



Le mini fonctionne en basse pression. La pression principale de fonctionnement est de 180-200psi. La pression peut être ajustée et contrôlée via le mano sur le bottomline. Il n'y a pas à se préoccuper d'un deuxième régulateur.

Le mini est livré avec un canon en alu léger et précis de 12 pouces.

2. Manipulation

lire le manuel en entier avant de préparer votre mini pour le jeu

A. Manipulation

La sécurité et la manipulation sûre du marqueur sont les aspects les plus importants du paintball. Suivez les étapes suivantes avec un marqueur déchargé avant de l'essayer avec de l'air et des billes.

Ne mettez pas votre mini sous pression jusqu'à ce que vous soyez complètement confiant dans votre aptitude à le manipuler de façon sûre.

Eloignez vos doigts du pontet et de la détente, pointez le canon du marqueur dans une direction sûre tout le temps. Laissez le marqueur éteint jusqu'à ce qu'il soit prêt à fonctionner. Le mini utilise un interrupteur on/off comme élément de sécurité.

Gardez toujours votre mini pointé dans une direction sûre. Utilisez toujours un bouchon de canon.

N'utilisez que des masques ayant la norme spécifique dans les zones où les lanceurs pourraient tirer.

Rappelez vous que l'élément ultime de sécurité c'est vous, l'opérateur.

B. Allumer le mini

Pour l'allumer, localiser le bouton marche à l'arrière de la poignée avant, devant le pontet et directement sous la LED. Appuyer sur le bouton et maintenir une seconde, la LED s'allume verte et ensuite rouge. Relâcher le bouton, et la LED clignote vert pour indiquer que le marqueur est allumé.

C. Eteindre le mini

Appuyer et maintenir le bouton marche pendant une seconde, la LED devient rouge fixe et ensuite vert. Relâcher le bouton et le mini s'éteindra.

Le mini possède une fonction « auto-off », il s'éteindra automatiquement après une heure d'inactivité.

3. Remplacer la pile

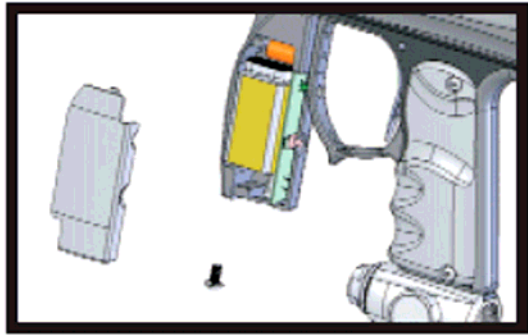
Le mini fonctionne avec une simple pile 9V. L'utilisation de piles longue durée est recommandée. La pile est située dans la poignée avant, devant le pontet. On accède à la batterie par la plaque amovible gauche de la poignée avant.

S'assurer que le marqueur est éteint. Enlever les vis du dessous qui sécurisent la plaque amovible. Si il y a déjà une pile, déconnecter doucement la pile du connecteur et connecter une nouvelle pile.

Réinsérer la pile et le connecteur dans la poignée avant, le connecteur vers le bas. Attention aux fils qui pourraient être pincés ou pliés, ne pas forcer pour les rentrer. Replacer la plaque et les vis.

Le mini a un indicateur de niveau de pile. Si la LED clignote vert, la pile est bonne, si elle clignote orange la pile est presque à plat et il faudra la changer bientôt ou si la LED clignote rouge, il reste moins de 20% de la pleine puissance de la pile, il faut remplacer la pile immédiatement.

NOTE : certaines batteries rechargeables sont trop grandes pour le compartiment à pile. Si elles ne correspondent pas, ne pas forcer, elles pourraient endommager le lanceur.

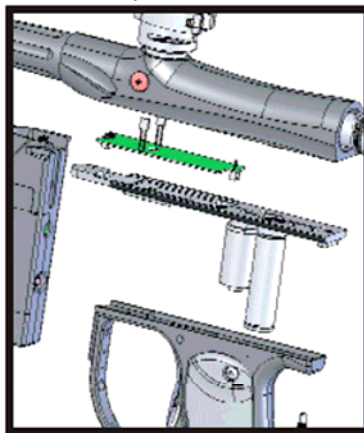


4. Les yeux du mini

Le mini a un système unique d'œil break beam (coupure de faisceau) pour déterminer la présence ou l'absence de bille, dans le but de réduire la casse de billes et d'optimiser le ROF. La carte du mini est préprogrammée pour activer les yeux à chaque allumage du marqueur.

Pour désactiver les yeux, s'assurer qu'il n'y a pas de billes dans la chambre ou dans le feeder, et que le marqueur est éteint, ensuite maintenir la détente appuyée et allumer le marqueur. Un double clignotement rouge de la LED indique que les yeux sont désactivés.

Pour les activer a nouveau, éteindre le lanceur et l'allumer normalement sans maintenir la détente. Un clignotement lent vert indique les yeux sont actifs et qu'il n'y a pas de billes dans la chambre, un clignotement rapide vert indique qu'une bille est présente.



Pour une performance optimale des yeux du mini, garder la chambre propre de toute peinture, coque de bille ou autres débris.

Bien que les yeux puissent être nettoyés via la chambre, si il faut accéder aux yeux, suivre les étapes dans la section « le corps du mini ».

V. Air comprimé

Le mini est fait pour fonctionner avec de l'air ou de l'azote comprimés.

IL NE FONCTIONNE PAS AVEC DU CO2.

Le mini utilise un régulateur doublé d'un ASA, le récepteur d'un preset standard. Il est vivement recommandé d'utiliser un système air très constant avec un bon débit comme source d'air pur le mini. Il est recommandé d'utiliser un preset basse pression (350-450psi), bien qu'il soit aussi possible d'utiliser un preset haute pression (750-850psi). Si vous utilisez un système ajustable, la pression de sortie devrait être de 350 à 450psi.

Avant de mettre le mini sous pression, vérifier que vous et tous les gens autour de vous, portez un masque. Vérifier 2 fois que le corps est vissé dans la poignée du mini et que les vis sont serrées. S'assurer que le bouchon de canon est en place et qu'il n'y a pas de billes dans le lanceur. Le bouton

marche doit être sur OFF. Vous pouvez maintenant visser votre bouteille et le marqueur sera sous pression.

MEMO : on ne joue pas avec l'air comprimé, on utilise que des bouteilles PI en Europe, on ne joue pas à démonter sa bouteille ou son preset, on laisse faire les gens dont c'est le métier.

VI. utilisation des billes et du loader

Le mini a un feeder qui permet de recevoir la plupart des loaders, simples (gravité), à agitation, avec force-feed, dont le diamètre extérieur du coude est d'1.03 pouce. Mettre le loader dans le feeder et si il faut le tourner pour qu'il rentre : dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le mini utilise des billes de peinture standard.

VI. Tirer avec le mini

Enlever les doigts du pontet et de la détente, pointer le lanceur dans une direction sûre durant le process. Mettre son masque et vérifier que le lanceur est éteint.

- Mettre le loader vide sur le marqueur.
- S'assurer qu'il est correctement monté.
- Visser la bouteille pour mettre le mini sous pression.
- Mettre des billes dans le loader.
- Retirer le bouchon de canon.
- Pointer le lanceur vers un endroit sûr.
- Allumer le lanceur (Appuyer sur le bouton pendant une seconde jusqu'à ce que la LED passe du vert au rouge fixe, relâcher, la LED clignote vert)
- Pointer le lanceur sur la cible.
- Mettre son doigt sur la détente.
- Appuyer sur la détente.

VII. Le régulateur et l'ajustement de la vitesse

LA POSITION DU BOTTOMLINE DU MINI N'EST PAS AJUSTABLE.

Pour ajuster votre position de tir, voir les options proposées par invert paintball.

Le mini utilise un régulateur doublé d'un ASA, le récepteur d'un preset standard.

Ce régulateur unique conduit l'air au travers d'une chambre dans la poignée, éliminant le macroline et les coudes. Le bottomline régulateur contrôle la pression allant de votre bouteille à votre marqueur.

NE PAS UTILISER DE CO2 !!! L'UTILISATION D'UN SYSTEME BASSE PRESSION EST FORTEMENT RECOMMANDEE.

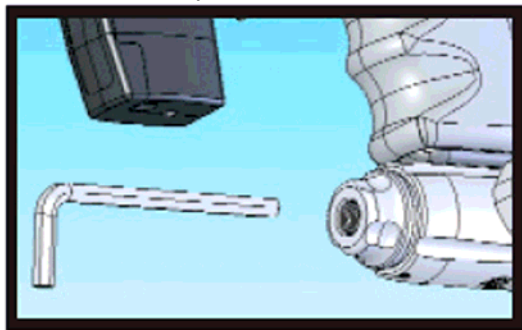
Les ajustements de vitesse se font avec la vis de vitesse (allen).

PAS AVEC REGULATEUR DU BOTTOMLINE

LE REGULATEUR EST PRE-REGLE ET BLOQUE EN USINE ET NE DEVRAIT PAS ETRE DEMONTE.

Le régulateur est pré-réglé à 200psi, sa meilleure pression de service pour tirer. Si vous avez besoin d'ajuster la pression, utilisez seulement la vis d'ajustement du régulateur (Regulator Adjuster Screw) à l'avant du régulateur. Serrer la vis augmente la pression, qui peut être contrôlée via le mano. Le mini fonctionnera avec moins de 200psi, mais IL NE FAUT PAS MONTER AU-DELA DE 200PSI !

Quand vous avez réglé le régulateur à 200psi, vous pouvez régler la vitesse au niveau du chapeau du guide culasse (bolt guide cap) à l'arrière du corps.



Les directives suivantes ne sont pas pour ajuster le régulateur. Elles doivent seulement être suivies dans le cas où le régulateur s'est détaché ou si le cap a été enlevé. Premièrement, dévisser la petite vis sous le

régulateur qui retient le cap en place. A l'avant du régulateur il y a le cap et la vis d'ajustement à l'intérieur du cap. Dans ce cas, le cap du régulateur se dévisse, n'utilisez pas d'outils, juste à la force de la main. Dévisser l'ajusteur en laiton (brass adjuster) avec la bonne clé allen, ensuite revisser le cap à la main jusqu'à sentir une résistance (avec le lanceur sous pression) ensuite re-dévisser d'1/8 de tour.

NE PAS SERRER LE CAP TROP FORT ! LA SURPRESSION PEUT ENDOMMAGER SÉRIEUSEMENT LE MINI

Une fois que l'ajustement a été fait, resserrer la vis de blocage ensuite revisser l'ajusteur en laiton pour régler la pression.

Ne pas essayer d'ajuster la position physique de régulateur du mini ! Invert paintball fabrique des bottomlines différents pour avoir d'autres positions de tir.

AJUSTER LA VELOCITE

A l'arrière du corps du mini il y a le chapeau du guide culasse (bolt guide cap). La vis allen dans le bolt guide cap sert pour ajuster la vélocité. Vérifier que la pression du régulateur est à 200psi. Ensuite la vélocité peut être augmentée ou abaissée en serrant ou desserrant la vis de réglage avec une clé allen 1/4inch.

POUR AUGMENTER LA VELOCITE

Dévisser la vis de réglage en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Tourner la vis par petits pas (1/4 de tour ou moins) en s'arrêtant pour tester la vélocité, jusqu'à atteindre la valeur souhaitée. Ne pas dévisser la vis trop loin. Arrêtez si vous entendez une fuite, et revisser d'un 1/4 de tour. Utiliser un radar spécifique au paintball pour mesurer la vélocité.

POUR BAISSER LA VELOCITE

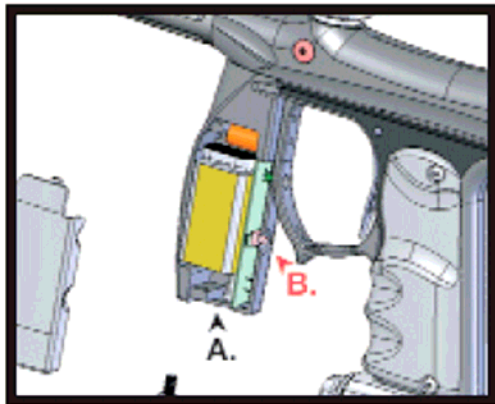
Visser la vis de réglage en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. De la même manière que pour augmenter la vélocité, tourner la vis par petits pas (1/4 de tour ou moins) en s'arrêtant pour tester la vélocité, jusqu'à atteindre la valeur souhaitée.

NOTE1 : Ce lanceur a été conçu pour fonctionner avec une vélocité standard. Si vous essayez de tirer à une vélocité plus grande que celle établie par les standards de sécurité le marqueur ne fonctionnera pas correctement.

NOTE2 : Ce lanceur n'est pas fait pour fonctionner au-delà de la limite de sécurité, mais il peut le faire sous certaines conditions. Vérifier la vélocité du mini à chaque fois que vous jouez.

NOTE3 : Une pression haute ne veut pas dire de meilleures performances et des vélocités plus hautes. La haute pression dans ce lanceur créera des problèmes, des irrégularités de vélocité, une grande consommation d'air, des fuites et une performance générale médiocre.

VIX. Description de la carte



Le mini a une carte Optimus avec différents modes et fonctions listés après. La carte est située dans la poignée avant.

VIX. Fonction, modes

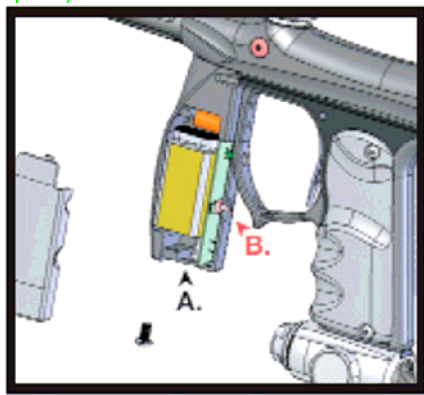
Avant de régler les modes de tir, le ROF ou le dwell, toujours retirer la bouteille d'air du mini et mettre le bouchon de canon.

La carte Optimus a 5 fonctions. Elle utilise une LED à 3 couleurs à l'arrière de la poignée avant pour indiquer les modes et fonctions pendant le jeu ou pendant les réglages.

Pour accéder et régler la carte, poser le mini sur une surface plate, le canon pointant vers la gauche. En utilisant une clé allen 5/64", dévisser la plaque amovible gauche de la poignée avant. On voit maintenant la pile et la carte. Localiser le bouton de réglage (A), un petit bouton noir à l'arrière de la carte, vers la gauche en dessous du bouton marche (B), marqué DIP. Il n'est pas nécessaire de retirer la carte pour faire les réglages.

Le mini doit être arrêté pour commencer à régler les fonctions. Pendant que le lanceur est arrêté, presser le bouton de réglage pour accéder à 1 des 5 différentes fonctions et faire les réglages. Par exemple, appuyez sur le bouton réglage 1 fois et vous serez dans la « fonction 1 » qui est « Mode de tir » ou appuyez 3 fois sur le bouton réglage et vous serez dans la « fonction 3 » qui est « dwell ».

1. modes de tir (rouge fixe)
2. ROF (vert fixe)
3. dwell (orange fixe)
4. BIP delay (rouge clignotant)
5. départ ramping (vert clignotant rapide)



Appuyer le bon nombre de fois pour entrer dans la fonction désirée, la LED clignotera d'une couleur spécifique (suivant la description au dessus) suivi d'autres clignotements indiquant le réglage actuel de la fonction. Pour changer les réglages dans chaque fonction, utiliser le bouton marche et le bouton réglage. Pour augmenter une valeur, utiliser le bouton réglage. Pour diminuer une valeur, utiliser le bouton marche. UP : bouton réglage / DOWN : bouton marche.

1. Modes de tir

INDIQUE PAR LA LED : ROUGE FIXE

Pour entrer dans la sélection du mode de tir, le lanceur doit être éteint, appuyer sur le bouton réglage une fois, la LED passe au rouge fixe et ensuite clignotera pour indiquer le mode de tir actuel. Par exemple, le mode par défaut est le semi-auto, qui sera affiché par 1 clignotement. Il y a 4 modes de tir :

a. semi-auto/NPPL (1 clignotement)

un tir pour un appui sur la détente. ROF maximum 20bps.

b. ramping/PSP (2 clignotements)

les 3 premiers tirs sont en semi-auto, sur le quatrième tir le mini sera en ramping jusqu'au ROF pré-réglé de 15 bps.

c. full auto/NXL (3 clignotements)

les 3 premiers tirs sont en semi-auto, sur le quatrième tir le mini sera en Full auto avec un ROF pré-réglé de 15 bps.

d. ramping/Millennium (4 clignotements)

le mini sera en semi-auto jusqu'à ce que le joueur atteigne une cadence de 8 bps. A partir de cet instant et tant que la cadence de 8bps est maintenue, le mini sera en ramping jusqu'au ROF pré-réglé de 15 bps.

Pour circuler dans ces modes, utiliser les boutons marche et réglage. Dès que vous avez sur le bouton réglage une fois pour entrer dans les modes de tir la LED clignotera rouge. Pendant que la LED est

allumée, appuyer sur le bouton réglage pour monter (de 1 à 4) et sur le bouton marche pour descendre (de 4 à 1).

Par exemple, si vous êtes en mode par défaut semi-auto et voulez passer en mode 3 shot burst. Appuyez 2 fois sur le bouton réglage pendant que la LED est allumée rouge. Après cela vous devriez voir la LED clignoter rouge 3 fois.

Pour passer du mode 3 en mode 2, appuyez sur le bouton réglage pour entrer dans les modes de tir, pendant que la LED est rouge, appuyer une fois sur le bouton marche et relâcher. La LED clignotera 2 fois rouge pour indiquer que vous êtes maintenant en mode 2.

2. ROF maximum

INDIQUE PAR LA LED : VERT FIXE

Pour entrer dans la fonction ROF, le lanceur doit être éteint, appuyer sur le bouton réglage 2 fois, la LED passe au vert fixe et ensuite clignotera pour indiquer ROF actuel (de 1 à 20). Par défaut il est de 15 bps. Pour ajuster le ROF, appuyer sur le bouton réglage 2 fois et quand la LED est allumée verte utiliser le bouton réglage pour augmenter la valeur du ROF ou le bouton marche pour baisser la valeur du ROF. Par exemple, votre valeur de ROF est à 15 bps par défaut. Appuyer sur le bouton réglage 2 fois pour entrer dans la fonction ROF. Pendant que la LED est allumée verte, appuyer 5 fois sur le bouton réglage pour régler le ROF à 20 bps. Après cela, la LED devrait clignoter 20 fois pour indiquer votre nouveau ROF. Le moyen simple pour connaître votre ROF : le nombre de clignotements divisé par 2, ensuite ajouter 10. **ex : 15 clignotements /2 = 7.5 ; 7.5 + 10 = 17.5 bps.**

ROF Select	ROF
(Flash 1 time)	10.5 BPS
(Flash 2 time)	11 BPS
(Flash 3 time)	11.5 BPS
(Flash 4 time)	12 BPS
(Flash 5 time)	12.5 BPS
(Flash 6 time)	13 BPS
(Flash 7 time)	13.5 BPS
(Flash 8 time)	14 BPS
(Flash 9 time)	14.5 BPS
(Flash 10 time)	15 BPS
(Flash 11 time)	15.5 BPS
(Flash 12time)	16 BPS
(Flash 13time)	16.5 BPS
(Flash 14 time)	17 BPS
(Flash 15 time)	17.5 BPS
(Flash 16 time)	18 BPS
(Flash 17 time)	18.5 BPS
(Flash 18 ime)	19 BPS
(Flash 19 time)	19.5 BPS
(Flash 20 time)	20 BPS

3. Réglage du dwell

INDIQUE PAR LA LED : ORANGE FIXE

Pour entrer dans la fonction ROF, le lanceur doit être éteint, appuyer sur le bouton réglage 3 fois, la LED passe au orange fixe et ensuite clignotera pour indiquer le réglage actuel du dwell. Le réglage par défaut de dwell du mini est 38 (qui est 38*.25 millisecondes). Cette fonction se contrôle de la même façon que le

choix des modes de tir et le ROF, pendant que la LED est allumée orange, pour augmenter ou diminuer le dwell par incréments de .25 millisecondes.

4. BIP delay (Ball In Place)

INDIQUE PAR LA LED : ROUGE CLIGNOTANT RAPIDE

Pour entrer dans la fonction BIP, le lanceur doit être éteint, appuyer sur le bouton réglage 4 fois, la LED passe au rouge clignotant rapide et ensuite clignotera plus lentement pour indiquer le réglage actuel du BIP. Le réglage par défaut est 1, une pulsation (1 milliseconde). Le BIP est ajustable de 1 à 40 millisecondes. Cette fonction est contrôlée comme les autres (pendant que la LED est rouge) pour augmenter ou diminuer le BIP par incréments d'une milliseconde.

5. départ ramping

INDIQUE PAR LA LED : VERT CLIGNOTANT RAPIDE

Pour entrer dans la fonction départ ramping, le lanceur doit être éteint, appuyer sur le bouton réglage 5 fois, la LED passe au vert clignotant rapide et ensuite clignotera plus lentement pour indiquer le réglage actuel du départ ramping.

Le départ ramping par défaut en mode PSP est 3 (4 bps), en mode Millénium c'est 7 (7.5 bps). Le départ ramping est ajustable de 4 à 9.5 bps. Voir tableau de réglages

	Select		
recharge trigger pull	(Flash 3 time)	4	BPS
	(Flash 4 time)	4.5	BPS
	(Flash 5 time)	5.5	BPS
	(Flash 6 time)	6.5	BPS
	(Flash 7 time)	7.5	BPS
	(Flash 8 time)	8.5	BPS
	(Flash 9 time)	9.5	BPS
			recharge trigger pull (GPS)

XI. Faire un reset de la carte

Il y a 2 façons de faire ce reset :

- 1- éteindre le lanceur, appuyer en même temps sur les boutons marche et réglage.
- 2- Retirer la pile et ensuite maintenir simultanément les boutons marche et réglage appuyés pendant 10 secondes.

XII. Décharger le mini

S'assurer que le mini est éteint. Appuyer sur le bouton marche et le maintenir pendant plus d'une seconde jusqu'à ce que la LED passe du rouge au vert.

Mettre le bouchon de canon.

Retirer la bouteille d'air.

Retourner le lanceur de telle façon que le loader soit sous le corps du lanceur.

Retirer le loader du feeder en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

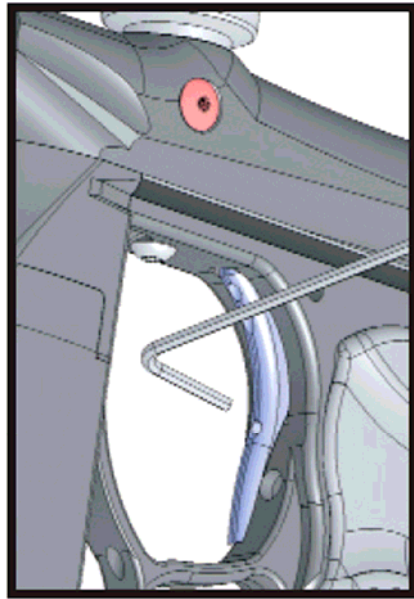
Retirer le canon et vérifier qu'il n'y a pas de bille dans la chambre.

Retirer les billes trouvées dans le canon ou dans la chambre.

XXI. Ajuster la détente

Le mini possède un capteur de détente à effet Hall. Il n'y a pas à se soucier d'un quelconque switch, pas d'entrave avec la peinture, et pas de casse. Vous remarquerez 3 vis pour la détente. La vis sur la face de la détente ajuste la course arrière et le point d'arrêt. La vis arrière en haut ajuste la course avant et le point d'arrêt. La vis avant en haut ajuste le point d'activation de la détente.

Utiliser la loctite bleue pendant que vous ajustez les vis. Une activité normale peut provoquer un dérèglement. NE PAS DEPOSER LA GOUTTE DE LOCTITE DESSUS. Faire les ajustements en faisant très attention. Nettoyer l'excès de loctite et laisser sécher au moins une heure avant de s'en servir. Cela assure que les vis resteront en place.



XIV. Maintenance

ATTENTION : avant d'effectuer une opération de maintenance quelconque, vérifier qu'il n'y a pas de bouteille ou de loader sur le lanceur, installer un bouchon de canon, éteindre le lanceur.

Maintenance simple

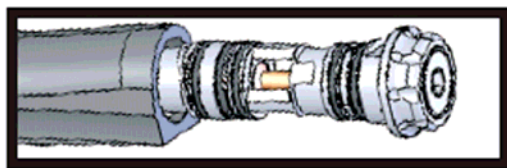
Garder le mini propre et graissé pour éliminer les frictions qui pourraient empêcher un bon fonctionnement. Nettoyer et graisser le mini avant chaque utilisation. **NE PAS UTILISER D'HUILES !** pas d'huiles pour lanceurs de paintball, pour armes à feu ou outils pneumatiques, pas d'huile du tout. Pas de graisses à base de pétrole. Des graisses à base de teflon ou silicone peuvent être utilisées (pas en spray) pour la culasse. La graisse Dow 33 est recommandée pour lubrifier les pistons du régulateur.

Ball detents (rétenteurs de billes)

Les ball detents sont situés de chaque côté de la chambre, sous le feeder et protégés par les caches.

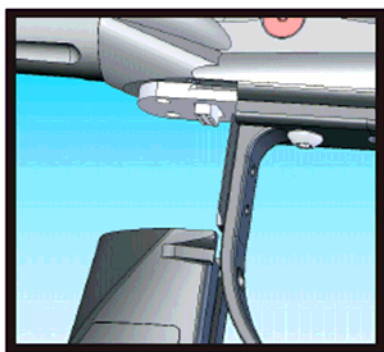
Graissage de la culasse

Quand vous sentez une baisse de performance, la seule maintenance est celle de la culasse. Retirer les vis arrière de la poignée pour relâcher la culasse et le guide culasse. Nettoyez la saleté et la vieille graisse du ressort, la culasse et le guide culasse. Sur la culasse il y a 6 joints qui ont besoin d'être graissés avec de la dow 33. Graisser aussi les 2 joints sur la culasse et graisser légèrement au bout de la culasse.



Les ball detents sont conçues pour un usage prolongé, et ne devrait pas être remplacées avant un moment. Si il faut les remplacer dévisser simplement les caches de ball detents de chaque côté du corps du lanceur. Retirer les anciens ball detents et remplacer par les nouveaux, remplacer les caches en faisant attention de ne pas trop serrer les vis.

XV. La poignée avant (assemblage / désassemblage)



ATTENTION : avant d'effectuer une opération de maintenance quelconque, vérifier qu'il n'y a pas de bouteille ou de loader sur le lanceur, installer un bouchon de canon, éteindre le lanceur.

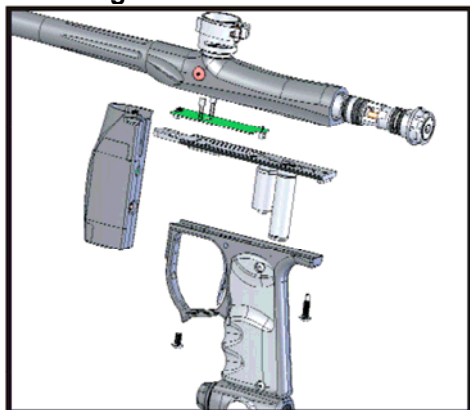
La poignée avant est le logement de la carte Optimus et de la batterie. Il y a seulement besoin de dévisser 2 vis pour détacher la poignée avant du corps, bien que ça ne soit pas nécessaire ou recommandé. L'accès à la carte, pile et bouton réglage se fait par la plaque amovible sur le coté gauche, en dévissant la vis sous la poignée.

FAITES ATTENTION

Si vous enlevez et réinstallez la poignée avant. Le connecteur male est situé sur la carte Optimus et est guidé dans le connecteur femelle situé sur la carte capteur dans le corps du lanceur. Ca peut être très fragile, donc soyez délicats. Pour cela il y a un guide au bas du compartiment carte/pile pour être sûr de l'alignement lors du réassemblage. Assurez vous que la poignée avant est contre le pontet lors du réassemblage.

NE PAS serrer les vis de fixation trop fort !

XVI. Assemblage de la poignée et du régulateur



ATTENTION : avant d'effectuer une opération de maintenance quelconque, vérifier qu'il n'y a pas de bouteille ou de loader sur le lanceur, installer un bouchon de canon, éteindre le lanceur.

La poignée loge la détente et le conduit qui amène l'air du bottom line au corps du lanceur. Le bottom line du mini ne peut pas être ajusté en avant-arrière sans les pièces aftermarket MINI.

Pour accéder au bottom line retirer d'abord les grips en utilisant une clé hexagonale. Dévisser ensuite les vis extérieures sur la partie basse de la poignée. Il faut juste sortir les vis assez pour que le bottom line puisse être détaché du mini.

Lors de la fixation du bottom line, remonter d'abord les vis extérieures sur la partie basse de la poignée pour qu'elles soient affleurantes à la poignée. Si le bottom line n'est pas assez serré sur la poignée, accéder aux vis internes de la poignée. Les resserrer jusqu'à ce qu'il soit serré. Ne pas serrer trop fort.

XVII. Le corps du mini

Le corps est composé de la plaque pour le transfert de l'air, la check valve, la carte capteur (sur laquelle les yeux sont fixés) et la partie culasse. La culasse est accessible par l'arrière du corps en dévissant la vis principale du corps à l'arrière (primary retention screw) pour que les pièces internes puissent sortir.

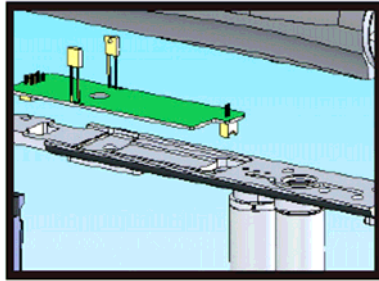
Pour accéder aux yeux il faut que le corps soit séparé de la poignée, cela doit être fait dans cet ordre :

1. Retirer les 2 vis accessibles par l'avant de la détente qui permettront à la poignée avant de se détacher.
2. Retirer les 2 vis du corps
3. Faire glisser la poignée pour la séparer du corps. Ne pas faire de rotation en même temps.

La carte capteur est située sous la plaque de transfert de l'air, dans le bas du corps, elle est fixée par 7 petites vis hexagonales.

FAITES ATTENTION QUAND VOUS ENLEVEZ LA CARTE CAPTEUR, SI LA CHECK VALVE EST ACCIDENTELLEMENT RETIREE CELA AFFECTERA LA PERFORMANCE DU LANCEUR.

La check valve est une petite pièce plastique entre le corps et la carte capteur. Elle sert à contrôler la vitesse de la culasse, mais à cause de sa taille il est simple de mal la placer. Si elle est mal placée le mini tirera mais la vitesse de la culasse augmentera considérablement et causera des problèmes. Pour remettre la check valve, l'insérer avec le coté couronne (crown side) en premier, à sa place dans le corps.



Pour refixer la poignée et la poignée avant au corps :

1. aligner le solénoïde et le tube pour le transfert d'air attaché au corps avec l'espace et le tube dans la poignée.
2. Glisser la poignée à sa place.
3. Insérer les 2 vis du corps et serrer (encore une fois pas trop fort !)
4. Glisser la poignée avant contre le rail situé devant le pontet et appuyer doucement pour être sûr que la connexion soit bien faite.
5. En utilisant un clé allen, installer les 2 vis qui retiennent la poignée avant au rail de fixation.

La technologie utilisée dans le mini pour les yeux et la carte capteur élimine le besoin de câbles. Les yeux sont intégrés à la carte capteur. Pour retirer les yeux vous devez retirer la carte capteur, bien qu'il soit conseillé de nettoyer les yeux par la chambre avec un chiffon propre, un swab en coton, un squeegee. Le corps et la poignée sont fixés ensemble par 2 vis, à l'avant et à l'arrière (primary retention screw), toutes les 2 sont en 1/8". Faites attention en dévissant la vis arrière (primary retention screw) sinon la culasse et le ressort vont « sauter ». Lorsque vous enlevez cette vis à l'arrière du corps, gardez la main sur la partie arrière du corps pour que les pièces internes ne sautent pas.

NOTE : le ressort principal doit être sur la culasse et DANS LA BONNE POSITION. Le ressort principal est légèrement conique, donc quand le ressort est glissé contre la culasse et quand on appuie dessus fermement, il va se « cliquer » à sa place contre l'arrière de la culasse. Donc si vous essayez de glisser le ressort du mauvais côté, l'ajustement sera lâche et le ressort ne « cliquera » pas.

Pour ré-assembler le corps, insérer le ressort principal et l'ensemble culasse dans le corps avec le ressort vers l'avant du lanceur, compresser doucement le ressort en poussant les pièces en avant, aligner le bouchon arrière, ensuite remettre la vis arrière du corps (primary retention screw).

POUR ALIGNER L'ARRIERE DE LA CULASSE SUR LE CORPS : il y a un petit trou à l'arrière du guide culasse qui devrait s'aligner avec le petit trou à l'arrière du corps. Serrer les 2 vis du corps sans trop forcer.

XIX. TROUBLE SHOOTING

Casse de billes

Les billes cassent dans la chambre.

- Les billes dans le loader peuvent se coincer, gâchant le timing du tir. Toujours utiliser un loader à agitation ou à alimentation forcée (forcefeed), et vérifier que les yeux sont actifs.
- Si les ball detents ne bougent pas librement, les billes peuvent se briser contre eux, ou alors si ils restent en position reculée, il peut y avoir 2 billes dans la chambre. Vérifier régulièrement la tension des ball detents et garder cette zone aussi propre que possible.

- Si les ball detents sont trop gras, ils peuvent ne pas retenir la bille correctement, ce qui peut faire qu'une deuxième bille vient sur la trajectoire de la culasse et peut être cisailée. Vérifier la tension.

Problèmes de régulateur

- Le mano affiche la bonne pression mais commence à grimper après un moment.
- Le joint du régulateur est sale. Démonter le régulateur et nettoyer le joint avec un coton-tige et de l'alcool ou dévisser complètement la vis d'ajustement et vérifier que la pression est à zéro. Si ce n'est pas le cas, dévisser le cap jusqu'à ce qu'il affiche zéro, ensuite ajuster la pression à 200psi avec l'ajusteur en laiton (brass adjuster) seulement.

Problèmes de pile

- La LED fonctionne mais le lanceur ne tire pas.
- La LED clignote orange ou rouge pendant une phase normale.
- Tous les coups ne partent pas.
- La vitesse augmente lors d'une rafale.
- La vitesse est irrégulière. Elle monte de 20fps ou plus.
- Casse de billes inexpliquée.

Solution : changer la pile. Toutes les piles n'ont pas la même tension. La performance peut varier. Donc, si le lanceur se comporte de façon inhabituelle, mettre une nouvelle pile.