

**DYE Precision, Inc.**  
**USA** 10637 Scripps Summit Ct. San Diego, CA 92131  
P 858-536-5183 F 858-536-5191  
**EUROPE - UNITED KINGDOM** Dye House, 7-8 Commerce Way  
Croydon, Surrey, United Kingdom, CR0 4XA  
P +44 (0) 20-8649-6330 F +44 (0) 20-8649-6339  
**GERMANY** Albert Einstein Str. 2 B  
77656 Offenburg, Germany  
P +49 (0)781 639 349 91  
**ASIA** No. 253, Guojhong Rd., Dali City  
Taichung County 412, Taiwan (R.O.C.)  
P +886 (0) 4-2407-9135 F +886 (0) 4-2407-2090  
[www.dyetactical.com](http://www.dyetactical.com)

Copyright ©2012 DYE Precision, Inc. The stylized "DYE" logo, the "D" logo, DT logo and "DAM™" logo are either registered trademarks, trademarks, or design trademarks of DYE Precision, Inc.

**DYE Precision, Inc.** U.S. Patent # 5,613,483; 7,594,503; 7,765,998. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING.  
Covered by one or more of the following U.S. Patents, 5,613,483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843 and 6,474,326.  
For a complete list of patents please visit: [www.dyeprecision.com/patents](http://www.dyeprecision.com/patents)

WWW.DYETACTICAL.COM



**DYE ASSAULT MATRIX**

Инструкция  
пользователя

Переведено в  
**ТИПМАНОВ.РФ**



WWW.DYETACTICAL.COM

# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ МАРКЕРА DYE DAM™

WWW.DYEPAINTBALL.COM



## Комплектация DYE ASSAULT MATRIX™

- Маркер DYE ASSAULT Matrix
- Двусоставный ствол Dye Ultralite
- Магазин Dye Tactical
- Набор шестигранников, включающий ключи 0.05, 1/16, 5/64, 3/32, 1/8, 5/32, 3/16 и 1/4
- Смазка Dye Slick Lube™
- Ремкомплект ARK (Assault Repair Kit)
- Чехол для ствола
- Руководство пользователя
- Гарантия
- Батарея 9V

Маркер поставляется со всеми инструментами, необходимыми для настройки и общего тех. обслуживания.

Для полного тех. обслуживания вам также понадобятся:

- Шестигранник 5/16
- Крестовая отвертка №0
- Острая зубочистка для снятия кольцевых прокладок
- Мультишул Dye (продается отдельно)
- Пассатижи с загнутыми концами для снятия стопорных колец



WWW.DYEPAINTBALL.COM

# СОДЕРЖАНИЕ

ВАЖНЫЕ УКАЗАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ .....	02
КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ .....	04
ВОЗДУХ / АЗОТ .....	07
ПЛАТА МАРКЕРА DAM™ .....	08
СПУСКОВОЙ КРЮЧОК .....	14
БАТАРЕЯ .....	15
СХЕМА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ БОЛТОВОЙ ГРУППЫ DAM™ .....	16
СПИСОК ПРОКЛАДОК DAM™ .....	19
НАСТРОЙКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ РЕГУЛЯТОРА HYPER™ .....	20
НАСТРОЙКА СКОРОСТИ ВЫЛЕТА ШАРА .....	20
ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ МАГАЗИНА .....	22
УСТАНОВКА ОБВЕСОВ .....	26
ФИДЕРЫ И ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА .....	28
ДАТЧИК ШАРА И ФИКСАТОРЫ ШАРА .....	29
АДАПТЕР ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА .....	32
УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК .....	33
СХЕМА МАРКЕРА .....	36
ГАРАНТИЯ .....	37

WWW.DYEPAINTBALL.COM



- Маркер DAM<sup>TH</sup> не игрушка. Неправильное использование может привести к серьезной травме или смерти. Никогда не направляйте маркер на людей, не подозревающих о его функции.
- Пожалуйста, внимательно ознакомьтесь и следуйте указаниям данной инструкции.
- Пользователь, а также все находящиеся поблизости люди должны иметь защиту глаз, созданную специально для пейнтбола и соответствующую стандартам ASTM/CE.
- Минимальный возраст для покупки - 18 лет. Лица младше 18 лет должны находиться под наблюдением старших.
- Всегда обращайтесь с маркером DAM<sup>TH</sup> так, как будто он заряжен и может выстрелить.
- Всегда используйте только сжатый воздух или азот при работе с маркером DAM<sup>TH</sup>. НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ УГЛЕКИСЛЫЙ ГАЗ (CO<sub>2</sub>).
- Не устанавливайте входное давление более 850 psi.
- Используйте шары калибра 0.68, которые соответствуют стандартам ASTM/CE.
- Перед подсоединением баллона убедитесь, что все болты и детали DAM<sup>TH</sup> надежно закреплены.
- Перед игрой всегда проверяйте маркер DAM<sup>TH</sup> на хронографе.



- Никогда не стреляйте из маркера M2 со скоростью, превышающей 300 футов в секунду (91 м/с), или с большей скоростью, чем предусмотрено местными правилами и законами.
- Никогда не заглядывайте в ствол или в переходник фидера, когда маркер включен и способен выстрелить.
- Сжатый газ опасен. Не позволяйте ему контактировать с вашей кожей и не прикрывайте утечки руками.
- Всегда используйте заглушку или чехол для ствола, когда находитесь вне игры.
- Не выбрасывайте и не теряйте руководство пользователя, так как в нем находится важная информация для техобслуживания маркера, а также на случай перепродажи маркера третьим лицам.
- Никогда не направляйте маркер M2 на что-либо, кроме цели.
- Не стреляйте в людей, животных, дома, машины - всё, что не имеет отношения к пейнтболу.
- Не стреляйте из маркера, если болтовая группа установлена не до конца.
- Если Вы прочитали руководство и не до конца поняли инструкции, или Вы не уверены, что сможете правильно им следовать, свяжитесь с Dye или пейнтбольным магазином [типманов.рф](http://типманов.рф).

## КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ

### ПО РАБОТЕ МАРКЕРА

#### БЫСТРЫЙ СТАРТ

Перед использованием маркера DAM™ необходимо выполнить некоторые действия.

#### ШАГ 1. УСТАНОВКА БАТАРЕИ

А. Снимите любую накладку рукоятки (левую или правую): поместите палец в выемку, расположенную на задней части рукоятки и отогните накладку.

Б. Снимите накладку и установите батарею в коннектор внутри рукоятки. При подключении обратите внимание на полярность.

**ВНИМАНИЕ:** При установке накладки следите, чтобы провода не зажали между рукояткой и накладкой. Иначе будет нанесен непоправимый вред.

В. Установите накладку рукоятки на место. Сначала защелкивается нижняя часть накладки (1), затем верхняя передняя часть (2). Последней защелкивается верхняя задняя сторона (3).

#### ШАГ 2. УСТАНОВКА СТВОЛА

А. Вкрутите ствол в корпус маркера. Убедитесь, что затянули ствол надежно и до конца.

Б. Установите чехол для ствола так, чтобы он закрывал кончик ствола и фиксировался позади рукоятки маркера.



4

WWW.DYEPAINTBALL.COM

## КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ

### ПО РАБОТЕ МАРКЕРА

#### ШАГ 3А. УСТАНОВКА ФИДЕРА

А. Установите переходник фидера. Для этого выкрутите винты с круглой головкой (4) на заглушке переходника фидера с правой стороны маркера. Используйте шестигранник 1/16 (1.6 мм). Снимите заглушку и установите на ее место переходник фидера, убедитесь, что штырьки переходника встали в пазы на корпусе маркера. Закрепите винтами.

**Не перетягивайте винты.** Для фиксации винтов можно воспользоваться резьбовым герметиком низкой прочности, например Loctite.



Б. После установки переходника переведите быстрый переключатель (5) в заднее положение. Используйте рычаг переходника, чтобы зафиксировать фидер. Для лучшей производительности используйте электронный фидер, желательно Dye Rotor™ Loader. Фидер должен быть надежно зафиксирован. Также см. стр. 28 «Фидеры и переходник фидера».

#### ШАГ 3Б. УСТАНОВКА МАГАЗИНА

А. На маркере должен быть установлен либо переходник фидера, либо заглушка переходника. Вставьте магазин в углубление (6), расположенное внизу передней части маркера. Надавите, пока не услышите щелчок. Чтобы вытащить магазин, нажмите кнопку фиксации магазина (7), расположенную впереди гарды спускового крючка. Также см. стр. 22 «Работа магазина».

5

WWW.DYEPAINTBALL.COM

# КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ

## ПО РАБОТЕ МАРКЕРА

### ШАГ 4. ПОДКЛЮЧЕНИЕ ИСТОЧНИКА ГАЗА

А. Убедитесь, что переключатель на левой стороне адаптера баллона находится в положении OFF (выключен). Для этого поверните переключатель по часовой стрелке (или вверх). Теперь вкрутите воздушный баллон и включите подачу га-за. Для этого поверните переключатель против часовой стрелки до упора. Также см. стр. 32 «Адаптер воздушного баллона» и раздел «Воздух / Азот» на следующей странице.



**ВНИМАНИЕ: ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ШАГА 5 МАРКЕР БУДЕТ СПОСОБЕН ВЫСТРЕЛИТЬ. УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ЧЕХОЛ ДЛЯ СТВОЛА НАДЕТ И НЕ НАПРАВЛЯЙТЕ DAM™ НА ЧТО-ЛИБО, КРОМЕ МИШЕНИ.**

### ШАГ 5. ВКЛЮЧЕНИЕ МАРКЕРА И ПРОВЕРКА СКОРОСТИ ВЫЛЕТА ШАРА

- А. Пользователь и все, находящиеся поблизости, должны иметь пейнтбольные маски, отвечающие стандартам ASTM/CE.
- Б. Нажмите и удерживайте кнопку включения, пока маркер не включится. Кнопка располагается на панели управления на левой части корпуса. Также см. стр. 8 «Плата маркера».
- В. Сделайте несколько выстрелов вверх хронографа, чтобы измерить скорость вылета шара. Если необходима настройка, измените скорость вылета шара, повернув настроечный винт регулятора Huper™:
- (1) Вставьте шестигранник 3/16 (4.8 мм) в заднюю заглушку болтовой группы. Поворачивайте по часовой стрелке (внутри), чтобы уменьшить скорость вылета, или против часовой стрелки (наружу), чтобы увеличить скорость вылета.
  - (2) После каждого изменения вам потребуется сделать несколько выстрелов, прежде чем разница в скорости будет видна на хронографе. Никогда не устанавливайте скорость вылета больше 300 fps (91.44 м/с), либо больше, чем разрешено правилами площадки или местными законами.

Также см. стр. 20 «Настройка скорости вылета шара»

6

WWW.DYEPAINTBALL.COM

# ВОЗДУХ / АЗОТ

### ВАРИАНТЫ ВОЗДУШНЫХ / АЗОТНЫХ БАЛЛОНОВ И ИХ УСТАНОВКА

Маркер DAM™ работает только с воздушными или азотными системами (HPA), например, DYE Throttle®. Не используйте CO<sub>2</sub> или любой другой сжатый газ. Выходное давление газовой системы должно быть в пределах 400-850psi. Также см. стр. 32 «Адаптер воздушного баллона»



### УСТАНОВКА ВОЗДУШНОЙ СИСТЕМЫ

- А. Убедитесь, что переключатель на левой стороне адаптера баллона находится в положении OFF (выключен). Для этого поверните переключатель по часовой стрелке (или вверх).
- Б. Вкрутите баллон в адаптер до упора.
- В. Включите подачу газа. Для этого поверните переключатель против часовой стрелки до фиксации.

### ОТСОЕДИНЕНИЕ ВОЗДУШНОЙ СИСТЕМЫ

- А. Отключите подачу газа, повернув переключатель на адаптере по часовой стрелке, пока не услышите шипение выходящего газа. Это позволит стравить газ из адаптера, чтобы баллон легко отсоединился.
- Б. Выкрутите воздушную систему против часовой стрелки.

**ВНИМАНИЕ: ДАЖЕ ПОСЛЕ ОТСОЕДИНЕНИЯ ВОЗДУШНОЙ СИСТЕМЫ ВНУТРИ МАРКЕРА МОЖЕТ БЫТЬ ОСТАТОЧНЫЙ ГАЗ, И МАРКЕР МОЖЕТ ВЫСТРЕЛИТЬ. ВСЕГДА ОБРАЩАЙТЕСЬ С МАРКЕРОМ ТАК, БУДТО ОН ЗАРЯЖЕН И МОЖЕТ ВЫСТРЕЛИТЬ.**

7

WWW.DYEPAINTBALL.COM

## ПЛАТА МАРКЕРА DAM™

### НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ

#### ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ DAM™

Панель управления маркера находится на левой стороне корпуса выше рукоятки. Здесь находятся кнопки включения (1), выбора режима стрельбы (2) и датчика шара (3). Здесь же производится программирование платы (3)+(1).

#### ВКЛЮЧЕНИЕ И ВЫКЛЮЧЕНИЕ

Для включения нажмите и удерживайте кнопку включения (1), пока светодиод не загорится синим. **СИНИЙ** цвет означает, что началась загрузка программы. После загрузки третий светодиод (3) загорится либо **КРАСНЫМ** (шара нет), либо **ЗЕЛЕНЫМ** (шар есть, готов стрелять). Чтобы выключить маркер, нажмите и удерживайте кнопку включения (1), пока светодиод не погаснет.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** DAM™ отключается автоматически после 10 минут бездействия.

#### СТРЕЛЬБА ИЗ МАРКЕРА DAM™

После того, как маркер включился, а светодиод поменял цвет с **СИНЕГО** на **КРАСНЫЙ** или **ЗЕЛЕНЫЙ**, DAM™ готов стрелять. Если шара нет в шароприемнике, и светодиод горит **КРАСНЫМ**, вам придется зажать спусковой крючок на 1 секунду, чтобы сделать принудительный выстрел. Если шар есть, а светодиод горит **ЗЕЛЕНЫМ**, просто нажмите на спусковой крючок, чтобы выстрелить.

#### ВЫБОР РЕЖИМА СТРЕЛЬБЫ

На панели управления есть кнопка выбора режима стрельбы (2). Во время первого включения на маркере устанавливается полуавтоматический режим. Нажмите кнопку выбора режима стрельбы, и DAM™ перейдет в режим Burst (1 нажатие = 3 выстрела). Нажмите еще раз, и маркер перейдет в полный автоматический режим. Нажмите в третий раз, чтобы вернуться к полуавтоматическому режиму. Обратите внимание, что при смене режима стрельбы меняется **СИНИЙ** светодиод. Он отображает номер режима. 1 - всегда полуавтомат, а 2 и 3 - настраиваемые режимы. Также см. стр. 13 «Настройка и функции платы маркера»

8

## ПЛАТА МАРКЕРА DAM™

### НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ

#### ЗНАЧЕНИЯ СВЕТОДИОДА

В DAM™ используется несколько супер ярких светодиодов, установленных на плате внутри рукоятки. Они дают пользователю информацию о состоянии маркера. Светодиоды расположены на левой стороне корпуса (если держать маркер как для стрельбы) выше рукоятки.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Датчик шара всегда активируется при включении маркера.

Если вы включили маркер с помощью кнопки включения, в нормальном режиме цвет светодиода означает следующее:

**СИНИЙ** - Загрузка

**КРАСНЫЙ** - Шароприемник пуст, шар не обнаружен (датчик включен)

**ЗЕЛЕНЫЙ** - Шар в шароприемнике, готов стрелять (датчик включен)

**Мигающий КРАСНЫЙ** - Датчик шара выключен

**Мигающий ЗЕЛЕНЫЙ** - Ошибка датчика, он заблокирован или грязный (стр. 29)

**Мигающий СИНИЙ** - Низкий заряд батареи, замените батарею.

Чтобы отключить датчик шара, нажмите и удерживайте последнюю кнопку (3), пока светодиод не начнет мигать красным.



Во время тех. обслуживания:

- Убедитесь, что на маркере есть чехол для ствола.
- Убедитесь, что фидер / магазин отсоединен от маркера.
- Убедитесь, что в шароприемнике нет шаров.
- Всегда снимайте регулятор первой ступени и стравливайте остаточный газ перед разборкой.
- Даже без регулятора первой ступени в маркере может оставаться достаточно газа для 2 выстрелов. Всегда разряжайте маркер в безопасном направлении.

## ПЛАТА МАРКЕРА DAM™ НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ

### НАСТРОЙКА ПЛАТЫ И РЕЖИМ НАСТРОЙКИ

Всего есть 5 параметров, которые можно настроить через плату маркера с помощью двухполосного переключателя, который находится в корпусе DAM™.

**Чувствительность курка** - Настройка задержки между двумя нажатиями на спусковой крючок.

**Выдержка (Dwell)** - Время активации соленоида.

**Скорость стрельбы** - Настройка максимальной скорости стрельбы.

**Режимы стрельбы** - Настройка режимов стрельбы маркера.

**Возврат к заводским настройкам** - Выполняет откат до заводских установок.

**Блокировка настройки** - Отключает доступ к режиму настройки.

**ДВУХПОЛОСНЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** - Два переключателя располагаются на плате маркера DAM™. Чтобы увидеть их, снимите левую накладку рукоятки, после чего откроется отверстие вверху рукоятки на внутренней поверхности корпуса. Активируйте переключатель с помощью шестигранника 3/32 (2.4 мм). Если переключатель в переднем положении, он выключен (по умолчанию), когда в заднем положении - он включен. Первый переключатель выполняет возврат к заводским настройкам, а второй - отключает доступ к режиму настройки.



**ВОЗВРАТ К ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ** - Когда переключатель №1 включен (в заднем положении), программа выполнит откат до заводских настроек. Этот режим используется для устранения неполадок в маркере. Если переключатель №1 выключен (в переднем положении), программа вернется к настройкам пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** В режиме возврата к заводским настройкам настройка маркера все еще возможна, и все изменения **БУДУТ СОХРАНЕНЫ**. Однако, эти настройки не будут использоваться, пока переключатель №1 не будет выключен (в заднем положении).



10

WWW.DYERAINTBALL.COM

## ПЛАТА МАРКЕРА DAM™ НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ

**РЕЖИМ НАСТРОЙКИ** - Следующие параметры можно изменить только в режиме настройки. Чтобы попасть в режим настройки, выключите маркер. После этого, нажмите кнопку датчика шара (3) и включите маркер. Светодиод вспыхнет разными цветами, что указывает на то, что вы вошли в режим настройки.

Чтобы переключиться между параметрами, однократно нажимайте на курок. Всего есть 6 параметров для настройки. Чтобы выйти из режима настройки, нажмите и удерживайте кнопку включения.



### ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ЗНАЧЕНИЕ ПАРАМЕТРА

А. В режиме настройки выберете по цвету параметр для настройки, нажимая на курок.

Б. Когда светодиод загорится нужным цветом, нажмите и удерживайте курок, пока светодиод не начнет мигать.

В. Светодиод мигнет определенное количество раз, оно будет равно значению данного параметра. После этого он перестанет мигать. Теперь нажмите на курок определенное количество раз, равное желаемому значению параметра. Если вы не хотите менять значение, введите предыдущее значение.

Г. Светодиод вспыхнет разными цветами, что указывает на то, что значение было сохранено, и в конце загорится **ЗЕЛЕНЫМ**. Теперь вы можете настроить другие параметры или выйти из режима настройки.

Д. Чтобы выйти из режима настройки, выключите переключатель №2 на двухполосном переключателе.

**БЛОКИРОВКА НАСТРОЙКИ** - Некоторые площадки требуют установить лимит на технические возможности маркера DAM™. Чтобы заблокировать доступ к режиму настройки, переместите переключатель №2 назад (включенное положение). Режим настройки будет недоступен. Чтобы получить доступ к настройкам, переместите переключатель №2 вперед (выключенное положение).



РЕЖИМ  
НАСТРОЙКИ  
ДОСТУПЕН

РЕЖИМ  
НАСТРОЙКИ  
ЗАБЛОКИРОВАН

11

WWW.DYERAINTBALL.COM

# ПЛАТА МАРКЕРА DAM™

## НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ



**ЗЕЛЕНЫЙ - Чувствительность спускового крючка**, значения от 1 до 20 (по умолчанию 3). Чувствительность спускового крючка - это количество времени, которое должно пройти между тем, как крючок был опущен, и следующим нажатием. Иногда, если значение слишком низкое, маркер может уловить больше нажатий на крючок, чем было сделано. Это приведет к тому, что DAM™ будет стрелять очередями даже в полуавтоматическом режиме. Чтобы исправить это, установите более высокое значение чувствительности спускового крючка.



**КРАСНЫЙ - Выдержка**, значения от 1 до 30 (по умолчанию 20). Выдержка - это количество времени, затраченное на активацию соленоида. Следуйте данным указаниям для лучшего результата:

- Снимите фидер и извлеките из маркера все шары.
- Установите выдержку 10 и начинайте постепенно повышать значение, пока маркер не начнет стрелять.
- Когда вы дошли до значения, когда маркер начал стрелять, установите фидер, засыпьте шаров и отправляйтесь к хронографу.
- Повышайте выдержку, пока скорость вылета шара не перестанет увеличиваться. Это оптимальное значение выдержки.



**СИНИЙ - Скорость стрельбы**, значения от 1 до 45. Данный параметр устанавливает максимально допустимую скорость стрельбы маркера. Значения параметра не отображают конкретную скорость стрельбы в BPS (шарах в секунду). Чтобы установить нужную скорость стрельбы, используйте таблицу ниже. Значение по умолчанию 20 (12.5 BPS).

1 9.80 BPS	10 10.75 BPS	19 12.34 BPS	28 13.88 BPS	37 15.87 BPS
2 9.90 BPS	11 10.86 BPS	20 12.50 BPS	29 14.08 BPS	38 16.12 BPS
3 10.0 BPS	12 10.98 BPS	21 12.65 BPS	30 14.28 BPS	39 16.39 BPS
4 10.10 BPS	13 11.11 BPS	22 12.82 BPS	31 14.49 BPS	40 16.66 BPS
5 10.20 BPS	14 11.62 BPS	23 12.98 BPS	32 14.70 BPS	41 20.00 BPS
6 10.30 BPS	15 11.76 BPS	24 13.15 BPS	33 14.92 BPS	42 20.22 BPS
7 10.41 BPS	16 11.90 BPS	25 13.33 BPS	34 15.15 BPS	43 25.0 BPS
8 10.52 BPS	17 12.04 BPS	26 13.51 BPS	35 15.38 BPS	44 28.57 BPS
9 10.63 BPS	18 12.19 BPS	27 13.69 BPS	36 15.62 BPS	45 33.33 BPS

Слишком высокое значение скорости стрельбы увеличивает возможность раскола шара. В таком случае, уменьшите значение скорости стрельбы.

# ПЛАТА МАРКЕРА DAM™

## НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ



**ФИОЛЕТОВЫЙ - Режим стрельбы №1**, значения от 1 до 4 (по умолчанию 1). Данный параметр меняет второй режим стрельбы маркера DAM™. По умолчанию установлен режим Burst из 3 шаров. В режиме Burst из 3 шаров при одном нажатии на спусковой крючок маркер выстреливает 3 шара. Режимы PSP и Millennium соответствуют правилам данных турниров.

**Значение 1** - Режим Burst из 3 шаров

**Значение 2** - Полный автомат с функцией безопасного первого выстрела

**Значение 3** - Режим PSP

**Значение 4** - Режим Millennium



**ЖЕЛТЫЙ - Режим стрельбы №2**, значения от 1 до 4 (по умолчанию 2). Данный параметр меняет третий режим стрельбы кнопки выбора режима. По умолчанию установлен полный автомат. В этом режиме при нажатом спусковом крючке маркер стреляет без остановки при установленной скорости стрельбы. Режимы PSP и Millennium соответствуют правилам данных турниров.

**Значение 1** - Режим Burst из 3 шаров

**Значение 2** - Полный автомат с функцией безопасного первого выстрела

**Значение 3** - Режим PSP

**Значение 4** - Режим Millennium



**БЕЛЫЙ - БЛОКИРОВКА КНОПКИ ВЫБОРА РЕЖИМА СТРЕЛЬБЫ**, значения от 1 до 2 (по умолчанию 1). Данный параметр закрепляет последний режим стрельбы, выбранный с помощью кнопки выбора режима. Например, если вы собираетесь использовать маркер на турнире PSP, сделайте следующее. В режиме настройки выберете «Фиолетовый параметр - режим стрельбы №1» и установите значение 3 «Режим PSP».

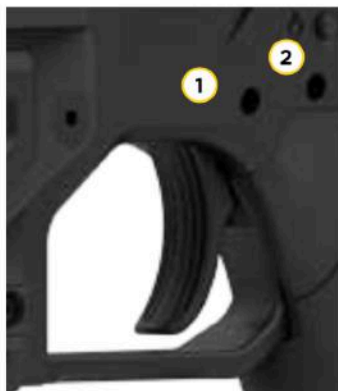
Выйдите из настройки, выберите соответствующей кнопкой второй режим стрельбы (две вспышки), чтобы активировать режим PSP. Затем вернитесь в режим настройки и у «Белого параметра - Блокировки» установите значение 2. После выхода из настройки DAM™ замкнется на режиме PSP. Чтобы полностью заблокировать маркер на время турнира, используйте двухполосный переключатель, установленный на турнирную блокировку. Чтобы разблокировать доступ к режимам стрельбы, переключитесь на свободный режим.

**Значение 1** - Свободный режим

**Значение 2** - Режим блокировки



## СПУСКОВОЙ КРЮЧОК НАСТРОЙКА



### НАСТРОЙКА СПУСКОВОГО КРЮЧКА

У спускового крючка полностью настраивается дальность его хода, а также дальность хода крючка после достижения точки выстрела. Для настройки вам не придется разбирать ни корпус, ни рукоятку маркера.

На левой стороне рукоятки Ultralite™ располагаются два настроечных винта.

Чтобы настроить дальность хода спускового крючка:

А. Используйте шестигранник 5/64 (2 мм).

Б. Винт, который находится впереди (1), настраивает дальность хода. Если закрутить его внутрь, ход спускового крючка уменьшится.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если винт закручен слишком сильно, переключатель будет постоянно зажат, и маркер стрелять не будет.

В. Винт, который находится сзади (2), настраивает дальность хода спускового крючка после достижения точки выстрела.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если винт закручен слишком сильно, курок не сможет отпустить переключатель и сделать выстрел. Однако, если винт слишком выкручен наружу, это может повредить плату.



- Убедитесь, что спусковой крючок не слишком чувствителен, чтобы избежать случайного выстрела.
- Отсоединение пружины курка приведет к раннему износу микропереключателя, что приведет к его поломке.

### НАСТРОЙКА НАТЯЖЕНИЯ ПРУЖИНЫ СПУСКОВОГО КРЮЧКА

Снимите накладку на рукоятку по инструкции на стр. 4. Это откроет вам доступ к латунной кнопке настройки пружины (3). Закручивайте кнопку внутрь по часовой стрелке, чтобы уменьшить натяжение пружины. Выкручивайте наружу против часовой стрелки, чтобы увеличить натяжение.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Не выкручивайте слишком сильно, иначе болт может начать шататься. Для надежного соединения всегда оставляйте 4-5 оборотов резьбы.

Если вам кажется, что натяжение пружины постоянно меняется, нанесите немного резьбового герметика на кончик резьбы и дайте высохнуть. После этого кнопка будет более тугой и обеспечит надежное соединение после многократного использования.

## БАТАРЕЯ

Одной 9V батареи достаточно для 40 000 выстрелов. Обратите внимание, что у разных производителей батареи отличаются эффективностью. Для продолжительного действия используйте высококачественные щелочные или литий-ионные батареи. Если вы не собираетесь использовать маркер на протяжении долгого времени (месяц), рекомендуется на время хранения вынимать батарею. Когда напряжение в батарее падает, маркер не сможет стрелять после каждого нажатия курка, или может быть хуже. Если вы играете в турнире, заменяйте батарею перед каждым турниром.



### ЗАМЕНА БАТАРЕИ

Батарея находится внутри рукоятки. Снимите любую накладку рукоятки (левую или правую): поместите палец в выемку, расположенную на задней части рукоятки и отогните накладку. При установке батареи соблюдайте полярность. батарея может быть установлена только определенным образом.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если маркер не работает с включенным датчиком шара, рекомендуется заменить батарею.

## БОЛТОВАЯ ГРУППА DAM™

### СБОРКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

Болтовая группа DAM™ является основной деталью маркера. Чтобы производительность маркера была максимальной, необходимо поддерживать болтовую группу чистой,



хорошо смазанной и в рабочем состоянии.

Болтовую группу необходимо чистить и смазывать после каждого дня использования.

Всего в болтовой группе 3 детали, которые вместе с регулятором составляют единый механизм. Чтобы извлечь болтовую группу/ регулятор Нурег 3™, снимите заднюю крышку и поверните заглушку против часовой стрелки на 2 полных оборота. Извлеките болтовую группу из маркера. Если не получается извлечь болт вручную, используйте шестигранник 1/4 (6.4 мм), чтобы ослабить его.

Чтобы разобрать болтовую группу, отвинтите самую переднюю деталь, которая называется «камера» (cap), от манифолда. Затем вытащите сам движущийся болт, расположенный внутри. Обратите внимание, для того, чтобы отсоединить камеру от болта, вам потребуется снять кольцевую прокладку на конце болта. Только после этого болт пройдет сквозь камеру.

#### КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Воздух поступает в болтовую группу в двух местах. В задней части воздух проходит через регулятор и манифолд и наполняет подающий отсек (supply chamber), расположенный вокруг манифолда. В передней части воздух через соленоид поступает в камеру (cap). Этот воздух давит на крыло болта (bolt sail), которое удерживает болт в заднем положении.



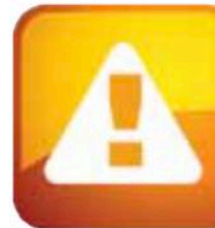
## БОЛТОВАЯ ГРУППА DAM™

### СБОРКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

Когда вы делаете выстрел, соленоид активируется, а воздух в камере (cap) высвобождается. Под давлением воздуха, находящегося в подающем отсеке (supply chamber), болт начинает движение вперед. Когда болт проходит примерно половину пути, его конец перекрывает вход в подающий отсек. Когда болт достигает своего переднего положения,



открывается клапан болта, и воздух из подающего отсека проходит через болт и выстреливает пейнтбольный шар. После этого соленоид деактивируется, а воздух через соленоид попадает в камеру (cap). Это заставляет болт вернуться в заднее положение, а камера перезаряжается.



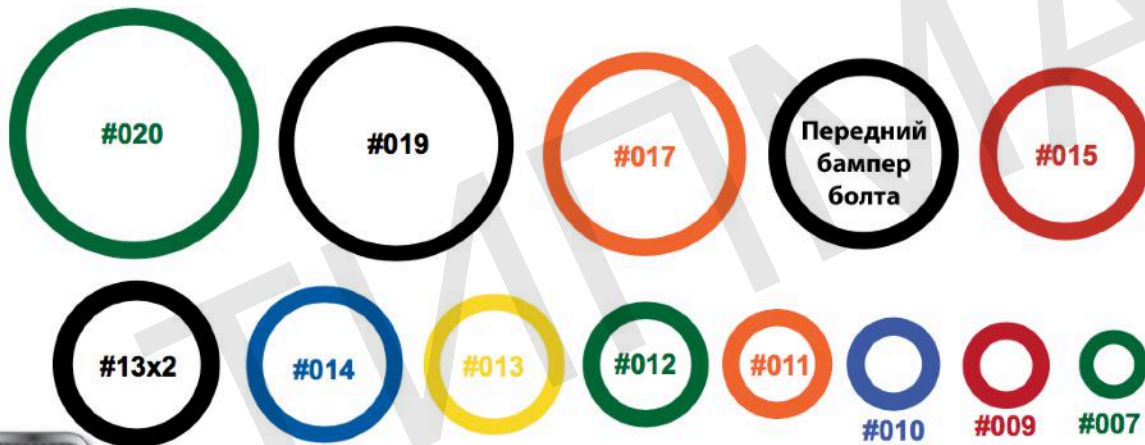
При тех. обслуживании маркера:

- Убедитесь, что фидер и магазин отсоединены от маркера.
- Убедитесь, что в шароприемнике нет шаров.
- Всегда отсоединяйте источник газа и стравливайте остаточное давление в маркере перед разборкой.
- Если вы используете маркер при температуре ниже 10°C (50°F), возможно, придется смазывать маркер чаще обычного.

## БОЛТОВАЯ ГРУППА DAM™ СБОРКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

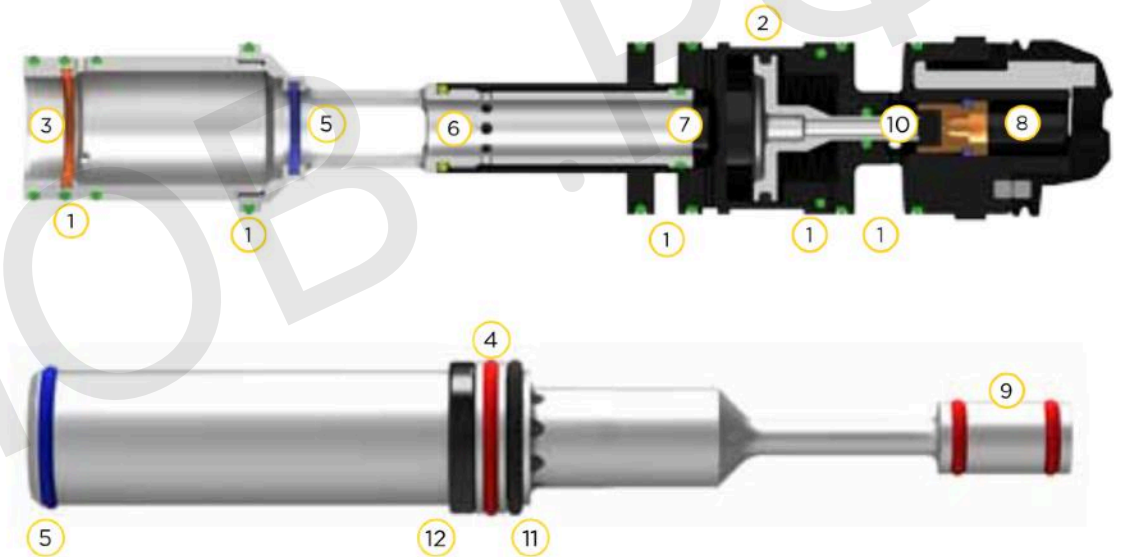
### ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

Базовое тех. обслуживание болтовой группы DAM™ заключается в следующем: очистить все поверхности от грязи, краски или другого мусора, проверить кольцевые прокладки на износ и повреждения и при необходимости заменить их, а также нанести на все поверхности тонкий слой смазки. Перед установкой болтовой группы обратно в маркер проверьте, что болт движется свободно с минимальным трением, а все детали надежно соединены. Если болтовую группу не чистить и не смазывать, то у маркера появится нестабильная скорость вылета шара, утечки газа и, со временем, компоненты ударной группы повредятся. Для устранения утечек и других неполадок болтовой группы см. раздел «Устранение неполадок» в конце руководства пользователя.



18

## БОЛТОВАЯ ГРУППА DAM™ СБОРКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ



### СПИСОК КОЛЬЦЕВЫХ ПРОКЛАДОК БОЛТОВОЙ ГРУППЫ МАРКЕРА DAM™

1	020	N 70	7	012	N 70
2	019	N 70	8	010	N 70
3	017	N 70	9	009	N 90
4	015	N 70	10	007	UR 90
5	014	N 70	11	013x2mm	N 90
6	013	N 70	12	Передний бампер болта	N 90

19

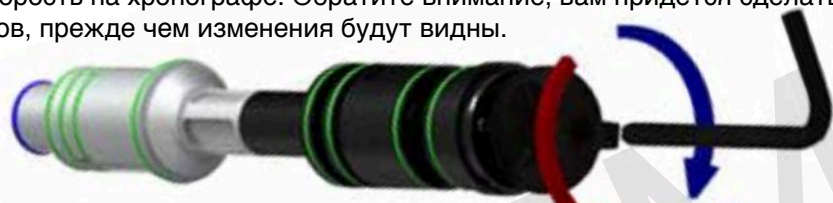
## РЕГУЛЯТОР HYPER™ НАСТРОЙКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

### НАСТРОЙКА СКОРОСТИ ВЫЛЕТА ШАРА

Скорость вылета шара у маркера DAM™ контролируется с помощью настройки входного давления на регуляторе. По умолчанию регулятор настроен на 150 psi, что дает скорость вылета около 285 FPS (футов в секунду, приблизительно 87 м/с).

Для настройки необходим шестигранник 3/16 (4.8 мм). Поворачивая настроечный винт по часовой стрелке (внутри), вы уменьшите давление, а против часовой (наружу) - увеличите. Настроечный винт находится внутри заглушки болта. Чтобы настроить скорость вылета шара:

1. Убедитесь, что все люди, находящиеся поблизости, надели пейнтбольные маски, соответствующие стандартам ASTM/CE.
2. Сделайте несколько выстрелов из DAM™ поверх пейнтбольного хронографа.
3. Чтобы уменьшить скорость вылета шара, закрутите настроечный винт регулятора внутрь. Чтобы увеличить - выкрутите его наружу. За раз делайте 1/4 оборота и проверяйте скорость на хронографе. Обратите внимание, вам придется сделать несколько выстрелов, прежде чем изменения будут видны.



### ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

Чтобы маркер работал должным образом, необходимо поддерживать стабильное входное давление. Главным образом тех. обслуживание регулятора Hyper™ сводится к тому, чтобы чистить его от грязи. Однако, более тщательное обслуживание у квалифицированного специалиста необходимо один раз в 12 месяцев, либо если работа регулятора не стабильна. Это можно проверить тестером регулятора (продается отдельно). Обратите внимание, что регулятору необходимо пройти период отладки в 2000 выстрелов, прежде чем он достигнет максимальной эффективности.

20

WWW.DYERPAINTBALL.COM

## РЕГУЛЯТОР HYPER™ НАСТРОЙКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

### ИНСТРУКЦИЯ ПО РАЗБОРКЕ РЕГУЛЯТОРА HYPER

А. Извлеките болтовую группу из маркера и выкрутите 3 винта (1), фиксирующих заднюю крышку. На винты нанесен резьбовой герметик, поэтому их будет трудно выкручивать. При сборке обязательно нанесите новый резьбовой герметик и дайте ему высохнуть. Затем установите винты так, чтобы стенки камеры были открыты, и в то же время задняя крышка легко смещалась.

**ПРИМЕЧАНИЕ: При сборке обязательно нанесите новый резьбовой герметик на винты и дайте ему высохнуть. Затем установите винты так, чтобы стенки камеры были открыты, и в то же время задняя крышка легко смещалась.**

Б. Используйте пассатижи с загнутыми концами для снятия кольцевого фиксатора внутри задней крышки.

В. Выкрутите латунное гнездо седла с помощью шестигранника 3/16 (4.8 мм).

Для замены седла регулятора:

А. Острым предметом достаньте старое седло из гнезда.

Б. Вставьте новое седло и надавите на него плоским предметом.

Обратите внимание, что для полной усадки нового седла потребуется около 2000 выстрелов. Это называется периодом обкатки регулятора. Не забудьте смазать прокладку O10 перед сборкой. Детальная разборка регулятора для обслуживания внутренних частей производится только квалифицированным специалистом.



WWW.DYERPAINTBALL.COM

21

# МАГАЗИН

## ПОДАЧА ШАРОВ ИЗ МАГАЗИНА

Маркер DAM™ был создан для использования магазинов DTM (Dye Tactical Magazines) и готов для работы с магазином сразу после покупки. Все магазины DTM подходят для использования пейнтбольных шаров с оперением (например, Tiberius First Strike) и действуют по принципу стандартных магазинов для огнестрельного оружия.



**ВНИМАНИЕ:** Если на загруженном магазине приоткрыть фиксирующую шторку, из магазина вылетит шар. НЕ открывайте шторку, если магазин направлен вам или кому-то еще в лицо! В целях безопасности всегда прикрывайте магазин рукой, прежде чем открыть шторку.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** В связи с особенностями работы магазина DYE рекомендует использовать самые качественные пейнтбольные шары. Это обеспечит максимальную эффективность DTM.

1) Загрузка - как загрузить шары в магазин DTM

А. В целях безопасности надежно накройте рукой верхнюю часть магазина. Большим пальцем приоткройте шторку. Нажмите вниз до упора, пока не покажется бампер (bumper). Теперь можно убрать руку и начать загрузку шаров.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** НЕ открывайте шторку после загрузки шаров. Они сразу вылетят. Шторка открывается автоматически после установки магазина в маркер.



# МАГАЗИН

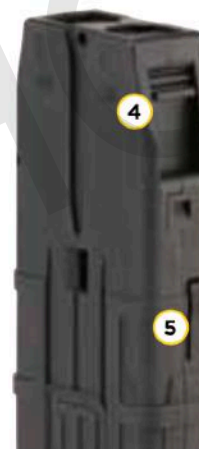
## ПОДАЧА ШАРОВ ИЗ МАГАЗИНА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Б. Приложите шар к бамперу и надавите на него большим пальцем. (2) Давите с достаточной силой, но не повредите шар. Если вы используете шары с оперением, загружайте их так, чтобы передняя часть была направлена к центру магазина. Шторка (cover door) (3) будет удерживать шары до конца загрузки. Не трогайте фиксатор шторки (cover door tab) (4), иначе шары немедленно вылетят!

В. Загрузив 5 или 10 шаров (в зависимости от ёмкости магазина), слегка надавите на бампер, пока он не зафиксируется. Это удержит пружину в нижнем положении и не даст шарам испортиться при длительном хранении.

Г. Не трогая фиксатор шторки (4), нажмите на кнопку шторки (cover door release) (5), которая находится прямо под фиксатором. Закрытая шторка защитит шары от грязи и влаги и обеспечит лучшее качество шаров.

Д. Повторите пункты Б-Г для загрузки второго отсека магазина.



**ВНИМАНИЕ** - не давите на бампер, если в магазине нет шаров. В некоторых случаях это может привести к поломке магазина DTM. Не направляйте магазин бампером к себе или кому-либо еще.

## МАГАЗИН

### ПОДАЧА ШАРОВ ИЗ МАГАЗИНА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

2) Стрельба - стрельба из магазина пейнтбольными шарами, включая шары с оперением.

А. Подготовьте маркер DAM™, следуя краткой инструкции на стр. 4. Также убедитесь, что пользователь и все, находящиеся поблизости надели пейнтбольные маски, соответствующие стандартам ASTM/CE.



**ВНИМАНИЕ:** После выполнения следующего пункта, маркер будет способен выстрелить при первом же нажатии на спусковой крючок. Не направляйте DAM™ на что-либо, кроме мишени.

Б. Вставьте магазин DTM в углубление на корпусе. Начать стрельбу можно с любой стороны.

В. Передвиньте быстрый переключатель OtF (on-the-fly) в переднее положение (подача из магазина). Когда быстрый переключатель в переднем положении, шар загружается в шароприемник, и DAM™ готов стрелять.

Г. После 5-10 выстрелов (в зависимости от ёмкости магазина), первый отсек магазина опустеет. Чтобы подключить второй отсек, нажмите кнопку отсоединения магазина, расположенную на корпусе впереди гарды спускового крючка, справа или слева. Отсоединив магазин, поверните его так, чтобы неиспользованный отсек был направлен к вам, и снова вставьте магазин в корпус.

Д. После того, как все шары в магазине закончатся, повторите пункты Б-Г с запасным загруженным магазином, пока все противники не будут поражены, вас не поразят, либо пока не закончатся шары.

## МАГАЗИН

### ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

Благодаря своему минималистичному дизайну магазины DTM не требуют особого тех. обслуживания. Регулярная чистка обеспечит долгий срок службы.

При разгрузке НЕ НАПРАВЛЯЙТЕ магазин на себя или окружающих.

#### Очистка

А. Чтобы безопасно почистить магазин, накройте рукой верхнюю часть магазина, откройте шторку (6) и высыпьте шары на ладонь. Извлеките шары из обеих отсеков.

Б. Снимите нижнюю крышку (bottom access door) (7). Обратите внимание: нижняя крышка сдвигается только в одну сторону. После того, как крышку сняли, опустите шторку (6) до конца вниз. Фиксатор бампера сместится, и бампер (8) вместе с пружиной (9) выпадут из магазина. Повторите то же самое со вторым отсеком.

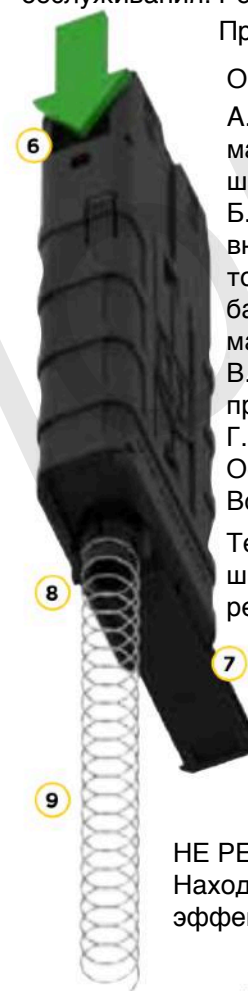
В. С помощью шомпола очистите внутренности магазина, а бампер (8), пружину (9) и нижнюю крышку (7) протрите влажной тряпкой.

Г. Соберите все обратно. Вставьте оба бампера (8) и обе пружины (9). Осторожно, чтобы не зацепить пружины, вставьте нижнюю крышку (7). Вставить крышку можно с любой стороны.

Теперь магазин чист и готов к работе. Всегда очищайте магазин, если шар раскололся внутри магазина или в шароприемнике. Сам магазин редко выходит из строя от грязи или краски, но они влияют на шары и их точность. Чистые фидер, ствол и шары обеспечивают максимальную точность.

Храните магазины в темном и прохладном месте, вдали от химических испарений (например, бензина или выхлопных газов). Долгое нахождение под солнечным светом или воздействие химикатов и высоких температур может повредить магазин.

НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ хранить магазины загруженными дольше 24 часов. Находясь долгое время в сжатом состоянии пружина может повредиться, и эффективность подачи шаров снизится.



## УСТАНОВКА ОБВЕСОВ

Маркер DAM™ поставляется с планками Пикатинни длиной более 60 см. Эта система применяется военными по всему миру. Большинство тактических аксессуаров устанавливаются на такие планки в соответствии с инструкцией. Для установки некоторых обвесов, которые скользят по планкам, необходимо временно снять переднюю заглушку или переходник фидера.

Модульная система накладок ствола позволяет менять ее по своему усмотрению. Боковые и нижние планки Пикатинни снимаются шестигранником 3/32 (2.4 мм). Имея планку из 2 секций, одну можно снять для более компактной конфигурации. Переднюю заглушку можно снять и установить прямо на корпус, что сделает маркер короче - это пригодится для игры в помещении или на турнире.

Чтобы снять накладку ствола:

А. Снимите цевье, полностью выкрутив крепежную деталь с правой стороны корпуса с помощью шестигранника 1/8 (3.2 мм). Сдвиньте цевье вперед и снимите его, отсоедините магазин.

Б. С помощью шестигранника 3/32 (2.4 мм) выкрутите утопленные винты на верхней планке Пикатинни и на нижней, рядом с углублением под магазин. После этого можно сдвинуть накладку вперед и снять ее со ствола.

Накладку ствола можно разобрать после снятия нижних планок, выкрутив винты под ними.

Маркер DAM™ имеет патентованный крепеж приклада. Маркер поставляется с крепежной крышкой (attachment cover) в комплекте. Всегда используйте эту крышку, если используете маркер без приклада.



## УСТАНОВКА ОБВЕСОВ

Для установки приклада:

А. Шестигранником 3/32 (2.4 мм) ослабьте фиксирующий винт, расположенный в задней части маркера в самом низу (1). Трех оборотов будет достаточно. Снимите заглушку приклада, сдвинув ее назад.

Б. Вставьте приклад в корпус. Убедитесь, что углубления расположены правильно. После этого затяните фиксирующий винт шестигранником 3/32. Не перетягивайте.



## ФИДЕРЫ И ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА

### ФИДЕРЫ И ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА

Чтобы добиться от DAM™ максимальной производительности, вам необходим электронный фидер, который принудительно загружает шары в маркер, желательнее Rotor™. Можно использовать и более медленный фидер или гравитационный фидер, но производительность и скорость стрельбы снизятся.

### УСТАНОВКА ФИДЕРА НА МАРКЕР DAM™:

Переходник фидера с зажимным рычагом подходит для любого фидера. Чтобы отрегулировать зажим, отведите рычаг в сторону и вращайте его по часовой стрелке (чтобы затянуть) или против часовой стрелки (чтобы ослабить силу зажима). После регулировки опустите рычаг и зафиксируйте фидер в переходнике. Рычаг должен быть направлен вперед. Чтобы открыть зажим и снять фидер, отведите рычаг в сторону. Не затягивайте фидер слишком сильно. Рычаг должен опускаться без лишних усилий.



## ДАТЧИК ШАРА/ ФИКСАТОРЫ ШАРА ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ И ЗАМЕНА

### ДАТЧИК НАЛИЧИЯ ШАРА

Датчик наличия шара (ACE - Anti Chop Eye) предотвращает раскол шара - он не позволяет маркеру стрелять, пока шар не будет полностью загружен в шароприемник, расположенный перед болтом. Для этого используется прерывающийся луч в шароприемнике. С одной стороны находится излучатель, а с другой - приемник. Чтобы маркер выстрелил при включенном датчике шара, луч должен быть прерван. После каждого выстрела и перед тем, как новый шар будет загружен в шароприемник, излучатель и приемник должны увидеть друг друга. Если же они грязные и не видят друг друга, светодиод на плате начнет мигать зеленым. Это означает, что датчик шара грязный. Это весьма надежная система, если держать датчик в чистоте. Чаще всего датчик засоряется краской из расколотых шаров. Если датчик загрязнился, маркер принудительно снижает скорость стрельбы, чтобы предотвратить раскол шаров. Если это случилось во время игры, вы можете обойти программу, выключив датчик шара. При первой же возможности почистите датчик шара.



**ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИ НИЗКОМ ЗАРЯДЕ БАТАРЕИ МАРКЕР МОЖЕТ ВЕСТИ СЕБЯ ТАК, БУДТО ДАТЧИК ШАРА ЗАСОРИЛСЯ, ЛИБО НЕ БУДЕТ СТРЕЛЯТЬ ВООБЩЕ. В ТАКОМ СЛУЧАЕ ЗАМЕНИТЕ БАТАРЕЮ.**

### ФУНКЦИЯ САМООЧИСТКИ ДАТЧИКА ШАРА

У маркера DAM™ есть функция самоочистки датчика шара. В шароприемник установлена прозрачная поликарбонатная трубка (Eye Pipe), которая прикрывает излучатель и приемник. Когда болт с кольцевой прокладкой на конце проходит через эту трубку, он убирает всю грязь, смазку или краску, закрывающую датчик. Поэтому для очистки датчика шара обычно достаточно сделать несколько выстрелов. Если это не помогло, воспользуйтесь шомполом.



## ДАТЧИК ШАРА/ ФИКСАТОРЫ ШАРА

### ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ И ЗАМЕНА

#### ОЧИСТКА ВРУЧНУЮ

Для более тщательной очистки снимите вращающуюся трубку датчика шара (Eye Pipe). Есть два способа:



#### ЕСЛИ НА СТВОЛЕ ЕСТЬ НАКЛАДКА

- Шестигранником 3/32 (2.4 мм) ослабьте фиксирующий винт, расположенный в углублении в передней части верхней планки Пикатинни.
- Ствол должен быть установлен. Вытяните ствол вместе с держателем ствола насколько это возможно.
- Теперь можно снять трубку (1) и платформу датчика шара (2) через отверстие в корпусе (3).

#### ЕСЛИ НАКЛАДКА СТВОЛА СНЯТА

- Шестигранником 3/32 (2.4 мм) ослабьте фиксирующий винт, расположенный в углублении в передней части верхней планки Пикатинни.
- Установленный ствол и его держатель вытяните из передней части корпуса.
- Достаньте вращающуюся трубку датчика шара (1).
- Сняв трубку, очистите шароприемник с помощью шомпола. Этого должно быть достаточно, чтобы очистить систему датчика шара. Если необходима более тщательная очистка, с помощью шестигранника 3/32 отсоедините деталь с отверстием (3), чтобы получить полный доступ к датчику шара. Чтобы не повредить провода датчика, рекомендуется разобрать рукоятку и отсоединить провода датчика от платы. Для очистки от накопившейся краски или смазки используйте мягкую ткань и ватные палочки.

## ДАТЧИК ШАРА/ ФИКСАТОРЫ ШАРА

### ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ И ЗАМЕНА

При сборке системы датчика шара, выполняйте действия по разборке в обратном порядке. Трубка Eye Pipe должна быть установлена в определенном положении, чтобы система быстрого переключения (On the Fly system) работала.

- Поверните быстрый переключатель (on the fly switch) в переднее положение - на подачу шаров снизу.
- Расположите трубку Eye Pipe (1) так, чтобы совместились отверстия для подачи шаров на трубке и корпусе. Затем надавите на трубку, чтобы она встала на место рядом с зубчатым колесом.
- Установите обратно платформу датчика шара (2), а затем ствол и держатель ствола. Держатель имеет определенную форму и устанавливается в определенном положении.
- Затяните верхний винт, фиксирующий держатель ствола.

**ПРИМЕЧАНИЕ: РЕКОМЕНДУЕТСЯ РЕГУЛЯРНО ЧИСТИТЬ ДАТЧИК ШАРА, ДАЖЕ ЕСЛИ НЕ БЫЛО РАСКОЛА ШАРОВ. ЧИСТИТЬ НУЖНО ОДИН РАЗ В 2 МЕСЯЦА ИЛИ ЧЕРЕЗ КАЖДЫЕ 10.000 ВЫСТРЕЛОВ, ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ НАКОПЛЕНИЯ ГРЯЗИ. ИЗЛИШНЯЯ СМАЗКА ТАКЖЕ МОЖЕТ ЗАКРЫВАТЬ ДАТЧИК ШАРА. ПРОВЕРЬТЕ ДАТЧИК ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ СМАЗАЛИ БОЛТОВУЮ ГРУППУ И СДЕЛАЛИ НЕСКОЛЬКО ВЫСТРЕЛОВ.**

#### ЗАМЕНА ФИКСАТОРОВ ШАРА

Система фиксаторов шара расположена на внешней стороне трубки Eye Pipe. Ей необходимо минимальное тех. обслуживание, или вовсе никакого. Фиксаторы должны легко гнуться от небольшого давления, такого, как от движения пейнтбольного шара. Если вы столкнулись с двойной подачей шаров или расколами, проверьте состояние фиксаторов шара пальцем: они не должны быть сломаны, загнуты вверх или вниз, или быть слишком тугими. Если фиксаторы забиты грязью или краской, снимите систему датчика шара вместе с фиксаторами через отверстие для магазина и снимите фиксаторы для очистки. После этого установите трубку Eye Pipe на место. Будьте аккуратны, не перегибайте фиксаторы, они могут повредиться или сломаться.

**ПРИМЕЧАНИЕ: БУДЬТЕ АККУРАТНЫ ПРИ УСТАНОВКИ ТРУБКИ EYE PIPE, УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ФИКСАТОРЫ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЕПЛЕННЫ НА ТРУБКЕ.**

# АДАПТЕР ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА

## СБОРКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ

### РАЗБОРКА И СБОРКА АДАПТЕРА ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА С ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕМ



#### РАЗБОРКА РАЗЪЕМА

Для разборки адаптера баллона UL™, используйте соответствующий инструмент в мультитуле DYE (продается отдельно).

- Вставьте инструмент в разъем адаптера и сделайте 3-4 оборота против часовой стрелки. Обратите внимание, переключатель адаптера должен быть в положении OFF (выключен), чтобы инструмент смог зацепиться. Достаньте разъем из адаптера баллона.
- Игла и прокладка **005 O-ring** могут выпасть, а могут остаться внутри - в таком случае воспользуйтесь тонкогубцами, чтобы достать иглу, и зубочистку, чтобы достать прокладку **005 O-ring**.



#### СБОРКА РАЗЪЕМА

- Смажьте прокладку **005 O-ring** и опустите ее в адаптер. Используйте шестигранник 1/4 (6.4 мм), чтобы слегка надавить на прокладку, и она встала на место.
- Вставьте иглу задней стороной вперед.
- Возьмите деталь разъема и вставьте в нее инструмент, после этого установите ее в корпус адаптера баллона.
- Вращайте по часовой стрелке до упора.
- Если у вас нет специального инструмента для адаптера баллона, его заменят тонкогубцы. Но будьте аккуратны, не повредите и не поцарапайте резьбу или разъем.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Подробная схема деталей адаптера на стр. 36.

32

WWW.DYEPAINTBALL.COM

# УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

## УТЕЧКИ

### УТЕЧКА В ОБЛАСТИ АДАПТЕРА БАЛЛОНА

- Проверьте прокладки воздушной системы. При необходимости замените их и проверьте работу. Обычно используются прокладки 015/70, но некоторые производители используют другие. Изучите инструкцию к воздушной системе.
- Замените прокладку 006 внутри адаптера. Его можно разобрать с помощью шестигранника 3/16 и торцевого ключа 7/16.
- Проверьте соединитель шланга. Его можно подтянуть шестигранником 7/16. При необходимости отсоедините шланг, нанесите резьбовой герметик и затяните. Если не уверены, обратитесь к специалисту.
- Убедитесь, что конец шланга обрезан ровно и не изношен. При необходимости срежьте небольшой кусок лезвием и установите шланг на место. Убедитесь, что шланг вставлен до конца.

### УТЕЧКА МЕЖДУ КОРПУСОМ И РУКОЯТКОЙ

- В первую очередь проверьте входное давление регулятора: оно не должно быть слишком высоким или слишком низким.
- Также утечка может быть в одном из газовых коридоров. Отсоедините рукоятку и подключите маркер к источнику газа,

чтобы найти точное место утечки. Если травит одно из закрытых отверстий, выкрутите винт, нанесите резьбовой герметик и верните винт на место.

- Если утечка идет из небольшого отверстия внизу корпуса маркера прямо под регулятором, проконсультируйтесь со специалистом, прежде чем разбирать регулятор.

### УТЕЧКА В ЗАДНЕЙ ЧАСТИ КОРПУСА

- Убедитесь, что болтовая группа установлена в маркер до конца. Если группа шатается, будет утечка.
- Если травит в задней части регулятора, вам придется разобрать его и заменить прокладку 010 и седло регулятора в латунном гнезде.
- Если это не помогло, извлеките болтовую группу и замените прокладку 020 на задней заглушке. Также замените две прокладки 009 в хвостовой части болта. Хорошо смажьте и вставьте болтовую группу в маркер. Сверяйтесь со схемой болтовой группы на стр. 19.
- Наконец, проверьте, что винт, перекрывающий газовый коридор, расположенный на правой стороне маркера, не травит. Если утечка в этом месте, выкрутите винт, нанесите резьбовой герметик. Хорошо затяните винт и подождите 24-48 часов, чтобы герметик высох, прежде чем подключать источник газа к маркеру.

33

WWW.DYEPAINTBALL.COM

## УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

### УТЕЧКА В ПЕРЕДНЕЙ ЧАСТИ МАРКЕРА

- Извлеките болтовую группу и замените прокладку №017, расположенную внутри камеры (cap), и прокладку №014 внутри манифолда. Хорошо смажьте и установите на место.
- Если это не помогло, попробуйте заменить прокладку №020 на внешней стороне камеры. Перед установкой болтовой группы на место, хорошо смажьте ее.

### НЕПОЛАДКИ С ЭЛЕКТРОНИКОЙ

#### МАРКЕР НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ

- Убедитесь, что батарея новая и в ней достаточно заряда.
- Убедитесь, что батарея подключена к плате маркера.
- Убедитесь, что кнопка включения не забита грязью, которая предотвращает нажатие.

#### МАРКЕР ПРОИЗВОЛЬНО ВКЛЮЧАЕТСЯ/ ВЫКЛЮЧАЕТСЯ или ДАТЧИК ШАРА ПРОИЗВОЛЬНО ВКЛЮЧАЕТСЯ / ВЫКЛЮЧАЕТСЯ

- Обе эти проблемы случаются, когда кнопка (кнопки) все время зажаты.
- Снимите плату маркера: снимите накладку рукоятки, отсоедините провода и достаньте плату. Аккуратно снимите с платы кнопки и почистите их.
- Соберите маркер и протестируйте. Если проблема осталась, обра-

титесь к квалифицированному специалисту.

#### ДАТЧИК ШАРА НЕ РАБОТАЕТ, СВЕТОДИОД МИГАЕТ ЗЕЛЕНЫМ

- Убедитесь, что провода датчика подключены к плате.
- Замените батарею. Обычно датчик шара первым перестает работать при низком заряде батареи.
- Попробуйте почистить датчик. См. инструкции на стр. 30.
- Чтобы проверить, как работает датчик, шароприемник должен быть пуст, а болт должен находиться в заднем положении. Включите маркер, светодиод должен загореться красным после загрузки программы. Если это так, датчик работает.

#### СОЛЕНОИД НЕ АКТИВИРУЕТСЯ / КУРОК НЕ РАБОТАЕТ

- Проверьте, что спусковой крючок нажимает на микропереключатель (micro switch). При нажатии на спусковой крючок должен быть слышен легкий щелчок.
- Если маркер стреляет один раз после включения, а потом не стреляет, значит, спусковой крючок настроен так, что микропереключатель не срабатывает. Настройте крючок.
- Замените батарею, если не уверены, что в ней достаточно заряда.
- Убедитесь, что кабель соленоида подключен к плате к правильному коннектору.

## УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

### ВОЗВРАТ СПУСКОВОГО КРЮЧКА / МАРКЕР ВЫСТРЕЛИВАЕТ БОЛЬШЕ ОДНОГО ШАРА В ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

- Увеличьте чувствительность спускового крючка в настройках.
- Убедитесь, что спусковой крючок настроен не слишком коротко.
- Убедитесь, что пружина курка на месте в корпусе.

### СКОРОСТЬ СТРЕЛЬБЫ / МАРКЕР НЕ СТРЕЛЯЕТ

#### МАРКЕР ДЕЛАЕТ ВЫСТРЕЛ, НО ШАРЫ ПРОСТО ВЫПАДАЮТ ИЗ СТВОЛА ИЛИ ВООБЩЕ НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ

- Убедитесь, что батарея заряжена.
  - Увеличьте время выдержки (dwell) до заводского значения (18).
  - Убедитесь, что болт хорошо смазан и свободно движется. Если у болта сильное трение, маркер не сможет стрелять.
  - Убедитесь, что воздушная система вкручена до конца, а переключатель адаптера баллона включен (в положении ON)
- #### ПЕРВЫЙ ВЫСТРЕЛ СЛИШКОМ МОЩНЫЙ
- Замените седло внутри регулятора Hureg3™. Инструкция по разборке в техническом разделе.

#### СКОРОСТЬ ВЫЛЕТА ШАРА НЕ ПОСТОЯННА

- Убедитесь, что шары, которые вы используете, подходят к стволу и имеют

одинаковый диаметр. В комплекте с маркером DAM™ поставляется ствол с внутренним диаметром 0.688. Шар должен вылетать из ствола, если в него дунуть, но при этом не выпадать из него самостоятельно.

- Извлеките болтовую группу и смажьте ее. Замените прокладки, которые могут вызывать трение. Убедитесь, что прокладка №014 на конце болта находится на месте и в хорошем состоянии.
- Увеличьте выдержку (dwell).
- Замените батарею.
- Убедитесь, что регулятор Hureg3™ работает нормально, а давление постоянно.

### ДРУГИЕ НЕИСПРАВНОСТИ

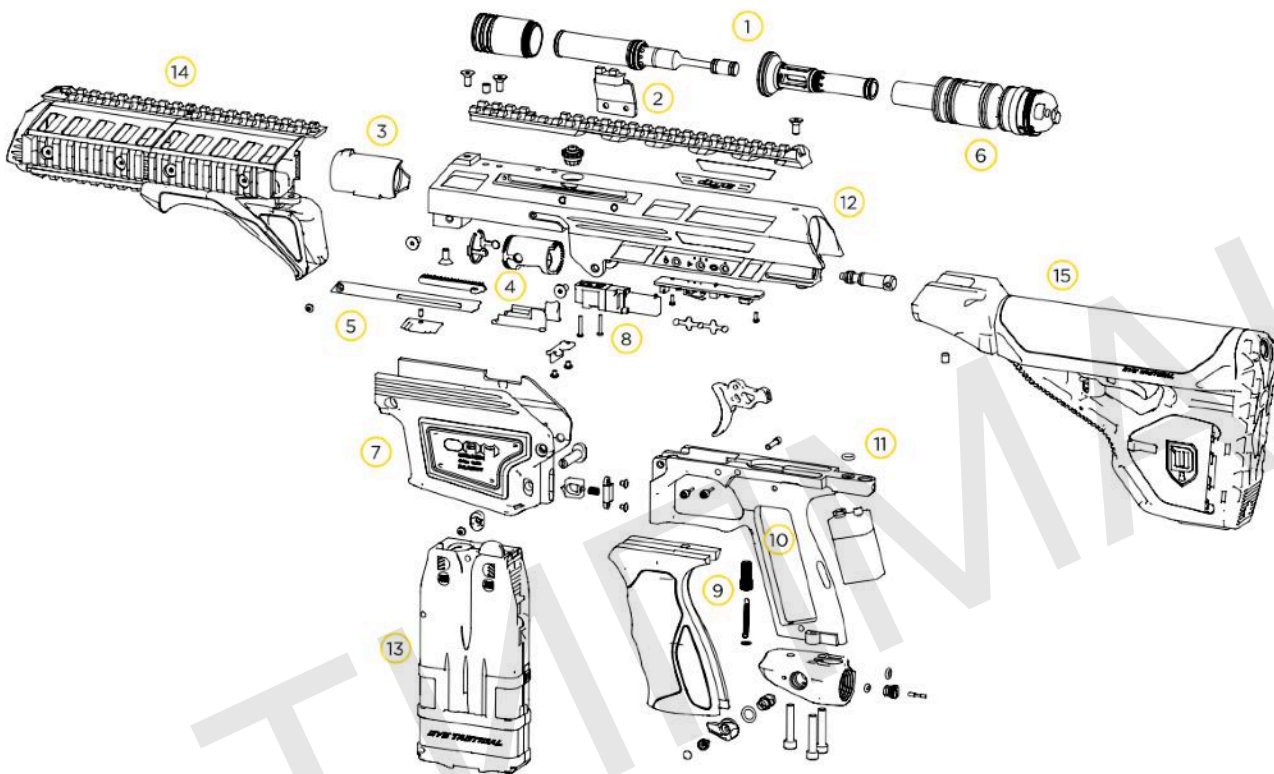
#### ДВОЙНАЯ ПОДАЧА ШАРОВ

- Если за один выстрел вылетают сразу два шара, замените фиксаторы шара на трубке датчика шара Eye Pipe.

#### РАСКОЛЫ ШАРОВ

- Убедитесь, что вы используете высококачественные шары, и что они хранятся в соответствии с инструкцией производителя.
- Убедитесь, что фидер работает нормально, а скорость стрельбы не установлена выше, чем максимальная скорость подачи фидера.
- Убедитесь, что ствол не слишком узкий для используемых шаров.
- Проверьте состояние фиксаторов шара.

## СХЕМА ДЕТАЛЕЙ МАРКЕРА DAM™



36

WWW.DYEPAINTBALL.COM

## ГАРАНТИЯ НА МАРКЕР DAM™

### СПИСОК ДЕТАЛЕЙ

- 1 Болт
- 2 Крышка переходника фидера
- 3 Держатель ствола
- 4 Датчик шара и Eye Pipe
- 5 Быстрый переключатель
- 6 Регулятор Huger
- 7 Углубление под магазин
- 8 Соленоид
- 9 Настройка натяжения пружины
- 10 Рукоятка
- 11 Воздушная линия
- 12 Корпус
- 13 Магазин
- 14 Накладка ствола
- 15 Приклад

### ГАРАНТИЯ

Компания DYE Precision, Inc. предоставляет первичному розничному покупателю гарантию в один год, начиная с момента покупки, что пейнтбольный маркер и регулятор лишены дефектов при производстве, при условии соблюдения требований, отклонений и ограничений данной гарантии. Гарантия не распространяется на расходные детали, стандартное тех. обслуживание и износ и поломку таких деталей, как аккумуляторы, прокладки и уплотнители. Гарантия на соленоид и электронные компоненты маркера 6 месяцев. Гарантийным случаем не являются царапины, трещины, неправильная разборка или сборка, неправильное и небрежное отношение или нарушение условий хранения. Модифицирование маркера делает гарантию недействительной. Единственная одобренная смазка для маркера - Slick Lube™. Использование любой другой смазки отменяет гарантию. Ремонт и замена бракованных деталей возможны по гарантии, при условии оплаты пользователем расходов на пересылку. Для гарантийного случая необходимо предоставить гарантийный талон и доказательство покупки в DYE Precision. Гарантия не может быть передана третьим лицам. Гарантия не распространяется на эксплуатационные качества. Стоимость маркеров не возмещается.

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Интернет-магазин [типманов.рф](http://типманов.рф); тел. +7-495-798-7160 с 09:00 до 18:00 по Московскому времени. Розничные магазины:

1. Москва, ул. Смольная, д. 63Б, ТЦ «Экстрим», павильон "Водный мир", 2 этаж, напротив эскалатора, павильон H17. Время работы: ежедневно с 10:00 до 21:00.
2. Москва, Сколковское шоссе, д. 31, стр. 1, ТЦ "Спорт-Хит", 3 этаж. Режим работы: с 10:00 до 21:00. Тел.: +7 (495) 798 71 60

Сайт: [www.типманов.рф](http://www.типманов.рф)

### ОГРАНИЧЕНИЯ

Технические характеристики и фотографии предоставлены для общей информации и ознакомления. Наша продукция постоянно обновляется, могут быть внесены изменения в технические характеристики, дизайн или во внешний вид. Такие изменения вносятся без уведомления. Таким образом комплектация при покупке может отличаться от информации в инструкции. Болтовая группа FUSE™ BOLT, регулятор Huger5™ и смазка Slick Lube™ являются зарегистрированными товарными знаками. Конструкторские права, авторские права и все другие права защищены. Все схемы, рисунки, фотографии и инструкции являются интеллектуальной собственностью производителя. DYE Precision, Inc. U.S. Patent # 5,613,483. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING. Защищено одним или несколькими из следующих патентов: №5,613,483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843 и 6,474,326. Полный список патентов на [www.dyeprecision.com/patents](http://www.dyeprecision.com/patents)

37

WWW.DYEPAINTBALL.COM