



MANUEL D'UTILISATION

⚠ AVERTISSEMENT!

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer des blessures graves ou la mort. Les utilisateurs et personnes se trouvant à portée de tir doivent porter des lunettes de protection spécialement conçues pour le paintball. Les personnes qui achètent cet article devraient être âgées de 18 ans au moins. Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent être sous la supervision d'adultes. **LIRE CE MANUEL AVANT L'EMPLOI.**

- Ceci n'est pas un jouet, à utiliser avec précaution.
- Traiter chaque marqueur comme s'il était chargé.
- Ne jamais regarder dans le canon d'un marqueur de paintball.
- Garder votre doigt loin de la détente jusqu'au moment de tirer.
- Ne jamais pointer le marqueur vers quelque chose que vous ne voulez pas viser, notamment des objets fragiles comme les fenêtres
- Maintenir le marqueur éteint jusqu'au moment de tirer.
- Garder le dispositif de blocage du canon dans / sur le canon du marqueur en dehors des séances de tir.
- Toujours enlever les billes et la source d'air avant le démontage.
- Après avoir retiré la source d'air, diriger le marqueur dans une direction sécuritaire et le décharger jusqu'à ce qu'il soit bien vide.
- Stocker le marqueur déchargé et vidé dans un endroit sûr.
- Respecter les avertissements figurant sur la source d'air pour la manutention et le stockage.
- Toute personne à portée de tir doit porter des protections pour les yeux, le visage et les oreilles, conçues spécialement pour le paintball et répondant à la norme ASTM F1776.
- Toujours mesurer la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne jamais tirer à des vitesses supérieures à 300 pieds par seconde (91,44 mètres).
- Ne pas oublier que le dispositif de sécurité final est vous, l'utilisateur.

Règles pour la manipulation sécuritaire du marqueur

IMPORTANT : Ne jamais transporter votre SYX Empire en dehors de son étui lorsque vous n'êtes pas sur le terrain de jeu. Les agents de la sécurité publique non appliqués au paintball peuvent ne pas être en mesure de faire la distinction entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et ceux de la zone, et pour protéger l'image du sport, gardez toujours votre SYX Empire dans son étui ou un conteneur approprié. La sécurité et la manipulation de marqueurs sont un des aspects les plus importants du sport de paintball. Veuillez suivre chacune des étapes suivantes avec un marqueur déchargé avant d'utiliser votre marqueur avec une source d'air et des billes de peinture. Veuillez lire ce manuel en entier avant de charger ou d'installer un cylindre d'air, ou d'essayer d'utiliser le marqueur.

Pour obtenir des manuels dans d'autres langues et les détails de la garantie, rendez-vous sur: paintballsolutions.com

SPÉCIFICATIONS

- Moteur : clapet avec contrôle par pression
- Canon : driver XX 14" en deux pièces en aluminium porté .688
- Calibre 68
- Fonctionnement : électropneumatique
- Source d'air : air comprimé uniquement
- Batterie : une pile alcaline 9V
- Taux de cycle : 25 BPS
- Matériau principal : aluminium
- Plage de précision : plus de 450 m
- Poids : 908 g

COMPRIS AVEC L'EMPIRE SYX

- Canon 2 pièces en aluminium 14" (calibre 688)
- Clé Allen
- Kit de pièces détachées
- Manchon de canon
- Une pile 9V
- Coffret de transport

1. MANIPULATION DE BASE

Installation du canon

1. Assurez-vous que le marqueur est dépressurisé, la trémie retirée et qu'aucune bille de peinture ne se trouve dans le port d'alimentation ou la culasse et que le marqueur est en mode de "Sécurité".
2. Faites coulisser l'extrémité la plus longue du canon vers l'arrière du canon en faisant tourner l'extrémité du canon dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'arrête (ne serrez pas trop fort).
3. Tout en pointant le marqueur dans une direction sûre, placez l'extrémité fileté du canon dans l'orifice frontal de la carcasse du marqueur.
4. Faites pivoter le canon dans le sens des aiguilles d'une montre (ouverture avant face à vous) jusqu'à ce qu'il s'arrête (ne serrez pas trop fort).
5. Installez un dispositif de blocage du canon. Il peut s'agir d'un bouchon de canon ou de toute autre pièce similaire qui empêche le déchargement accidentel d'une bille de peinture

Avant de pressuriser votre Syx

- Veillez à ce que toutes les personnes à portée de tir portent une protection oculaire spécifique à la pratique du paintball.
- Veillez bien à ce que toutes les vis soient bien serrées et qu'aucune pièce ne soit mal fixée avant d'installer votre réservoir.
- Assurez-vous que votre bouchon de canon ou tout autre dispositif de blocage de canon est bien en place.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucune bille et que votre Syx est bien désactivé.

Remarques:

- **Souvenez-vous que les systèmes à air comprimé ou à nitrogène peuvent être extrêmement dangereux s'ils sont mal utilisés ou mal manipulés. N'utilisez que des cylindres conformes aux normes D.O.T, T.C ou aux spécifications régionales. N'effectuez aucune intervention sur votre réservoir ou votre régulateur de réservoir.**
- **Ne désassemblez jamais votre réservoir ou votre régulateur de réservoir. Seul un technicien qualifié ou expérimenté est en mesure de réaliser ce type d'intervention sur votre réservoir ou votre régulateur de réservoir.**
- **N'ajoutez aucun lubrifiant ni aucun type de graisse dans l'adaptateur de remplissage de votre réservoir ou de votre régulateur de réservoir.**

Installation du réservoir à air comprimé

L'Empire SYX a été conçu pour fonctionner avec de l'air comprimé ou du nitrogène uniquement. N'utilisez pas de CO₂, ceci endommagerait votre marqueur. L'Empire SYX utilise un ASA On/Off (adaptateur de source d'air) ou un receveur pour système d'air comprimé avec embout fileté standard et sortie constante.

PRESSURISATION DE VOTRE MARQUEUR

- Faites basculer le levier On/Off de l'ASA vers l'avant afin que celui-ci soit dirigé vers l'avant du marqueur.
- Installez un réservoir d'air comprimé en le vissant dans le sens des aiguilles d'une montre et en vous assurant qu'il est bien en inséré dans l'ASA.
- Faites basculer le levier On/Off de l'ASA vers l'arrière afin qu'il soit aligné sur le régulateur et dirigé vers l'arrière du marqueur. Le marqueur est alors pressurisé.

DÉPRESSURISATION DE VOTRE MARQUEUR

- Faites basculer le levier On/Off vers l'avant afin d'évacuer le gaz présent dans le régulateur.
- Il se peut qu'il y ait encore du gaz dans le marqueur une fois celui-ci vidé. Tout en gardant le dispositif de blocage de canon en place, mais en ayant retiré le chargeur, désactivez les yeux et pressez la détente plusieurs fois pour évacuer l'air restant.
- Retirez le cylindre d'air en le dévissant lentement et prudemment dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Remarque: Si vous utilisez un système de régulateur ajustable, la pression de sortie devrait être comprise entre 500 et 750 psi

Installation des billes et du chargeur

L'Empire Syx fonctionne avec des billes de calibre 68 solubles dans l'eau et disponibles dans les magasins de paintball professionnels, les terrains de jeu commerciaux et de nombreux magasins de sport. Les billes se chargent via le coude d'alimentation pour remplir la culasse du marqueur.

L'Empire Syx est compatible avec les chargeurs à alimentation par gravité traditionnels ainsi que les chargeurs à agitation ou à alimentation forcée. Ouvrez le levier de verrouillage et placez le coude du chargeur directement dans le coude d'alimentation du marqueur. Alignez le chargeur avec le marqueur afin que le nez soit dans la même direction que le canon. Fermez le levier, notez qu'il sera peut-être nécessaire de régler la vis de verrouillage du coude d'alimentation pour bien l'installer sur votre chargeur.

Remplacement de la batterie et indicateur de charge

Assurez-vous que le marqueur est bien désactivé avant de procéder au remplacement de la batterie. L'Empire Syx nécessite une pile de 9V comme source de puissance électronique. L'usage de piles alcalines de marques est grandement recommandé. L'Empire Syx possède également un indicateur de charge visible sur l'écran en Live Mode. L'icône de la batterie indique le niveau de charge de la pile.

- Retirez le canon du Syx.
- Repérez le bouton de verrouillage à la base de l'ouverture du canon dans la carcasse (Fig. 1-1).
- Tout en maintenant le bouton de verrouillage pressé, poussez en avant la partie avant

située de la poignée afin de la séparer du reste de la poignée et pouvoir accéder à la batterie, située à l'intérieure.

- Fixez la pile de 9V aux câbles de batterie en respectant la polarité et sa position dans la poignée
- Maintenez le bouton déclencheur et repositionnez la partie avant de la poignée, puis installez le canon.

Mise sous tension ON/OFF

- Activation du marqueur (ON) - Maintenez le bouton inférieur enfoncé jusqu'à ce que l'écran s'allume (Fig. 1-2).
- Désactivation du marqueur (OFF) - Maintenez le bouton inférieur enfoncé jusqu'à ce que les mots « SHUT DOWN » apparaissent à l'écran (environ 3 secondes), relâchez le bouton et le marqueur se désactivera (OFF) après environ 1 seconde.
- Mode de désactivation automatique - L'Empire Syx présente également un mode automatique. Si vous oubliez de désactiver votre marqueur, il s'éteindra tout seul après environ 10 minutes d'inactivité.

Remarque : La durée de désactivation automatique est réglable dans le menu SYSTEM

Mise à feu de l'Empire Syx

Gardez votre doigt hors du pontet et éloigné de la gâchette, dirigez la bouche du marqueur dans une direction sûre tout au long du processus. Assurez-vous que vos lunettes sont bien en place et que le marqueur Syx est bien désactivé (OFF).

Attention : Toute personne à portée doit toujours porter des protections des yeux et du visage approuvées par l'ASTM en présence de marqueurs de paintball actifs.

1. Placez le chargeur vide sur le marqueur. Assurez-vous qu'il est bien en place
2. Installez le gaz comprimé et mettez votre marqueur sous pression
3. Remplissez le chargeur de billes
4. Retirez la chaussette ou le dispositif de blocage de canon
5. Pointez le Syx dans une direction sûre
6. Activez le Syx (ON) : Pressez le bouton inférieur jusqu'à ce que l'écran s'allume
7. Dirigez le Syx vers la cible
8. Pressez la détente délicatement



(Fig. 1-1)



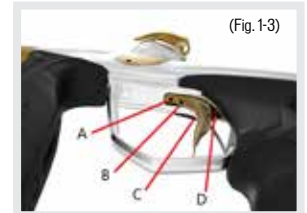
(Fig. 1-2)

Attention: Lorsque la partie est terminée, n'oubliez pas de placer le dispositif de blocage de canon sur le canon et de désactiver le marqueur.

Réglage de la détente

Il existe quatre réglages possibles de la détente (Fig. 1-3). Utilisez une clé hexagonale 5/64" pour procéder aux réglages désirés :

- A. Course de la détente - Ceci ajuste la position de la détente lorsque celle-ci n'est pas pressée
 - o En enfonçant la vis de réglage ou en la faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, vous augmenterez la course de la détente
- B. Tension magnétique - Ceci permet de régler la "résistance" de la détente
 - o En enfonçant la vis de réglage ou en la faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, vous augmenterez la résistance de la détente
- C. Stop - Ceci permet de régler l'arrêt de la détente lorsque celle-ci est relâchée
 - o En enfonçant la vis de réglage ou en la faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, vous diminuerez la course de la détente en faisant en sorte que la détente s'arrête plus tôt
- D. Point d'activation - Ceci permet de régler la position sur laquelle la détente enregistre un tir en activant l'interrupteur de la détente
 - o En enfonçant la vis de réglage ou en la faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, vous diminuerez la course de la détente nécessaire avant que le Syx n'enregistre un tir



(Fig. 1-3)

2. RÉGLAGE DE LA VITESSE ET DU RÉGULATEUR

L'Empire SYX est équipé d'une sortie préréglée fileté standard pour système à air comprimé ou flexible. Le régulateur contrôle la quantité d'air comprimé arrivant dans le marqueur.

Le régulateur de l'Empire SYX doit avoir été préréglé en usine pour une pression de fonctionnement optimale. Néanmoins, si, avec le temps, vous avez besoin de réajuster la pression, utilisez la vis de réglage située à la base de votre adaptateur de source d'air (ASA).

Ajustement du régulateur

Si des réglages de pression sont nécessaires, utilisez une clé hexagonale 3/32. Et insérez-la dans la vis de réglage du régulateur (orifice le plus proche de l'avant, sur la base de l'ASA) (Fig. 2-1).

- Tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour augmenter
- Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour diminuer

Remarque: N'utilisez pas de C02 !

La pression entrante affecte la vitesse de la bille, le réglage de la vitesse se fait donc en suivant le même processus que celui mentionné ci-dessus.



(Fig. 2-1)

- Pour augmenter la vitesse

Pour augmenter la pression, tournez la vis de réglage du régulateur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à l'aide d'une clé hexagonale 3/32. Vissez par incréments de 1/8 et 1/4 jusqu'à ce la vitesse désirée soit atteinte. Faites quelques tirs de contrôle.

- Pour diminuer la vitesse

Pour diminuer la pression, tournez la vis de réglage du régulateur dans le sens des aiguilles d'une montre à l'aide d'une clé Allen 3/32. Vissez par incréments de 1/8 et 1/4 jusqu'à ce la vitesse désirée soit atteinte. Faites quelques tirs de contrôle.

Remarques:

- La fabrication de ce marqueur a été conçue en toute sécurité, en y appliquant strictement les normes de sécurité. Si vous essayez de tirer les billes à une vitesse supérieure à celle des normes de sécurité établies, le marqueur est susceptible de ne pas fonctionner correctement.
- Si vous utilisez votre marqueur à des vitesses extrêmement élevées, les composants internes ne fonctionneront pas correctement.
- Ce marqueur n'est pas conçu pour être utilisé à des vitesses supérieures à celles établies les normes industrielles, mais ceci est possible sous certaines conditions. Il est donc important de vérifier la vitesse avant chaque utilisation de votre Syx.

3. FONCTIONNEMENT DE LA CARTE

- Activation du marqueur (ON) - Maintenez le bouton inférieur enfoncé jusqu'à ce que l'écran s'allume.
- Désactivation du marqueur (OFF) - Maintenez le bouton inférieur enfoncé jusqu'à ce que les mots « SHUT DOWN » apparaissent à l'écran (environ 3 secondes), relâchez le bouton et le marqueur se désactivera (OFF) après environ 1 seconde.
- Mode de désactivation automatique - L'Empire Syx présente également un mode automatique. Si vous oubliez de désactiver votre marqueur, il s'éteindra tout seul après environ 10 minutes d'inactivité.

Remarque : La durée de désactivation automatique est réglable dans le menu SYSTEM

LIVE MODE

Le Live Mode est le mode standard lors de la mise à feu du marqueur. L'écran principal affiche les menus suivants : Firing Mode (Mode de tir), Game Timer (Temps de jeu), Eye Status (Statut des yeux), Tournament Lock (Verrouillage tournoi), Battery Level Indicator (niveau de charge)

et Trigger Activation (Activation de la détente). (Voir FIG. 3a)

- Mode de tir - Le mode de tir actuel apparaît dans la partie supérieure de l'écran. Sur la FIG. 3a le mode SEMI est activé. Huit modes de tir différents sont disponibles pour le Redline.

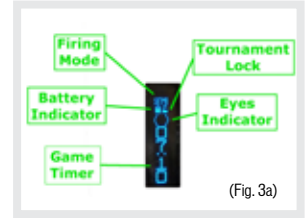
- Indicateur de charge de la batterie - En haut et à gauche de l'écran, sous le mode de tir, se trouve l'indicateur de charge de la batterie.

- L'indicateur clignote lorsque la batterie est vide. Sur la FIG. 3a, le niveau de charge de la batterie est au maximum.
- Verrouillage tournoi - En haut, à droite de l'écran, sous le mode de tir, se trouve l'indicateur de verrouillage tournoi. Le verrouillage tournoi ne peut être sélectionné qu'en appuyant sur le bouton de la carte (voir page 7 pour plus de détails).
- Statut des yeux - Les yeux sont des faisceaux lumineux qui empêchent la mise à feu du marqueur tant qu'une bille n'est pas complètement chargée dans la culasse et « perçue ». Ceci permet de limiter la casse de billes.
 - o Maintenez le bouton inférieur appuyé pendant 1 seconde pour activer ou désactiver les yeux. L'icône affichée est soit une culasse vide, soit une bille dans la culasse, les yeux désactivés (OFF) ou un symbole de dysfonctionnement des yeux (X)

1. YEUX ACTIVÉS, culasse vide
2. YEUX ACTIVÉS, bille dans la culasse
3. YEUX DÉSACTIVÉS
4. Dysfonctionnement des yeux



- Temps de jeu - Tapotez le bouton supérieur une fois pour activer le chronomètre. Pour réinitialiser le chronomètre, accédez, puis quittez le mode Menu (Voir comment accéder au mode menu, ci-dessous) ou désactivez le marqueur (OFF).
- Statut de la détente - L'écran affiche le statut de la détente (pressée ou relâchée) au même endroit que l'icône de verrouillage tournoi, lorsque la détente est activée.
- Maintenez le bouton supérieur enfoncé pour faire défiler plus de données d'utilisateur. Le chronomètre sera remplacé par le compteur de tirs ou les indicateurs de fréquence de tirs lorsque vous faites défiler les écrans d'affichage.
- Compteur de tirs - Affiche le nombre actuel de tirs réalisés (déterminé par les cycles du solénoïde). Vous pouvez réinitialiser le compteur de tirs à partir du menu système (System Menu).
- Fréquence de tirs - Cet écran affiche la plus haute fréquence de tirs moyenne atteinte (AV) et la fréquence de tirs la plus élevée (PK). Vous pouvez réinitialiser le compteur de tirs à partir du menu système (System Menu).
- Menu principal (MAIN Menu) - Maintenez les boutons supérieur et inférieur afin d'accéder au menu principal (voir ci-dessous pour plus de détails).



(Fig. 3a)

MENU PRINCIPAL

Pressez le bloc D vers le haut (UP) ou le bas (DOWN) pour faire défiler les options du menu principal. Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour faire votre sélection.

- OFF - Désactive le marqueur
- CONFIG - Accède au menu de configuration de l'utilisateur (voir ci-dessous)
- SYSTEM - Accède au menu de réglage du système (voir page 5)
- EXIT - Revient au menu LIVE

SORTIE RAPIDE DU MENU

Tant que vous n'êtes pas en train de procéder à un réglage, vous pouvez sortir de n'importe quel menu en pressant puis en relâchant simplement la détente. Ceci vous ramènera au mode LIVE.

MENU DE CONFIGURATION DE L'UTILISATEUR (CONFIG)

- Remarque : si le verrouillage tournoi est activé, vous ne pourrez pas accéder au menu de configuration. Vous verrez apparaître le mot « LOCKED » lorsque vous chercherez à y accéder.
- Pressez les boutons supérieur et inférieur pour faire défiler les options du menu de configuration de l'utilisateur. Maintenez le bouton inférieur appuyé pour accéder à l'option sélectionnée et afficher le réglage actuel.
- CONF1 : il existe 3 configurations d'utilisateur (ou profils) personnalisables. La configuration d'utilisateur actuelle s'affiche vers le haut de l'écran (C1, C2 ou C3).
- Seuls les réglages sous le menu CONFIG sont liés à la configuration de l'utilisateur.
- Le fait de changer les valeurs d'un réglage dans le menu CONFIG n'affectera que la configuration qui est actuellement choisie. Si la configuration actuelle est C1, les changements réalisés dans le menu CONFIG n'affecteront que la configuration C1.

MODE DE TIRS

Choisissez entre les différents modes de tirs préprogrammés.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le mode de tirs actuel.
- Pressez UP ou DOWN pour faire défiler les différents paramètres de modes de tirs.
- SEMI - Réglage de tirs en mode semi-automatique jusqu'au ROF (Fréquence de tirs) max
- RAMP - Tirs semi-auto (l'équivalent du réglage Ramp Shot Start), puis une fréquence de tirs Ramping jusqu'au réglage ROF max (si le TPS [nombre de pressions de la détente par seconde] en Ramp Sustain est atteint)
- BURST - Tirs semi-auto (l'équivalent du réglage Ramp Shot Start), puis rafale de 3 tirs en réglage ROF max
- AUTO - Tirs semi-auto (l'équivalent du réglage Ramp Shot Start), puis tirs full auto en réglage ROF max
- PSP B - Conforme au règlement PSP 2011 en mode Burst
- PSP R - Conforme au règlement PSP 2011 en mode Ramping
- MILL - Conforme au règlement Millennium Series Rules 2011 en mode Ramping

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder votre sélection et retourner au menu CONFIG

ROF Cap- Choisissez d'activer ou désactiver la limite de fréquence de feu lorsque les yeux sont activés

- Maintenez appuyé le bouton inférieur pour afficher le réglage actuel de la limite de ROF (OFF ou ON)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour sélectionner ON ou OFF
- Maintenez appuyé le bouton inférieur pour sauvegarder le réglage et revenir au menu CONFIG

ROF Eye On- La fréquence de tirs maximum avec œil activé (la limite de ROF doit être activée (ON) pour que ce réglage soit effectif)

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage de ROF actuel avec œil activé (ON)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de BPS (4.0-25.0 BPS)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder
- Maintenez appuyé le bouton inférieur pour sauvegarder le réglage et revenir au menu CONFIG

ROF Eye Off- La fréquence de tirs maximum avec œil désactivé

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage de ROF actuel avec œil désactivé (OFF)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de BPS (4.0-25.0 BPS)
- Maintenez le bouton inférieur appuyé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu CONFIG

Dwell- C'est la durée pendant laquelle le solénoïde reste ouvert pour tirer une bille. Un réglage trop élevé du Dwell diminue l'efficacité. Un réglage trop bas affecte le fonctionnement du marqueur.

- Maintenez appuyé le bouton inférieur pour afficher la durée du Dwell actuel (en millisecondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du Dwell (0.5-20.0 ms)
- Maintenez le bouton inférieur appuyé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu CONFIG

Trigger Pull Debounce- Temps, en millisecondes, durant lequel la détente doit être pressée pour être valide. Ceci élimine le bruit électronique et les vibrations que la carte pourrait interpréter à tort comme un actionnement de la détente et déclencher un tir du marqueur.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du trigger pull debounce (en millisecondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du trigger pull debounce (1 à 20 ms)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Trigger Release Debounce- Temps, en millisecondes, durant lequel la détente doit rester relâchée avant que la pression suivante ne soit enregistrée.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du trigger release debounce (en millisecondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du trigger release debounce (1 à 20 ms)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Ball in Place Time- Temps, en millisecondes, durant lequel la bille doit rester dans la culasse avant d'être tirée. Augmentez ce réglage pour les chargeurs les plus lents afin d'éviter la casse de billes dans la culasse. Diminuez ce réglage pour les chargeurs plus rapides afin d'augmenter le ROF max.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du délai de bille en place (en millisecondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du délai de bille en place (1 à 20 ms)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Anti-Bolt Stick Wait Time- Temps devant expirer après un tir, avant que l'ABS ne soit activé. Permet de bloquer la bille dans la chambre.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du délai d'Anti-Bolt Stick (en secondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du délai d'Anti-Bolt Stick (10-60 s)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Anti-Bolt Stick Dwell- Durée de temps ajoutée au Dwell après le délai d'ABS afin d'éviter le bolt stick..

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel de l'Anti-Bolt Stick (en millisecondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de l'ABS

Dwell (en millisecondes)

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Ramp Shot Start - Nombre de tirs semi-autos nécessaires avant que le ramping ne se déclenche (affecte tous les modes de tirs sauf le semi-auto).

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du Ramp Start (en nombre de tirs)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du Ramp Start (3-12 tirs)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Ramp Sustain - Quantité de pression de la détente par seconde (TPS) devant être maintenue pour un ramping continu (affecte les modes RAMP, PSPR et MILL).

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du Ramp Sustain (en pressions de détente par seconde)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du Ramp Sustain (3-12 TPS)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Ramp Reset - Temps, en secondes, après la dernière pression de détente lors de laquelle le ramping restera actif (affecte tous les modes de tirs sauf le semi)

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du Ramp Reset (en secondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du Ramp Reset (1-10 s)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Back - Retour au menu principal (MAIN Menu)

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé lorsque BACK est visible afin de revenir au menu principal.

SYSTEM MENU

- Appuyez sur les boutons Up ou DOWN pour faire défiler les options du menu SYSTEM. Maintenez le bouton inférieur pour accéder à l'option sélectionnée et afficher le réglage actuel.
- Ce sont des réglages généraux qui affecteront l'ensemble des configurations utilisateur (C1, C2, C3). Ces réglages peuvent être modifiés lorsque le verrouillage tournoi est activé ou pas.

Game Timer - Réglez le temps de jeu.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du temps de jeu ; MM = Minutes, SS = Secondes (MM :SS)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de minutes du Game Timer (00-99)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage de minutes
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage des secondes du Game Timer (00-59)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder les réglages et revenir au menu CONFIG

Force Shot - Une fois activé, déclenche un tir sans bille dans la culasse et active les yeux si la détente est maintenue pendant 1 seconde.

- Maintenez le bouton inférieur pour voir si le Force Shot est activé ou pas (ON ou OFF)
- Appuyez sur UP ou DOWN pour sélectionner ON ou OFF
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu SYSTEM

Dwell Lock - Une fois activé (ON), changer le réglage du Dwell dans l'une des trois configurations d'utilisateur (C1, C2, C3) modifiera le Dwell dans les 3 configurations. Une fois désactivé (OFF), le réglage du Dwell pour chaque configuration d'utilisateur peut se faire indépendamment.

- Maintenez le bouton inférieur pour voir si le Dwell Lock est activé ou pas (ON ou OFF)
- Appuyez sur UP ou DOWN pour sélectionner ON ou OFF
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu SYSTEM



Brightness - Luminosité ajustable de l'affichage lorsque celle de l'écran n'est pas réduite

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel de la luminosité (valeur numérique comprise entre 10 et 100, 100 correspondant à une luminosité maximale)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de la luminosité (10-100)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu SYSTEM

Dim Time - Temps écoulé après la dernière activation du bouton et durant lequel la luminosité de

l'écran sera réduite pour économiser de la batterie.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel du Dim Time (en secondes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage du Dim Time (5-30 s)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu SYSTEM

Auto Off - Le temps écoulé après la dernière activation de la détente lors duquel le marqueur va se désactiver pour économiser la batterie.

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour afficher le réglage actuel de l'Auto Off (en minutes)
- Appuyez sur les boutons UP ou DOWN pour augmenter/diminuer le réglage de l'Auto Off (5-30 min)
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour sauvegarder le réglage et revenir au menu SYSTEM



RST Shots - Reset Shot Counter: Réinitialise le compteur de tirs lorsque YES est sélectionné (également disponible via le menu LIVE Mode)

- Maintenez le bouton inférieur pour réinitialiser le compteur de tirs
- Appuyez sur Up ou DOWN pour sélectionner NO ou YES
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour réinitialiser le compteur. Si YES est sélectionné, alors revenez au menu SYSTEM



FACTRY RST - Factory Reset: réinitialise les paramètres d'usine lorsque YES est sélectionné

- Maintenez le bouton inférieur pour un FACTORY RESET
- Appuyez sur Up ou DOWN pour sélectionner NO ou YES
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour activer le RESET si YES est sélectionné
- L'écran affiche alors « Resetting » et s'éteint

Back - Vous ramène au MAIN Menu une fois sélectionné

- Maintenez le bouton inférieur enfoncé pour revenir au MAIN Menu

VERROUILLAGE TOURNOI

- Le verrouillage tournoi est activé ou désactivé en appuyant sur un petit bouton sur la

carte. (Fig. 3b)

- Le bouton se situe près du port de câbles de batterie (accessible à partir du compartiment des piles).
- En Live Mode, le symbole du verrouillage tournoi indique si le marqueur est verrouillé ou déverrouillé.



VERSION DU LOGICIEL

- La version du logiciel s'affiche à côté du logo, au démarrage.
- Maintenez le bouton inférieur enfoncé lors du démarrage pour afficher le logo et la version du logiciel de façon continue.

4. ASSEMBLAGE/DÉSASSEMBLAGE ET ENTRETIEN

ATTENTION : Avant de procéder à toute opération de maintenance ou de démontage de marqueur, assurez-vous que toutes les billes et autres sources de propulsion ont été retirées du marqueur et que la jauge du régulateur indique bien 0 psi. Installez un dispositif de blocage de canon et assurez-vous également que le marqueur est bien désactivé.



ENTRETIEN GÉNÉRAL

Maintenez votre Syx dans un état propre et lubrifié pour éliminer tout frottement susceptible d'empêcher un fonctionnement fiable. Il est recommandé de nettoyer et de lubrifier le marqueur avant chaque utilisation et ne le rangez jamais sale. N'utilisez que des lubrifiants conçus pour le paintball, et ne les utilisez que sur le régulateur. **N'UTILISEZ PAS D'HUILE SUR LA CULASSE.** N'utilisez PAS de lubrifiant à base de pétrole lorsque vous lubrifiez le marqueur. Quelles que soient les circonstances, n'utilisez jamais de lubrifiants à base de solvant. Des lubrifiants en téflon ou en silicone (pas en bombe aérosol) conçus pour être utilisés sur les joints toriques peuvent être utilisés seulement pour la lubrification de la zone de la culasse (culasse, guide de culasse et clapet). N'utilisez que des graisses conçues pour le paintball telles que l'Empire Vitamin E. Les procédures de nettoyage indiquées ci-dessous doivent être réalisées chaque jour ou tous les 10000 tirs, le premier des deux prévalant.

RETRAIT DU SYSTÈME DE VERROUILLAGE

- Saisissez le capuchon arrière et tirez-le vers le haut (Fig. 4a)
- Faites pivoter le guide-boulevard/capuchon arrière dans le sens des aiguilles d'une montre au maximum, puis retirez-le de la carcasse en retirant le système de verrouillage (Fig. 4b)

ENTRETIEN DU SYSTÈME DE VERROUILLAGE

- Retirez le boulon et le ressort principal en les faisant coulisser par l'avant du guide-boulevard.
- Vous pouvez retirer le ressort principal du boulon et les nettoyer complètement tous les deux
- Pour retirer l'avant du guide-boulevard, positionnez une clé 5/64" complètement en travers la série de trous entre les joints toriques.
- En faisant levier avec la clé hexagonale, faites tourner l'avant du guide-boulevard dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et retirez-le de l'arrière du guide-boulevard.
- Retirez le clapet de l'arrière du guide-boulevard. Vous pouvez le retirer à l'aide d'une pince ou à l'aide d'une clé hexagonale en le poussant par l'arrière.
- Nettoyez et inspectez les joints toriques du boulon, de l'avant du guide-boulevard, du clapet et de l'arrière du guide-boulevard à la recherche de traces d'usures ou de dégâts. Remplacez les joints toriques endommagés si besoin.
- Lubrifiez tous les joints toriques du boulon, de l'avant du guide-boulevard, du clapet et de l'arrière du guide-boulevard avec de la graisse pour marqueur Empire, la graisse fournie ou une graisse spécifique pour le paintball. Une petite dose suffit.

REMARQUE : Le joint torique du clapet est le joint torique le plus critique du Syx et doit faire l'objet de la plus grande attention.

- Placez le clapet (avec le ressort de clapet en place) dans l'arrière du guide-boulevard avec le joint torique du clapet et le ressort vers l'arrière du marqueur.
- Installez l'avant du guide-boulevard à la main et serrez délicatement en positionnant la clé hexagonale à travers les trous situés entre les joints toriques.
- Faites coulisser et fixez le ressort principal sur le boulon, l'une des extrémités du ressort est plus petite et se bloque sur le boulon.
- Faites glisser le boulon avec le ressort principal sur l'avant du guide-boulevard.
- Insérez le système de verrouillage dans l'arrière de la carcasse et fixez-la à sa place (Fig. 4e)
- L'entretien du système de verrouillage est maintenant terminé. Notez qu'il sera peut-être nécessaire de procéder un réglage de la vitesse une fois l'entretien du système de verrouillage terminé.

RETRAIT, INSTALLATION ET NETTOYAGE DES BALL DETENTS ET DE L'OEIL

- À l'aide d'une clé hexagonale 5/64", insérez la clé dans le trou de vis du capuchon des yeux et tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. (Fig.4f)
- À l'aide de l'extrémité de la clé hexagonale, retirez le Ball Detent de la carcasse
- Nettoyez le Ball Detent avec un chiffon humide ou de l'eau chaude en cas de traces de peinture
- Remettez le Ball Detent en place dans la carcasse
- À l'aide de l'extrémité de la clé hexagonale, retirez l'œil de la carcasse en prenant garde

de ne pas endommager les câbles de l'œil

- Nettoyez l'œil avec un chiffon sec
- Remettez l'œil en place dans la carcasce, en faisant très attention
- Installez le capuchon de l'œil en vous assurant qu'il est bien en place. Serrez la vis avec une clé hexagonale 5/64", en prenant soin de ne pas endommager les fils.

Remarque : Prenez soin de ne pas égarer les detents, une fois ceux-ci retirés.

ENTRETIEN AVANCÉ

Les procédures suivantes ne sont à suivre que si une pièce interne du marqueur nécessite une inspection, un nettoyage ou un remplacement. Il n'est pas nécessaire de suivre ces procédures de façon régulière.

RETRAIT DE L'ASA ET DE LA POIGNÉE PRINCIPALE

- Pour retirer l'ASA, utilisez une clé hexagonale 9/64" pour retirer les deux vis situées à la base.
- Une fois les vis retirées, retirez l'ASA du marqueur Syx sans l'incliner. Notez que le ressort et le piston du régulateur peuvent très bien venir avec l'ASA ou rester dans le bâti de crosse.
- Retirez la base de la poignée arrière en la faisant coulisser du bâti de crosse.
- Deux vis maintiennent la poignée arrière RH et la poignée arrière LH sur le bâti de crosse, retirez-les à l'aide d'une clé 5/64".
- Retirez la poignée arrière RH et la poignée arrière LH du bâti de crosse.

RETRAIT DE LA POIGNÉE AVANT

- Retirez l'avant de la poignée avant pour accéder au compartiment de batterie comme décrit page xx.
- Détachez la pile de 9V des câbles de batterie en prenant soin de ne pas endommager les fils.
- Repérez la vis à la base de la poignée avant et retirez-la avec une clé 9/64".
- Inclinez l'arrière de la poignée avant vers l'arrière, puis vers le bas pour la retirer du marqueur. Prenez soin de ne pas endommager l'écran et les boutons du circuit imprimé.



RETRAIT DU BÂTI DE CROSSE ET DU PONTET

- Quatre vis maintiennent le bâti de crosse à la carcasce et doivent être retirées pour le désassemblage.
1. De chaque côté de la poignée avant, retirez la vis en utilisant une clé hexagonale 5/64".
 2. Utilisez une clé hexagonale 3/32" pour retirer la vis à l'avant du pontet, près de la poignée avant
 3. La vis derrière la zone de la poignée peut être retirée à l'aide d'une clé hexagonale 3/32"
 - Une fois ces quatre vis retirées, la carcasce peut être délicatement désolidarisée du bâti de crosse. Prenez soin de ne pas endommager les câbles du solénoïde.
 - Retirez les deux vis qui maintiennent le pontet sur le bâti de crosse à l'aide d'une clé hexagonale 3/32", puis, séparez les deux éléments.



RETRAIT DE LA CARTE ÉLECTRONIQUE AVEC SONDE

- Retirez la poignée avant, l'ASA et le bâti de crosse en suivant les indications fournies plus haut.
- Dévissez et retirez les deux capuchons des yeux de chaque côté de la carcasce en utilisant une clé hexagonale 5/64".
- Retirez délicatement les yeux de leur emplacement dans la carcasce.
- Retirez la poignée avant et le bâti de crosse en suivant les étapes décrites plus haut.
- Dévissez et retirez les deux capuchons des yeux de chaque côté de la carcasce en utilisant une clé 5/64".



- Retirez délicatement les yeux de leur emplacement dans la carcasse.
- Retirez les yeux de la carte de capteurs en débranchant chaque câble, et en veillant à ne pas endommager les yeux en les faisant passer par les trous de la carcasse.
- Débranchez le solénoïde de la carte.
- Retirez les 3 vis de la carte en utilisant une clé hexagonale 1/16".
- Retirez délicatement la carte de capteurs de la carcasse (Fig. 4)
- S'il y a de la peinture sur la carte, utilisez un chiffon sec pour la retirer de la carte.
- De l'alcool dénaturé peut être utilisé pour un nettoyage en profondeur. N'utilisez pas d'eau sur les composants électroniques.



INSTALLATION DE LA CARTE DE CAPTEURS

- Assurez-vous que les capuchons des yeux sont retirés de la carcasse.
- Assurez-vous que les yeux ne sont pas reliés à la carte de capteurs.
- Réinstallez la carte sur la carcasse en prenant soin de bien visser les trois vis avec une clé hexagonale 1/16".
- Faites passer les yeux par les trous de la carcasse, puis attachez les câbles des yeux.
- Placez les yeux dans leurs emplacements respectifs et installez les capuchons des yeux (ainsi que les detents).



INSTALLATION DU BÂTI DE CROSSE ET DU PONTET

- Fixez le pontet au bâti de crosse avec les deux vis, en utilisant une clé hexagonale 3/32", une au-dessus du bâti de crosse, et l'autre au niveau de la crosse.
 - Fixez la carcasse au bâti de crosse. Quatre vis maintiennent le bâti de crosse sur la carcasse et doivent être réinstallées.
1. Une vis de chaque côté de la poignée avant, à l'aide d'une clé hexagonale 5/64".
 2. Utilisez une clé hexagonale pour installer la vis à l'avant du pontet, près de la poignée avant
 3. La vis située derrière la zone de la poignée peut être installée à l'aide d'une clé hexagonale 3/32".

INSTALLATION DE L'ASA ET DE LA POIGNÉE PRINCIPALE

- Faites glisser la poignée arrière RH sur le côté droit du bâti de crosse, sous le bord de la carcasse et fixez-la avec une clé hexagonale 5/64".
- Répétez avec l'installation de la poignée arrière LH de l'autre côté du bâti de crosse.
- Faites glisser la base de la poignée arrière sur le bâti de crosse et pressez fermement sur les zones des poignées arrières RH et LH.
- Assurez-vous que toutes les pièces sont bien en place dans le régulateur (ressort, piston).
- Positionnez l'ASA sur la base du bâti de crosse en respectant l'orientation des ports.
- Fixez l'ASA en utilisant les deux vis et une clé hexagonale 9/64". Ne serrez pas trop fort.

5. GUIDE D'ENTRETIEN DU RÉGULATEUR EMPIRE

ATTENTION : N'oubliez pas de dégazer et décharger votre marqueur avant de procéder à l'entretien du régulateur.

ATTENTION : L'entretien décrit ci-après doit être réalisé par un usager expérimenté. Si vous ne vous en sentez pas capable, veuillez contacter le service client Empire sur www.paintballsolutions.com

Pour l'entretien de l'ASA et du régulateur, vous aurez besoin des outils suivants : une clé hexagonale 5/64", une pince à bec long, une pince à joint torique, et de la graisse type Dow 33

1. Retirez l'ASA en suivant les étapes décrites dans la section précédente de ce guide.
2. Utilisez une pince à bec long pour retirer le piston du régulateur, en prenant soin de ne pas endommager la face du piston.
3. Retirez le boîtier du régulateur de l'ASA. Il doit être serré à la main, mais une clé peut être utilisée si besoin. Repérez la section plate pour utiliser la clé.

- À l'aide d'une clé hexagonale 5/64", poussez le logement en cuivre du régulateur à travers le boîtier du régulateur.
- Inspectez les joints toriques du piston, du boîtier et du logement du régulateur afin de contrôler leur état.
- Nettoyez et lubrifiez, ou remplacez et lubrifiez les joints toriques si nécessaire. **N'UTILISEZ PAS** de graisse sur le logement du régulateur.

RÉASSEMBLAGE

- Placez le logement en cuivre du régulateur dans le boîtier du régulateur avec la clé hexagonale.
- Vissez l'ensemble dans l'ASA. Ne serrez à la main que si nécessaire.
- Placez le ressort du piston principal sur le piston du régulateur, puis faites-les glisser tous les deux sur le boîtier du régulateur situé sur l'ASA.
- Faites glisser l'ASA et le bloc régulateur sur le bâti de crosse.
- Fixez l'ASA sur le bâti de crosse à l'aide des deux vis d'ASA et de la clé hexagonale 5/64".

ATTENTION : Avant de mettre le marqueur sous pression, dévissez les vis de réglage du régulateur pour régler la pression à zéro, car les pressions ont peut-être été modifiées durant l'entretien.

6. GUIDE D'ENTRETIEN DU SOLÉNOÏDE

- Accédez à la carte des capteurs en suivant les instructions listées précédemment dans ce guide.
- Débranchez le solénoïde de la carte des capteurs.
- Dévissez le solénoïde du conduit de transfert d'air (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et mettez le marqueur de côté (voir Figure 6b).
- Inspectez le joint torique à la base du solénoïde (étiqueté A) et au sommet du solénoïde (étiqueté B) et remplacez si nécessaire (voir Figure 6c).
- Retirez les 3 petites vis situées au sommet du solénoïde en utilisant une clé hexagonale 1/16" (voir Figure 6d).
- Levez le chapeau du solénoïde pour accéder au piston du solénoïde. Veillez à ne pas perdre le petit joint torique au sommet du solénoïde, il se peut qu'il reste collé au chapeau (voir Figure 6e). Si le joint torique est endommagé, remplacez-le.
- Retirez le piston du solénoïde (voir Figure 6f).

ATTENTION : Si vous ne vous sentez pas capable de réaliser l'entretien, veuillez contacter le support technique via www.paintballsolutions.com

- Utilisez un coton-tige ou un chiffon sec pour nettoyer le piston et l'emplacement du piston. Nettoyez également les joints en caoutchouc au sommet et à la base du piston (voir Figure 6g et Figure 6h).

- Une fois la cavité et le piston du solénoïde nettoyés, réinsérez le piston dans la cavité en respectant l'orientation donnée (Figure 6i). Le piston du solénoïde ne nécessite pas de lubrification, cependant une très légère couche d'huile pour marqueur peut être appliquée sur la zone argent du piston si vous le souhaitez.
- Remplacez le capuchon du solénoïde et les 3 vis qui le maintiennent en place (voir Figure 6j et Figure 6k). **NE SERREZ PAS TROP FORT** les vis.
- Revissez le solénoïde sur le conduit de transfert d'air et rebranchez les fils sur la carte des capteurs (voir Figure 6L).
- L'entretien du solénoïde est maintenant terminé.

ATTENTION : Le solénoïde pourrait être en position ouverte après l'entretien. Avant de remplir le marqueur de gaz, coupez l'œil électronique et pressez la détente plusieurs fois pour fermer le solénoïde

STOCKAGE ET TRANSPORT

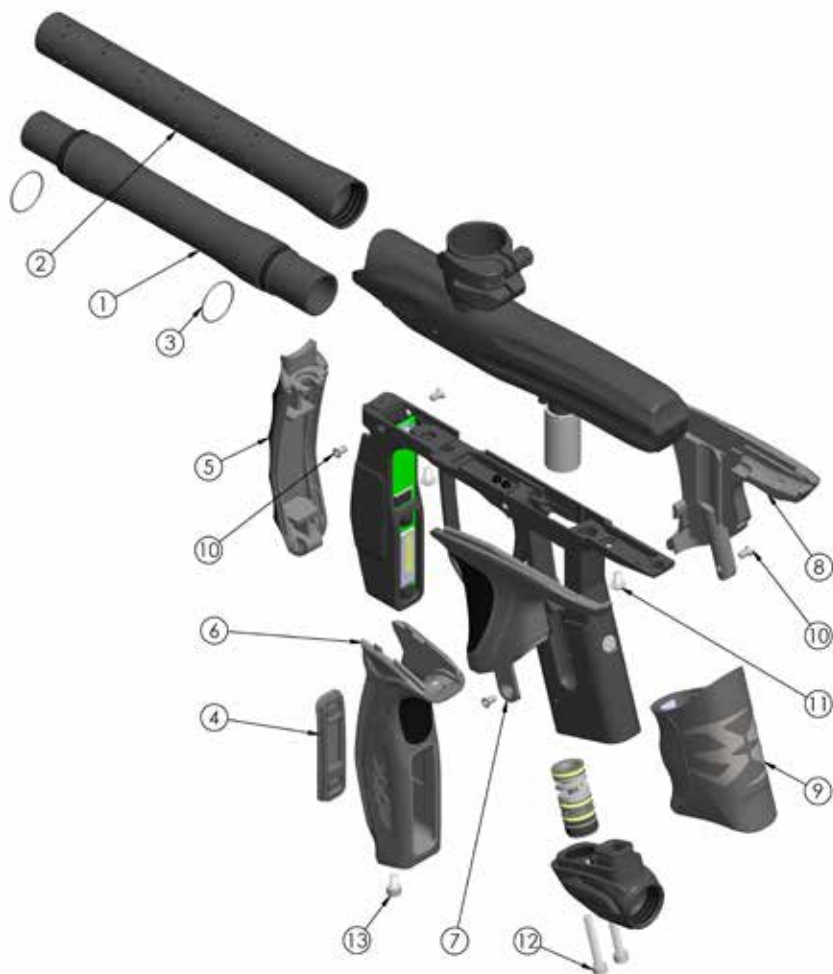
- Votre Syx doit être exempt de toute peinture et cartouche de propulsion lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le Syx est bien désactivé. Appuyez sur le bouton d'alimentation et maintenez-le pressé pendant 2 secondes jusqu'à ce que s'affiche « Shut Down ».
- Mettez le dispositif de blocage du canon en place. Vérifiez que le marqueur est bien propre.
- Stockez votre Syx dans un endroit propre, frais et sec.
- Gardez votre Syx éloigné des utilisateurs non autorisés et non avertis.
- Il serait peut-être sage de retirer la pile avant de ranger votre marqueur pour empêcher toute utilisation non autorisée et prolonger sa durée de vie.

Votre Syx ne doit avoir aucune tache de peinture ou source de propulsion lorsque vous le transportez. Gardez votre dispositif de blocage de canon en place. Assurez-vous que le marqueur Syx est bien désactivé. Protégez votre marqueur des chaleurs excessives lors de son transport.

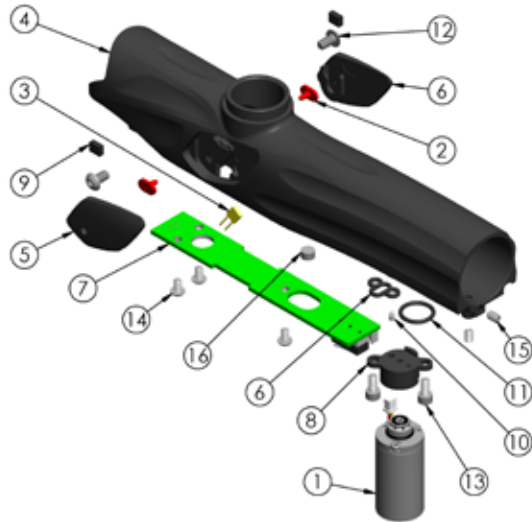
Respectez toutes les lois locales, provinciales et fédérales relatives au transport des marqueurs de paintball. Pour toute information concernant la réglementation en vigueur dans votre région, veuillez prendre contact avec l'Autorité locale de votre région. Si, pour une raison quelconque, il vous est indispensable de renvoyer votre Syx, veuillez utiliser son emballage d'origine afin de protéger votre marqueur contre toute manipulation brusque pendant le transport.

N'envoyez jamais de cylindres remplis de CO2 ou sous haute pression !

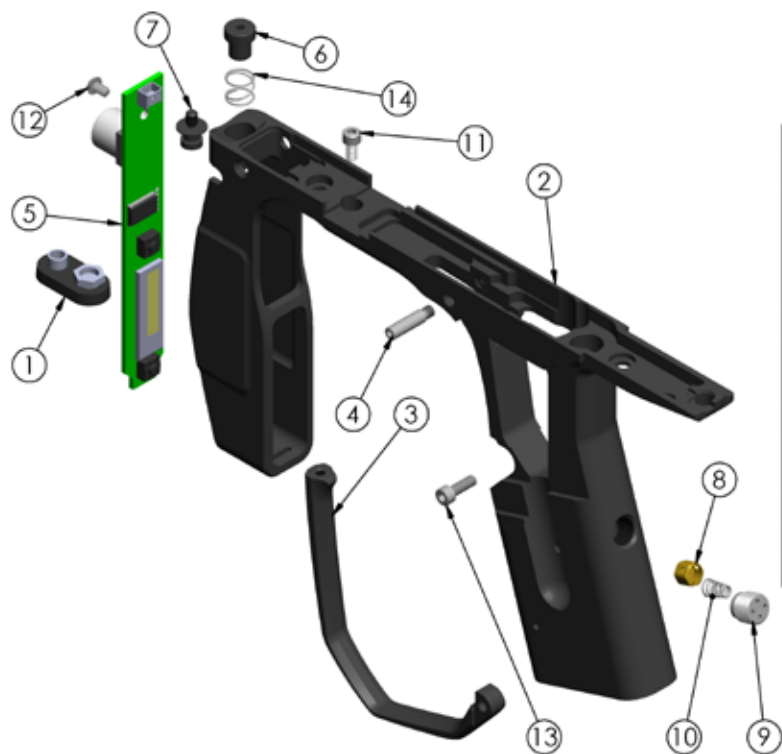
IMPORTANT : ne transportez jamais votre Syx hors de son coffret, lorsque vous n'êtes pas sur un terrain de jeu. Le public non pratiquant et les forces de sécurité pourraient ne pas faire la différence entre un marqueur de paintball et une arme à feu. Pour votre propre sécurité et pour protéger l'image du sport, transportez toujours votre Syx dans une valise appropriée ou dans son coffret d'origine.



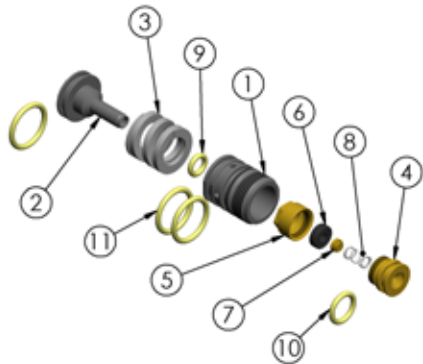
ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	74161	BARREL BACK .688	1
2	73247	BARREL TIP	1
3	72488	O-RING BUNA-N 70 DUR 1MM X 19,5MM ID	2
4	73351	BUTTON PAD	1
5	73352	FOREGRIP FRONT	1
6	73353	FOREGRIP BACK	1
7	73354	REAR GRIP LH	1
8	73355	REAR GRIP RH	1
9	73356	REAR GRIP BOTTOM	1
10	17526	SCREW FHCS 6-32 X .250 SM HD	4
11	72515	SCREW BHCS 8-32 X .250	2
12	73357	SCREW SHCS 8-32 X 1,000	2
13	73358	SCREW SHCS 8-32 X .250	1



ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	17528	SOLENOID	1
2	72577	DETENT BALL -RUBBER CONE	2
3	74104	EYE HARNESS	1
4	73317	BODY	1
5	73318	COVER LH	1
6	73319	COVER RH	1
6	73320	GASKET	1
7	73321	SENSOR BOARD	1
8	73322	MANIFOLD WITH CHECK VALVE	1
9	N/A	ADHESIVE BACK FOAM TAPE	2
10	17531	CHECK VALVE	1
11	73323	O-RING BUNA-N 70 DUR 1,5MM X 10MM ID	1
12	17567	SCREW BHCS 6-32 X .250	2
13	72517	SCREW SHCS 5-40 X .250	2
14	73326	SCREW BHCS 4-40 X .188	3
15	73325	SCREW SET 5-40 X .1875 CUP POINT	2
16	73324	MAGNET 5MM DIA. X 3MM	1



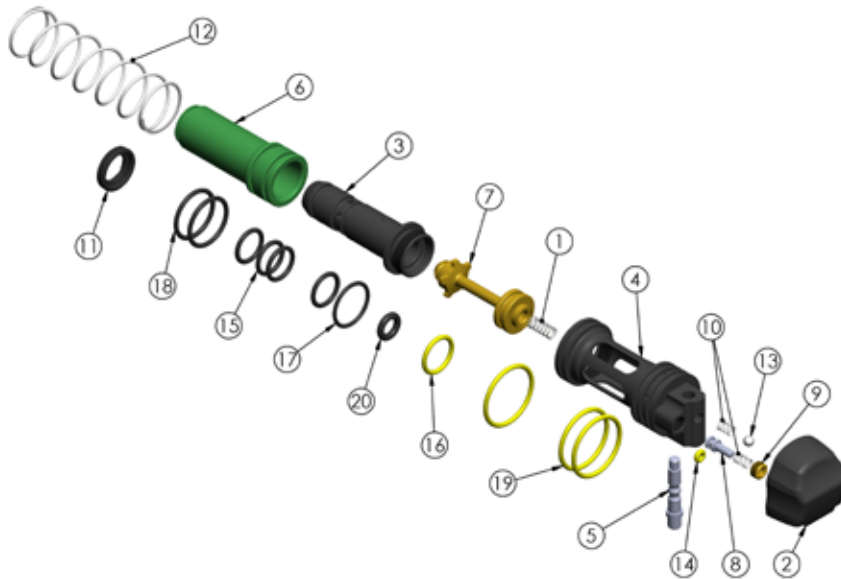
ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	17525	BATTERY CONNECTOR	1
2	73328	FRAME	1
3	73329	TRIGGER GUARD	1
4	73330	TRIGGER SCREW	1
5	73331	CIRCUIT BOARD	1
6	73332	RELEASE BUTTON	1
7	73333	RELEASE LOCK	1
8	72605	SEAL HOUSING	1
9	72610	COVER PLATE REGULATOR	1
10	72604	SPRING OPP REGULATOR	1
11	72517	SCREW SHCS 5-40 X .250	1
12	73336	SCREW BHCS 4-40 X .188	1
13	73335	SCREW SHCS 5-40 X .375	1
14	73334	RELEASE BUTTON SPRING	1



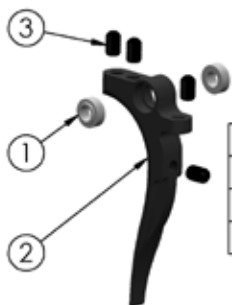
ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	73337	REGULATOR HOUSING	1
2	73338	REGULATOR PISTON	1
3	73339	REGULATOR MAIN SPRING	1
4	73340	REGULATOR SEAT HOUSING REAR	1
5	73341	REGULATOR SEAT HOUSING FRONT	1
6	73342	REGULATOR SEAT	1
7	73343	REGULATOR EXHAUST VALVE	1
8	73344	REGULATOR EXHAUST VALVE SPRING	1
9	41015	O-RING URETHANE 70 DUR -008 (.176 ID)	1
10	10275	O-RING URETHANE 70 DUR -011 (.301 ID)	1
11	72553	O-RING URETHANE 70 DUR -014 (.489 ID)	3



ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	73345	ASA BODY	1
2	73346	ASA LEVER	1
3	73347	ASA INSERT	1
4	73348	ASA PIN	1
5	73349	DOWEL PIN 2MM DIA X 16MM	1
6	73350	SCREW SET 10-32 X .375 CONE POINT	1
7	10254	O-RING BUNA-N 70 DUR -005 (.101 ID)	1
8	72489	O-RING BUNA-N 70 DUR -006 (.114 ID)	1
9	10258	O-RING BUNA-N 70 DUR -007 (.145 ID)	1
10	10761	O-RING BUNA-N 70 DUR -008 (.176 ID)	2
11	10262	O-RING BUNA-N 70 DUR 2MM X 11.5MM ID	1



ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	17623	SPRING POPPET	1
2	73306	BACK CAP	1
3	73291	BOLT GUIDE FRONT	1
4	73308	BOLT GUIDE BACK	1
5	73309	BOLT GUIDE PIN	1
6	73310	BOLT	1
7	73311	POPPET	1
8	73312	LOCKING PIN	1
9	73313	LOCKING PIN RETAINER	1
10	73314	RELEASE SPRING	2
11	17533	TIP RUBBER VALVE	1
12	17535	MAIN SPRING	1
13	10130	BALL BEARING 5/32 SS	1
14	73315	O-RING URETHANE 70 DUR -004 (.070 ID)	1
15	10273	O-RING 017/70A BUNA-N (ID 0.676)	4
16	72553	O-RING URETHANE 70 DUR -014 (.489 ID)	1
17	72664	O-RING BUNA-N 70 DUR -016 (.614 ID)	1
18	17534	O-RING BUNA-N 70 DUR -017 (.676ID)	2
19	10274	O-RING URETHANE 70 DUR -020 (.864 ID)	3
20	73316	O-RING BUNA-N 90 DUR -108 (.237 ID)	1



ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	72816	TRIGGER BUSHING	2
2	73327	TRIGGER	1
3	72818	SCREW SET 8-32 X .250 FLAT POINT	4



ITEM	SKU	DESCRIPTION	QTY
1	73300	FEEDNECK	1
2	73301	FEEDNECK LEVER	1
3	73302	FEEDNECK BUSHING	1
4	73303	FEEDNECK ADJUSTER	1
5	72489	O-RING BUNA-N 70 DUR -006 (.114 ID)	1
6	73305	SCREW BHCS 6-32 X .875	1
7	73304	SCREW BHCS 6-32 X .625	1

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE

G.I. Sportz s'engage à vous fournir des produits de la plus haute qualité ainsi que le meilleur service possible afin que vous puissiez jouer en toute sérénité.

Empire Paintball
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46808
www.empirepaintball.com

Empire Paintball est une marque de G.I. Sportz LLC.

BREVET(S) : Visitez www.paintballsolutions.com/patents © 2020 G.I. Sportz. Tous droits réservés. Le produit G.I. Sportz est protégé par un ou plusieurs brevets des Etats-Unis. La marque déposée G.I. Sportz, ses designs et copyrights sont protégés par un ou plusieurs brevets des Etats-Unis et lois internationales. Pour plus d'informations, contactez G.I. Sportz à info@gisportz.com

Enregistrement de garantie

Pour activer votre garantie limitée, vous devez déclarer le chargeur dans les trente (30) jours après la date d'achat originale en complétant le formulaire disponible sur le site web de Paintball Solutions :

<http://www.paintballsolutions.com/index.php/warranty-registration/>

La garantie limitée des accessoires G.I. Sportz ne requiert pas d'activation ou d'enregistrement ; en déclarant le chargeur, vous activez automatiquement la garantie des accessoires.

Garantie limitée

G.I. Sportz s'engage auprès de l'acheteur original à réaliser toutes réparations ou remplacements de pièces défectueuses en raison d'un vice de matière ou de fabrication, sans aucuns frais, et ce durant une période spécifique (définie ci-dessus) à partir de la date d'achat originale. Tout ce que G.I. Sportz demande, c'est que vous entreteniez et preniez soin de ce produit et que les réparations soient réalisées par G.I. Sportz ou un centre agréé par G.I. Sportz. Cette garantie est non transférable et ne couvre pas les dégâts et défauts résultant (a) d'un entretien inapproprié ; (b) d'une altération ou modification ; (c) d'une réparation non autorisée ; (d) d'un accident ; (e) d'une mauvaise utilisation ou manipulation ; (f) d'un manque de soin ou d'une négligence ; (g) d'une usure naturelle. G.I. Sportz n'autorise aucune personne ou représentant à assumer ou octroyer toute autre obligation de garantie lors de la vente de ce produit.

CETTE GARANTIE EXPRESS EST LA SEULE OFFERTE À L'ACHAT DE CE PRODUIT ; TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESS EST CONSIDERÉE COMME NULLE. LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DU CARACTÈRE APPROPRIÉ POUR UN USAGE SPÉCIFIQUE SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE GARANTIE ÉTABLIE DANS LE PRÉSENT DOCUMENT, ET AUCUNE GARANTIE, EXPRESS OU IMPLICITE, NE SAURAIT S'APPLIQUER UNE FOIS CETTE PÉRIODE EXPIRÉE.

Certains états et certaines nations n'autorisent pas la limitation de durée de garanties implicites, il se peut donc que la limitation susmentionnée ne s'applique pas pour vous. La seule et unique responsabilité de G.I. Sportz et/ou de ses distributeurs agréés sous cette garantie limitée se limite à la réparation ou au remplacement de toute pièce ou ensemble considéré comme défectueux en raison d'un vice de matière ou de fabrication.

G.I. SPORTZ NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE POUR, ET VOUS NIEZ EXPRESSÉMENT, TOUT DÉGÂT DIRECT, INDIRECT, CONSÉQUENTIEL OU ACCIDENTEL (COMMUNÉMENT DESIGNÉ PAR « DÉGÂTS ») DÉCOULANT DE LA VENTE OU DE L'USAGE, OU DE VOTRE INCAPACITÉ À UTILISER CE PRODUIT.

Certaines nations et certains états n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation de dégâts accidentels ou consécutifs. Il est donc possible que la limitation ou l'exclusion susmentionnée ne s'applique pas pour vous. Cette garantie vous confère des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits pouvant varier d'un état à un autre, ou d'une nation à une autre.

Réparations sous et hors garantie

Pour tous services, pièces, informations ou guides rédigés en d'autres langues (selon disponibilités) liés à la garantie, veuillez contacter Paintball Solutions : www.paintballsolutions.com E-Mail: tech@paintballsolutions.com
États-Unis : 1-800-220-3222
2955 Adams Center Road, Fort Wayne, IN 46808

Lorsque vous expédiez un produit à G.I. Sportz pour une réparation sous ou hors garantie :

1. Si vous avez des pièces de marché secondaire, veuillez tester le produit avec des pièces originales avant de l'expédier pour un entretien ou une réparation.
2. Déconnectez tout cylindre de gaz ou d'oxygène fixé à votre produit, et si vous expédiez un cylindre, assurez-vous que celui-ci est bien vide d'air.
3. Déchargez et retirez toujours les billes du produit.
4. Envoyez le produit à l'adresse G.I. Sportz identifiée.
5. Vous devez prépayer les frais de port et de livraison, et faire appel à un transporteur fournissant un suivi de colis.
6. Indiquez la date d'achat du produit.
7. Mentionnez votre nom, adresse de retour ainsi qu'un numéro de téléphone auquel vous pouvez être joint dans la journée, si possible.

G.I. Sportz s'efforce de procéder aux réparations dans les vingt-quatre (24) heures suivant la réception. G.I. Sportz vous retournera votre produit via le service terrestre UPS standard. Si vous souhaitez utiliser un service plus rapide, vous pouvez choisir les options NEXT DAY AIR UPS ou SECOND DAY AIR UPS, mais des frais vous seront imputés pour ces services, et vous devez indiquer votre numéro de carte bancaire ainsi que sa date de validité. Le montant de la différence avec le service d'expédition standard vous sera facturé sur votre carte de crédit.



Empire Paintball
2955 Adams Center Road
Fort Wayne, IN 46808
1-800-220-3222
www.empirepaintball.com
Empire Paintball est une marque de G.I. Sportz, LLC.