



Autococker® Marker Manual

## **Worr Game Products**

252 Granite St. • Corona, CA 92879

P: 909.520.9969 • F: 909.520.9699

worr.com



## table des matières

	Introduction
I.	Responsabilités
II.	Sécurité et manipulation
III.	Préparation à l'utilisation
IV.	Vélocité
V.	Timing
VI.	Nettoyage de Votre Marqueur
---	Schéma du Marqueur Autococker®
---	Notes
VII.	Dépannage
VIII.	Garantie
---	carte de garantie

Les couleurs et les pièces peuvent changer de l'illustration. Worr Game Products se réserve le droit de changer des pièces à tout moment. Worr Game Products, Autococker, Cocker et le logo de Worr Game Products sont toutes des marques déposées de Worr Game Products Inc. ©2003 Worr Game Products. Tous droits réservés.

## **MARQUEURS de SÉRIE AUTOCOCKER®**

Félicitations pour votre achat d'un marqueur de la série Autococker®. En tant que nouveau propriétaire de marqueur Autococker®, il est important de prendre le temps de lire ce manuel dans sa totalité, pour s'assurer d'une utilisation sûre de ce marqueur de paintball. Rappelez-vous SVP que ce marqueur N'EST PAS UN JOUET. L'utilisation inappropriée des marqueurs de paintball peut avoir comme conséquence des dommages sérieux ou la mort. Les accidents de marqueur de Paintball se produisent parce que le tireur viole négligemment les règles de sécurité les plus importantes. Avant le chargement et l'utilisation du marqueur, assurez-vous toujours que toutes les personnes dans la portée du marqueur (vous-même y compris) portent un masque de paintball homologué. Utilisez toujours le dispositif de blocage du canon quand vous n'êtes pas sur le terrain de jeu.

## I. responsabilité

Worr Game Products fournit ses marqueurs avec l'assentissement de l'utilisateur, du distributeur et de l'agent que Worr Game Products n'acceptera aucune responsabilité quand à sa manipulation et usage en public ou privé. L'utilisateur accepte cette responsabilité unique en achetant et en utilisant n'importe quel marqueur produit/vendu par Worr Game Products. Worr Game Products se dégage de toutes les garanties implicites ou n'importe quelle responsabilité des erreurs qui peuvent apparaître dans ce manuel.

Même si toutes les règles de sûreté sont respectées, Worr Game Products limite sa responsabilité seulement et strictement au remplacement du marqueur.

Si, en tant qu'utilisateur du marqueur, vous n'acceptez pas la responsabilité totale, Worr Game Products demande que vous n'employez pas nos marqueurs de paintball. Vous ne devez pas employer ce marqueur à moins que vous acceptiez toute la responsabilité et libériez Worr Game Products de toute responsabilité pour n'importe quelle utilisation ou abus.

En utilisant ce marqueur de paintball vous libérez Worr Game Products de toute responsabilité liée à son utilisation. En utilisant le marqueur adhérez SVP à toutes les lois du pays ou état. Lisez le manuel en entier avant d'employer ce marqueur de paintball.

## II. Sûreté et manipulation

Votre marqueur Autococker® n'est pas un jouet. Il devrait être employé seulement par des adultes ou avec la surveillance d'un adulte. Respectez la propriété d'autrui et en utilisant le marqueur Autococker®, obéissez à toutes les lois du pays ou état. En entrant dans un terrain de paintball, prenez connaissance de leurs règles et règlements.

Il est très important d'avoir une protection appropriée de paintball avant d'aller sur un terrain de paintball pour jouer. Ceci inclut et n'est pas limité à oeil, tête, gorge, et protection de corps. Toute protection utilisée devrait être conçue pour le sport du paintball, par exemple : un masque conçu spécifiquement pour le paintball.

Ayez toujours un bouchon de canon en place et gardez la sûreté sur ON en manipulant votre marqueur. En réparant ou en nettoyant votre marqueur enlevez d'abord le canon et la bouteille de gaz, puis dépressurisez votre marqueur en le pointant dans une direction sûre et en tirant à vide. Traitez toujours le marqueur de paintball comme s'il était chargé.

En manipulant le marqueur, maintenez toujours vos doigts ou tout autre objet loin de la détente pour éviter des tirs accidentels. Assurez-vous en portant ou en transportant le marqueur, de garder le canon dirigé vers le bas avec un dispositif de blocage de canon en place.

Avant de transporter votre marqueur dans des secteurs publics, tels que des aéroports, ou des gares d'autobus ou de trains, appelez le prestataire pour avoir des informations sur leurs règles concernant le transport d'un tel article.

Rappelez-vous, le marqueur de paintball d'Autococker® ne devrait jamais être pointé ou tiré sur n'importe qui, et devrait seulement être employé sur un terrain de paintball agréé et assuré.

### III. Préparation pour l'utilisation

1. Vissez le canon au marqueur.
2. Fixez correctement le bouchon de canon au marqueur

**ATTENTION :** portez toujours un masque de protection homologué lors de l'utilisation d'un marqueur pressurisé de paintball.

3. Tirez la tige de réarmement jusqu'à ce qu'elle se verrouille.
4. Fixez la bouteille d'air à l'ASA (Adaptateur de Système Air.)

Note : Veillez à toujours faire remplir vos bouteilles par des techniciens autorisés, compétents et bien informés sur les limites de pression de chaque bouteille. N'essayez pas de remplir des bouteilles par vous-même. N'utilisez pas de bouteille incorrectement entretenue ou endommagée. Il est très important de faire attention en remplissant ou en fixant des cylindres de CO2.

5. Attachez le loader au feeder du marqueur.

Note : N'employez que des billes de paintball de calibre 0.68 dans votre marqueur Autococker® de Worr Game Products. Tous les marqueurs Autococker® de WGP sont réglés et inspectés avant de partir de l'usine.

Avant l'utilisation sur le terrain, assurez-vous que la vitesse est conforme aux directives de sûreté du terrain. Les limites générales de vitesse sont habituellement entre 250 fps et 300 fps (fps = pieds par seconde.) Votre vitesse devrait ne jamais excéder 300 fps. Observez et respectez toutes les lois, règlements et directives locales de sûreté du terrain concernant l'utilisation des marqueurs de paintball.

**ATTENTION :** Ne mettez aucune partie de votre corps directement derrière le bloc d'armement quand vous activez la détente.

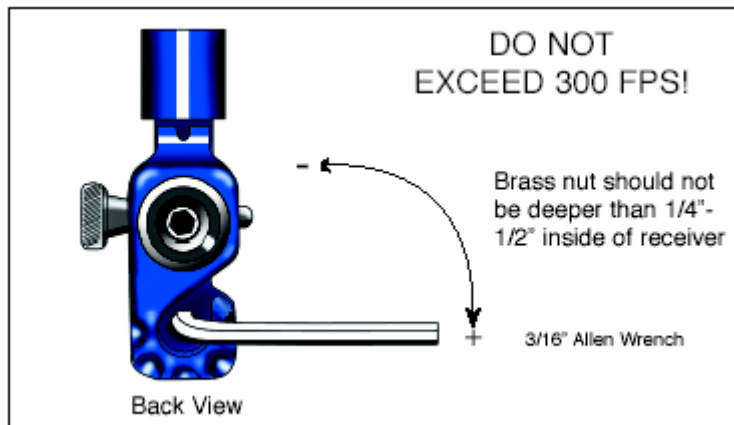
La première partie de la course de la détente abaisse la gâchette, qui libère le marteau. Le marteau heurte la valve, qui permet au gaz de traverser la culasse et, au travers du canon, propulse une bille. Pendant que vous continuez à appuyer sur la détente, la 3 voies change l'écoulement d'air de l'arrière vers l'avant du RAM. L'air entrant pousse le RAM vers l'arrière qui recule la culasse, la tige de réarmement, et le bloc arrière qui réarme. Notez que la culasse et l'armement demeureront dans la position arrière jusqu'à ce que la détente soit entièrement libérée. Cette action permet à une bille de tomber dans la chambre et complète en même temps le processus d'armement. A ce moment, le marqueur a accompli un cycle complet et est de nouveau opérationnel.

Note : Si vous employez une bouteille de CO2 dans une orientation horizontale pour actionner votre Autococker®, vous devez avoir un tube d'ANTI-SIPHON installé dans la bouteille avant l'utilisation.

## IV. Vitesse

- Un masque de protection approuvé par l'industrie doit être porté à tout moment en actionnant et effectuant des ajustements sur ce marqueur.
- N'insérez pas d'objets dans l'espace entre le bloc d'armement et le corps principal du marqueur à quelque moment que se soit. La manipulation inappropriée de marqueur peut avoir comme conséquence des dommages au marqueur et des dommages sérieux à l'opérateur.
- Avant de commencer tout travail sur votre marqueur, assurez-vous que toute surpression a été libérée en dirigeant le marqueur dans une direction sûre et en appuyant sur la détente. C'est une précaution nécessaire étant donné que le marqueur peut garder de la pression même après le démontage de la source de gaz.
- Les dommages au marqueur dû aux réglages incorrects ne sont pas couverts par la garantie. Si vous n'êtes pas sûr ou ne savez pas effectuer le travail sur le marqueur, faites faire les ajustements par un technicien qualifié.

**ATTENTION :** WGP ne règle pas la vitesse avant l'expédition de l'usine. Vous DEVEZ régler la vitesse dans des limites de sûreté du terrain en utilisant un chronographe avant de jouer. Utilisez toujours un chronographe pour vérifier que la vitesse de votre marqueur ne dépasse pas les limites maximums de sécurité.



Pour ajuster la vitesse :

1. Enlevez la tige de réarmement en la dévissant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
2. Insérez la clé mâle fournie de 3/16" à la place de la tige de réarmement de sorte qu'elle traverse l'IVG (voir dessin). La rotation de la clé mâle Dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la vitesse tandis que dans le sens contraire des aiguilles d'une montre diminuera la vitesse.
3. Un mouvement de la clé d'un quart de tour dans l'une ou l'autre direction changera la vitesse d'environ 15-20 fps.

**ATTENTION :** Ne tentez pas de changer la vitesse en ajustant le régulateur.

## V. timing

**Note :** Assurez-vous toujours que toute personne autour de vous (200 yards) porte un masque de paintball homologué.

Votre autococker a systématiquement été inspecté et testé à l'usine et ne devrait avoir besoin que d'une vérification de la vitesse avant l'utilisation. Après une longue utilisation et dans des conditions variantes, votre autococker peut demander certains ajustements.

Quand vous exécutez des réglages sur le marqueur, vérifiez si des billes sont présentes dans le marqueur, chambre et loader. Là encore, si vous n'êtes pas certain de pouvoir réaliser ces réglages, faites les faire par un technicien qualifié. Tout dommage causé par une mauvaise manipulation ne sera pas couvert par la garantie.



Le timing correspond à l'intervalle de temps entre le coup tiré et le réarmement du marqueur. Cet ajustement est modifiable en allongeant ou raccourcissant la goupille du marteau. Pour réajuster le timing du marqueur, vous devez d'abord enlever la culasse. Vous devriez laisser le marqueur sous pression dans ce cas, pour pouvoir procéder, le marqueur ne devant pas être armé. Insérez une clé Allen 1/8 dans le trou de timing situé derrière le feeder. Tourner la clé dans le sens des aiguilles d'une montre « raccourcit » le timing, ou fait que le tir et le réarmement sont plus rapprochés. Tourner la clé dans le sens contraire provoquera le résultat opposé.

Un timing trop court peut causer un retour d'air excessif dans le feeder, couper des billes, une baisse de la vitesse et d'autres problèmes connus. Un timing trop long peut causer un problème de course trop courte ou le marqueur peut ne plus réarmer.



## VI. nettoyage du marqueur

**Attention :** Assurez-vous toujours que toute personne autour de vous porte une protection quand vous nettoyez le marqueur ou vérifiez l'absence de billes.

Il n'est pas nécessaire de complètement démonter le marqueur pour le nettoyer. WGP recommande d'observer le nettoyage suivant après chaque journée de jeu :

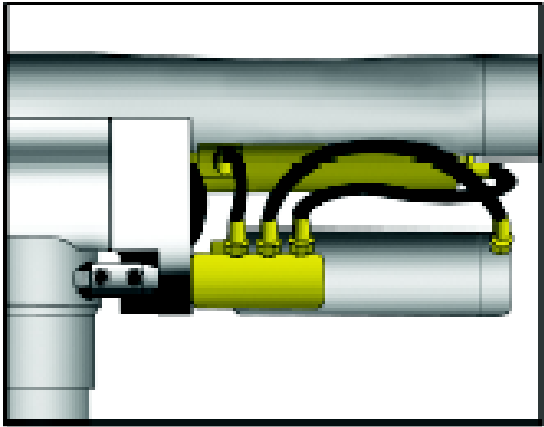
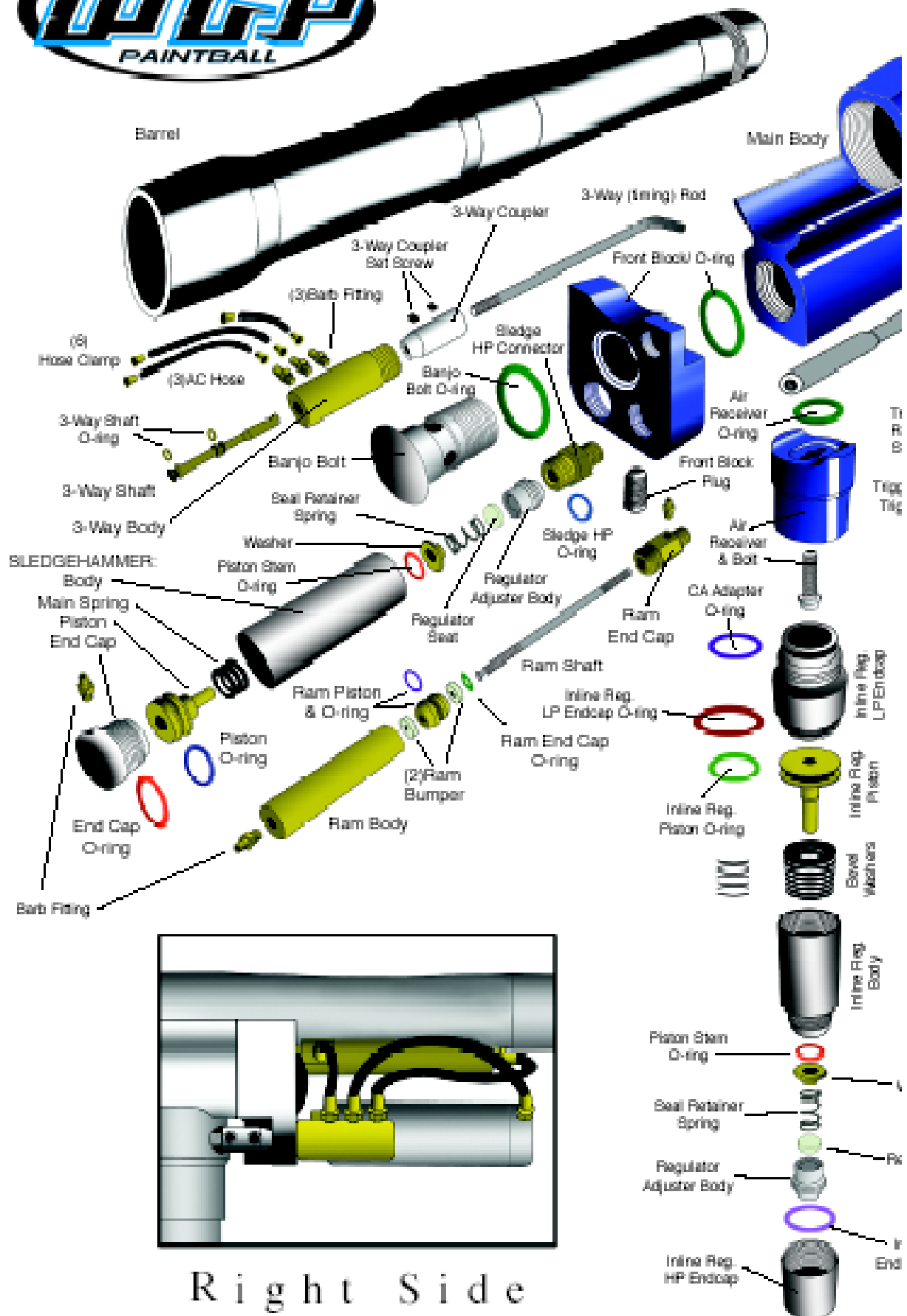
1. Enlevez la bouteille d'air et assurez-vous que tout l'air ait été vidé du marqueur.
2. Enlevez le canon.
3. Vaporisez sur le marqueur un mélange à 50-50 d'eau et d'alcool à brûler et essuyez.
4. Essuyez le marqueur avec un chiffon propre, ou séchez le avec de l'air comprimé (PAS DE CO2).
5. Enlevez la culasse et lubrifiez en les joints avec de la graisse au lithium, puis réinstallez-la. Si vous avez une culasse en Delrin, ne pas la lubrifier.
6. Lubrifiez tous les filetages et toutes les pièces mobiles avec de la vaseline, et remontez le tout.
7. WGP recommande, tous les 4 ou 5 jours de jeu, de placer 3-4 gouttes d'huile 3 en 1 ou huile spécifique pour le paintball dans l'entrée d'air et de tirer 10-15 fois sans le canon. Ceci pour distribuer l'huile dans tout le marqueur et lubrifier les pièces internes.

Lubrifiants approuvés par l'usine :

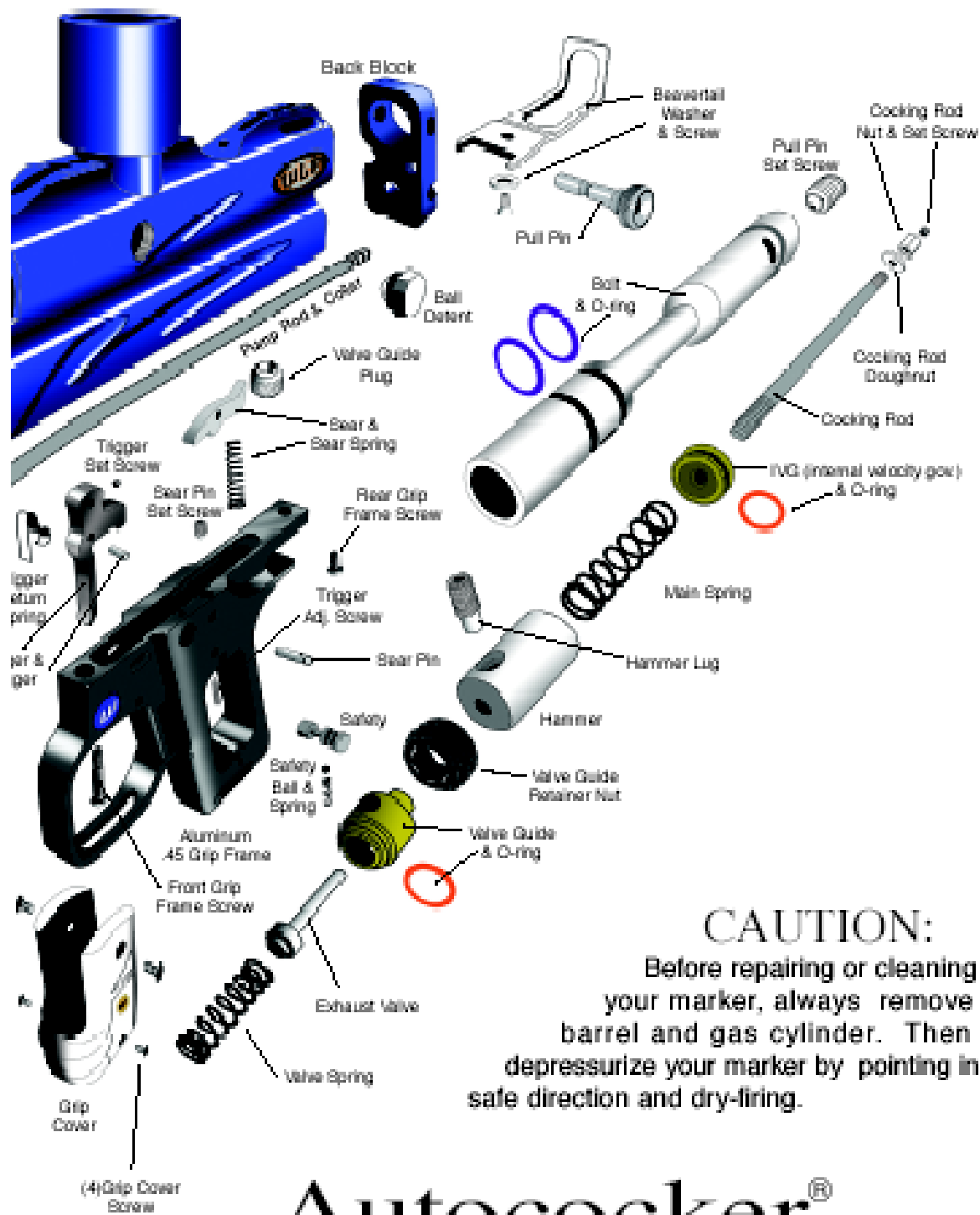
petroleum jelly

Graisse lithium

Huile 3en1



Right Side



**CAUTION:**  
 Before repairing or cleaning your marker, always remove barrel and gas cylinder. Then depressurize your marker by pointing in safe direction and dry-firing.

# Autococker<sup>®</sup> Marker

Worr Game Products  
 252 Granite Street  
 Corona, CA 92879  
 909-520-9969

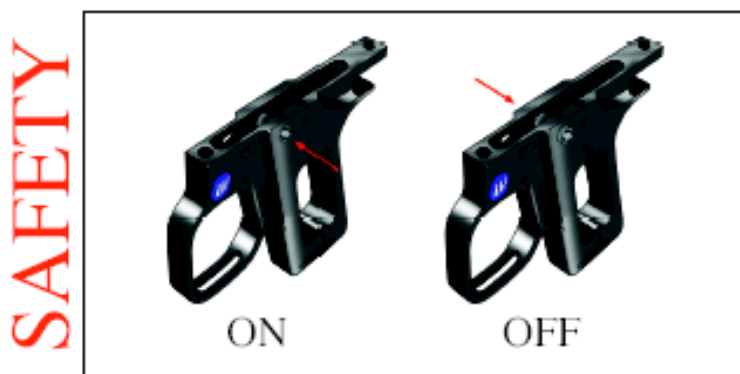
Washer  
 Regulator Seat  
 Fine HP cap O-ring

Parts & colors may vary without notice.

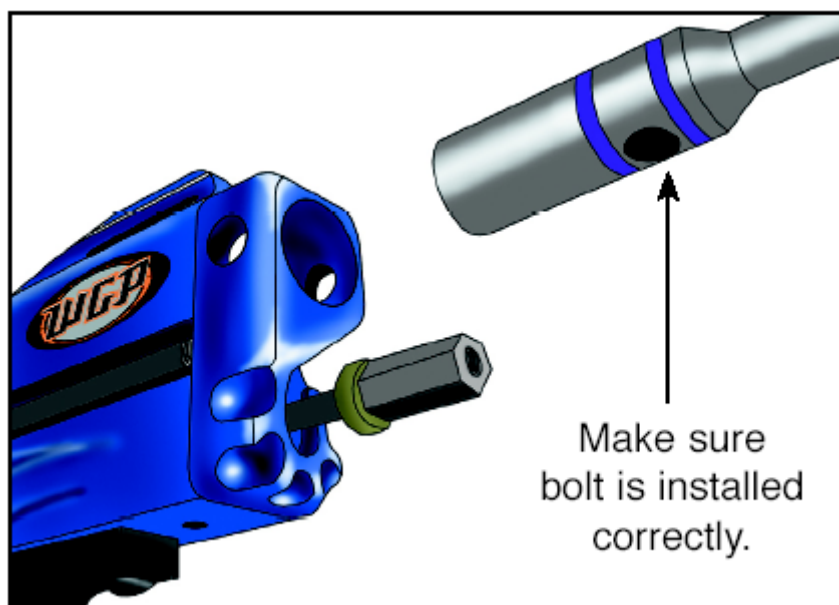


## VII. Dépannage

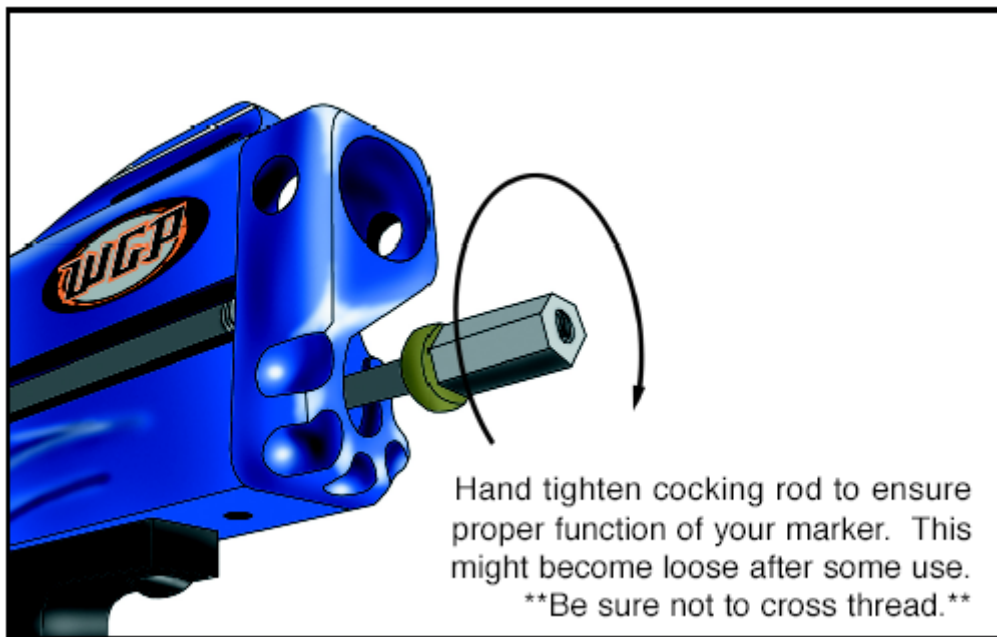
**Note :** un technicien qualifié devrait exécuter toutes les réparations et réglages. Ne tentez pas d'exécuter les réparations faisables uniquement à l'usine. Tout dommage causé par de mauvais réglages n'est pas couvert par la garantie. Appelez WGP pour plus d'informations.



1. Le marqueur ne tire plus après avoir été laissé au soleil avec la bouteille fixée.
  - La pression dans la bouteille excède 1100psi et ne permet plus au cup seal de s'ouvrir. Démontez la bouteille du marqueur et laissez le CO2 en excès s'échapper. Ôtez le marqueur et la bouteille du soleil et laissez les refroidir.
2. Le marqueur ne tire plus correctement après un démontage/remontage de culasse.
  - La culasse est installée à l'envers. Ôtez-la et remontez après l'avoir tournée de 180°. Le côté du trou doit être placé en bas.



3. Le marqueur ne tire pas quand on appuie sur la détente.
  - Bouteille vide ou pression trop basse. Remplissez la bouteille.
  - Assurez-vous que le régulateur inline est ajusté à la pression correcte.
  - Le marqueur peut avoir un timing trop long. Voir « timing ».
4. Le marqueur ne réarme pas ou ne réarme pas à chaque tir.
  - Pression trop basse. Remplissez la bouteille ou ajustez le régulateur.
  - Régulateur avant (LPR) réglé trop bas.
  - La goupille de timing est dérégulée.
  - Réglage de vitesse trop haut.
  - Réglage du bloc arrière ou de la tige de réarmement incorrect.



5. Billes coupées.
  - Assurez-vous que la culasse ouvre complètement la chambre. Voir réglage du bloc AR et de la tige de réarmement.
  - Valve 3 voies mal réglée.
  - Billes molles ou humides. Assurez-vous que les billes ne soient pas trop grosses pour le canon.
  - Recherchez des corps étrangers dans le loader et la chambre.
6. Les durits sautent.
  - LPR réglé trop haut.
7. Fuite entre la bouteille et le marqueur.
  - Joint de valve HS. Remplacez-le. C'est le joint externe en haut de la valve.
8. Fuite de CO2 entre le goulot de la bouteille et la valve.
  - La valve se desserre. **NE PAS CONTINUER A DESSERRER LA BOUTEILLE !** Tirez et poussez sur la tige de réarmement pour vider entièrement le CO2 de la bouteille avant de la démonter du marqueur. Renvoyez la bouteille et la valve à l'usine pour réparation. **NE PAS TENTER DE DEMONTER LA VALVE. NE PAS REPARER OU UTILISER LA BOUTEILLE.**

9. Vitesse basse.

- Bouteille vide. Remplissez
- Réglage IVG incorrect. Réglez.
- Pression de régulateur trop haute ou trop basse.
- Vérifiez la source d'air. Assurez-vous que la pression d'entrée est constante.
- Les billes tombent du canon. Billes trop petites.
- Culasse montée à l'envers.

10. Fuite de gaz par le canon.

- Démontez et remplacez le cup seal.

11. Le marqueur tire et le bloc AR recule, mais ne revient pas complètement en avant ; stoppe approximativement à mi-chemin.

- Joints gonflés dans la 3 voies. Démontez la 3 voies et lubrifiez ou remplacez les joints.
- Ressort de retour dans la poignée tordu
- Axe de 3 voies ou tige d'armement tordue
- Coquille de bille coincée entre culasse et corps au niveau du feeder. Rétenteur de bille vissé trop profondément. Démontez et appliquez de la Loctite sur le filetage. N'en mettez pas sur la bille elle-même. Remontez. Vérifiez la course de la culasse.

12. La culasse ne dégage pas le feeder quand on appuie sur la détente.

- Assurez-vous que la tige de réarmement est réglée correctement.
- Vérifiez le réglage du bloc AR.
- Le LPR est réglé trop bas.
- La vitesse est réglée trop fort, ce qui comprime trop le ressort principal.

13. Les cycles du marqueur se font lentement.

- HPR réglé trop bas. Ajustez
- La valve 3 voies n'est pas ouverte complètement par l'appui sur la détente. Réglez l'accouplement de la tige de 3 voies.
- RAM fuyant. Remplacez ou re conditionnez le RAM
- Bouteille vide.

14. Fuite aux durits

- Changez les durits et les sertissages.

Remplacement de durits, suivez ces étapes :

1. Portez des lunettes protectrices, assurez-vous qu'il n'y a plus d'air dans le marqueur.
2. Faites glisser la douille de sertissage doucement hors du téton de fixation avec une pince à becs fins. Ôtez la durit en serrant le tuyau avec la pince et en tirant dans l'axe du téton.
3. Coupez la nouvelle durit avec un cutter ou une lame de rasoir.
4. Insérez la douille sur la nouvelle durit avec l'épaulement orienté vers l'extrémité de la durit.
5. Placez le tuyau sur le téton de fixation et poussez le jusqu'à passer la nervure. Poussez la douille de sertissage jusqu'à ce qu'elle soit complètement enfoncée. N'écrasez pas la douille.

## VIII. Garantie.

Worr Game Products garantit le remplacement de toute pièce d'origine d'autococker pour un défaut de matière ou de fabrication. La période de garantie est effective 12 mois pour les pièces et 12 mois pour la main d'œuvre. Elle devient effective à la date d'achat et est validée avec la facture d'achat. La carte de garantie doit être remplie dans les 30 jours de l'achat pour être valide. Toute réparation sera effectuée seulement si la carte de garantie est remplie et enregistrée par WGP. Une photocopie de la facture d'achat doit accompagner la carte de garantie. Tout autre service sera envoyé et retourné par un service classique de transport. Le paiement se fera par avance, ou par contre remboursement avec un surplus de 7,50\$.

WGP remplace toute pièce reconnue par WGP comme défectueuse, dans les termes de la garantie. Toute manipulation incorrecte du marqueur est considérée comme la suite de, mais non limitée à, abus, négligence, usure normale, maintenance incorrecte ou erreurs de remontage, ou non-utilisation de pièces d'origine ( ou pièces non prévues pour ce marqueur ) et n'est pas couverte par la garantie. WGP se réserve toujours le droit de juger ce qui est couvert par la garantie.

Aucune autre garantie, explicite ou implicite, n'est faite par WGP. La responsabilité unique et exclusive de WGP, ou ses revendeurs, filiales, ou agents autorisés conformément à cette garantie sera seulement et limitée à réparer ou remplacement de la pièce défectueuse. Encore une fois, WGP se réserve toujours le droit de juger ce qui peut être couvert par la garantie. Tout autre incident ou conséquence est expressément exclu de la garantie.

WGP, et ses revendeurs, agents, ou filiales autorisés ne seront pas responsables sous cette garantie, ni en vertu d'aucune loi fédérale, ou droit commun du pays ou état, d'aucuns dommages ou faute, y compris des blessures, résultant de l'abus, de l'utilisation normale, de la décharge accidentelle, de modification ou de tout autre acte possible.

Les services de garantie sont accessibles en envoyant votre marqueur à :

Worr Game Products  
Attn: WARRANTY SERVICE  
252 Granite Street  
Corona, CA 92879  
P: 909-520-9969  
F: 909-520-9699

**IMPORTANT :** Vous devez appeler WGP Inc. Pour obtenir un numéro RMA avant de renvoyer votre marqueur WGP pour garantie ou service technique.



**IMPORTANT :** Vous devez appeler WGP Inc. Pour obtenir un numéro RMA avant de renvoyer votre marqueur WGP pour garantie ou service technique.



**Worr Game Products**

**U.S.A.**

252 Granite Street  
Corona, CA 92879

P: 909.520.9969

F: 909.520.9699

[www.worr.com](http://www.worr.com)

[www.wgppress.com](http://www.wgppress.com)



**Worr Game Products**

**Europe**

Langenberger Str. 9,  
Tor 6, 40233  
Duesseldorf, Germany

P: +49 211 73 33 155

F: +49 211 73 33 150

[www.worr-europe.com](http://www.worr-europe.com)

[www.wgppress.com](http://www.wgppress.com)