

(Remover el cilindro continué de la page 1-S)

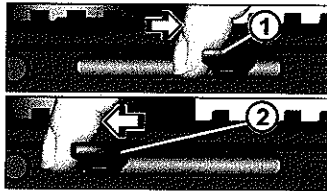
□ Apunte con su marcador en forma segura y dispare el gas remanente halando el gatillo hasta que el mismo marcador deje de disparar ( esto puede tomar entre cuatro o cinco disparos ). • Si su marcador continua disparando, el pin de la válvula del tanque no ha cerrado aún, (Debido a las variantes en las partes de las válvulas, cada tanque varia un poco uno de otro, especialmente en como se debe dar vuelta.); □ usted tendrá que mover el tanque en sentido contrario a las agujas del reloj ↻, un poco más y repetir este paso hasta que el marcador no dispare, □ luego puede retirar el tanque. • **NOTA:** Si durante este paso usted dio vuelta al tanque y este presento un escape antes de hacer algun disparo, el anillo-O del empaque debe ser revisado y cambiado antes de reensamblarlo.

□ **3) Antes de remover el tanque:** apunte y dispare su marcador en zona y dirección segura descargando todo el aire almacenado.

□ **4) Ponga el marcador en posición de desengatillado.**

□ Hale y sostenga el tornillo de la manija del gatillo hacia atrás ①;

□ luego hale el gatillo y □ muy despacio suelte la manija hacia adelante ②; con lo cual quedara desengatillado el marcador.

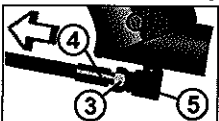


**PASO 2: Retire el mango de reserva del marcador.**

□ **No realice el PASO 2 sin haber leído la ADVERTENCIA y completo el PASO 1.**

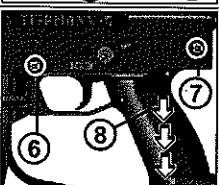
□ **1) Remueva la línea de gas en el mango:**

Use una llave 7/16" (↻↻) para soltar la tuerca de la línea de gas ③ y luego hale la línea ④ ↵ para afuera de el codo ⑤.



□ **2) Remueva los 2 pasadores del mango**

⑥/⑦: Presione en los extremos de los dos pasadores (↔↔), para adentro y luego hale los pasadores hacia afuera (↵↵).



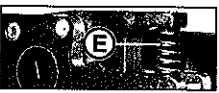
□ **3) Retire el mango:** Hale para abajo ↵ en el mango ⑧ para que se deslisar afuera.

**PASO 3: Instale el nuevo X7™ E-Grip™.**

**1) Preparese para la instalacion de E-Grip™:**

□ Remueva la cinta de empaque de el ensamble del gatillo.

□ Revise para estar seguro que el resorte ⑨ del gatillo esta en la posición como se muestra.



2-S (PASO 3: Instale continua en la página 3-S)

**TIPPMANN® X7™ E-GRIP™ El Estuche # T210001**  
**INSTRUCCIONES PARA PROGRAMACION E INSTALACION**  
Apto: Modelo Basico X7™

**EL ESTUCHE**  
PN. T210001  
**INCLUYE:**  
□ 1 - X7™ E-Grip™



**NOTA:** requiere el uso de una batería de 9 voltios. No esta incluida.

**NO SÓLO EL PROPIETARIO, SINO TAMBIEN CUALQUIER PERSONA QUE SE ENCUENTRE EN EL RADIO DE ALCANCE, DEBEN USAR EN TODO MOMENTO LOS PROTECTORES PARA OJOS DISEÑADOS PARA EL DEPORTE DE PAINTBALL, ESPECIALMENTE MIENTRAS SE ESTE USANDO EL MARCADOR. NO INTENTE DESARMAR SU MARCADOR MIENTRAS SE ENCUENTRE PRESURIZADO. RETIRE EL CILINDRO DE AIRE O EL CARTUCHO ANTES DE INICIAR CUALQUIER MANIOBRA DE DEENSAMBLE. DEENSAMBLARLO MIENTRAS ESTA PRESURIZADO LE CAUSARÁ LESIONES PERSONALES Y DAÑOS A SU MARCADOR. NO USE EL MARCADOR SI TIENE PARTES DEFECTUOSAS O FALTANTES. SI DURANTE EL PROCESO DE INSTALACION ALGUNA DE SUS PARTES SE ENCUENTRA DEFECTUOSA O NO ESTA INCLUIDA, REPLACELA ANTES DE REENSAMBLARLO.**

□ **LEA COMPLETAMENTE CADA UNO DE ESTOS PASOS ANTES DE INTENTAR USARLO.**

□ **Prepare un mesa con suficiente espacio de trabajo.** Ustes necesitara una llave 7/16" (↻↻) y una batería de 9 voltios. **NOTA:** con mucho cuidado empiece a atornillar las partes, tenga en cuenta de no apretarlas demasiado.

**PASO 1: Prepare su marcador para ser desensamblado en forma segura, antes de iniciar cualquier maniobra de desensamble.**

**Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance.**

**1. Descargue su marcador -** Para descargar su marcador:

□ Instale funda del barril. □ Desocupe completamente la tolva de municiones y remueva la tolva ( de vuelta a la tolva en sentido a las agujas del reloj ↻ y levante para afuera). □ Vaya al area designada de disparo y remueva la funda del barril. □ Después apunte su marcador en una dirección segura y dispare varias veces asegurandose que no queden bolas atrapadas en la cámara y/o en el barril. □ Instale funda del barril. □ Inspeccione visualmente el alimentador Cyclone™ de bolas y la camara para las bolas de pintura.

**2. Remover el cilindro cargado de aire -** Para remover un cilindro cargado de aire: □ Gire el cilindro aproximadamente 3/4 de vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj ↻. Esto permite que el pin de la válvula de suministro de aire, cierre de tal manera que no permita el paso de aire al marcador.

1-S (Remover el cilindro continúa en la página 2-S)

ESPAÑOL

# TIPPMANN® X7™ E-GRIP™ El Estuche # T210001 INSTRUCCIONES PARA PROGRAMACION E INSTALACION

Apto: Modelo Basico X7™

EL ESTUCHE  
PN. T210001  
INCLUYE:

- 1 - X7™ E-Grip™



NOTA: requiere el uso de una batería de 9 voltios. No esta incluida.

NO SÓLO EL PROPIETARIO, SINO TAMBIEN CUALQUIER PERSONA QUE SE ENCUENTRE EN EL RADIO DE ALCANCE, DEBEN USAR EN TODO MOMENTO LOS PROTECTORES PARA OJOS DISEÑADOS PARA EL DEPORTE DE PAINTBALL, ESPECIALMENTE MIENTRAS SE ESTE USANDO EL MARCADOR. NO INTENTE DESARMAR SU MARCADOR MIENTRAS SE ENCUENTRE PRESURIZADO. RETIRE EL CILINDRO DE AIRE O EL CARTUCHO ANTES DE INICIAR CUALQUIER MANIOBRA DE DEENSAMBLE. DEENSAMBLARLO MIENTRAS ESTA PRESURIZADO LE CAUSARÁ LESIONES PERSONALES Y DAÑOS A SU MARCADOR. NO USE EL MARCADOR SI TIENE PARTES DEFECTUOSAS O FALTANTES. SI DURANTE EL PROCESO DE INSTALACION ALGUNA DE SUS PARTES SE ENCUENTRA DEFECTUOSA O NO ESTA INCLUIDA, REPLACELA ANTES DE REENSAMBLARLO.

LEA COMPLETAMENTE CADA UNO DE ESTOS PASOS ANTES DE INTENTAR USARLO.

Prepare un mesa con suficiente espacio de trabajo. Ustedes necesitara una llave 7/16" (E) y una batería de 9 voltios. NOTA: con mucho cuidado empiece a atornillar las partes, tenga en cuenta de no apretarlas demasiado.

**PASO 1:** Prepare su marcador para ser desensamblado en forma segura, antes de iniciar cualquier maniobra de desensamble.

Los protectores para ojos diseñados para paintball deben ser usados por los jugadores y cualquier persona que este en el rango de alcance.

**1. Descargue su marcador** - Para descargar su marcador:

- Instale funda del barril.
- Desocupe completamente la tolva de municiones y remueva la tolva ( de vuelta a la tolva en sentido a las agujas del reloj C y levante para afuera).
- Vaya al area designada de disparo y remueva la funda del barril.
- Después apunte su marcador en una dirección segura y dispare varias veces asegurandose que no queden bolas atrapadas en la cámara y/o en el barril.
- Instale funda del barril.
- Inspeccione visualmente el alimentador Cyclone™ de bolas y la camara para las bolas de pintura.

**2. Remover el cilindro cargado de aire** - Para remover un cilindro cargado de aire:  Gire el cilindro aproximadamente 3/4 de vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj C. Esto permite que el pin de la válvula de suministro de aire, cierre de tal manera que no permita el paso de aire al marcador.

1-S (Remover el cilindro continua en la página 2-S)

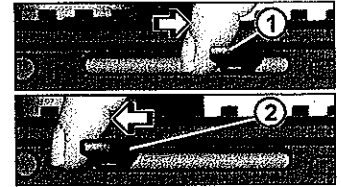
(Remover el cilindro continué de la page 1-S)

Apunte con su marcador en forma segura y dispare el gas remanente halando el gatillo hasta que el mismo marcador deje de disparar ( esto puede tomar entre cuatro o cinco disparos ). • Si su marcador continua disparando, el pin de la válvula del tanque no ha cerrado aún, (Debido a las variantes en las partes de las válvulas, cada tanque varia un poco uno de otro, especialmente en como se debe dar vuelta.);  usted tendrá que mover el tanque en sentido contrario a las agujas del reloj C, un poco más y repetir este paso hasta que el marcador no dispare,  luego puede retirar el tanque. • NOTA: Si durante este paso usted dio vuelta al tanque y este presento un escape antes de hacer algun disparo, el anillo-O del empaque debe ser revisado y cambiado antes de reensamblarlo.

**3) Antes de remover el tanque:** apunte y dispare su marcador en zona y dirección segura descargando todo el aire almacenado.

**4) Ponga el marcador en posición de desengatillado.**

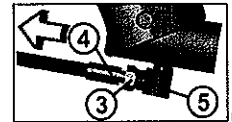
- Hale y sostenga el tornillo de la manija del gatillo hacia atrás ①;
- luego hale el gatillo y  muy despacio suelte la manija hacia adelante ②; con lo cual quedara desengatillado el marcador.



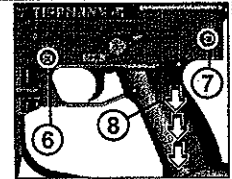
**PASO 2:** Retire el mango de reserva del marcador.

No realice el PASO 2 sin haber leído la ADVERTENCIA y completo el PASO 1.

**1) Remueva la línea de gas en el mago:** Use una llave 7/16" (E) para soltar la tuerca de la línea de gas ③ y luego hale la línea ④ para afuera de el codo ⑤.



**2) Remueva los 2 pasadores del mango ⑥/⑦:** Presione en los extremos de los dos pasadores (E) para adentro y luego hale los pasadores hacia afuera (E).



**3) Retire el mango:** Hale para abajo D en el mango ⑧ para que se deslizar afuera.

**PASO 3:** Instale el nuevo X7™ E-Grip™.

**1) Preparese para la instalacion de E-Grip™:**

Remueva la cinta de empaque de el ensamble del gatillo.

Revise para estar seguro que el resorte (E) del gatillo esta en la posicion como se muestra.



2-S (PASO 3: Instale continua en la página 3-S)

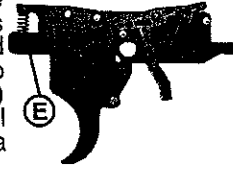
ESPAÑOL

ESPAÑOL

□ Revise para estar seguro que las platinas del gatillo no se han separado y que el ensamble E-Grip™ esta intacto como se muestra. Si hay algun espacio vacio en (D) entre las platinas (A) y el gatillo (B) o el cierre (C) - apriete las platinas para que queden unidas como se muestra.

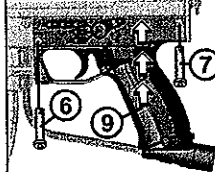


NOTA: Si el ensamble del gatillo llegare a desbaratarse, coloque cada una de sus partes dentro de la mitad derecha del gatillo como se muestra. (E) es el resorte rojo del gatillo luego coloque la mitad izquierda ensima.



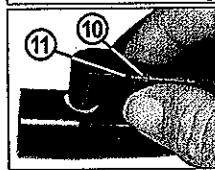
□ 2) Instalacion del E-Grip™:

□ Deslizar el E-Grip™ (9) dentro de el marcador y alinee los agujeros para los pasadores. □ Inserte los dos pasadores (6) y (7).



□ 3) Instale la linea de gas. El uso de cinta adhesiva o pasta no es necesaria.

□ Inserte la linea de gas dentro del codo de la E-Grip™. □ Tenga cuidado de no alterar las rosas de los ensambles durante el proceso de alinear y apretar con sus dedos las diferentes tuercas (10) de las lineas de gas con el empate del codo de la linea de gas (11). □ Use una llave de 7/16" (12) para terminar de apretar, tenga en cuenta de no apretarlas demasiado.



□ 4) Instalacion de la bateria. □ Remueva la tapa de la caja para la bateria (F) localizada en la parte de atraz de la E-Grip™ halando hacia arriba y atraz de la aleta (G).



□ Conecte una bateria de 9 voltios.

□ Inserte y el clip (H) la bateria dentro de la E-Grip™ con los cables (I) como se muestra.



NOTA: Cuando este removiendo el clip de la bateria (H), No hale de los cables (I).

□ 5) Reinstale la tapa de la bateria. Reposicione la tapa de la bateria con la aleta (G) mirando abajo, presione la aleta (G) y espere a que suene el ajuste de tal forma que quede asegurada dentro de la E-Grip™.

3-S

PASO 4: Ensendido - Operacion Basica

□ SEGURO PARA COMPETENCIAS:

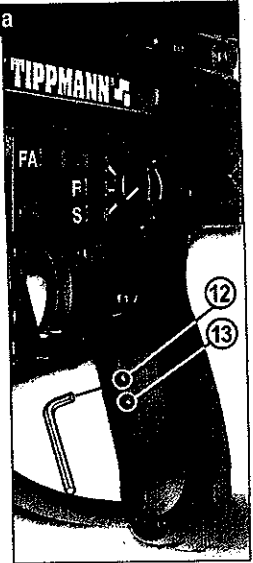
Debido a que el tablero de la E-Trigger requiere de una herramienta para encender o apagar, no requiere de seguro durante competencias de paintball.

□ 1) Encendido de la X7™ E-Grip™:

□ Use un objeto pequeno como una llave de Allen (12) para hacer presion y sostener el boton de encendido (12) for 2 segundos. El tablero (13) prendera la luz naranja y luego verde cuando el sistema electronic se ha activado.

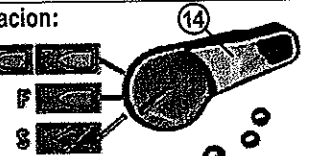
□ Suelte el boton de encendido y la luz en el tablero (13) sera intermitente verde indicando que la energia esta prendido y que la bateria esta en buen estado. (NOTA: Si el tablero muestra una luz intermitente roja, referir a una condicion de bateria baja en la pagina 9-S).

NOTA: Si al hacer presion sobre el boton de encendido no prende la luz en el tablero, referir a la seccion de solucion a problemas en la pagina 9-S.



□ 2) Seguridad / Selector de operacion:

El boton de Seguridad/selector de (14) tiene (3) posiciones:



S = Seguro

F = Semi - automatico

FA = Posicion de disparo especial. ( Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez). La poscion de disparo special puede ser seleccionada de 1 de las 5 formas de disparo que han sido detalladas in la seccion de formas especiales de disparo.

□ 3) Para disparar su marcador. - Seleccione entre la poscion F o FA utilizando el boton selector de seguridad y haga presion sobre el gatillo. La luz anaranjada en el tablero se prendera con cada presion sobre el gatillo.

□ 4) Cambiar las diferentes formas de disparo. - Para hacer el cambio a una forma de disparo especial haga presion sobre el boton de encendido (12) durante 1/2 segundo. En el tablero vera una luz anaranjada intermitente representando el numero de de formas especiales de disparo. En las instrucciones encotrara el equivalente de intermitencias con las diferentes formas de disparo. Al apagar la X7™ E-Grip™ quedara

4-S ( Operacion Basica continua en la página 5-S)

desactivada la posicion seleccionada de disparo. La posicion de disparo puede ser cambiada siguiendo las instrucciones que encontrara en la seccion de programacion avanzada.

□ 5) **Para apagar** - Para apagar la energia, sostenga el boton de potencia (12) por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara de verde a rojo cuando el se ha cortado la fuente de poder. La E-Grip™ se apaga cuando el boton se suelta. **NOTA:** En los gatillos electricos existe un sistema de apagado automatico que se activa despues de un periodo prolongado de inactividad (120 minutos).

□ 6) **Condicion de Bateria Baja** - La E-Trigger posee un indicador de bateria baja: Cuando la bateria ha perdido poder, en el tablero vera el cambio de verde intermitente a rojo intermitente. Puede seguir usando su marcador con la luz intermitente roja, este seguira funcionando hasta que se quede sin energia completamente.

### Funcion especial de disparo en la X7™ E-Grip™

Esta funcion especial de las X7™ E-Grip™ puede ser programado seleccionando una de las cinco opciones:

1. **Tres estallidos seguros** - Halando el gatillo tres veces en menos de un segundo dara como resultado un disparo con tres estallidos con una rata de 13 bolas por segundo (bps) en la tercera vez que halo en gatillo. Cada vez que hala el gatillo en menos de un segundo despues de esto dara como resultado otro disparo con tres estallidos ( hasta 3 estallidos por segundo).

2. **Automatico - Completo Seguro ( valor de ajuste del fabricante )** - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dara como resultado un disparo automatico total. Sosteniendo el gatillo presionado en el tercer movimiento sostenido mantendra esta funcion automatica. La rata del disparo del valor de ajuste es de 13 bps.

3. **Respuesta Automatica** - El marcador dispara cada vez que hala y libera el gatillo. Esta funcion efectivamente duplicara la rata de disparos de su manual.

4. **Funcion Turbo** - Halando el gatillo tres veces in menos de un segundo dara como resultado la funcion automatica de disparo a una rata de 15 bps. Para mantener esta rata de disparo, el gatillo debe ser halado por lo menos una vez por segundo.

5. **Semi - Automatico** - La funcion de disparo semi-automatico esta disponible para los torneos que restringen el uso de funciones automaticas de disparo. Esta funcion es la misma que se puede seleccionar con la funcion F de disparo con el selector de seguridad ( Hale una sola vez/ sueltelo y el gatillo disparara 1 vez).

### Secciones de programacion para usuarios avanzados

Hay varias opciones de programacion las cuales pueden afectar el uso de la Tippmann® X7™ E-Grip™. La programacion para usuarios avanzados ha sido disenada para permitir que el usuario saque el mayor provecho de su E-Grip™. Hay cuatro items en la programacion para usuarios avanzados: Dwell, Debounce™, Rata de disparo, y Funcion especial de disparo. Lea y familiarize con cada uno de los items como son descritos en la siguiente seccion.

### Explicacion de los item del Menu: Dwell, Debounce™, Rata de disparo, y Funcion especial de disparo:

Esta seccion discutira las cuatro funciones en detalle de tal manera que usted entienda en su totalidad el proposito y el uso de cada item del menu.

**Dwell** ( valor de ajuste del fabricante = 8 milli-segundos ) - El item Dwell en el menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo que la energia es suministrada en el selinoide. El selinoide es un componente electronico con el cual se realiza el contacto en el cierre del marcador, permitiendo que se haga el disparo. Este ajuste afecta directamente la vida de la bateria de la E-Grip™. Si este cambia a un valor menor de 8 milli-seconds, la bateria de la E-Grip™ durara mas tiempo, pero esto tambien puede impedir que el selinoide no tenga el tiempo suficiente para viajar hasta el cierre correctamente. Ahora si este tiempo se ajusta mas alto de los 8 milli-segundos, el selinoide tendra suficiente energia por mas tiempo, pero puede reducir la vida de la bateria. Cambiar este valor puede ocasionar solucionar o crear dificultades durante el desempeño del usuario. Este item del menu puede ser actualizado con el valor de 2-20 milli-seconds.

**Debounce™** ( Valores de fabrica = 50 milli-segundos ) - El Debounce™ este item del menu es usado para cambiar la cantidad de tiempo entre la aceptacion de el gatillo halado. Es muy sencillo, este ajusta la cantidad de tiempo entre un gatillo halado aceptado por el sistema electronico y el siguiente sea aceptado. Si el Debounce™ is muy bajo, el usuario puede disparar mas veces de lo que se esperaba. Esto puede ser explicado mediante lo que se llama "Compensacion del Gatillo". Cuando un marcador de Paintball es disparado, este se movera y vibrara en las manos del usuario. Esta vibracion puede permitir que el gatillo se calibre por si solo sin que el usuario se de cuenta de que el dedo se haya movido. **NOTA:** Este item del menu puede ser acutalizado con los valores de 25 -65 milli-segundos.

**Rata de disparo** ( valores del fabricante = 13 bps ) - Este item del menu puede ser usado para actualizar la funcion de disparo automatico seguro. Esta es la unica funcion especial que puede ser afectada con este menu.

(Rata de disparo continué de la page 6-S)

Cualquier otra función especial tendrá la rata de disparo ajustada. Este ítem del menú solamente puede actualizar los valores de 8 - 30 bps. Por favor tome nota de que las rata de disparo (sobre 20 bps) puede ocasionar la ruptura de las bolas de tinta debido a que es la rata máxima de alimentación de Tippmann® Cyclone™.

**Función Especial de Disparo** (Valores del fabricante = 2 Llenado automático seguro) - Esta función especial de disparo es usada para cambiar la función de disparo especial. Los valores y funciones de disparo Especial son las siguientes:

1. Tres estallidos seguros
2. Automático - Completo Seguro (valor de ajuste del fabricante)
3. Respuesta automática
4. Función Turbo
5. Semi-automática

Este ítem del menú puede ser actualizado únicamente con los valores del 1-5.

#### **Paso 1: Aplicación del programa para el usuario avanzado.**

- 1) Apagado** - Para iniciar el programa para el usuario avanzado debe asegurarse que el marcador este apagado. Si el botón de potencia esta prendido, presione y sostenga el botón por 2 segundos. La luz cambiara a color rojo continuo. La E-Grip™ se apagara cuando deja de apretar el botón.
- 2) Hale el gatillo** - Hale y sostenga el gatillo abajo.
- 3) Encendido** - Presione y sostenga el botón por 2 segundos. La E-Grip™ se prendera normalmente. Libere el botón de encendido una vez vea la luz verde.
- 4) Continúe sosteniendo el gatillo.** - Continúe sosteniendo el gatillo por 5 segundos. Después de 5 segundos la luz cambiara a rojo.
- 5) Libere el gatillo** - Una vez que el tablero cambio a rojo suelte el gatillo. La E-Grip™ esta en la programación para usuario avanzado.

#### **PASO 2: Selección del ítem en el menú.**

Los cuatro elementos en el menú en el programa para usuarios avanzados son Dwell, Debounce™, Rate-de disparo y Función Especial de disparo. Cada una de estos ítems del menú tienen su código de color correspondiente como sigue:

1. Rojo Solido - Dwell
2. Verde Solido - Debounce™
3. Verde intermitente - Rate de disparo
4. Alternando Rojo/Verde - Función Especial de disparo

**1) Ciclos del menú** - Los ciclos en el menú se dan al oprimir y liberar el gatillo. Cada vez que el gatillo es oprimido y liberado, un color diferente se vera en el tablero de acuerdo con la lista de abajo.

7-S (Selección del ítem continúa en la página 8-S)

(Selección del ítem continué de la page 7-S)

**2) Entre la opción del menú** - Una vez que el tablero ha mostrado el color del ítem que se necesita, jale y sostenga el gatillo por dos segundos.

**3) Valor actual** - Una vez que se entro el ítem del menú, el tablero presentara una luz roja. Esta luz representa el valor corriente en el menú. El valor corriente brillara dos veces con una pausa muy corta entre el número de brillos. Si un valor nuevo se es introducido antes de que se de el segundo brillo, el sistema electrónico regresara automáticamente al menú principal.

**4) Entre el valor Nuevo** - En cualquier momento mientras este la luz brillando en el tablero, un valor nuevo puede ser metido, apretando y liberando el gatillo. Cada presión y liberación de el gatillo puede ser contada de tal manera que 1 es cuando se entra un nuevo valor. Por ejemplo: Para entrar el número 5, presione y libere el gatillo cinco veces. Una vez que el usuario haya metido el valor, suelte el gatillo.

**5) Configuración exitosa del menú** - Una vez que el usuario ha entrado el nuevo valor por cada elemento de el menú, el tablero brillara (rojo/naranjado/verde significando que un valor aceptable se ha introducido. Los componentes electrónicos retornaran a el menú principal. Si se mete un valor no aceptable el tablero rapidamente brillara rojo y regresara a el menú original. El valor de el ítem en el menú sera actualizado si esto ocurre.

**6) Apagar** - Una vez aue el ítem en el menú ha sido cambiado, el usuario debe apagar los componentes electrónicos antes de que el cambio sea efectivo. Sostenga el botón de encendido por 2 segundos. La luz en el tablero cambiara a rojo. Suelte el botón de encendido y el componente electrónico se apagara.

**7) Opcional - cambio de la calibración del fabricante** - Un cambio en la calibración del fabricante puede lograrse mediante sostener el botón de encendido por 10 segundos. En el tablero se vera la luz que indica encendido, pero después de 10 segundos, el tablero se vera una luz roja/naranja/ verde dos veces, después del tablero se apagara. En este punto la calibración del fabricante sera reemplazada.

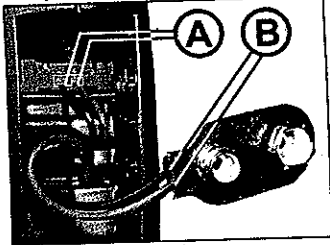
8-S

(Solución a problemas en la página 9-S)

## Solucion a problemas

**PROBLEMA: La luz en el tablero no prende cuando usted hace presion sobre el boton de encendido para prender el E-Trigger™.**

- 1) No hay bateria.  Revise que tenga una bateria instalada.
- 2) Bateria desconectada.  Revise que la bateria este conectada.
- 3) Bateria danada.  Revise la bateria y reemplacela si esta mala.
- 4) Un cable puede estar desconectado en el contacto de la bateria.  Inspeccione el cable que va de la bateria al conector **(A)** / **(B)**.
- 5) **NOTA:** Si el problema persiste, llame a el Departamento de Servicio Tippmann® al 1-800-533-4831.



**PROBLEMA: Ruptura de la bola de tinta en la funcion Automatica Completo seguro.**  La rata de disparo actual pued exeder la rata de la Cyclone™ y es necesario reducir la rata de disparo *ver detalles en la seccion de rata de disparos.*

**PROBLEMA: Usted puede escuchar que el E-Trigger™ funciona pero no hay disparos.**

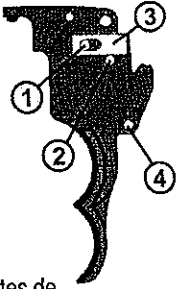
- Revise que el suministro de aire este conectado al marcador.
- Revise que la bateria esta en buen estado.
- La calibracion Dwell puede estar muy baja y necesita aumentar el tiempo Dwell - *ver detalles en la seccion Dwell.*
- PROBLEMA: EL marcador dispara mas veces de lo esperado.**
- El Debounce puede haberse calibrado muy bajo causando esta respuesta del gatillo entonces usted necesita auementar el tiempo de Debounce, *ver detalles en la seccion de Debounce™.*
- Si ha instalado un gatillo doble, asegurese de que el deslizante ha sido removido del gatillo.
- Verifique que el tornillo tracero y el cierre no tengan averias (lea y siga las instrucciones que estan en el manual del usuario.).

**IMPORTANTE: Guarde estas instuccionas como referencia en el futuro.**

9-S

**NOTA: Estuche de Gatillo Doble ( Opcional, no esta incluido en los marcadores X7™ E-Grip™ )**

Si se ha instalado el gatillo doble en la E-Grip™, talvez sea necesario usar el magneto del gatillo unico que viene con este marcador, si el gatillo doble no tiene magneto. Antes de retirar el magneto de el gatillo unico, asegurese de tomar nota de que direccion debe tener el punto rojo en el magneto. Sera necesario que el magneto se inserte dentro del gatillo doble siguiendo la misma direccion dentro de la abertura **(4)**. El punto rojo debe ser visible al insertar el magneto dentro de el gatillo doble como se observa.



El resorte del gatillo **(3)** necesita ser removido antes de instalar el gatillo doble dentro de la E-Grip™. Esto se podra lograr removiendo el pasador **(1)** y **(2)** de el gatillo doble. Esto permitira que el gatillo deslice y que el resorte pueda ser removido del gatillo.

10-S