

Pro Toyz Speedster MG V2.0

Anleitung



Bei Fragen oder Bestellungen
von Ersatzteilen steht Dir
unser kompetentes Fachper-
sonal gerne zur Seite:

OPM Paintball Supplies
Langenbergerstr. 9, Tor 5+6
40233 Düsseldorf
Tel: 0211. 210 230 0
Fax: 0211. 210 230 30

info@paintball.de
www.paintball.de

INHALTSVERZEICHNIS

S. 2	Speedster MG
S. 3	Warnhinweise/Umgang mit Paintballmarkierern
S. 4	Hinweis zum Waffengesetz
S. 5	Lieferumfang/Empfehlung an Zubehör & Schutzkleidung
S. 6	Explosionszeichnung
S. 7	Bezeichnungen der Speedster Einzelteile
S. 8	Bedienungsanleitung
S. 9	Schussgeschwindigkeit
S.10	Reinigung & Pflege
S.11	Problemebehebung
S.12	Kontakt

SPEEDSTER MG

Die semiautomatische Speedster MG ist der ideale Markierer für Einsteiger und Feldbetreiber. In ausgedehnten Versuchen lief eine Speedster MG über 1.000.000 Schuss, ohne Ausfall und ohne Verwendung von Ersatzteilen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Markierern ihrer Preisklasse verfügt die Speedster MG über ein leichtes, stabiles Aluminium-Griffstück, welches den berühmten M92 Griffstücken nachempfunden ist. Es fügt sich perfekt in die Hand des Spielers und macht die Speedster MG nahezu unverwundlich. Der "Quick Out Bolt" ist in wenigen Sekunden zu entfernen und macht die Reinigung der Speedster MG schnell und einfach. Die Speedster MG kann zu einem elektronischen Semiautomaten mit einer Schussleistung von bis zu 16 Bällen pro Sekunde aufgerüstet werden. Die 2006er Generation der Speedster MG verfügt über einen angewinkelten Frontgriff mit integriertem Antiflüßsystem für die Verwendung von CO₂, eine stabile Stahlflex Schlauchverbindung, ein Metall Feedneck, einem verbesserten Bolt Pin, einem neuen dreiteiligen Bolzen aus Delrin und Aluminium und einem stabilen sowie strapazierfähigen Flaschenanschluss. Die neue MG gibt es auch als Special Edition in einer coolen Farbkombination.

Eigenschaften

- Kaliber .68
- Mechanisch, semiautomatisch
- Aluminium/Delrin "quick out bolt"
- Für CO₂ & HP geeignet
- Zubehör erhältlich
- M92 Aluminium Griffrahmen mit 2-Finger Abzug
- Um 15° nach Vorne angewinkelter Frontgriff mit integriertem Antiflüß System
- Spyder kompatibel
- No drop ASA
- Werkzeug, Laufstopfen und Dichtungen enthalten
- Stahlflex Schlauchverbindung
- Maximale Haltbarkeit

WARNHINWEISE

Dies ist kein Spielzeug. Falscher Gebrauch kann zu schweren Verletzungen oder gar Tod führen. Der Benutzer und die Personen, die sich in der Reichweite befinden, müssen eine Maske tragen, die speziell für Paintball ausgelegt ist. Für den Kauf und die Benutzung muss man das 18. Lebensjahr vollendet haben (für den Kauf und die Benutzung in Deutschland). Niemals auf Personen schießen, die keinen geeigneten Augen-, Ohren-, Kehlkopf- oder Kopfschutz tragen. Die getragene Schutzausrüstung muss speziell für den Paintballgebrauch ausgelegt sein. Eine Missachtung dieser Sicherheitshinweise kann zu erheblichen körperlichen Verletzungen bis hin zur Erblindung oder Taubheit führen.

UMGANG MIT PAINTBALLMARKIERERN

- ! Immer Paintballmasken tragen, die speziell dafür ausgelegt sind, Paintballs auszuhalten. Diese Maske sollte immer die Augen, Ohren und das Gesicht komplett schützen können.
- ! Niemals die Maske während des Spiels oder auf dem Spielfeld abnehmen.
- ! Niemals auf Personen schießen, die keine geeignete Schutzausrüstung und Maske tragen.
- ! Behandle immer jeden Paintballmarkierer so, als ob er geladen und schussbereit ist.
- ! Richte niemals einen Paintballmarkierer auf etwas, was du nicht beschießen möchtest.
- ! Sichere immer Deinen Paintballmarkierer, bis Du auf einem speziell dafür ausgelegten Spielfeld bist, wo auch alle eine Maske tragen.
- ! Verwende immer einen Laufstopfen/Kondom, wenn Du nicht schießen möchtest oder Dich außerhalb des Spielfeldes befindest.
- ! Entferne immer zuerst das Gas- oder Druckluftsystem, bevor Du den Paintballmarkierer auseinanderbaust.
- ! Bewahre den Paintballmarkierer immer ungeladen und ohne angeschlossene Gas- oder Druckluftsystem an einem verschlossenen Platz auf.
- ! Befolge die Hinweise zur Behandlung und Aufbewahrung von Gas- oder Druckluftsystemen.
- ! Benutze niemals andere Geschosse als .68 cal. Paintballs.
- ! Schieße niemals auf zerbrechliche Gegenstände wie z.B. Fenster.
- ! Paintballs können Verfärbungen und Flecken an durchlässigen Untergründen wie Mauersteinen, Gips und Holz zur Folge haben.
- ! Stell immer erst die erlaubte Geschwindigkeit der Paintballs ein, bevor Du spielen gehst.
- ! Schieße niemals mit einer Geschwindigkeit die mehr als 214fps (Fuß pro Sekunde) beträgt.

HINWEISE ZUM WAFFENGESETZ

Die folgenden Gesetze sind für den legalen Umgang mit Paintballwaffen unbedingt zu beachten. Paintballmarkierer sind laut Waffengesetz (WaffG) Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen und werden rechtlich genau so (wie ein "Luftgewehr") behandelt. Paintballwaffen sind also kein Spielzeug, sondern fallen unter das Waffengesetz. Du, als Käufer bist selbst für die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften verantwortlich!

1. Erwerb und Besitz von Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen

Der Erwerb und Besitz von Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen unter 7,5 Joule, die mit einem F-Zeichen gekennzeichnet sind, ist ab 18 Jahren erlaubnisfrei möglich. (Anlage § 2 Abs.1 und 2 i.V.m. Anlage 2, Abschnitt 2, Unterabschnitt 2 Nr. 1.1)

Alle von paintball.de vertriebenen Paintballwaffen sind frei ab 18 Jahren zu erwerben.

2. Führen und Transport von Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen

Das Führen von Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen (egal welche Energie/Joulezahl) ist erlaubnispflichtig. Eine Waffe führt aber nur, wer die tatsächliche Gewalt über die Waffe außerhalb der eigenen Wohnung, Geschäftsräume oder des eigenen befriedeten Besitzums ausübt. Gem. § 12 Abs. 3 Nr. 2 WaffG bedarf es keiner Erlaubnis zum Führen, wenn die Waffe nicht schussbereit und nicht zugriffsbereit von einem Ort zu einem anderen Ort befördert wird, sofern der Transport der Waffe zu einem vom jeweiligen Bedürfnis umfassten Zweck oder im Zusammenhang damit erfolgt (z.B. Transport zum Paintballspielfeld zur Wohnung oder zum Paintballhändler).

Einfach im Wald oder in der Öffentlichkeit mit einer Paintballwaffe herumzulaufen, ist nicht erlaubt! Der Transport z. B. im Auto unter dem Fahrersitz oder am Körper ist ebenfalls verboten. Der Transport in einer verschlossenen Tasche im Kofferraum oder im Fahrzeuginneren in einem verschlossenen Behältnis (Waffenkoffer) ist aber erlaubt.

3. Schießen mit Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen

Ausnahmen gemäß § 12 Abs. 4 Nr. 1 WaffG: Ein Schießen außerhalb von Schießstätten ohne Schießerlaubnis ist zulässig durch den Inhaber des Hausrechts oder mit dessen Zustimmung im befriedeten Besitztum mit Schusswaffen, deren Geschosse eine Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule (J) erteilt wird, sofern die Geschosse das Besitztum nicht verlassen können.

4. Sichere Aufbewahrung von Druckluft-, Federdruckwaffen und CO₂-Waffen

Allgemein gilt § 36 Abs. 1 WaffG "Wer Waffen oder Munition besitzt, hat die erforderlichen Vorkehrungen zu treffen, um zu verhindern, dass diese Gegenstände abhanden kommen oder Dritte sie unbefugt an sich nehmen..."

Freie Waffen (Paintballwaffen mit F sind Freie Waffen) Luftdruck, Federdruck oder CO₂-Waffen mit F-Zeichen oder Gas- und Signalwaffen mit PTB-Zeichen sind ebenso wie Hieb- und Stoßwaffen so aufzubewahren, dass sie gegen die Wegnahme durch Unbefugte gesichert sind. Unbefugt oder nichtberechtigt für den Umgang mit oben genannten freien Waffen sind Personen, die noch nicht das 18. Lebensjahr vollendet haben. Eine Aufbewahrung in einem verschlossenen Behältnis wäre somit ausreichend. Ein Tresor oder Waffenschrank ist nicht erforderlich.

LIEFERUMFANG

- 1x Speedster MG
- 1x Lauf
- 1x Laufstopfen
- 1x Exportfeder (zum Spielen im Ausland, in DEUTSCHLAND ist der Einbau VERBOTEN)
- 1x Anleitung, Inbusschlüssel, O-Ring



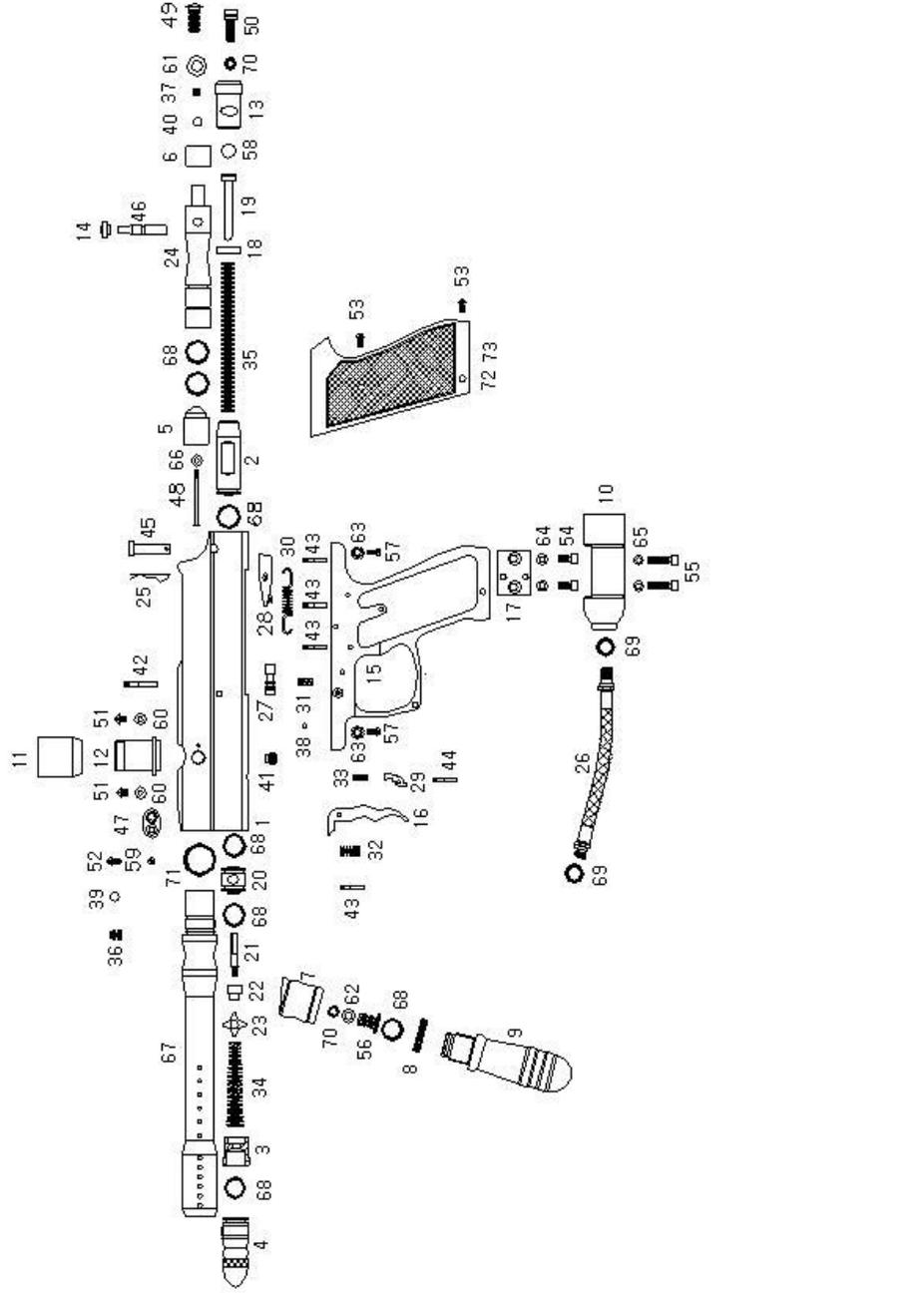
Weiterhin erforderlich

- 1x Munitionsbox (auch Hopper oder Loader genannt)
- 1x CO₂-Flasche (oder HP-Flasche)
- Paintballs (Munition)
- Maske (unbedingt darauf achten, dass die Schutzmaske auch für Paintball zugelassen ist - Im Zweifelsfall immer einen Fachhändler zu Rate ziehen!)

EMPFEHLUNG AN ZUBEHÖR & SCHUTZKLEIDUNG

- Pots (Behälter, um noch mehr Paintballs mit aufs Spielfeld zu nehmen)
- Battlepack (Gürtel zum Transport von Pots auf dem Spielfeld)
- Handchronometer (Handchronie, Radarmessgerät für die Schussgeschwindigkeit)
- Handschuhe
- Halsschutz
- Tiefschutz

EXPLOSIONSZEICHNUNG



BEZEICHNUNGEN DER SPEEDSTER EINZELTEILE

Nr.	Bezeichnung	Nr.	Bezeichnung	Nr.	Bezeichnung
1	Gun Body	26	St Braided Bottom Line	51	Vertical Feed Screws
2	Striker	27	Safety Button Pin	52	Ball Detent Covers Screw
3	I.E.S System	28	Trigger Sear	53	Handel Screw
4	Low Pressure Chamber	29	Trigger Frame	54	Drop Forward Screw
5	Bolt	30	Trigger Sear Spring	55	Drop Forward Screw
6	Rear Bolt	31	Safety Button Spring	56	Vertical Adapter Hex Screw
7	Vertical Adapter	32	Trigger Spring	57	HEX SOC HD Washers
8	Decrease Pressure plug cocking	33	Trigger Spring	58	Spring Guide Washer
9	Decrease Pressure Grip	34	Valve Spring	59	HEX SOC HD Washers
10	Slope Hole Bottom Line ASA	35	Striker Spring	60	Vertical Feed Washers
11	Imperial Crown Vertical Feed	36	Ball Detent Spring	61	Decrease Pressure Washer
12	Lower Vertical Feed	37	Bolt Spring	62	Vertical Adapter Washers
13	Striker Plug	38	Safety Button Ball	63	Trigger Frame Washers
14	Top Pull Pin	39	Ball Detent Ball	64	HEX SOC HD Washers
15	Trigger Frame	40	Bolt Ball	65	HEX SOC HD Washers
16	Trigger	41	Valve Body Screw	66	HEX SOC HD Washers
17	Drop Forward	42	Body Pin	67	Barrel
18	Striker Buffer	43	Trigger Frame Pin	68	Striker O-Ring
19	Spring Guide	44	Trigger Sear Pin	69	O-Ring
20	Valve	45	Quick Disconnect Pin	70	O-Ring
21	Valve Pin	46	Top Pin	71	O-Ring
22	Cup Seal	47	Ball Retaining Plate	72	Pannel (L,R)
23	Cup Seal Guide	48	Bolt Screw	73	Pannel (L,R)
24	Venturi Front Bolt	49	Screw		
25	Disconnect Lock Pin	50	Velocity Adjuster Screw		

BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Speedster ist ein Halbautomat, das bedeutet, sie repetiert und lädt sich eigenständig bei jeder Betätigung des Abzugs, wenn eine gefüllte CO₂ Flasche oder ein gefülltes Druckluftsystem an die Paintballwaffe angeschlossen ist.

Benutze entweder eine 9,12 oder 20 oz. (Unzen) CO₂ Druckflasche oder ein für den Paintballsport geeignetes Druckluftsystem. Sorge dafür, dass diese von geschultem Personal auf das richtige Füllgewicht/Fülldruck gebracht werden. Untersuche die Gewinde der CO₂ Flasche (bzw. des Druckluftsystems) und das Anschlussgewinde an der Paintballwaffe. Sie sollten weder verschmutzt noch beschädigt sein.

Sicherheitskontrolle: Überzeuge Dich genau davon, dass sich keine Paintballs oder anderen Gegenstände im Lauf oder in der Munitionszuführung der Paintballwaffe befinden.

Befestige die Munitionsbox am Munitionszuführungsstutzen oben auf der Paintballwaffe. Fülle die Munitionsbox mit Paintballs.

Richte die Paintballwaffe auf ein sicheres Ziel (Boden, Zielscheibe). Sichere die Waffe durch drücken des Sicherungsknopfes auf der linken Seite Ihrer Waffe. Drücke den Knopf bis zum Anschlag ein.

Spanne den Markierer durch zurückziehen des Spannhebels, (oben auf dem Markierer, in Höhe des Griffstücks) bis der Verschluss in der hinteren Stellung einrastet. Schraube nun die CO₂ Flasche bzw. das Druckluftsystem in das Anschlussgewinde (Donkey/Bottom-Line) der Speedster ein.

Bei einer CO₂ Flasche, muss das Handrad des Ventils aufgedreht werden. Beim Einschrauben des HP Systems hingegen, öffnet sich das Ventil automatisch. Die Speedster ist jetzt schussbereit. Zum Entichern der Speedster drücke den Sicherungsknopf auf der rechten Seite der Waffe bis zum Anschlag ein. Bei jedem Betätigen des Abzugs wird eine Farbkugel aus der Paintballwaffe verschossen.

Zur Verwendung mit einer CO₂ Flasche:

Schnelles Schießen oder eine leere CO₂ Flasche verursachen einen Abfall des CO₂ Druckes. Dieses zeigt sich in einer stark verringerten Schußleistung Ihrer Waffe. Ein solcher Leistungsabfall kann durch langsames Schießen oder Auffüllen der CO₂ Flasche vermieden werden.

Halte die Paintballwaffe immer sauber und leicht eingeölt, sie funktioniert dann besser und hat eine höhere Lebensdauer. Bei Problemen wende dich bitte an deinen Fachhändler.

DIE FIRMA PAINTBALL.DE IST NICHT HAFTBAR FÜR SCHÄDEN, DIE DURCH UNSACHGEMÄßEN GEBRAUCH IHRER PRODUKTE VERURSACHT WORDEN SIND.

SCHUSSGESCHWINDIGKEIT

Es ist wichtig, dass die maximal zulässige Mündungsenergie von 7,5 Joule nicht überschritten wird. Nur Paintballwaffen die mit dem F-Zeichen versehen sind und die Energiegrenze von 7,5 J nicht überschreiten sind "freie Waffen", d. h. frei ab 18 Jahren zu erwerben und zu besitzen.

Ein Manipulieren (Erhöhen der Geschwindigkeit) der Paintballwaffe ist verboten und macht die vormals freie Waffe zu einer, laut dem Waffengesetz, "scharfen" Schusswaffe. Der Besitz und der Erwerb solcher Waffen wird mit hohen Strafen geahndet.

Die beigelegte (härtere) Export Feder ist nur für die Benutzung im Ausland vorgesehen. Der Einbau in Deutschland ist streng verboten. Mit der serienmäßigen Feder wird die 7,5 J Grenze nicht überschritten und auch ein Erhöhen über 7,5 J mittels der Verstellerschraube ist nicht möglich.

Eine Paintballwaffe für Paintball mit dem Standardkaliber von 0.68 Zoll/17,3 mm erreicht in der Regel, bei einer Mündungsgeschwindigkeit von ca. 214 fps (Fuß pro Sekunde)/65,23 m/s (Meter pro Sekunde), die Grenze von 7,5 Joule. Mehr darf es in Deutschland nicht sein!

Die Mündungsgeschwindigkeit der verschossenen Paintballs wird beim sogenannten "Chronen" mit Hilfe eines Chronograph genannten Geräts überprüft. Jeder Spieler ist verpflichtet sich an die Gesetze und Vorschriften seines Gastspielfeldes/Gastlandes zu halten. Messstationen sind auf jedem legalen Paintballspielfeld vorhanden. Paintballspielen ohne Geschwindigkeitskontrolle ist aus Sicherheitsgründen nicht zulässig. Die Mündungsgeschwindigkeit kann wie folgt verstellt werden:

Schraube (Nr.50/Velocity Adjuster Screw) rein drehen = Schussgeschwindigkeit erhöhen

Schraube (Nr. 50/Velocity Adjuster Screw) raus drehen = Schussgeschwindigkeit verringern

1 Fuß pro Sekunde (ft/s, fps) entspricht 0,3048 m/s

1 Kilometer pro Stunde km/h 0,277778 m/s

214 fps = 234.82 km/h

300 fps = 329.18 km/h

Im Ausland sind durchweg Mündungsgeschwindigkeiten von 300 fps/91,44 m/s erlaubt. 300 fps ist die internationale "Normalgeschwindigkeit". Alle Paintballwaffen und Schutzmasken werden mit dieser Geschwindigkeit getestet. 300 fps/91,44 m/s sind auch die absolut maximale Mündungsgeschwindigkeit mit der weltweit Paintball gespielt wird. Für höhere Geschwindigkeiten sind die Schutzmasken nicht geprüft/zugelassen!

REINIGUNG UND PFLEGE

Beachte folgendes, bevor das Zerlegen beginnt !!!

CO₂ bzw. Druckluft System entfernen, Hopper und Paintballs komplett entfernen, Lauf abdrehen.

VORSICHT: ES KANN SICH IMMER RESTDRUCK IM MARKIERER BEFINDEN!

Reinigung nach jedem Spieltag

Markierer außen von allen Unreinheiten befreien. Am besten und sehr kostengünstig ist es, etwas Küchenrolle und Glasreinger zu benutzen.

- Lauf putzen und von innen mit einem Polierstab nachreinigen, bis er von innen wieder glänzt.
- Den Bolzen aus dem Markierer entfernen und säubern (dazu muss der Pullpin Nr. 46 entfernt werden). O-Ringe auf Beschädigungen/Abnutzung prüfen und gegebenenfalls erneuern.
- O-Ringe leicht einölen.
- Nun den Striker Plug (Nr:13), Spring Guide (Nr:19), Striker Buffer (Nr:18), die Striker Spring (Hammer Feder Nr:35) und den Striker (Hammer Nr:2), aus der Speedster entfernen und reinigen. Dabei den Striker O-Ring (Nr:68) auf Beschädigungen überprüfen und leicht einölen.
- Sämtliche Bauteile wieder in der richtigen Reihenfolge montieren!
- 2-3 Tropfen Öl in das kleine Loch vom Flaschenanschluss geben.

PROBLEMBEHEBUNG

Die Speedster zischt aus dem Lauf

Wenn die Speedster (natürlich unter Druck) aus dem Lauf/Bolzen zischt, kann das an einer der drei folgenden Ursachen liegen:

1. Das Cup Seal (Nr. 22) ist verschmutzt oder beschädigt - Cup Seal säubern oder ersetzen.
2. Die Auflagefläche für das Cup Seal am Ventilkörper (Nr. 20) selbst ist verschmutzt oder beschädigt - Ventil reinigen oder, falls nötig, austauschen.
3. Einer oder beide O-Ringe auf dem Ventil (Nr. 20) sind defekt - O-Ringe erneuern.

Die Speedster zischt zwischen Body und Vertikaladapter/Volumenkammer

1. Erneuere den O-Ring auf der Volumenkammer (Nr: 4)

Die Speedster spannt nicht, "rattert" durch

1. Nicht mehr genügend Druck vorhanden. CO₂ Flasche bzw. Druckluftsystem sind fast leer.
2. Bolt und Hammer O-Ringe sind nicht genug geölt oder verdreht.
3. Der Striker O-Ring (Nr. 68) ist eventuell beschädigt oder abgenutzt.
4. Sollte das Ventil (Nr. 20) vorher ausgebaut worden sein, überprüfe, ob es wieder richtig montiert wurde.
5. Das Trigger Sear (Nr. 28) und den Striker (Nr.2) auf Abnutzung bzw. Beschädigungen überprüfen.
6. Überprüfe die Stärke der Striker Feder. Zu viel oder zu wenig Federspannung, könnten das Problem verursachen.
7. Überprüfe, ob der Striker Buffer (Nr.18) hinter dem Hammer und nicht vor dem Hammer eingesetzt ist.

Die Speedster zerhackt Paintballs

1. Versuche eine andere Sorte Paintballs.
2. Überprüfe, ob die Paintballs gut durch den Lauf der Speedster passen.
3. Überprüfe das Antidoublefeed (Nr:47) auf richtige Funktion.

Nach betätigen des Abzugs löst sich kein Schuss

1. Ist die mechanische Abzugssicherung gelöst?
2. Überprüfe, ob das Trigger Sear (Fangklinke, Nr. 28) vom Abzug ausgelöst wird.
3. Sollte die Speedster mit einem elektronischen Griffstück ausgestattet sein: Ist die Batterie/der Akku voll? Ist der Griff auch wirklich eingeschaltet? Ist die elektronische Sicherung des Griffstückes deaktiviert?