



Bedienungsanleitung AK 20 – Ballautomat



1. Sicherheitsanweisungen

- Der Markierer ist STETS als geladen und schussbereit zu behandeln.
- Der Markierer ist kein Spielzeug! Unvorsichtige oder unsachgemäße Benutzung inklusive unkorrekter Handhabung können zu schweren Verletzungen oder dem Tode führen.
- Nie in den Markiererlauf schauen.
- Der Markierer ist stets bis zum Spielanfang gesichert zu halten. Unter GESICHERT ist der Feuerwahlhebel in Position 1 – „SAFE“ und angebrachter Laufblockierer (Laufzapfen, Laufsocke, Laufkondom etc.) zu verstehen.
- Der Trigger / Abzug ist nie zu berühren, es sei denn möchten schießen.
- Vorsicht beim Schießen: der Markierer erzeugt Rückstoh!
- Nie auf Dinge zielen, auf die sie nicht schießen möchten.
- Nie auf Tiere schießen!
- Nie auf brüchige Gegenstände schießen (z.B. Fenster usw.)
- Vor jeder Markierer Demontage zu Erst das Luftsystem trennen und alle Paintballs–Magazin entfernen.
- Der Markierer ist stets leer (ohne Paintballs) und ohne Luftsystem zu lagern.
- Beachten sie die Sicherheitsvorschriften für Umgang, Verwendung und Lagerung des Luftsystems.
- Den Markierer NIE mit CO₂ verwenden.
- Der Eingangsdruckregler am Markierer Luftsystem muss zwischen 800 bis max. 900 PSI eingestellt sein.
- Alle Personen in Reichweite müssen über die ganze Zeit Augen, Gesicht und Ohrprotektoren tragen, die dem Paintball-Industriestandard entsprechen.
- Vor jedem Spiel ist die Ballgeschwindigkeit zu kontrollieren. Schießen sie niemals schneller als 300 FPS (91.44 Meter pro Sekunde).
- Der Verkauf des Markierers ist auf Personen über 18 Jahre beschränkt.

Die Anweisung ist vor Gebrauch des Markierers Gründlich zu lesen.

Vergewissern Sie sich, dass Sie alles verstanden haben!

Sollte etwas nicht klar sein, wenden Sie sich bitte auf Fachberatung oder Verkäufer / Hersteller.

Reparaturen: Versuchen sie den Markierer nicht selber zu reparieren. Wenden sie sich stets auf eine Fachwerkstatt. Ein Markierer, der nicht ordnungsgemäß funktioniert ist gefährlich!

Auf das vorliegende Produkt wird eine Garantie von **24 Monaten** ab Verkauf gewährt.

Wird das Produkt für kommerzielle Nutzung verwendet (Paintballfelder und Verleih), wird die Garantiezeit auf 6 Monate gemindert. Auf Dichtungszyylinder und Munitionszuführung wird Garantie von 6 Monaten gewährt. Die Garantie deckt Herstell- und Materialmangel.

Die Garantie deckt NICHT folgende Mangel:

- Mechanische Beschädigung
- Transport
- Elementarereignis (Wetterkatastrophe), Wasserwirkung
- Unbefugter Eingriff (inklusive Nutzer)
- Sonstige fachwidrige Eingriffe
- Falsche Einstellungen durch Nutzer, falsche oder mangelhafte Instandhaltung
- Verwendung nicht geeigneter Mittel für Instandhaltung (Öle, Schmierstoffe)
- Abnutzung von Verbrauchsmaterial (Füllungen, Feder, Dichtungen)

Alle Garantiarbeiten sind direkt beim Hersteller oder von Hersteller beauftragter Gesellschaft geltend zu machen.

2. Markierer Spezifikationen

Kaliber68.....
Laufgewinde ..ohne Gewinde – mit Sicherheitsbolzen....
Lauflänge400mm.....
FeuermodusGesichert, Semi-automatik
AntriebsystemHPA Luftsystem
MaterialMetall, Holz, Kunststoff.....

3. Markierer-Zusammenbau

***Vor Gebrauch des Markierers ist die Anweisung Gründlich zu lesen. Vergewissern sie sich, dass sie alles verstanden haben.
Halten sie alle Regeln ein!***

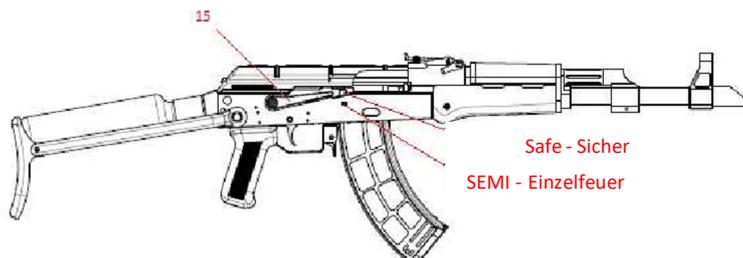
Laufblockierer

Setzen sie den Laufblockierer auf und sichern sie ihn mit der Schnur, die durch den Ring zu ziehen ist und Schnurende am vorderen Visier zu sichern ist.

Sicherung – Feuerwahlhebel (15)

Die Sicherung des Markierers finden Sie auf dem Handgriff über dem Abzug,

- befindet sich der Feuerwahlhebel in der Position 1 („SAFE“- Sicher) ist der Markierer gesichert und es kann nicht geschossen werden.
- befindet sich der Feuerwahlhebel in der Position 2 („SEMI“- Einzelfeuer), ist der Markierer schussbereit.



15 - Feuerwahlhebel

In der vorliegenden Bedienungsanleitung stoßen sie mehrmals auf den Ausdruck „MARKIERER SICHERN“. Hiermit wird nicht nur die Positionierung des Feuerwahlhebels in die Position 1 „SAFE - Sicher“ gemeint, sondern auch die Anbringung von geeignetem Laufblockierer!

Laufinstallation

- Markierer sichern, kontrollieren, ob er drucklos ist und keine Paintballs enthält.
- In eine sichere Richtung zielen, den Lauf in den Markierer bis zum Einschlag einsetzen und hinten mit dem Laufsicherungsbolzen (57) sichern.
- Laufblockierer anbringen.



57 - Laufsicherungsbolzen

Luftsystem Installation

Für den Markierer-Antrieb wird ein Hochdrucksystem verwendet (850PSI Regulator Ausgangsdruck).

- Nie ein CO₂ System verwenden.
- Vor Installation des Luftsystems ist zu sichern, dass alle Personen in Reichweite Augen, Gesicht und Ohrprotektoren tragen.
- Kontrollieren sie, dass sowohl der kleine (21) als auch der grohe (20) Bolzen am hinteren Markierer-Teil richtig sitzt. Eventuell sind die bolzen richtig ins Gehäuse (1) einzuklicken.
- Kontrollieren sie, dass keine Paintballs im Markierer sind.
- Markierer Sichern und Laufblockierer aufsetzen.

- In eine sichere Richtung zielen und das Antriebssystem am hinteren Markierer-Teil (3) montieren.
- Das Antriebssystem ist im Uhrzeigersinn voll bis zum Einschlag zu drehen (3).
- Der aufklappbare Schaft (16) kann nun aufgeklappt werden indem der Schaftbolzen gedrückt und somit gelöst wird und der Schaft über den Zylinder gezogen werden kann. Der Schaft arretiert in der hinteren Position, wobei die Schaftkappe gerade zu machen ist.
- Der Markierer ist nun unter Druck und Schussbereit.

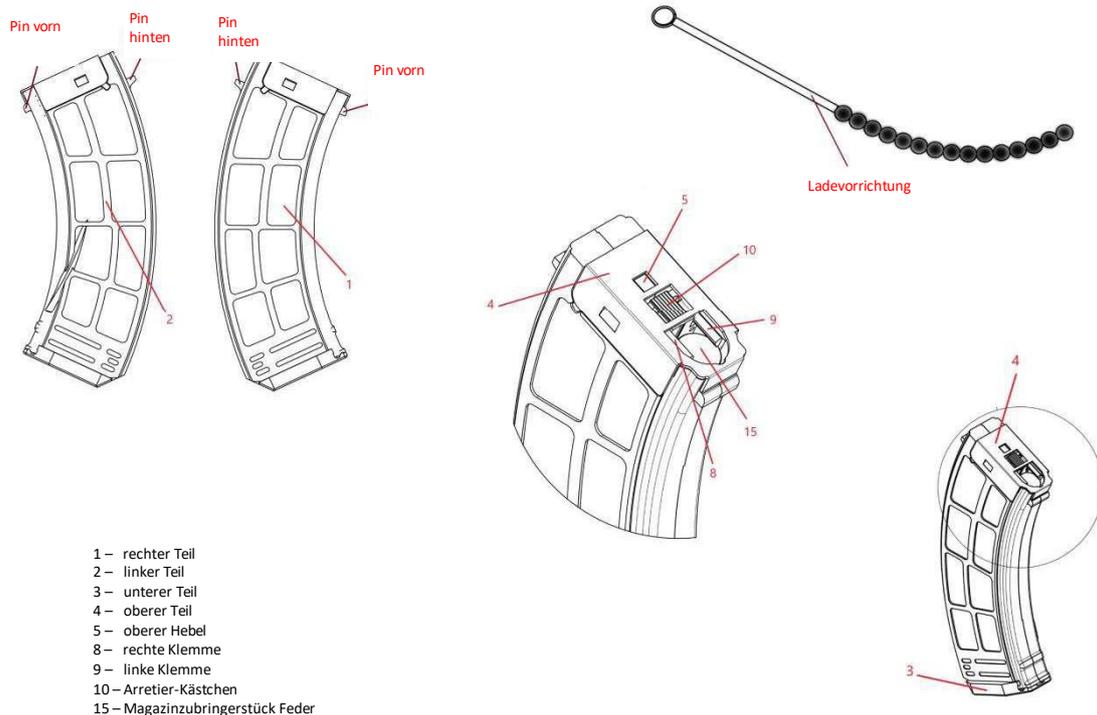
ACHTUNG

- Luftsysteme, wenn nicht ordnungsgemäß verwendet, können zu schweren Verletzungen oder zum Tod führen. Es sind stets Systeme mit gültigem Prüfzertifikat zu verwenden.
- Das Luftsystem ist ausschließlich von qualifizierten Personen zu reparieren. Sind sie keine Fachperson, machen sie an dem Luftsystem keine Veränderungen oder Eingriffe.
- In den Füllzapfen am Luftsystem ist nie Öl oder Schmierstoff einzubringen.
- Beim Umgang, Lagerung und Verwendung des Luftsystem sind einschlägige Sicherheitsmaßnahmen einzuhalten.
- Eine Nichtbefolgung von den obengenannten Anweisungen und Warnungen kann zur Beschädigung des Markierer-Innenlebens führen.



Magazin Laden und Wechseln

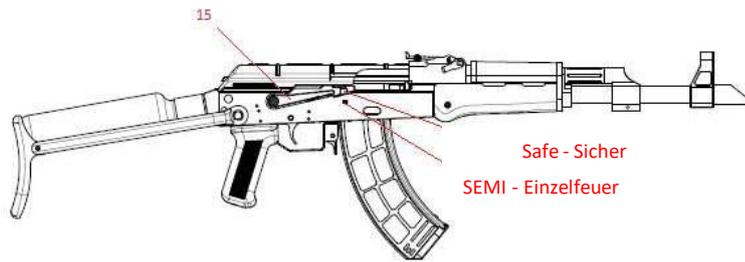
- Das Laden von Magazin fängt mit dem Drücken und Halten von dem Arretier-Kästchen (73) an, dabei öffnet die rechte (71) und linke Klemme (72) und den Magazinzubringerstück (78), die an der Hauptfeder (77) angebracht ist, bewegt sich nach oben.
Das Arretier-Kästchen (73) zusammen mit der linken (72) und rechten (71) Klemme bilden zusammen eine Baugruppe (70).
- Mit einer Ladevorrichtung, die auf den Magazinzubringerstück (78) aufzusetzen ist, drücken wir der Hauptfeder (77) in das Magazin ein. Die Ladevorrichtung ist solange zu drücken, bis der gepresste Magazinzubringerstück (78) am unteren Hebel arretiert (69). Nun kann die Ladevorrichtung ausgezogen werden, wobei das Arretier-Kästchen (73) weiterhin zu halten ist. Dies ermöglicht ein reibungsloses Ausziehen der Ladevorrichtung aus dem Magazin.
- In diesem Moment ist das Magazin zum Projektil Laden bereit. In das Magazin passen 21 Standard Paintballs oder 20 First Strike Paintballs.
- Das Magazin ist nun zum Einführen in den Markierer-Gehäuse (1) bereit, wo das innere System geschaltet wird.
- Das Magazin wird in das Gehäuse (1) von unten eingeführt. In dem Markierer-Gehäuse (1) sind zwei Entschärfungskästchen vorhanden, die nach dem Einführen des Magazins das Arretier-Kästchen (73) entschichern. Dies ermöglicht die Öffnung der linken (72) und rechten (71) Klemme und schaltet den oberen Magazinhebel (68), wodurch der untere Magazinhebel entschichert wird (69).
- Wenn der untere Magazinhebel entschichert wird (69) wird der Magazinzubringerstück (78) an der Hauptfeder freigesetzt und kann sich bewegen. Die Hauptfeder (77) drückt und bewegt die geladenen Projektile im Magazin. Im Zuge der Feder-Dehnung bewegen sich die Projektile und werden in den Markierer zugeschoben.
Sobald das Magazin leer wird, stoppt der Magazinzubringerstück (78) am oberen Magazinteil (67), der sowohl den Magazinzubringerstück (78) als auch die Hauptfeder (77) im Magazin hält.
- Beim Einführen des Magazins in den Markierer nehmen wir das Magazin in die Hand und führen den oberen Teil (67) in das Gehäuse (1) wobei der obere Pin (5) in Richtung Lauf zeigen muss. Hier wird er arretiert und mit einer Halbkreis-Bewegung arretieren wir den hinteren Pin am Magazinhalter (18).



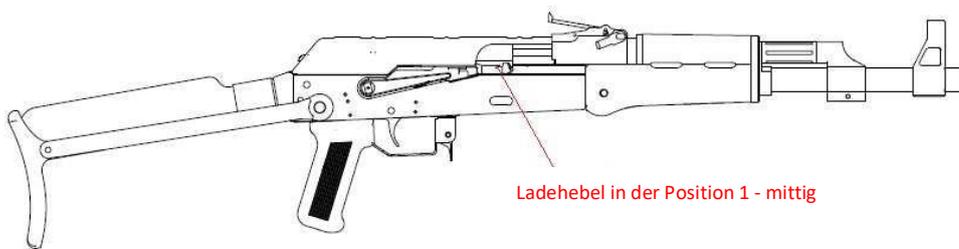
4. Markierer Schießen

Bevor sie mit dem Markierer anfangen an zu schießen, lassen sie den Markierer gesichert und mit aufgesetzter Laufbarriere. Alle Personen in Reichweite müssen über Augen, Gesicht und Ohrprotektoren tragen.

- Bauen sie den Markierer gemäß der obengenannten Anleitung zusammen.
- Schließen sie das Luftsystem an und laden sie ein volles Magazin.
- Nehmen sie die Laufbarriere herunter und bewegen sie den Feuerwahlhebel (**15**) in die Position 2 („SEMI“-Einzelfeuer).
- Der Ladehebel ist aus der Position 1 (mittig) nach hinten in die Position 2 (hinten) zu ziehen, wobei diese Position nicht stabil ist und der Hebel gleich wieder auf die Position 3 (vorne) zu lösen ist. Dies signalisiert, dass das innere System geladen und schussbereit ist.
- Zielen sie auf das Ziel und ziehen sie den Abzug. In der Position 2 („SEMI“-Einzelfeuer) muss nach jedem Schuss ein Abzug-Reset gemacht werden (Abzug loslassen und wieder abziehen).
- Das Magazin kann aus dem Markierer-Gehäuse (**1**) entfernt werden, obwohl es nicht komplett leer ist und gegen ein vollgeladenes getauscht werden.



15 - Feuerwahlhebel



4 - Ladehebel

5. Geschwindigkeit Einstellung

Die Markierer-Geschwindigkeit muss vor jedem Spiel kontrolliert werden. **DIE BALLGESCHWINDIGKEIT DARF NIEMALS 300 FPS (91.44 METER PRO SEKUNDE) überschreiten.**

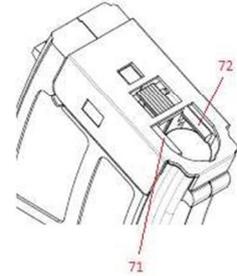
- Bei Kontrolle und Veränderung der Ball-Geschwindigkeit tragen sie unbedingt Augen, Gesicht und Ohrprotektoren und stellen sie fest, dass alle in der Reichweite entsprechenden Schutz aufgesetzt haben. RESPEKTIEREN SIE DIE SICHERHEITSREGELN!
- Die Ball-Geschwindigkeit ist mit Hilfe eines Paintball-Geschwindigkeitsradar zu kontrollieren.

- Die Einstellungsschraube (**60**) für die Ball-Geschwindigkeit befindet sich an linker Markierer-Seite unter der Stahlabdeckung (**14**). Zur Geschwindigkeitsveränderung wird ein beigelegter Flachsraubendreher benötigt.
- Zur Minderung der Geschwindigkeit ist die Einstellschraube im Uhrzeigesinn zu drehen.
- Zur Erhöhung der Geschwindigkeit ist die Einstellschraube gegen dem Uhrzeigesinn zu drehen.
- Nach jeder Veränderung sind 3-5 Schüsse zu machen und danach die Geschwindigkeit zu kontrollieren.

Die Einstellschraube für die Ball-Geschwindigkeit darf NIE vollständig ausgeschraubt werden!!! Es sei denn sie beabsichtigen eine Instandhaltung von dem Markierer-Innenleben.

6. Markierer Entladen

- Beim Entladen des Markierers sind stets Augen, Gesicht und Ohrprotektoren zu tragen und das Gleiche gilt auch für alle anderen in der Reichweite.
- Prüfen sie ob das Magazin komplett leer ist indem sie den Ladehebel (**4**) in die Position 2 (hinten) ziehen und wenn der Hebel in der Position 1 (mittig) stoppt, ist weder im Magazin, noch in der Kammer ein Projektil.
- Nehmen sie das Magazin aus dem Markierer-Gehäuse raus. Beim Rausnehmen ist zuerst der Magazinhalterknopf (**18**) der sich neben dem Abzug (**25**) befindet zu drücken. Somit wird der hintere Pin herausgezogen und das Magazin kann mit einer Halbkreis-Bewegung aus dem Gehäuse (**1**) rausgenommen werden.
- Der Feuerwahlhebel ist in die Position 1 („SAFE“- Sicher) zu bewegen und die Laufbarriere ist anzubringen.
- Mit dem Herausziehen des Magazins aus dem Gehäuse (**1**) schließt die linke (**72**) und rechte (**71**) Klemme.
- Beim leeren Magazin haben die Klemmen nichts zu halten und warten auf ein Wiederladen des Magazins.



- 1 – Gehäuse
- 18 – Magazinhalter
- 25 – Abzug
- 71 – Rechte Klemme
- 72 – Linke Klemme

Antriebsystem (Luftsystem) Demontage

- Vor der Demontage sind stets Augen, Gesicht und Ohrprotectoren zu tragen und das Gleiche gilt auch für alle anderen in der Reichweite.
- Kontrollieren sie, dass eine Laufbarriere aufgesetzt und der Markierer gesichert ist.
- Mit dem Betätigen des Arretier-Bolzens (**16**) kann der Schaft zugeklappt werden und die Schaftkappe muss ebenfalls gekippt und über den Zylinder Richtung Markierer-Gehäuse (**1**) gezogen werden.
- Durch langsames Drehen ist das Antriebsystem aus dem hinteren Markierer-Teil (**3**) auszdrehen.
- Der Markierer ist nun für eine gängige Instandhaltung oder Transport bereit.



- 3 – hinterer Markierer-Teil
- 20 – großer Bolzen am hinteren Markierer-Teil
- 21 – kleiner Bolzen am hinteren Markierer-Teil

7. Schmieren, ölen und Instandhaltung des Markierers und Magazins

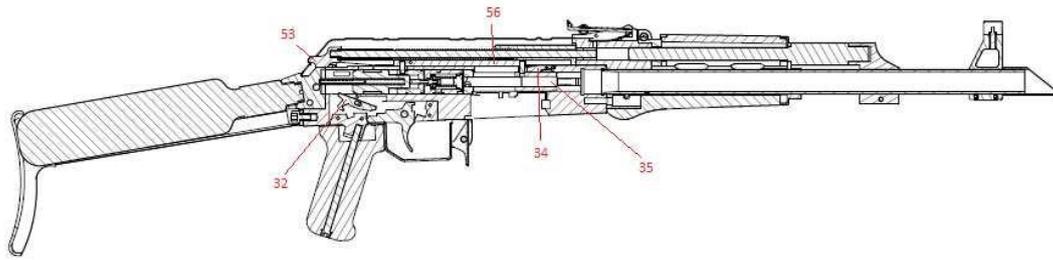
ACHTUNG: vor jeglicher Instandhaltung ist zu kontrollieren, dass der Markierer frei von Paintballs und das Antriebsystem demontiert ist.

Das Gehäuse ist vom Außen mit feuchtem Tuch zu reinigen. Nach erfolgter Reinigung ist der Markierer zu trocknen, nie feucht stehen lassen. Im Anschluss soll der Markierer geschmiert werden. Zum Schmieren ist das beigelegte Schmiermittel zu verwenden.

Reinigung von Lauf und Kammer

Schmutziger Lauf und Kammer beeinträchtigen die Präzision des Markierers und können zu anderen Problemen führen.

- Beim Zerlegen des Markierers zuerst das Luftsystem trennen / den Zylinder ausschrauben. Danach den Lauf (5) entriegeln indem der Laufbolzen (57) rausgedrückt wird, dann den Lauf (5) aus dem Markierer-Gehäuse ausziehen. Mit dem Reindrücken des Deckelhalters (53) wird der Stahldeckel (14) entsichert. Ladehebel (4) zusammen mit der Führungsstange (55) und der Zugstange (56) aus dem Gehäuse (1) entnehmen.
- Mit der Hand die Sicherung des Projektil-Zubringers (34) heben und mit Hilfe einer dünnen langen Vorrichtung den Projektil-Zubringer (35) aus dem Markierer durch den Vorderteil rausschieben.
- Nun kann der Markierer von Farbüberresten mit Wasser und sauberem Lappen gereinigt werden.
- Nach erfolgter Reinigung ist der Projektil-Zubringer (35) zurück in das Gehäuse (1) zurückzuschieben, so dass die Öffnung im Zubringer nach oben führt = die Öffnung im Zubringer muss genau in die Nut am Gehäuse passen = um die Zugstange (56) festzuhalten. Danach den Lauf (5) einsetzen und mit dem Laufsicherungsbolzen (57) sichern. Zugstange (56) einsetzen, die den Projektil-Zubringer (35) und die Ladezylinder (46) verbindet, Führungsstange (55) mit dem Ladehebel (4) verbinden und den Stahldeckel (14) einlegen und in den Deckelhalter (53) einklicken. Der Markierer ist nun sauber und nach Anschluss des Luftsystems kann weiter geschossen werden.
- Den Lauf und Kammer mit Hilfe eines trockenen Textilstücks, oder der mitgelieferten Zugstanze reinigen.



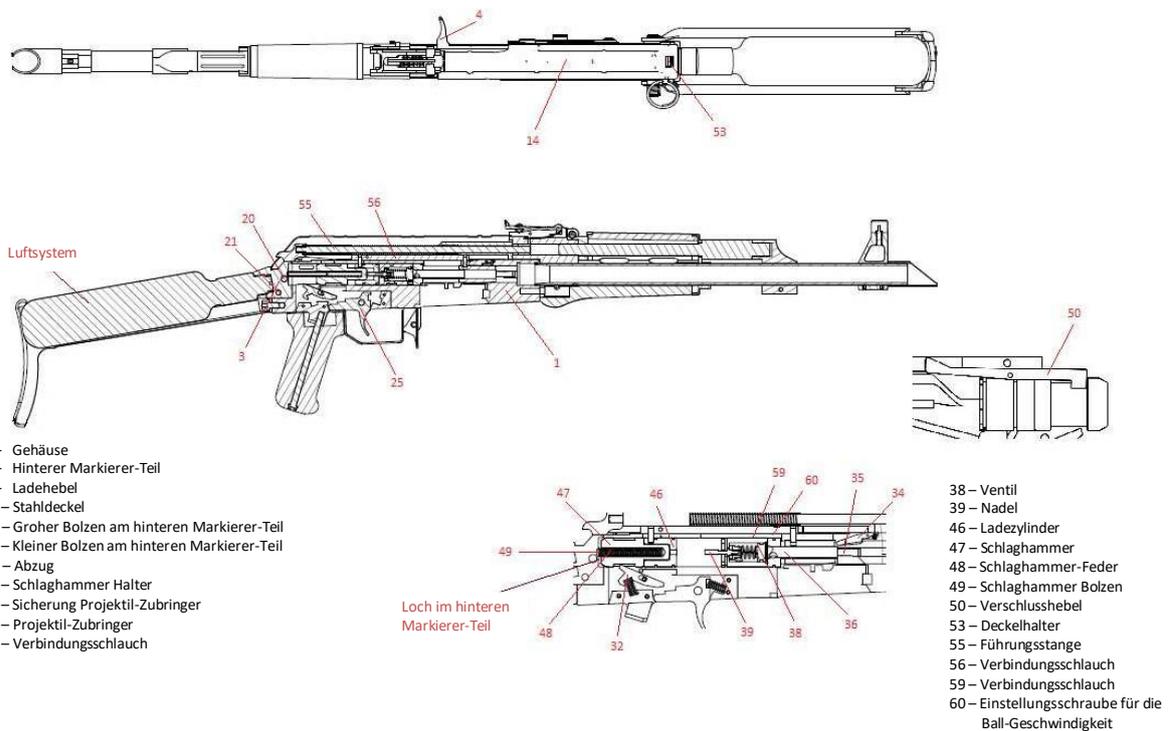
- 1 – Gehäuse
- 4 – Ladehebel
- 5 – Lauf
- 14 – Stahldeckel
- 25 – Abzug
- 32 – Schlaghammer Halter
- 34 – Sicherung Projekt-Zubringer
- 35 – Projekt-Zubringer
- 53 – Deckel Halter
- 56 – Zugstange
- 57 – Laufsicherungsbolzen



Reinigung des Innenlebens

Nach dem Reinigen des Markierer-Vorderteils, siehe Anleitung oben, kann das Innenleben im hinteren Teil des Markierers gereinigt werden.

- Beim Zerlegen des Markierers zuerst das Luftsystem trennen / den Zylinder ausschrauben und den Lauf (5) und den Projekt-Zubringer (35) entfernen – siehe Beschreibung oben. Oben den Stahldeckel (14) runternehmen, dabei zuerst den Deckelhalter (53) entriegeln. Den Ladehebel (4) zusammen mit der Führungsstange (55) und der Zugstange (56) entfernen.
- Zur Lockerung des kleinen (21) und grohen (20) Bolzen auf das hintere Markierer-Teil (3) zu drücken und danach die Bolzen durch pressen aus den hinteren Markierer-Teil (3) herausnehmen. Somit löst sich der hintere Markierer-Teil (3) aus dem Gehäuse (1). Der Schlaghammer Bolzen (49) löst sich zusammen mit der Schlaghammer-Feder (48), diese nehmen wir aus dem Gehäuse (1) raus. Danach mit Hilfe einer dünnen Vorrichtung den Schlaghammer (47) aus dem hinteren Markierer-Teil zusammen a mit dem Ladezylinder (46) rausziehen.
- Ventil (38) mit der Nadel (39) innen durch Lösen der Ventil-Sicherungsschraube (59), die sich unter dem Stahldeckel (14) im oberen Teil des Gehäuses (1) befindet, gleich neben der Einstellungsschraube (60) für die Ball-Geschwindigkeit zu entriegeln.
- Durch Ausschrauben der Ventil-Sicherungsschraube (59) und der Einstellungsschraube für die Ball-Geschwindigkeit (60) ermöglichen wir eine Bewegung des Ventils (38) zusammen mit dem Verbindungsschlauch (36) aus dem Markierer-Gehäuse (1). Das Ventil (38) zusammen mit dem Verbindungsschlauch (36) aus dem Gehäuse (1) rausziehen - zum Beispiel mit Hilfe der Zugstanze drücken und aus dem vorderen in den hinteren Teil des Gehäuses (1) und komplett rausnehmen.
- Nun kann das Innenleben des Markierers von Staub und Schmutz gereinigt und mit dem mitgelieferten Schmiermittel geschmiert werden.



Markierer Zusammenbau

Nach der Reinigung des vorderen und hinteren Markierer-Teils, siehe Anleitung oben, bauen wir den Markierer wieder zusammen in die Originalform. Wir arbeiten rückwärts als in der Zerlegung beschrieben. Der Zusammenbau des vorderen Teils ist oben beschrieben.

- Beim Zusammenbau sichern wir zuerst mit Hilfe eines kleinen Drahtes den Schlaghammer-Halter (**32**) im Markiere-Gehäuse (**1**). Den Draht legen wir in den Loch im Gehäuse (**1**), dies ermöglicht einen reibungslosen Zusammenbau des Innenlebens.
- Zuerst ist von hinten in das Gehäuse (**1**) der Projektil-Zubringer einzulegen (**35**) mit der Öffnung nach oben = die Öffnung im Zubringer muss genau in die Nut am Gehäuse passen.
- Vor Einlegung des Verbindungsschlauchs (**36**) drücken wir den Sicherungshebel (**50**) ins Gehäuse (**1**) und halten über den gesamten Zusammenbau-Prozess gedrückt. Danach legen wir den Verbindungsschlauch (**36**) ein = dabei zeigt die Öffnung im Verbindungsschlauch zum rechten oberen Eck des Gehäuses =, der Verbindungsschlauch ist mit der Einstellungschraube für die Ball-Geschwindigkeit (**60**) zu sichern, so dass er sich nicht bewegt. Danach folgt das Ventil (**38**) mit der Nadel (**39**). Das Ventil (**38**) legen wir ins Gehäuse (**1**) durch die Öffnung in Richtung rechter oberer Eck des Gehäuses und vorsichtig in die richtige Stellung bewegen, dabei passen wir auf den O-Ring auf, dass er nicht verrutscht oder beschädigt wird. Das Ventil ist dann mit der Ventil-Sicherungschraube zu sichern (**59**).

- Nachdem das Ventil in Richtiger Stelle gesichert ist (**38**) schieben wir in das Gehäuse (**1**) den Ladezylinder (**46**) und zwar durch die Öffnung im oberen Teil. Dabei ist besonders auf die richtige Stellung des Zylinders aufzupassen - die Öffnung für die Zugstange nicht darf nicht umdrehen. Zum Schluss legen wir den Schlaghammer ein (**47**). Jetzt ist der Draht aus dem Gehäuse zu ziehen (**1**), damit wird der Schlaghammer-Halter entsichert (**32**).
- In die Öffnung im hinteren Schlaghammer-Teil (**47**) legen wird die Feder (**48**) zusammen mit dem Federbolzen (**49**), diese platzieren wir in die Öffnung im hinteren Markierer-Teil (**3**).
- Den hinterer Markierer-Teil (**3**) drücken wir und schieben ins Gehäuse (**1**) so dass er mit dem kleinen (**21**) und grohen (**20**) Bolzen gesichert werden kann.
- In diesem Augenblick installieren wir die Zugstange (**56**) in die Öffnung im Ladezylinder (**46**) und den Projektil-Zubringer (**35**) danach die Führungsstange (**55**), mit dem Ladehebel (**4**) verbinden und am Deckelhalterung (**53**) sichern und im Anschluss den Stahldeckel aufsetzen (**14**).
- Der Markierer ist nun zusammengebaut und für Anschluss des Luftsystems und weiteren Umgang bereit.

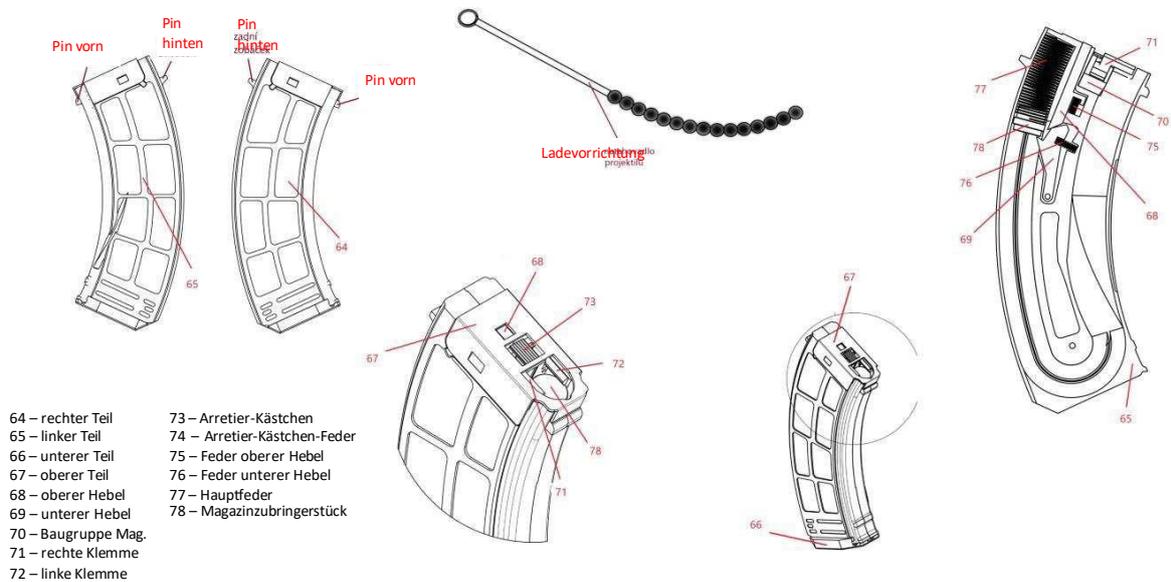
Sollte es passieren, dass nach Einschreibung des Luftsystems ein Zischgeräusch in Folge einer Leckage zu hören ist, drehen sie die Ventil-Sicherungsschraub (**59**) um eine Viertelumdrehung mit Hilfe der beigelegten Inbusschraube. Somit wird eine Abdichtung des O-Rings am Ventil (**38**) erzielt und die Ventil-Sicherungsschraube (**59**) wieder festmachen.

Magazin Laden

Die Anleitung zum richtigen Magazin Laden ist oben beschrieben.

Magazin Reinigung

- A. Zuerst ist das Magazin von auhen mit einem feinem Textilstück und Wasser zu reinigen. Verwenden sie keine Chemikalien.
- B. Kontrollieren sie, dass die Hauptfeder (**77**) nicht gespannt ist.
- C. Das Magazin verfügt über einen trennbaren Oberteil (**67**) und Unterteil (**66**).
- D. Der Rest des Magazins kann auch zerlegt werden, dennoch empfehlen wir die Anweisungen unten zu folgen.
- E. Für Zusammenbau des Magazins ist die unten beschriebene Anweisung Rückwärts zu folgen.



Magazin zerlegen

- A. Vor dem Magazin-Zerlegen muss die Hauptfeder (77) entsichert sein. Mit dem Zerlegen fangen wir von Oben an.
- B. Der obere Magazinteil (67) ist von linker und rechter Seite mit dem beigelegten Schraubendreher zu heben, so dass er aus der Verriegelung am rechten (64) und linken (65) Magazinteil springt. Den oberen Teil (67) herunternehmen und den Arretier-Kästchen (73) drücken und gedrückt halten. Damit entsichern wird den Magazinzubringerstück (78) zusammen mit der Hauptfeder (77), die dann aus dem Magazin rauskommt und im Anschluss die Hauptfeder (77) komplett rausnehmen.
- C. Sollte Hauptfeder (77) im Magazingehäuse klemmen bleiben, ist es erforderlich noch einmal den oberen Hebel (68) zu drücken um die Feder zu lösen.
- D. Danach kann der untere Magazin-Teil (66) nach vorne rausgeschoben werden. Dies ermöglicht uns den rechten (64) und linken (65) Magazinteil zu trennen. Nachdem Trennen vom rechten (64) und linken (65) Magazinteil arbeiten wir besonders vorsichtig um Feder nicht zu verlieren. Der untere Hebel (69) ist zusammen mit der Feder (76) herauszunehmen. Auf gleicher Art und Weise demontieren wir den oberen Hebel (68) zusammen mit der Feder (75) herauszunehmen. Nun kann die Magazin-Baugruppe (70) aus dem Magazin-Gehäuse rausgenommen werden. Die Baugruppe kann durch entfernen von zwei kleinen Pins (an linker und rechter Seite) zerlegt werden und somit die rechte (71) und linke (72) Klemme und ihre Federn. So ist das Magazin komplett zerlegt und auf Instandhaltung oder Reinigung von Farb- und Projektil-Überresten bereit.
- E. Magazin-Zusammenbau fängt mit der Baugruppe (70) an, wo in den unteren Teil die Federn zusammen mit der rechten (71) und linken (72) Klemme zu installieren sind und die gesamte Baugruppe (70) durch die zwei kleinen Pins zu sichern ist. Die fertige

Baugruppe (70) ist vorerst zu prüfen, ob beim Drücken des Arretier-Kästchen (73) die rechte (71) und linke (72) Klemme richtig arbeiten. Im Anschluss ist die fertige Baugruppe (70) zurück in den rechten (64) Magazinteil zu legen. Danach wird der obere Hebel (68) zusammen mit der Feder (75) und der untere Hebel (69) zusammen mit der Feder (76) installiert.

- F. Den linken Magazinteil (65) zum rechten (64) Magazinteil ansetzen. Durch leichten Druck den linken (65) und rechten (64) Magazinteil, wo die vorherigen Bauteile installiert sind zusammenverbinden und mit dem unteren Teil (66) sichern, indem der untere Teil (66) angesetzt wird und einklickt.
- G. Das Arretier-Kästchen (73) wieder gedrückt halten um die Hauptfeder (77) mit dem Magazinzubringerstück (78) in das Magazin einzuschieben. Magazinzubringerstück (78) verrastet an der linken (72) und rechten (71) Klemme.
- H. Nun kann der obere Teil (67) bis zum Einklicken installiert werden und somit ist das gesamte Magazin gesichert. Magazin ist zusammengebaut und Betriebsbereit.

Magazin Schmierer

Das Magazin ist grundsätzlich nicht zu schmieren, nur auszuwischen oder vom Staub auszupusten. Nur die Magazin-Baugruppe (70) kann leicht mit dem mitgelieferten Schmiermittel geschmiert werden, sollte die linke (72) oder rechte (71) Klemme hängen bleiben.

8. Fehler Finden und Problembewältigung

Fehler Finden und Problembewältigung simuliert eine echte Waffe. Wenn die Munition in einer echten Waffe ausgeht, arretiert das innere System und der Abzug kann nicht gedrückt werden. Nach einem Magazinwechsel muss der Ladehebel (4) gezogen um weiter schießen zu können.

Kommt der Ladehebel (4) nicht bis in die vordere Position, muss der Hebel manuell nach vorne gedrückt werden um die Munition in die Kammer zu bringen und den Abzug betätigen zu können.

Genauso funktioniert unser System.

- **Störung Nr. 1:**

Sollte ein volles Magazin im Markierer sein, Feuerwahlhebel auf Einzelfeuer (15) und Ladehebel (4) aus der Position 2 – hinten losgelassen und dennoch bleibt der Ladehebel in der Position 1 – Mittig hängen, könnte ein Projektil aus dem Magazin in die Kammer nicht geladen werden, weil das Magazin es nicht geschafft hat das Projektil zum Zubringer (35) zu liefern und somit die Sicherung am Projektil-Zubringer zu deaktivieren (34).

Problembewältigung Nr. 1: Diese Störung ist durch erneutes Ziehen des Ladehebels (4) in die Position 2 – nach hinten und loslassen bis in die Position 3 – vorne.

- Störung Nr. 2:
Sollte der Ladehebel (4) nicht bis in die Position 3 – vorne kommen, wie in der **Störung Nr. 1** beschrieben, könnte das Problem auch im Magazin liegen. Nach dem Herausnehmen des Magazins aus dem Markierer-Gehäuse (1) prüfen wir die Munition auf Defekt und ob nicht ein von den Projektilen wegen Beschädigung dem Nachzug zum Projektil-Zubringer (35) hindert.
Problembewältigung Nr. 2: Diese Störung beheben wir indem wir das Magazin herausziehen und defekte Munition aus dem Magazin entfernen. Durch drücken des Arretier-Kästchens (10) am Magazin entfernen wir die restliche Munition und wir reinigen das Magazin und die Projektil. Beim Schießen kann ein weiteres Magazin genutzt werden. Magazin Zerlegung und Reinigung siehe oben.
Defekte Munition: zerbrechliche Paintballs, angebrochene Seite bei First Strike.
- Störung Nr. 3:
Sollte nach erfolgtem Schuss aus dem Lauf (5) kein Projektil kommen, sondern nur Farbe, könnte das Projektil im Markierer-Gehäuse (1) geplatzt haben.
Problembewältigung Nr. 3: Magazin entfernen aus dem Markierer-Gehäuse (1) und Markierer reinigen – siehe Anleitung oben.
- Störung Nr. 4:
Der Ladehebel (4) kommt nicht bis in die Position 3 – vorne: hier hätte es passieren können, dass wir am Ladehebel (4) versehentlich angestoßen haben und so ist der bis in die Position 3 – vorne gekommen.
Problembewältigung Nr. 4: Ladehebel (4) erneut ziehen oder Ladehebel (4) bis in die Position 3 – vorne einschlagen.
- Störung Nr. 5:
Bei kleiner Bewegung des Ladehebel (4) z.B. durch Reibung an einer Barriere oder an einem Ast (beim Spiel) springt der Ladehebel (4) kommt aber nicht vollständig bis nach hinten in die Position 2 und spannt somit das ganze System nicht vollständig, damit das Projektil in die Kammer geladen wird. Dadurch kann der Abzug (25) nicht gedrückt werden und es kann nicht geschossen werden.
Problembewältigung Nr. 5: Bei nicht Einrasten des Ladehebel (4) bis in die Position 2 – hinten wird kein weiterer Projektil in die Kammer geladen. Der Ladehebel (4) muss erneut bis in die Position 2 gezogen werden und bis in die Position 3 – vorne losgelassen werden. Somit wird ein Projektil in die Kammer geladen und man kann weiter schießen.
- Störung Nr. 6:
Sollte es passieren, dass nach Zerlegung und Zusammenbau des Markierers nach Einschreibung des Luftsystems ein Zischgeräusch zu hören ist, hätte es passieren können, dass der O-Ring am Ventil nicht richtig dichtet.
Problembewältigung Nr. 6: Die Ventil-Sicherungsschraube (59) um eine Viertelumdrehung mit Hilfe der beigelegten Inbusschraube drehen. Somit erzielen wir eine richtige Abdichtung des O-Rings am Ventil (38). Die Ventil-Sicherungsschraube (59) wieder festmachen.