

## **Dye DM6 Anleitung**

### **Schnelle Einweisung - das Verwenden Ihres Markierers**

**Luftversorgung:** Die DM6 sollte ausschließlich mit Luft betrieben werden. Der Eingangsdruck zum Inline-Regulator Hyper2 sollte nicht mehr als 850 psi betragen. Der Hyper2 Inline-Regulator ist auf 145 psi voreingestellt.

**Aktivieren der DM6:** Die DM6 wird über zwei Knöpfe auf der Rückseite des Griffes kontrolliert. Der obere Knopf schaltet den Markierer ein und aus, während der untere Knopf das Auge aus und einschaltet. Drücken und halten Sie den oberen Knopf bis die LED blau aufleuchtet, um den Markierer zu aktivieren. Die LED im Griff wird während der Bootsequenz aufleuchten.

**Beachte: Wenn das Auge nicht richtig arbeitet, sollte die Batterie ausgetauscht werden.**

Blau - Bootsequenz

Rot - Kein Ball in der Ladekammer (Auge aktiviert)

Grün - Ball in der Ladekammer, Markierer ist schussbereit (Auge aktiviert)

Blinkendes Rot - Auge ist deaktiviert

Blinkendes Grün - Augenfehler (siehe DM6-Board, Seite 5)

Blinkendes Blau - zu schwache Batterie, sollte möglichst bald gewechselt werden

**Ein/Aus:** Der Ein/Aus-Knopf befindet sich unter dem Lauf, an der Front der DM6. Um den Druck einzuschalten, drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn. Der komplette Druck in der DM6 entweicht, wenn der Ein/Aus-Knopf im Uhrzeigersinn gedreht wird. Es kann jedoch noch Druck im LPR und Solenoid vorhanden sein. Vergewissern Sie sich, dass der komplette Druck im Markierer durch mehrmaliges Abfeuern in eine sichere Richtung entweicht. Wenn Sie den Markierer warten kann bei Entfernung des Bolzens auch noch Luft entweichen.

**LPR:** Der LPR ist auf ca. 75-80 psi voreingestellt und erfordert vor dem Gebrauch keine weitere Einstellung. Wenn Feineinstellungen jedoch erwünscht oder erforderlich sind, müssen Sie sicher sein, dass Sie den LPR richtig einstellen (ausführliche Instruktionen siehe Seite 10). Falls der LPR nicht korrekt eingestellt ist, kann die Leistung der DM6 drastisch reduziert werden oder den Markierer komplett stilllegen.

**Beachte: Das Drehen der Justierschraube am LPR im Uhrzeigersinn senkt den Arbeitsdruck, das Drehen der Justierschraube gegen den Uhrzeigersinn erhöht den Arbeitsdruck.**

**Hopper:** Um die beste Leistung der DM6 zu erzielen, wird empfohlen, einen sehr schnellen E-Hopper zu verwenden! Zu bevorzugen ist ein sehr sehr schneller Force Feeder.

**Feed:** Um den Hopper im Feed zu sichern drehen Sie einfach die Schraube im Uhrzeigersinn. Um den Hopper abzunehmen, drehen Sie die Schraube gegen den Uhrzeigersinn. Achten Sie drauf die Schraube nicht zu fest zu ziehen, da dadurch das Feed des Hoppers brechen kann.

**Regulierung der Ballgeschwindigkeit:** Reguliert wird die Geschwindigkeit durch den Inline-Regulator Hyper2. Der Inline-Regulator Hyper2 ist auf ca. 145 psi voreingestellt, was eine Ballgeschwindigkeit von etwa 285 fps bedeutet. Die Passgenauigkeit der Paint zum Lauf beeinflusst die Geschwindigkeit ebenfalls. Stellen Sie sicher, dass die Paint dem Lauf angepasst ist und nicht durch ihn durchfällt.

**Beachte: Das Drehen der Justierschraube am Inline-Regulator Hyper2 im Uhrzeigersinn senkt den Arbeitsdruck und reduziert die Ballgeschwindigkeit. Das Drehen der Justierschraube am Inline-Regulator Hyper2 gegen den Uhrzeigersinn erhöht den Arbeitsdruck und steigert somit die Ballgeschwindigkeit.**

**Beachte: Ist die Batterie zu schwach, kann das Solenoid nicht richtig betrieben werden, dies hat zur Folge, dass die Geschwindigkeit der DM6 stark beeinträchtigt wird.**

## **DM6-Board – Einstellungen und Funktionen**

**Ein- und Ausschalten der DM6:** Um die DM6 einzuschalten, drücken und halten Sie den oberen Knopf bis die LEDs blau aufleuchten. Das blaue Licht zeigt an, dass das Board nun bootet. Nach dem Booten wechseln die LEDs zu ROT (kein Ball) oder GRÜN (Ball bereit zum Feuern). Um die DM6 auszuschalten, drücken und halten Sie wieder den oberen Knopf, bis das Licht der LEDs erlischt.

**Beachte: Die DM6 schaltet sich automatisch nach 10 Minuten des Nichtgebrauchs aus.**

**Abfeuern der DM6:** Sobald der Markierer aktiviert wird und die LEDs von blau auf rot oder grün wechselt, ist die DM6 bereit zu schießen. Falls die LEDs rot aufleuchten und somit kein Ball in der Ladekammer vorhanden ist, kann der Abzug für eine Sekunde betätigt werden um die DM6 trotzdem einen Schuss auslösen zu lassen.

Leuchtet die LED grün auf, feuert der Markierer nach drücken des Abzugs.

### **LED Licht-Anzeige:**

Die DM6 nutzt zwei superhelle LEDs die sich auf dem Board befinden. Die unterschiedlichen Farben der Beleuchtung geben dem Benutzer der DM6 Auskunft über den aktuellen Zustand des Markierers. Sie werden stets die gleichen Informationen anzeigen, so dass es egal ist welche der beiden LEDs sie betrachten. Eine ist hinter dem DM6-Logo auf der linken Seite des Griffes montiert. Die andere ist sichtbar wenn Sie auf die obere linke Seite der Griffschale sehen, während Sie den Markierer halten als würden Sie spielen.

Wenn Sie den Markierer in normaler Vorgehensweise über den Power-Knopf einschalten, bedeuten die LED-Farben folgendes:

Blau - Bootsequenz

Rot - Kein Ball in der Ladekammer (Auge aktiviert)

Grün - Ball in der Ladekammer, Markierer ist schussbereit (Auge aktiviert)

Blinkendes Rot - Auge ist deaktiviert

Blinkendes Grün - Augenfehler (siehe DM6-Board, Seite 5)

Blinkendes Blau - zu schwache Batterie, sollte möglichst bald gewechselt werden

**Beachte: Das Auge wird immer aktiviert, wenn Sie den Markierer einschalten.**

## **DM6-Board – Einstellungen und Funktionen**

### **Board-Einstellungen und Konfigurationsarten:**

Es gibt fünf Einstellungen, die Sie auf dem DM6-Board mit den DIP-Schaltern innerhalb des Griff-Rahmens vornehmen können:

ABS - Anti Bolt Stick

Abzugsempfindlichkeit - Diese Einstellung reguliert die Verzögerung zwischen zwei Abzugs-Punkten  
Dwell - Das ist die Zeit, die benötigt wird, um das Solenoid zu aktivieren.

Rof - Die Feuerrate, wenn das Auge ausgeschaltet wird.

Feuermodus – Hier kann der Feuermodus eingestellt werden der verwendet werden soll.

**ABS-Anti Bolt Stick:** Ist ABS aktiviert, wird die dwell nach 15 Sekunden des Nichtgebrauchs für den folgenden Schuss vergrößert. Das hilft, das Verkleben des Bolzens zu verhindern, kann aber auf höhere Geschwindigkeit für den ersten Schuss hinauslaufen.

**Konfigurations-Mode:** Die folgenden Einstellungen können nur im Konfigurations-Mode geändert werden. Um den Konfigurations-Mode zu aktivieren, schalten Sie den Markierer aus und setzen Sie den DIP-Schalter 2 auf die Ein-Position. Dann schalten Sie Ihren Markierer wieder ein. Innerhalb einer Sekunde leuchten nun die unterschiedlichen Farben der LED-Beleuchtung hintereinander, um anzuzeigen, dass Sie sich im Konfigurations-Mode befinden. Um in die verschiedenen Einstellungen zu wechseln, betätigen Sie jeweils einmal den Abzug. Im Konfigurations-Mode gibt es 4 Einstellungen, die geändert werden können.

**Grün – Abzugsempfindlichkeit:** Werte 1 - 20 (auf 5 voreingestellt).

Abzugs-Empfindlichkeit ist die

Zeitspanne, die der Abzug benötigt um auszulösen, bevor der nächste Auslösevorgang möglich ist.

Bei zu niedrig eingestelltem Wert ist es möglich, dass die DM6 mehr Auslösungen registriert als ausgelöst wurden. Das kann bewirken das die DM6 vollautomatisch feuert, obwohl sie auf semi-automatik gestellt ist. Um das zu beheben erhöhen Sie die Abzugsempfindlichkeit.

**Rot – Dwell:** Werte 1 - 30 (auf 18 voreingestellt).

Dwell ist die Zeitspanne, in der das Solenoid aktiviert wird. Befolgen sie diese Schritte, um eine bestmögliche Einstellung der Dwell zu erreichen:

- Entfernen Sie den Hopper vom Markierer und entfernen sie jegliche Paint.

- Beginnen Sie mit der Dwell 10 und erhöhen Sie den Wert allmählich bis der Markierer beginnt zu feuern.

- Ist der Wert erreicht, bei dem der Markierer beginnt zu feuern, nehmen Sie den Hopper mit Paint und gehen Sie zum Chrony.

- Erhöhen Sie die Dwell solange keine Erhöhung der Geschwindigkeit festzustellen ist. Dies ist die optimale Dwell, die verwendet werden sollte.

**Blau – ROF (Wenn das Auge inaktiv ist):** Werte 1 - 20 (auf 20 voreingestellt).

Die ROF-Einstellung wird zum Begrenzen der höchstmöglichen Schussrate verwendet. Die Werte entsprechen nicht direkt einem BPS (Bälle pro Sekunde)-Wert. Sie müssen die unten aufgeführte Tabelle benutzen um Ihre benötigte ROF einzustellen.

Value – BPS

1	10
2	11
3	12
4	13
5	14
6	14.5
7	14.7
8	14.9
9	15.2
10	15.4
11	15.6
12	15.9
13	16
14	18
15	20
16	22
17	24
18	26
19	28
20	30

**Gelb – Feuermodus:** Werte 1 - 3 (auf 1 voreingestellt).

Diese Einstellung ändert den Feuermodus der DM6. Standard ist Semi-Automatik. Im Semi-Automatikmodus löst eine Betätigung des Abzugs einen Schuss aus. Der PSP/NPPL und der Millennium-Modus sind auf die Regelwerke der Paintballserien zugeschnitten.

Wert 1 - NPPL/Semi-Automatikmodus

Wert 2 - PSP-Modus

Wert 3 - Millennium-Modus

**Beachte: Sie können den Markierer nicht ausschalten wenn er sich im Konfigurationsmodus befindet. Sie müssen erst den DIP-Switch 2 auf AUS stellen.**

### **DEN WERT EINER EINSTELLUNG ÄNDERN:**

1) Während der Konfiguration, betätigen Sie den Abzug und halten Sie ihn länger als eine Sekunde. Die LED wird blinken, um die vorherige Einstellung anzuzeigen. Danach können Sie den neuen Wert mit dem Abzug eingeben. Zum Beispiel, wenn Sie die Abzugs-Empfindlichkeit auf 7 Einheiten stellen wollen.

2) Wandern sie durch das Menü mit Hilfe des Abzuges bis zu dem Aufleuchten der grünen LED (Abzugsempfindlichkeit).

3) Betätigen Sie den Abzug, bis die LED anfängt zu blinken (die Empfindlichkeitseinstellung ist auf 5 Einheiten voreingestellt, ergo wird die LED auch fünfmal blinken).

4) Wenn die LED aufhört zu blinken, betätigen Sie siebenmal den Abzug in schnellen Schritten. Der neue Wert wird gespeichert, nachdem Sie den Abzug eine Sekunde lang nicht betätigen. Die LED wird durch alle Farben wechseln, um anzuzeigen, dass der neue Wert gespeichert ist. Alle anderen Einstellungen, wie rot für "Dwell" oder blau für "ROF" werden in der selben Art und Weise geändert, beginnend ab Punkt 2.

5) Um den Konfigurations-Mode zu beenden, setzen Sie den DIP-Schalter 2 auf die Aus-Position.

**Die Batterie:** Eine 9V-Standardbatterie wird für ungefähr 40,000 Schüsse reichen. Klar ist auch, dass es wesentliche Unterschiede in der Leistung der verschiedenen Marken der Batterien gibt. Der Gebrauch von Alkali- bzw. Lithium-Ionen Batterien mit hoher Qualität wird für maximale Batterielebensdauer empfohlen. Wenn Sie ihren Markierer längere Zeit nicht benutzen (ein Monat), wird empfohlen, dass Sie die Batterie aus dem Markierer entfernen. Ein blinkendes blaues Licht zeigt eine schwache Batterie an. Eine schwache Batterie kann zu Funktionsstörungen des Markierers führen. In diesem Fall sollte die Batterie bald möglichst gewechselt werden. Ist die Batterie zu schwach, werden Sie bemerken, dass die Geschwindigkeit abnimmt, und das Board sich ausschalten kann. Es wird empfohlen bei jedem Turnier die Batterie zu wechseln. Wenn Sie die Batterie wechseln, kontrollieren Sie, dass das Versorgungskabel nicht unter der Batterie eingeklemmt wird (siehe 1).

**Das Wechseln der Batterie:** Die Batterie befindet sich auf der rechten Seite des Griff-Rahmens. Um an die Batterie zu gelangen, entfernen Sie die drei Schrauben an der rechten Griffschale. Verwenden Sie einen 3/32" Innensechskant. Nehmen Sie vorsichtig die Batterie aus dem Rahmen. Wenn Sie eine neue Batterie einlegen beachten Sie die + und – Markierungen auf dem Board. Der positive Anschluss der Batterie gehört auf die linke Seite und der negative auf die rechte. Ein falsches Einlegen der Batterie beschädigt das Board nicht, aber es wird nicht funktionieren.

**Beachte: Falls der Markierer mit aktiviertem Auge nicht funktionieren sollte, muß zuerst die Batterie gewechselt werden!**

## **Fuse™-Bolt, Zusammenbau und Wartung**

### **Fuse™-Bolt–Funktion:**

Um Spitzenleistungen der DM6 zu erreichen, ist es wichtig, die grundlegende Funktion des patentierten Fuse™-Bolt-Systems zu verstehen.

Die Konstruktion besteht aus drei zusammenhängenden Hülsen, die das einzige bewegende Teil, den Bolt, umfassen.

### **Der Fuse™-Bolt hat vier Bestandteile:**

- 1) Zylinder
- 2) Bolt
- 3) Top Hat
- 4) Rear Cap

Die Luft wird über zwei Punkte zum Bolt geführt. Ein Lufthochdruck wird über die Rückseite des Bolts zur Versorgungskammer geleitet. Über diese Versorgungskammer wird der Ball angetrieben. Unterdruck wird vom LPR zum Solenoid geleitet. Über das Solenoid wird Luft durch zwei kleine Löcher zum Zylinder geführt.

Wenn die DM6 belüftet wird, wird Luft über das Solenoid zur Vorderseite des Zylinders geleitet. Diese Luft drückt gegen das Bolt-Sail und hält den Bolt in der Rückposition. Wenn der Bolt zurückgehalten wird, dichtet der 014 O-Ring im Top Hat den Bolt ab und hält die Luft in der Versorgungskammer zurück.

Wenn der Markierer abgefeuert wird, wird der Mikroschalter betätigt und somit das Solenoid veranlasst, den Luftstrom von der Vorderseite zur Rückseite des Zylinders umzuleiten. Luft, die nun von hinten in den Zylinder eindringt, treibt das Bolt-Sail an und drückt den Bolt somit nach vorne. Die Luft vor dem Zylinder wird herausgedrückt.

Während der Bolt sich nach vorne bewegt, passiert der verjüngte Teil des Bolts den Top Hat. Sobald die Bolt-Stange nicht mehr durch den 014-O-Ring abgedichtet wird, wird die eingeschlossene Luft in der Versorgungskammer freigesetzt. Die Luft strömt durch die Venturi-Öffnungen im Bolt und treibt somit den Ball vor dem Bolt an.

Während der Bolt sich in der vorderen Position befindet, verhindert der Innere O-Ring am Bolt-Stem ein andauerndes Strömen der Luft durch den Markierer. Das macht den Schuss viel effizienter.

**Beachte: Eine niedrige oder wechselnde Geschwindigkeit kann aus einer schwachen Batterie resultieren, die wiederum das Solenoid nicht ausreichend mit genügend Strom versorgt. Wechseln Sie in diesem Falle die Batterie.**

**Bolt-Wartung:** Lebenswichtig für die Leistung der DM6 ist eine regelmäßige Fuse™-Bolt-Wartung. Wenn der Fuse™-Bolt nicht gut eingefettet ist und die O-Ringe nicht in Ordnung sind, kann die Leistung der DM6 erheblich eingeschränkt werden.

Um den Bolt zu entfernen, verwenden Sie einen 1/4"-Sechskant. Schrauben Sie den Bolt von der Hinterseite des Markierers los. Es sind nur eineinhalb Umdrehungen nötig, um den Bolt loszuschrauben und ihn anschließend herauszuziehen. Nachdem der Bolt gereinigt und eingefettet worden ist und wieder bereit ist, in den Markierer eingefügt zu werden, seien Sie sich sicher, dass alle Komponenten des Sicherheits-Bolts miteinander passend verschraubt sind. Führen Sie langsam den Bolt in den Markierer ein. Achten Sie darauf, dass Sie die O-Ringe beim Einführen des Bolts nicht am Gewinde zerschneiden bzw. beschädigen.

**FETTEN SIE DEN DM6-Fuse™-BOLT ALLE 10-15 TAUSEND SCHÜSSE EIN. VOR DER INSTALLATION DES BOLTS IN DEN MARKIERER VERGEWISSERN SIE SICH, DASS ALLE KOMPONENTEN BOLTS MITEINANDER PASSEND VERSCHRAUBT SIND.**

Wenn Sie den Fuse™-Bolt nicht einfetten, laufen Sie Gefahr, die O-Ringe zu zerstören. Dadurch entsteht starke Reibung und dies kann letztendlich zum Bruch des Bolts führen. Wenn Sie den DM6-Fuse™-Bolt einfetten, schenken Sie besondere Aufmerksamkeit allen O-Ringen, die sich auf dem

Bolt befinden und den Dichtflächen des Bolts. Die ersten sieben O-Ringe, die unten aufgeführt sind, sollten während der Wartung großzügig eingefettet werden.

**Fuse™-BOLT-O-RING-LISTE:**

- |                                  |                            |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1) Bolt-Tip (014 BN70)           | 6) Top Hat (017 UR70)      |
| 2) Bolt-Sail (015 BN70)          | 7) Top Hat (014 BN70)      |
| 3) Inside Bolt stem (011 BN70)   | 8) Outer Sleeve (020 BN70) |
| 4) Rear Bolt Stem (011 BN70)     | 9) Front Bumper (015 BN70) |
| 5) Frontwall internal (017 UR70) | 10) Rear Bumper (111 BN70) |

Beachte: Alle restlichen O-Ringe sollten ebenfalls einen dünnen Fettfilm haben.

**LPR (ARBEITSDRUCK-REGLER) - Einstellung und Wartung**

**LPR-ZUSAMMENBAU, DIE REINIGUNG, DIE PRÜFUNG UND DAS WECHSELN VON DICHTUNGEN:**

Der Arbeitsdruckregler (LPR) befindet sich unter dem Fuse™-Bolt im hinteren Teil der DM6 (siehe Bild 1). Die Funktion des LPR ist, den Luftdruck des Inline-Regulators zu senken, bevor er das Solenoid erreicht. Dieser Druck wird verwendet, um den Bolt vor und zurück zu treiben. Der Markierer ist auf 75 PSI voreingestellt. Sie können ihre DM6 auf den kleinsten benötigten Druck feineinstellen. Das wird die Kraft des Bolzens reduzieren mit der er den Ball trifft (Ball-Breaks werden reduziert) und die Effizienz steigern. Bei zu niedrigem Druck kann es sein, dass der Bolt sich nicht gleichmäßig oder zu langsam bzw. überhaupt nicht mehr bewegt.

Sollten Sie während des schnellen Feuerns starke Schwankungen bemerken, kann der LPR zu niedrig eingestellt sein. Bei zu hoch eingestelltem Druck kann es sein, dass der Markierer nicht mehr reibungslos feuert, eventuell Ball-breaks entstehen und es zu übermäßiger Abnutzung und zur Ermüdung der Bolt-Bestandteile führen kann.

Es ist wichtig, die Seat und Piston-Oberfläche von Schmutz und Ablagerung sauber zu halten. Reinigen Sie die Seat und die Piston-Oberfläche und fetten Sie den Halte-O-Ring alle sechs Monate oder 60,000 Schüsse.

**Der LPR hat fünf Bestandteile und sechs Dichtungen**

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1) Piston Large-O-Ring (012 BN70) | 6) Piston small-O-Ring (006 UR90)                 |
| 2) Piston                         | 7) Main Seal (montiert in der Dichtungs-Aufnahme) |
| 3) Piston Spring                  | 8) Seal retainer-O-Ring (010 BN70)                |
| 4) Body                           | 9) Seal retainer (dient auch als Justierschraube) |
| 5) Body-O-Ringe (3pcs, 012 BN70)  |   |

Der einzige vom Benutzer wartbare Bestandteil im LPR ist der Seal Retainer. Im seltenen Fall dass diese Dichtung kaputtgeht muss sie getauscht werden.

**Wechseln des Seal-Retainer**

- 1) Herausschrauben der LPR-Abdeckung am hinteren Teil des Markierers mit Hilfe eines 1/4"-Innensechskantschlüssel.
- 2) Herausschrauben der LPR-Seal Assembly (Messing) mit Hilfe eines 3/16"-Innensechskantschlüssel.
- 3) Hineinschrauben der neuen LPR-Seal Assembly
- 4) Montiere die LPR-Abdeckung behutsam zurück in den Markierer.

Wenn Sie den kompletten LPR-Aufbau austauschen müssen, folgen Sie diesen Instruktionen:

- 1) Entfernen Sie den Griff vom Markierer.
- 2) Herausschrauben der LPR Feststell-Schraube, mit Hilfe eines 5/64"-Innensechskantschlüssel.
- 3) Herausschrauben der LPR Kappe mit einem 1/4"-Innensechskantschlüssel.
- 4) Herausziehen des LPR über eine Gewindestange mit 10/32-Gewinde, die man in die Dichtungsaufnahme (Messingstück) innerhalb des LPR hinein schraubt.
- 5) Setzen Sie alles zurück in umgekehrter Reihenfolge. Fetten Sie die #019-O-Ringe ein, um zu verhindern, dass sie beim Einbau beschädigt werden.
- 6) Ziehen Sie den LPR behutsam an.

Der LPR-Druck kann auch ohne ein LPR-Testwerkzeug ganz genau eingestellt werden. Das Komplette Hineinschrauben der Justierschraube (Seal Retainer) setzt den LPR-Druck auf ca.25psi. Das Herausschrauben der Justierschraube um 180° erhöht den Druck um etwa 5psi. Wenn zum Beispiel die Justierschraube um 5 komplette Umdrehungen heraus gedreht wird, so wird Druck auf ungefähr 75 psi eingestellt. Verwenden Sie einen 3/16"-Innensechskantschlüssel, um alle Einstellungen am LPR vorzunehmen. **Das Drehen der Justierschraube im Uhrzeigersinn wird den Arbeitsdruck des LPR senken. Das Drehen der Justierschraube gegen den Uhrzeigersinn wird den Arbeitsdruck des LPR anheben.**

## **EIN/AUS-Ventil - Wartung und zu wechselnde O-Ringe**

### **EIN/AUS: GEBRAUCH UND ZU WECHSELNDE O-RINGE**

Der Ein/Aus-Drehknopf befindet sich unter dem Lauf vor der DM6 (siehe Bild 2). Das Benutzen des Ein/Aus-Drehknopfes ist einfach. Um den Druck abzdrehen, drehen Sie den Knopf auf die horizontale Position. Falls noch Druck innerhalb des Markierers war, wird er nun entweichen. Um den Druck wieder einzuschalten, drehen Sie den Knopf vertikal.

### **Der EIN/AUS hat drei O-Ringe**

- 1) 009 UR90                      2) 009 BN70

Eine Leckage des Ein/Aus-Ventil ist einfach zu beheben:

- 1) **Entfernen Sie den Griff vom Markierer.**
- 2) **Lösen Sie den Gewindestift, der den Ein/Aus-Drehknopf in Position hält (Schraube vor der Vorderrahmenschraube).**
- 3) **Ziehen Sie den Ein/Aus-Drehknopf heraus, wechseln Sie den beschädigten O-Ring.**
- 4) **Schmierem Sie mit Fett.**
- 5) **Schieben Sie den Ein/Aus-Drehknopf zurück ins Gehäuse.**
- 6) **Schrauben Sie den Gewindestift wieder ein.**
- 7) **Montieren Sie den Griff wieder an den Rahmen.**
- 8) **Geben Sie Druck auf den Markierer und Überprüfen Sie die Funktion des Ein/Aus-Drehknopfes.**

### **WARTUNG**

Das Ein/Aus-Ventil benötigt sehr wenig Wartung. Um O-Ring-Beschädigungen und Leckstellen zu vermeiden, fetten Sie den Ein/Aus alle vier Monate oder früher, dies ist abhängig von der Härte der Spielbedingungen. Kaltes, nasses Wetter wird die Dauer der Effektivität des Fettes verkürzen. Schwerer Staub oder feiner Sand können in das Ein/Aus-Ventil eindringen und es davon abhalten, sich reibungslos zu drehen und/oder die O-Ringe beschädigen.

**Beachte: Druck kann sich noch im LPR und Solenoid befinden, auch wenn er am Markierer über den Ein/Aus-Drehknopf abgestellt worden ist. Seien Sie sicher, dass der komplette Druck entwichen ist, indem der Markierer in eine sichere Richtung entladen wurde. Beim Warten des Markierers, wenn der Bolt ausgebaut wird, ist es ebenfalls möglich, eingeschlossene Luft entweichen zu lassen.**

## **HYPER2 IN-LINE REGULATOR - Einstellung und Wartung**

### **GEBRAUCH**

Verbinden Sie vorsichtig Ihren Luftschauch von Ihrer Druckflasche bzw. Luftsystem mit dem Hyper2 In-Line Regulator. Der Hyper2 In-Line Regulator ist auf ungefähr 145 psi voreingestellt, was einer Ballgeschwindigkeit von etwa 285 fps entspricht.

### **EINSTELLUNG**

Der Arbeitsdruck wird über das Drehen einer Messing-Justierschraube unten am Hyper2 In-Line Regulator eingestellt. Die Justierschraube befindet sich am Boden innerhalb des Regulators. Für diesen Vorgang ist ein 3/16"-Innensechskantschlüssel erforderlich. Wird die Einstellschraube gegen den Uhrzeigersinn gedreht, so wird der Arbeitsdruck des Regs zum Markierer erhöht. Wenn Sie die Einstellschraube im Uhrzeigersinn drehen, wird der Arbeitsdruck des Regs vermindern. Nach jeder Einstellung des Arbeitsdruckes des Hyper2 In-Line Regulator, muß der Markierer ein paar

Male abgefeuert werden. Das wird Ihr Markierer und Luftsystem ermöglichen, sich an ihren neuen Arbeitsdruck anzupassen. Der Hyper2 wird eine Einlaufphase von ungefähr 2,500 Schüssen brauchen, um seine ideale Paßform zum Kolben hin zu bekommen und seine optimale Leistung zu erreichen.

**Der Hyper2 hat acht Komponenten und sechs O-Ringe:**

- |                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1) Retaining Cap                  | 8) Reg body                        |
| 2) Swivel                         | 9) Shim stack                      |
| 3) Seat Housing                   | 10) Piston                         |
| 4) Retainer O-Ring (010 BN70)     | 11) Piston large o-ring (018 BN70) |
| 5) Reg seat                       | 12) Reg cap o-ring (020 BN70)      |
| 6) Piston small o-ring (007 UR90) | 13) Reg Cap                        |
| 7) Swivel o-rings (013 BN70)      | 14) ASA o-ring (015 BN70)          |

Sie zerlegen den Hyper2 In-Line Regulator einfach mit einem 3/8"- und 5/16"-Innensechskantschlüssel.

### **WARTUNG**

Um eine optimale Leistung des Hyper2 zu erreichen, sollte die Wartung alle sechs Monate oder früher erfolgen. Dies ist abhängig von der Härte der Spielbedingungen. Kaltes, nasses Wetter wird die Dauer der Effektivität des Fettes verkürzen. Schwerer Staub oder feiner Sand können in den Hyper2 eindringen und den Kolben davon abhalten, sich reibungslos zu bewegen und/oder die O-Ringe beschädigen.

- 1) **Überzeugen Sie sich, dass der Eingang und Ausgang und die Verbindungsleitungen frei von Schmutz und Farbe sind.**
- 2) **Untersuchen Sie alle O-Ringe auf Beschädigungen.**
- 3) **Untersuchen Sie vorsichtig das Seat auf übermäßige Abnutzung. Diese Abnutzung kann Überdruck verursachen.**
- 4) **Entfernen Sie den angesammelten Schmutz aus den Lufträumen und Durchgängen.**
- 5) **Fetten Sie die Piston O-Ringe und die Feder großzügig ein, um eine gleichmäßige Geschwindigkeitsanpassung zu ermöglichen und um sprunghafte Geschwindigkeitsspitzen und DropOffs zu vermeiden.**
- 6) **Entfernen Sie das komplette alte Fett, das mit Schmutz vermischt sein kann; Verwenden Sie frisches Fett für den Kolben und andere notwendigen Bereiche.**
- 7) **Seien Sie sich sicher, dass die inneren Bauteile in der richtigen Reihenfolge und Richtung wieder zusammen gebaut werden (siehe Bild 2).**
- 8) **Verwenden Sie zur Hilfe das Diagramm.**

### **ANTI CHOP EYES / BALL DETENTS – Wartung und Austausch**

#### **ANTI CHOP EYES**

Das Anti Chop Eye-System (ACE) verhindert ein Zerhacken der Paint, indem der Markierer erst dann abfeuern kann, wenn die Paint richtig vor dem Bolt positioniert ist. Die Augen senden einen Lichtstrahl durch die Ladekammer. Auf einer Seite gibt es einen Sender, und auf der Gegenseite einen Empfänger. Wenn der Markierer mit eingeschalteten Augen feuern soll, muss das Signal zwischen den zwei Augen unterbrochen werden. Nach jedem erfolgten Schuss müssen sich Sender und Empfänger erkennen, bevor die nächste Paint in die Ladekammer fällt. Falls die Augen verschmutzt sind und sich nicht zwischen den einzelnen Schüssen erkennen können, wird die LED auf dem Board grün blinken. Das bedeutet, dass die Augen verschmutzt sind. Das ist ein äußerst zuverlässiges System, solange die Augen sauber gehalten werden. Der am häufigst vorkommende Grund für schmutzige Augen ist gebrochene Paint. Wenn die Augen schmutzig werden, wird die Feuerrate des Markierers reduziert, um das Zerhacken der Paint zu verhindern. Geschieht dies während des Spiels, können Sie das umgehen, indem Sie die Augen deaktivieren. Reinigen Sie die Augen so bald wie möglich.

**MERKE: WENN DIE BATTERIE ZU SCHWACH IST, KANN SICH DER MAKIERER SO VERHALTEN, ALS OB DIE AUGEN SCHMUTZIG WÄREN ODER ER WIRD ÜBERHAUPT NICHT FEUERN. ERSETZEN SIE IN DIESEM FALL DIE BATTERIE.**

### **Selbstreinigende Augen**

Die DM6 ist mit selbstreinigenden Augen ausgestattet. Es sind zwei durchsichtige Acrylglasabdeckungen vor den Augen in der Ladekammer angebracht. Wenn der O-Ring am Bolt-Tip über diese Acrylglasabdeckungen fährt, wischt er evtl vorhandenen Schmutz und Farbe ab. Normalerweise reicht es die DM6 abzufeuern um die Blockade der Augen zu entfernen. Wenn das nicht ausreicht benutzen Sie ein Tuch um die Augen zu säubern. Wenn Sie finden, dass die Augen noch eine ausführlichere Reinigung benötigen, entfernen Sie die Augenabdeckung, um vollen Zugang zu den Augen zu bekommen. Um die Augenabdeckung zu entfernen, werden Sie einen 1/16"-Innensechskantschlüssel brauchen. Fügen Sie einfach den Innensechskantschlüssel in das Loch der Augenabdeckung ein, um an die Halteschraube zu gelangen (siehe Bild 2). Wenn Sie die Schraube herausdrehen, wird die Halteplatte nach außen weggedrückt. Sie können nun die Augen entfernen (vermeiden Sie es am Kabel der Augen zu ziehen), um danach die Augenabdeckung mit einer Pinzette rausnehmen zu können. Vermeiden Sie die Oberfläche dieser Abdeckungen zu beschädigen.

Achten Sie darauf, die Ball-Detent-Feder nicht zu verlieren, wenn Sie die Augenabdeckung entfernen.

**MERKE: Eine regelmäßige Augenreinigung wird empfohlen, selbst wenn keine Ball-Breaks vorkommen. Reinigen Sie die Augen alle zwei Monate oder nach 10,000 Schüsse, um einen Aufbau des Schmutzes zu vermeiden. Das überschüssige Fett vom Vorderbolt-O-Ring kann sich vor den Augen ansammeln. Vergessen Sie nicht, dies nach dem Fetten des Bolts zu überprüfen und den Markierer ein paar Male zu testen.**

### **WECHSELN DER BALL-DETENTS**

Das Ball-Detent-System befindet sich ebenfalls unter der Augenabdeckung. Das Ball-Detent-System braucht wenig oder keine Wartung. Es gibt jeweils eine Feder unter jedem Ball-Detent, der diesen vorwärts drückt. Diese Feder sollte Druck mit sehr wenig Kraft ausüben, so dass der Paintball den Detent leicht überwinden kann und gut vorbeikommt. Sollte doppeltes Beladen oder das Zerhacken der Paint vorkommen, überprüfen Sie den Zustand Ihrer Ball-Detents mit Ihrem Finger, um sicherzustellen, dass sie nicht in der hinteren oder vorderen Position festgeklemmt sind und dass sie sich frei in und aus dem Verschluss bewegen können. Wenn viel gebrochene Paint oder Schmutz Ihre Ball-Detents verklemmt haben, entfernen Sie die Augenabdeckung (seien Sie vorsichtig und verlieren Sie nicht die Ball-Detent-Federn), und ziehen Sie die Ball-Detents für eine gründliche Reinigung heraus. Montieren Sie die Ball-Detents, Federn und Augenabdeckung wieder, nachdem Sie die Ball-Detents und die Ladekammer genug gereinigt haben. **MERKE: PASSEN SIE AUF, WENN SIE DIE AUGENABDECKUNG ERSETZEN. DAS ZU STARKE ANZIEHEN DER HALTESCHRAUBE KÖNNTE AUF DAS ZERSTÖREN DER GEWINDE HINAUSLAUFEN.**

### **DIE EINSTELLUNG IHRES ABZUGES**

Der Abzugsweg hin zum Punkt des Auslösens und der Weg nach diesem Auslösepunkt sind komplett einstellbar, so dass der Benutzer Feineinstellungen des Abzuges nach seinem Geschmack vornehmen kann.

**Sie brauchen nicht den Griffrahmen von dem Markierergehäuse zu entfernen, um den Abzug einzustellen.**

· Es befinden sich zwei Justierschrauben auf der rechten Seite des Ultralight-Griffes (siehe Bild 1) und eine hinter dem Abzug. Die zwei Schrauben auf der Seite regulieren die Anschlagpunkte des Abzugs. Die schraube hinter dem Abzug regelt die Federspannung.

### **Einstellen des Abzugsweges**

· Um die gewünschten Einstellungen zu machen, brauchen Sie einen 5/64-Innensechskantschlüssel.

· Die vordere Schraube am Abzug (#1 in Abbildung1) kontrolliert den Abzugsweg hin zum Auslösepunkt. Das Hineinschrauben bewirkt ein Verkürzen dieses Abzugsweges.

**MERKE: Wenn diese Schraube zu weit reguliert wird, wird der Schalter durchweg gedrückt und der Markierer wird nicht schießen.**

· Die hintere Schraube am Abzug (#2 in Abbildung1) kontrolliert den Abzugsweg nach dem Auslösepunkt. Indem Sie an

dieser Schraube drehen, können Sie diesen Abzugsweg einstellen, wie weit man den Abzug nach diesem Punkt noch bewegen kann.

**MERKE: Wenn diese Schraube zu weit reguliert wird, ist es nicht möglich den Abzug soweit zu bewegen, um den Schalter niederzudrücken und den Markierer abzufeuern.**

### **Einstellen der Federspannung**

· Um die gewünschten Einstellungen zu machen, brauchen Sie einen 5/64-Innensechskantschlüssel.

- Mit Hineinschrauben erhöhen Sie die Spannung (härterer Trigger)

- Mit Herausschrauben senken Sie die Spannung (weicherer Trigger)

### **Integrierte Rail-Verriegelung**

Der Ultralight-Frame ist mit einer integrierten Rail ausgestattet, die ohne Abnehmen der Griffschalen verriegelt werden kann. Unten an der rechten Griffschale befindet sich ein Loch unter dem sich die Feststellschraube befindet. Diese kann mit einem 1/8" Innensechskantschlüssel verstellt werden. Um die Schraube zu lösen, schrauben Sie sie gegen den Uhrzeigersinn. Um sie festzustellen drehen Sie sie im Uhrzeigersinn.

Entfernen des Ultralightgriffs von der DM6

Wenn Sie den Ultralightgriff abnehmen möchten befolgen Sie folgende Schritte:

- Entfernen Sie die rechte Seite der Griffschalen mit einem 3/32" Innensechskantschlüssel
- Stecken Sie das Solenoid und das Augenkabel vom Board ab indem Sie vorsichtig daran ziehen
- Benutzen Sie den 3/32" Innensechskantschlüssel um die vordere Griffschraube eine Umdrehung gegen den Uhrzeigersinn zu drehen
- Schrauben Sie die hintere Griffschraube komplett hinaus um den Griff nach hinten vom Markierer schieben zu können.

Um den Griff wieder anzubauen befolgen Sie obige Schritte in umgekehrter Reihenfolge.

**MERKE: Vergewissern Sie sich, dass der Griffrahmen und die Abzug-Vorrichtung stets sauber gehalten wird. Wenn es übermäßig viel Schmutz oder Paintreste um den Abzug gibt, kann sich dieser nicht mehr frei bewegen. Außerdem können Paintreste und Schmutz die Ursache dafür sein, dass der Mikroschalter nicht richtig funktioniert oder ausfällt.**

**WARNUNG: SEIEN SIE SICHER, DASS DIE LEITUNGEN ZWISCHEN DEM GRIFFRAHMEN UND DEM GEHÄUSE NICHT EINGEKLEMMT WERDEN, WENN SIE DEN GRIFFRAHMEN WIEDER AN DAS GEHÄUSE MONTIEREN.**