MANUAL DEL PROPIETARIO
VELOCIDAD DE ALIMENTACIÓN AJUSTABLE
CARGADOR DE PAINTBALL ELECTRÓNICO

PATENTE DE EE.UU. NO. 5816232

Este folleto contiene:

Información sobre la garantía	Instrucciones de uso
Instrucciones de mantenimiento	Diagrama con anotaciones

ESPECIFICACIONES

Alimentación elØctrica	*18 voltios (requiere dos pilas de 9 voltios, no se incluyen las pilas)*
Capacidad	*aprox. 200 bolas de pintura (calibre 0.68)*
Conmutación	*Sensor de infrarrojos*
Razón de servomecanismo	*172:1 a 15 voltios optimizada*
Acción	*Alimentación ajustable*
Velocidad de alimentación	*Variable, se ajusta usando una herramienta de punta plana. Ajuste máximo: Hasta 17 bolas por segundo (bps) Ajuste mínimo: Aprox. 4 bps.*

El VL eVLution *representa la próxima generación de cargadores de bolas de pintura de alimentación electrónica ajustable, diseñados para un rendimiento y confiabilidad ultrasuperiores. Su diseño patentado permite alimentar constantemente para mayor volumen de disparos con el marcador de paintball electrónico moderno. El VL* eVLution *es diseñado por ViewLoader® Paintball Products y es el que usan los jugadores más exigentes del mundo.*

Llame al 1-877-877-GAME (4263)
o visite nuestra pÆgina de Internet si usted necesita una lista ilustrada de piezas.

⚠ REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DE SU PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseæada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la protección de seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el caæón del marcador
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que estØ listo para disparar.
7. Mantenga el caæón de la pistola con su tapón cuando no estØ usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y de munición.
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frÆgiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.

INFORMACIÓN DE GARANT¯A

GARANT¯A: LIMITADA POR 90 D¯AS (SE REQUIERE RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

Para 90 días de la fecha de compra, ViewLoader repararÆ o remplazarÆ este cargador sin cargo alguno si se encuentra defectuoso en el material o mano de obra. Esta garantía le da a usted derechos legales específicos. Es posible que usted tenga otros derechos se puede conseguir de los Centros de ViewLoader autorizados. Puede ver lista de los Centros de Servicio en el website - www.viewloader.com/service, o llamando a ViewLoader al 1-877-877-GAME (4263). Por regla general estos centros ofrecen el servicio mÆs rÆpido.

Si usted desea devolver su cargador a Viewloader, llame al departamento de servicio al 1-877-877 GAME (4263) para que le den un nœmero de autorización de retorno y la dirección de envío. (El nœmero de autorización deberÆ estar visible en la parte exterior del paquete, de lo contrario no se aceptarÆ).

No devuelva ningœn producto por medios que no se puedan verificar tales como correo ordinario o correo de paquetes. Tales productos pueden perderse y ViewLoader no serÆ responsable para reemplazarlos.

CARGADORES DE PAINTBALL SIN GARANT¯A

Los Centros de Servicio Autorizados repararÆn cualquier cargador que no tenga garantía por una cuota nominal para cubrir partes y mano de obra. Las reparaciones hechas en los Centros de Servicio normalmente son mÆs rÆpidas y menos caras que las que se hacen en fÆbrica. Vaya a www.viewloader.com/service donde se exponen los centros mÆs cercanos a usted. Antes de devolver cargadores sin garantía, usted deberÆ llamar a servicio al consumidor al 1-877-877-GAME (4263) para que le den la dirección y un nœmero de autorización de devolución. (El nœmero de autorización deberÆ aparecer en la parte externa del paquete, de lo contrario no serÆ aceptado). Todo producto eVolution sin garantía devuelto a ViewLoader deberÆ enviarse porte prepagado e incluir la tarifa de reparación. Llame al Centro de Servicio al Consumidor para que le informen sobre las tarifas de reparación. ViewLoader repararÆ o remplazarÆ el cargador por una unidad reconstruida del mismo modelo. Si no se incluye pago, se le facturarÆ a usted la cuota de reparación mÆs $4.00. Una vez recibido el pago, el cargador o su reemplazo serÆ enviado a usted. En el caso en que el cargador no indique forma de ponerse en contacto con el que lo envía, o no incluya el pago por la reparación recibida dentro de 60 días de la facturación, se anularÆ el derecho de propiedad del cargador y quedarÆ a discreción del ViewLoader.

INSTRUCCIONES DE USO

(vea el Diagrama B)

Paso 1. Inserte las pilas: Deslice la compuerta de la pila hacia atrÆs en la dirección indicada por la flecha (1A) para destrabarla, seguidamente haga girar la compuerta hacia abajo y hacia delante en la dirección indicada por la flecha (1B). Inserte dos pilas de 9V. Asegœrese que los terminales de la batería se ajusten a las marcas que estÆn localizadas en la parte externa del cuerpo del cargador y en la puerta de la batería.

Paso 2. Instale el cargador: Oprima la parte del cuello del cargador insertÆndolo en el puerto de alimentación o el codo del marcador de bolas de pintura como se muestra en la dirección de la flecha (2) y oriØntela de tal modo que la tapa quede en la parte posterior del marcador. Este cuello estÆ diseæado para adaptarse a los marcadores mÆs comunes de bolas de pintura. Debe encajar con firmeza y quedar bien apretado.

⚠ ADVERTENCIA: ¡No llene excesivamente el cargador! Si lo hace, causarÆ atascos en el propulsor o una pØrdida de rendimiento y tambiØn podría daæar el cargador.

Paso 3. Cargue las bolas de pintura: Abra la tapa girando en dirección de la flecha hasta que se enclave en la posición de abierto. (3). Cargue las bolas de pintura, pero deje algo de espacio para el movimiento. Cierre la tapa desenganchando y girando hacia atrÆs a la posición de cerrado.

Paso 4. Aplique el suministro elØctrico: El interruptor de alimentación elØctrica, el diodo indicador de pila agotada y el ajuste de velocidad estÆn situados en el lado izquierdo del cargador (4).

(Vea el Diagrama C)

Interruptor de alimentación elØctrica: Empuje el interruptor (A) un corto tramo hacia dentro. El diodo LED tendrÆ un color rojo sólido hasta que usted suelte el interruptor. Ya tiene alimentación elØctrica. El propulsor girarÆ cuando el sensor de infrarrojos (IR) no detecte una bola de pintura en el cuello del tubo de alimentación. El sensor de infrarrojos apagarÆ entonces automÆticamente el motor. Lleve el interruptor a la posición de apagado despuØs de jugar o despuØs de un largo período de inactividad. Cuando el interruptor de encendido se apaga, la luz del diodo destellarÆ rÆpidamente 3 veces.

Ajuste de velocidad:

⚠ ¡CUIDADO!: *No lo fuerce ni lo haga girar excesivamente.* Se requiere un destornillador de punta plana o una herramienta similar. Para graduar el ajuste mÆximo, haga girar la perilla de ajuste (B) hacia la derecha hasta que no pueda hacerla girar mÆs. Para graduar el ajuste mínimo, haga girar la perilla de ajuste hacia la izquierda hasta que no pueda hacerla girar mÆs.

Diodo indicador de pila agotada: La luz (C) del diodo se iluminarÆ permanentemente como indicación de que la pila ya no tiene una carga óptima para funcionar. Es posible que el motor siga funcionando, pero con escaso rendimiento. Es imprescindible reemplazar las pilas para mantener un rendimiento óptimo. La pila estÆ completamente agotada cuando el motor deja de funcionar.

PARA GUARDARLO

Para prolongar la vida œtil del producto y la pila, apague siempre la alimentación elØctrica, extraiga las pilas y guÆrdelas en condiciones apropiadas lejos de extremos de temperatura y humedad.

CARACTER¯STICA DE PROTECCIÓN DE LA PILA

Para prolongar la vida œtil de la pila, si el cargador estÆ inactivo durante mÆs de 60 minutos, los circuitos interrumpirÆn automÆticamente el suministro elØctrico. DeberÆ oprimir el interruptor otra vez para encender la unidad.

GUIA DE MANTENIMIENTO

PARA DESARMARLO

(vea el Diagrama A)

Paso 1. Retire el cargador del marcador de bolas de pintura y vacíe las bolas de pintura sin usar.

Paso 2. Retire el adaptador de alimentación o el VLBow, segœn sea necesario. Retire las pilas, dejando la compuerta de la pila en la posición abierta.

Paso 3. Saque los tornillos phillips de la derecha y de la izquierda y los resortes derechos e izquierdos. Saque la tapa tirando de cada lado desde y sobre el poste pivotal en la caja.

Paso 4. Saque los nueve tornillos del cuerpo desde el lado derecho del cargador.

Paso 5. Separe las cajas derecha e izquierda.

Paso 6. Retire el canal de conducción derecho e izquierdo, el tablero principal de circuitos, el motor y el propulsor, así como el cableado preformado de la caja.

LIMPIEZA

(Diagrama D) Se puede limpiar utilizando un estropajo flexible u otro objeto similar tal como un paæo para limpiar la pintura rota del interior del cargador o tubo de alimentación.

Paso 1. El cuerpo y la tapa basculante pueden limpiarse con agua y jabón una vez que se separan del tablero de circuitos y del motor. Proteja todos los componentes electrónicos contra la humedad.

Paso 2. Si el tablero de circuitos o el motor estÆn contaminados con pintura, límpielos con un paæo limpio y seco. Los componentes pueden separarse, de ser necesario, desconectando el cableado preformado.

PARA VOLVER A ARMAR

Paso 1. (Diagrama E) Enchufe los cables Wiring Harness y Servo Motor Harness en el Tablero del Circuito, como se muestra. NOTA: Si el Wiring Harness estÆ enchufado al revØs no se activarÆ la unidad. Si el Servo Motor Harness estÆ enchufado al revØs, el motor girarÆ en dirección contraria y las paintball no alimentarÆn en la porción del cuello del cargador.

Paso 2. (Diagrama F) Instale el Impulsor (b) en el eje del Servo Motor (a). Coloque el Servo Motor con el Impulsor (b) en las mitades de derecha e izquierda del Conducto (c). Coloque el Tablero del Circuito (d), con los hilos instalados, alrededor del Cuello de Alimentación (Feed Neck) y del Servo Impeller Shaft y debajo del conducto.

Paso 3. (Diagrama G) Vuelva a instalar la Rampa de la Bola (e) y el ensamblaje del Paso 2 en la Caja Izquierda (f). Asegœrese que el conmutador, luz LED, y los ajustes de velocidad estØn orientados debidamente. Asegœrese que los hilos se encuentren en un lugar seguro para que no se pellizquen ni corten. NOTA: Los tres hilos del cableado se ajustan en la Caja Izquierda. Pruebe la dirección del impulsor en este punto para asegurarse que gira correctamente hacia la izquierda.

PRECAUCIÓN: Para evitar cortocircuito en los hilos, verifique que ningœn hilo estÆ enganchado entre el servo, tablero del circuito o caja.

Paso 4. (Diagrama H) Alinee cuidadosamente el ensamblaje de la Caja Derecha (g) en su lugar con la Caja Izquierda (h)> DeberÆ haber separación suficiente entre las dos mitades de las cajas para instalar la visagra de la puerta de la batería (i). Esto puede hacerse mÆs fÆcil volteando la unidad. DespuØs de que la visagra de la puerta de la batería estØ en su lugar podrÆn cerrarse las dos mitades para que no quede separación alguna entre ellas. NOTA: Asegœrese que no ha quedado enganchado ningœn hilo entre las cajas de la izquierda y de la derecha.

Paso 5. Vuelva a instalar los nueve tornillos del cuerpo, siguiendo la tØcnica de apretarlos alternadamente. No los apriete demasiado.

Paso 6. (Diagrama I) Instale la tapa Flip (j) en el lugar sobre los postes pivotales en el lado de cada caja. Vuelva a poner los resortes de la derecha y de la izquierda (k) y los tornillos phillips de la derecha y de la izquierda (l).

Paso 7. Compruebe la dirección de la rotación del impulsor para cerciorarse que alimenta debidamente, antes de usarlo en su marcador. El impulsor deberÆ girar hacia la izquierda para que alimente debidamente.

GR`FICA DE DETECCIÓN Y CORRECCIÓN DE FALLAS

(Vea el website para mÆs detalles.
www.viewloader.com/service)

Síntoma	Causa	Solución
El cargador no funciona o no rinde al mÆximo	Baterías descargadas o con poca carga	Reemplazar las baterías
El cargador no trabaja debidamente	Pintura rota en el cargador	Limpiar el cargador
La unidad trabaja pero no alimenta	Impulsor girando hacia la derecha	Desmontar e invertir el enchufe de los hilos del Servo motor para que cambie la dirección de la rotación hacia la izquierda
He cambiado las baterías y limpiado mi cargador y sigue sin funcionar	Electrónicos daæados	Visite a un Centro de Servicio Local o póngase en contacto don Viewloader si necesita asistencia llamando al 877-877-GAME(4263)
He desmontado mi cargador y lo he limpiado. Lo he vuelto a montar y sigue sin funcionar	Ensamblaje inadecuado de las Botas de Ojal o Electrónicas estØn giradas transversalmente	Vuelva a ensamblar el cargador Consulte el diagrama de ensamblaje electrónico de su Manual del propietario
El cargador e atasca o no funciona despuØs de que lo he llenado de paintball	Demasiadas paintballs en el cargador	Deje espacio para el movimiento de la bola cuando llene el cargador

MANUEL D'INSTRUCTIONS
TAUX D'ALIMENTATION AJUSTABLE
CHARGEUR ÉLECTRONIQUE DE BILLES

BREVET U.S. No 5816232

Cette brochure contient :

Informations sur la garantie	Notice d utilisation
Notice d entretien	Schøma lØgendØ

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Puissance	*18 volts (deux piles de 9 volts sont nécessaires. Non incluses)*
Contenance	*env. 200 billes de peinture (calibre 68)*
Interrupteur	*Capteur infrarouge*
Ratio servo	*172:1 à 15 volts, optimisé*
Action	*Alimentation réglable*
Vitesse d alimentation	*Variable, se règle à l'aide d'un outil à lame plate. Réglage max. : jusqu'à 13 billes par sec. (bps). Réglage min. : env. 4 bps.*

Le VL eVLution *incarne la nouvelle génération de chargeurs de billes de peinture électroniques à alimentation réglable, conçus pour une performance et une fiabilité optimales. La conception brevetée permet l'alimentation continue nécessaire pour le tir rapide typique du marqueur paintball électronique moderne. Le VL* eVLution *a été créé par ViewLoader® Paintball Products, qui conçoit des produits destinés aux plus exigeants joueurs de paintball du monde entier.*

Appelez le 1-877-877-GAME (4263)
ou rendez-vous sur notre site Internet si vous souhaitez dØcouvrirune liste illustrØe des piŁces.

⚠ R¨GLES DE SÉCURITÉ POUR L UTILISATION D UN LANCEUR DE PAINTBALL

1. Portez toujours des Øquipements de protection des yeux, du visage et des oreilles conçus pour le paintball.
2. Ne tirez jamais sur une personne ne portant pas tous les Øquipements de protection nØcessaires.
3. Les lanceurs doivent toujours Ętre considØrØs chargØs.
4. Ne jamais regarder à l intØrieur du canon du marqueur.
5. Ne pointez jamais un lanceur de paintball vers quelque chose que vous ne dØsirez pas atteindre.
6. Le verrou de sØcuritØ du lanceur doit Ętre mis jusqu à ce que vous soyez prŁt à tirer.
7. Entre les sØances de tir, gardez toujours le bouchon du canon sur la bouche du lanceur.
8. Avant de dØmonter le lanceur, enlevez toujours la source d alimentation en gaz.
9. Le lanceur doit toujours Ętre rangØ sous clØ, avec le chargeur vide et la bouteille de gaz dØconnectØe.
10. Respectez les avertissements de manutention et de rangement apparaissant sur la bouteille de gaz.
11. N utilisez jamais d autres munitions que des billes de paintball de calibre 0,68.
12. Ne tirez jamais sur des objets fragiles, comme des vitres.
13. Les billes de paintball peuvent tacher certaines surfaces poreuses comme la brique, le stuc et le bois.
14. VØrifiez toujours la vitesse des billes avant de jouer au paintball.
15. Ne tirez jamais à une vitesse dØpassant 300 pi/s (91 m/s).

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE

GARANTIE : GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS (RE¨ U D ACHAT D ORIGINE REQUIS)

ViewLoaderfi s engage à rØparer ou à remplacer gratuitement ce chargeur pour une pØriode de 90 jours suite à la date d achat si le matØriel ou la main-d uvre s avŁre Ętre dØfectueux. Cette garantie vous octroie des droits juridiques spØcifiques. Vous pouvez Øgalement profiter d autres droits qui peuvent varier d un Ętat à l autre. Des centres de service agrØØs ViewLoaderfi assurent la rØparation et l entretien. Vous trouverez la liste de ces centres en visitant le site Web de ViewLoaderfi : www.viewloader.com/service, ou en appelant ViewLoaderfi au 1-877-877-GAME (4263). En gØnØral, ces centres offrent le service le plus rapide.

Si vous prØfØrez renvoyer votre chargeur à ViewLoaderfi, nous vous prions de prendre contact avec le service d aide aux consommateurs en appelant le 1-877-877-GAME (4263) pour obtenir un numØro d autorisation de renvoi et une adresse d expØdition. (Le numØro d autorisation doit Ętre bien visible à l extØrieur du colis pour que celui-ci soit acceptable.)

Ne jamais renvoyer un produit par le biais d un service qui ne permet pas de suivi, tel les services postaux ou la poste aux colis. Dans un cas pareil, ViewLoaderfi ne se porte pas garant du remplacement en cas de perte.

CHARGEURS PAINTBALL NON COUVERTS PAR LA GARANTIE

Un centre de service agrØØ peut rØparer un chargeur non couvert par la garantie en facturant un prix nominal pour couvrir les piŁces et la main-d uvre. Un tel centre peut gØnØralement rØparer le produit plus rapidement et à un coßt moins ØlevØ que l usine. Visiter le site Web www.viewloader.com/service pour situer le centre le plus proche. Avant de renvoyer un chargeur non couvert par la garantie, appeler le service d aide aux consommateurs au 1-877-877-GAME (4263) pour obtenir un numØro d autorisation de renvoi et une adresse d expØdition. (Le numØro d autorisation doit Ętre bien visible à l extØrieur du colis pour que celui-ci soit acceptable.) Un marqueur eVLutionfi non couvert par la garantie doit Ętre renvoyØ à ViewLoaderfi port payØ et doit inclure le paiement de la rØparation. Veuillez appeler le service d aide à la clientŁle pour obtenir la liste courante des prix de rØparation. ViewLoaderfi rØparera le chargeur ou le remplacera par un chargeur remis à neuf du mŒme modŁle. Si le paiement n est pas inclus, vous recevrez une facture pour la rØparation, plus 4 $ de frais de facturation. Le chargeur ou son remplacement vous sera envoyØ à la rØception du paiement. Si le chargeur n indique pas le nom de son propriØtaire ou si aucun paiement n est reçu au plus tard 60 jours suite à la facturation, ViewLoaderfi considØrera que le chargeur n a pas de propriØtaire et en disposera à sa discrØtion.

NOTICE D UTILISATION

(Voir schØma C)

Étape 1. Insertion des piles : faites glisser le couvercle du compartiment à piles vers l arriŁre, dans la direction indiquØe par la flŁche (1A) afin de l ouvrir, puis faites-le pivoter vers le bas et l avant, dans la direction indiquØe par la flŁche (1B). Insørez deux piles de 9V dans le compartiment. Assurez-vous que les bornes des piles correspondent aux marques situØes sur l extØrieur du chargeur.

Étape 2. Mise en place du chargeur : appuyez sur le goulot du chargeur afin de l introduire dans l orifice d alimentation ou le coude du marqueur, en suivant la direction indiquØe par la flŁche (2), et orientez le chargeur de façon à ce que le couvercle se trouve à l arriŁre du marqueur. Ce goulot a ØtØ conçu pour Ętre utilisØ avec les principaux modŁles de marqueurs. Veillez à ce qu il soit solidement fixØ.

⚠ AVERTISSEMENT : ne remplissez pas le chargeur à ras bord ! Cela pourrait conduire l agitateur à se bloquer ou entraver la performance et endommager le chargeur.

Étape 3. Chargement des billes de peinture : ouvrez le couvercle en le faisant pivoter vers l arriŁre, dans la direction indiquØe par la flŁche (3). Remplissez le chargeur de billes de peinture, en veillant à laisser de l espace afin qu elles puissent circuler. Refermez le couvercle en le faisant pivoter vers l arriŁre jusqu à entendre un bruit sec.

Étape 4. Mise en marche : : l interrupteur le voyant DEL de dØcharge de la batterie et le bouton de rØglage de la vitesse se situent sur le côtØ gauche du chargeur (4).

(Voir schØma B)

Interrupteur : poussez l interrupteur (A) vers l intØrieur, sur une courte distance. Le voyant rouge s allume jusqu à ce que vous relâchiez l interrupteur. L appareil est maintenant allumØ. L agitateur se met à tourner lorsque le capteur infrarouge ne dØtecte aucune balle de peinture dans le goulot du tube d alimentation. Le capteur Øteint alors automatiquement le moteur. Éteignez l appareil une fois le jeu terminØ ou lors d arrŒts prolongØs. Lorsque l interrupteur est mis en position arrŒt, le voyant DEL clignote 3 fois rapidement.

RØglage de la vitesse :

⚠ MISE EN GARDE : *ne forcez pas le bouton et ne le faites pas tourner plus que nécessaire.*

Munissez-vous d un tournevis à lame plate ou d un outil similaire. Pour programmer l appareil à sa vitesse maximale, tournez le bouton de rØglage (B) dans le sens horaire, jusqu à son blocage. Pour programmer l appareil à sa vitesse minimale, tournez le bouton de rØglage dans le sens antihoraire jusqu à son blocage.

Voyant DEL de dØcharge de la pile : lorsque le voyant DEL (C) est allumØ de façon continue, cela indique que les piles sont presque dØchargØes. Le moteur peut continuer de tourner mais la performance est affaiblie. Les piles devraient Ętre remplacØes afin de retrouver une performance optimale. Lorsque le moteur arrŒte de tourner, cela indique que les piles sont complŁtement à plat.

RANGEMENT

Afin de prolonger la durØe de vie de l appareil et des piles, il est conseillØ de mettre l interrupteur en position arrŒt, de retirer les piles et de ranger le chargeur dans un endroit tempØrØ, à l abri de l humiditØ.

DURÉE DE VIE DES PILES

Lorsque le chargeur est à l arrŒt pendant plus de 60 minutes, les circuits se chargent d Øteindre l appareil afin de prolonger la durØe de vie des piles. Il faut alors rØappuyer sur l interrupteur afin de remettre l appareil en marche.

NOTICE D ENTRETIEN

DÉMONTAGE

(voir schØma A)

Étape 1. Retirez le chargeur du marqueur et videz-le de toutes billes de peinture inutilisØes.

Étape 2. Retirez l adaptateur de vitesse ou VLBow si nØcessaire.
Retirez les piles et laissez le couvercle dcompartiment à piles en position ouverte.

Étape 3. DØgagez les capuchons gauche et droit du couvercle mobile en glissant un petit tournevis à l ame plate entre chaque capuchon et le boîtier. Utilisez le tournevis en faisant levier jusqu à ce que les capuchons se dØsengagent. Retirez ensuite le couvercle mobile en dØgageant les deux capuchons du pivot du boîtier.

Étape 4. Retirez les sept vis maintenant le corps, situØes sur le côtØ droit du chargeur.

Étape 5. SØparez les côtØs gauche et droit du boîtier.

Étape 6. Retirez les rails de visØe gauche et droit, le circuit imprimØ principal, le moteur et l agitateur ainsi que le faisceau de câbles du boîtier.

NETTOYAGE

Étape 1. Le corps de l appareil et le couvercle mobile peuvent Ętre nettoyØs avec du savon et de l eau aprŁs que le circuit imprimØ et le moteur ont ØtØ retirØs. Veillez à garder au sec tous les composants Ølectriques.

Étape 2. Si de la peinture a pØnØtrØ jusqu au circuit imprimØ ou au moteur, essuyez-les avec un chiffon propre et sec. Si nØcessaire, les composants peuvent Ętre sØparØs en dØconnectant le faisceau de câbles.

REMONTAGE

Étape 1. (Schøma E) Rebrancher les harnais de câblage et du servomoteur sur la carte de circuits imprimØs, tel illustrØ. REMARQUE. L appareil ne fonctionnera pas si le harnais de câblage est branchØ à l envers. Si le harnais du servomoteur est branchØ à l envers, le moteur tournera dans la mauvaise direction et les billes ne seront pas chargØes dans le goulot du chargeur.

Étape 2. (Schøma F) Monter l agitateur (b) sur l axe du servomoteur (a). Placer l ensemble du servomoteur et de l agitateur dans les moitiØs Raceway gauche et droite (c). Placer la carte de circuits imprimØs (d) avec ses fils autour du goulot d alimentation et de l axe du servo-agitateur et sous le chemin de roulement.

Étape 3. (Schøma G) RØinstaller la rampe à billes (e) et l ensemble dØcrit à l Øtape 2 dans le boîtier de gauche (f). VØrifier que l interrupteur, la lampe DEL et les rØglages de vitesse sont orientØs correctement. S assurer que les fils sont placØs de façon à ne pas Ętre coincØs ou coupØs. REMARQUE. Les trois fils du harnais de câblage tiennent dans le boîtier de gauche. À ce point, vØrifier la direction de l agitateur pour s assurer qu il tourne dans le sens contraire aux aiguilles d une montre.

ATTENTION ! Pour empŒcher un court-circuit du câblage, vØrifier qu aucun fil ne se trouve coincØ entre le servo, la carte de circuits ou le boîtier.

Étape 4. (Schøma H) Aligner avec soin le boîtier de droite (g) sur celui de gauche (h). L dcart entre les deux moitiØs de boîtier doit Ętre assez large pour permettre l installation de la charniŁre de la porte du compartiment à piles (i). Ceci est plus facilement obtenu en plaçant prudemment l unitØ à l envers. Lorsque la charniŁre se trouve en place, fermer les deux moitiØs de boîtier de façon que l øcart disparaisse complŁtement. REMARQUE. S assurer qu aucun fil ne se trouve coincØ entre les moitiØs de boîtier.

Étape 5. Revisser les neuf vis du corps, les serrant en les dØcalant. Éviter de trop les serrer.

Étape 6. (Schøma I) RØinstaller le rabat (j) sur les tiges de pivotement situØes de chaque côtØ des boîtiers. Remettre en place les ressorts (k) et les vis cruciformes (l) de droite et de gauche.

Étape 7. VØrifier la direction de l agitateur pour s assurer que l alimentation est correcte avant d utiliser le marqueur. L agitateur doit tourner dans le sens contraire aux aiguilles d une montre.

TABLEAU DE DÉPANNAGE

(Pour plus de dØtails, visiter le site Web www.viewloader.com/service)

ProblŁme	Diagnostic	Solution
Le chargeur ne fonctionne pas ou fonctionne en dessous de son rendement maximal	Piles faibles ou Øpuisées	Remplacer les piles
Le chargeur ne fonctionne pas correctement	Le chargeur contient des Øcailles de peinture	Nettoyer le chargeur
L appareil fonctionne mais n alimente pas les billes	L agitateur tourne dans le sens des aiguilles d une montre	Le dØmonter et inverser la fiche de câblage du servomoteur pour que l agitateur tourne dans le sens contraire aux aiguilles d une montre
L appareil ne fonctionne toujours pas aprŁs avoir remplacØ les piles et nettoyØ le chargeur	Les composantes Ølectroniques sont endommagØes	S adresser à un centre de service ou prendre contact avec ViewLoader au 1-877-877-GAME (4263)
Le chargeur ne fonctionne toujours pas aprŁs avoir ØtØ dØmontØ, nettoyØ et remontØ	Les composantes Ølectroniques ont ØtØ mal assemblØes ou les gaines d oculaire se trouvent devant les yeux	Rassembler le chargeur Se reporter au schøma d assemblage des composantes Ølectroniques du Manuel de l utilisateur
Le chargeur cale ou ne fonctionne pas aprŁs avoir ØtØ rempli de billes	Le chargeur contient trop de billes	Charger moins de billes