

Notice d'utilisation du Droid

(Ceci est une traduction, soyez indulgent)



DEMARRAGE RAPIDE

PERMUTER VOTRE DROID ON/OFF

Le switch ON/OFF est situé sur la partie haute sur l'arrière de votre poignée. Commutez-le pour l'allumer, et idem pour l'éteindre.

La LED sera rouge si le marqueur est en marche.



TIRER

Si une bille est chargée dans votre et qu'il est en marche, vous pouvez tirer avec le en pressant la gâchette. Si aucune bille n'est chargée, vous devez en charger une ou bien lisez la section sur l'activation / désactivation des yeux.

COMPRENDRE LES YEUX

Votre est équipé d'un système d'yeux qui détermine si une bille est présente ou non mais surtout si elle est correctement chargée. Ce système est utilisé pour éviter les casses accidentelles de billes sur à un mauvais chargement. La LED sur le grip vous indiquera l'état des yeux :

Vert : bille chargée

Rouge : aucune bille

Orange clignotant : mauvais fonctionnement des yeux

Rouge clignotant : yeux désactivés

RETIRER LES YEUX

Pour retirer l'œil, maintenez la gâchette jusqu'à ce que la LED clignote rouge, vous pouvez remettre les yeux de la même manière.

INSTALLER UNE BOUTEILLE (air).

Votre Droid MacDev est livré équipé d'un ASA (Air Système Adaptator) de haute qualité conçu pour être employé avec les systèmes standards (commercialisés) Air/Nitrogen.

Cet ASA est composé d'une vanne pour mettre votre lanceur sous pression ou non. Avant d'installer votre bouteille. Dévisser votre vanne d'environ 3 tours (ne la dévissez pas d'avantage ou elle risquerait de sortir complètement). Une fois cette manipulation effectuée, vissez votre bouteille dans l'ASA.

LORSQUE VOUS VISSEZ VOTRE BOUTEILLE NE FORCER EN AUCUN MOMENT SOUS PEINE D'ENDOMMAGER VOTRE FILETAGE / TARAUDAGE



PRESSURISE / DEPRESSURISER

Pour pressuriser votre Droid, vissez votre valve jusqu'à butée pour libérer la goupille (pin). Pour dépressuriser votre marqueur, dévissez cette valve (pas plus de 3 tours). La dépressurisation de votre marqueur correspond en fait à la rupture d'alimentation d'air comprimé. Ce qui signifie que votre marqueur contient encore de l'air comprimé, pour l'évacuer, tirer simplement un coup (à vide).

UTILISER UN LOADER AVEC VOTRE DROID

Votre peut fonctionner avec tout loader disponible sur le marché. Le logiciel et les yeux compenseront avec la fréquence de shoot, en combinant les fonctions pour permettre au lancer de cadencer aussi vite que le loader le permet. Tout les sont équipés d'un tube de remplissage serrable grâce à un système de came. Ce système permet l'installation et l'extraction rapide de votre loader. Vous aurez simplement besoin d'ajuster votre diamètre final de tube de remplissage (feeder) à votre diamètre de loader en gérant le serrage de la vis liée à la manille de serrage.

Pour implanter un loader, insérez-le dans le feeder, serrer sans forcer la came jusqu'à épouser le diamètre extérieur du feeder, si vous forcez trop lors de cette première étape, desserrez immédiatement la vis liée à la came et réessayez. Une fois le loader dans le feeder et la came en contact avec le feeder, ajustez la vis de la came pour obtenir un serrage optimal, suffisant pour que le loader ne puisse pas bouger tout en évitant un serrage excessif pouvant endommager votre loader. Un serrage excessif est facilement décelable au moment de déverrouiller le feeder, la manille doit pouvoir libérer le feeder sans trop forcer.

Par la suite vous aurez simplement à manipuler la came pour fixer ou libérer le loader à votre guise inutile de modifier le serrage tant que vous utilisez le même loader.

UTILISER VOTRE DROID

Pour obtenir les meilleures performances de votre Droid, veillez à bien suivre les instructions données dans cette notice de réglage.

REGLER LA VELOCITE

La vitesse du Droid est réglable via une vis en bas de votre régulateur. Utilisez une clé allen en veillant à toujours changer le réglage doucement et en utilisant un chrony.

NE REGLEZ JAMAIS VOTRE VELOCITE AU DESSUS DE 300FPS ET SUIVEZ TOUJOURS LA RÉGLEMENTATION LOCALE.



REGLER VOTRE GACHETTE

Votre gâchette est équipée de trois vis dont voici les fonctions en partant du haut :

- réglage de la position d'arrêt (gâchette relaxée)
- réglage de la détection du tir (activation du switch)
- réglage de la course (butée de fin de course)

Libre à vous d'ajuster chacune de ces vis pour adapter au mieux votre gâchette à votre dextérité.

(RAPPEL PERSO : sur certain lanceur ou certaine carte, si la gâchette est réglée avec une trop faible course, la vis d'activation sera trop près du capteur et ce capteur fatiguera alors plus vite que la normale...)

CHANGER VOTRE BATTERIE

Pour changer votre batterie retirer les 3 vis maintenant le grip gauche afin d'avoir accès à la batterie. Prenez soin de ne pas endommager les branchements lorsque vous retirez la pile. Il est conseillé de n'utiliser que des 9V alcalines, sachant que le meilleur choix possible est d'utiliser des MacDev Militia PowerPack type 6LR61 (*tu m'étonnes !!!*). Une fois la pile remplacée, refermer le grip et remettez les 3 vis le maintenant.

REGLAGES AVANCES

A PROPOS DU VEROUILLAGE TOURNOI

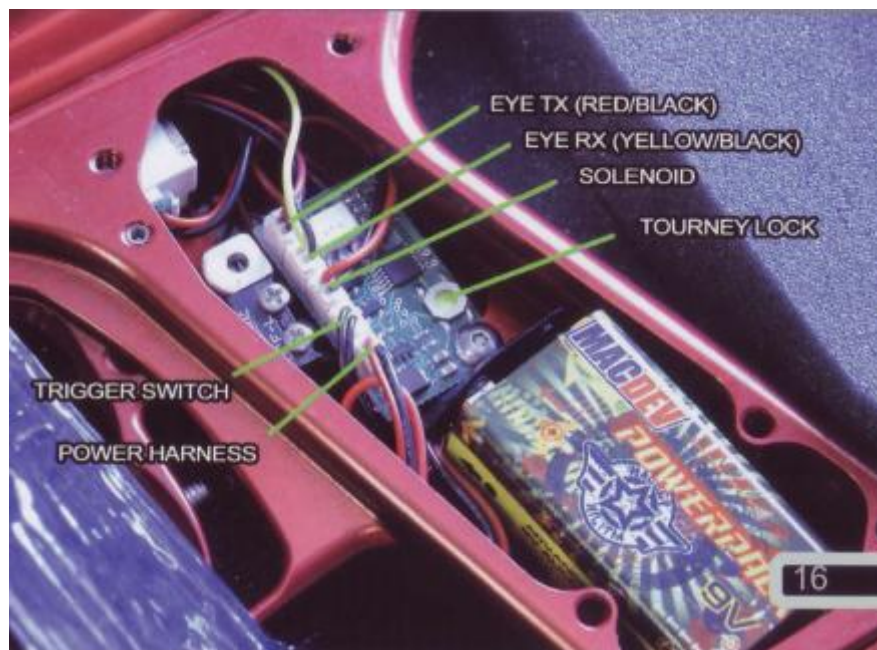
La carte du Droid est équipée d'un système de verrouillage pour les tournois. Quand ce système est activé, le lanceur ne peut être reprogrammé sur le terrain, le rendant ainsi légal pour le tournoi.

NE PAS UTILISER D'OBJET CONTENDANT (aiguisé ???) OU D'OBJET METALLIQUE SUR LE BOUTON DE VEROUILLAGE TOURNOI. NE PAS FORCER COMME UNE MULE, CELA POURRAIT ENDOMMAGER VOTRE CARTE !

Pour utiliser le verrouillage tournoi, vous devez retirer les trois visses fixant le grip gauche sur la poignée. Sur la carte, il y a un petit bouton cuivré. Utiliser un objet pointu (non aiguisé) non métallique de préférence un coton-tige ou semblable pour permuter ce bouton. La carte clignotera du rouge/vert, et ensuite finira par un constant rouge ou vert. Cette dernière couleur indique l'état du verrouillage tournoi :

Rouge : verrouillé

Vert : déverrouillé



Une fois que vous avez fini avec le verrouillage tournoi, remplacez le grip et les vis avant de jouer.

PROGRAMMER LE LOGICIEL DU DROID

Pour programmer la carte, éteignez le lanceur. Maintenez la gâchette enclenchée pendant que vous allumez le lanceur, la diode deviendra blanche, continuez de maintenir la gâchette jusqu'à ce que la diode devienne bleu (debounce enregistrement (anti-rebond)). Appuyer une fois sur la gâchette pour avancer au mode suivant (modes indiqués plus loin dans cette notice). Quand vous avez atteint le mode que vous désirez changer, maintenez la gâchette jusqu'à ce que la lumière disparaisse. Relâchez la gâchette et la diode clignotera pour indiquer la valeur actuelle. Ensuite quand le clignotement est fini, entrez la nouvelle valeur avec la gâchette et attendez que la diode s'allume de manière permanente.

TABLE DES MODES

COULEUR DE LA LED	MODE	DEFAULT
Bleu	Anti-rebond (1/2 ms d'incrémentation)	10
Rouge	Durée d'activation du solénoïde	12
Blanc	Mode de tir	1 (semi)
Vert	ROF max – seulement en ramping et semi plafonné	5 (15bps)
Jaune	Délais de rechargement (1/2 ms d'incrémentation)	2
Sarcelle (selon le dico...)	Anti rebond mécanique	2
Violet	Anti friction (montée de puissance sur le premier coup)	3
Bleu vacillant	Lancement du ramp	5bps
Rouge vacillant	Filtre de cycle	2
Blanc vacillant	Œil	2 (tir forcé)
Vert vacillant	Délais d'antifriction (ms)	10
Jaune vacillant	Test du dwell (ms)	2

Gérer le Debounce – LED de couleur bleu

La gestion du debounce de votre lanceur est utilisée pour contrôler la montée du rebond au niveau de la

gâchette. Un très faible réglage du debounce engendrera un grand nombre de rebond. Dans certaines compétitions ou terrains il sera nécessaire de réduire ce rebond en augmentant le debounce. Augmentez toujours le debounce doucement car un debounce supérieur à 15 fera que votre marqueur ne répondra plus.

Gérer le dwell – LED de couleur rouge

La gestion du dwell permet de contrôler la durée d'ouverture du solénoïde. Un dwell très faible aura pour conséquence de très pauvre performance de votre droid, et à l'inverse, une trop grande valeur aura pour résultat de réduire le ROF d'un point de vue mécanique. Pour des performances optimales il est conseillé de rester entre 12 et 16ms.

Gérer le mode de tir – LED de couleur blanche

Votre Droid est équipé de 12 modes différents. Ces modes de tir vous permettent d'utiliser votre Droid dans plusieurs situations différentes. Jeux en tournoi, en scénario etc. Suivez toujours la réglementation locale pour choisir votre mode de tir. Les modes de tir et leur correspondance en réglage à la gâchette sont les suivant :

1 Semi illimité	7 NXL complètement automatique	NB : certaines versions peuvent avoir des modes retirés pour correspondre aux lois locales. Par exemple, tous les marqueurs vendus en Australie ne présentent que le mode semi automatique.
2 Semi limité (plafonné)	8 Automatique	
3 PSP automatique	9 Ramp moyen	
4 PSP/Millennium ramp moyen	10 Ramp max	
5 PSP/Millennium ramp max	11 par rafale de trois	
6 PSP Z-Burst	12 Complètement automatique	

Gérer le ROF (Rate Of Fire) – LED de couleur verte

Votre Droid peut électroniquement limiter son ROF maximum. Ceci est requis dans quelques tournois ou terrains. En mode illimité, le ROF ne sera limité que par les capacités purement mécaniques du lanceur. Si vous utilisez un mode plafonné (comme PSP ou Millennium), le mode obéira au ROF maximum. Le ROF est ajustable à partir de 11bps avec une incrémentation de 1/4bps : 1=11bps / 2=11,25bps / 3=11,5bps / 4=11,75bps / 5=12bps / ... / 26=illimité.

Gérer le délai de rechargement – LED de couleur jaune

Ce délai correspond au temps d'attente pour la détection de la bille via les yeux du lanceur. Le lanceur attendra de détecter la bille avant d'autoriser le tir. Pour un loader très rapide, cela peut être réglé à 1 pour plus de garantie cela peut être plus haut. Si votre délai de rechargement est réglé trop lentement par rapport à votre loader, vous pourrez probablement casser des billes dans la culasse du Droid.

PS j'ai pas visionné toute ta notice mais j'espère pour toi que tu as une table de conversion réglage/ délai... par ce que plus haut ils sont mignons ils te donnent l'incrémentation de 1/4s et le réglage sur 2 mais à quoi correspond le 2 en durée... bonne chance^^

Gérer l'anti-rebond mécanique (AMB in English^^) – LED de couleur vert (sarcelle)

Dans un premier temps, vous devriez utiliser la gestion du debounce pour retirer le rebond (*bounce*) de votre Droid. Cependant, si vous constatez trop de rebond, cela pourrait être d'origine mécanique. Le filtre AMB est conçu pour retirer les rebonds excessifs et il pourrait être incrémenté méticuleusement lorsque le debounce ne suffit pas.

Gérer l'antifricction (ABS in English^^) – LED de couleur violette

Quand votre marqueur est inactif pendant trop longtemps, des phénomènes de friction peuvent engendrer une perturbation de mouvements (voir usure des pièces). Le système ABS est utilisé pour palier à ce problème sur la première bille en augmentant temporairement le dwell (*délai d'ouverture du solénoïde*). L'ABS est ajustable de 1 à 10ms de temps d'activation supplémentaire du solénoïde, et un réglage avec la valeur 1 retire totalement l'ABS.

Gérer le lancement du Ramp – LED **bleu vacillante**

Quand vous utilisez un mode Ramp, ce réglage peut être utilisé pour déterminer à partir de quelle fréquence de gâchette le Ramping est déclenché. Ajustement possible à partir de 4 jusqu'à 14 bps (en fréquence de gâchette). Les règles les plus courantes de la PSP exigent un minimum à 5bps, tandis que les règles courantes du Millennium exigent un réglage minimum à 8bps.

Gérer le filtre cyclique – LED **rouge vacillante**

Votre logiciel permet l'arrêt sur un seul tir dans le cas où vous tirez la gâchette pendant un cycle. Ce filtre peut être utilisé pour réduire le temps requis pour stopper ce tir. *(Bon alors ça c'est traduit avec sens au plus proche de la version anglaise, reformulé à ma sauce je pense que c'est le filtre qui stoppe le ramping plus ou moins vite quand il y a des interruptions sur la cadence de gâchette)*. Ajustable à partir de 1 (blocage complet) à 10 pour un filtre complet du cycle. Plus le réglage est haut, plus l'apparition du rebond mécanique dans le lanceur sera réduite, alors qu'un réglage bas fera ressentir le marqueur comme plus agressif et répondant *(attention là je pense que répondant c'est niveau envoi de bouboule... pas niveau réaction vis-à-vis de la commande, qui est ici d'arrêter de tirer...)*.

Gérer l'œil – LED **blanc vacillant**

Votre Droid peut utiliser l'œil de différentes manières. Ce réglage peut être utilisé pour déterminer de quelle manière vous voudriez utiliser ce capteur. Le système peut utiliser un mode basé sur le délai, où, si une bille n'est pas détectée devant la culasse, un tir sera effectué après un délai d'une demi-seconde. Ce mode est utile si vous utilisez un loader fonctionnant sur le son, ou si vous voulez que votre lanceur vous indique quand vous n'avez plus de bille. Une autre option est le mode forcé. Dans ce mode, le lanceur tirera uniquement si une bille est détectée. Cependant, l'utilisateur peut forcer le tir en maintenant la gâchette jusqu'à ce que le marqueur tir *(je ne sais pas si la désactivation de l'œil est permanente ou juste pour un coup...)*.

L'œil peut aussi être utilisé pour tester la vitesse *(fréquence, pas vélocité !!!)* du en regardant le « bolt » *(ensemble culasse etc...)* pendant que le lanceur tire à vide. Pour permettre ceci, votre dispose de deux modes de test, un mode avec un dwell *(temps d'activation du solénoïde)* complet *(attention : voir plus bas ce qu'ils appellent complet pour le dwell)* et un mode avec dwell réglé. Quand vous tirez dans ces modes, votre reportera une valeur approchée de la valeur vitesse via la couleur de la LED :

Rouge < 10bps < jaune < 15bps < vert < 20bps < bleu < 25bps < blanc

1= œil inactif

3= mode test avec dwell complet

2= œil forcé

4= mode de test avec dwell ajustable

Ce mode de test avec dwell complet correspond au dwell que vous utilisez couramment sur votre marqueur *(voir réglage du dwell)*, le mode de test avec dwell ajustable permet d'expérimenter plusieurs dwell sans pour autant changer le dwell opérationnel en temps normal.

Gérer le délai d'antifriction – LED **vert vacillant**

Ce délai est un paramètre utilisé pour s'assurer que l'antifriction fonctionne correctement. Ne modifiez pas ce réglage sans être conseillé par un technicien reconnu par MacDev.

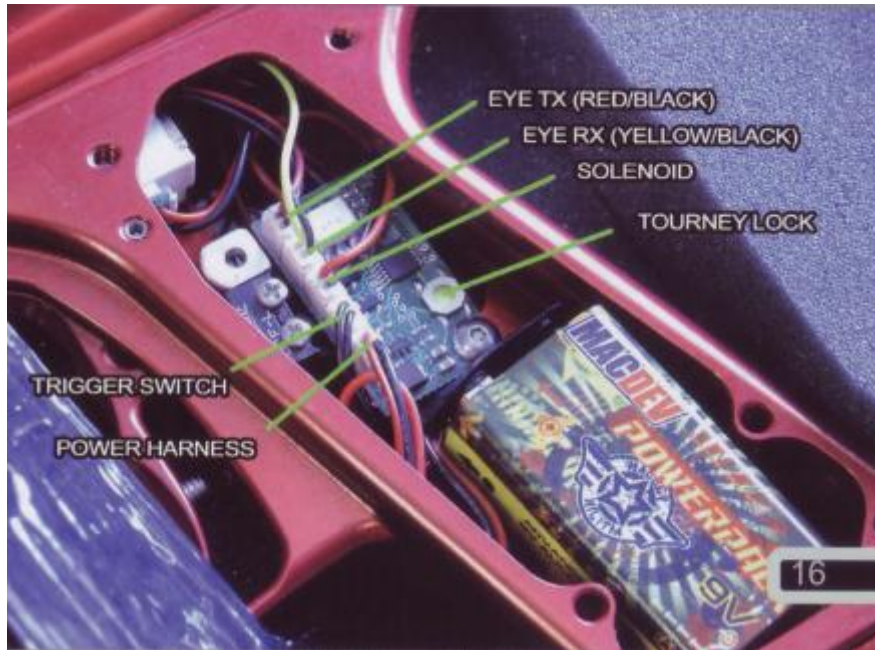
Gérer le mode test Dwell – LED **jaune vacillant**

Ce dwell de test n'est opérationnel que dans l'utilisation des yeux avec le test avec dwell ajustable (voir ci-dessus). L'utilisateur pourra régler ce dwell de test de 1 à 30ms.

Réinitialiser le logiciel.

Si nécessaire, le logiciel peut être réinitialisé aux paramètres par défauts. Ce reset est très utile lorsque les réglages effectués par l'utilisateur ont entraîné un mauvais fonctionnement du droid.

Avant d'essayer de réinitialiser la carte, vous devez retirer le grip gauche pour avoir accès à la carte. De plus, le verrouillage tournoi doit être déverrouillé.



Pour réinitialiser la carte, rentrer d'abord dans le mode de programmation : allumage avec gâchette enclenchée. Une fois dans ce mode de programmation, pressez le bouton de verrouillage tournoi (tourney lock) pendant environ 10 sec, avec de préférence un coton-tige jusqu'à ce que la LED clignote de toutes les couleurs. Votre carte est maintenant réinitialisée avec les paramètres par défauts.

MAINTENANCE

Si vous prenez 10 minutes après chaque jour d'utilisation pour entretenir votre, vous serez « récompensé » avec une plus grande fiabilité des performances.

Vous devrez réaliser un nettoyage basique après chaque journée de jeux et réaliser l'entretien de l'ensemble « bolt » après deux jours d'utilisation au pire. Vous pouvez aussi nettoyer votre lanceur plus souvent cela ne dépend que de vous.

Quand vous nettoyez votre, n'utilisez que des accessoires MacDev. Votre est livré avec un jeu de clé allen et un petit tube de lubrifiant MacDev Militia, n'utilisez que ce lubrifiant pour entretenir votre.

NETTOYAGE DE BASE

Après avoir utilisé votre, nettoyez toujours la peinture sur l'extérieur du lanceur. Nettoyez toujours votre canon en utilisant un swab pour retirer toute trace de saleté et de peinture. Dans le même temps utilisez aussi le swab pour nettoyer votre feeder et votre culasse.

Vos pièces internes sur le sont relativement bien protégées et étanchéisées. Cependant, quand il n'est pas utilisé, des saletés peuvent s'infiltrer dans le marqueur et causer des problèmes, donc le rangement de votre marqueur est tout aussi important que son nettoyage. Quand vous rangez votre marqueur, assurez vous qu'il est rangé dans une boîte fermée ou un sac propre, dans le cas contraire, des saletés pour s'infiltrer dans le circuit d'air comprimé ou dans la culasse.

MAINTENIR LE DRIVE TRAIN (aussi appelé « la culasse et tout le truc qu'il y a derrière »)



Le drive train est l'ensemble de pièces de votre lanceur le plus sollicité. Pour bien fonctionner il doit être lubrifié à l'aide du lubrifiant MacDev Militia fourni avec votre.

Avant d'opérer sur le drive train, assurez vous que votre est dépressurisé, éteint et qu'il n'a pas de peinture à l'intérieur. Pour retirer l'ensemble du drive train, d'abord vous devez retirer la vis locating (*si si un locating ça se dit dans l'industrie française !!!*) du dessus. Ensuite retirer le capuchon arrière, et utilisez la partie courte de votre clé allen pour attraper les rainures sur le contour du drive train. Vous devriez alors être capable de tirer le drive train pour le sortir du.

Maintenant que le drive train est en dehors du marqueur, vous pouvez mettre le corps du lanceur de côté pour vous concentrer sur le drive train (*ouf heureusement qu'il le précise... :p*).



(Bon alors pour la suite je ne me sentais pas l'inspiration de pondre de jolis noms français pour les pièces alors je vous ai remis le numéro correspondant à la nomenclature et au plan ci-joint entre parenthèse à chaque fois).

Démonter le drive train en dévissant le keg (pièce 65), le joiner (72) et la valve keg (75). Vous pouvez maintenant retirer le bolt (68). Dévissez le power tube cap (80) et retirer le power tube (78) et la valve (73).

Toutes les pièces internes sont maintenant isolées, donc retirez en l'ancienne graisse en utilisant un tissu propre. Utilisez de préférence un coton-tige pour le keg (75) et ses orifices. Utilisez le lubrifiant Militia pour lubrifier l'alésage de la valve (73) et ses joints toriques. Réinsérez la valve (73) dans son logement en vous assurant du bon sens, comme montré.

Réinsérez maintenant le power tube (78) dans la valve keg (75) et revissez le power tube cap (80) fermement. Assurez-vous que le joint flottant (66) de la valve keg (75), est bien en place avant d'y revisser le joiner (72).

Lubrifiez l'alésage du keg (65) et les joints toriques du bolt (68) avant de le remettre dans le keg (65). Assurez-vous de la présence du joint flottant (66) du keg (65). Lubrifiez les joints toriques du power tube (78) et réinsérez le dans le bolt (68) et le keg (65) avant de revissez le joiner (72).

Lubrifiez enfin l'ensemble des joints torique extérieur de tout le drive train avant de le réinsérer DELICATEMENT et sans le faire tourner dans le corps du jusqu'à butée en pensant à l'aligner au mieux avec le locating au dessus du. Si la manip est bien faite vous pouvez attraper le logement du locating avec une clé allen pour l'aligner parfaitement, si ce n'est pas le cas il est conseillé de ressortir le drive train et de recommencer la manip plutôt que de le faire tourner aveuglement dans le corps du. Remettez alors la vis concernée et refermez la chambre du drive train avec le capuchon arrière.

Si des problèmes de fonctionnement adviennent après cet entretien, il s'agit sûrement d'un mauvais alignement du drive train lors du montage, il faut alors le redémonter et le réassemblez le correctement.

MAINTENANCE DU REGULATEUR

Votre régulateur (aussi connu comme Gladiator reg), régule la pression d'entrée par rapport à la pression de service pour le fonctionnement du. Il est donc très important que votre régulateur soit en excellent état de fonctionnement, sous peine d'avoir d'énormes fluctuations sur la vitesse voir de la faire chuter brutalement (*ce qui veut dire bibille juste devant les pieds...^^*).

Avant d'opérer sur le Gladiator reg, assurez-vous que l'arrivée d'air est coupée (via la valve d'air comprimé) et chassez tous l'air comprimé qu'il pourrait rester dans le lanceur (tirez à vide).

Débranchez le flexible du bas du Gladiator reg, vous pouvez faire ceci en poussant la bague du raccord rapide pendant que vous tirez le flexible. Une fois que ce flexible est débranché (inutile de le retirer totalement), vous pouvez dévisser votre Gladiator reg et délaissé votre pour ne vous intéresser qu'au régulateur.

Dévissez les deux partie du régulateur, à la main normalement mais sinon, il y a un logement de clé allen dans la partie supérieure et des méplats sur la partie inférieure que vous pouvez utiliser pour augmenter la prise.

Utilisez un tissu propre pour retirer toute l'ancienne graisse des joints toriques et privilégiez un coton-tige pour l'intérieur de la partie supérieur du régulateur. Appliquez une fine couche de graisse sur l'arbre du piston et sur les joints toriques du maintient avant de réassembler l'intérieur. Utilisez votre doigt ou un coton-tige pour appliquer une fine couche de graisse dans l'alésage de la partie supérieure du régulateur et n'hésitez pas à être plus généreux ensuite en graissant le joint du piston avant de remonter les pièces internes dans la partie supérieure du Gladiator reg.

Maintenant utilisez votre tissu propre pour retirer l'excès de graisse de la tige du piston et nettoyez l'appui (la pièce plastique dans le centre de la partie inférieure du régulateur. Refermez alors le régulateur en le serrant fermement mais à la main pour éviter qu'il ne se dévisse accidentellement pendant le jeu.

Remontez maintenant votre régulateur sur le et rebranchez le flexible. Songez également à recalibrer votre lanceur après chaque intervention sur le régulateur (vitesse).

Parts List



Numéro	Nom de la pièce (en Anglais car certains noms je ne peux les traduire)		
1	body	41	Hose
2	Eye cover screw (x2)	42	ASA mount screw
3	Eye cover (x2)	43	Swivel push fitting
4	Detent spring (x2)	44	ASA/Gladiator outer retainer (x2) o-ring
5	Detent	45	Eye tx
6	Locating screw	46	Eye rx
7	Feed tube	47	Gladiator ASA o-ring
8	Feed collar	48	Gladiator topworks
9	Clamp screw	49	Gladiator piston o-ring
10	Clamp washer	50	Gladiator piston
11	Clamp pivot	51	Belleville spring pack
12	Clamp lever	52	Gladiator upper retainer
13	Drive train assembly	53	Gladiator inner retainer

14	Back cap	54	Gladiator lower retainer
15	Grip screw/subplate screw (x9)	55	Gladiator sleeve
16	Indicator LED window	56	(ces cons n'ont pas mis de pièce 56 dans la nomenclature...)
17	Wrap around grip	57	Gladiator seat
18	Grip mount screw (x3)	58	Gladiator seat retainer
19	On/off switch	59	Adjuster ball (x2)
20	Power harness	60	Gladiator bottomworks o-ring
21	Solenoid plug	61	Gladiator bottomworks
22	Subplate	62	Gladiator adjuster screw
23	Solenoid	63	Keg inner o-ring
24	Solenoid mount screw (x2)	64	Drive train outside o-ring (x6)
25	Trigger pin screw	65	Keg
26	Trigger pin	66	Drive train floating o-ring
27	Trigger	67	Bump stop
28	Microswitch harness	68	Bolt
29	Battery cable and cavity	69	Bolt front o-ring
30	Dovetail on grip frame	70	Bolt switch o-ring
31	Rail set screw (x2)	71	Joiner inner o-ring
32	ASA valve pin	72	Joiner
33	ASA o-ring retainer	73	Valve
34	ASA outer retainer o-ring	74	Valve o-ring (x3)
35	ASA inner retainer o-ring	75	Valve keg
36	ASA body	76	Valve keg rear o-ring
37	ASA cap pin	77	Power tube o-ring (x2)
38	ASA cap pin o-ring (x2)	78	Power tube
39	ASA cap	79	Power tube rear o ring
40	Straight push fitting	80	Power tube cap

Vous remarquez qu'ils sont mignons ils ne vous mettent jamais la taille de chaque joint... pratique pour les remplacer hein...

DEFAILLANCE

Si vous avez des difficultés avec votre marqueur, achetez en un nouveau. Notre commerce a besoin de tourner et nous vous serions alors reconnaissants de nous faire faire du bénéfice... ou alors vous pouvez suivre la liste de causes possibles suivante. Si à tout moment vous n'êtes pas sûr de la procédure de rectification du problème, contactez un technicien reconnu par MacDev ou bien le centre de service.

SYMPTOME	CAUSE POSSIBLE	SOLUTION
Bien qu'une batterie neuve à été implantée, le lanceur ne s'allume pas.	La batterie n'a pas été fixée correctement.	Assurez-vous que la batterie est correctement connectée.
	La cosse est déconnectée, mal connectée ou endommagée.	Assurez vous que la cosse est correctement connecté (+/-) à votre carte, si tel est le cas mais que la puissance n'est toujours pas transmise changez la cosse.

Votre fuit depuis le solénoïde.	Le joint 70 du bolt (68) fuit.	Nettoyez et relubrifiez le drive train avec une attention particulière pour le joint du bolt (68). Remplacez le joint si nécessaire.
	La série de joints fuit.	Contrôlez la présence et l'état des trois joints entre le solénoïde son flasque (subplate 22). Remplacez-les si besoin.
Votre consommation d'air est excessive.	La valve (73) ou ses joints sont endommagés	Nettoyez et lubrifiez le drive train avec une attention particulière pour la valve (73). Remplacez les joints si nécessaire.
	Fuite générale.	Assurez vous qu'il n'y a pas de fuite avant le régulateur (connexion de bouteille ou flexible etc.).
Votre casse de la bille (faillait pas acheté un lol)	Les yeux sont désactivés.	Activez-les! Il est conseillé de toujours jouer avec les yeux.
	Les yeux sont sales ou bloqué	Nettoyez moi tous ça tout de suite !!! (y compris le bolt).
	Le problème vient du loader (force)	Consultez votre manuel de loader pour réduire sa force)
	Les ball detents sont absentes ou incorrectement montées	Remontez-les.
Votre ne tire pas	La gâchette est mal réglée	Assurez vous que la gâchette peut activer le miroswitch à l'aide de la vis correspondante.
	L'œil est allumé mais il n'y a pas de bille.	Tu te colles « BOULET » sur le front et tu reload...
	Le microswitch ne fonctionne pas.	Assurer vous qu'il est branché dans la bonne position ou rebranchez-le.
	Le solénoïde n'est pas branché.	Branchez le à la carte.
Votre lanceur tire trop fort sur le premier tir ou est irrégulier.	Il ya du grippage dans le régulateur.	Effectuer la maintenance du régulateur en vous assurant du bon état du piston et de l'appui (pièce plastique rouge)
Votre lanceur tire moins fort sur le premier tir.	Il y a du grippage au niveau du drive train	Effectuez la maintenance du drive train. Si le problème persiste, augmentez le dwell de 1 à 2 ms et/ou augmenter les paramètres d'antifricction dans votre fonctions.
Les yeux ne fonctionnent pas correctement.	Les yeux sont connectés incorrectement.	Le fil rouge/noir correspond à la borne du haut tandis que le fil jaune/noir correspond à la deuxième borne en partant du haut (donc juste en dessous).
	Les yeux sont endommagés.	Remplacez la paire d'yeux.