PROTIUM™ / QUADRA™
PISTOLA DE PAINTBALL SEMIAUTOMATICÁ CALIBRE .68
MANUAL DEL PROPIETARIO

Contiene: · *Información de Seguridad* · *Garantía* · *Diagrama* · *Instrucciones de Funcionamiento* · *Guía para Resolver Problemas*

Este símbolo de alerta indica importantes mensajes en este manual. Cuando usted vea este símbolo, esté alerta a la posibilidad de lesiones y lea con cuidado el mensaje que sigue.

⚠ **ADVERTENCIA:** ESTE NO ES UN JUGUETE. EL MAL USO PUEDE CAUSAR LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSIVE LA MUERTE. PROTECCIÓN PARA EL JUEGO DE PAINTBALL DEBERÁ SER USADA POR EL USUARIO Y CUALQUIER PERSONA DENTRO DEL PERÍMETRO DE ALCANCE DEL JUEGO. SE RECOMIENDA QUE LA PERSONA QUE COMPRE EL PRODUCTO SE POR LO MENOS DE 18 AÑOS DE EDAD, 14 AÑOS CON LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO, O DE 10 AÑOS SI ES USADO DENTRO DE UNA CANCHA QUE CUMPLA CON LAS NORMAS ASTM-STANDARD F1777-02. LEA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES ANTES DE USAR.

⚠ **ADVERTENCIA:** NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA, ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECÍFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA.

Bienvenidos al equipo de JT y gracias por comprar esta pistola marcadora de Paintball de gran calidad.

Nosotros en JT nos comprometemos en proveerlo con el mejor producto y servicio posibles. Su modelo está diseñado y fabricado para un fácil mantenimiento y un funcionamiento libre de problemas. Nosotros le pedimos que lea este manual para que así obtenga el máximo beneficio de su compra.

Llame al 1-800-587-2246 o visite nuestro website www.jtusa.com si necesita lista ilustrada de partes o Corrección de Fallas.

REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DE SU PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la pro tecciónde seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el cañón del marcador.
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que esté listo para disparar.
7. Mantenga el cañón de la pistola con su tapón cuando no esté usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y de munición.
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frágiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.
16. Nunca se involucre en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar manejando.

Use un cronógrafo para asegurar que la velocidad del marcador es precisa. Para verificar la velocidad se recomienda Viewloader en el cronógrafo del cañón #7815. Use un limpiador de cañón para limpiar los fragmentos o residuos de munición. Recomendamos la baqueta JT Battle Swab Squeegee #8401

**NO LO DEVUELVA AL VENDEDOR MINORISTA.
LLAME AL, 1-800-587-2246**

NOTA: Cualquier modificación que se haga a este producto invalidará todas las garantías, expresas o implícitas.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA
GARANTÍA: GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS (SE REQUIERE PRESENTACIÓN DE RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

JT garantiza completamente al comprador original que este marcador de Serie ExcelleratorTM está libre de defectos en materiales y fabricación por un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Nuestra garantía se aplica cuando se usa el producto para el fin intentado, bajo condiciones normales, y no se aplica al daño causado por desgaste y rasgaduras, uso irrazonable, alteraciones o negligencia. JT USA remplazará prontamente, o reparará su producto si se encuentra defectuoso en materiales o fabricación. Todo producto que necesite reparación debido al desgaste o rasgadura estará sujeto a una tarifa razonable. Se necesita prueba de compra.
Para servicio de garantía, envíe su Marcador Serie ExcelleratorTM, nombre, dirección y copia del recibo de compra original a: Servicio al Consumidor, JT USA INC., 515 Main St., Chula Vista, CA 91911 U.S.A., Tel. 1-800-587-2246.

⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca le dispare a ninguna persona que no tenga puesto un equipo protector apropiado para los ojos. Los marcadores equipdos con reguladores pueden almacenar varios disparos en el sistema de aire después que el suministro de aire es removido. Asegúrese de que el marcador esté en condiciones seguras antes de desarmarlo y de realizar el mantenimiento o de remover el tapón del cañón. Siga las instrucciones de la sección descarga de este maunual.

OPERACIÓN DEL E-GRIP

⚠ **ADVERTENCIA**: Todos los pasos deben ser seguidos sin que el suministro de gas esté acoplado al marcador.
PASO 1. PROTECCIÓN DE LOS OJOS: Asegúrese que todos los que se encuentran dentro del alcance (200 yardas) está debidamente protegido contra el impacto de las bolas de pintura.
PASO 2. PONGA EL "SEGURO". Empuje el seguro mecánico de izquierda a derecha; no aparece ninguna banda roja. Asegúrese que el taco del cañón está colocado en la boca del marcador.
PASO 3. INSTALACIÓN DE LA BATERÍA: Saque la tapa de agarre e instale una batería de 9 voltios (se recomienda tipo de Alto Rendimiento) en la empuñadura después de conectar el sujetador de la batería.(V. Fig. B).
PASO 4. PRUEBA: Verifique la potencia antes de instalar la tapa de empuñadura.
PASO 5. ACTIVACIÓN. Active la empuñadura pulsando el botón ON/OFF durante 2 segundos hasta que aparezca la luz roja. Pulse de nuevo hasta que la luz roja se vuelva verde. (V.Figura C). Pulse el gatillo y vigile la función solenoidal
PASO 6. REEMPLAZO DE LA TAPA DE EMPUÑADURA
PASO 7. DISPAROS DE PRUEBA: Siguiendo las instrucciones de funcionamiento que se exponen aquí, en primer lugar dispare el marcador sin pintura.
NOTA: Si ocurren problemas de funcionamiento del marcador relacionados con la empuñadura, cambie la batería de 9 voltios por otra nueva de Alto Rendimiento antes de realizar ninguna otra medida de corrección de fallas.
NOTA: La luz de batería baja le avisa a usted cuando la batería está baja. Usted deberá cambiar la batería antes del próximo día de juego.
NOTA: Esta empuñadura es solamente de disparos semiautomásticos.
PASO 8. Para apagar el marcador empuje el interruptor On/Off (encendido/apagado) hacia atrás (Ver Fig. C). Cuando el marcador está apagado y el gatillo es activado, el visor de la empuñadura mostrará la leyenda "JT USA Safe".

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO:

⚠ **ADVERTENCIA:** Asegurese de que la pistola esté siempre apuntando a una direc ción segura. Lea las siguientes instrucciones y SIN QUE LA CARGUE CON MUNICIONES, proceda varias veces a practicar los pasos de funcionamiento (dispare con todas las precauciones y sin munición) de manera que usted aprenda a manejar del marcador de una manera segura y apropiada.
PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.
PASO 2. ARMADO: Con el selector "safety" (seguridad) en la posición "off" (desactivado) y el interruptor de energía en la posición off (apagado), arme el marcador tirando del perno de armado totalmente hacia atrás hasta que trabe en la posición trasera. El Protium™/Quadra™ es un marcador semiautomático, el cual se rearmará a sí mismo después del disparo, cuando funcione correctamente.
PASO 3. COLOCAR EL "SEGURO": Empuje el selector safety (seguridad) de izquierda a derecha; la banda roja no es visible. Asegúrese de que el tapón del cañón esté colocado firme y seguramente en el cañón del marcador. El selector de seguridad en este marcador es un tipo de perno en cruz que bloquea el movimiento del gancho del percutor. El marcador no puede ser armado o disparado mientras el selector de seguridad esté acoplado. Ahora empuje el interruptor on/off (encendido/apagado) hacia adelante para encender el marcador (Ver Fig. C).
PASO 4. ACOPLE EL SUMINISTRO DE GAS: El marcador puede ser utilizado con cualquier cilindro recargable de aire constante que cumpla con las normas ASTM o con un cilindro de CO2 recargable (no incluido). Se sugiere un cilindro HPA regulado o un cilindro de aire comprimido para el mejor desempeño de este marcador (se recomienda el cilindro de aire constante JT 47 cu. in.) La mayoría de los sistemas regulados HPA preajustados tienen una presión de salida de 750-850 psi.
NOTA: Aada 3 gotas de Aceite Mineral al adaptador ASA antes de instalar el cilindro recargable. Vea el website en: www.jtusa.com para lubricantes aprobados.
PASO 5. CARGA DE BOLAS DE PINTURA:
A) Inserte el cargador (No se incluye en todo el empaquetamiento) en la puerta de alimentación de bolas. Agarre la tolva desde arriba. Inserte el cuello de alimentación de la tolva en la puerta de alimentación de bolas del marcador. Gire y empuje firmemente en dirección hacia la derecha.
NOTA: El ajuste de la tolva a la puerta de alimentación de bolas debe ser apretado. (SE RECOMIENDA Viewloader Quantum™, eVLution II™ ó cargador electrónico Revolution™).
B) Vierta bolas de pintura en el cargador. Las bolas de pintura deberán guardarse en un lugar fresco, seco en bolsas de plástico selladas. No las exponga a la congelación, excesivo calor, humedad, ni a la luz directa del sol. Estas condiciones pueden causar la ruptura de las bolas y/o una alimentación deficiente.(SE RECOMIENDAN paintballs calibre .68 marca Bras Eagle, Viewloader o JT). NOTA: Usar un secador para lipir el interior del cañón del marcador paintball.
PASO 6. Ahora empuje el interruptor on/off (encendido/apagado) hacia izquierda para encender la empuñadura electónica. Retire el émbolo del cañón y quite el seguro presionando el seguro desde el lado derecho del marcador de pintura hasta que vea la banda roja.
PASO 7. VERIFIQUE LA VELOCIDAD: Verifique que la velocidad del marcador de bolas de pintura sea inferior a 300 pies (90 m) por segundo o menos, si así lo exigen las reglas del campo de juego. La velocidad debe medirse con un cronógrafo antes de iniciar el juego. La velocidad puede ajustarse girando el tornillo de ajuste de velocidad (vea la Figura A). Usando una llave Allen de 1/8 de pulgada, gire el tornillo hacia la derecha para aumentar la velocidad o hacia la izquierda para disminuir la velocidad. (RECOMENDAMOS usar un cronógrafo Viewloader en el cañón para comprobar la velocidad. Artículo #7815.) NOTA: Ajuste adicional de velocidad añadiendo o quitando el espaciador. (Fig. E)
PASO 8. DISPARE: El marcador de bolas de pintura ya está listo para disparar.
⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca le dispare a ninguna persona que no tenga puesto un equipo protector apropiado para los ojos. Este equipo debe usarse en todo momento. El protector para los ojos debe estar diseñado específicamente para usarse con bolas de pintura.Si no se siguen estas precauciones de seguridad, podrían ocurrir lesiones corporales, incluyendo la ceguera y la sordera.

DESCARGA DE SU PROTIUM™ / QUADRA™

⚠ **ADVERTENCIA:** Lleve siempre protección aporpiada para los ojos, cara y oídos, dis eñada especialmente para detener las paintballs cuando está cargando el marcador de paintball EXCELLERATOR™.
PASO 1. Asegúrese que el taco del cañón esté bien asegurado en el cañón.
PASO 2. Poner el Marcador en seguro.
PASO 3. Sacar el cargador.
PASO 4. Poner el marcador en posición invertida para sacar las paintballs del codo y de la puerta de alimentación.
PASO 5. Sacar el cañón.
PASO 6. Apuntar el marcador hacia el suelo en una dirección segura y disparar varias veces para asegurarse que está completamente sin cargar. Poner el marcador otra vez en seguro.
PASO 7. Quitar la fuente de gas
PASO 8. Apague el marcador moviendo el interruptor on/off hacia la derecha.
PASO 9. Usar un enjugador para desalojar cualquier bola del cañón y volver a poner el taco del cañón.
PASO 10. Volver a poner el cañón.
No descargue su marcador dentro de casa.
⚠ **ADVERTENCIA:** No mire por la brecha o el cañón del marcador cuando se está conec tada la fuente de gas.

DETECCIÓN Y REPARACIÓN DE AVERÍAS
Mantenimiento General
Use solamente piezas aprobadas por JT. NOTA: El uso de piezas por terceros, tales como anillos-O, que podrían ser algo diferentes en tamaño o dureza, pueden resultar en un rendimiento deficiente debido a pintura rota, salto de bola y disparo rápido. Es crítico para el buen funcionamiento de su marcador usar solamente piezas aprobadas por JT. El mantenimiento regular de su ExcelleratorTM es la mejor garantía contra problemas de su marcador en el campo. JT USA recomienda que usted realice un mantenimiento general de su ExcelleratorTM después de cada disparo de 1000 bolas. Este mantenimiento general incluirá la extracción del cerrojo y del percutor y la verificación de la condición de los anillos-O. El cambio de anillos-O o lubricación de los anillos-O secos ayudará notablemente a la prevención de problemas cuando juega. Se recomienda que usted use un lubricante que esté diseñado específicamente para los marcadores de paintball.
Fugas de Gas
Las fugas de gas ocurren en el marcador debido a anillos-O o sellos sucios, secos, o defectuosos. Hay más de 15 de estos anillos-O, arandelas y sellos en su marcador Excellerator. Las piezas más comunes que pueden necesitar mantenimiento son: anillos-O del cerrojo, anillos-O del percutor y sello de copa. Para obtener piezas aprobadas por JT USA usted deberá comprar el Paquete de Reparación del Marcador JT #0016. Este paquete contiene todas las piezas que usted necesita para mantener debidamente su marcador.

GUÍA PARA LA LIMPIEZA SOBRE EL TERRENO

Extracción del Percutor y del Perno
PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.
PASO 2. Sacar el suministro de gas del marcador.
PASO 3. Verifique que la clavija de montaje del gatillo está en posición hacia adelante. Tirar del gatillo si fuera necesario.
PASO 4. Sacar la clavija de montaje superior y el perno (Figura D)
PASO 5. Sacar la clavija de hale rápido y el taco de velocidad, paragolpes, guía de resorte, espaciador, y resorte (Figura E) NOTA: Tenga mucha precaución al sacar las partes. Todas están bajo tensión de resorte.

PARA VOLVER A ARMARLO

Siga los pasos indicados arriba en orden inverso. Lubrique todos los puntos de desgaste. Cuando instala el perno asegúrese que el agujero de la puerta del gas está hacia abajo.(Fig. F)

EXTRACCIÓN DEL PERCUTOR Y REEMPLAZAMIENTO

PASO 1. Siga los pasos 1-5 de la Guía de Limpieza sobre el Campo.
PASO 2. Tire del gatillo y apoye la parte trasera del receptor contra la toalla en la superficie plana para sacar el percutor.
PASO 3. Agarre el percutor con los dedos y sáquelo del receptor.
PASO 4. Limpie con un paño suave o toallita de bebés. Vuelva a lubricar con aceite mineral y vuélvalo a poner. NOTA: examine el anillo para verificar si está dañado y cámbielo si fuera necesario.
PASO 5. Vuelva a poner el percutor en el receptor con el fiador hacia abajo. NOTA: Es necesario tirar del gatillo 3 o más veces mientras aplica presión al percutor con su dedo para asentar completamente el percutor. (Fig. G)
PASO 6. Vuelva a montar siguiendo los pasos de la Sección de Limpieza sobre el Campo.

DESMONTAJE Y LIMPIEZA DEL DETENTE DE BOLAS DEL RETÉN

PASO 1. Retire el tornillo hexagonal de 1/8 o el conjunto de cabeza cuadrada para retención de bolas.
PASO 2. Saque el detén de bolas y tapa
PASO 3. Limpie con paño suave o toallita de bebés
PASO 4. Vuelva a poner en orden inverso asegurando que la punta del retén esté hacia la empuñadura y el orificio de la tapa del detén está hacia abajo. (Fig. H)
NOTA: La tensión del retén de bolas es ajustada sobre la bola atornillando el tornillo hexagonal hacia adentro un máximo de 2 vueltas y media a partir de su posición al ras.

AJUSTE DE LA VÁLVULA DE PRESIÓN OMNI (patente pendiente)

El diseño de la válvula y sello cóncavo de este marcador es exclusivo. A diferencia de otros marcadores tipo "blowback" la válvula permite el ajuste del intervalo de apertura cambiando la posición del volumizador. El intervalo de apertura es el tiempo que una válvula se mantiene abierta después de haber sido golpeada por el conjunto percutor. Anteriormente el dispositivo de ajuste del intervalo de apertura ha estado disponible solamente en los marcadores electrónicos más caros.

⚠ **ADVERTENCIA:** Asegúrese de que todos los individuos que se encuentren dentro de un radio de 200 pies estén utilizando protección para los ojos, cara y cabeza antes de descargar el marcador.

⚠ **ADVERTENCIA:** Antes de realizar cualquier mantenimiento o cambios a su sistema de aire, volumizador u otros accesorios presurizados, asegúrese de que el marcador esté descargado y no contenga presión en ningún lugar del sistema. NOTA: El regulador actúa como una válvula de una vía para la alta presión. Si su marcador está equipado con un regulador asegúrese siempre de que la presión haya sido removida descargando el marcador apuntando hacia una dirección segura, después de remover el suministro de presión de aire. (por favor ver "Cómo Descargar su Protium™/Quadra™" en este manual del propietario)

CÓMO OPERAR LA VÁLVULA DE PRESIÓN OMNI:

El Protium™/Quadra™ es ajustado en fábrica para una presión de entrada de 800 psi. Las pautas para los ajustes del resorte de la válvula/percutor a una presión más alta o más baja son como sigue. Para la operación a baja presión (400 a 600 psi) es mejor tener el volumizador desatornillado ligeramente hacia adentro para reducir la presión sobre el resorte de la válvula (Ver Fig. I.2) e incrementa el intervalo de tiempo para inyectar más aire al paintball. Para la operación a alta presión (600 a 1000 psi) es mejor tener el volumizador atornillado hacia afuera para aumentar la presión sobre el resorte de la válvula (Ver Fig. I.1) esto reducirá el intervalo de tiempo para inyectar menos aire al paintball. El intervalo de tiempo más eficiente para cualquier presión dada puede requerir el ajuste del resorte de la válvula/percutor y alguna medición con cronómetro para un desempeño óptimo (ver el PASO 7 de las Instrucciones de Operación). Cualquier cambio en la posición del tornillo de velocidad, en la presión de salida de un sistema regulado o el llenado inicial de un cilindro de CO2 requerirá el cronometrado de la velocidad de las paintballs para asegurar una velocidad segura durante el juego.

BATERÍA de NiMH de 9.6 Voltios (Ver Fig. A y B)

⚠ **ADVERTENCIA:** Use solamente el cargador suministrado y baterías de NiMH de 9.6 voltios para su marcador JT Protium™/Quadra™. El uso de otros cargadores puede dañar su batería.
Si usted necesita un reemplazo para la batería o el cargador contacte a JTUSA al teléfono 1-800-587-2246 o vaya a www.JTUSA.com. El procedimiento de instalación de la batería está cubierto en la parte referente a la operación del E-Grip (empuñadora electrónica) de este manual. Una batería de NiMH de 9.6 voltios totalmente cargada proveerá más de 7000 disparos. No es necesario descargar completamente la batería antes de recargarla. El tiempo de carga depende de la cantidad de energía que queda en la batería cuando se la coloca para cargar.

CARGADOR de 9.6 Voltios para NiMH (Ver Fig. A)

⚠ **ADVERTENCIA:** No cargue este marcador con el suministro de aire acoplado. Antes de cargar asegúrese que esté descargado y con el selector de seguridad enganchado.
El cargador suministrado es de 110 voltios del tipo para enchufar en el tomacorriente de la pared. Para cargar su batería NiMH de 9.6 Voltios, ésta debe estar instalada en la empuñadura del marcador. El procedimiento de instalación de la batería está cubierto en la parte referente a la operación del E-Grip (empuñadora electrónica) de este manual. En la parte posterior de la empuñadura del marcador hay una compuerta para carga (Ver Fig. A). Una batería que acepta la carga (bajo voltaje) activa la luz roja del cargador (Ver Fig. A). Cargue su batería antes del primer uso. El tiempo promedio de carga será de 4 horas. No deje el marcador en carga después que la luz del LED se vuelve verde. Si el indicador LED no está mostrando ninguna luz continúe la carga hasta que el LED se vuelva verde.
El ajuste de la válvula de Presión Omni debe ser igual que el de la presión de salida de su suministro de aire.
Consulte su manual del propietario de su suministro de aire para conocer la presión de salida de sus cilindros regulados HPA. Los cilindros de CO2 generalmente no son regulados y no tienen una presión de salida predecible. Si usted elige utilizar un suministro de aire de CO2 a temperaturas mayores que 70 grados. Puede ser necesario agregar un regulador de presión (no incluido) al sistema de aire de su marcador a fin de lograr un desempeño óptimo del mismo.

DESARMADO DEL CONDUCTO DE ALIMENTACIÓN CON EMPUÑADURA GORILLA GRIP (PATENTE PENDIENTE)

El Protium™/Quadra™ está equipado con un conducto de alimentación removible con Empuñadura Gorilla Grip (patente pendiente). Está diseñado para calzar en la mayoría de los conductos de alimentación de los cargadores. Es fácil de desarmar y limpiar.
NOTA: Asegúrese de que el sello de goma esté en la posición correcta antes de acoplar nuevamente el conducto de alimentación para asegurarse que se mantenga alineado durante el juego. El diseño del conducto de alimentación es intencionalmente apretado. La inserción del cargador puede requerir una presión hacia abajo y girar hasta asentar totalmente el cargador dentro del conducto de carga. La remoción puede requerir girar y forzar el cargador hacia arriba.

OPERACIÓN DE LA ELECTRÓNICA DE LA EMPUÑADURA E-GRIP

Interruptor on/off (encendido/apagado) (Ver. Fig. C) es un interruptor de dos o tres posiciones. Moviendo el interruptor hacia la posición de la mano derecha apaga la electrónica. Moviendo el interruptor hacia la posición de la mano izquierda enciende la electrónica. Moviendo el interruptor de tres posiciones hacia la 2a posición de la izquierda activa el dispositivo Anti-Chop Eyes (marcador Quadra™ solamente).
⚠ **ADVERTENCIA:** Instale el tapón del cañón. Asegúrese de que el marcador esté siempre apuntando hacia una dirección segura. Lea las siguientes instrucciones de operación de la electrónica, sin cargar ninguna paintball, ni acoplar el suministro de aire, repase varias veces los pasos de la operación con su marcador de paintball de manera tal que usted tenga la certeza de operar su marcador con seguridad.

INDICADOR DE CARGA DE LA BATERÍA (Ver Fig. C)

Utilice solamente la batería recargable de NiMH de 9.6 voltios suministrada. La pantalla del visor muestra una imagen de una batería de NiMH 9.6 voltios. Con una batería totalmente cargada todas las barras están encendidas. A medida que la carga baje en la batería el indicador mostrará menos barras. Menos de 2 barras dará un desempeño pobre durante activaciones rápidas del gatillo. Para un mejor desempeño recargue su batería cuando se observen menos de 2 barras. Usted puede recargar su batería en cualquier momento.

BOTONES DE CONTROL DOBLES (Ver Fig. A)

La parte posterior de la empuñadura del marcador tiene dos botones y una compuerta para recargar la batería de NiMH de 9.6 voltios. El botón superior es X. El botón inferior es Z. El botón X controla las funciones de reducción de tiempos. El botón Z controla los dispositivos de tiempos y las funciones de reducción de tiempos.

MENSAJE DE NECESIDAD DE SERVICIO:

Cuando aparece el mensaje de necesidad de servicio en el visor usted necesitará seguir los pasos de su Guía de Desarmado en el Campo (Ver esa sección) para el mantenimiento regular del marcador. Una vez que el mantenimiento ha sido completado, retire la cubierta del lado izquierdo de la empuñadura y suavemente oprima una vez el botón del micro-interruptor rojo. Al oprimir el botón rojo repondrá el contador de disparos que activa la solicitud de servicio.

CRONÓMETRO DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo del cronómetro del juego está diseñado para que usted tenga control del juego permitiéndole ver el tiempo que falta con solo una rápida mirada a la pantalla del visor. Este sistema de cronometrado no da advertencias auditivas. Para usar el cronómetro del juego encienda el marcador y oprima el botón Z durante 3 segundos. El marcador se volverá a ubicar en los ajustes de fábrica del cronómetro o en los últimos ajustes que usted ingresó. Para cambiar los ajustes previos al juego y los del juego oprima el botón X para ajustar el tiempo hacia arriba en intervalos de 10 segundos. Para ajustar el tiempo hacia abajo en intervalos de 10 segundos oprima el botón Z. Si usted no se encuentra en un área de anteojos de seguridad/segura para descargar el marcador, entonces asegúrese de que el selector de seguridad esté en la posición "on" (activado) sin que se vea la banda roja. Para activar el cronómetro tire del gatillo una vez. Una vez que el cronómetro está activado no puede ser reajustado sin apagar el marcador y repitiendo el proceso descripto más arriba.

ADMINISTRADOR DEL JUEGO: (Ver Fig. C)

El dispositivo administrador del juego está diseñado para complementar el sistema de cronómetro del juego mostrándole al jugador las etapas cronológicas críticas para un efectivo juego de equipo. La señal visual para estas etapas cronológicas es la pantalla del visor parpadeante. Para ajustar el sistema administrador del juego siga las instrucciones del cronómetro del juego descriptas más arriba. Luego oprima el botón Z durante 3 segundos para fijar la etapa A. Usted tiene acceso a 4 etapas cronológicas del juego, A-D. Para ajustar una etapa cronológica hacia arriba en intervalos de 10 segundos oprima el botón X, para ajustar este tiempo hacia abajo oprima el botón Z. Para pasar a la próxima etapa cronológica B-D oprima y mantenga el botón X durante más de un segundo. Si usted tiene etapas cronológicas fijas el sistema se activará para iniciar un juego cuando el dispositivo cronómetro del juego está seleccionado. Ver las instrucciones del cronómetro del juego.

TOTAL DE DISPAROS: (Ver Fig. C)

Su marcador mantiene la cuenta de cuantas veces el interruptor del gatillo es activado mientras el marcador está encendido. Usted puede visualizar la cantidad total de disparos del marcador oprimiendo el botón Z durante 3 segundos, 3 después de haber encendido el marcador. Este dispositivo es bastante parecido al odómetro de un automóvil. La cantidad total de disparos no puede ser cambiada.

DISPOSITIVO DUAL EYE ANTI-CHOP: (Patente Pendiente)

El marcador Quadra™ 00214-00 tiene in Emisor Infrarrojo (IR) dual y unos ojos receptores. Estos ojos le informan al marcador cuando una paintball está totalmente asentada en el cerrojo y lista para ser descargada. Este dispositivo es activado moviendo el interruptor on/off (encendido/apagado) de tres posiciones, hacia la posición delantera que está más hacia la izquierda. La pantalla del visor electrónico hará parpadear la leyenda "JT USA Live Eyes On" cuatro veces para confirmar la activación. Este dispositivo limita el ritmo de disparo del marcador al ritmo de alimentación de los alimentadores electrónicos. Esto evita que el cerrojo del marcador corte una paintball de manera incompleta en la cavidad del cerrojo. Para el mejor desempeño del marcador Quadra™ utilice el cargador electrónico de alta velocidad Evolution™ II o el Envy™.

AJUSTE DEL GATILLO TRI-TOUCH: (Ver Fig. A)

El gatillo tiene tres tornillos hexagonales para ajustes. Los ajustes incluyen exceso de recorrido, interruptor del gatillo y ajuste del gatillo. Dos tornillos hexagonales se hacen visibles sobre el gatillo. El hexagonal que fija el ajuste del gatillo está dentro del armazón de la empuñadura (Ver Fig. A).
⚠ **ADVERTENCIA:** El exceso de ajuste de los tornillos hexagonales puede dañar el interruptor del gatillo o causar que el marcador se descargue al encenderlo. Instale el tapón del cañón. Asegúrese de que el marcador esté siempre apuntando hacia una dirección segura. Lea las siguientes instrucciones de los tornillos de ajuste del gatillo y después de hacer cualquier ajuste, sin cargar ninguna paintball, ni acoplar el suministro de aire, repase varias veces los pasos de la operación con su marcador de paintball de manera tal que usted tenga la certeza de operar su marcador con seguridad.

INSTRUCCIONES DE OPERACIÓN DEL REGULADOR (Ver Fig. A)

Este regulador es para ser usado con CO2 o cilindros de aire comprimido.
PASO 1. Use siempre protección aprobada para los ojos diseñada para el juego de paintball.
PASO 2. Retire todas las paintballs del cargador y del marcador.
PASO 3. Introduzca el Dispositivo de Bloqueo del Cañón en el cañón del marcador.
PASO 4. Arme el marcador, luego póngalo en seguridad.
PASO 5. Atornille el Cilindro Recargable.
PASO 6. Utilizando la llave allen provista, introdúzcala en el fondo del regulador y gire el tornillo hacia adentro (en el sentido de las agujas del reloj) hasta alcanzar una lectura de presión de 500-650 PSI en el medidor. La mejor eficiencia del marcador se logra entre 500-650 PSI. Para bajar la presión, gire el tornillo en sentido contrario al de las agujas del reloj para lograr 500-650 PSI al mismo tiempo que se dispara el marcador (Fig. A)
⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca desarme el regulador mientras se encuentre bajo presión. Cualquier desarmado del regulador hará caducar la garantía del fabricante.
PASO 7. Después de fijar la presión del regulador en 500-650 PSI, cronometre el marcador como se explica en la sección instrucciones de operación y ajuste la velocidad al nivel apropiado girando el tornillo de ajuste de velocidad (Fig. A) en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la velocidad y en sentido contrario al de las agujas del reloj para reducir la velocidad.
PASO 8. Una vez que el regulador se ajuste a 500-650 PSI, no hay necesidad de reajustar la presión la próxima vez que se use el marcador. Simplemente ajuste la velocidad a los pies por segundo deseados como se explica en la sección de las instrucciones de operación NOTA: Es necesario ajustar la velocidad y cronometrar nuevamente, toda vez que usted cambie la presión del regulador.

GUÍA DE DETECCIÓN Y REPARACIÓN DE AVERÍAS
⚠ **AVISO:** Todas las medidas tomadas para detectar y corregir las averías deberán comenzar con el procedimiento de descarga expuesto en este manual.

PROBLEMA	CAUSA POSIBLE	MEDIDAS CORRECTIVAS
Fugas de gas en el marcador/punto de conexión de la botella	1. El anillo-O de la botella de gas está seco o defectuoso 2. La válvula de la botella de gas está defectuosa	-Saque la botella de gas del marcador -Lubrique los anillos-O -Cambie el anillo-O -Cambie la válvula de la botella de gas*
Fugas de gas en el cañón	Defectuoso el sello de la copa	-Cambie el sello de copa
Fugas de gas en el regulador de volumen	Anillo-O del regulador de volumen, seco o defectuoso	-Saque el cañón -Saque el regulador de volumen -Verifique el anillo-O -Lubrique o cambie el anillo-O
El marcador no se vuelve a montar	1. Gas insuficiente al marcador 2. Anillo-O del percutor, seco o defectuoso 3. Anillos-O del cerrojo, secos o defectuosos 4. Defectuoso el resorte del percutor	-Verifique el funcionamiento de la botella de gas -Lubrique o cambie el anillo-O -Lubrique o cambie el anillo-O -Saque el resorte del percutor -Inspeccione y cambie si fuera apropiado
El marcador no dispara bolas de pintura rectas	1. Residuos de bola de pintura n el mar cador/cañón 2. Bolas de pintura ovaladas (viejas)	-Saque y limpie el cañón -Limpie el adaptador de alimentación vertical -Limpie el área del cerrojo -Cambie con bolas de pintura frescas
El cerrojo queda colgado	Cerrojo colgante en los residuos de las bolas	-Saque el cañón -Saque el pasador de desenganche del cerrojo -Use clavija de madera para soltar el cerrojo -Saque el cerrojo y limpie el cerrojo y la cámara
El Marcador dobla las alimentaciones de bolas	La parada de bola está sucia o rota	-Saque los tornillos de parada de bola/tapa -Saque la parada de bola -Limpie la parada de bola o cámbiela
El marcador corta las bolas de pintura	1. Parada de bola, sucia o rota 2. Anillo-O del percutor, sucio 3. Cerrojo & cámara de recepción, sucios 4. El cargador de bola no trabaja debidamente 5. Bolas de pintura, defectuosas.	-Saque los tornillos de la parada de bola/tapa -Saque la parada de bola -Limpie o cambie la parada de bola -Saque y limpie/cambie el anillo-O sucio o desgastado -Saque el cerrojo & límpielo -Limpie el marcador y el cañón -Limpie, repare o cambie el cargador de bola -Cambie las bolas de pintura

PROTIUM[MD] / QUADRA[MD] LANCEUR SEMIAUTOMATIQUE
ALIMENTATION CALIBRE 0.68
MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

CONTENU: · **Consignes de sécurité** · **Informations sur la garantie** · **Schéma annoté** · **Guide d'utilisation** · **Guide de dépannage**

Ce symbole d'avis de sécurité indique la présence d'une consigne de sécurité importante. Lorsque vous le voyez dans ce manuel, faites attention aux risques de blessure et lisez attentivement la consigne adjacente.

⚠ **AVERTISSEMENT** : CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. TOUTE UTILISATION NON APPROPRIÉE PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, VOIRE MORTELLES. UNE PROTECTION OCULAIRE CONÇUE POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉE PAR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORT_E DU LANCEUR. LES ACHETEURS DEVRAIENT AVOIR AU MOINS 18 ANS. LES UTILISATEURS PEUVENT AVOIR ENTRE 14 ET 18 ANS S' ILS SONT SUPERVISÉS PAR UN ADULTE OU 10 ANS ET PLUS S' ILS UTILISENT LE LANCEUR SUR UN TERRAIN DE PAINTBALL RESPECTANT LA NORME ASTM F177797. LIRE LE MANUEL D'UTILISATION AVANT TOUTE UTILISATION.

⚠ **AVERTISSEMENT** : NE TIREZ JAMAIS SUR UNE PERSONNE NE PORTANT PAS LES ÉQUIPEMENTS PROTECTEURS APPROPRIÉS POUR LES YEUX, LES OREILLES, LA GORGE ET LA TÊTE, LESQUELS DOIVENT D'AILLEURS ÊTRE PORTÉS EN TOUT TEMPS. LES LUNETTES DE SÉCURITÉ DOIVENT ÊTRE CONÇUES SPÉCIALEMENT POUR LE PAINTBALL. L' IGNORANCE DE CES CONSIGNES DE SÉCURITÉ PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, COMME LA PERTE DE L'OUÏE OU DE LA VUE.

Bienvenue au sein de l' équipe JT® et merci d 'avoir acheté ce lanceur de paintball JT® de qualité supérieure. Chez JT®, nous mettons tout en œuvre pour offrir à la clientèle les meilleurs produits et le meilleur service sur le marché. Votre lanceur a été conçu et fabriqué pour un entretien minimum et un rendement supérieur sans défectuosité Si vous désirez profiter au maximum de votre achat, nous vous suggérons de lire attentivement ce manuel.

Composez le 1-800-587-2246 ou visitez notre site Web www.jtusa.com si vous souhaitez obtenir une liste illustrée des pièces, un guide de Dépannage.

RÈGLES DE SÉCURITÉ POUR L'UTILISATION D'UN LANCEUR DE PAINTBALL

1. Portez toujours des équipements de protection des yeux, du visage et des oreilles conçus pour le paintball.
2. Ne tirez jamais sur une personne ne portant pas tous les équipements de protection nécessaires.
3. Les lanceurs doivent toujours être considérés chargés.
4. Ne jamais regarder à l'intérieur du baril du marqueur.
5. Ne pointez jamais un lanceur de paintball vers quelque chose que vous ne désirez pas atteindre.
6. Le verrou de sécurité du lanceur doit être mis jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
7. Entre les séances de tir, gardez toujours le bouchon du canon sur la bouche du lanceur.
8. Avant de démonter le lanceur, enlevez toujours la source d'alimentation en gaz.
9. Le lanceur doit toujours être rangé sous clé, avec le chargeur vide et la bouteille de gaz déconnectée.
10. Respectez les avertissements de manutention et de rangement apparaissant sur la bouteille de gaz.
11. N'utilisez jamais d'autres munitions que des billes de paintball de calibre 0,68.
12. Ne tirez jamais sur des objets fragiles, comme des vitres.
13. Les billes de paintball peuvent tacher certaines surfaces poreuses comme la brique, le stuc et le bois.
14. Vérifiez toujours la vitesse des billes avant de jouer au paintball.
15. Ne tirez jamais à une vitesse dépassant 300 pi/s (91 m/s).
16. Ne prenez jamais part à du vandalisme.
17. N'utilisez pas le marqueur pour tirer depuis une voiture.

Utilisez un chronographe pour assurer que la vélocité de votre marqueur est réglée de manière précise. Nous vous recommandons la raclette à canon de Viewloader no 7815 pour vérifier la vélocité.Servez-vous d'un écouvillon à canon pour chasser une balle de peinture cassée du canon marqueur. Nous recommandons la raclette JT Battle Swab no 8401.

**NE PAS RAMENER CE MARQUEUR À VOTRE REVENDEUR.
COMPOSER LE 1-800-587-22467**

Remarque. – Toute modification de ce produit annule les garanties, tant expresses qu'implicites.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS (NÉCESSITE LE REÇU D'ACHAT D'ORIGINE)

La société JT garantit au premier acheteur que le marqueur Excellerator™ Series est libre de tous vices de matériaux et de main-d'œuvre pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat. La garantie n'est valide que lorsque le produit est utilisé pour l'application prévue et dans des conditions normales et ne couvre pas les dommages causés par l'usure normale, un usage abusif, des modifications ou de la négligence. JT USA s'engage à remplacer ou à réparer rapidement le produit en cas de vices de matériaux ou de main-d'œuvre. Nous facturons un montant raisonnable pour toute réparation résultant d'une usure normale. La preuve d'achat est nécessaire. Pour obtenir du service sous garantie, envoyez le marqueur Excellerator™ Series avec votre nom, adresse et une copie du reçu d'achat original à : Customer Service, JT USA INC. 515 Main St., Chula Vista, CA 91911 États-Unis, téléphone 1-800-587-2246.

⚠ **AVERTISSEMENT :** Les marqueurs équipés de régulateurs peuvent accumuler plusieurs tirs dans le système d'air après que la source d'air ait été enlevée. Assurez-vous que votre marqueur est en état de sécurité avant le démontage et l'entretien ou avant que le bouchon du canon soit enlevé. Suivez la section de déchargement dans ce manuel.

FONCTIONNEMENT DU E-GRIP

⚠ **AVERTISSEMENT :** Toutes les étapes doivent être exécutées sans que la source de gaz ait été attachée au marqueur.
ÉTAPE 1. PROTECTION OCULAIRE. Vérifiez que les personnes se trouvant dans un rayon de 200 mètres sont équipées d'un dispositif de protection adéquat de façon à protéger les yeux contre les impacts de balles de peinture.
ÉTAPE 2. ENCLENCHEMENT DU « CRAN DE SÛRETÉ ». Poussez la sécurité mécanique de gauche à droite ; l'indicateur rouge ne doit pas être visible. Vérifiez que l'obturateur du canon est correctement placé dans la bouche du marqueur.
ÉTAPE 3. INSTALLATION DE LA PILE: Retirez le couvercle de la poignée et mettez en place une pile de 9 volts (type haute performance recommandé) dans la poignée après avoir connecté la pince de pile. (Voir fig. B)
ÉTAPE 4. TEST: vérifiez que le marqueur fonctionne avant de replacer le couvercle de la poignée.
ÉTAPE 5. ACTIVATION: activer la poignée en appuyant sur le bouton ON/OFF pendant 2 secondes jusqu'à ce que la lampe-témoin rouge s'allume. Appuyer de nouveau jusqu'à ce que la lampe-témoin verte s'allume. (Voir fig. C) Appuyez sur la gâchette et examinez le fonctionnement du solénoïde.
ÉTAPE 6. REMISE EN PLACE DU COUVERCLE DE LA POIGNÉE (ne serrez pas trop les vis).
ÉTAPE 7. VÉRIFICATION DU TIR: reportez-vous à la notice d'utilisation ci-dessous et commencez par tester le marqueur sans peinture. REMARQUE : Si la poignée du marqueur ne fonctionne plus correctement, remplacez la pile par une pile neuve de 9 volts à flux élevé et de haute performance avant de faire réparer le marqueur. REMARQUE. – La lampe-témoin de la batterie s'allume lorsque la batterie est faible. Il faut remplacer la batterie avant le prochain match de paintball. REMARQUE : Le E-Grip est un modèle à feu semi-automatique uniquement. Le nombre de coups tirés par seconde est limité à 8. Si vous tirez plus de 8 coups par seconde, il se peut que vous ayez à appuyer deux fois sur la gâchette pour faire partir un coup. Le E-Grip n'est pas défectueux, il ne peut tirer plus de 8 coups par seconde.
ÉTAPE 8. Pour fermer le marqueur poussez l'interrupteur Ouvert/Fermé vers l'arrière (Voir Fig. C). Quand le marqueur est fermé et que la gâchette est activée le viseur de la poignée indiquera "JT USA Safe" (JT USA Sécurité).GUIDE D'UTILISATION

⚠ **AVERTISSEMENT :** Assurezvous que le lanceur est toujours pointé dans une direction sans danger. Lisez les instructions d'utilisation cidessous, puis SANS AUCUNE MUNITION DANS LE LANCEUR, exécutez plusieurs fois les opérations de tir (tirez à blanc sur une cible résistante) jusqu'à ce que vous puissiez utiliser votre du marqueur correctement et sans danger.
ÉTAPE 1. PROTECTION OCULAIRE. Vérifier que les personnes se trouvant dans un rayon de 200 mètres sont munies d'un dispositif de protection adéquat de façon à protéger les yeux contre les impacts de balles de peinture.
ÉTAPE 2. ENCLENCHER : La sécurité étant en position fermé et l'interrupteur de fonctionnement en position fermé, armez le marqueur en tirant complètement sur la goupille d'armement vers l'arrière jusqu'à ce qu'elle soit bloquée en position arrière. Le Protium™/Quadra™ est un marqueur semi-automatique qui s'armera de nouveau après avoir tiré, s'il fonctionne correctement.
ÉTAPE 3. METTRE SUR "SECURITÉ". Poussez la sécurité de gauche à droite ; la bande rouge ne doit pas apparaître. Assurez-vous que le bouchon du canon est mis en sureté dans le canon du marqueur. La sécurité dans ce marqueur est une sorte de verrouillage en forme de croix bloquant le mouvement du dispositif de sécurité du percuteur. Le marqueur ne peut pas être armé ou déchargé tant que la sécurité est enclenchée. Maintenant poussez l'interrupteur ouvert/fermé vers l'avant pour mettre en marche le marqueur (Voir Fig. C).
ÉTAPE 4. ATTACHER LA SOURCE DE GAZ : Le marqueur peut être utilisé avec tout cylindre rechargeable à air constant ou avec un cylindre rechargeable en CO2 en conformité avec l'ASTM (non compris). Un HPA réglementé ou un cylindre à air comprimé est suggéré pour obtenir la meilleure prestation de ce marqueur (Le cylindre à air constant JT 47 cu. in. est recommandé.). La plupart des systèmes HPA réglementés et préréglés ont une pression de sortie de 750-850 psi.
REMARQUE. – Ajouter trois gouttes d'huile minérale à l'adaptateur ASA avant d'attacher le cylindre rechargeable. Consulter le site Web www.jtusa.com pour trouver les marques de lubrifiant agréées.
ÉTAPE 5. CHARGEMENT DES BALLES DE PEINTURE.
A) Introduire le chargeur (Pas compris dans chaque colis) dans l'orifice d'alimentation de balles. Prendre le chargeur par le haut. Insérer le col d'alimentation du chargeur dans l'orifice d'alimentation de billes du marqueur. Tourner tout en poussant fermement dans le sens des aiguilles d'une montre. (RECOMMANDATION : Utiliser le chargeur électronique Viewloader Revolution – article 5011).REMARQUE : Utilisez une raclette pour nettoyer l'intérieur du canon du marqueur de paintball.
B) Verser les balles de peinture dans le chargeur. REMARQUE :Les balles de peinture s'acheminent par gravité du chargeur au marqueur à chaque pression de la gâchette. Une cadence de tir trop élevée, des balles endommagées ou un surplus de balles dans le chargeur peut endommager les balles suivantes et affecter la précision du tir. Nettoyer l'intérieur du canon du marqueur à l'aide d'une raclette. (RECOMMANDATION : Balles de peinture Brass Eagle, Viewloader ou JT calibre 0,68.) Les balles de peinture doivent être placées dans des poches en plastique et stockées dans un local frais et sec. Ne pas exposer les balles de peinture au gel, à une chaleur excessive, à l'humidité et ne pas les laisser en plein soleil. En effet, dans de telles conditions de stockage, les balles risquent de se percer et/ou de mal s'introduire dans le chargeur.
ÉTAPE 6. Maintenant poussez l'interrupteur ouvert/fermé vers la gauche pour allumer la poignée électronique.Retirer l'obturateur du canon ainsi que le dispositif de sûreté en appuyant sur le cran de sûreté depuis le côté droit du marqueur de Paintball, jusqu'à ce que l'indicateur rouge soit visible.
ÉTAPE 7. VÉRIFIER LA VITESSE. Vérifier que la vitesse du marqueur de Paintball est inférieure à 300 pieds/seconde ou moins, conformément aux exigences du terrain de sport. La vitesse doit être mesurée à l'aide d'un chronographe avant chaque partie de Paintball. La vitesse peut être réglée en vissant la vis de réglage de la vitesse (Voir la figure A). À l'aide d'une clé Allen de 1/8 po (incluse), faire tourner la vie dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse et en sens inverse pour la réduire. (RECOMMANDATIONS : Chronographe monté sur canon Viewloader pour vérifier la vitesse. Article N°7815.) REMARQUE : La vélocité peut être ajustée plus précisément en ajoutant ou en enlevant la pièce d'espacement (figure E).
ÉTAPE 8. FAIRE FEU. Le marqueur de Paintball est maintenant prêt à tirer.

⚠ **AVERTISSEMENT :** Ne jamais tirer sur une personne qui ne porte pas l'équipement de protection pour les yeux adéquat, lequel doit être porté à tout moment. L'équipement de prode protection pour les yeux doit être conçu spécifiquement pour le Paintball. Tout manquement à cette mesure de sécurité peut entraîner des blessures corporelles y compris la cécité et la surdité.

DÉCHARGEMENT DU PROTIUM™ / QUADRA™

⚠ **AVERTISSEMENT. –** Toujours porter l'équipement de protection des yeux, du visage et des oreilles conçu pour arrêter les balles de peinture lors du déchargement du marqueur à balles de peinture.
ÉTAPE 1. S'assurer que l'obturateur du canon est en place.
ÉTAPE 2. Placer le marqueur sur la position Safe (sécurité).
ÉTAPE 3. Enlever le chargeur.
ÉTAPE 4. Retourner le marqueur pour éjecter les balles de peinture du coude et de l'orifice d'alimentation.
ÉTAPE 5. Retirer le canon.
ÉTAPE 6. Braquer le marqueur vers le sol dans une direction qui ne pose pas de dangers et tirer plusieurs fois pour s'assurer que le chargeur est complètement vide. Placer le marqueur de nouveau sur la position Safe (sécurité).
ÉTAPE 7. Enlever la source d'alimentation de gaz.
ÉTAPE 8. Fermez le marqueur en poussant l'interrupteur ouvert/fermé vers la droite.
ÉTAPE 9. À l'aide d'une raclette, enlever les balles de peinture demeurant dans le canon et remettre l'obturateur du canon en place.
ÉTAPE 10. Remettre le canon en place. Ne jamais décharger le marqueur à l'intérieur.

⚠ **AVERTISSEMENT. –** Ne jamais inspecter la brèche ou le canon du marqueur lorsque la source d'alimentation de gaz est en place.

DÉPANNAGE GÉNÉRAL

Entretien général
N'utilisez que des pièces JT agréées. REMARQUE. – L'usage de pièces fournies par des tiers, tels des joints toriques qui peuvent avoir une taille ou une densité légèrement différente, peut diminuer la performance à cause d'éclats de peinture, de billes qui tressautent ou f'un tir trop rapide. Il est essentiel que vous n'employiez que des pièces JT agréées pour assurer la bonne performance du marqueur. Un entretien régulier de l'Excellerator™ protège le marqueur des problèmes dans le champ. JT USA recommande d'effectuer l'entretien général de l'Excellerator™ après chaque tir de 1000 billes. Ce type d'entretien exige la dépose du verrou et du cylindre de butée et la vérification de l'état des joints toriques. Le remplacement de joints usés ou le graissage de joints secs aide beaucoup à prévenir les problèmes survenant durant le jeu. Il est recommandé d'utiliser un lubrifiant spécialement conçu pour du marqueur à balles de peinture.
Fuite de gaz
Une fuite de gaz peut se développer dans le marqueur à cause de joints toriques ou de raccords sales, secs ou défectueux. Le marqueur Excellerator compte plus de 15 joints toriques, rondelles et raccords. Les pièces les plus courantes qui requièrent de l'entretien sont : les joints toriques du verrou et du cylindre de butée et le joint de godet. Procurez-vous le kit de réparation de marqueur JT no 0016 pour obtenir les pièces JT USA agréées. Ce kit contient toutes les pièces nécessaires pour l'entretien correct du marqueur.

DISPOSITIF DE GUIDAGE DE TER RAIN

Enlèvement du verrou et du percuteur
ÉTAPE 1. PROTECTION OCULAIRE. Vérifier que les personnes se trouvant dans un rayon de 200 mètres sont munies d'un dispositif de protection adéquat de façon à protéger les yeux contre les impacts de balles de peinture.
ÉTAPE 2. Enlever la source d'alimentation de gaz du marqueur.
ÉTAPE 3. S'assurer que la broche d'armement est placée vers l'avant. Appuyer sur la détente pour la libérer, si nécessaire.
ÉTAPE 4. Enlever la broche d'armement supérieure et le verrou (figure D).
ÉTAPE 5. Enlever la goupille, l'obturateur de vélocité, la butée, le guide-ressort, la pièce d'espacement et le ressort (figure E).REMARQUE : Retirer avec précaution, car toutes les pièces sont maintenues par un ressort.

REMONTAGE

Suivre les étapes précédentes dans le sens inverse. Graisser tous les points d'usure. Au moment de mettre en place le boulon, s'assurer que l'orifice de sortie du gaz est tourné vers le bas. (Figure D) Faites passer la goupille d'armement par le trou de boulon arrière dans la butée. (Voir figure F)

RETRAIT ET REMPLACEMENT DE LA BUTÉE

ÉTAPE 1. Suivre les étapes 1 à 5 du guide d'utilisation.
ÉTAPE 2. Tirer la gâchette et taper l'arrière de la boîte de culasse contre une serviette sur une surface plate pour retirer la butée.
ÉTAPE 3. Saisir la butée avec les doigts et la dégager de la boîte de culasse.
ÉTAPE 4. La nettoyer avec un chiffon doux ou avec une lingette pour bébés. La relubrifier avec de l'huile minérale et la remettre en place.
REMARQUE : Vérifier que le joint torique est en bon état et le remplacer si nécessaire.
ÉTAPE 5. Replacer la butée dans la boîte de culasse avec le plat de la gâchette dirigé vers le bas. REMARQUE : Il est nécessaire de tirer la gâchette au moins 3 fois en appuyant sur la butée avec votre doigt pour bien mettre en place la butée. (Voir figure G)
ÉTAPE 6. Procéder au réassemblage en se reportant à la partie « Réassemblage » du guide d'utilisation.

DÉSASSEMBLAGE ET NETTOYAGE DU CRAN D'ARRÊT DES BALLES

ÉTAPE 1. Enlevez la vis hexagonale de 1/8 ou l'ensemble à tête carrée de butée de balle.
ÉTAPE 2. Retirer le cran d'arrêt des balles et le couvercle.
ÉTAPE 3. Nettoyer avec un chiffon doux ou une lingette pour bébés.
ÉTAPE 4. Remettre le tout en place en suivant les instructions à l'envers en vérifiant que l'extrémité du cran d'arrêt est tournée vers le canon et que la prise d'air du couvercle du cran d'arrêt est tourné vers le bas. (Voir figure H)
REMARQUE: La butée de balle est ajustée pour la tension sur la balle en vissant la vis hexagonale vers l'intérieur avec un maximum de 2 tours et demie de l'alignement.

AJUSTEMENT DE LA SOUPAPE DE COMPRESSION
(demande de brevet déposée)

La conception de la soupape et de la coupelle de ce marqueur est unique. Contrairement à d'autres marqueurs avec coup en arrière la soupape a un arrêt momentané ajustable en changeant la position du volumiseur. L'arrêt momentané est le temps pendant lequel une soupape reste ouverte après qu'elle ait été frappée par l'ensemble percuteur. Antérieurement la caractéristique d'arrêt momentané ajustable avait seulement été disponible sur les marqueurs électroniques les plus coûteux.

⚠ **AVERTISSEMENT :** Assurez-vous que toutes les personnes se trouvant à moins de 200 pieds portent une protection correcte pour les yeux, le visage et la tête avant de décharger le marqueur.

⚠ **AVERTISSEMENT :** Avant tout entretien ou tout changement apporté à votre système d'air, volumiseur ou autres éléments sous pression, assurez-vous que le marqueur est déchargé et ne contient de pression en aucun endroit du système. Note : Le régulateur agit comme une soupape à sens unique pour la haute pression. Si votre marqueur est équipé avec un régulateur, assurez-vous toujours que la pression a été purgée en déchargeant le marqueur dans une direction sûre, après avoir enlevé la source de pression d'air. (Veuillez voir "Déchargement de votre Protium™/Quadra™" dans ce manuel de l'utilisateur)

COMMENT FAIRE FONCTIONNER LA SOUPAPE DE COMPRESSION OMNI:

Le Protium™/Quadra™ est réglé en usine sur une pression d'entrée de 800 psi. Les conseils pour ajuster les ressorts soupape/percuteur à des pressions plus élevées et plus basses sont les suivantes. Pour fonctionner à basse pression (400-600 psi) il vaut mieux dévisser le volumiseur légèrement vers l'intérieur pour réduire la pression sur le ressort de soupape (Voir Fig. I.2) et augmenter l'arrêt momentané pour que le paintball ait plus d'air. Pour un fonctionnement à haute pression (600 to 1000 psi) il vaut mieux visser le volumiseur vers l'extérieur pour augmenter la pression sur le ressort de soupape (Voir Fig I.1) cela diminuera l'arrêt momentané pour que le paintball ait moins d'air. L'arrêt momentané le plus efficace pour une pression donnée peut nécessiter l'ajustement du ressort soupape/percuteur et des tests au chronographe pour la meilleure performance (Voir la 7ème ETAPE du Mode d'Emploi). Tout changement dans la position de la visse de vélocité, pression de sortie d'un système régulé ou remplissage nouveau du cylindre de Co2 nécessitera le calcul au chronographe de la vitesse de paintball pour assurer une vitesse de jeu en sécurité.

BATTERIE de 9.6 Volts NiMH (Voir Fig.A et B)

⚠ **AVERTISSEMENT :** Utilisez seulement le chargeur fourni et une batterie de 9.6 volts NiMH pour votre marqueur JT Protium™/Quadra™. L'utilisation d'autres chargeurs pourrait endommager votre pile.
Si vous avez besoin de remplacer la batterie ou le chargeur veuillez contacter JTUSA au 1-800-587-2246 ou allez à www.JTUSA.com. L'installation de la batterie est couverte dans la partie fonctionnement de la Poignée Electronique (E-Grip) de ce manuel. Une batterie de 9.6 volts NiMH complètement chargée fournira plus de 7000 tirs. Il n'est pas nécessaire de décharger complètement la batterie avant de la recharger. Le temps de charge dépend de la quantité d'énergie restant dans la batterie quand elle est mise en charge.

CHARGEUR 9.6 Volt NiMH (Voir Fig. A)

⚠ **AVERTISSEMENT :** Ne pas charger ce marqueur la source d'air étant attachée. Avant de chager assurez-vous que le marqueur est déchargé et qu'il est mis sur sécurité.
Le chargeur fourni est de 110 volts allant sur une prise de courant normale. Pour charger votre batterie de 9.6 Volt NiMH elle doit être installée dans la poignée du marqueur. L'installation de la batterie est couverte dans la partie du fonctionnement de la Poignée Electronique de ce manuel. Un orifice de chargement se trouve à l'arrière de la poignée du marqueur (Voir Fig. A). Une batterie acceptant la charge (bas voltage) active la lumière rouge sur le chargeur (Voir Fig. A). Chargez votre batterie avant la première utilisation. Le temps moyen de chargement sera de 4 heures. Ne laissez pas le marqueur en charge après que la lumière LED ait tourné au vert. Si le LED n'a aucune lumière LED continuez à charger jusqu'à ce que le LED tourne au vert.
L'ajustement de la soupape de Pression Omni doit être le même que la pression de sortie de votre source d'air.
Consultez le manuel de l'utilisateur de votre source d'air pour la pression de sortie de vos cylindres HPA régulés. Les cylindres de Co2 ne sont généralement pas régulés et n'ont pas de sortie prévisible depresion. Si vous choisissez d'utiliser une source d'air Co2 à une température supérieure à 70 degrés, vous pouvez avoir besoin d'ajouter un régulateur de pression (non compris) au système d'air de votre marqueur pour obtenir une performance optimale de votre marqueur.

DÉMONTAGE DU COL D'ALIMENTATION DE LA POIGNÉE GORILLA (DEMANDE DE BREVET DEPOSÉE)

Le Protium™/Quadra™ est équipé avec le col d'alimentation amovible de la Poignée Gorilla (demande de brevet déposée). Il est conçu pour s'adapter à la plupart des cols d'alimentation des chargeurs. Il est facile à démonter et à nettoyer.
NOTE : Assurez-vous que le joint torique pour vous assurer qu'il reste bien aligné pendant le jeu. La conception du col d'alimentation est délibérément serré. L'insertion du chargeur peut nécessiter une pression vers le bas et le tourner pour placer complètement le chargeur dans le col d'alimentation. Pour l'enlever il se peut qu'il y ait besoin de le tourner en forçant vers le haut sur le chargeur.

FONCTIONNEMENT DE LA POIGNÉE ÉLECTRONIQUE E-GRIP

L'interrupteur ouvert/fermé (Voir. Fig. C) est un interrupteur avec deux ou trois positions. Déplacer l'interrupteur vers la position de droite ferme l'électronique. Déplacer l'interrupteur vers la position de gauche ouvre l'électronique. Déplacer l'interrupteur de trois positions vers la 2ème position de gauche active les Yeux Anti-Coupure (Quadra™ marqueur seulement).
⚠ **AVERTISSEMENT :** Installez le bouchon du canon. Assurez-vous que le marqueur pointe toujours dans une direction sûre. Lisez le mode d'emploi d'électronique ci-dessous, sans charger de paintballs ou sans attacher de source d'air, continuez plusieurs fois à accomplir les étapes de fonctionnement avec votre marqueur de paintball pour que vous soyez sûrs de faire fonctionner le marqueur avec sécurité.

INDICATEUR DE CHARGEMENT DE BATTERIE (Voir Fig. C)

Utilisez seulement la batterie rechargeable NiMH de 9.6 volts qui est fournie. L'écran d'affichage montre une image de la batterie NiMH de 9.6 volts. La charge est entière si une batterie a toutes les barres allumées. Quand la puissance décroît dans la batterie, l'indicateur montrera moins de barres. Moins de 2 barres donnera une mauvaise performance pendant des tirs rapides sur la gâchette. Pour une meilleure performance rechargez votre batterie quand vous voyez moins de 2 barres. Vous pouvez recharger votre batterie à tout moment.

BOUTONS À DOUBLE COMMANDE (Voir Fig. A)

À l'arrière de la poignée du marqueur se trouvent deux boutons et un orifice de recharge de la batterie NiMH de 9.6 volts. Le bouton supérieur est X. Le bouton inférieur est Z. Le bouton X contrôle les fonctions de diminution de temps. Le bouton Z contrôle les dispositifs de synchronisation et les fonctions d'augmentation de temps.

MESSAGE DE NÉCESSITÉ D'ENTRETIEN:

Quand le message de nécessité d'entretien apparaît sur l'écran vous aurez besoin de suivre votre Guide pour Enlever l'Equipement sur le Terrain (Voir la section en question) pour procéder à un entretien régulier du marqueur. Une fois l'entretien terminé, enlevez le couvercle de la poignée à gauche et appuyez légèrement une fois sur le bouton interrupteur micro rouge. Appuyer sur le bouton rouge remet à zéro le compteur de tirs pour nécessité d'entretien.

CHRONOMÈTRE DE JEU : (Voir Fig. C)

Le dispositif de chronométrage du jeu est conçu pour vous donner un contrôle du jeu en vous permettant de voir le temps restant, en donnant juste un coup d'œil sur l'écran d'affichage. Ce système de chronométrage ne donne pas d'avertissement auditif. Pour utiliser le chronomètre de jeu mettez le marqueur en marche et poussez sur le bouton Z pendant 3 secondes. Le marqueur se mettra par défaut sur le réglage d'usine du chronomètre ou sur le dernier réglage que vous avez entré. Pour changer les réglages d'avant jeu et de jeu poussez sur le bouton X pour ajuster le temps en l'augmentant de 10 secondes d'intervalle. Pour ajuster le temps vers le bas de 10 secondes d'intervalle, poussez sur le bouton Z. Si vous ne portez pas de lunettes de protection ou n'êtes pas dans une zone sûre pour décharger le marqueur, assurez-vous que la sécurité est mise sur sa position sans qu'une bande rouge apparaisse. Pour activer le chronomètre tirer une fois sur la gâchette. Une fois le chronomètre activé il ne peut pas être remis à zéro sans éteindre le marqueur et répéter le procédé ci-dessus.

DIRECTEUR DU JEU: (Voir Fig. C)

Le dispositif de directeur du jeu est conçu pour complémenter le système de chronométrage du jeu en montrant un jalon de temps d'un joueur, ce qui est critique pour un jeu d'équipe efficace. Le signe visuel pour ces jalons de temps est un affichage clignotant. Pour régler le système de directeur du jeu suivez les instructions de chronométrage de temps ci-dessus. Opprimez ensuite le bouton Z pendant 3 secondes pour régler le jalon A. Vous avez accès à 4 jalons de temps de jeu A-D. Pour ajuster le jalon de temps vers le haut dans des intervalles de 10 secondes appuyez sur le bouton X, pour ajuster ce temps vers le bas appuyez sur le bouton Z. Pour aller au jalon de temps suivant B-D appuyez sur le bouton X en le maintenant pendant plus d'une seconde. Si vous avez des jalons de temps établis, le système activera la partie de jeu quand le dispositif de chronométrage de jeu est choisi. Voir les instructions de chronométrage de jeu.

TIRS TOTAUX : (Voir Fig. C)

Votre marqueur compte toutes les fois où l'interrupteur de gâchette est activé pendant que le marqueur est en marche. Vous pouvez afficher les totaux des tirs du marqueur en appuyant sur le bouton Z pendant 3 secondes, 3 fois après que le marqueur ait été mis en marche. Ce dispositif est similaire au compteur kilométrique d'une automobile. Le nombre total des tirs ne peut pas être remis à zéro.

DISPOSITIF ANTI-COUPURE À DEUX YEUX :

(Demande de Brevet Déposée)
Le marqueur Quadra™ 00214-00 a un émetteur IR et des yeux récepteurs doubles. Ces yeux indiquent à l'électronique du marqueur quand un paintball est complètement placé sur la culasse et prêt à être déchargé. Ce dispositif est activé en mettant l'interrupteur ouvert/fermé à 3 positions sur la position gauche la plus à l'avant. L'écran d'affichage électronique clignotera "JT USA Live Eyes On" (JT USA Yeux Directs en Marche) quatre fois pour confirmer l'activation. Ce dispositif limite le taux du marqueur pour tirer à un taux d'alimentation des chargeurs électroniques. Cela empêche la culasse du marqueur de couper un paintball qui n'est pas complètement dans le creux de la culasse. Pour obtenir la meilleure performance du marqueur Quadra™ utilisez l' Evolution™ II de grande vitesse ou le chargeur électronique Envy™.

AJUSTEMENT DE LA GACHETTE A TROIS TOUCHES : (Voir Fig. A)

La gâchette possède trois vis hexagonales pour son ajustement. Les ajustements comprennent le sur-voyage, l'interrupteur de gâchette et le réglage de gâchette. Deux vis hexagonales sont visibles sur la gâchette.La vis hexagonale de réglage de gâchette est à l'intérieur du châssis de la poignée (Voir Fig. A).
⚠ **AVERTISSEMENT :** Le sur-ajustement des vis hexagonales peut endommager l'interrupteur de la gâchette ou faire que le marqueur se décharge lorsqu'il est mis en marche. Installez le bouchon du canon. Assurez-vous que le marqueur soit toujours dirigé vers une direction de sécurité. Lisez les instructions suivantes sur les vis de réglage de la gâchette et après tout ajustement, sans avoir chargé de paintball ou sans avoir attaché de source d'air, procédez plusieurs fois à suivre les étapes de fonctionnement de votre marqueur de paintball pour que vous soyez sûr de faire fonctionner le marqueur en sécurité.

MODE D'EMPLOI DU RÉGULATEUR (Voir Fig. A)

Ce régulateur doit être utilisé avec du CO2 ou des cylindres à air comprimé.
1ère ETAPE. Portez toujours une protection pour les yeux autorisée et conçue pour le jeu de paintball.
2ème ETAPE. Enlevez tous les paintballs du chargeur et du marqueur.
3ème ETAPE. Insérez le Mécanisme de Blocage du Canon dans le canon du marqueur.
4ème ETAPE. Armez le marqueur, puis mettez-le sur sécurité.
5ème ETAPE. Vissez le Cylindre Rechargeable.
6ème ETAPE. En utilisant la clé hexagonale fournie, insérez la clé hexagonale dans le bas du régulateur et tournez la vis vers l'intérieur (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à atteindre une lecture de pression de 500-650 PSI sur la jauge. La meilleure efficacité pour le marqueur est entre 500-650 PSI. Pour baisser la pression, tournez la vis dans le sens inverse aux aiguilles d'une montre pour en arriver à 500-650 PSI pendant le tir avec le marqueur (Fig. A)
AVERTISSEMENT : Ne jamais démonter le régulateur pendant qu'il est sous pression. Tout démontage du regulateur annulera la garantie du fabricant.
7ème ETAPE. Après avoir réglé la pression du régulateur à 500-650 PSI, mesurez le marqueur au chronographe comme expliqué dans la section mode d'emploi et ajustez la vélocité au niveau approprié en tournant la vis d'ajustement de vélocité (Fig. A) dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vélocité et dans le sens inverse aux aiguilles d'une montre pour réduire la vélocité.
8ème ETAPE. Une fois le régulateur réglé sur 500-650 PSI, il n'y a pas besoin de réajuster la pression la prochaine fois où le marqueur est utilisé. Simplement ajustez la vélocité aux pieds par seconde désirés comme expliqué dans la section mode d'emploi. NOTE : Il faut ajuster votre vélocité et re-mesurer au chronographe chaque fois que vous changez la pression du régulateur.

GUIDE DE DÉPANNAGE
⚠ **AVERTISSEMENT !** Il faut précéder toute action de dépannage ou de correction par la procédure de désarmement décrite dans ce manuel.

PROBLÈME	CAUSE(S)	CORRECTION(S)
Le gaz fuit au point de raccord marqueur-bouteille	1. Le joint torique de la bouteille est sec ou défectueux 2. La soupape de la bouteille est défectueuse	-Enlever la bouteille à gaz du marqueur -Lubrifier le joint torique -Remettre en place le joint torique -Remettre en place la soupape* de la bouteille
Le gaz fuit du canon	Le joint de godet est défectueux	-Remettre en place le joint de godet
Le gaz fuit au travers du volumateur	Le joint torique du volumateur est sec ou défectueux	-Enlever le canon -Enlever le volumateur -Vérifier le joint torique -Lubrifier ou remplacer le joint torique
Le marqueur ne se réarme pas	1. Débit de gaz insuffisant vers le marqueur 2. Le joint torique du cylindre de butée est sec ou défectueux 3. Les joints toriques du verrou sont secs ou défectueux 4. Le ressort du cylindre de butée est défectueux	-Vérifier le fonctionnement de la bouteille à gaz -Lubrifier ou remplacer le joint torique -Lubrifier ou remplacer le joint torique -Enlever le ressort du cylindre de butée -L'inspecter et le remplacer, le cas échéant
Le marqueur ne tire pas les billes en ligne droite	1. Débris de bille dans le maqueur/canon 2. Billes excentrées (vieilles)	-Enlever et nettoyer le canon -Nettoyer l'adaptateur d'alimentation vertical -Nettoyer le verrou -Remettre des nouvelles billes
Le verrou accroche	Le verrou accroche sur des éclats de bille	-Enlever le canon -Enlever la goupille de déverrouillage du verrou -Libérer le verrou avec un goujon -Enlever le verrou et le nettoyer, ainsi que la chambre
Le marqueur alimente deux billes à la fois	La butée de bille est sale ou cassée	-Enlever les vis et le couvercle de la butée de bille -Enlever la butée de bille -Nettoyer ou remplacer la butée de bille
Le marqueur cogne sur les billes	1. La butée de bille est sale ou cassée 2. Le joint torique du cylindre de butée est sale 3. Le verrou et la chambre récetrice sont sales 4. Le chargeur de billes fonctionne mal 5. Billes défectueuses	-Enlever les vis et le couvercle de la butée de bille -Enlever la butée de bille -Nettoyer ou remplacer la butée de bille -Enlever et nettoyer ou remplacer le joint torique encrassé ou usé -Enlever le verrou et le nettoyer -Écouvillonner l'intérieur du marqueur et du canon -Nettoyer, réparer ou remplacer le chargeur à billes -Remettre les billes en place