

STORMER

Quick Start Guide

For a complete Owner's Manual, please Visit www.paintballsolutions.com



BASIC



ELITE



TACTICAL

TIPPMANN[®]

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.Tippmann.com

TP04800
Rev. 10/19

 **WARNING**

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

 **AVERTISSEMENT**

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

 **ADVERTENCIA**

Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el Manual del Usuario antes de usar este producto.

WARNING

Safety is Your Responsibility

Read and familiarize yourself and any other user of this marker with the safety instructions in this manual. Follow these instructions when using, working on, transporting, or storing this marker.

Always keep the trigger safety in Safe mode unless firing as detailed in instructions on page 6.

Always keep the barrel blocking device installed when not in a shooting situation, see instructions on page 4.



AVERTISSEMENT

La Sécurité est Votre Responsabilité

Lisez et familiarisez-vous ainsi que tout autre utilisateur de ce lanceur avec les instructions de sécurité contenues dans ce manuel. Suivez ces instructions lorsque vous utilisez, travaillez sur, transportez, ou entreposez ce lanceur.

Si vous ne tirez pas, maintenez toujours la sécurité de la détente en mode sécurité comme indique dans les instructions en page 3.

Gardez toujours le dispositif de blocage du canon installé lorsque vous n'êtes pas en situation de tir comme indique dans les instructions en page 1.



ADVERTENCIA

La Seguridad es Su Responsabilidad

Lea y familiarícese usted y cualquier otro usuario de este marcador con las instrucciones de seguridad de este manual. Siga estas instrucciones cuando se utiliza, trabajando, transporte, o almacenar este marcador.

Mantenga siempre el seguro del gatillo activado a menos que sea necesario hacer disparos.

Como se ve en las instrucciones de la página 3.

Mantenga el mecanismo de bloqueo del barril instalado cuando no este haciendo disparos como se ilustra en la página 1.



⚠ WARNING

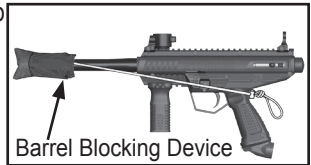
This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye, face, and ear protection designed for paintball must be worn by the user and any person within range. We recommend you be at least 18 years old to purchase. Persons under 18 must have adult supervision when using this product. Read the Owner's Manual before using this product.

⚠ WARNING

Always keep the barrel blocking device installed except when your marker is in use. Always make sure that the Selector Switch is in the Safe mode (see instructions on page 6) and the barrel blocking device is properly installed on your marker according to the instructions to prevent damage to property, serious injury, or death.

Barrel Blocking Device Installation Instructions

1. Insert the barrel blocking device onto the Barrel and loop the cord over the top of the receiver and position at the back of the grip as shown.
2. Adjust the cord length retainer up to the back of the grip by pulling the cord through it until the retainer is snug against the back of the grip. Keeping the cord as tight as possible, leave just enough cord elasticity to pull the cord/retainer up over the top of the marker to remove the barrel blocking device for firing.
3. After the cord length is properly adjusted, lock the cord length by tying a knot in the cord against the back of the retainer as shown.
4. Before and after playing, inspect the barrel blocking device. Replace the barrel blocking device if the sleeve or cord is damaged, or there is a loss of cord elasticity.
5. Clean the barrel blocking device with plain, warm water and store out of sunlight in a dry area when not in use.



STORMER®

Manufactured by **TIPPMANN**®

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball is a brand of G.I. SPORTZ, LLC.

CONGRATULATIONS on your purchase of your Stormer paintball marker. This marker will provide many years of dependable service if cared for properly. Please take time to read this manual thoroughly and become familiar with your Stormer marker's parts, operation, and safety precautions before you attempt to load or fire this marker. If you have a missing or broken part, or need assistance, please contact Tippmann Consumer Relations at 1-800-533-4831 for fast, friendly service.

Table of Contents

Barrel Blocking Device Installation Instructions.....	4
Table of Contents.....	5
Warning/Liability Statement.....	6
Safety Is Your Responsibility!	6
Familiarize Yourself with Safety.....	6
Getting Started	8
1. Air/CO2 Supply Cylinder Installation.....	8
2A. Loading the Hopper (option)	8
2B. Removing the Magazine and Loading (option)	9
3. Firing Your Marker	9
4. Velocity Adjustment	9
5. Flip Up Sights (option)	10
Adjusting the Front Sight.....	10
Adjusting the Rear Sight.....	10
Unloading Your Marker.....	10
Air/CO2 Supply Cylinder Warnings.....	11
Air/CO2 Supply Cylinder Safety Tips.....	12
Air/CO2 Supply Cylinder Removal	12
Converting from Hopper Fed to Magazine Fed.....	13
Loading the Mag Fed Magazine	13
Installing Marker Options.....	13
Ball Latch.....	13
Magazine Well.....	14
Barrel Shroud	14
Front Grip	14
Adjustable Stock.....	14
Warranty and Repair Information	15

Warning/Liability Statement

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

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

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

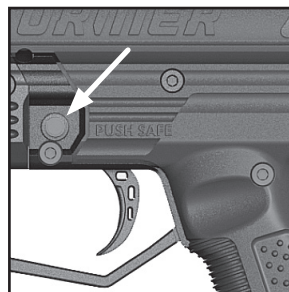
Safety Is Your Responsibility!

⚠ WARNING

Except when your marker is in use, always make sure that the trigger safety is in Safe mode, and that the barrel blocking device is properly installed (see page 4).

**To turn on Safe mode (Push Safe):
Push in the Safety button (location is shown at right).**

To go to Fire mode (Push Fire): Push this same button from the opposite side of the receiver.



Push in on the **PUSH SAFE** button for Safe Mode.

Familiarize Yourself with Safety...

The ownership of this marker places upon you the total responsibility of its safe and lawful use. You must observe the same safety precautions as you would any firearm to assure the safety of not only yourself but everyone around you. Outlined here are some general precautions to be aware of. The user should at all times use caution and common sense when using this marker and always remember that the game of paintball can only survive and grow if it remains SAFE!

- Do not load or fire this marker until you have completely read this manual and are familiar with its safety features, mechanical operation and handling characteristics.
- Handle this and any marker as if it were loaded at all times.
- Keep your finger off the trigger until you are ready to shoot.
- Do not look down the barrel of a paintball marker. Accidental discharge into the eyes may cause permanent injury or death.

- Keep the marker in Safe mode until ready to shoot (page 6).
- Keep the barrel blocking device installed on marker when not shooting (page 4).
- Never point the marker at anything you do not intend to shoot.
- Never fire your marker at anything you do not intend to shoot because there may be paintballs or foreign debris lodged in the chamber, barrel, and/or the marker valve.
- Do not shoot at fragile objects such as windows.
- Never fire your marker at personal property of others. The paintball impact can cause damage and the paint can stain the finish of automobiles, houses, etc.
- Always keep the muzzle pointed down or in a safe direction, even if you stumble or fall.
- Eye, face, and ear protection designed specifically to stop paintballs in the form of goggles and full face mask meeting ASTM Specification F 1776 must be worn by the user and any person within range.
- Never shoot at a person who is not protected by eye, face, and ear protection designed for paintball.
- Pressurize and load the marker only when the marker will be immediately used.
- Store the marker unloaded and degassed in a secure place.
NOTE: Before storing or disassembling, be sure to remove paintballs and air/CO2 supply (see unloading and air/CO2 removal instructions on pages 10 -12) and install the barrel blocking device (see page 4).
- Do not field strip or otherwise disassemble this marker while it is pressurized with air/CO2 supply.
- Dress appropriately when playing the game of paintball. Avoid exposing any skin when playing the game of paintball. Even a light layer will absorb some of the impact and protect you from the paintballs.
- Keep exposed skin away from escaping gas when installing or removing air/CO2 cylinder or if the marker or air/CO2 supply is leaking. Compressed air, CO2, and nitrogen gasses are very cold and can cause frostbite under certain conditions.
- Use only .68 caliber paintballs. Never load or fire any foreign objects.
- Avoid alcoholic beverages before and during the use of this marker. Handling markers while under the influence of drugs or alcohol is a criminal disregard for public safety.
- Avoid shooting an opponent at point blank, 6 feet or less.
- Familiarize yourself with instructions listed on air/CO2 cylinder or adapter. Contact the air/CO2 cylinder or adapter manufacturer with any questions.
- Read the Air/CO2 Cylinder Warnings and Safety Tips on pages 10–11 before beginning the cylinder installation or removal.
- Always measure your marker's velocity before playing paintball and never shoot at velocities in excess of 300 feet per second (see instructions on page 9).
- Do not brandish or display this product in public as it may cause confusion and may be a crime. Police or others may mistake this product for a real firearm. Altering the coloration or markings required by state or federal law to make the product look more like a firearm is dangerous and may be a crime.

Getting Started

- Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
- Do not disassemble this marker while it is pressurized with air/CO₂.
- Do not pressurize a partially assembled marker.
- Read each step completely before performing the step.

NOTE: Carefully hand start all threaded parts when assembling, and do not over-tighten, as this may potentially strip the threaded parts.

1. Air/CO₂ Supply Cylinder Installation

Review Air/CO₂ Supply Cylinder Safety Tips (see page 11).

- Put the Trigger Safety in Safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 4).
- As shown at right, cock the marker by sliding the bolt handle all the way back until it locks into place. Always keep marker in the cocked position when the air/CO₂ supply is attached to the marker. This helps prevent an accidental discharge.
- Lubricate the cylinder valve O-ring with marker oil.
- Insert the air/CO₂ supply cylinder valve into the air/CO₂ supply adapter (ASA) at the back end of the marker grip.
- Twist the cylinder clockwise into the air/CO₂ supply adapter until it stops. Use caution as the marker is now capable of firing after you put the Trigger Safety in Fire mode. If the tank is full, and you do not hear the air/CO₂ supply engage, the pin valve could be too short or the pin valve seal is damaged (follow the Air/CO₂ Supply Cylinder Removal instructions on page 12, and take your air or CO₂ cylinder to a "C5" Certified Airmith for inspection or contact the cylinder manufacturer).



Cocking the Marker

2A. Loading the Hopper (option)

The barrel blocking device must be installed (see page 4) and the Trigger Safety must be in Safe mode (see page 6).

- Make sure that the Feed Neck and Hopper are clean and free of sharp edges or debris. This keeps paintballs from breaking prematurely, and allows paintballs to feed to the marker's chamber smoothly.
- Loosen the Feed Neck Bolt using the included 3/16" hex key.
- Install the Hopper into the Feed Neck.
- Tighten the Feed Neck Bolt using the included 3/16" hex key. Do not over-tighten, as the Feed Neck may break.
- With the barrel blocking device installed (page 4), and the Trigger Safety in Safe mode (page 6), you are now ready to load your hopper with .68 caliber paintballs. Do not force excessive numbers of paintballs into the hopper. Fill the hopper only when ready to shoot. Remove the barrel blocking device and put the marker in Fire mode only when ready to shoot.

2B. Removing the Magazine and Loading (option)

The barrel blocking device must be installed (see page 4) and the trigger safety in Safe mode (see page 6).

Two 20 round Magazines are provided with the marker.



- To remove the Magazine, push in the Magazine Release button and the Magazine ejects out the bottom of the Magazine Well (Mag Well).
- Use tabs on the side of the Carrier to pull it down until it locks into place at the bottom of the Magazine.
- Keep the Magazine vertical, and insert one paintball at a time into the top of the Magazine until full. Paintballs in the Magazine are not under pressure until the Magazine is inserted into the Mag Well.
- To insert a loaded Magazine into the Mag Well, slide the Magazine into the grip until you hear it lock into place.

3. Firing Your Marker

- Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device, and move the Trigger Safety to Fire mode (see page 6).
- Point your marker in a safe direction and pull the trigger to fire the marker.
- When finished firing the marker, put the Trigger Safety in Safe mode (page 6) and install the barrel blocking device (page 4).

4. Velocity Adjustment

Each time you play paintball, check the velocity of your paintball marker with a chronograph (an instrument for measuring velocity) prior to playing paintball. Verify that the marker's velocity is set below 300 feet per second (or less if required by the playing field).

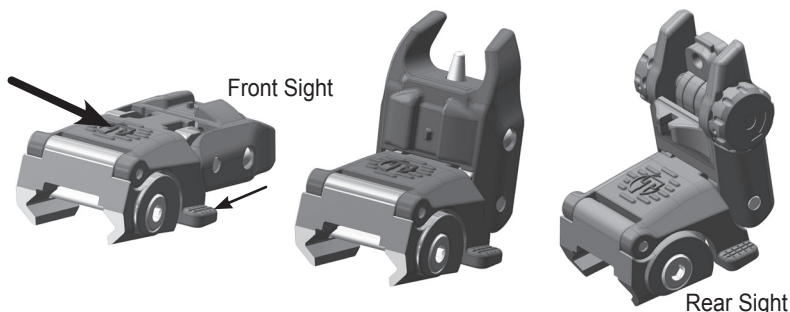
To adjust the marker's velocity, use the included 3/16" hex key. The velocity adjustment screw is located on left side receiver. To reduce the velocity, turn the screw inward or clockwise. To increase the velocity, turn the screw out or counterclockwise. Do not remove the velocity screw.



Use a 3/16" hex key to adjust the velocity.

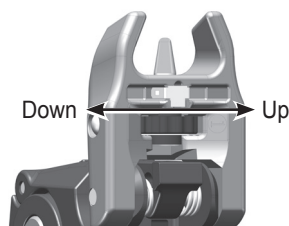
5. Flip Up Sights (option)

The Front Flip Up Sight and the Rear Flip Up Sight can be in two positions. When flat against the Picatinny Rail, you can press the T (large arrow) or press the two tabs located on the sides of the sight (small arrow) to make them flip up for use.



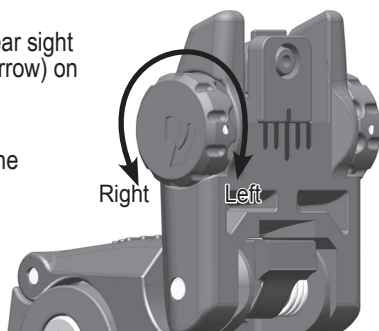
Adjusting the Front Sight

1. The front sight is adjustable for elevation by moving the pin to lower or raise the point of impact
2. To adjust the front sight for elevation, turn the knob (arrow at right) left or right to move the point of impact up or down.



Adjusting the Rear Sight

1. To adjust windage it is necessary to move the rear sight aperture left or right by using the knobs (black arrow) on the sides of the rear sight.
2. Turning the left windage adjustment knob counterclockwise moves the point of impact to the right.
3. Turning the left windage adjustment knob clockwise moves the point of impact to the left.



Unloading Your Marker

1. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range. The Trigger Safety must be in Safe mode and the barrel blocking device must be installed.
2. Empty all paintballs from the Hopper or remove the Magazine from the marker.
3. Using the included hex key, loosen the Hopper Bolt and remove the Hopper from the Feed Elbow.
4. Go to a designated firing area, remove the barrel blocking device, and move the Trigger Safety to Fire mode (see page 6).
5. Point your marker in a safe direction and fire several times to be sure there are no remaining paintballs lodged in the chamber or barrel. **IMPORTANT:** Do not uncock your marker as uncocking your marker may push a ball into the chamber or down into the barrel in which case the ball will be hidden from view.

6. Return the Trigger Safety to the Safe mode (see page 6) and reinstall the barrel blocking device (see page 4).
7. Read the following Air/CO2 Supply Cylinder Warnings and Safety Tips before removing the air/CO2 cylinder from your marker (removal instructions are on page 12).

Air/CO2 Supply Cylinder Warnings

⚠ WARNING

The brass or nickel plated cylinder valve (#1) is intended to be permanently attached to the air or CO2 cylinder (2). An air or CO2 cylinder can fly off with enough force to cause serious injury or death if the cylinder (2) unscrews from a cylinder valve (1).

There have been reported incidents caused by players unknowingly unscrewing the cylinder (2) from the cylinder valve (1). This occurs when the player thinks the entire valve-cylinder assembly is being unscrewed from the air/CO2 supply adaptor of the paintball marker, when in fact he/she is unscrewing the cylinder from the cylinder valve.

To avoid this danger, it is recommended (if your cylinder is not already marked) that you use paint or nail polish to place a mark (3) on the cylinder valve, and place another mark (4) on the cylinder, in line with the #3 mark as shown.

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

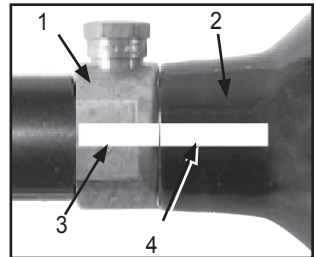
NOTE: The cylinder valve should unscrew from the paintball marker in about 3 or 4 full turns. If you finish the 4th full turn and the cylinder valve is not unscrewed from the paintball marker, **STOP!** Take the entire unit to a “C5” certified airmith for safe removal and/or repair.

Locate a “C5” Certified Airmith at www.paintball-pti.com.

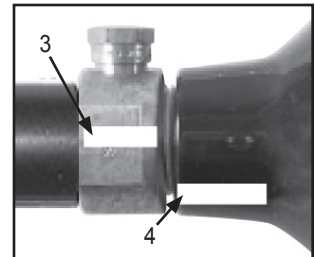
Whether you have a new or used refillable air or CO2 cylinder, you are at risk if any of the following has occurred:

- The valve unit was replaced or altered after purchase.
- An anti-siphon device was installed.
- The valve unit was removed from the cylinder for any reason.
- Any modification was done to the refillable air or CO2 cylinder.

If any of these conditions has occurred, take your air or CO2 cylinder to a “C5” Certified Airmith for inspection or contact the cylinder manufacturer.



Properly marked Valve and Cylinder



Misaligned Valve and Cylinder

Air/CO2 Supply Cylinder Safety Tips

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

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

NOTE: Locate a “C5” certified airsmith at www.paintball-pti.com

Air/CO2 Supply Cylinder Removal

1. Read *Air/CO2 Supply Cylinder Warnings* (page 10) and *Air/CO2 Supply Cylinder Safety Tips* (page 11) before beginning the cylinder removal process.
2. Eye protection designed for paintball use must be worn by the user and any person within range.
3. Follow the *Unloading Your Marker* instructions on page 10.
4. Watch the marks on the cylinder and cylinder valve (as shown on page 11) as you turn the cylinder approximately $\frac{3}{4}$ turn counterclockwise. This allows the air/CO2 supply pin valve to close so that no air/CO2 will enter the marker.
5. Remove the barrel blocking device. Set the Trigger Safety to Fire mode. Point the marker in a safe direction, and discharge the remaining gas in the marker by repeatedly pulling the trigger until the marker stops firing (this may take 4-5 shots). If your marker continues to fire, the cylinder’s pin valve has not closed yet (the cylinder pin valve could

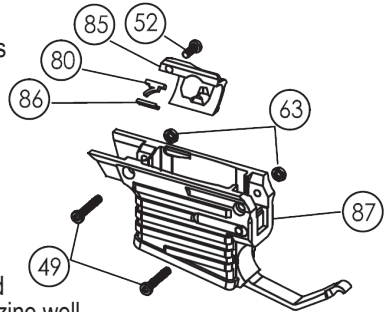
be longer than usual. Because of the variances in cylinder pin valve parts, each cylinder varies slightly on exactly how far it has to be turned). Turn the cylinder counterclockwise a little further and repeat this step until the marker does not fire. Only then remove the air/CO2 supply cylinder.

NOTE: If during this step, you turned the air/CO2 supply cylinder and it began to leak before you pulled the trigger, the cylinder O-ring should be checked for damage before any re-assembly.

6. After the air/CO2 supply cylinder is removed, again point and fire the marker in a safe direction to verify the marker is completely discharged of gas.
7. Move the Trigger Safety to the Safe mode (see page 6) and install the barrel blocking device (see page 4).

Converting from Hopper Fed to Magazine Fed

1. Replace the Hopper Feed Tube with the Mag Fed Cover Plate (85). This Cover Plate contains the Ball Latch (80). The Ball Latch can be removed for replacement. The Mag Fed Ball Latch is different from the Loader Fed Ball Latch. They are **not** interchangeable. The Ball Latch Retaining Plate (86) holds the Ball Latch in place.
2. The Cover Plate is secured by Screw (52).
3. Remove the **Lower Grip Frame/Guard** (82) as described in step 3 under Disassembly.
4. Install the **Magwell & Guard** (87). Place the hooked part of the trigger guard into the grip, and rotate the assembly up to the marker. Secure to the marker with **Screws** (49).
5. When the Magazine is in the Magwell, it is released by the **Magazine Release Button** (87) for reloading. The release is spring-assisted so it quickly ejects the Magazine from the magazine well.



Loading the Mag Fed Magazine

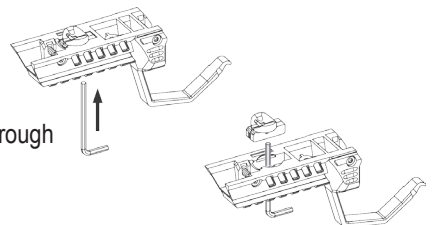
Loading instructions are molded into the side of the magazines.

1. It is important to wind up the spring by rotating the knob on the magazine in the clockwise direction.
2. Paintballs may be inserted past the magazine ball catch, but if paintballs are fragile, we recommend retracting the ball catch release.
3. The Magazines hold 20 paintballs, but loading 19 is best. If magazines are to be carried in a battle pack, this ensures the 19 paintballs are not under any compression, compression may cause flat spots on the paintballs.

Installing Marker Options

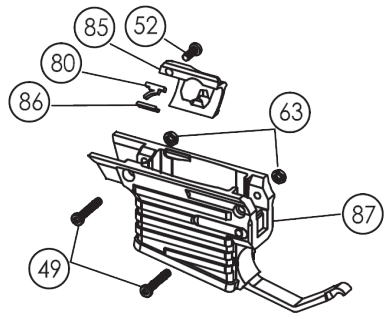
Ball Latch

Replace the Ball Latch by pushing up a hex key through the hole in the **Lower Grip Frame/Guard** (82).



Magazine Well

1. Replace the Hopper Feed Tube with the Mag Fed Cover Plate (85). This Cover Plate contains the Ball Latch (80). The Ball Latch can be removed for replacement. The Mag Fed Ball Latch is different from the Loader Fed Ball Latch. They are not interchangeable. The Ball Latch Retaining Plate (86) holds the Ball Latch in place.
2. The Cover Plate is secured by Screw (52).
3. Remove the **Lower Grip Frame/Guard Assembly** (87) as described in step 3 under Disassembly.
4. Install the **Magwell & Guard** (89). Place the hooked part of the trigger guard into the grip, and rotate the assembly up to the marker. Secure to the marker with **Screws** (49).
5. When the Magazine is in the Magwell, it is released by the **Magazine Release Button** for reloading. The release is spring-assisted so it quickly ejects the Magazine from the magazine well.



Barrel Shroud

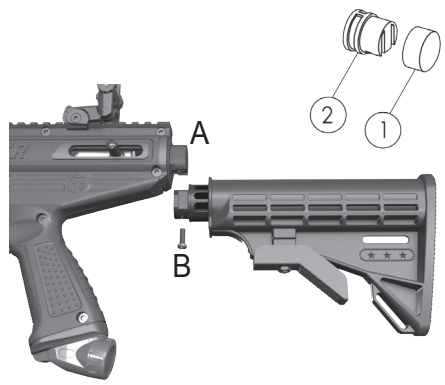
The Barrel Shroud can be installed on either the Hopper-fed marker or the Magazine-fed marker. Slide the Shroud over the Barrel and push towards the Receiver until you hear a click. The click sound is from the Shroud Latch securing to the Receiver (circled at right).



To remove the Shroud, press the thumbpad to disengage the latch. Slide the Shroud off of the Barrel.

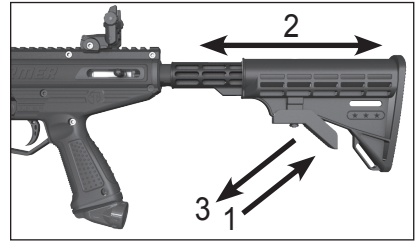
Front Grip

The Front Grip (65) can be installed to any Picatinny Rail using two 10-32 Screws (66).



Adjustable Stock

1. If present on your marker, remove the End Cap Cover (1) from the End Cap (2).
2. Find a 10-32 x 1/2" screw (B) in the Accessory Pack.
3. Insert the Stock into the slots on the End Cap of the marker (A).
4. Insert and tighten the screw (B).



Length Adjustment

1. Squeeze the Adjustment Lever.
2. Slide the Stock together or apart to the desired length.
3. Release the Adjustment Lever.

Warranty and Repair Information

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

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

STORMER

Quick Start Guide

For a complete Owner's Manual, please Visit www.paintballsolutions.com

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball is a brand of G.I. SPORTZ, LLC.

TIPPMANN®

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

STORMER

Guide de démarrage rapide

Pour un manuel d'utilisation complet, veuillez consulter
www.paintballsolutions.com



BASE



ÉLITE



TACTIQUE

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.Tippmann.com

TP04800
Rev. 12/19

⚠ AVERTISSEMENT

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer de sérieuses blessures ou entraîner la mort. Une protection spécifique au paintball pour les yeux, la tête et les oreilles doit être utilisée par l'utilisateur ainsi que par toute personne située dans le champ de tir. Nous recommandons que l'acheteur ait au moins 18 ans. Les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte durant l'utilisation de ce produit. Lisez le manuel d'utilisation avant d'utiliser ce produit.

⚠ AVERTISSEMENT

Gardez toujours le dispositif de blocage du canon activé sauf lorsque vous utilisez votre lanceur. Assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité (voir instructions à la page 4) et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé sur votre lanceur afin d'éviter des dégâts matériels, des blessures graves ou la mort.

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon

1. Insérez le dispositif de blocage du canon dans le canon et attachez la corde derrière la poignée comme sur la photo ci-contre.
2. Ajustez la longueur de la corde à l'arrière de la poignée en tirant sur l'élastique jusqu'à ce que le bouton d'ajustement soit fermement arrêté par la poignée. Serrez autant que possible tout en gardant assez d'élasticité de façon à pouvoir enlever le dispositif de blocage du canon et tirer.
3. Lorsque la corde est correctement ajustée, faites un noeud à l'arrière du bouton d'ajustement comme montré ci-contre.
4. Inspectez le dispositif de blocage du canon avant et après chaque utilisation. Si vous remarquez que la corde est abîmée, ou si elle a perdu de son élasticité, remplacez-le dispositif.
5. Nettoyez le dispositif de blocage du canon à l'eau claire, chaude et, lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans un endroit sec, non exposé au soleil.



STORMER®

Fabriqués par **TIPPMANN**®

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball est une marque de G.I. SPORTZ, LLC.

FELICITATIONS pour l'achat de votre lanceur Stormer. Les lanceurs sont d'une grande fiabilité si vous en prenez soin correctement.

Prenez le temps de lire ce manuel dans son entièreté et de vous familiariser avec les pièces, l'utilisation et les précautions de sécurité du lanceur Stormer avant de le charger ou de tirer. Si vous avez une pièce manquante ou cassée, ou si vous avez besoin d'assistance, veuillez contacter le service clientèle de Tippmann au 1-800-533-4831 pour un service rapide et convivial.

Tableau de contenu

Instructions d'installation du dispositif de blocage du canon	2
Table of Contents.....	3
Avertissement / Déclaration de Responsabilité	4
La sécurité est votre responsabilité!	4
Familiarisez-vous avec la sécurité.....	4
Préparation.....	5
1. Installation d'un cylindre d'air/CO2	6
2A. Charger le réservoir (optionnel)	6
2B. Enlever le magasin et charger (optionnel)	7
3. Tirer avec le lanceur	7
4. Réglage de la Vitesse.....	7
5. Les organes de visée pivotants vers le haut (optionnel)	8
Réglage de l'organe de visée avant	8
Réglage de l'organe de visée arrière.....	8
Décharger votre lanceur	8
Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2.....	9
Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2.....	10
Enlever le cylindre d'air/CO2	10
La conversion de l'alimentation par la trémie à l'alimentation par le magasin.....	11
Charger le magasin alimenté par le magasin	11
Installer les options du lanceur	12
Le loqueteau à bille	12
Le puits du magasin	12
Le linceul du canon.....	12
La poignée avant.....	12
La crosse ajustable.....	13
Informations concernant la garantie et la réparation	13

Avertissement / Déclaration de Responsabilité

Ce lanceur est classé comme arme dangereuse et est distribué par Tippmann Sports, LLC. L'acquéreur assume toute la responsabilité en cas d'utilisation dangereuse ou toute action qui constituerait une violation de toute loi ou réglementation applicable. Tippmann Sports, LLC, rejette toute responsabilité en cas de blessure, dégâts matériels ou mort résultant de l'utilisation de cette arme sous toutes circonstances, y compris pour toute décharge intentionnelle, imprudente, négligente ou accidentelle.

Toute information contenue dans ce manuel est susceptible d'être modifiée sans avertissement. Tippmann Sports, LLC, se réserve le droit d'effectuer des modifications et des améliorations sur ses produits sans aucune obligation de les intégrer à des produits vendus au préalable.

Si, en tant qu'utilisateur, vous refusez cette responsabilité, Tippmann Sports, LLC, exige que vous n'utilisiez pas un lanceur Tippmann Sports, LLC. En utilisant ce lanceur de paintball vous déchargez Tippmann Sports, LLC de toute responsabilité associée à son utilisation.

La sécurité est votre responsabilité!

⚠ AVERTISSEMENT	
<p>Lorsque vous n'utilisez pas votre lanceur, assurez-vous toujours que le sélecteur est en mode Sécurité, et que le dispositif de blocage du canon est correctement installé (voir page 2).</p> <p><u>Pour activer la sécurité de la détente (mode Sécurité),</u> poussez la sécurité (flèche) comme montré ci-dessus.</p> <p><u>Pour désactiver la sécurité de la détente (mode Tir),</u> poussez la sécurité dans le sens contraire.</p>	 <p>Poussez la sécurité (flèche) comme montré ci-dessus.</p>

Familiarisez-vous avec la sécurité...

En tant que propriétaire de ce lanceur, vous assumez l'entière responsabilité d'une utilisation sûre et respectueuse des lois. Afin d'assurer votre sécurité ainsi que celle des personnes autour de vous, vous devez respecter les mêmes précautions de sécurité que pour toute autre arme à feu. Nous soulignons ici quelques précautions générales dont vous devez avoir connaissance. L'utilisateur doit, à tout moment, être prudent et faire preuve de bon sens lors de l'utilisation de ce lanceur. Rappelez-vous que le paintball ne peut survivre et croître que s'il reste un jeu SÛR!

- Ne chargez pas et ne tirez pas avec ce lanceur sans avoir lu ce manuel dans son entièreté, et vous être familiarisé avec ses particularités de sécurité, son fonctionnement mécanique et sa manipulation.
- Manipulez ce lanceur ou tout autre lanceur comme s'il était chargé à tout instant.
- Ne mettez pas votre doigt sur la détente tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.
- Ne regardez pas le canon d'un lanceur de paintball. Une décharge accidentelle dans les yeux peut causer une blessure permanente ou la mort.
- Maintenez le lanceur en mode Sécurité tant que vous n'êtes pas prêt à tirer.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon installé lorsque vous ne tirez pas (page 2).
- Ne pointez jamais le lanceur sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer.

- Ne tirez jamais sur une chose sur laquelle vous n'avez pas l'intention de tirer, puisqu'il se peut que des paintballs ou des débris extérieurs soient logés dans la chambre, le canon et/ou dans la soupape du lanceur.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme des vitres.
- Ne tirez jamais sur des objets appartenant à d'autres personnes avec votre lanceur. L'impact de la bille de paintball peut causer des dégâts, et la peinture peut tacher les voitures, les maisons, etc.
- Pointez toujours le canon dans une direction sûre, même lorsque vous trébuchez ou si vous tombez.
- Le port de la protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécifiquement pour arrêter les billes de paintballs sous la forme de lunettes et de masques complets conformes aux spécifications ASTM F1776 est obligatoire pour l'utilisateur ou toute personne à portée de tir.
- Ne tirez jamais vers une personne qui ne porte pas de protection des yeux, du visage et des oreilles conçue pour le paintball.
- Ne chargez et ne mettez le lanceur sous pression que lorsqu'il va être utilisé dans l'immédiat.
- Rangez le lanceur déchargé et sans gaz dans un endroit sûr.
NOTE: Avant le rangement ou le démontage, assurez-vous d'enlever toutes les billes de paintballs et l'alimentation d'air/CO₂ (voir la section *Décharger votre lanceur* et *Enlever le cylindre d'air/CO₂* aux pages 7 et 10) et d'installer le dispositif de blocage du canon (voir page 2).
- N'effectuez pas de démontage partiel ou complet du lanceur tant qu'il est sous pression avec de l'air/CO₂.
- Lorsque vous jouez une partie de paintball, habillez-vous en conséquence. Évitez d'exposer votre peau lorsque vous jouez au paintball. Une couche, même fine, absorbera une partie de l'impact et vous protégera des billes de paintball.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du lanceur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé, le CO₂ et l'azote sont très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.
- N'utilisez que des billes de paintballs de calibre 68. Ne jamais charger ou tirer sur des objets étrangers.
- Évitez les boissons alcoolisées avant et pendant l'utilisation de ce lanceur. La manipulation de lanceurs sous l'influence de drogues ou d'alcools est une atteinte criminelle à la sécurité publique.
- Évitez de tirer sur un adversaire à bout portant, à 6 pieds (1,83 m) ou moins.
- Familiarisez-vous avec les instructions figurant sur le cylindre d'air/CO₂ ou sur l'adaptateur. Pour toute question, contactez le fabricant du cylindre d'air/CO₂.
- Lisez les *Avertissements Concernant le Cylindre d'air/CO₂* aux page 9 avant d'installer ou d'enlever le cylindre.
- Mesurez toujours la vitesse de votre lanceur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91,44 m/s) (voir instructions en page 7).
- Ne brandissez pas et ne montrez pas cet objet en public car cela pourrait provoquer la panique et être retenu comme un crime. La Police ou d'autres personnes pourraient confondre ce produit avec une arme à feu réelle. Toute modification de couleur ou de marques requis par la loi pour faire en sorte que ce produit soit plus ressemblant à une arme à feu est dangereux et pourrait constituer un crime.

Préparation

- Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
- Ne démontez pas ce lanceur tant qu'il est sous pression.
- Ne mettez pas sous pression un lanceur partiellement assemblé.
- Lisez entièrement chaque étape avant de la réaliser.

NOTE: Serrez d'abord prudemment à la main toutes les pièces filetées lors de l'assemblage sans serrer trop fort pour éviter de les abîmer.

1. Installation d'un cylindre d'air/CO2

Lisez les *Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2* aux page 9 avant d'installer ou d'enlever le cylindre.

- a. Positionnez la détente en mode Sécurité (voir page 4) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).
- b. Armez le lanceur en glissant la poignée de la culasse vers l'arrière du lanceur jusqu'à ce qu'elle se verrouille. Gardez toujours votre lanceur en position armée lorsque l'alimentation en air/CO2 est fixée à celui-ci. Cela empêche toute décharge accidentelle.
- c. Lubrifiez le cylindre d'air/CO2 avec un peu de graisse.
- d. Insérez le cylindre d'air/CO2 dans l'Adaptateur d'Alimentation d'Air (AAA) à l'arrière de la poignée du lanceur.
- e. Tournez le cylindre dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'AAA jusqu'à ce qu'il s'arrête. Soyez prudent, car une fois le sélecteur positionné en mode Tir, le lanceur est prêt à tirer. Si vous n'entendez pas le cylindre d'air/CO2 s'engager complètement, il se peut que la soupape de la goupille soit trop courte ou que le joint soit abîmé. Suivez les instructions sur *Enlever le cylindre d'air/CO2* en page 10 et apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez votre fabricant de cylindre.



Armez le lanceur

2A. Charger le réservoir (optionnel)

Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 2) et la détente doit être en mode Sécurité (voir page 4).

- a. Assurez-vous que le goulot d'alimentation et le réservoir sont propres et qu'aucun déchet ou pièce pointue ne se trouve à l'intérieur. Cela évite que les paintballs ne se cassent prématurément, et permet une alimentation correcte des paintballs dans la chambre du lanceur.
- b. Loosen le boulon de cou d'alimentation à l'aide de la clé hexagonale incluse 3/16".
- c. Montez le réservoir au goulot d'alimentation.
- d. Serrez l'écrou du goulot d'alimentation en utilisant la clé Allen de 3/16" fournie avec votre lanceur. Ne serrez pas trop fort car le goulot d'alimentation pourrait casser.
- e. Alors que le dispositif de blocage du canon est installé (voir page 2) et que le sélecteur est en mode Sécurité (voir page 4), vous êtes maintenant prêts à charger votre réservoir de paintballs de calibre 68. Ne chargez pas excessivement le réservoir de paintballs.

2B. Enlever le magasin et charger (optionnel)

Le dispositif de blocage du canon doit être installé (voir page 2) et vous devez maintenir toujours la sécurité de la détente en mode sécurité (voir page 4).



Deux magasins à 20 cartouches sont fournis avec le lanceur.

- Pour enlever le magasin, appuyez sur le bouton de déclenchement du magasin et le magasin est expulsé hors du puits du magasin.
- Utilisez les onglets situés à côté du porteur pour le tirer vers le bas jusqu'à ce qu'il se verrouille en place au bas du magasin.
- Gardez le magasin en position verticale et insérez un paintball à la fois dans le haut du magasin jusqu'à ce qu'il soit plein. Les paintballs dans le magasin ne sont pas sous pression jusqu'à ce que le magasin soit inséré dans le puits du magasin.
- Pour insérer un magasin chargé dans le puits du magasin, faites glisser le magasin dans la poignée jusqu'à ce que vous l'entendiez se verrouiller en place.

3. Tirer avec le lanceur

- Rendez-vous dans une zone de tir désignée, retirez le dispositif de blocage du canon et changez la sécurité de la détente au mode de tir (voir page 4).
- Orientez votre lanceur dans une direction sûre et appuyez sur la détente pour tirer le lanceur.
- Une fois terminé de tirer le lanceur, mettez la sécurité de la détente en mode sécurité (page 6) et installez le dispositif de blocage du canon (page 2).

4. Réglage de la Vitesse

Vérifiez la vitesse de votre lanceur à l'aide d'un chronographe (instrument mesurant la vitesse), avant de jouer au paintball. Vérifiez que la vitesse du lanceur est sous les 300 pieds par seconde (91,44 m/seconde), ou moins si le terrain de jeux le nécessite.

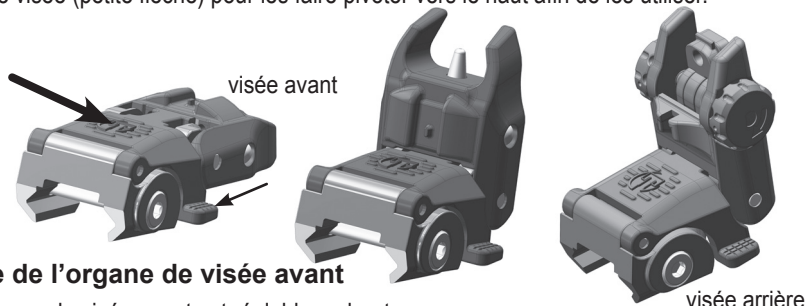
Pour régler la vitesse, utilisez la clé Allen 3/16" comprise avec votre lanceur. La vis de réglage de la vitesse se trouve sur la gauche du récepteur supérieur. Pour réduire la vitesse, tournez la vis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour augmenter la vitesse, tournez la vis dans le sens des aiguilles d'une montre. N'enlevez pas la vis de réglage de la vitesse.



Utilisez une clé Allen de 3/16" pour régler la vitesse.

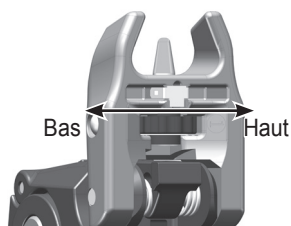
5. Les organes de visée pivotants vers le haut (optionnel)

L'organe de visée avant pivotant vers le haut et l'organe de visée arrière pivotant vers le haut peuvent être dans deux positions. Lorsqu'ils sont plats contre le rail Picatinny, vous pouvez appuyer sur le T (grande flèche) ou appuyer sur les deux onglets situés sur les côtés de l'organe de visée (petite flèche) pour les faire pivoter vers le haut afin de les utiliser.



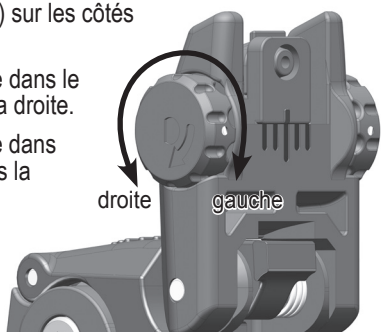
Réglage de l'organe de visée avant

1. L'organe de visée avant est réglable en hauteur en déplaçant la broche pour abaisser ou élever le point d'impact de la bille
2. Pour régler l'organe de visée avant en hauteur, tournez le bouton (flèche à droite) à gauche ou à droite pour faire déplacer le point d'impact en haut ou en bas.



Réglage de l'organe de visée arrière

1. Pour régler le fardage, il est nécessaire de déplacer l'ouverture de l'organe de visée arrière vers la gauche ou la droite en utilisant les boutons (flèche noire) sur les côtés de l'organe de visée arrière.
2. Tourner le bouton de réglage du fardage gauche dans le sens antihoraire déplace le point d'impact vers la droite.
3. Tourner le bouton de réglage du fardage gauche dans le sens horaire déplace le point d'impact vers la gauche.



Décharger votre lanceur

1. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir. Positionnez la détente en mode Sécurité (voir page 4) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).
2. Enlevez toutes les paintballs du réservoir.
3. En utilisant la clé hexagonale incluse, desserrez le boulon sauteur et enlever la trémie de la bouche d'alimentation.
4. Rendez-vous dans une zone de tir, désactivez le dispositif de blocage du canon. Positionnez la détente sur le mode de tir (voir page 4).
5. Orientez votre lanceur dans une direction sûre et tirez plusieurs fois pour vous assurer qu'il ne reste plus de paintballs dans la chambre ou le canon. ATTENTION : ne désarmez pas votre lanceur, car le désarmement de votre lanceur peut pousser une bille dans la chambre ou vers le bas dans le canon, auquel cas la bille sera hors de vue.
6. Ramenez la sécurité de la détente en mode sécurité (voir page 4) et réinstallez le dispositif de blocage du canon (voir page 2).

7. Lisez les Avertissements et les Conseils de Sécurité du Cylindre d'air/CO2 avant d'enlever un cylindre d'air de votre lanceur (voir instructions en page 9).

Avertissements Concernant le Cylindre d'Air/CO2

⚠ AVERTISSEMENT

La soupape en cuivre ou en nickel du cylindre (1) doit toujours être attachée au cylindre d'air ou de CO2 (2).

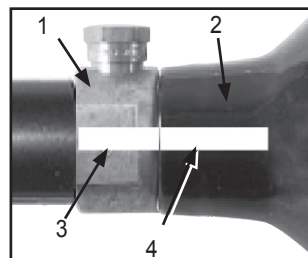
Un cylindre d'air ou de CO2 peut s'envoler violemment et causer des blessures graves ou la mort s'il se dévisse de la soupape.

Des incidents causés par des joueurs qui ont par mégarde dévissé le cylindre (2) de la soupape (1) ont été rapportés. Cela se produit, quand le joueur pense qu'il dévisse l'ensemble soupape-cylindre de l'adaptateur d'air/CO2 du lanceur, alors qu'il dévisse en réalité le cylindre de la soupape.

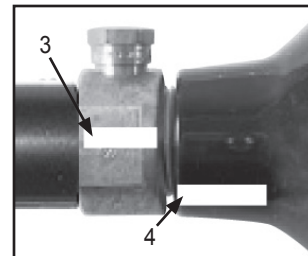
Pour éviter ce risque, il est recommandé (si votre cylindre n'est pas encore marqué) d'utiliser de la peinture ou du vernis à ongles, pour tracer une marque (3) sur la soupape du cylindre et une autre marque (4) sur le cylindre, comme montré sur le Figure.

Lorsque vous tournez le cylindre d'air/CO2 pendant le démontage, vérifiez que la marque sur le cylindre et la marque sur la soupape du cylindre coïncident et qu'elles tournent bien ensemble. Si, à un moment donné, ces marques commencent à se séparer, comme montré sur le Figure, cela signifie que le cylindre se dévisse de la soupape et vous devez **ARRETER** et emmener l'unité complète chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour le faire réparer.

NOTE : La soupape du cylindre se dévisse du lanceur en 3 ou 4 tours complets. Si, après le 4eme tour complet, la soupape n'est pas dévissée du lanceur, **ARRETEZ!** Apportez votre lanceur chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour réparation.



Properly marked Valve and Cylinder



Misaligned Valve and Cylinder

Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site www.paintball-pti.com.

Que vous ayez un cylindre d'air/CO2 neuf ou usé, vous êtes en danger si l'un des points suivant s'est produit :

- La soupape a été remplacée ou modifiée après l'achat.
- Un équipement anti-siphon a été installé.
- La soupape a été retirée du cylindre pour une raison quelconque.
- Une modification a été apportée au cylindre rechargeable d'air/CO2.

Si l'une de ces conditions s'est avérée, apportez votre cylindre d'air/CO2 chez un professionnel spécialisé et certifié C5 pour inspection ou contactez le fabricant de cylindre.

Conseils de Sécurité Concernant le Cylindre d'Air/CO2

CONSEILS DE SECURITE pour vous assurer que vous pouvez jouer avec votre cylindre d'air/CO2 sans danger:

- Une utilisation impropre, le remplissage, le rangement ou l'élimination d'un cylindre d'air/CO2 peut mener à des dégâts matériels, des blessures sérieuses ou la mort.
- Assurez-vous que l'entretien ou que toute modification d'un cylindre d'air/CO2 soit réalisée par un professionnel qualifié tel qu'un spécialiste certifié C5.
- L'utilisation d'un équipement anti-siphon n'est pas recommandé. Cependant, s'il est déjà installé sur votre cylindre d'air/CO2, ou que vous voulez en installer un, il est indispensable que vous fassiez vérifier votre cylindre ou l'équipement installé au préalable par un professionnel qualifié.
- Tout cylindre d'air/CO2 ne doit être rempli que par un professionnel qualifié.
- Les soupapes de cylindres ne peuvent être installées que par un professionnel qualifié.
- Ne remplissez pas excessivement un cylindre! Ne dépassez jamais la capacité d'air/CO2 d'un cylindre.
- N'exposez pas un cylindre d'air/CO2 pressurisé à des températures dépassant les 55°C (130°F).
- N'utilisez pas de nettoyeurs corrosifs ou de dissolvants sur le cylindre d'air/CO2 ou sur la soupape et ne les mettez pas en contact avec des matériaux corrosifs.
- Ne modifiez en aucune façon le cylindre d'air/CO2. N'essayez jamais de démonter la soupape du cylindre d'air/CO2.
- Tout cylindre d'air/CO2 ayant été exposé au feu ou chauffé à une température de 121°C (250°F) ou plus doit être détruit par un professionnel qualifié.
- Utilisez le gaz approprié pour votre cylindre. N'utilisez que du CO2 dans un cylindre de CO2 et de l'air comprimé dans un cylindre à air comprimé.
- Tenez tous vos cylindres hors de portée des enfants.
- Le cylindre d'air ou de CO2 doit être inspecté et retesté hydrostatiquement au moins tous les 5 ans par un agent qualifié.
- Protégez les parties de peau exposées des échappements de gaz lorsque vous installez ou retirez la bouteille d'air comprimé ou s'il y a une fuite au niveau du lanceur ou de l'alimentation d'air. L'air comprimé et le CO2 sont des gaz très froids et peuvent provoquer des gelures dans certaines conditions.

NOTE : Pour trouver un professionnel spécialisé et certifié C5, allez sur le site: www.paintball-pti.com

Enlever le cylindre d'air/CO2

1. Lisez les *Avertissements concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 9) ainsi que les *Conseils de sécurité concernant le cylindre d'air/CO2* (voir page 10) avant de commencer à enlever le cylindre.
2. Le port de la protection des yeux conçue pour le paintball est obligatoire pour l'utilisateur et toute personne à portée de tir.
3. Suivez les instructions sur *Décharger votre lanceur* en page 8.
4. Vérifiez que les marques sur le cylindre et sur la soupape du cylindre restent bien ensemble (comme montré en page 7) lorsque vous tournez le cylindre d'environ 3/4 de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela permettra à la soupape de la

goupille d'air/CO2 de se fermer de façon à ce que l'air/CO2 ne puisse pas entrer dans le lanceur.

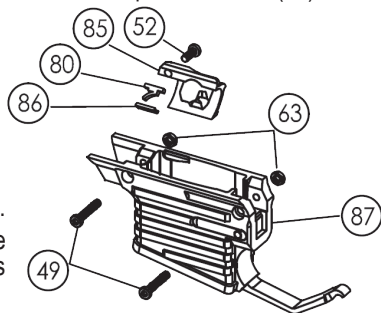
5. Enlevez le dispositif de blocage du canon et positionnez le sélecteur sur un mode de tir. Pointez le lanceur dans une direction sûre et déchargez le gaz restant dans le lanceur en tirant sur la détente jusqu'à ce que le lanceur arrête de tirer (cela peut nécessiter 4 ou 5 tirs). Si votre lanceur continue à tirer, la soupape de la goupille n'est pas encore fermée. Il se peut que la soupape de la goupille du cylindre soit plus longue que d'habitude. Étant donné des différences dans les soupapes de goupille de cylindre, les tours de fermeture varient légèrement en fonction du cylindre. Tournez le cylindre encore un peu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et répétez l'opération jusqu'à ce que le lanceur ne tire plus. N'enlevez le cylindre d'air/CO2 que quand votre lanceur ne tire plus.

NOTE: Si, pendant la réalisation de cette étape, vous avez tourné le cylindre et il a commencé à fuir avant que vous n'appuyiez sur la détente, il faut vérifier le joint du cylindre avant le remontage.

6. Une fois le cylindre d'air/CO2 enlevé, pointez le lanceur dans une direction sûre et tirez jusqu'à ce que l'air accumulé soit complètement déchargé.
7. Positionnez la détente en mode Sécurité (voir page 4) et installez le dispositif de blocage du canon (voir page 2)

La conversion de l'alimentation par la trémie à l'alimentation par le magasin

1. Remplacez le tube d'alimentation de la trémie par la plaque de couverture alimentée par le magasin (85). Cette plaque de couverture contient le loqueteau à bille (80). Le loqueteau à bille peut être retiré pour être remplacé. Le loqueteau à bille alimenté par le magasin est différent du loqueteau à bille alimenté par le chargeur. Ils ne sont pas interchangeables. La plaque de retenue du loqueteau à billes (86) maintient le loqueteau à billes en place.
2. La plaque de couverture est visée par des vis (52).
3. Retirez le cadre / protecteur de la poignée inférieure (82) comme décrit à l'étape 3 sous Démontage.
4. Installez le Magwell & Guard (87). Placez la partie crochue du pontet dans la poignée et faites pivoter l'ensemble en haut vers le lanceur. Fixez-le au lanceur à l'aide de vis (49).
5. Lorsque le magasin est dans le Magwell, il est déclenché par le bouton de déclenchement du magasin (87) pour le rechargement. Le déclenchement est assisté par un ressort, ce qui permet d'éjecter rapidement le magasin du puits du magasin.



Charger le magasin alimenté par le magasin

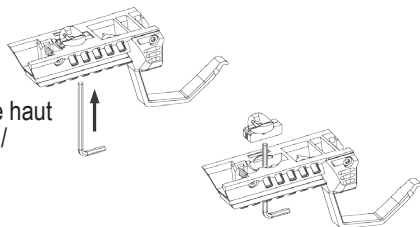
Les instructions de chargement sont moulées sur le côté des magasins.

1. Il est important de remonter le ressort en tournant le bouton sur le magasin dans le sens horaire.
2. Les paintballs peuvent être insérés au-delà de la bille d'arrêt du magasin, mais si les paintballs sont fragiles, nous recommandons de rétracter le déclencheur de la bille d'arrêt.
3. Les magasins contiennent 20 paintballs, mais il est préférable d'en charger 19. Si les magasins doivent être transportés dans un pack de bataille, cela garantit que les 19 paintballs ne sont pas soumises à une compression, la compression peut provoquer des méplats sur les paintballs.

Installer les options du lanceur

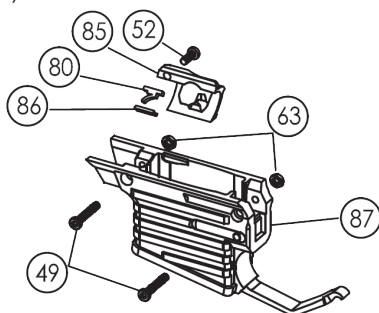
Le loqueteau à bille

Remplacez le loqueteau à bille en poussant vers le haut une clé hexagonale à travers le trou dans le cadre / protecteur de la poignée inférieure (82).



Le puits du magasin

1. Remplacez le tube d'alimentation de la trémie par la plaque de couverture alimentée par le magasin (85). Cette plaque de couverture contient le loqueteau à bille (80). Le loqueteau à bille peut être retiré pour être remplacé. Le loqueteau à bille alimenté par le magasin est différent du loqueteau à bille alimenté par le chargeur. Ils ne sont pas interchangeables. La plaque de retenue du loqueteau à bille (86) maintient le loqueteau à bille en place.
2. La plaque de couverture est visée par des vis (52).
3. Retirez le cadre / protecteur de la poignée inférieure (87) comme décrit à l'étape 3 sous Démontage.
4. Installez le Magwell & Guard (89). Placez la partie crochue du pontet dans la poignée et faites pivoter l'ensemble en haut vers le lanceur. Fixez-le au lanceur à l'aide de vis (49).
5. Lorsque le magasin est dans le Magwell, il est déclenché par le bouton de déclenchement du magasin pour le rechargement. Le déclenchement est assisté par un ressort, ce qui permet d'éjecter rapidement le magasin du puits du magasin.



Le linceul du canon

Le linceul du canon peut être installé soit sur le lanceur alimenté par la trémie ou le lanceur alimenté par le magasin. Faites glisser le linceul sur le canon et poussez vers le récepteur jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

Le son du clic provient du loqueteau du linceul qui se fixe au récepteur (entouré à droite).

Pour retirer le linceul, appuyez sur la touche centrale pour dégager le loqueteau. Faites glisser le linceul hors du canon.

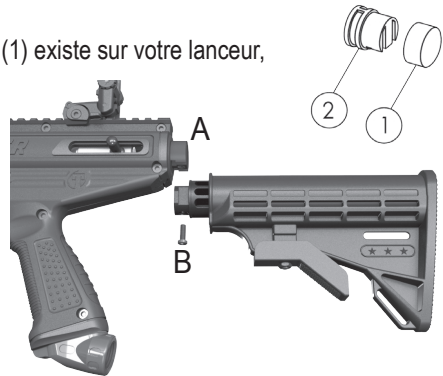


La poignée avant

La poignée avant (65) peut être installée à n'importe quelle rail Picatinny à l'aide de deux vis 10-32 (66).

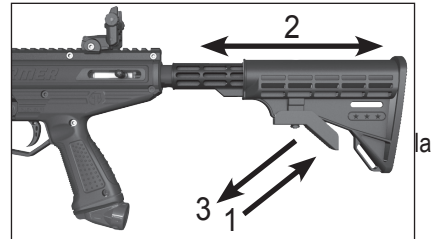
La crosse ajustable

1. Si la couverture du bouchon d'extrémité (1) existe sur votre lanceur, enlevez-la du bouchon d'extrémité (2).
2. Trouvez une vis 10-32 x 1/2" (B) dans le pack d'accessoires.
3. Insérez la crosse dans des fentes sur le bouchon d'extrémité du lanceur (A).
4. Insérez et serrez la vis (B).



Réglage de la longueur

1. Serrez le levier de réglage.
2. Faites glisser la crosse ensemble ou séparément jusqu'à arriver à longueur souhaitée.
3. Déclenchez le levier de réglage.



Informations concernant la garantie et la réparation

TIPPMANN SPORTS, LLC ("Tippmann") fournit des produits de paintball de grande qualité et un service exceptionnel. Dans le cas peu probable d'un problème avec ce lanceur de paintball Tippman ("lanceur") et/ou un accessoire Tippmann ("accessoires"), le service clientèle de Tippmann est à votre disposition pour vous aider. Pour le service clientèle ou toute autre information, veuillez contacter:

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

STORMER

Guide de démarrage rapide

Pour un manuel d'utilisation complet, veuillez consulter
www.paintballsolutions.com

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball est une marque de G.I. SPORTZ, LLC.

TIPPMANN®

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

STORMER

Guía de inicio rápido

Para obtener un Manual del Propietario completo, visite www.paintballsolutions.com



Básica



Elite



Táctico

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.Tippmann.com

TP04800
Rev. 12/19

ADVERTENCIA

Esto no es un juguete. Un uso inapropiado puede causar serias heridas o la muerte. Ojos, cara y oídos deben ser protegidos todo el tiempo, con la protección diseñada para paintball tanto por jugadores como por cualquier persona que este en el radio de alcance. Recomendamos al menos 18 años para la compra y uso. Las personas menores de 18 años deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea el Manual del Usuario antes de usar este producto.

ADVERTENCIA

La Seguridad es Su Responsabilidad

Lea y familiarícese usted y cualquier otro usuario de este marcador con las instrucciones de seguridad de este manual. Siga estas instrucciones cuando se utiliza, trabajando, transporte, o almacenar este marcador.

Mantenga siempre el seguro del gatillo activado a menos que sea necesario hacer disparos.

Como se ve en las instrucciones de la página 4.

Mantenga el mecanismo de bloqueo del barril instalado cuando no este haciendo disparos como se ilustra en la página 2.



Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad

1. Deslice la funda de seguridad dentro del Cañon y abrace con el cordón elástico la parte superior del recibidor y asegúrelo en la parte posterior del mango como se muestra.
2. Ajuste la longitud del cordón elástico con el retenedor en la parte posterior del mango, jalando el cordón hasta que el retenedor quede en la parte de atras del mango. Manteniendo el cordón lo mas ajustado posible, deje suficiente elasticidad en el cordón para poder jalar el cordón/ retenedor por encima del marcador para así remover la funda de seguridad.
3. Una vez que la longitud del cordón elástico se ha definido adecuadamente, haga un nudo, ajustándolo contra el seguro plástico como se observa.
4. Antes y después de jugar, inspeccione la funda de seguridad del Cañon y reemplace, bolsa, o el cordón elástico si presentan danos o el cordón ha perdido su elasticidad.
5. Limpie la funda de seguridad con agua tibia y almacénela en un lugar seco que no este expuesto al los rayos del sol.



STORMER®

Fabricado por **TIPPMANN**®

Tippmann Sports, LLC

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

Teléfono) 260-749-6022 • Fax) 260-749-6619 • www.Tippmann.com

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK

Teléfono (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany

Teléfono (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball es una marca de G.I. SPORTZ, LLC.

FELICITACIONES por su compra de el marcador paintball Stormer. Todos los marcadores le dará muchos años de servicio si es utilizado apropiadamente.

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

Tabla de Contenidos

Instalacion e Instrucciones Para la Funda de Seguridad	2
Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad	4
Safety Is Your Responsibility!	4
Familiaricese con la seguridad.....	4
Inicio preparación	6
1. Instalacion del cilindro de suministro de aire/CO2	6
2A. Cargando la tolva de munición (opción).....	6
2B. Retiro del cargador y carga (opción).....	7
3. Hacer disparos con su marcador.....	7
4. Ajuste de la velocidad.....	7
5. Miras plegables (opción)	8
Ajuste de la mira delantera.....	8
Ajuste de la mira trasera.....	8
Descargar su marcador	8
Advertencia cilindro de suministro de aire.....	9
Consejos de seguridad con el suministro de aire/CO2	10
Remoción del cilindro suministro de aire/CO2	11
Conversión de alimentación desde tolva hacia cargador	11
Carga del cargador de alimentación.....	12
Instalación de opciones de marcador.....	12
Retención por bola	12
Brocal del cargador	12
Recubrimiento del cañón.....	12
Empeñadura delantera	13
Culata ajustable.....	13
Información de garantía y reparación.....	13

Advertencia/ Declaracion de Responsabilidad

Este marcador esta clasificado como un arma peligrosa y esta entregada por Tippmann Sports, LLC con el entendimiento de que el comprador asume toda responsabilidad como resultado de un uso inseguro o acciones que constituyan una violacion a cualquier regulaci3n o leyes aplicables. Por lo tanto Tippmann Sports, LLC no podra ser responsable de lesiones personales, perdidas en propiedad o la vida como resultado del uso de esta arma bajo cualquier circunstancia, incluyendo descargas intencionales, accidentales, negligencias e imprudentes.

Toda la informacion contenida en este manual esta sujeta a cambios sin previo aviso. Tippmann, LLC se reseva el derecho de hacer cambios y mejoras a productos sin incurrir en obligacion de incorporar dichas mejoras en productos previamente vendidos.

Si usted como usuario no acepta su responsabilidad, Tippmann Sports, LLC le pide que no use un marcador Tippmann Sport, LLC. Al usar este marcador de paintball usted libera a Tippmann Sports, LLC de cualquier y toda responsabilidad asociada con su uso.

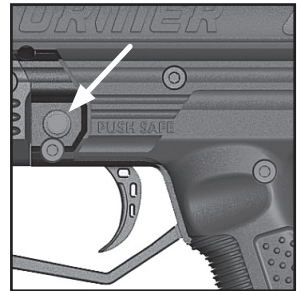
La Seguridad es Su Responsabilidad

⚠ ADVERTENCIA

Excepto cuando su marcador este en uso, siempre asegúrese que el seguro del gatillo este en posición de seguro, desactivando el gatillo, y que el mecanismo de bloqueo del Cañon este instalada - ver página 2).

Para activar la posición de seguridad (PUSH SAFE), haga presión en el seguro como se ve.

Para desactivar la posición de seguro (listo para disparar)(PUSH FIRE), haga presión en el mismo botón del otro lado.



La posición de seguridad.

Familiarícese con la seguridad...

El propietario de esta arma asume la total responsabilidad por su seguridad y el uso legal. Usted debe observar y tener las mismas precauciones de seguridad que tendría con un arma de fuego, asegurándose no solo por su seguridad sino por cualquiera alrededor de usted. Aquí encontrara algunas de las precauciones que debe tener en cuenta. El usuario debe ser cauteloso en todo momento cuando este usando este marcador y tenga siempre presente que el deporte de Paintball solo puede sobrevivir y crecer si este se mantiene SEGURO !

- No cargue o dispare este marcador hasta que usted haya leído completamente este manual y este familiarizado con su manejo seguro, operación mecánica y características de manejo.
- Maneje este o cualquier otro marcador como si estuviera cargado todo el tiempo.
- Mantenga su dedo lejos del gatillo hasta que este listo para disparar.
- Nunca mire dentro del Cañon del marcador. Una descarga accidental en un ojo, le puede causar una lesión permanente o la muerte.
- Mantenga seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode), hasta cuando este listo para disparar (ver Advertencia arriba).

- Mantenga el Cañon conectado el mecanismo de bloqueo del Cañon cuando no esta en uso.(ver página 2)
- Nunca apunte el marcador, si no tiene intenciones de disparar.
- Nunca dispare su marcador a cualquier objeto que no tenga la intención de disparar; porque pueden haber bolas o residuos almacenados en la cámara, Cañon y o en la válvula de el marcador.
- No dispare a objetos frágiles como ventanas.
- Nunca dispare su marcador a propiedad privada de otros. Impactos con bolas de pintura pueden causar daños y la pintura puede manchar automóviles, casas, etc.
- Siempre tenga el protector apuntando hacia abajo, o en una dirección segura, aún cuando usted tropieze o caiga.
- La protección de ojos, cara y orejas diseñadas específicamente, para detener las bolas de pintura en la forma de gafas y máscara, deben cumplir con las especificaciones F 1776 de la ASTM, la cual determina que debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- Nunca dispare a una persona que no tenga la protección de ojos, cara y orejas diseñadas para paintball.
- Presurice y cargue el marcador, solo cuando el marcador vaya a ser inmediatamente utilizado.
- Almacene el marcador descargado y desgasificado en un lugar seguro.
NOTA: Antes de guardar o desensamblar, asegúrese de remover las bolas de pintura y el suministro de aire. Siga las instrucciones en la página 9 para desarmar y retirar la fuente de aire. Coloque el seguro del gatillo en posición de Seguro (Safe Mode)(ver página 4) y instale el mecanismo de bloqueo del Cañon (ver página 2).
- No desensamble el marcador mientras este presurizado.
- Vístase apropiadamente cuando juegue paintball. Evite exponer cualquier parte de la piel cuando juegue paintball. Aún algo delgado, absorberá parte del impacto y lo protegerá de las bolas de pintura.
- Mantenga las áreas de piel expuesta, alejadas en caso de algún escape de gas cuando instale o remueva el cilindro de suministro de aire. El aire comprimido y CO₂ son gases muy frios y pueden causar quemaduras bajo ciertas condiciones.
- Solamente use paintballs de calibre .68. Nunca cargue o dispare a objetos extraños.
- Evite bebidas alcohólicas antes y durante el uso de este marcador. El manejo irresponsable del marcador bajo la influencia de drogas o alcohol, es una despreocupación criminal a la seguridad pública.
- Evite disparar a sus oponentes a punto vacio (6 pies o menos).
- Para el manejo y almacenamiento sobre el cilindro de suministro de aire o adaptador, siga las instrucciones. Si tiene alguna pregunta puede contactar al fabricante de los cilindros de aire.
- Siempre mida la velocidad de su marcador antes de jugar paintball y nunca dispare con velocidades que sobrepasen los (300 pies) 92 metros/seg. (ver instrucciones página 7).
- Siempre tenga en mente que el deporte de Paintball esta siendo visto y juzgado por la seguridad y la conducta deportiva.
- No exhiba o presente este producto en lugares públicos en los cuales pueda causar confusión y pueda ser considerado como un crimen. La policía u otras personas pueden confundir este producto con un arma de fuego real. La alteración en los colores para hacer que este producto se vea como un arma de fuego es muy peligroso y puede ser considerado como un crimen de acuerdo a las leyes federales y la del estado.

Inicio preparación

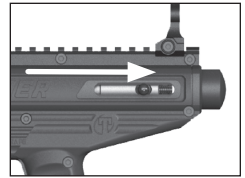
- La protección de ojos diseñada específicamente, debe ser utilizada por el usuario o cualquier otra persona que este dentro del radio de alcance.
- No desensamble el marcador mientras este presurizado con aire/CO2.
- Nunca presurice un marcador que este parcialmente ensamblado.
- Lea completamente cada uno de estos pasos antes de intentar usarlo.

NOTA: Inicie el ensamble de las partes con su mano y no apriete demasiado para evitar el posible alteración de las roscas de las partes.

1. Instalacion del cilindro de suministro de aire/CO2

Lea las precauciones y los consejos de Seguridad con el Cilindro de Suministro de Aire/CO2 antes de iniciar la instalación del cilindro.

- a. Empuje el gatillo a posición de seguridad (ver página 4) y instale la manga de seguridad (ver página 2).
- b. Como se muestra en la figura, engatille el marcador deslizándolo el tornillo del mango en su totalidad hacia atrás hasta que este quede asegurado en su lugar. Siempre mantenga su marcador cargado cuando la fuente de aire/CO2 esta conectada al marcador. Esto ayuda a prevenir descargas accidentales.
- c. Lubrique el empaque de la válvula de el cilindro con un poco de aceite.
- d. Incerte la válvula del cilindro de aire/CO2 dentro del Adaptador de Suministro de Aire (ASA) ubicado en la parte posterior del mango del marcador.
- e. De vuelta al cilindro de aire/CO2 en el sentido de la agujas del reloj hasta que se detenga. Tenga precaucion pues el marcador esta cargado y listo para hacer disparos, cuando ha seleccionado el boton de disparos. Si usted no escucha que el cilindro de aire/ CO2 arranca, el pasador de la válvula puede estar sellado o dañado, entonces siga las instruccione para la remoción del cilindro de aire/CO2 y tome el cilindro de aire /CO2 y llévelo a una persona certificada en armas de fuego C5 para que lo inspeccione y/o arregle o también puede contactar al fabricante de los cilindro para el mismo efecto.



Cargando el marcador

2A. Cargando la tolva de munición (opción)

El dispositivo de bloqueo del cañón debe estar instalado (ver página 2) y el botón de seguridad en posición de seguro (ver página 4).

- a. Asegúrese de que el Cuello de alimentación y la tolva de munición estén limpias y libres de bordes cortantes o desechos.
- b. Afloje el perno del cuello de alimentación con la llave hexagonal de 3/16" incluida.
- c. Instale la tolva de munición dentro del Cuello de alimentación.
- d. Apriete el tornillo del cuello de alimentación usando la llave Allen de 3/16" que viene incluida con su estuche. No la apriete demasiado porque el cuello de alimentación se puede romper.
- e. Con la funda de seguridad del Cañón instalada (página 2), y el botón selector en la función de seguridad (página 4), ahora usted esta listo para cargar la tolva con bolas de pintura calibre .68. No forcé un número excesivo de bolas de pintura en la

tolva. Llenar la tolva solo cuando esté listo para disparar. Retirar el dispositivo de bloqueo del cañón y colocar el marcador en modo Disparo solo cuando esté listo para disparar.

2B. Retiro del cargador y carga (opción)

El dispositivo de bloqueo del cañón debe estar instalado (ver página 2) y el botón de seguridad en posición de seguro (ver página 4).

Se entregan dos cargadores de 20 rondas con el marcador.



- Para retirar el Cargador, apretar el botón de Liberación del Cargador y el Cargador se expulsa de la parte inferior del Brocal del Cargador.
- Usar las anillas por el lado del Portador para tirar hacia abajo hasta que engrane con el fondo del Cargador.
- Mantener el Cargador vertical, e introducir una bala de pintura a la vez por la parte superior del Cargador hasta llenarse. Las balas de pinture en el Cargador no se encuentran bajo presión hasta que el Cargador se introduzca al Brocal.
- Para introducir el Cargador al Brocal, deslizar el Cargador en la empuñadura hasta sentir el sonido del engranaje.

3. Hacer disparos con su marcador

- Dirigirse al lugar designado de disparo, retirar el dispositivo de bloqueo del cañón, y colocar el Seguro del Gatillo al modo Disparo (ver página 4).
- Apuntar el marcador en una dirección segura y accionar el gatillo para disparar el marcador.
- Después de disparar el marcador, colocar el Seguro del Gatillo en modo Seguro (página 4) e instalar el dispositivo de bloqueo del cañón (página 2).

4. Ajuste de la velocidad

Cada vez que usted juega paintball, revise la velocidad del marcador con un cronometro (instrumento para medir la velocidad) antes de jugar. Verifique que la velocidad del marcador este ajustada por debajo de los 300 pies por segundo o menos que es lo requerido en el campo de juego.

Para ajustar la velocidad del marcador, use la llave Allen de 3/16".

El tornillo de ajuste de la velocidad esta localizado en el lado izquierdo

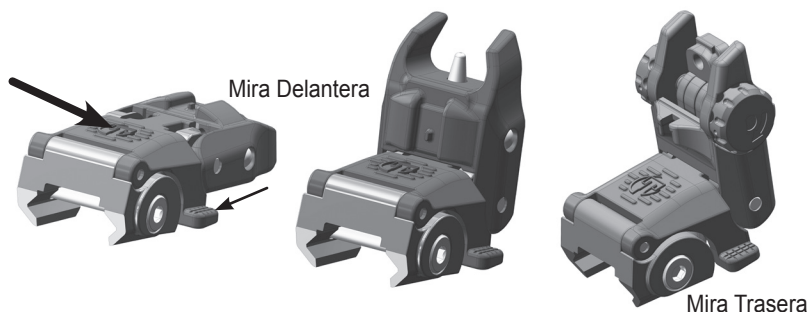
del recibidor. Para disminuir la velocidad, mueva el tornillo en sentido contrario a las manecillas del reloj. Para aumentar la velocidad, mueva el tornillo en el sentido de las manecillas del reloj. No remueva el tornillo de velocidad.



Use una llave Allen de 3/16" para ajustar la velocidad.

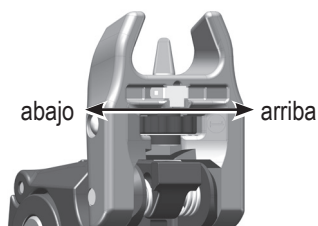
5. Miras plegables (opción)

La Mira Plegable Delantera y la Mira Plegable Trasera pueden colocarse en dos posiciones. Cuando se encuentre plana contra el riel Picatinny, se puede presionar la T (flecha grande) o presionar las dos anillas por los lados de la mira (flecha pequeña) para plegarse para el uso.



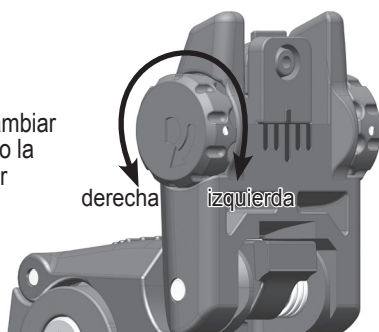
Ajuste de la mira delantera

1. Se puede ajustar la mira delantera para elevación, colocando el pin para bajar o levantar el punto de impacto de la bala.
2. Para ajustar la elevación de la mira delantera, girar la manija (flecha a la derecha) a la izquierda o a la derecha para cambiar el punto de impacto hacia arriba o hacia abajo.



Ajuste de la mira trasera

1. Para ajustar el efecto del viento es necesario cambiar la apertura de la mira trasera hacia la izquierda o la derecha utilizando las manijas (flecha negra) por los lados de la mira trasera.
2. Girar la manija izquierda de ajuste hacia la izquierda mueve el punto de impacto hacia la derecha.
3. Girar la manija izquierda de ajuste hacia la derecha mueve el punto de impacto hacia la izquierda.



Descargar su marcador

1. La protección para ojos diseñada para paintball debe ser usada por el usuario o cualquier otra persona que se encuentre en el radio de alcance. La funda de seguridad del Cañon debe estar instalada y el botón de seguridad en posición de seguro.
2. Desocupe todas las bolas de pintura de la tolva.
3. Utilizando la llave Allen que viene incluida, afloje el Tornillo de la Tolva y remueva la Tolva del codo de alimentación.
4. Diríjase a la zona designada para disparos, remueva la funda de seguridad del Cañon, y mover el botón de seguridad en el gatillo Seguro a disparo (ver página 4).

5. Apunte su marcador en dirección segura y haga varios disparos asegurándose de no dejar bolas remanentes alojadas en la cámara o en el Cañon. **IMPORTANTE:** No desengatille su marcador ya que al desengatillarlo puede empujar una bola dentro de la cámara o dentro del Cañon posibilitando que una bola quede escondida y no se pueda ver.
6. La funda de seguridad del Cañon debe estar instalada y el botón de seguridad en posición de seguro.
7. Lea las advertencias en el cilindro de suministro de aire y todos los consejos de seguridad antes de remover el cilindro de aire de su marcador (ver instrucciones de remoción página 11).

Advertencia cilindro de suministro de aire

⚠ ADVERTENCIA

La válvula de bronce o níquel (#1) ha sido fabricada para estar unida al cilindro de aire o de CO2 (2).

Un cilindro de aire o de CO2 puede dispararse con tal fuerza que puede causar lesiones permanentes o la muerte si se separa el cilindro (2) de la válvula (1).

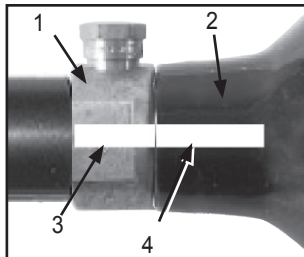
Han habido reportes de incidentes causados por jugadores que sin conocimiento desatornillan el cilindro (2) de la válvula (1). Esto ocurre cuando el jugador piensa que el ensamble cilindro y la válvula han sido desatornillado de el adaptador de suministro de aire de el marcador de paintball, cuando en realidad están desatornillando el cilindro de la válvula del cilindro.

Para evitar este peligro, recomendamos Para evitar este riesgo, recomendamos (si su cilindro no esta aun marcado) que use pintura o esmalte para uñas para poner una marca (3) sobre la valvula del cilindro, y otra sobre el cilindro (4), en la línea con el #3 como se muestra.

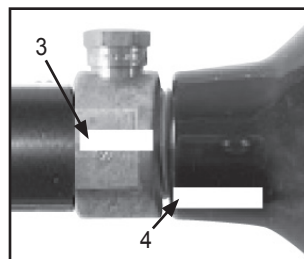
Cada vez que usted da vuelta al cilindro para removerlo, mire las marcas en el cilindro y en la válvula del cilindro para asegurarse de que giran juntas. Si una de estas marcas comienzan a separarse como se ve en la figura, el cilindro se estará desatornillando de la válvula del cilindro y usted debe **PARAR** y llevar toda la unidad a un experto "C5" quien esta certificado en airsmith para que el remueva en forma segura el cilindro y lo repare.

NOTA: La válvula del cilindro debe desatornillarse del marcador en unas 3 o 4 vueltas completas. Si usted termina el 4 giro y la válvula del cilindro no se desatornillo del marcador de paintball, **PARE**. Tome toda la unidad y llévela un centro certificado "C5" de airsmith para que el remueva/repare en forma segura.

Puede localizar un centro cetificado "C5" airsmith en este lugar web www.paintball-pti.com/search.asp.



Cilindro y válvula marcas



Cilindro y válvula marcas separarse

Sea que usted tenga un cilindro de aire o CO2 nuevo o usado, usted esta en riesgo si observa alguno de los siguientes condiciones ocurren:

- La válvula de la unidad ha sido reemplazada o alterada después de la compra.
- Se ha instalado un sistema anti-sifón.
- La válvula de la unidad se ha sido removida del cilindro por alguna razón.
- Alguna modificación se ha hecho al cilindro de aire o CO.

Si alguna de estas condiciones ha ocurrido, tome el cilindro de aire o de CO2 a un centro certificado "C5" Airsmith para inspección o contacte al fabricante de los cilindros.

Consejos de seguridad con el suministro de aire/CO2

CONSEJOS DE SEGURIDAD para asegurar que el cilindro de aire o CO2 pueda ser usado en forma segura:

- Un uso inapropiado, llenado, almacenaje, o desecho del cilindro de aire o CO2 puede resultar en daño a la propiedad, lesiones graves o la muerte.
- Asegúrese de que cualquier mantenimiento o modificaciones a cualquier cilindro de aire o CO2 debe ser realizado por una persona profesional y certificada "C5" airsmith.
- El uso de elementos anti-sifón no son recomendados. Aun cuando, si alguno de estos esta ya instalado en su cilindro de aire o CO2 recomendamos que este sea revisado por un profesional calificado.
- Todo cilindro de aire o CO2 solo debe ser llenado por personal entrenado.
- Toda valvula solo debe ser instalada por personal entrenado.
- No se exceda llenando el cilindro de aire o de CO2 más allá de su capacidad.
- No exponga un cilindro presurizado de aire o CO2 a temperaturas que excedan los 130 grados Fahrenheit (55 grados centígrados).
- No use limpiadores cáusticos sobre el cilindro de aire o de CO2 o sobre la válvula del cilindro ni lo exponga a materiales corrosivos.
- No modifique el cilindro de aire o CO2 en ninguna forma. Nunca intente desensamblar la válvula del cilindro de aire o CO2.
- Todo cilindro de aire o CO2 que ha sido expuesto a a fuego o a temperaturas de 250 grados Fahrenheit (121 grados centígrados) o mas deben ser destruidos por personas entrenadas.
- Use el gas apropiado para su cilindro. Use solo CO2 para un cilindro para CO2 y use solo aire comprimido en cilindro para aire comprimido.
- Mantenga todos los cilindros alejados del alcance de los niños.
- Todo cilindro de aire o de CO2 debe ser inspeccionado y examinado hidrostáticamente por un experto licenciado DOT, cada 5 años.
- Mantenga toda piel expuesta alejada de escapes de gas especialmente cuando este instalando o removiendo el suministro de aire o si el marcador tiene una fuga. El CO2 comprimido es muy frio y puede causar quemaduras bajo ciertas condiciones.

NOTA: Puede localizar un centro certificado "C5" airsmith en este lugar web.
www.paintball-pti.com/search.asp

Remoción del cilindro suministro de aire/CO2

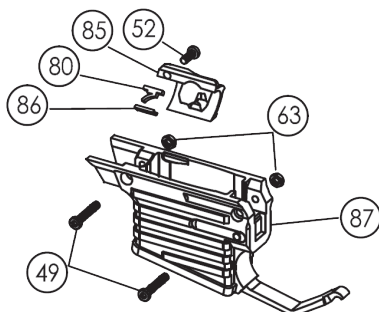
1. Lea todas las Advertencias en el cilindro y la guía de seguridad antes de iniciar el proceso de remoción del cilindro.
2. Los protectores diseñados para paintball deben ser usados por el usuario y cualquier persona que se encuentre en radio de juego.
3. Siga las instrucciones de *Descargar Su Marcador* en la página 8.
4. Mire las marcas en el cilindro y en la válvula (como se observa en la figura en la página 9) cuando de vuelta al cilindro $\frac{3}{4}$ de vuelta aproximadamente en sentido contrario a las agujas del reloj.
5. Retire la funda de seguridad del Cañon y empuje el seguro de gatillo a posición de disparo. Apunte su marcador en una dirección segura, y descargue el gas remanente haciendo disparos hasta que se detenga (esto puede tomar 4-5 disparos). Si su marcador sigue disparando, el pasador de la válvula del cilindro no ha cerrado aun (el pasador de la válvula puede estar muy largo. Debido a las variantes en las partes del pasador de la válvula, cada el cilindro varia un poco en la forma como debe girar). De vuelta el cilindro en sentido contrario a la agujas del reloj un poco mas alla y repita este paso hasta que el marcador deje de disparar, luego remueva el cilindro.

NOTA: Si durante este paso, usted da vuelta el cilindro y hay un escape antes de que jale el gatillo, el empaque el cilindro puede estar dañado, revíselo antes de reensamblar.

6. Después de que el suministro de aire se ha removido, apunte de Nuevo y dispare su marcador en dirección segura para verificar que este completamente descargado.
7. Ponga el gatillo en posición de seguro (ver página 4) e instale la funda de seguridad del Cañon (ver página 2).

Conversión de alimentación desde tolva hacia cargador

1. Reemplazar el Tubo de Alimentación por Tolva con la Placa de Cubierta de Alimentación por Cargador (85). Esta Placa de Cubierta contiene la Retención por Bola (80). La Retención por Bola puede retirarse para su reemplazo. La Retención por Bola Alimentada por el Cargador es diferente de Retención por Bola Alimentada por la Tolva. No son intercambiables. La Placa de Retención por Bola (86) mantiene la Retención por Bola en su lugar.
2. La Placa de Cubierta se sujeta con Tornillo (52).
3. Retirar el Marco/Protector de Empeñadura Inferior (82) según el paso 3 en Desarmado.



4. Instalar el Brocal del Cargador & Protector (87). Colocar la parte con garfio del protector del gatillo en la empuñadura y girar hasta el marcador. Sujetar el marcador con Tornillos (49).
5. Cuando el Cargador se encuentre dentro del Brocal, se libera con el Botón de Liberación del Cargador (87) para recarga. La liberación es por resorte para expulsar el Cargador rápidamente del brocal.

Carga del cargador de alimentación

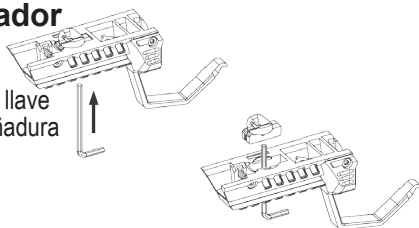
Las instrucciones de carga se encuentran moldeadas en el lado del cargador.

1. Es importante enrollar el resorte girando la manija en el cargador hacia la derecha.
2. Las balas de pintura pueden introducirse pasado la retención por bola, pero si son frágiles, recomendamos retraer la liberación de la retención por bola (flecha).
3. Los Cargadores tienen capacidad para 20 bolas de pintura, pero es mejor cargar 19. Si los cargadores serán portados en un pack de batalla, esto asegura que las 19 bolas de pintura no se encuentran comprimidas, ya que la compresión puede aplanar las bolas de pintura.

Instalación de opciones de marcador

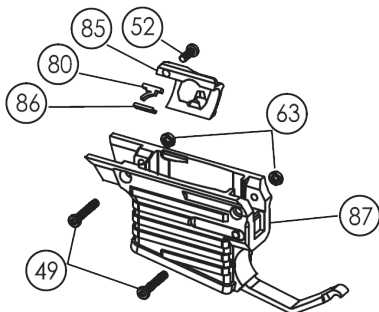
Retención por bola

Reemplazar la Retención por Bola empujando una llave allen hacia arriba por el Marco/Protector de Empeñadura Inferior (82).



Brocal del cargador

1. Reemplazar el Tubo de Alimentación por Tolva con la Placa de Cubierta de Alimentación por Cargador (85). Esta Placa de Cubierta contiene la Retención por Bola (80). La Retención por Bola puede retirarse para su reemplazo. La Retención por Bola Alimentada por el Cargador es diferente de Retención por Bola Alimentada por la Tolva. No son intercambiables. La Placa de Retención por Bola (86) mantiene la Retención por Bola en su lugar.
2. La Placa de Cubierta se sujeta con Tornillo (52).
3. Retirar el Marco/Protector de Empeñadura Inferior (87) según el paso 3 en Desarmado.
4. Instalar el Brocal del Cargador & Protector (89). Colocar la parte con garfio del protector del gatillo en la empeñadura y girar hasta el marcador. Sujetar el marcador con Tornillos (49).
5. Cuando el Cargador se encuentre dentro del Brocal, se libera con el Botón de Liberación del Cargador para recarga. La liberación es por resorte para expulsar el Cargador rápidamente del brocal.



Recubrimiento del cañón

El Recubrimiento del Cañón puede ser instalado en el marcador alimentado por Tolva o por Cargador. Deslizar el Recubrimiento sobre el Cañón y empujar hacia el Receptor hasta escuchar un clic. El sonido del clic es de la Retención del Recubrimiento sujetándose al Receptor (encerrado a la derecha).



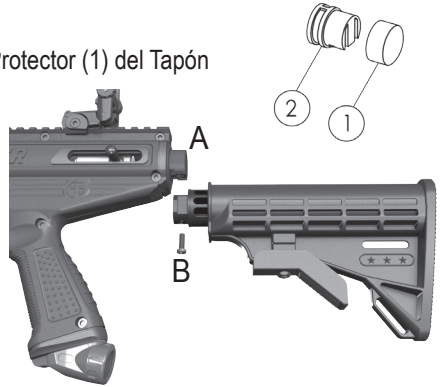
Para retirar el Recubrimiento, presionar el pulsador para desbloquear la retención. Deslizar el Recubrimiento fuera del Cañón.

Empeñadura delantera

La Empeñadura Delantera (65) puede ser instalada en cualquier riel Picatinny utilizando dos Tornillos 10-32 (66).

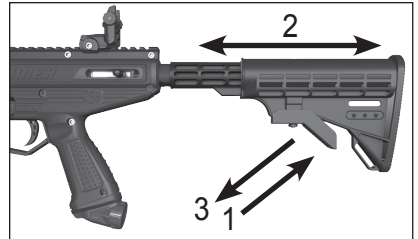
Culata ajustable

1. Si se encuentra en el marcador, retirar el Protector (1) del Tapón Terminal (2).
2. Buscar un tornillo 10-32 x 1/2" (B) en el Paquete de Accesorios.
3. Introducir la Culata en las ranuras del Tapón Terminal del marcador (A).
4. Insertar y apretar el tornillo (B).



Ajuste de largo

1. Apretar la Palanca de Ajuste.
2. Deslizar la Culata hacia adentro o hacia afuera hasta el largo deseado.
3. Liberar la Palanca de Ajuste.



Información de garantía y reparación

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

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

STORMER

Guía de inicio rápido

Para obtener un Manual del Propietario completo, visite www.paintballsolutions.com

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telephone (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telephone (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball is a brand of G.I. SPORTZ, LLC.

TIPPMANN®

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

STORMER

Schnellstartanleitung

Eine vollständige Bedienungsanleitung finden Sie unter
www.paintballsolutions.com



BASISCH



ELITE



TAKTISCH

TIPPMANN®

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA

P) 260-749-6022 • F) 260-749-6619

www.Tippmann.com

TP04800
Rev. 12/19

⚠️ WARNUNG

Dies ist kein Spielzeug. Missbrauch kann zu schweren oder tödlichen Verletzungen führen. Der für Paintball entwickelte Augen-, Gesichts- und Gehörschutz muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden. Wir empfehlen Ihnen, mindestens 18 Jahre alt zu sein, um zu kaufen. Personen unter 18 Jahren müssen bei der Verwendung dieses Produkts von Erwachsenen beaufsichtigt werden. Lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Produkt verwenden.

⚠️ WARNUNG

Lassen Sie die Laufsperrvorrichtung immer installiert, es sei denn, Ihr Marker wird verwendet. Stellen Sie immer sicher, dass sich der Wahlschalter im abgesicherten Modus befindet (sehen Sie Anweisungen auf Seite 4) und die Laufsperrvorrichtung gemäß den Anweisungen ordnungsgemäß an Ihrem Marker installiert ist, um Sachschäden, schwere Verletzungen oder den Tod zu vermeiden.

Installationsanweisungen für Laufsperrvorrichtungen

1. Setzen Sie die Laufsperrvorrichtung in den Lauf ein und legen Sie das Kabel wie abgebildet über den Empfänger und die Rückseite des Griffs.
2. Stellen Sie die Kabellängenhalterung bis zur Rückseite des Griffs ein, indem Sie die Kabel durchziehen, bis die Halterung an der Rückseite des Griffs anliegt. Halten Sie das Kabel so fest wie möglich und lassen Sie gerade so viel Kabelelastizität, dass das Kabel / der Halter über die Oberseite des Markers gezogen wird, um die Laufsperrvorrichtung zum Abfeuern zu entfernen.
3. Nachdem die Kabellänge richtig eingestellt wurde, verriegeln Sie die Kabellänge, indem Sie wie gezeigt einen Knoten in das Kabel an der Rückseite der Halterung binden.
4. Überprüfen Sie vor und nach dem Spielen die Laufsperrvorrichtung. Ersetzen Sie die Laufsperrvorrichtung, wenn die Hülse oder das Kabel beschädigt sind oder die Elastizität des Kabels nachlässt.
5. Reinigen Sie die Laufsperrvorrichtung mit klarem, warmem Wasser und lagern Sie sie an einem trockenen Ort, wenn Sie sie nicht verwenden.



STORMER®

Hergestellt von **TIPPMANN**®

Tippmann Sports, LLC

2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46803 USA
Telefon) 260-749-6022 • Fax) 260-749-6619 • www.Tippmann.com

Tippmann Großbritannien

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telefon (+44) (0)1892-660105

Tippmann Deutschland

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Deutschland
Telefon (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball ist eine Marke von G.I. SPORTZ, LLC.

GRATULATIONEN zum Kauf Ihres Stormer Paintball-Markers. Dieser Marker bietet viele Jahre zuverlässigen Dienstleistungen, wenn er ordnungsgemäß gepflegt wird.

Bitte nehmen Sie sich die Zeit, dieses Handbuch sorgfältig durchzulesen und sich mit den Teilen, der Bedienung und den Sicherheitsvorkehrungen Ihres Stormer-Markers vertraut zu machen, bevor Sie versuchen, diesen Marker zu laden oder zu feuern. Wenn Sie ein fehlendes oder defektes Teil haben oder Hilfe benötigen, wenden Sie sich bitte an Tippmann Verbraucherbeziehungen unter 1-800-533-4831, um einen schnelle und freundliche Dienstleistungen zu erhalten.

Inhaltsverzeichnis

Installationsanweisungen für Laufsperrvorrichtungen	2
Inhaltsverzeichnis	3
Warnhinweis / Haftungshinweis	4
Sicherheit liegt in Ihrer Verantwortung!	4
Machen Sie sich mit Sicherheit vertraut.	4
Erste Schritte	6
1. Installation des Luft- / CO2-Zufuhrzylinders	6
2A. Laden des Trichters (option)	6
2B. Entnehmen und Einlegen des Magazins (option)	7
3. Abfeuern Ihres Markers	7
4. Geschwindigkeitsanpassung	7
5. Aufklappbare Visiere (option)	8
Einstellung der Vorderansicht	8
Einstellung der Hinteransicht	8
Entladung Ihres Markers	8
Warnhinweise für Luft- / CO2-Zufuhrzylinder	9
Sicherheitshinweise zum Luft- / CO2-Zufuhrzylinder	10
Ausbau des Luft- / CO2-Zufuhrzylinders	10
Umstellung von Trichter Fed auf Magazin Fed	11
Laden von Mag Fed Magazin	11
Installieren Marker-Optionen	12
Kugelrastung	12
Magazinschacht	12
Laufmantelgewicht	12
Vorderer Griff	12
Einstellbarer Schaft	13
Garantie- und Reparaturinformationen	13


Warnhinweis / Haftungshinweis

Dieser Marker ist als gefährliche Waffe eingestuft und wird von Tippmann Sports, LLC mit der Maßgabe abgegeben, dass der Käufer jede Haftung übernimmt, die aus unsicherer Handhabung oder aus Handlungen resultiert, die einen Verstoß gegen geltende Gesetze oder Vorschriften darstellen. Tippmann Sports, LLC haftet unter keinen Umständen für Personen-, Sach- oder Lebensschäden, die durch die Verwendung dieser Waffe verursacht werden, einschließlich vorsätzlicher, rücksichtsloser, fahrlässiger oder versehentlicher Entladungen.

Alle in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Tippmann Sports, LLC behält sich das Recht vor, Änderungen und Verbesserungen an Produkten vorzunehmen, ohne verpflichtet zu sein, solche Verbesserungen in bereits verkaufte Produkte aufzunehmen.

Wenn Sie als Benutzer keine Haftung übernehmen, fordert Tippmann Sports, LLC Sie auf, keinen Marker von Tippmann Sports, LLC zu verwenden. Durch die Verwendung dieses Paintball-Markers entbinden Sie Tippmann Sports, LLC von jeglicher Haftung im Zusammenhang mit seiner Verwendung.

Sicherheit liegt in Ihrer Verantwortung!

! WARNUNG	
<p>Vergewissern Sie sich immer, dass sich die Abzugssicherung im abgesicherten Modus befindet und die Laufsperrvorrichtung ordnungsgemäß installiert ist (sehen Sie Seite 2), es sei denn, Ihr Marker wird verwendet.</p> <p><u>So aktivieren Sie den abgesicherten Modus (Push Safe):</u> Drücken Sie die Sicherheitstaste (Position wird rechts angezeigt).</p> <p><u>So wechseln Sie in den Feuermodus (Push Fire):</u> Drücken Sie dieselbe Taste auf der gegenüberliegenden Seite des Empfängers.</p>	 <p>Drücken Sie die Taste PUSH SAFE für den abgesicherten Modus.</p>

Machen Sie sich mit Sicherheit vertraut...

Das Eigentum an diesem Marker liegt in Ihrer alleinigen Verantwortung für die sichere und rechtmäßige Verwendung. Sie müssen die gleichen Sicherheitsvorkehrungen treffen wie bei jeder Feuerwaffe, um die Sicherheit nicht nur Ihrer selbst, sondern aller Personen in Ihrer Umgebung zu gewährleisten. Hier sind einige allgemeine Vorsichtsmaßnahmen aufgeführt, die Sie beachten sollten. Der Benutzer sollte bei der Verwendung dieses Markers stets mit Vorsicht und gesundem Menschenverstand vorgehen und immer daran denken, dass das Paintballspiel nur dann überleben und wachsen kann, wenn es SICHER bleibt!

- Laden oder feuern Sie diesen Marker nicht, bevor Sie dieses Handbuch vollständig gelesen haben und mit den Sicherheitsmerkmalen, der mechanischen Funktionsweise und den Handhabungseigenschaften vertraut sind.
- Behandeln Sie diesen und alle Marker so, als ob sie jederzeit geladen wären.
- Lassen Sie den Finger vom Abzug, bis Sie schußbereit sind.
- Schauen Sie nicht auf den Lauf eines Paintball-Markers. Ein versehentliches Austreten in die Augen kann zu bleibenden Verletzungen oder zum Tod führen.

- Lassen Sie den Marker im abgesicherten Modus, bis Sie zum Schießen bereit sind (Seite 2).
- Lassen Sie die Laufsperrvorrichtung an dem Marker installiert, wenn Sie nicht schießen (Seite 2).
- Richten Sie den Marker niemals auf etwas, das Sie nicht schießen möchten.
- Feuern Sie niemals mit Ihrem Marker auf etwas, das Sie nicht schießen möchten, da sich möglicherweise Farbkugeln oder Fremdkörper in der Kammer, im Zylinder und / oder im Markerventil befinden.
- Schießen Sie nicht auf zerbrechliche Gegenstände wie Fenster.
- Schießen Sie niemals mit Ihrem Marker auf persönliches Eigentum anderer. Der Paintball-Aufprall kann Schäden verursachen und der Lack kann die Oberfläche von Autos, Häusern usw. verschmutzen.
- Halten Sie die Schnauze immer nach unten oder in eine sichere Richtung, auch wenn Sie stolpern oder fallen.
- Augen-, Gesichts- und Gehörschutz, der speziell entwickelt wurde, um Farbkugeln in Form von Schutzbrillen und Vollmasken, die der ASTM-Spezifikation F 1776 entsprechen, zu stoppen, muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden.
- Schießen Sie niemals auf eine Person, die nicht durch einen Augen-, Gesichts- und Gehörschutz für Paintball geschützt ist.
- Setzen Sie den Marker nur dann unter Druck und laden Sie ihn, wenn er sofort verwendet wird.
- Bewahren Sie den Marker unbeladen und entgast an einem sicheren Ort auf.
- HINWEIS: Entfernen Sie vor dem Lagern oder Zerlegen unbedingt die Farbkugeln und die Luft / CO₂-Zufuhr (sehen Sie Anweisungen zum Entladen und Entfernen von Luft / CO₂ auf den Seiten 10 bis 12) und installieren Sie die Laufsperrvorrichtung (sehen Sie Seite 2).
- Bauen Sie diesen Marker nicht auf dem Feld ab und bauen Sie ihn nicht auseinander, solange er mit Luft / CO₂ unter Druck steht.
- Ziehen Sie sich beim Paintballspiel angemessen an. Vermeiden Sie es, während des Paintballspiels die Haut freizulegen. Selbst eine leichte Schicht absorbiert einen Teil des Aufpralls und schützt Sie vor den Farbkugeln.
- Halten Sie die exponierte Haut vom austretenden Gas fern, wenn Sie einen Luft- / CO₂-Zylinder einbauen oder ausbauen oder wenn der Marker oder die Luft- / CO₂-Zufuhr undicht ist. Druckluft, CO₂ und Stickstoffgase sind sehr kalt und können unter bestimmten Umständen Erfrierungen verursachen.
- Verwenden Sie nur Farbkugeln vom Kaliber .68. Laden oder feuern Sie niemals Fremdkörper.
- Vermeiden Sie alkoholische Getränke vor und während der Verwendung dieses Markers. Der Umgang mit Markern unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol ist eine kriminelle Missachtung der öffentlichen Sicherheit.
- Vermeiden Sie es, einen Gegner aus nächster Nähe zu erschießen.
- Machen Sie sich mit den Anweisungen auf dem Luft- / CO₂-Zylinder oder dem Adapter vertraut. Wenden Sie sich bei Fragen an den Hersteller des Luft- / CO₂-Zylinders oder des Adapters.
- Lesen Sie die Warnhinweise und Sicherheitshinweise für Luft- / CO₂-Zylinder auf den Seiten 9–10, bevor Sie mit dem Ein- oder Ausbau der Zylinder beginnen.
- Messen Sie immer die Geschwindigkeit Ihres Markers, bevor Sie Paintball spielen, und schießen Sie niemals mit Geschwindigkeiten von mehr als 300 Fuß pro Sekunde (sehen Sie Anweisungen auf Seite 7).
- Fuchteln Sie mit diesem Produkt nicht und zeigen Sie es nicht in der Öffentlichkeit,

da dies zu Verwirrung und Straftaten führen kann. Die Polizei oder andere Personen verwechseln dieses Produkt möglicherweise mit einer echten Schusswaffe. Das Ändern der Färbung oder der Markierungen, die vom staatlichen oder bundesstaatlichen Gesetz gefordert werden, damit das Produkt eher wie eine Schusswaffe aussieht, ist gefährlich und kann eine Straftat sein.

Erste Schritte

- Der für Paintball vorgesehene Augenschutz muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden.
- Zerlegen Sie diesen Marker nicht, während er mit Luft / CO₂ unter Druck steht.
- Setzen Sie einen teilweise montierten Marker nicht unter Druck.
- Lesen Sie jeden Schritt vollständig durch, bevor Sie ihn ausführen.

HINWEIS: Beim Zusammenbau starten Sie alle Gewindeteile vorsichtig von Hand und ziehen Sie nicht zu fest an, da dies möglicherweise die Gewindeteile beschädigen kann.

1. Installation des Luft- / CO₂-Zufuhrzylinders

Lesen Sie die Sicherheitstipps für den Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder (sehen Sie Seite 9).

- a. Versetzen Sie die Abzugssicherung in den abgesicherten Modus (sehen Sie Seite 4) und installieren Sie die Laufsperrvorrichtung (sehen Sie Seite 2).
- b. Wie rechts gezeigt, spannen Sie den Marker, indem Sie den Riegelgriff ganz zurückschieben, bis er einrastet. Halten Sie den Marker immer in gespannter Position, wenn die Luft- / CO₂-Zufuhr am Marker angebracht ist. Dies hilft, eine versehentliche Entladung zu verhindern.
- c. Schmieren Sie den O-Ring des Zylinderventils mit Markersöl.
- d. Stecken Sie das Luft / CO₂-Zufuhrzylinderventil in den Luft / CO₂-Zufuhradapter (ASA) am hinteren Ende des Markergriffs.
- e. Drehen Sie den Zylinder im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag in den Luft- / CO₂-Zufuhradapter. Seien Sie vorsichtig, da der Marker jetzt feuern kann, nachdem Sie den Abzugssicherheitsmodus in den Feuermodus versetzt haben. Wenn der Tank voll ist und Sie nicht hören, dass die Luft- / CO₂-Zufuhr einrastet, ist das Stiftventil möglicherweise zu kurz oder die Stiftventildichtung ist beschädigt (Befolgen Sie die Anweisungen zum Entfernen des Luft- / CO₂-Zufuhrzylinders auf Seite 10, und lassen Sie Luft ab oder CO₂-Zylinder an einen „C5“ -zertifizierten Luftschmied zur Inspektion oder wenden Sie sich an den Zylinderhersteller.



Spannen des Markers

2A. Laden des Trichters (option)

Die Laufsperrvorrichtung muss installiert sein (sehen Sie Seite 2) und die Abzugssicherung muss sich im abgesicherten Modus befinden (sehen Sie Seite 4).

- a. Stellen Sie sicher, dass der Einfüllstutzen und der Trichter sauber und frei von scharfen Kanten oder Schmutz sind. Dies verhindert, dass Farbkugeln vorzeitig brechen, und ermöglicht es Farbkugeln, reibungslos in die Kammer des Markers zu gelangen.
- b. Lösen Sie die Vorschubschraube mit dem mitgelieferten 3/16 " Inbusschlüssel.
- c. Setzen Sie den Trichter in den Einfüllstutzen ein.

- d. Ziehen Sie die Vorschubschraube mit dem mitgelieferten 3/16 " Inbusschlüssel fest. Nicht zu fest anziehen, da der Einzugschals brechen kann.
- e. Mit der installierten Laufsperrvorrichtung (Seite 2) und dem Abzugssicherheitsmodus im abgesicherten Modus (Seite 4) können Sie Ihren Trichter jetzt mit Farbkugeln des Kalibers .68 bestücken. Drücken Sie nicht zu viele Farbkugeln in den Behälter. Füllen Sie den Trichter erst, wenn Sie schussbereit sind. Entfernen Sie die Laufsperrvorrichtung und versetzen Sie den Marker erst dann in den Feuermodus, wenn Sie schussbereit sind.

2B. Entnehmen und Einlegen des Magazins (option)

Die Laufsperrvorrichtung muss installiert sein (sehen Sie Seite 2) und die Abzugssicherung im abgesicherten Modus (sehen Sie auch Seite 4).

Zwei 20 runde Magazine sind mit dem Marker versehen.

- a. Drücken Sie zum Entfernen des Magazins auf die Taste zum Auslösen des Magazins, und das Magazin wird unten aus dem Magazinschacht (Mag Well) ausgeworfen.
- b. Ziehen Sie den Träger mit den seitlichen Laschen nach unten, bis er unten im Magazin einrastet.
- c. Halten Sie das Magazin senkrecht und setzen Sie jeweils eine Farbkugel oben in das Magazin ein, bis es voll ist. Farbkugeln im Magazin stehen erst unter Druck, wenn das Magazin in den Mag Well eingelegt ist.
- d. Schieben Sie das Magazin in den Griff, bis es hörbar einrastet, um ein geladenes Magazin in den Mag Well einzuführen.



3. Abfeuern Ihres Markers

- a. Gehen Sie zu einem bestimmten Schussbereich, entfernen Sie die Laufsperrvorrichtung und schalten Sie die Abzugssicherung zu Feuermodus ein (sehen Sie Seite 4).
- b. Richten Sie Ihren Marker in eine sichere Richtung und betätigen Sie den Abzug, um den Marker abzufeuern.
- c. Wenn Sie mit dem Abfeuern des Markers fertig sind, versetzen Sie die Abzugssicherung in den abgesicherten Modus (Seite 4) und installieren Sie die Laufsperrvorrichtung (Seite 2).

4. Geschwindigkeitsanpassung

Überprüfen Sie jedes Mal, wenn Sie Paintball spielen, die Geschwindigkeit Ihres Paintball-Markers mit einem Chronographen (einem Instrument zur Geschwindigkeitsmessung), bevor Sie Paintball spielen. Vergewissern Sie sich, dass die Geschwindigkeit des Markers weniger als 300 Fuß pro Sekunde beträgt (oder weniger, wenn dies vom Spielfeld verlangt wird).

Verwenden Sie den mitgelieferten 3/16 " Inbusschlüssel, um die Geschwindigkeit des Markers

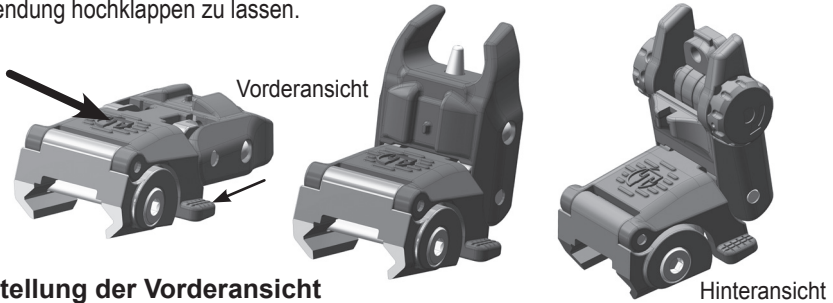


Verwenden Sie einen 3/16 " Inbusschlüssel, um die Geschwindigkeit anzupassen.

anzupassen. Die Geschwindigkeitseinstellschraube befindet sich am linken Empfänger. Drehen Sie die Schraube nach innen oder im Uhrzeigersinn, um die Geschwindigkeit zu verringern. Drehen Sie die Schraube heraus oder gegen den Uhrzeigersinn, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Entfernen Sie nicht die Geschwindigkeitsschraube.

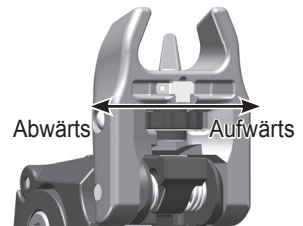
5. Aufklappbare Visiere (option)

Das vordere Klappvisier und das hintere Klappvisier können sich in zwei Positionen befinden. Wenn Sie flach an der Picatinny-Schiene anliegen, können Sie das T (großer Pfeil) drücken oder auf die beiden Laschen an den Seiten des Visiers (kleiner Pfeil) drücken, um sie zur Verwendung hochklappen zu lassen.



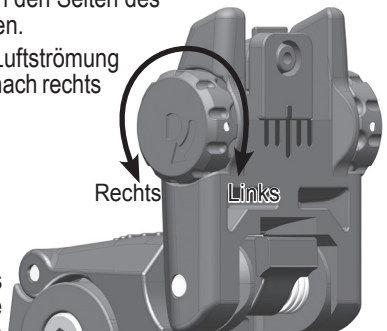
Einstellung der Vorderansicht

1. Das Visier ist in der Höhe einstellbar, indem Sie den Stift bewegen, um den Aufprallpunkt des Geschosses zu senken oder zu erhöhen.
2. Um das Visier für die Höhe einzustellen, drehen Sie den Knopf (Pfeil rechts) nach links oder rechts, um den Aufprallpunkt nach oben oder unten zu verschieben.



Einstellung der Hintersicht

1. Zum Einstellen der Seitenrichtung muss die Blende des Visiers mit den Knöpfen (schwarzer Pfeil) an den Seiten des Visiers nach links oder rechts verschoben werden.
2. Durch Drehen des linken Einstellknopfs für die Luftströmung gegen den Uhrzeigersinn wird der Aufprallpunkt nach rechts verschoben.
3. Durch Drehen des linken Einstellknopfs für die Luftströmung im Uhrzeigersinn wird der Aufprallpunkt nach links verschoben.



Entladung Ihres Markers

1. Der für Paintball vorgesehene Augenschutz muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden. Die Abzugssicherung muss sich im abgesicherten Modus befinden und die Laufsperrvorrichtung muss installiert sein.
2. Leeren Sie alle Farbkugeln aus dem Trichter oder entfernen Sie das Magazin vom Marker.
3. Lösen Sie mit dem mitgelieferten Inbusschlüssel die Trichterschraube und entfernen Sie den Trichter vom Einzugsbogen.
4. Gehen Sie zu einem bestimmten Schussbereich, entfernen Sie die Laufsperrvorrichtung und schalten Sie die Abzugssicherung zu Feuermodus ein (sehen Sie Seite 4).
5. Richten Sie Ihren Marker in eine sichere Richtung und schießen Sie mehrmals, um sicherzustellen, dass sich keine Farbkugeln mehr in der Kammer oder im Lauf befinden.
WICHTIG: Entsperren Sie Ihren Marker nicht, da durch das Entsperren Ihres Markers eine Kugel in die Kammer oder in den Lauf gedrückt werden kann. In diesem Fall ist die Kugel nicht sichtbar.
6. Bringen Sie die Abzugssicherung wieder in den abgesicherten Modus (sehen Sie Seite 4) und installieren Sie die Laufsperrvorrichtung erneut (sehen Sie Seite 2).
7. Lesen Sie die folgenden Warnhinweise und Sicherheitshinweise für den Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder, bevor Sie den Luft- / CO₂-Zylinder von Ihrem Markierer entfernen (Anweisungen zum Entfernen finden Sie auf Seite 10).

Warnhinweise für Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder

⚠️ WARNUNG

Das messing- oder vernickelte Zylindeventil (Nr. 1) soll dauerhaft an dem Luft- oder CO₂-Zylinder (2) befestigt sein. Ein Luft- oder CO₂-Zylinder kann mit ausreichender Kraft losfliegen, um schwere oder tödliche Verletzungen zu verursachen, wenn sich der Zylinder (2) von einem Zylindeventil (1) löst.

Es wurden Vorfälle gemeldet, die dadurch verursacht wurden, dass Spieler den Zylinder (2) unwissentlich vom Zylindeventil (1) abschrauben. Dies tritt auf, wenn der Spieler denkt, dass die gesamte Ventil-Zylinder-Einheit vom Luft / CO₂-Zufuhradapter des Paintball-Markers abgeschraubt wird, obwohl er den Zylinder vom Zylindeventil abschraubt.

Um diese Gefahr zu vermeiden, wird es empfohlen (falls Ihr Zylinder noch nicht markiert ist), mit Farbe oder Nagellack eine Markierung (3) auf dem Zylindeventil und eine weitere Markierung (4) auf dem Zylinder in Übereinstimmung mit der Markierung Nr. 3 wie gezeigt anzubringen.

Wenn Sie den Zylinder beim Ausbau drehen, achten Sie auf die Markierungen am Zylinder und am Zylindeventil, um sicherzustellen, dass sie sich gemeinsam drehen. Wenn sich diese Markierungen zu irgendeinem Zeitpunkt wie rechts gezeigt zu lösen beginnen, wird der Zylinder vom Zylindeventil abgeschraubt und Sie müssen die gesamte Einheit zum sicheren Entfernen und / oder Reparieren an einen „C5“ -zertifizierten Luftschmied bringen.

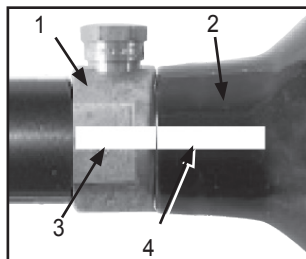
HINWEIS: Das Zylindeventil sollte in etwa 3 oder 4 vollen Umdrehungen vom Paintball-Marker abgeschraubt werden. Wenn Sie die 4. volle Umdrehung beendet haben und das Zylindeventil nicht vom Paintball-Marker abgeschraubt ist, **STOP!** Bringen Sie das gesamte Gerät zur sicheren Entfernung und / oder Reparatur zu einem C5-zertifizierten Luftschmied.

Suchen Sie unter www.paintball-pti.com einen „C5“ -zertifizierten Luftschmied.

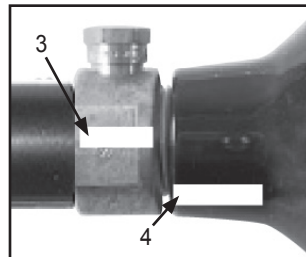
Unabhängig davon, ob Sie eine neuen oder gebrauchten nachfüllbaren Luft- oder CO₂-Zylinder besitzen, besteht für Sie ein Risiko, wenn eine der folgenden Situationen eingetreten ist:

- Die Ventileinheit wurde nach dem Kauf ausgetauscht oder geändert.
- Ein Anti-Siphon-Gerät wurde installiert.
- Die Ventileinheit wurde aus irgendeinem Grund aus dem Zylinder entfernt.
- Alle Änderungen wurden an dem nachfüllbaren Luft- oder CO₂-Zylinder vorgenommen.

Wenn eine dieser Bedingungen eingetreten ist, bringen Sie Ihren Luft- oder CO₂-Zylinder zur Inspektion zu einem „C5“ -zertifizierten Luftschmied oder wenden Sie sich an den Hersteller des Zylinders.



Ordnungsgemäß gekennzeichnetes Ventil und Zylinder



Falsch ausgerichtetes Ventil und Zylinder

Sicherheitshinweise zum Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder

SICHERHEITSHINWEISE, um sicherzustellen, dass Ihr Luft- oder CO₂-Zylinder spielsicher ist:

- Unsachgemäße Verwendung, Befüllung, Lagerung oder Entsorgung von Luft oder CO₂-Zylindern kann zu Sachschäden, schweren oder tödlichen Verletzungen führen.
- Stellen Sie sicher, dass alle Wartungs- oder Modifizierungsarbeiten an Luft- oder CO₂-Zylindern von qualifizierten Fachleuten, wie z. B. einem C5-zertifizierten Luftschmied, durchgeführt werden.
- Die Verwendung von Siphonschutzvorrichtungen wird nicht empfohlen. Wenn jedoch eine bereits in Ihrem Luft- oder CO₂-Zylinder installiert ist oder gewünscht wird, ist es wichtig, dass Ihr Zylinder von einem qualifizierten Fachmann überprüft oder das Gerät von einem qualifizierten Fachmann installiert wird.
- Alle Luft- oder CO₂-Zylinder dürfen nur von geschultem Personal befüllt werden.
- Zylinderventile dürfen nur von geschultem Personal installiert werden.
- Überfüllen Sie einen Zylinder nicht! Überschreiten Sie niemals das Fassungsvermögen des Luft- oder CO₂-Zylinders.
- Setzen Sie Druckluft oder CO₂ - Zylinder keinen Temperaturen über 130 °F (55 °C) aus.
- Verwenden Sie keine ätzenden Reinigungsmittel oder Abstreifer an dem Luft- oder CO₂-Zylinder oder am Zylinderventil und setzen Sie sie keinen ätzenden Materialien aus.
- Verändern Sie auf keinen Fall den Luft- oder CO₂-Zylinder. Versuchen Sie niemals, das Zylinderventil von dem Luft- oder CO₂-Zylinder zu demontieren.
- Jeglicher Luft- oder CO₂-Zylinder, der Feuer ausgesetzt oder auf eine Temperatur von 250 Grad Fahrenheit (121 Grad Celsius) oder mehr erhitzt wurde, muss von entsprechend geschultem Personal zerstört werden.
- Verwenden Sie für Ihren Zylinder geeignetes Gas. Verwenden Sie in einem CO₂-Zylinder nur CO₂ und in einem Druckluftzylinder nur Druckluft.
- Bewahren Sie alle Zylinder außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- Der Luft- oder CO₂-Zylinder sollte mindestens alle 5 Jahre von einer DOT-lizenzierten Stelle überprüft und erneut hydrostatisch getestet werden.
- Halten Sie die exponierte Haut vom austretenden Gas fern, wenn Sie die Luft- / CO₂-Zufuhr installieren oder entfernen oder wenn der Marker oder die Luft- / CO₂-Zufuhr undicht ist. Druckluft und CO₂-Gase sind sehr kalt und können unter bestimmten Umständen Erfrierungen verursachen

HINWEIS: Suchen Sie unter www.paintball-pti.com einen C5-zertifizierten Luftschmied.

Ausbau des Luft- / CO₂-Zufuhrzylinders

1. Lesen Sie die Warnhinweise zum Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder und die Sicherheitshinweise zum Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder, bevor Sie mit dem Ausbau des Zylinders beginnen.
2. Der für Paintball vorgesehene Augenschutz muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden.
3. Befolgen Sie die Anweisungen zum Entladen Ihres Markers auf Seite 8.
4. Achten Sie auf die Markierungen an dem Zylinder und am Zylinderventil (sehen Sie Seite 9), wenn Sie den Zylinder ungefähr $\frac{3}{4}$ Umdrehung gegen den Uhrzeigersinn

drehen. Dadurch kann das Stiftventil für die Luft- / CO₂-Zufuhr geschlossen werden, sodass keine Luft / CO₂ in den Marker gelangt.

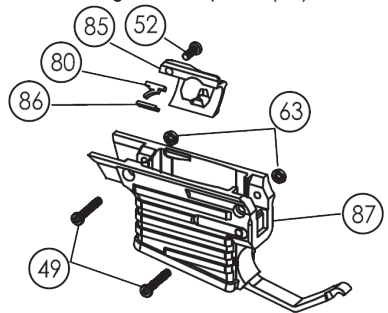
- Entfernen Sie die Laufsperrvorrichtung. Stellen Sie den Abzugssicherheitsmodus auf Feuermodus. Richten Sie den Marker in eine sichere Richtung und lassen Sie das verbleibende Gas aus dem Marker ab, indem Sie wiederholt den Abzug betätigen, bis der Marker nicht mehr feuert (dies kann 4-5 Schüsse dauern). Wenn Ihr Marker weiterhin feuert, ist das Stiftventil des Zylinders noch nicht geschlossen (das Stiftventil des Zylinders könnte länger als gewöhnlich sein. Aufgrund der Abweichungen in den Teilen der Zylinderstiftventile variiert jeder Zylinder geringfügig, je nachdem, wie weit er gedreht werden muss. Drehen Sie den Zylinder etwas weiter gegen den Uhrzeigersinn und wiederholen Sie diesen Schritt, bis der Marker nicht mehr zündet. Erst dann bauen Sie den Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder aus.

HINWEIS: Wenn Sie während dieses Schritts den Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder gedreht haben und er zu lecken begann, bevor Sie den Abzug betätigen, sollte der O-Ring des Zylinders vor dem Wiedereinbau auf Beschädigungen überprüft werden.

- Nachdem der Luft- / CO₂-Zufuhrzylinder entfernt wurde, richten Sie den Marker erneut in eine sichere Richtung und feuern Sie ihn ab, um sicherzustellen, dass der Marker vollständig entgast ist.
- Bringen Sie die Abzugssicherung in den abgesicherten Modus (sehen Sie Seite 4) und installieren Sie die Laufsperrvorrichtung (sehen Sie Seite 2).

Umstellung von Trichter Fed auf Magazin Fed

- Ersetzen Sie den Einfüllstutzen des Magazins durch die Magazineckplatte (85). Diese Abdeckplatte enthält die Kugelrastung (80). Die Kugelrastung kann zum Austausch entfernt werden. Die Mag Fed-Kugelrastung unterscheidet sich vom Loader Fed-Kugelrastung. Sie sind nicht austauschbar. Die Kugelrastungshalteplatte (86) hält die Kugelrastung an Ort und Stelle.
- Die Abdeckplatte ist mit der Schraube (52) gesichert.
- Entfernen Sie den unteren Griffrahmen / Schutz (82) wie in Schritt 3 unter Ausbau beschrieben.
- Installieren Sie Magwell & Schutz (87). Setzen Sie den eingehakten Teil des Abzugsbügels in den Griff und drehen Sie die Baugruppe bis zum Marker. Befestigen Sie mit Schrauben (49) an den Marker.
- Befindet sich das Magazin im Magwell, wird es mit dem Magazinauslöseknopf (87) zum Nachladen freigegeben. Der Auslöser ist federunterstützt, sodass das Magazin schnell aus dem Magazinschacht ausgeworfen werden kann.



Laden von Mag Fed Magazin

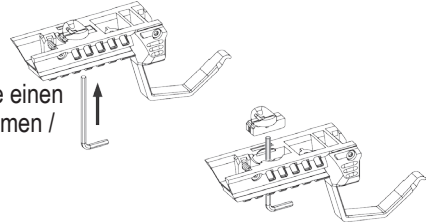
Ladeanweisungen sind seitlich in das Magazin eingeformt.

- Es ist wichtig, die Feder aufzuziehen, indem Sie den Knopf am Magazin im Uhrzeigersinn drehen.
- Farbkugeln können an der Kugelrastung des Magazins vorbei eingeführt werden. Wenn Farbkugeln jedoch zerbrechlich sind, empfehlen wir, die Kugelrastungssentriegelung (Pfeil) zurückzuziehen.
- Die Magazine fassen 20 Farbkugeln, aber am besten laden Sie 19. Wenn Magazine in einem Kampfrucksack mitgeführt werden sollen, wird es sichergestellt, dass die 19 Farbkugeln keiner Komprimierung ausgesetzt sind. Durch die Komprimierung können flache Flecken auf den Farbkugeln entstehen.

Installieren Marker-Optionen

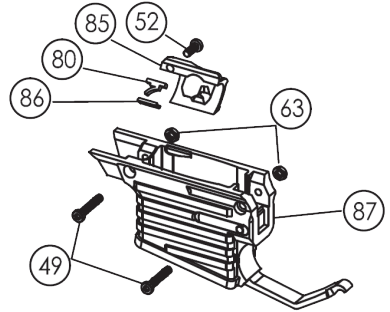
Kugelrastung

Setzen Sie die Kugelrastung wieder ein, indem Sie einen Inbusschlüssel durch das Loch im unteren Griffrahmen / Schutz (82) drücken).



Magazinschacht

1. Ersetzen Sie den Einfüllstutzen des Magazins durch die Magazindeckplatte (85). Diese Abdeckplatte enthält die Kugelrastung (80). Die Kugelrastung kann zum Austausch entfernt werden. Der Mag Fed-Kugelrastung unterscheidet sich vom Loader Fed-Kugelrastung. Sie sind nicht austauschbar. Die Kugelrastungshalteplatte (86) hält die Kugelrastung an Ort und Stelle.
2. Die Abdeckplatte wird mit der Schraube (52) gesichert.
3. Entfernen Sie die untere Griffrahmen- / Schutzbaugruppe (87), wie in Schritt 3 unter Ausbau beschrieben.
4. Installieren Sie Magwell & Schutz (89). Setzen Sie den eingehakten Teil des Abzugsbügels in den Griff und befestigen Sie die Baugruppe zum Marker mit Schrauben (49).
5. Befindet sich das Magazin im Magwell, wird es über die Schaltfläche "Magazin auslösen" zum erneuten Laden ausgelöst. Der Auslöser ist federunterstützt, sodass das Magazin schnell aus dem Magazinschacht ausgeworfen werden kann.



Laufmantelgewicht

Das Laufmantelgewicht kann entweder auf dem Zufuhrtrichter-Marker oder dem Magazinzufuhr-Marker installiert werden. Schieben Sie die Abdeckung über den Lauf und schieben Sie sie in Richtung des Empfängers, bis Sie ein Klicken hören. Das Klickgeräusch kommt von der Verkleidung am Empfänger (rechts eingekreist).

Drücken Sie zum Entfernen der Abdeckung auf das Daumenpad, um die Verriegelung zu lösen. Schieben Sie das Gehäuse vom Lauf.

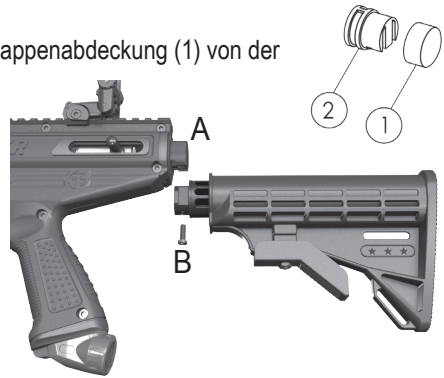


Vorderer Griff

Der Vordergriff (65) kann mit zwei 10-32 Schrauben (66) an jeder Picatinny - Schiene montiert werden.

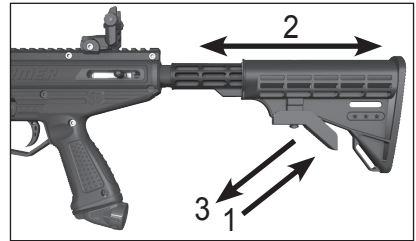
Einstellbarer Schaft

1. Entfernen Sie, falls vorhanden, die Endkappenabdeckung (1) von der Endkappe (2).
2. Finden Sie eine 10-32 x 1/2 " Schraube (B) im Zubehörpaket.
3. Setzen Sie den Schaft in die Schlitzte an der Endkappe des Markers ein (A).
4. Setzen Sie die Schraube ein und ziehen Sie sie fest (B).



Längen Anpassung

1. Drücken Sie den Einstellhebel.
2. Schieben Sie den Schaft zusammen oder auseinander auf die gewünschte Länge.
3. Lassen Sie den Einstellhebel los.



Garantie- und Reparaturinformationen

TIPPMANN SPORTS, LLC („Tippmann“) widmet sich hochwertigen Paintball-Produkten und herausragenden Dienstleistungen. Im unwahrscheinlichen Fall eines Problems mit diesem Tippmann Paintball-Marker („Marker“) und / oder Tippmann-Zubehör („Zubehör“) steht Ihnen das Kundendienstpersonal von Tippmann zur Verfügung. Für Kundendienst und / oder andere Informationen wenden Sie sich bitte an:

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann UK

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telefon (+44) (0)1892-660105

Tippmann Germany

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Germany
Telefon (+49) 6031 1626-0

STORMER

Schnellstartanleitung

Eine vollständige Bedienungsanleitung finden Sie unter
www.paintballsolutions.com

Tippmann Sports, LLC

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

Tippmann Großbritannien

Adrenalin House, Brooklands Park, Farningham Road, Crowborough TN6 2JD UK
Telefon (+44) (0)1892-660105

Tippmann Deutschland

Am Strassbach 1, D-61169 Friedberg, Deutschland
Telefon (+49) 6031 1626-0

Tippmann Paintball is a brand of G.I. SPORTZ, LLC.

TIPPMANN®

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