

# Manuel d'instruction du Rip Clip Empire Battle Tested

## SOMMAIRE

1. Règles pour une manipulation sans danger du marqueur .....	2
2. Introduction et spécifications .....	2
3. Pour commencer .....	3
• Configuration du Rip-Clip	
• Installation de la batterie	
• Installation du Rip-Clip	
• Installation du chargeur	
• Activer le Rip-Clip	
• Rip Drive	
4. Entretien général .....	5
• Vider le chargeur pour le ranger	
• Nettoyer le chargeur	
• Précharger le ressort du support de l'appareil	
5. Fonctions de la plaque .....	6
• Programmation	
• Accéder au mode de programmation	
• Paramètres en vigueur	
• Réglage des paramètres	
6. RF (Radio-fréquence) .....	7
• Installation de la RF	
• Utiliser le Rip-Clip en mode RF	
• Synchroniser le chargeur avec votre marqueur	
7. Illustration et liste des pièces .....	9
8. Garantie .....	10

Pour les manuels et des informations sur la garantie, veuillez consulter: [paintballsolutions.com](http://paintballsolutions.com)

Pour obtenir des manuels dans d'autres langues (le cas échéant), veuillez visiter :  
[paintballsolutions.com](http://paintballsolutions.com)

©2011 Empire Battle Tested Paintball. Le logo Empire Battle Tested est une marque commerciale d'Empire Paintball. Tous droits réservés. Empire est une marque de KEE Action Sports, LLC.

© 2011 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit de KEE Action Sports est protégé par des brevets américains et internationaux. Les marques commerciales, les modèles et droits d'auteur de KEE Action Sports sont protégés par les législations américaines et internationales. Pour plus d'informations, veuillez contacter KEE Action Sports en envoyant un e-mail à [info@keeactionsports.com](mailto:info@keeactionsports.com)

## **AVERTISSEMENT - LES ARMES DE PAINTBALL ET LEURS ACCESSOIRES NE SONT PAS DES JOUETS !**

- L'usage négligent ou inapproprié peut donner lieu à des lésions graves ou à la mort !
- L'utilisateur et toutes les personnes se trouvant à portée de tir doivent porter une protection oculaire spécialement conçue pour le paintball.
- Cet appareil ne peut pas être vendu à des personnes ayant moins de 18 ans.
- Il faut être âgé de 18 ans au moins pour pouvoir utiliser une arme de paintball et ses accessoires sans la supervision d'un adulte ou des parents.
- Veuillez lire et vous assurer de bien comprendre toutes les précautions, les avertissements et les manuels d'utilisation avant d'utiliser une arme de paintball ou l'un quelconque de ses accessoires.
- Ne pointez pas l'arme de paintball vers les yeux ou la tête de personnes ou d'animaux.
- Les armes de paintball ne peuvent être utilisées qu'avec des billes de peinture.
- Afin de prévenir tout risque d'incendie ou d'électrocution, veuillez éviter d'exposer l'appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Afin de prévenir tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne plongez pas l'appareil dans des liquides.
- Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne démontez pas tout dispositif électronique de paintball.
- Il est possible que l'élimination de la batterie utilisée pour actionner cet appareil soit réglementée dans votre région.
- Veuillez respecter toutes les réglementations locales et nationales relatives à l'élimination de la batterie.
- - Faites preuve de bon sens et amusez-vous.

Toute altération de cet appareil annule votre garantie. L'appareil ne contient aucune pièce qui puisse être réparée par le consommateur. L'utilisation dans cet appareil de composants non autorisés par le fabricant peut donner lieu à un risque d'incendie ou d'électrocution.

EN AUCUN CAS LE VENDEUR NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU ACCESSOIRE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, OU DES PERTES OU FRAIS OCCASIONNÉS PAR UN PRODUIT DÉFECTUEUX OU PAR L'UTILISATION D'UN PRODUIT QUELCONQUE.

**AVERTISSEMENT :** Ce produit contient des substances chimiques connues par l'État de Californie pour être à l'origine de cancers et/ou de déficiences congénitales ou d'autres troubles de la reproduction. Lavez-vous les mains après avoir manipulé cet appareil. Vous devez être âgé d'au moins 18 ans pour acheter ce produit. Ce produit peut être confondu avec une arme à feu par les membres des forces de l'ordre ou le public en général. Le fait de modifier la couleur de cet appareil ou le brandir dans un lieu public peut être considéré comme un délit.

### **1. Règles pour une manipulation sans danger du marqueur**

- Traitez chaque marqueur comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball.
- Ne placez le doigt sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer.
- Ne visez en aucun cas avec le marqueur un objet sur lequel vous ne souhaitez pas tirer.
- Maintenez le marqueur en position de « Sécurité » jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon dans/sur la bouche du canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
- Retirez toujours les billes et la source de propulsion avant le démontage.
- Après avoir retiré la source de propulsion, pointez le marqueur dans une direction sûre et déchargez-le jusqu'à ce qu'il soit entièrement dégazé.
- Entreposez le marqueur déchargé et dégazé dans un endroit sûr.
- Respectez les avertissements figurant sur la source de propulsion pour la manutention et le stockage.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme les fenêtres.
- Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter des protections pour les yeux, le visage et les oreilles conçues spécifiquement pour arrêter les billes de paintball et conformes à la norme F1776 de l'ASTM.
- Mesurez toujours la vitesse de votre marqueur avant de jouer au paintball et ne tirez jamais à des vitesses supérieures à 91,44 mètres (300 pieds par seconde).

**REMARQUE : Des dispositifs de protection oculaire spécialement conçus pour le paintball doivent être portés par l'utilisateur et les personnes se trouvant à portée de tir.**

©Empire Battle Tested Paintball, Inc. Aucune partie de ce document ne peut être copiée ni reproduite sans l'autorisation préalable et par écrit de Empire Paintball, Inc.

VEUILLEZ LIRE LE MANUEL DE L'UTILISATEUR AVANT USAGE.

## **2. Introduction et spécifications**

Empire Battle Tested Paintball souhaiterait vous remercier d'avoir choisi le système de chargeur Rip-Clip™. Chez Empire Battle Tested Paintball, notre mission est de développer des produits qui surpassent les exigences les plus strictes de nos clients. Nous visons à renouveler les fondements du statu quo et à instaurer des standards inédites en termes de valeur, conception, service et qualité.

### **Spécifications**

- Spécifications d'alimentation : 4 piles de type AA (non comprises)
- Capacité : > 200 billes de peinture
- Vitesse d'alimentation : 15 bps+
- Structure : matériau composite

### **Caractéristiques**

- Peut être mis à niveau sur RF (radio fréquence)
- Vitesse réglable
- Contrôle automatique du stock de billes
- Auto-extinction après une heure
- Sensibilité acoustique réglable
- Indicateur de niveau de batterie faible
- Transmission par courroie ultra-silencieuse

### 3. Pour commencer

#### Configuration du Rip-Clip

Le Rip-Clip™ est fourni avec deux plaques d'adaptation différentes et deux vis de blocage de rail de différente longueur destinées à être utilisées sur tous les marqueurs des séries TM, BT-4, et Omega.

- Pour les marqueurs des séries BT-4 et Omega, utilisez les vis plus courtes pour fixer le Rip-Clip™ au marqueur de paintball.
- Sélectionnez la plaque d'adaptation pour votre marqueur, identifiée avec l'étiquette TM-15 ou TM-7. N'utilisez en aucun cas les plaques d'adaptation pour les marqueurs des séries BT-4 ou Omega.
- Fixez les deux vis avec écrous à ailettes au bras de blocage du rail Picatinny.
- Placez l'adaptateur adéquat sur la carcasse du Rip-Clip si nécessaire.
- Installez le bras de blocage du rail avec les vis et les écrous sur la carcasse du Rip-Clip en utilisant un tournevis à tête plate (Fig. 3.1).



Fig. 3.1

- Assurez-vous que les vis sont bien fixées à la carcasse.

#### Installation de la batterie

- En utilisant un tournevis à tête Phillips, retirez la vis sur la partie supérieure du compartiment de la batterie et soulevez la porte.
- Installez (4) piles alcalines de type AA en veillant à respecter les marques de polarité (Fig. 3.2).
- Remettez la porte en place et fixez de nouveau la vis du compartiment de la batterie.



Fig. 3.2

Remarque : Pour obtenir des résultats optimaux, utilisez uniquement des piles alcalines de marques connues. Lorsque vous remplacez les piles, les piles usées doivent être recyclées.

### Installation du Rip-Clip

- Desserrez les écrous à ailettes (Fig. 3.3).



- Vérifiez la position sur le rail Picatinny et assurez-vous que le Rip-Clip est bien aligné sur l'orifice d'alimentation situé sur le côté du marqueur (Fig. 3.5).
- Serrez les écrous à ailettes et votre chargeur est prêt.



Fig. 3.4



Fig. 3.5

### **Installation du chargeur**

- Vous remarquerez que le chargeur a un onglet d'alignement sur le côté gauche.
- Localisez la rainure pour l'onglet sur le Rip-Clip.
- Insérez le chargeur dans la rainure et faites tourner le chargeur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il soit bloqué fermement dans le Rip-Clip. (Fig. 3.6).

### **Activer le Rip-Clip**

- Localisez le bouton d'allumage à l'arrière du Rip-Clip. Appuyez une fois sur le bouton de mise en marche pour allumer le Rip-Clip (Fig. 3.7). Le moteur va tourner pendant une seconde et le chargeur est maintenant prêt à l'usage.
- Le témoin LED vert va s'allumer à plusieurs reprises lorsque l'appareil est activé, pour indiquer qu'il est prêt à l'usage. Si le témoin LED passe au rouge, cela signifie que le niveau de la batterie est faible et qu'il faut la substituer.

- Pour désactiver le Rip-Clip, appuyez sur le bouton d'allumage et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le témoin LED passe au rouge. Lâchez le bouton et le chargeur s'éteindra. Si le chargeur reste allumé, il s'éteindra après une heure d'inutilisation.



Fig. 3.7

### **Rip Drive**

Le Rip Drive est la molette située sous le chargeur Rip-Clip et a plusieurs fonctions.

- Chargement manuel d'un maximum de 6 billes de peinture dans votre marqueur de paintball à chaque tour de la molette. Cela peut servir à chronométrer votre arme sans avoir à connecter la trémie ou à alimenter le marqueur en billes de peinture si vos batteries s'épuisent en cours de jeu.
- Élimination d'une accumulation de billes dans votre chargeur pendant un combat moyennant la rotation du Rip Drive dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis de nouveau vers l'avant pour charger le stock de billes.

## **4. Entretien général**

### **Vider le chargeur pour le ranger**

Le chargeur étant éteint, tournez-le vers le bas pour faire sortir les billes de peinture. Lorsque le chargeur est tourné vers le bas, faites pivoter le Rip Drive dans le sens inverse à celui de l'alimentation en billes pour libérer les billes de peinture. Ne rangez en aucun cas votre chargeur Rip-Clip s'il contient encore des billes de peinture. Lorsque vous rangez le chargeur pour une période de temps prolongée, retirez entièrement les batteries et rangez-les dans un endroit sec.

### **Nettoyer le chargeur**

Pour nettoyer le chargeur, utilisez un chiffon sec et propre ou imprégnez le chiffon d'une petite quantité d'eau ou de produit de nettoyage pour lunettes. N'appliquez pas le produit de nettoyage des lunettes directement sur les surfaces du chargeur, étant donné qu'un contact excessif pourrait détériorer le plastique.

Au cas où l'une ou l'autre bille de peinture se briserait à l'intérieur du chargeur, n'utilisez aucun liquide ou produit chimique pour rincer le chargeur, étant donné que vous pourriez gravement endommager les composantes électroniques du chargeur.

### Précharger le ressort du support de l'appareil

Si vous retirez le support de l'appareil pour le nettoyer, il faudra précharger le ressort du support de l'appareil. Veuillez suivre les instructions suivantes :

- Installez la cuvette du ressort, le ressort de l'appareil et le support sur l'axe de l'appareil. Assurez-vous que le ressort est placé correctement dans sa cuvette.
- Faites pivoter le support de l'appareil dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que son onglet entre en contact avec l'onglet de l'espace du ressort. Les deux onglets du ressort doivent maintenant être l'un contre l'autre.
- Soulevez légèrement le cône de l'appareil et faites-le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre vers le haut et sur l'onglet de la cuvette du ressort, en prenant soin de soulever l'onglet supérieur du ressort.
- Poussez le support de l'appareil vers le bas avec l'onglet du ressort sur le côté droit de l'onglet de la cuvette de l'appareil.
- Le ressort du cône de l'appareil est maintenant préchargé et retournera à sa place dès qu'il sera enroulé.

## 5. Fonctions de la plaque

### Programmation

Deux fonctions peuvent être configurées en mode de programmation.

Les paramètres par défaut doivent être appropriés à votre marqueur.

- Vitesse du moteur – 3 niveaux de réglage, le niveau (1) étant la vitesse du moteur la plus lente et le niveau (3) étant la vitesse la plus rapide.

Remarque : Il est recommandé de ne pas établir une vitesse supérieure à celle qui est nécessaire. L'utilisation de vitesses supérieures aux vitesses requises servira uniquement à réduire la durée de vie de vos batteries.

- Sensibilité acoustique : 3 niveaux de réglage, le niveau (1) étant le niveau moins sensible et le niveau (3) le plus sensible. Ce réglage n'est utilisé qu'en mode d'activation du son.

**Remarques** : Il est préférable que le microphone soit réglé sur un paramètre moins sensible, mais néanmoins capable de détecter le tir du marqueur. Ne le réglez pas sur 3 si la position 1 détecte le tir du marqueur. Utilisez uniquement une position supérieure si la valeur inférieure ne détecte pas le tir du marqueur.

	Fonctions	Couleur du LED	Valeur par défaut	Intervalle
1	Vitesse du moteur	Vert	2	1-3
2	Sensibilité du son	Orange	2	1-3

### **Accéder au mode de programmation**

- Assurez-vous que le chargeur est bien éteint.
- Appuyez sur le bouton d'allumage et lâchez-le aussitôt.
- Vous verrez apparaître un témoin LED de couleur verte. Lorsque le témoin LED est affiché en vert, appuyez une fois sur le bouton d'allumage.

### **Paramètres en vigueur**

Une fois en mode de programmation, le chargeur affichera les paramètres suivants :

- Le témoin LED vert fera apparaître en mode intermittent le paramètre actuel de vitesse du moteur (1 = vitesse la plus lente, 3 = vitesse la plus rapide).
- Le témoin LED orange fera apparaître en mode intermittent le paramètre actuel de sensibilité (1 = le moins sensible; 3 = le plus sensible).

### **Réglage des paramètres**

Une fois que le Rip-Clip affiche les paramètres actuels, vous pouvez introduire les nouveaux paramètres suivant vos préférences.

- Le LED vert s'allumera pendant une seconde. Si vous souhaitez modifier le réglage de la vitesse, appuyez sur le bouton d'allumage tandis que le témoin LED est de couleur verte. Lorsque le témoin LED passe au rouge, le nouveau paramètre peut être introduit. Appuyez maintenant sur le bouton d'allumage autant de fois que cela sera nécessaire en fonction du nouveau réglage. À chaque pression du bouton, un témoin LED orange apparaîtra. Une fois que le nouveau paramètre aura été introduit, le témoin LED vert affichera la nouvelle valeur de configuration.
- Le LED orange s'allumera pendant une seconde. Si vous souhaitez modifier le réglage du niveau de sensibilité, appuyez sur le bouton d'allumage tandis que le témoin LED est de couleur orange. Lorsque le témoin LED passe au rouge, le nouveau paramètre peut être introduit. Appuyez maintenant sur le bouton d'allumage autant de fois que cela sera nécessaire en fonction du nouveau réglage. À chaque pression du bouton, un témoin LED orange apparaîtra. Une fois que le nouveau paramètre aura été introduit, le témoin LED orange affichera la nouvelle valeur de configuration.
- Le Rip-Clip quittera automatiquement le mode de programmation.

## **6. RF (Radio-fréquence)**

Installation de la RF

Le Rip-Clip peut être utilisé avec un transmetteur RF Empire (non compris). Une fois que le transmetteur est installé, le Rip-Clip sera prêt à recevoir un signal de radio-fréquence de votre marqueur.

Retirez le couvercle du compartiment batterie et mettez-le de côté.

- Branchez soigneusement le transmetteur RF au harnais du Rip-Clip comme illustré (Fig. 6.1).



Fig. 6.1

- Installez le transmetteur RF dans la carcasse du Rip-Clip, comme illustré (Fig. 6.2).



Fig. 6.2

- Assurez-vous que les câbles du harnais n'obstruent pas la porte du compartiment batterie, avant de remettre celle-ci en place.

### **Utiliser le Rip-Clip en mode RF**

Pour utiliser le chargeur en mode RF, un kit de connexion RF Empire ou un transmetteur RF compatible doit être installé dans votre marqueur.

Le Rip-Clip passera automatiquement au mode RF dès qu'il recevra un signal du marqueur. Si aucun signal n'est reçu, le chargeur sera activé avec le son. Il est recommandé de vérifier si le Rip-Clip reçoit le signal en éteignant le système Eyes du marqueur dépressurisé et en contrôlant que le Rip-Clip tourne à chaque activation du solénoïde du marqueur. En mode RF, il est possible de retourner en Mode Son en appuyant une fois sur le bouton d'allumage et le témoin LED passera d'un double clignotement du témoin LED vert à un clignotement simple. Si vous appuyez à trois reprises consécutives sur le bouton d'allumage dans les 10 secondes qui suivent la mise en marche du chargeur, le système passera en mode de son jusqu'à l'extinction du chargeur.

### **Synchroniser le chargeur avec votre marqueur**

Pour une performance optimale en mode RF, il est recommandé de synchroniser le chargeur avec le marqueur. De plus, la synchronisation de votre chargeur permettra de prévenir les interférences avec d'autres signaux de radio-fréquence. Il est possible de synchroniser deux marqueurs avec le transmetteur RF Empire à votre chargeur Rip-Clip.

- 1) Assurez-vous que votre marqueur est bien dépressurisé et déchargé.
- 2) Allumez le marqueur avec le système Eyes éteint. Lisez le manuel de votre marqueur pour connaître le fonctionnement du système Eyes, si vous avez des difficultés à l'éteindre.
- 3) Allumez le chargeur Rip-Clip.
- 4) Appuyez sur le bouton d'allumage et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le témoin LED de couleur rouge passe à l'orange.
- 5) Lâchez le bouton d'allumage et, tandis que le témoin LED orange est allumé, tirez sur la gâchette de votre marqueur. Il faut réaliser cette opération dans les 2 secondes suivant le passage du témoin LED à l'orange.
- 6) Si vous réalisez cette opération correctement, le témoin LED passera de l'orange au vert si l'appareil reçoit un signal de votre marqueur. Vous êtes maintenant prêt à utiliser votre chargeur Rip-Clip en mode RF.



## 7. Illustration et liste des pièces

N° de réf.	Description	N° PIÈCE
1	Plaque d'adaptation TM-15	17852
	Plaque d'adaptation TM-7	38449
2	2 roues rip drive	31023
3	Couvercle du logement batterie	38413
4	Couvercle inférieur	38416
5	Manchon billes	38421
6	Moteur avec harnais	38423
7	Vis couvercle inférieur	38425
8	Écrou couvercle batterie	38426
9	Jeu anti-obstruction	38427
10	Axe de transmission	38428
11	Boîtier ressort	38429
12	Support De l'appareil	38430
13	Écrou de blocage du rail	38433
14	Vis couvercle batterie	38435
15	Rondelle couvercle batterie	38436
16	Protection bouton marche/arrêt	38442
17	Vis de blocage du rail longue pour marqueur TM	38445
	Vis de blocage du rail courte pour marqueur BT-4	38432
18	Plaque de circuit	38448
19	Plaque adaptateur TM	38449
20	Ressort anti-obstruction	38800
21	Coussinet	38803
22	Ressort cône appareil	38814

23	Courroie de transmission	38820
24	Vis axe de transmission	38822
25	E-clip	38823
26	Broche engrenage poulie	38828
27	Engrenage pignon	38830
28	Engrenage poulie	38837
29	Rail de blocage Picatinny	38395
30	Écrou rail de blocage	38396
31	Corps du rip-clip	38397
NON ILLUSTRÉ	Étiquette polarité batterie	38438
NON ILLUSTRÉ	Vis onglet ressort batterie	38440
NON ILLUSTRÉ	Onglet ressort batterie	38441
EN OPTION	Kit de liaison transmetteur RF Empire	38926

## **8. Garantie à vie limitée du Rip-Clip**

### INFORMATION SUR LA GARANTIE À VIE LIMITÉE

#### (BON D'ACHAT ORIGINAL REQUIS)

Empire Paintball garantit que ce produit est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication tant qu'il appartient à son acquéreur initial, sous réserve des conditions établies ci-après. Empire Paintball procédera à la réparation ou substitution par un modèle identique ou équivalent, à titre gratuit, de ses produits ne permettant pas un usage normal du fait d'un défaut de matériel ou de fabrication.

Empire Paintball s'efforce de vous offrir des produits de la plus haute qualité et le meilleur niveau de service du secteur afin de garantir votre satisfaction dans le jeu.

L'acquéreur doit enregistrer le produit acheté afin d'activer la garantie. Enregistrez votre produit soit :

1. En ligne sur [www.paintballsolutions.com](http://www.paintballsolutions.com)
2. En remplissant la carte d'enregistrement du produit (le cas échéant) et en l'adressant avec une copie de votre bon d'achat à Paintball Solutions, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850.

#### CE QUE LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS

Cette garantie ne couvre pas les problèmes résultant d'un usage inapproprié, de la modification ou altération non autorisée de notre produit, les problèmes dérivés de l'utilisation de pièces de rechange non originales ni les rayures ou légères imperfections superficielles. En raison de la nature des produits de paintball, il est essentiel que le produit soit maintenu par l'utilisateur conformément aux instructions figurant dans le manuel d'utilisation afin de garantir son bon état de fonctionnement. Votre Garantie limitée sera annulée si vous ne respectez pas les instructions de maintenance du produit telles qu'elles figurent dans le manuel d'utilisation. De plus, certains éléments d'un produit peuvent être sujets à l'usure du fait de leur utilisation régulière. La substitution et la réparation de tels éléments relèvent de la responsabilité de l'utilisateur tout au long de la durée de vie du produit. Ces éléments ne sont pas couverts par la Garantie limitée. À titre d'exemple (mais à titre non exhaustif), cette catégorie d'éléments comprend notamment les verres des lunettes, les sangles, les joints toriques, les joints calottes, les ressorts, les détentes de billes, les batteries, les gaines, les courroies d'entraînement, les équipements et tout élément d'un produit soumis aux impacts continus des billes de peinture. L'hydro-test des bouteilles d'air comprimé n'est pas couvert par la présente garantie.

La garantie limitée ne couvre pas non plus les dommages accessoires ou indirects. Cette garantie est la seule garantie écrite portant sur le produit d'Empire et limite toute garantie implicite à la période durant laquelle le produit appartient à l'acquéreur initial.

Certains états, certaines provinces et certains pays n'autorisent pas la limitation de garanties implicites ni la limitation de la garantie sur les dommages accessoires ou indirects, de telle sorte que les limitations ou exclusions susmentionnées peuvent ne pas être d'application dans votre cas. La présente garantie vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous

bénéficiez également d'autres droits en fonction de l'état, la province ou le pays dans lequel vous résidez.

Si vous avez un problème quelconque avec votre produit et que vous avez installé des pièces non originales sur votre produit, veuillez effectuer une vérification de votre produit avec les pièces originales avant de nous l'envoyer. Veuillez à toujours décharger les marqueurs et à retirer le système d'alimentation en air avant de nous les envoyer. N'envoyez votre réservoir d'alimentation en air que s'il est entièrement vide. L'expédition d'un réservoir d'alimentation en air pressurisé est dangereuse et illégale. Retirez toutes les piles des produits avant de les envoyer.

La présente Garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques et il est possible que vous bénéficiez également d'autres droits en fonction de l'État dans lequel vous résidez. Certains États n'autorisent pas l'exclusion des dommages accessoires ou indirects.

Pour des pièces sous garantie, des réparations ou des informations, veuillez contacter :  
Paintball Solutions – [www.paintballsolutions.com](http://www.paintballsolutions.com)  
E-mail : [tech@paintballsolutions.com](mailto:tech@paintballsolutions.com) – Téléphone : 1-800-220-3222

Empire Battle Tested Rip-Clip – Manuel d'instruction - Version 1.6/2011