEMA DE AIRE DE LA MARCADORA DE PAINTBALL DEBE REPARARSE CON O REEMPLAZARSE POR COMPONENTES CALIBRADOS CON LA PRESIÓN CORRECTA.

## PROCEDIMIENTO DE DESMONTAJE

1. Antes de desmontar la marcadora, primero retire el tanque, luego saque todas las bolas de pintura de la marcadora, del cañón y el cargador.



Figura 8. Retire el pasador de desmontaje en juego para comenzar a desmontar la marcadora.

2. Deje colocado el obturador del cañón de manera firme y apunte a una dirección sin peligro.
3. Para retirar el conjunto cerrojo y percutor, retire primero el pasador de desmontaje en juego. Ver Figura 8. El pasador de desmontaje en juego se encuentra en el medio de la parte trasera de la caja y se lo saca de la marcadora tirando hacia la izquierda.

4. Tome el conjunto del martillo y comience lentamente a tirar hacia afuera de la marcadora el conjunto cerrojo y percutor. Ver Figura 9.
5. Cuando se haya sacado más o menos la mitad del conjunto cerrojo y percutor, tómelolo con una mano y continúe sosteniéndolo todo junto mientras lo termina de sacar de la marcadora. Ver Figura 10.



Figure 9



Figure 10 - Sustenga el conjunto.

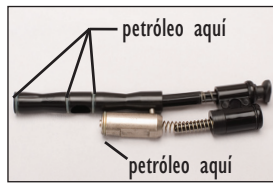


Figure 11 - Conjunto de cerrojo y percutor retirado.

# LUBRICACIÓN

Se recomienda el uso de aceite para marcadoras de paintball 100% sintético para lubricar la marcadora. No use ningún otro tipo de aceite que no sea para marcadoras de paintball para evitar dañar los O-rings.

1. Antes de colocar la fuente de aire desmontable (tanque o conducto) en la extensión ASA, limpie la rosca y rubriquéla con dos gotas de aceite.
2. Después de retirar el conjunto cerrojo y percutor, límpielo de todo resto de pintura o suciedad. Lubrique cada O-ring con una gota de aceite. Ver Figura 11. Reemplace el O-ring Blue Hammer (Nº 35) únicamente con otro O-ring Blue Hammer para asegurarse de que la marcadora se amarille correctamente.
3. Antes de enroscar el cañón en la marcadora, límpiela la rosca.
4. La manera más rápida de lubricar la marcadora Piranha® consiste en retirar el cañón, colocar seis gotas de aceite en la extensión ASA (Nº 43), enroscar el tanque a la extensión lubricada y disparar la marcadora una docena de veces antes de colocarle el cañón.
5. No hay ninguna necesidad de lubricar el interior del cañón. El aceite en el interior del cañón hace que el tiro pierda precisión.

## MANTENIMIENTO HABITUAL DE LA MARCADORA PIRANHA®

1. Limpie regularmente todos los restos de pintura. Hágalo siempre antes de lubricar la marcadora.
2. Lubrique la marcadora después de cada utilización con aceite sintético para marcadoras. Nunca use aceite de tipo "tres en uno". Los aceites no sintéticos pueden contaminar el muelle de retención y el O-ring del percutor y hacer que la marcadora deje de funcionar.
3. La manera más rápida de lubricar la marcadora Piranha® consiste en colocarle seis gotas de aceite en la extensión ASA (Nº 43) y enroscar el tanque a la extensión lubricada. Retire el cañón y dispare la marcadora una docena de veces para hacer circular el aceite en la marcadora.
4. Revise los O-rings del cerrojo y el O-ring Blue Hammer cada vez que lubrique la marcadora. Asegúrese de que estén lubricados.
5. Limpie el tubo de alimentación vertical y el cañón. La presencia de aceite o pintura impedirá que la marcadora dispare con precisión.
6. Nunca lave el conjunto del cerrojo con agua a menos de que lo vaya a lubricar antes de volver a colocarlo en la marcadora. Séquelo bien antes de lubricarlo.
7. Revise el muelle de retención (Nº 20) cada vez que haya llegado a los 25.000 disparos. Reemplácelo si está gastado o roto.
8. Nunca estire el resorte del percutor para aumentar la velocidad. Esto acortará la vida útil del resorte.

## PROCEDIMIENTO DE REENSAMBLAJE (PASADOR DE LIBERACIÓN DEL FIADOR)

1. Las figuras de 12 a 24 indican cómo volver a montar el conjunto cerrojo y percutor. Una vez que se ha montado el conjunto cerrojo y percutor, sosténgalo con una mano. Ver Figura 20. Insértelo suavemente en la marcadora hasta que deje de deslizarse, es decir hasta la mitad del cuerpo de la marcadora. Ver Figura 21.
2. Antes de que deje de deslizarse, empuje el pasador de liberación del fiador hacia adelante. Ver Figura 22. El pasador



# MANTENIMIENTO Y REENSAMBLAJE

de liberación del fiador está situado en el lado izquierdo de la marcadora cerca de la parte superior de la empuñadura. Siga insertando el conjunto en la marcadora. Empujar este botón permite que el conjunto cerrojo y percutor se deslice fácilmente dentro de la marcadora.

3. El pasador de desmontaje en juego se debe introducir en el lado izquierdo de la marcadora.
4. Después de terminado el reensamblaje, siga las instrucciones de este manual para colocar el sistema de aire, el cargador y las bolas de pintura.



Figura 12



Figura 13

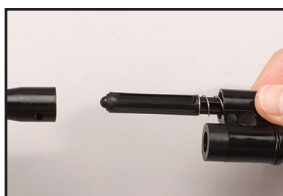


Figura 14



Figura 15



Figura 16

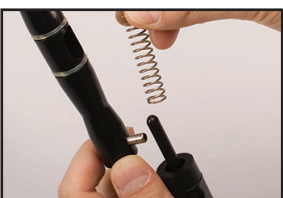


Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

## PARA RETIRAR EL SELLO TIPO COPA Y LA VÁLVULA

### **! ADVERTENCIA !**

NO INTENTE DESMONTAR COMPLETAMENTE LA MARCADORA PIRANHA® A MENOS DE QUE TENGA LAS COMPETENCIAS PARA HACERLO. COMUNÍQUESE CON KEE PARA RECIBIR ASISTENCIA E INFORMACIÓN SOBRE LOS CENTROS AUTORIZADOS DE REPARACIÓN DE MARCADORAS PIRANHA® DE KEE. TELÉFONO: 1800 724 6822. O EL SITIO WEB: keeactionsports.com.

EL SISTEMA DE AIRE DE LA MARCADORA DE PAINTBALL DEBE REPARARSE CON O REEMPLAZARSE POR COMPONENTES CALIBRADOS CON LA PRESIÓN CORRECTA.

1. Antes de desmontar la marcadora retire la fuente de aire; luego saque todas las bolas de pintura de la marcadora, del cañón y el cargador.



Figura 25

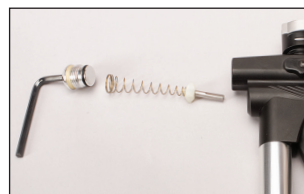


Figura 26

2. Desatornque la ficha ASA para acceder al conjunto del sello tipo copa. Ver Figura 25. Retire el resorte de la válvula, el conjunto del sello tipo copa y la guía tal como se ilustra en la Figura 26.

3. Para retirar el sistema de aire del adaptador inferior de conducto, separe el adaptador inferior de conducto ASA de la empuñadura desatornillando los dos tornillos (Nº 42). Ver Figura 27. La llave Allen de 5/32" para este procedimiento no viene incluida con la marcadora. Luego desatornque la empuñadura vertical (Nº 40) o regulador.

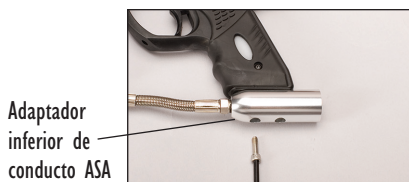


Figura 27



Figura 28

Tornillo Allen de 1/8"

**NOTA:** Asegúrese de que la marcadora esté desarmada antes de pasar a la etapa 4.

4. Para retirar el gatillo del cuadro de la caja del cerrojo, saque los dos tornillos Allen de 1/8" (Nº 29) situados debajo de esta caja. Uno de estos tornillos está en la parte delantera del guardamonte del gatillo y el otro está detrás de la parte que corresponde a la empuñadura del cuadro. Ver Figura 28. La caja del cerrojo se separará del cuadro del gatillo.
5. Para acceder a la válvula, use un destornillador de punta plana para sacar el pequeño tornillo de punta de latón situado en el centro de la parte inferior de la caja (Nº 26). Ver Figura 29. Para retirar el cuerpo de la válvula, use una espiga de madera plana o la goma de borrar de la punta de un lápiz para empujar el cuerpo de la válvula hacia afuera por la parte delantera de la caja. Ver Figura 30.

**IMPORTANTE:** Los O-rings del cuerpo de la válvula y la parte delantera de la válvula de la caja deben estar bien lubricados antes de introducir el cuerpo de la válvula.

## VALVE REMOVAL CONTINUED

6. El cuerpo de la válvula se debe introducir correctamente con la superficie plana elevada de la válvula y el orificio mayor dirigidos hacia el frente de la marcadora. Tenga cuidado al introducir el cuerpo de la válvula. Cualquier raspadura en la parte delantera del mismo puede provocar fugas. Use una espiga de madera plana o la goma de borrar de la punta de un lápiz para introducir el cuerpo de la válvula en la parte delantera de la caja del cerrojo. Ver Figura 31. El conjunto de la aguja de la válvula se debe introducir correctamente dentro de la válvula, la aguja de la válvula debe entrar completamente dentro del cuerpo de la válvula.



Figura 29



Figura 30



Figura 31

Toda pregunta sobre el funcionamiento de la marcadora de paintball Piranha® de KEE se puede dirigir a: KEE Action Sports, 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA; teléfono: 1.800.724.6822 o visite [keeactionsports.com](http://keeactionsports.com) para conocer las novedades relacionadas con su adquisición de Piranha®.



### **¡ADVERTENCIA!**

NO INTENTE REALIZAR LOS PROCEDIMIENTOS DE MANTENIMIENTO A MENOS DE QUE TENGA LAS COMPETENCIAS PARA HACERLO.

ESTA GUÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS NO CUBRE TODAS LAS SITUACIONES QUE UNA PERSONA PUEDE ENCONTRAR. COMUNÍQUESE CON KEE PARA OBTENER ASISTENCIA O INFORMACIÓN CON RESPECTO A LOS CENTROS AUTORIZADOS DE REPARACIÓN DE PIRANHA® DE KEE TELÉFONO: 1.800.724.6822 WEB [keeactionsports.com](http://keeactionsports.com)

EL SISTEMA DE AIRE DE LA MARCADORA DE PAINTBALL DEBE REPARARSE CON O REEMPLAZARSE POR COMPONENTES CALIBRADOS CON LA PRESIÓN CORRECTA.

ANTES DE DESMONTAR LA MARCADORA, RETIRE LA FUENTE DE AIRE. SAQUE TODAS LAS BOLAS DE PINTURA DE LA MARCADORA, DEL CAÑÓN Y EL CARGADOR.

PARA VERIFICAR QUE LA MARCADORA NO ESTÁ CARGADA, RETIRE EL SISTEMA DE AIRE Y DISPARE LA MARCADORA EN UNA DIRECCIÓN SEGURA. RETIRE LA TOLVA, INSPECCIONE VISUALMENTE LA RECÁMARA PARA VER SI HAY UNA BOLA DE PINTURA, RETIRE E INSPECCIONE EL CAÑÓN Y COMPRUEBE QUE NO QUEDA NINGUNA BOLA DE PINTURA. NUNCA MIRE DENTRO DEL CAÑÓN DE UNA MARCADORA DE PAINTBALL SI EL CAÑÓN ESTÁ ADOSADO A LA MISMA.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## FUGA DE AIRE

Fuga de presión en la fuente entre la válvula y el cilindro	No llene el cilindro. Llévelo de inmediato a una persona calificada para inspección. El cilindro debe ser vaciado.
Fuga en el cañón	Revise el sello tipo copa de adelante donde toca la válvula para ver si está gastado o agrietado. eemplácelo si la fuga continúa.
Agujeros en unión entre ASA y tanque	Compruebe el O-anillo de tanque en la unión o en el conector de manguera remoto.
Fugas de presión en la unión entre el conducto de aire flexible y el adaptador	Requiere el desmontaje y la reparación del conducto de aire y su mecanismo. Comuníquese con la fábrica o con un centro autorizado de reparación.
Fugas en el cuerpo de la marcadora o a través del cañón	Requiere que se retire la válvula y se revise el cañón para ver el estado del O-ring de la válvula delantera (puede reemplazarse con O-rings de botella), el sello tipo copa y la superficie de la válvula donde el sello tipo copa toca la válvula. Una válvula colocada en sentido inverso provocará fugas. Nunca use un destornillador u objeto de metal para retirar o instalar una válvula. Use una goma de borrar de la punta de un lápiz u otro instrumento suave.
Agujeros en unión entre gas - por	Quite la unidad foregrip y compruebe O-anillos foregrip y ASA Replace vertical con O-anillos de tanque de llevado puesto o estar rotos.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## GATILLO Y TIRO

Si se lleva el gatillo hacia atrás, la marcadora no dispara	Verifique que el seguro esté desactivado y que se vea la marca roja. Verifique que la marcadora esté amortillada, que la fuente de aire esté correctamente adherida y suficientemente llena. Si la marcadora es electrónica, asegúrese de que la batería está cargada adecuadamente y que los tornillos del cuadro del gatillo estén bien ajustados.
El gatillo no se mueve con fluidez	Revise el manguito arriba del gatillo cerca del guardamonte. Use un punzón para llevarlo a la posición correcta.
El funcionamiento de la marcadora no se detiene (más de un ciclo parcial a la vez cuando se aprieta el gatillo)	Verifique que la fuente de aire esté correctamente adherida a la marcadora y suficientemente llena. Revise si el fiador o el O-ring del percutor Hammer Blue están gastados.
El seguro no funciona	Retire el panel izquierdo de la empuñadura y vea si el resorte del seguro (Nº 48) y el cojinete del seguro (Nº 47) están en su lugar. Si no están, comuníquese inmediatamente con KEE.
La seguridad Falla	Quite el entrepaño izquierdo de gripframe y vea si la primavera de la seguridad (#48) y pelota de seguridad (#47) son todavía en su ranura. Si ellos están ausentes, la llamada KEE inmediatamente.

## VELOCIDAD (NO EXCEDA LOS 300 PIES POR SEGUNDO)

Baja	Asegúrese de que la fuente de aire esté adecuadamente llena.
Baja	Ajuste el nivel de velocidad haciendo girar el ajustador en el sentido de las agujas del reloj.
Baja	Retire el conjunto cerrojo y percutor y límpielo. Limpie dentro del área de la caja del cerrojo y lubrique todos los O-rings del conjunto con aceite sintético para marcadoras de paintball.
Baja	Reemplace el resorte del percutor por uno más rígido.
Alta	Ajuste el nivel de velocidad haciendo girar el ajustador en el sentido contrario a las agujas del reloj.
Alta	Reemplace el resorte del percutor por uno menos rígido.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## BOLAS DE PINTURA

Siempre verifique la calidad de las bolas de pintura antes de jugar  
Si la bola se pone demasiado caliente o demasiado tibia, es posible que esté arruinada.

Desviación del trayecto

Verifique la presencia de aceite o pintura en el cañón, el cargador, el tubo de alimentación y la recámara. El área del conjunto cerrojo y percutor debe estar siempre limpia de restos de pintura. Asegúrese de que la marcadora no esté disparando a más de 300 pies por segundo. Desmóntela y límpiela.

Rotura en el cañón

Revise el muelle de retención (Nº 20) y reemplácelo si es necesario. Asegúrese de que la velocidad no exceda los 300 pies por segundo.

No pasan al tubo de alimentación

Sacuda el cargador. Revise el cargador y el tubo de alimentación para ver si hay restos de pintura que traban el deslizamiento de las bolas.

Disparo simultáneo de dos bolas

Revise el muelle de retención (Nº 20) y reemplácelo si es necesario

UTILICE ÚNICAMENTE BOLAS DE PINTURA DE CALIDAD RPS. SE RECOMIENDA EL USO DE BOLAS PREMIUM, EL TIGRE™, ALL STAR® Y MARBALLIZER® PARA EL CAÑÓN DE LA MARCADORA PIRANHA®.

## CAÑÓN

El cañón se afloja

Revise el O-ring del cañón (Nº 39) y ajuste el cañón firmemente. No lubrique el O-ring del cañón.

El cañón de repuesto no se enrosca a la montura

Si es difícil enroscar el cañón a la marcadora, verifique que la rosca coincida con la rosca de la montura. Si la rosca es diferente, el cañón no fue diseñado para ser usado con una marcadora Piranha™.

## GARANTÍA

### RECIBO DE COMPRA O COMPROBANTE DE EMBALAJE ORIGINALES

Conserve los originales de los recibos de compraventa o del comprobante de embalaje. KEE se enorgullece de fabricar productos de paintball de gran calidad que le aseguran años de placer sin inconvenientes. Si encontrara alguna dificultad para hacer funcionar esta marcadora de paintball Piranha® o para realizar su mantenimiento, vuelva a leer atentamente este manual. Si, de todos modos, necesita más asistencia, comuníquese con KEE al 1.800.724.6822.

### PROCEDIMIENTO DE USO DE LA GARANTÍA DE REPARACIÓN

Todo producto que se retorne debe estar acompañado de un número de autorización colocado en la parte externa de la caja. Llame a KEE al 1.800.724.6822 para obtener dicho número de autorización antes de enviar el produc-

# GARANTÍA

to a KEE. Todo retorno por garantía debe venir acompañado de su nombre, su dirección y número de teléfono. Incluya si es posible su número de fax y dirección electrónica. Usted debe sacar todas las bolas de pintura antes de realizar el envío y debe embalar el producto de manera segura para evitar que se dañe durante el transporte. Incluya una breve descripción del problema. Envíe a: KEE 55 Howard Ave., Des Plaines, IL 60018 USA.

## REPARACIONES NO CUBIERTAS POR GARANTÍA

En caso de que se necesiten reparaciones en una marcadora Piranha® que la garantía no cubre, comuníquese con KEE al 1.800.724.6822 para obtener información con respecto a los centros autorizados de reparación de Piranha®.

Toda marcadora Piranha® que se envíe a KEE para una reparación no cubierta por la garantía debe estar acompañada de un número de autorización, una descripción del problema y de sus datos personales como se indica en "PROCEDIMIENTO DE USO DE LA GARANTÍA DE REPARACIÓN" más arriba. Incluir el recibo de compraventa o el comprobante de embalaje es optativo para las reparaciones sin garantía. Nótese que se deberá pagar un monto mínimo de \$20 por la mano de obra y que puede haber costos adicionales por las piezas que se usen para reparar un artículo o producto que no está cubierto por la garantía. Se le enviará una estimación del costo de reparación, y se requerirá su autorización previa para realizar las reparaciones antes de comenzarlas.



## PROCEDIMIENTO DE REPARACIÓN

KEE Action Sports (KEE), garantiza que esta marcadora de paintball Piranha® GTI Plus, en el momento de la venta original, no posee irregularidades en los materiales ni defectos de fábrica por un período de un año a partir de la fecha de la compra. La responsabilidad de KEE bajo esta garantía se limitará a la reparación o reemplazo de las piezas defectuosas del producto. Este servicio de reparación o reemplazo se ofrece de manera gratuita después de la recepción del producto por KEE Action Sports (KEE), 55 Howard Ave, Des Plaines, IL 60018 USA. Esta garantía no cubre el costo de envío. Comuníquese con KEE al 1.800.724.6822 para obtener información sobre el servicio de garantía o un número de autorización antes de enviar el producto a KEE. **Envíe su marcadora con una empresa de transporte que le permita rastrear el envío y asegure su paquete. KEE no se responsabiliza por los productos enviados que no reciba.**

## EXCLUSIONES Y RESTRICCIONES DE LA GARANTÍA

Esta garantía no es válida en caso de abuso o mal uso del producto, de utilización de otras piezas que no sean las originales de fábrica, o de reparaciones, modificaciones o alteraciones no autorizadas. Tampoco es válida para las piezas que se vuelven defectuosas por modificación, mal uso, abuso o accidente. Esta garantía no cubre los O-rings, los sellos tipo copa, los resortes, ni la decoloración normal del acabado anodizado, las raspaduras u otros desgastes cosméticos, así como ninguna pieza o artículo no fabricados por KEE .

KEE no ofrece ninguna otra garantía, expresa o implícita, que no sea la que aquí se estipula, incluyendo, pero no limitándose a las garantías implícitas de la calidad comercial o aptitud que puedan desprenderse de una utilización que no sea la utilización para la que la marcadora Piranha® de KEE ha sido diseñada. Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Usted puede tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro. KEE no es responsable por los daños directos o indirectos que pudieran resultar del uso o funcionamiento de la marcadora Piranha® de KEE o de un incumplimiento de la garantía aquí estipulada.



# GARANTÍA

## FICHA DE REGISTRO DE LA GARANTÍA

Llene con todos los datos requeridos la ficha de registro de la garantía que acompaña a la marcadora Piranha® de KEE y envíela a la siguiente dirección: KEE Action Sports, 55 Howard Ave., Des Plaines, IL 60018 USA.

*Piranha® es marca registrada. Derechos de diseño y todos los derechos reservados. Todos los modelos, dibujos, fotografías, instrucciones o manuales son propiedad intelectual de Piranha® GTI Plus. Patente en trámite. Todos los derechos se harán respetar estrictamente.*

# PIRANHA® GTI PLUS

Piranha® GTI Plus tiene una alta tasa de disparo. Para un mejor desempeño, se recomienda el uso de una tolva agitadora tal como la Extreme Rage® Overdrive™.



### FUNCIONAMIENTO DE LA MARCADORA PIRANHA® GTI PLUS:

1. Ajustar firmemente el cañón roscado en la marcadora.
2. En esta etapa, no coloque el tanque ni el cargador en la marcadora ni la llene de bolas de pintura.
3. Inserte firmemente el obturador del cañón.
4. Tire la palanca de amarillamiento hacia atrás desde la parte trasera de la marcadora hasta que el mecanismo quede amarillado. Siempre amarille la marcadora antes de cargarle el aire. Cuando se amarille la marcadora, el perno retrocederá dentro de la marcadora cuando se libere, y solo se moverá ligeramente cuando la marcadora esté en uso.
5. Desactive el seguro.
6. Apriete el gatillo con una presión uniforme hasta oír que la palanca del martillo se desplaza hacia adelante a la posición de desamarillada.
7. Amarille la marcadora.
8. previo a instalar la fuente de aire, asegúrese de haber leído y comprendido las instrucciones de la sección GAS / AIRE COMPRIMIDO de este manual. Siga las normas de seguridad para la manipulación de gas o aire comprimido. Si surge alguna fuga en la marcadora, remítase a la guía de resolución de problemas o lleve la marcadora a una persona especializada en trabajos con gas o aire comprimido. Use únicamente cilindros para gas y aire comprimido que cumplan con las leyes y disposiciones vigentes, incluyendo pero no limitándose a las del Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association y American Society for Testing and Materials en los Estados Unidos.
9. Póngase gafas protectoras y verifique el funcionamiento de la marcadora apretando el gatillo después de colocarle la fuente de aire. La marcadora debería disparar aire y la palanca de amarillamiento debería correrse hacia adelante y hacia atrás, deteniéndose en la posición de amarillada, cada vez que apriete el gatillo. Repita la operación varias veces. La palanca de amarillamiento encastrada se moverá ligeramente, pero nunca se saldrá completamente.
10. Deslice el seguro hacia adelante (en la versión semiautomática). Ahora puede proceder a la carga de las bolas de pintura.



# DIAGRAMA / LISTA DE PARTES

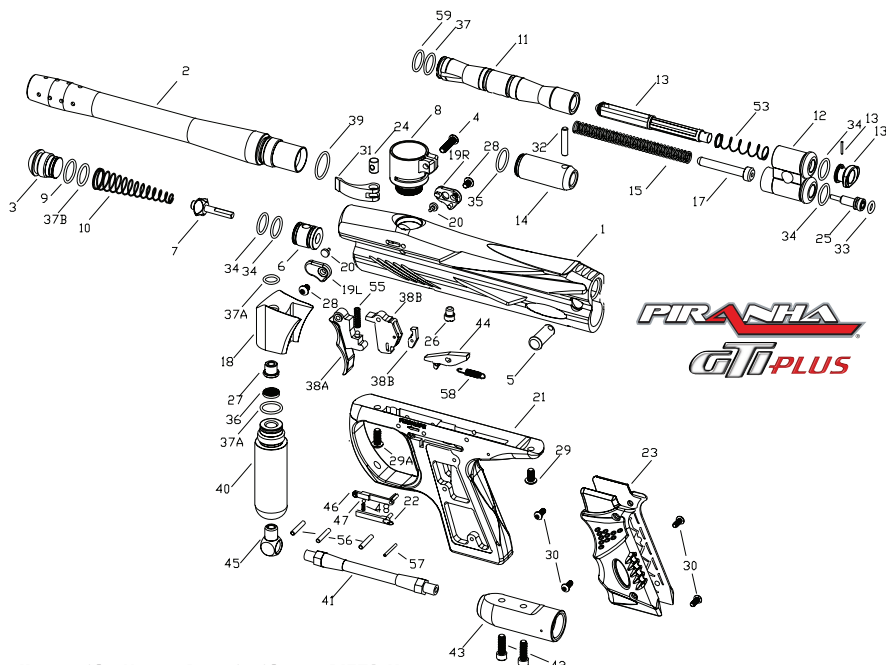


Ilustración No.	Descripción	PIEZA No.	
1A.	Caja fresada del cerrojo - Negro mate	73100	27. Tornillo ASA
1B.	Caja fresada del cerrojo - Azul mate	73101	28. Tornillo del muelle de retención
1A.	Caja fresada del cerrojo - Metal mate	73102	29. Tornillo trasero del cuadro del gatillo
2.	Cañón de 9 pulgadas	73120	29A. Tornillo delantero del cuadro del gatillo
3.	Capuchón GTI del extremo	73123	30. Tornillos de la empuñadura
4.	Tornillo de la abrazadera	73152	31. Palanca de la abrazadera - plateado
5.	Pasador de desmontaje en juego	10038	32. Aguja del cerrojo
6.	Cuerpo de la válvula	10027	33. O-ring del tornillo de ajuste de velocidad
7.	Mecanismo del sello tipo copa	19682	34. O-rings del obturador trasero y la válvula
8A.	Collarín del alimentador - negro mate	73147	35. O-ring Blue Hammer
8B.	Collarín del alimentador - azul mate	73148	36. Filtro de tela metálica
8C.	Collarín del alimentador - metal mate	73149	37. O-rings del cerrojo
9.	O-ring del capuchón delantero	73153	37A. O-ring de la empuñadura de conducto de gas
10.	Resorte de la válvula	71597	37B. O-ring de la ficha ASA
11.	Cerrojo de amartillamiento encastrado	73124	38A. Gatillo
12.	Mecanismo trasero del obturador de amartillamiento encastrado	73127	38B. Mecanismo de trinquetes del gatillo
13.	Mecanismo de la palanca de amartillamiento encastrada	73126	39. O-ring del cañón
14.	Percutor	10024	40. O-ring de la empuñadura delantera de conducto de gas
15.	Resorte Blue Hammer	10351	41. Conducto en inox de 6,5 pulgadas
17.	Guía del resorte	10301	42. Tornillo en inox del adaptador
18A.	Adaptador vertical ASA - negro mate	73105	43. Adaptador inferior recto
18B.	Adaptador vertical ASA - azul mate	73106	44. Fiador
18C.	Adaptador vertical ASA - metal mate	73107	45. Codos de 90°
19A.	Capuchón izquierdo del muelle de retención	73129	46. Corredera de seguridad
19B.	Capuchón derecho del muelle de retención	73130	47. Bola de seguridad
20.	Muelle de retención	10160	48. Resorte del mecanismo de seguridad
21.	Montaje del cuadro polímero 07	73140	53. Resorte encastrado
22.	Pasador de liberación del fiador	73144	55. Resorte del gatillo
23.	Empuñadura	73145	56. Aguja del resorte/ fiador
24.	Arandela de la abrazadera	73151	57. Aguja del resorte/ gatillo
25.	Tornillo de ajuste de velocidad	10026	58. Aguja del fiador
26.	Tornillo de ajuste de la válvula	10513	59. O-ring delantero del mecanismo de descarga
			71580
			10180
			10682
			71583
			10782
			73150
			10291
			10460
			10260
			10129
			41010
			41010
			41010
			73141
			73142
			10161
			73121
			47011
			42016
			73122
			10721
			47000
			73143
			10730
			10750
			10203
			73146
			10766
			10767
			10753
			57738

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE

## **! ADVERTENCIA!**

¡ESTO NO ES UN JUEGO! EL USO INAPROPIADO PUEDE OCASIONAR GRAVES O LA MUERTE. TANTO EL USUARIO COMO CUALQUIER OTRA PERSONA DENTRO DEL ALCANCE DEL MARCADORA DEBEN USAR PROTECCIÓN OCULAR. LAS PERSONAS MENORES DE 18 AÑOS DEBEN ESTAR BAJO LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO. LEA ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES EN SU TOTALIDAD ANTES DE USAR. LA INSERCIÓN DE UN DEDO EN LA RECÁMARA DE LA MARCADORA PUEDE CAUSAR HERIDAS A LA PERSONA. ¡USE SU SENTIDO COMÚN Y DIVIÉRTASE!

## **OPERACIÓN BÁSICA DE LA MARCADORA**

- 1- Para encender la marcadora: Mantenga presionado el botón POWER hasta que la luz LED roja parpadee en rojo.
- 2- Para disparar la marcadora: Una luz LED fija de color rojo (o naranja si la recámara está vacía) indica que la marcadora está lista para ser disparada.
- 3- Para apagar la marcadora: Presione el botón POWER una vez para apagar los sensores de ojos y la luz LED cambiará a una luz intermitente naranja.
- 4- Para cambiar el modo de disparo: Consulte la Tabla de modos de disparo para ver una descripción complete de los diferentes modos de disparo y sus colores de luz LED correspondientes.
- 5- Para apagar la marcadora: Mantenga presionado el botón POWER durante 2 segundos hasta que la luz LED complete el ciclo de colores. Suelte el botón POWER y la marcadora se apagará.

## **! ADVERTENCIA!**

ANTES DE AJUSTAR EL MODO DE DISPARO, LA VELOCIDAD DE DISPARO, EL INTERVALO DE REPOSO O CUALQUIER OTRO PARÁMETRO, RETIRE TODAS LAS BOLAS DE PINTURA Y LAS FUENTES DE PROPULSIÓN, INSTALE UN DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN Y MANTENGA PRESIONADO EL BOTÓN ON/OFF HASTA QUE LA MARCADORA SE APAGUE.

## **CAMBIO DEL MODO DE DISPARO: CARACTERÍSTICAS DE LA NUEVA PLACA DE RAMPAGE GTI**

La placa de Rampage GTI viene con una base estándar con 8 modos básicos de disparo. Para cambiar el modo de disparo, la marcadora debe estar encendida, con las miras encendidas y una bola en la recámara. NOTA: EL INTERRUPTOR DE CERRADURA DE TORNEO DEBE ESTAR DESACTIVADO PARA PODER ACCEDER AL BOTÓN MODO. Cada vez que se oprime el botón MODO, se pasa a otro nuevo modo de disparo. Cada modo de disparo está identificado por el color de la luz LED. La siguiente tabla describe uno a uno los modos de disparo, su color LED correspondiente y una descripción de cómo funciona cada modo.

# OPERACIÓN BÁSICA DE LA MARCADORA

## MODOS BÁSICOS DE DISPARO

Modo	Panel LED	Descripción
1) Semiautomático	Rojo fijo	Dispara un tiro por cada presión del gatillo.
2) Ráfaga	Azul fijo	Dispara x tiros por cada presión del gatillo (x= el valor de rondas del modo ráfaga).
3) Reactivo	Morado fijo	Dispara x tiros por cada presión y suelta del gatillo (x= el valor de rondas del modo reactivo).
4) Automático	Verde Fijo	Sigue disparando mientras se mantiene apretado el gatillo.
5) Turbo Plus	Roja con parpadeo rápido	Dispara x tiros semiautomáticos (x= el valor de tiro del gatillo del modo Turbo Plus) y luego pasa al modo Reactivo de un tiro. Luego de 1 segundo de inactividad, vuelve al modo Semiautomático.
6) Rampage (Acometida)	Azul con parpadeo rápido	Dispara tiros semiautomáticos hasta una velocidad de presiones del gatillo por segundo (x) (x= el valor de la velocidad del modo ráfaga), luego pasa al modo de Ráfaga de 2 tiros. Mantiene el modo Ráfaga de dos tiros hasta una velocidad de presiones de gatillo por segundo (x) (x= el valor de la velocidad del modo ráfaga * 2), luego pasa al modo Reactivo de 2 tiros. Luego de 1 segundo de inactividad, vuelve al modo Semiautomático.
7) PSP3	Morado con parpadeo rápido	Tres tiros en Semiautomático y luego una transición a 3 rondas de Ráfaga. Luego de 1 segundo de inactividad, vuelve al modo Semiautomático.
8) NXL	Verde con parpadeo rápido	Semiautomático durante los primeros 3 disparos; al cuarto tiro y suelta del gatillo pasa a Automático. Luego de 1 segundo de inactividad, vuelve al modo Semiautomático.

Su placa de Rampage CTI viene preprogramada con los parámetros óptimos para su marcadora. ¡Solo tiene que encender la marcadora e ir a jugar! Para los usuarios que prefieren personalizar sus marcadoras, la placa de Rampage GTI incluye varios puntos de programación para personalizar el rendimiento de la marcadora. La siguiente tabla describe cada uno de los Puntos de Programación del Control de la Marcadora, su color de luz LED correspondiente, el valor por defecto así como el mínimo y el máximo para cada punto de programación.

# PUNTOS DE PROGRAMACIÓN DEL CONTROL DE LA MARCADORA

## PUNTOS DE PROGRAMACIÓN DEL CONTROL DE LA MARCADORA

Función	LED(multicolor)	Valor por defecto	Valor Mín./Máx.
VGMD - Miras encendidos	Rojo	15	10/30
VGMD - Miras apagados	Azul	5	5/20
Rondas del modo Ráfaga	Morado	3	2/5
Rondas del modo Reactivo	Verde	1	1/5
Tiros del gatillo Turbo Plus	Naranja	3	2/10
Velocidad del gatillo Rampage	Verde azulado	3	2/10
Modo Torneo (Activado)	Blanco	1	1/8
Modo de fuga	Parpadeo rojo	1=Off	1=Off/2=On
Antirrebote del gatillo (ms)	Parpadeo azul	20	1/25
Intervalo del Solenoide (ms)	Parpadeo morado	5	1/20
Tiempo de retorno del cerrojo (ms)	Parpadeo verde	30	10/40
Tiempo en la recámara/mira (ms)	Parpadeo naranja	5	1/10
Modo Mira	Parpadeo verde azulado	1	1/5
Apagado automático	Parpadeo blanco	20	1=Off/20=60 min.

Nota: cuando se realiza la selección o el ingreso de un nuevo valor de parámetro, el valor parpadeará en el color correspondiente de la luz LED para dicho parámetro.

## DEFINICIONES DE LOS PUNTOS DE PROGRAMACIÓN DEL CONTROL DE LA MARCADORA

**VGMD, miras encendidos.** Esta función fija la Velocidad global máxima de disparos (bolas por segundo) miras encendidos en todos los modos de disparo.

**VGMD, miras apagados.** Esta función fija la Velocidad global máxima de disparos (bolas por segundo) miras apagados en todos los modos de disparo.

**Rondas del modo Ráfaga.** Este valor fija el número de rondas disparadas por cada tiro del gatillo en el modo Ráfaga.

**Rondas modo Reactivo.** Este valor fija el número de rondas disparadas por cada tiro y suelta del gatillo en el modo Reactivo.

**Tiros del Gatillo Turbo Plus.** Este punto de programación ajusta el número de semirondas requeridas para pasar de la operación semiautomática de la operación en modo Reactivo de 1 disparo. El modo Reactivo de 1 disparo se mantiene hasta un segundo de inactividad del gatillo.

**Velocidad del gatillo Rampage.** Este punto controla la velocidad de gatillo requerida para pasar de la operación semiautomática de la operación en modo Ráfaga de 2 disparos. La en modo Ráfaga de 2 disparos se mantiene hasta un segundo de inactividad del gatillo. Este es un modo de ramping (incrementos) de 3 pasos. Por ejemplo: en el valor por defecto de 3, el usuario debería incrementar en velocidades de 3 y 6 tiros del gatillo por segundo.

**Modo Torneo.** Determina qué modo estará bloqueado para el juego en Torneo cuando el interruptor del cerrojo de Torneo está activado (ON). Para activar el modo de Torneo, apagar la marcadora, colocar el interruptor del cerrojo de Torneo en la posición ON. Los puntos de programación 1 a 8 representan cada modo de disparo disponible en orden de giro (1 = Semi... 8 = NXL, consultar la tabla de modos de disparos para ver la lista completa).

## DEFINICIONES DE LOS PUNTOS DE PROGRAMACIÓN DEL CONTROL DE LA MARCADORA

**Modo de Fuga.** Este parámetro le permite disparar una ráfaga automática en el primer tiro del gatillo a partir de la selección de cualquier modo de disparo. Luego del primer accionamiento del gatillo, la operación de disparo pasará entonces al modo de disparo básico seleccionado.

**Antirrebote del Gatillo.** Este valor determina la cantidad de tiempo (en milésimas de segundo) que el gatillo debe permanecer inactivo antes de aceptar un nuevo accionamiento del gatillo. La disminución de este valor puede provocar disparos erróneos si se hacen tiros sucesivos del gatillo. El aumento de este valor evitará los disparos erróneos y proveerá disparos confiables sincronizados con los accionamientos del gatillo.

**Intervalo del Solenoide.** Este valor controla de la cantidad de tiempo (en milésimas de segundo) de carga del solenoide. Si dicho valor es muy bajo, el diente del seguro no se soltará y en consiguiente, la marcadora no se disparará. Si el valor es muy alto, el solenoide permanecerá en carga demasiado tiempo, desperdiciando energía de la batería.

**Modo Mira.** Mientras las miras estén en funcionamiento, la marcadora disparará a la velocidad de bolas por segundo Miras On VGMD. Si las miras de la marcadora se desactivan, iFault™ cambiará a la velocidad de bolas por segundo Miras Off VGMD de manera automática. Si se reactiva la funcionalidad de los miras, iFault™ volverá a la velocidad de bolas por segundo MGRF Eyes ON de manera automática. La siguiente tabla muestra los valores de operación de las miras:

**Valor 1** — Miras en operación con procesamiento de iFault™

- Permite la operación manual de las miras (On/Off)

**Valor 2** — Miras en operación SIN procesamiento de iFault™

- Permite la operación manual de las miras (On/Off)

**Valor 3** — Modo de Rodeo de las miras en operación con procesamiento de iFault™

- Solamente para el modo de disparo Seco
- Vuelve por defecto a las miras On VGMD
- Provee el modo de prueba del Tiempo de retorno del cerrojo (vía iFault™)

**Valor 4** — Modo de demostración del Rodeo de las miras

- Solamente para el modo de disparo Seco
- Se evita el procesamiento de los miras
- Vuelve por defecto a las miras On VGMD

**Valor 5** — Modo de desactivación de las miras Para uso con miras rotos o faltantes

- Todas las funciones de procesamiento y función de las miras quedan desactivadas
- Vuelve por defecto a las miras Off VGMD

**Tiempo de retorno del cerrojo.** Este valor controla la cantidad de tiempo (en milésimas de segundo) después que el solenoide se descarga para permitir el paso del cerrojo hacia atrás de los miras de la marcadora. Si los miras no ven esta transición (debido a una obstrucción o una bola de pintura rota), el Modo iFault™ se activa automáticamente y el tiempo máximo de retorno del cerrojo (ROF, sus iniciales en inglés) baja a la velocidad en OFF. La velocidad las miras Off se mantiene hasta que se retira la obstrucción, momento en el cual el ROF vuelve a la velocidad de las miras ON.

**Tiempo en la recámara/miras.** Este valor controla la cantidad de tiempo (en milésimas de segundo) durante el cual las miras deben ver la bola en la recámara antes de empezar el ciclo del cerrojo. Esta capacidad de ajuste compensará las diferentes calidades de pintura y los distintos modos de alimentación.

**Apagado automático.** Este parámetro le permite ajustar si o cuándo desea que la marcadora se apague automáticamente luego de un período SIN disparos. Los valores de apagado automático se ubican entre 2 y 20, y cada incremento adiciona 3 minutos de tiempo al intervalo. Entonces, los tiempos de apagado automático van de 6 a 60 minutos. Un valor de 1 anula la función de apagado automático, por lo que la marcadora permanecerá encendida hasta que usted la apague manualmente.

### FUNCIONES NO MODIFICABLES (ACTIVADAS PERMANENTEMENTE):

**Amortiguación del gatillo.** Esta función amortigua el accionamiento del gatillo durante el ciclo del cerrojo, lo cual resulta en disparos más fluidos en todos los modos.

# HUMAN/MARKER INTERFACE (HMI)

**Antirrebote Mecánico (AMB, sus iniciales en inglés).** Solo en Modo Semiautomático. Este filtro del gatillo previene el accionamiento accidental debido a un retroceso de la marcadora. Este parámetro se ajusta automáticamente según al antirrebote actual del gatillo ( $AMB \text{ Valor (ms)} = \text{Antirrebote del gatillo} / 2$ ).

**Seguro de Recámara vacía.** Al realizar un control de los sensores de los miras, si el gatillo se amortigua y transcurre un segundo no aparece ninguna bola de pintura, el Seguro de Recámara vacía se activará y el tiro del gatillo será anulado. El usuario debe soltar el gatillo para desactivar el seguro y seguir disparando.

## INTERFAZ HUMANO/MARCADORA (HMI, SUS INICIALES EN INGLÉS)

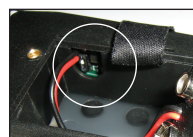
La placa de Rampage GTI cuenta con tres interfaces: el Gatillo, el botón POWER y el botón Modo.

Interfaz	Función
<b>BOTÓN POWER</b>	<p><b>POWER ON</b> PRESIONAR/MANTENER HASTA QUE LA LUZ LED PARPADEE EN ROJO. SOLTAR. LA MARCADORA ESTÁ LISTA PARA SER DISPARADA.</p> <p><b>POWER OFF</b> PRESIONAR/MANTENER DURANTE 2 SEGUNDOS HASTA QUE LA LUZ LED PARPADEE EN ROJO/VERDE/AZUL. SOLTAR. LA MARCADORA ESTÁ APAGADA.</p> <p><b>CONTROL DE LAS MIRAS</b> PRESIONAR PARA ACTIVAR O DESACTIVAR LA FUNCIÓN MIRAS. (MIRAS OFF = LUZ LED NARANJA A INTERMIENCIA LENTA)</p>
<b>BOTÓN MODO</b>	<p>NOTA: EL INTERRUPTOR DE CERROJO PARA TORNEO DEBE ESTAR APAGADO ANTES DE PODER ACCEDER AL BOTÓN MODO.</p> <p><b>OPERACIÓN DEL MODO DE DISPARO</b> EN EL MODO DE DISPARO, PRESIONE PARA ACTIVAR LA FUNCIÓN DE MODOS DE DISPARO. PARA CAMBIAR DE MODO ES NECESARIO QUE LOS MIRAS ESTÉN COLOCADOS.</p> <p><b>OPERACIÓN DEL MODO DE PROGRAMACIÓN</b> EN EL MODO DE PROGRAMACIÓN, SELECCIONA EL PUNTO DE VERIFICACIÓN/MODIFICACIÓN DE PARÁMETROS. CONFIRMA EL VALOR DEL PUNTO DE PROGRAMACIÓN INGRESADO POR MEDIO DEL GATILLO.</p>
<b>GATILLO</b>	<p><b>OPERACIÓN DEL MODO DE DISPARO</b> ESTA FUNCIÓN DISPARA LA MARCADORA EN MODO DE DISPARO.</p> <p><b>OPERACIÓN DEL MODO DE PROGRAMACIÓN</b> EN EL MODO DE PROGRAMACIÓN, PASA POR LOS PUNTOS DEL CONTROL DE LA MARCADORA. INGRESAR LOS VALORES DE LOS PUNTOS DE PROGRAMACIÓN POR MEDIO DE ACCIONAMIENTOS DEL GATILLO.</p>
<b>MODO DE PROGRAMACIÓN</b>	<p>NOTA: EL INTERRUPTOR DE CERROJO PARA TORNEO DEBE ESTAR APAGADO ANTES DE PODER ACCEDER AL MODO DE PROGRAMACIÓN.</p> <p><b>INGRESAR AL MODO DE PROGRAMACIÓN</b> ACCIONAR/MANTENER EL GATILLO, PRESIONAR EL BOTÓN POWER HASTA QUE LA LUZ LED TITILE EN BLANCO 10 VECES. SOLTAR EL BOTÓN POWER Y EL GATILLO.</p> <p><b>SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN</b> PRESIONAR/MANTENER DURANTE 2 SEGUNDOS HASTA QUE LA LUZ LED PARPADEE EN ROJO/VERDE/AZUL. SOLTAR, LA MARCADORA ESTÁ APAGADA.</p>
<b>CONTROL IFAULT™</b>	CONTROL IFAULT™: ANTICIPA LA PANTALLA LED DE MODO DE DISPARO.

## INTERRUPTOR DEL CERROJO DE TORNEO

Cuando el interruptor de cerrojo de Torneo está en funcionamiento, el botón Modo quedará desactivado y el modo de programación no estará disponible, lo cual impedirá hacer ajustes a la marcadora o cambiar de modo. (Indicado por un círculo en la foto a la derecha).

Para recobrar la funcionalidad del botón MODO para poder cambiar los modos u obtener acceso a los modos de programación, simplemente se apaga la marcadora y se empuja el interruptor de cerrojo de Torneo hacia arriba (posición Off). Ahora se puede acceder al modo de programación y el botón Modo puede cambiar de modo mientras la marcadora está encendida.



# PROGRAMACIÓN DE LA MARCADORA

## PROGRAMACIÓN DE SU PLACA DE RAMPAGE GTI

Nota: El Interruptor de Cerrojo para Torneo debe estar apagado antes de poder intentar programar.

### EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN

Establecer el MIRAS OFF VGMD a 10 BPS

1. Iniciar el Modo de Programación.
2. La luz LED está de color ROJO FIJO (punto de Miras On VGMD). Accionar el gatillo para pasar al siguiente punto.
3. La luz LED está de color AZUL FIJO (punto de Miras Off VGMD). Presionar sobre el botón Modo para seleccionar este punto de programación.
4. La luz LED titila en el valor actual. Presionar sobre el botón Modo para reprogramar este punto.
5. Accionar el gatillo 10 veces y controlar que se produzca un parpadeo de la luz LED por accionamiento.
6. Presionar sobre el botón Modo nuevamente para confirmar el nuevo valor de este punto.
7. La luz LED titila en el valor actual.
8. Accionar el gatillo para pasar al siguiente punto o presione el botón POWER para apagar la marcadora.



## ¡ADVERTENCIA!

**PRECAUCIÓN:** ANTES DE EFECTUAR CUALQUIER OPERACIÓN DE MANTENIMIENTO O DESMONTAJE DE LA MARCADORA, ASEGÚRESE DE RETIRAR TODAS LAS BOLAS DE PINTURA Y LAS FUENTES DE PROPULSIÓN, INSTALE UN DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN Y MANTENGA PRESIONADO EL BOTÓN ON/OFF HASTA QUE LA MARCADORA SE APAGUE.

## REESTABLECIMIENTO DE LOS VALORES DE FÁBRICA

La Placa Rampage de GTI tiene la capacidad de reestablecer todos los puntos de programación del control de la marcadora a los valores por defecto ingresados en fábrica mediante una simple operación.

1. Con la marcadora apagada, mantener presionado el botón MODO y mantenga presionado el botón POWER hasta que la luz LED titile en blanco, lo cual indica que se han reestablecido correctamente los datos.
2. Suelte ambos botones; la luz LED cambiará a ROJO FIJO (o naranja si la recámara está vacía), lo cual indica que está en el modo de disparo Semiautomático.

Los datos de su marcadora han sido reestablecidos a los valores de fábrica.

## CAMBIO DE LA BATERÍA

GTI Plus Rampage viene con una pila alcalina de 9V. Para cambiar la pila, retire el panel derecho de la empuñadura y tire suavemente de la tapa del compartimento de las baterías (no tire de los cables de los polos de las pilas). Reemplace la pila vieja con una pila alcalina para flash de 9V. Nota: Utilice siempre pilas de buena marca. Otros tipos de pilas podrían afectar el rendimiento de la marcadora.

## LIMPIEZA DEL MIRA

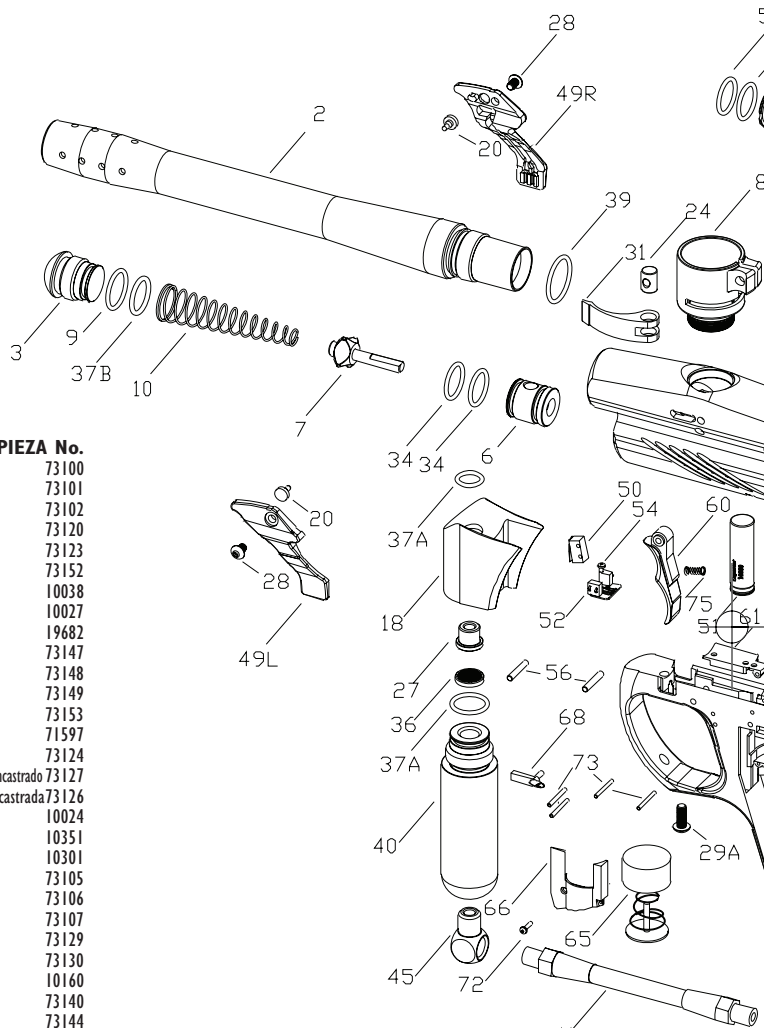
Si el mira antirrobo no funciona, verifique que el mira está encendido. Si la mira está encendida y la marcadora dispara sin una bola de pintura en la recámara, es probable que haya suciedad o pintura sobre la mira misma. Limpie las miras y pruebe de nuevo. Se puede destornillar las tapas de los miras para su limpieza, aunque la utilización de una varilla limpiavidrios retirará la suficiente acumulación de pintura para que los miras vuelvan a funcionar.



## ¡ADVERTENCIA!

NO USAR NUNCA AGUA PARA LIMPIAR LA MARCADORA; PODRÍA CORRER EL RIESGO DE DAÑAR EL MARCO DEL GATILLO ELECTRÓNICO. TOMA PRECAUCIONES DE SEGURIDAD ADICIONALES AL MANIPULAR O DISPARAR YA QUE LAS MARCADORAS CON MARCOS ELECTRÓNICOS TIENEN GATILLOS EXTREMADAMENTE SENSIBLES.

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE



## Ilustración No. Descripción

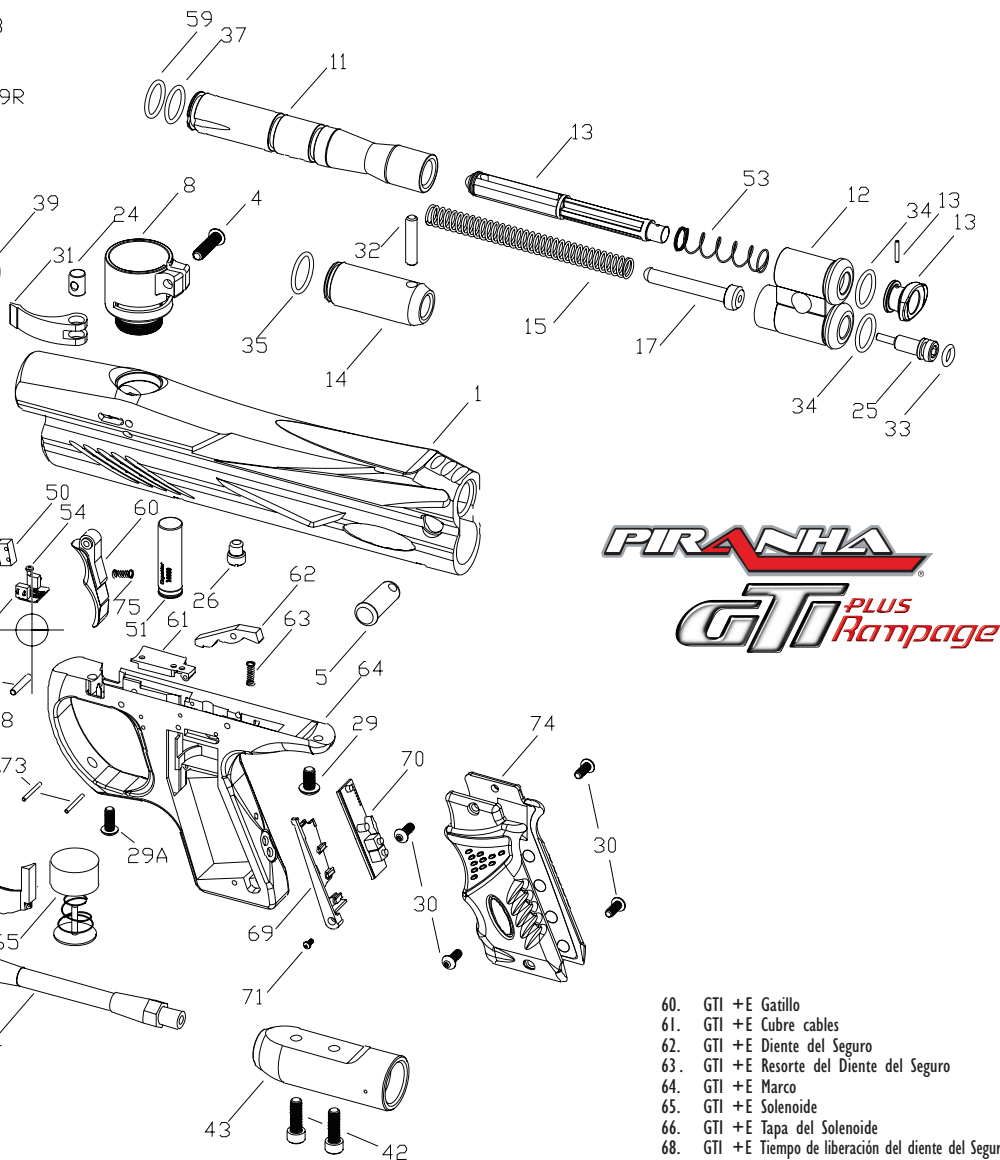
- 1A. Caja fresada del cerrojo - Negro mate  
 1B. Caja fresada del cerrojo - Azul mate  
 1A. Caja fresada del cerrojo - Metal mate  
 2. Cañón de 9 pulgadas  
 3. Capuchón GTI del extremo  
 4. Tornillo de la abrazadera  
 5. Pasador de desmontaje en juego  
 6. Cuerpo de la válvula  
 7. Mecanismo del sello tipo copa  
 8A. Collarín del alimentador - negro mate  
 8B. Collarín del alimentador - azul mate  
 8C. Collarín del alimentador - metal mate  
 9. O-ring del capuchón delantero  
 10. Resorte de la válvula  
 11. Cerrojo de amartillamiento encastrado  
 12. Mecanismo trasero del obturador de amarillamiento encastrado  
 13. Mecanismo de la palanca de amartillamiento encastrado  
 14. Percutor  
 15. Resorte Blue Hammer  
 17. Guía del resorte  
 18A. Adaptador vertical ASA - negro mate  
 18B. Adaptador vertical ASA - azul mate  
 18C. Adaptador vertical ASA - metal mate  
 19A. Capuchón izquierdo del muelle de retención  
 19B. Capuchón derecho del muelle de retención  
 20. Muelle de retención  
 21. Montaje del cuadro polímero 07  
 22. Pasador de liberación del fiador  
 23. Empuñadura  
 24. Arandela de la abrazadera  
 25. Tornillo de ajuste de velocidad  
 26. Tornillo de ajuste de la válvula  
 27. Tornillo ASA  
 28. Tornillo del muelle de retención  
 29. Tornillo trasero del cuadro del gatillo  
 29A. Tornillo delantero del cuadro del gatillo  
 30. Tornillos de la empuñadura  
 31. Palanca de la abrazadera - plateado  
 32. Aguja del cerrojo  
 33. O-ring del tornillo de ajuste de velocidad  
 34. O-rings del obturador trasero y la válvula  
 35. O-ring Blue Hammer

## PIEZA No.

- 73100  
 73101  
 73102  
 73120  
 73123  
 73152  
 73152  
 10038  
 10027  
 19682  
 73147  
 73148  
 73149  
 73153  
 71597  
 73124  
 73127  
 73126  
 10024  
 10351  
 10301  
 73105  
 73106  
 73107  
 73129  
 73130  
 10160  
 73140  
 73144  
 73145  
 73151  
 10026  
 10513  
 71580  
 10180  
 10682  
 71583  
 10782  
 73150  
 10291  
 10460  
 10260  
 10129  
 71667  
 41010  
 41010  
 41010  
 73141  
 73142  
 10161  
 73121  
 47011  
 42016  
 73122  
 10721  
 47000  
 73143



# SCHEMATICS/PARTS LIST



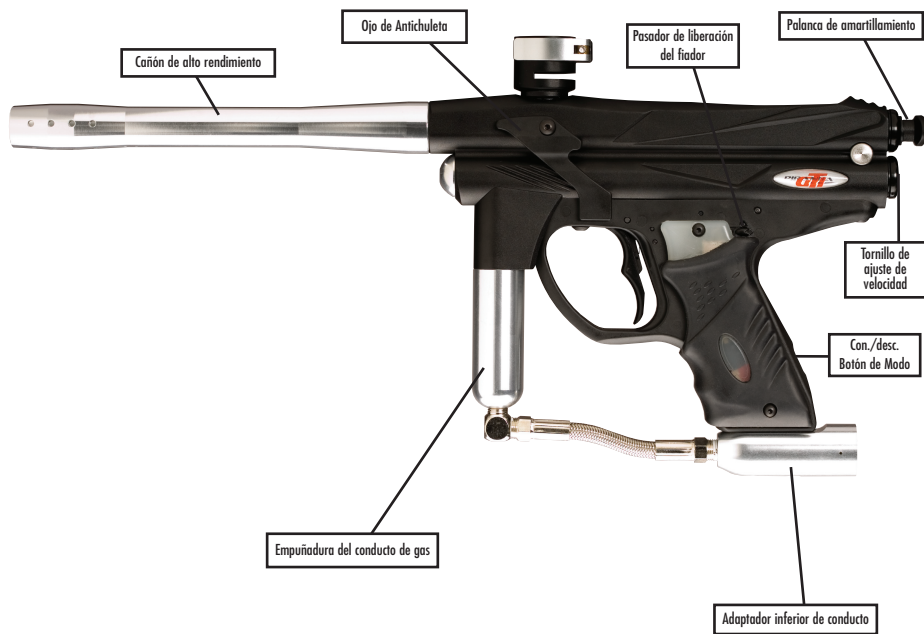
- 49L. GTI +E Tapa de la miras izquierda 73154
- 49R. GTI +E Tapa de la mira derecha 73155
- 50. GTI +E Micro Interruptor 73156
- 51. GTI +E 10000uF Capacitor 73157
- 52. GTI +E Placa de las mirasa 73158
- 54. GTI +E Tornillo de la Placa de las miras 73159

- 60. GTI +E Gatillo 73160
- 61. GTI +E Cubre cables 73161
- 62. GTI +E Diente del Seguro 73162
- 63. GTI +E Resorte del Diente del Seguro 73163
- 64. GTI +E Marco 73164
- 65. GTI +E Solenoide 73165
- 66. GTI +E Tapa del Solenoide 73166
- 68. GTI +E Tiempo de liberación del diente del Seguro 73167
- 69. GTI +E Tapa de la Placa principal 73168
- 70. GTI +E PCBA Principal 73169
- 71. GTI +E Tornillo de la placa 73170
- 72. GTI +E Tornillo del Solenoide 73171
- 73. GTI +E Interruptor / Protector / Clavija de liberación del Diente del Seguro 73172
- 74. GTI +E Empuñadura suave 73173
- 75. GTI +E Resorte del gatillo 73174

# PIRANHA GTI PLUS RAMPAGE



Piranha® GTI Plus Rampage tiene una alta tasa de disparo. Para un mejor desempeño, se recomienda el uso de una tolva agitadora tal como la Extreme Rage® Overdrive™.





## **WARNING**

THE PIRANHA® PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE PIRANHA® PAINTBALL MARKER.

## **AVERTISSEMENT**

LE MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup> N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION PEUT PROVOQUER DES BLESSURES OU LA MORT. UN PROTECTEUR DE VISION CONÇU SPÉCIFIQUEMENT POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉ PAR TOUT UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORTÉE DE TIR. LIRE CE MANUEL INTÉGRALEMENT AVANT DE CHARGER OU D'UTILISER LE MARQUEUR PIRANHA<sup>MD</sup> OU AVANT D'APPLIQUER UNE PRESSION À SON CONTENU.

## **ADVERTENCIA**

LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA® NO ES UN JUGUETE. SU USO INAPROPIADO PUEDE CAUSAR HERIDAS GRAVES O LA MUERTE. TANTO EL USUARIO COMO CUALQUIER OTRA PERSONA DENTRO DEL ALCANCE DE LA MARCADORA DEBEN USAR PROTECCIÓN OCULAR. LEA ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES EN SU TOTALIDAD ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL PIRANHA®.

Piranha® Paintball Markers manufactured by:  
KEE Action Sports • 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA  
Toll Free Phone: 1.800.724.6822 • [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)

Les marqueurs de paintball Piranha<sup>MD</sup> sont fabriqués par :  
KEE Action Sports • 570 Mantua Blvd., Sewell, New Jersey 08080 États-Unis  
Téléphone (sans frais) : 1.800.724.6822 • [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)

Marcadoras de paintball Piranha® Fabricadas por:  
KEE Action Sports • 570 Mantua Blvd., Sewell, NJ 08080 USA  
Número sin cargo: 1.800.724.6822 • [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)

**Please visit [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)  
for updates on your Piranha® Purchase.**

**Consultez notre site Internet au [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)  
pour vous renseigner sur nos nouveautés  
au sujet du marqueur Piranha<sup>MD</sup>.**

**Visite [www.keearctionsports.com](http://www.keearctionsports.com)  
para conocer las novedades relacionadas con su  
adquisición de Piranha®.**