



PLANET ECLIPSE: GEO CS1

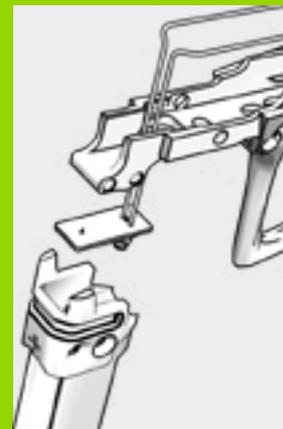
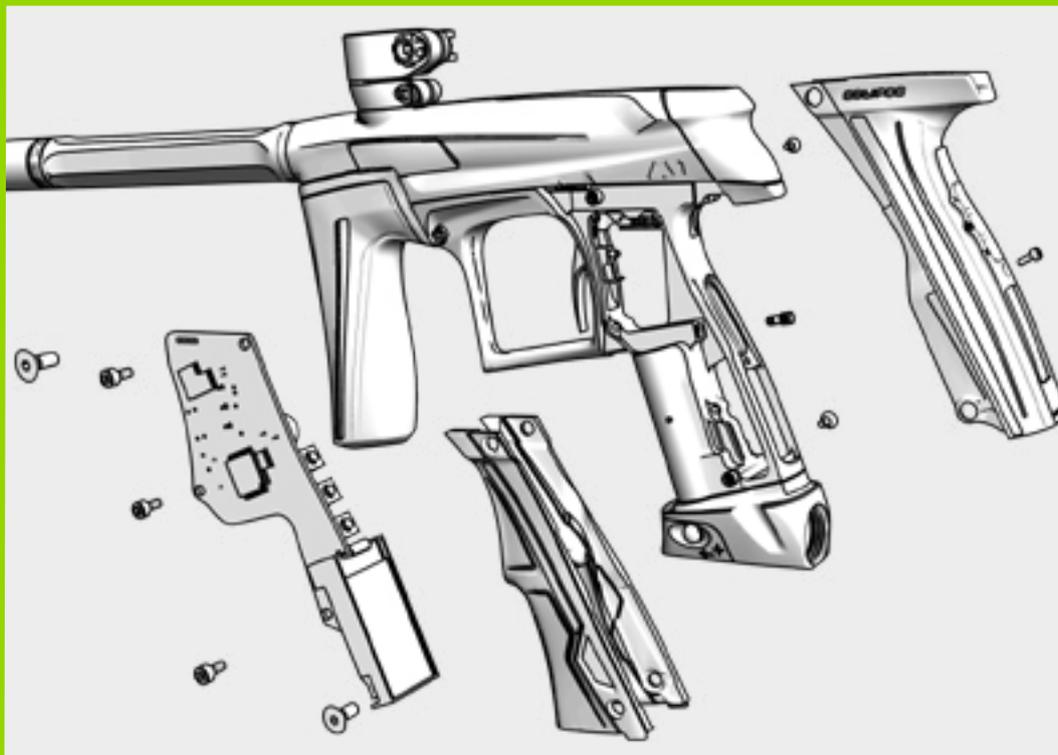
BENUTZERHANDBUCH / DEUTSCH

GEO

CS1

.68 CAL

APT
ECLIPSE® ADVANCED
PAINTBALL TECHNOLOGY



WARNHINWEISE VOR BENUTZUNG DER CS1 LESEN!

- ⚠ **Die CS1 ist kein Spielzeug! ALLE RELEVANTEN SICHERHEITS-REGELN MÜSSEN ZU JEDERZEIT BEFOLGT WERDEN.**
- ⚠ Eine leichtsinnige oder unsachgemäße Nutzung, die nicht Einhaltung der folgenden Instruktionen sowie Warnungen im Benutzerhandbuch und am Markierer, können zu ernsthaften Verletzungen oder sogar zum Tode führen.
- ⚠ Die Warnhinweise an der CS1 dürfen nicht entfernt / verändert werden.
- ⚠ Bei der Benutzung muss der Benutzer und die in der Nähe befindlichen Personen, immer einen für Paintball geeigneten Augen-, Gesichts-, Ohr- und Kopfschutz tragen. Dieser Schutz muss Paintballs abhalten können, sowie nach dem ASTM Standard F1776 (USA) und/oder CE Standard (Europa) zertifiziert sein. Auch bei der Demontage, Säuberung oder Wartung muss eine geeignete Kleidung getragen werden.
- ⚠ Es wird empfohlen ein Gehörschutz zu tragen.
- ⚠ Schieße NIEMALS auf Personen die keine oder nicht geeignete Schutzbekleidung tragen!
- ⚠ Sehe niemals direkt in den Lauf des Markierers. Versehentlich ausgelöste Schüsse in das Auge können zu dauerhaften Schädigungen oder sogar zum Tode führen. Siehe niemals in den Lauf oder in den Bereich des "Breach" der CS1, während diese angeschaltet und bereit zum schießen ist.
- ⚠ Lass die CS1 so lange ausgeschaltet bis Du diese zum spielen benötigst.
- ⚠ Behandel jeden Markierer so als wäre dieser geladen und Schussbereit.

- ⚠ Der elektronische an/aus Schalter deaktiviert den Markierer und ist gleichzeitig die Sicherung. Lass den Markierer immer ausgeschaltet wenn Du diesen nicht benutzt.
- ⚠ Befestige immer eine Laufsocke wenn Du die CS1 nicht benutzt.
- ⚠ Entferne immer alle Paintballs wenn Du nicht spielst.
- ⚠ Zerlege oder entferne niemals Teile am Markierer wenn dieser unter Druck stehen.
- ⚠ Gib niemals Luft in die CS1 wenn nicht alle Teile des Markierers korrekt installiert sind.
- ⚠ Schieße die CS1 niemals wenn der Bolzen nicht richtig installiert ist.
- ⚠ Stecke niemals Deinen Finger oder andere Fremdkörper in das "Paintball Feed Tube" der CS1.
- ⚠ Verhindere den Kontakt von Druckluft mit allen Teilen Deines Körpers.
- ⚠ Vergewissere Dich beim entfernen des Druckluftsystem immer, dass alle Bauteile der CS1 entlüftet sind, bevor Du diese auseinander nimmst oder transportierst.
- ⚠ Halte Dich immer an die Richtlinien und Warnhinweise die bei Deinem Druckluftsystem beiliegen.
- ⚠ Bewahre die CS1 immer an einem sicheren Ort auf.
- ⚠ Halte zu jeder Zeit alle lokalen und nationalen Gesetze, Bestimmungen sowie Richtlinien ein.

WARNHINWEISE VOR BENUTZUNG DER CS1 LESEN!

- ⚠ Die CS1 darf nur von Personen die das 18te Lebensjahr erreicht haben benutzt werden.
- ⚠ Spiele nur auf offiziellen Spielfeldern welche sich strikt an alle Richtlinien, Bestimmungen und Gesetze halten.
- ⚠ Die CS1 darf nur mit Druckluft (HP) betrieben werden. Andere Treibmittel wie komprimiertes Gas/Flüssigkeiten oder CO2 dürfen nicht benutzt werden.
- ⚠ Halte Dich immer an die Richtlinien und Warnhinweise Deines Druckluftsystem, welches Du mit der CS1 benutzt.
- ⚠ Es dürfen nur Kaliber 0.68 Paintballs benutzt werden.
- ⚠ Überprüfe jedes Mal die Mündungsgeschwindigkeit anhand eines "Chronographen" bevor Du Paintball spielen gehst.
- ⚠ Stell die CS1 niemals auf über 300 Fuß pro Sekunde (FPS) ein. Halte Dich an die im Land erlaubten Mündungsgeschwindigkeiten!
- ⚠ Sämtliche Installationen, Modifikationen oder Reparaturen sollten nur von geschulten bzw. lizenzierten Fachpersonal durchgeführt werden.

WARNUNG!

Dieses Handbuch muss dem Produkt bei jedem Verkauf oder dem Besitzerwechsel beiliegen. Solltest Du Dich unsicher fühlen, solltest Du einen Experten zu Rate ziehen.



This User Manual is in English.

It contains important safety guidelines and instructions. Should you be unsure at any stage, or unable to understand the contents of this manual you must seek expert advice.



Le mode d'emploi est en Anglais.

Il contient des instructions et mesures de sécurité importantes. En cas de doute, ou s'il vous est impossible de comprendre le contenu du monde d'emploi, demandez conseil à un expert.



Este manual de usuarios (operarios)

Usuarios está en Inglés. Contiene importantes normas de seguridad e instrucciones. Si no está seguro de algún punto o no entiende los contenidos de este manual debe consultar con un experto.



Diese Bedienungs- und Benutzeranleitung ist in Deutsch.

Sie enthält wichtige Sicherheitsrichtlinien und -bestimmungen. Solltest Du Dich in irgendeiner Weise unsicher fühlen, oder die Inhalte dieses Handbuches nicht verstehen, so lass Dich bitte von einem Experten beraten.

SCHNELLSTART (06-16)

- 06 Die CS1 vorbereiten
- 08 Ein- / Ausschalten der CS1
- 09 Das Benutzerinterface
- 10 Einstellen der Mündungsgeschwindigkeit (FPS)
- 11 Solenoid Flow Restrictor (SFR)
- 12 Trigger-Einstellungen vornehmen
- 13 Der Tournament Lock Knopf
- 14 Entladen der CS1
- 16 Aufbewahrung und Transport

WARTUNG

- 17 Online Wartungsvideos

ELEKTRONIK (18-37)

- 18 Breach Sensor (BS) Indikator
- 19 Trigger Erkennungsindikator
- 20 Benutzerinterface
- 21 Navigation durch das Benutzerinterface
- 22 Paramater im Benutzerinterface
- 34 Der Menü-Baum

ZURÜCKSETZEN (38-39)

- 38 Werkseinstellung
- 39 Installation der Batterie

FEHLERFINDUNG (40-43)

- 40 Tabelle mit möglichen Ursachen und Lösungen

TECHNISCHE QUELLEN (44-55)

- 44 Teileliste
- 46 SL5 Inline Regulator
- 47 CS1 Bolt zusammenbau
- 48 Solenoid zusammenbau
- 49 Push On Purge System (POPS) zusammenbau
- 50 Trigger zusammenbau
- 51 Clamping Feed Tube zusammenbau
- 52 Front Frame zusammenbau
- 53 Rear Frame zusammenbau
- 54 Breach Sensor (Augen) zusammenbau
- 55 Das CS1 Circuitboard

SUPPORT (56-59)

- 56 E-portal
- 57 Unser Versprechen
- 58 Index



ABB-1

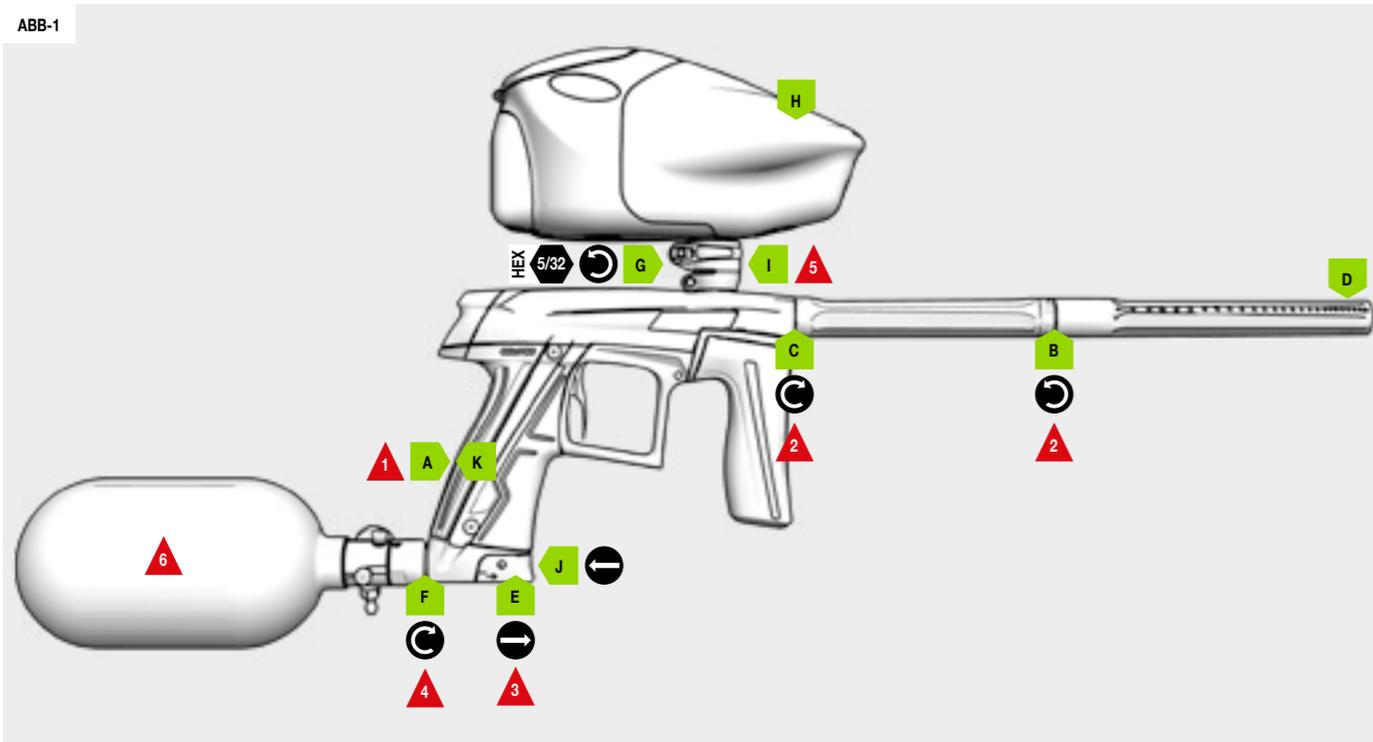


ABB-1

- A Vergewissere Dich das der Markierer ausgeschaltet ist.**
- B Schraube beide Teile des Laufes zusammen.**
Das Lauf Tip wird gegen den Uhrzeigersinn in das Rückteil geschraubt.
- C Schraube den kompletten Lauf an den Markierer.**
Der Lauf wird im Uhrzeigersinn in den Markiererkorpus geschraubt.
- D Bringe zur Sicherheit eine Laufsocke an.**
- E Vergewissere Dich das keine Luft im Markierer ist.**
Drücke sowie halte den POPS Knopf und ziehe die POPS Kappe vom POPS Korpus weg.
- F Installiere ein Druckluftsystem.**
Das Druckluftsystem wird im Uhrzeigersinn in das POPS geschraubt.
- G Lockere den Spannhebel am Feedneck.**
Öffne den Spannhebel indem Du ihn vom Feedneck wegdrückst.
- H Installiere einen Hopper.**
Ist das Feed zu eng eingestellt, kannst Du dieses anhand der Schraube am Spannhebel lockern bzw. auch wieder enger stellen.
- I Sichere den Hopper.**
Drehe die Schraube im Uhrzeigersinn um das Feed enger zu stellen. Drücke nun den Spannhebel an das Feed um den Hopper zu sichern.
- J Luft auf den Markierer geben.**
Drücke die POPS Kappe an den POPS Korpus bis diese einrastet.
- K Schalte die CS1 ein.**

- 1 WICHTIG!** Wie man ein/ausschaltet siehst Du auf Seite 08.
- 2 DEN LAUF** nur handfest zusammen schrauben.
- 3 WICHTIG!** Vergewissere Dich beim einstellen das der Markierer entlüftet ist.
- 4 CO2/KOMPRIMIERTES GAS** darf niemals benutzt werden.
- 5 SCHRAUBE** das Feed Neck niemals zu fest zu. Dies kann Deine CS1 oder den Hopper beschädigen.
- 6 WIR EMPFEHLEN** die Benutzung eines HP System mit einem Ausgangsdruck von **650 psi** oder niedriger.

WARNUNG!



Vergewissere Dich immer das der Markierer ausgeschaltet ist und sich keine Paintballs in diesem befinden, wenn Du ein Druckluftsystem installierst.

Die Benutzung von Druckluftsystemen kann extrem Gefährlich sein wenn man diese unsachgemäß benutzt.

Benutze nur für Dein Land zertifizierte Druckluftsysteme (TÜV / PI Zeichen).

Schmiere den Füllnippel Deines Druckluftsystems niemals mit Öl oder Fett.

Vergewissere Dich das alle Schraube angezogen und keine Bauteile der CS1 lose sind, bevor Du ein Druckluftsystem installierst.

Setz die CS1 niemals unter Druck wenn das Boltsystem nicht oder nicht richtig installiert ist.

Montiere kein Druckluftsystem und/oder lade Paintballs in die CS1, wenn Du Dich nicht dazu in der Lage fühlst diesen Verantwortungsvoll zu benutzen.

SCHNELLSTART EIN- / AUSSCHALTEN DER CS1

ABB-1

An der Navigationskonsole **A** befindet sich der Auswahlknopf, **B** der LCD Bildschirm, **C** der Navigationsknopf "HOCH" **D** und "RUNTER" **E** sowie die Rear Grip Screw **F**. Benutze die Navigationskonsole um die CS1 ein- / auszuschalten oder um Einstellungen vorzunehmen.

Die CS1 einschalten

Drücke und halte den Auswahlknopf **B**, oder doppelclick diesen, bis das Planet Eclipse Logo im Display aufleuchtet. ¹

Die CS1 ausschalten

Drücke und halte den Auswahlknopf **B**, oder doppelclick diesen, bis TURN OFF im Display erscheint. Drücke nun ein weiteres mal auf dem Auswahlknopf um die CS1 auszuschalten.

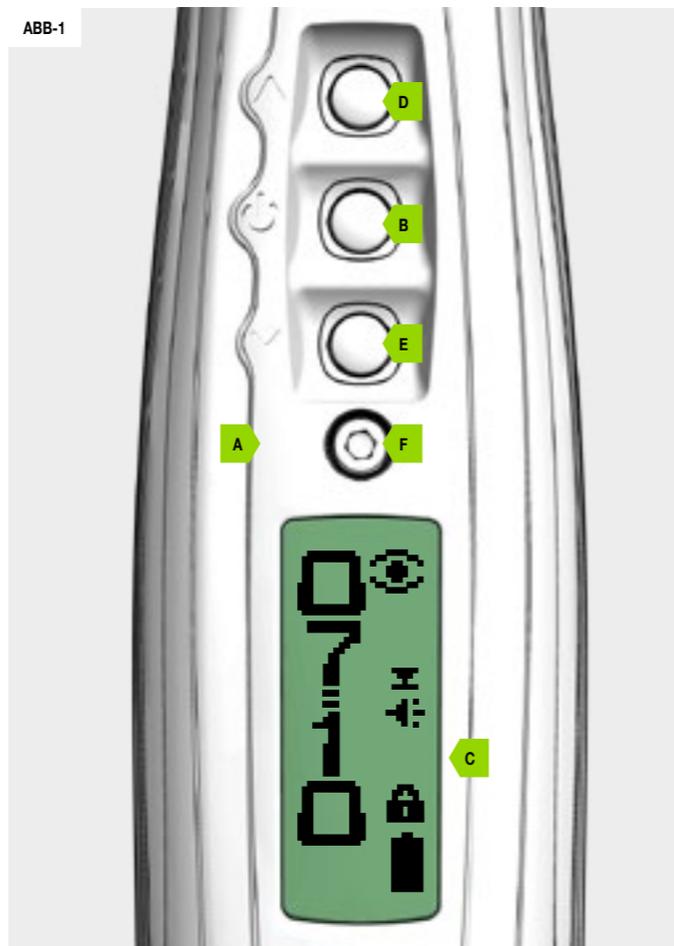
Mit der CS1 schießen

Betätige den Trigger (Abzug) um mit der CS1 zu schießen. Der Breech Sensor (Augen) beeinflusst ob die CS1 schießen kann. Weitere Informationen findest Du auf Seite 18.

1 **SCHIEßE** die CS1 nicht trocken (ohne Bälle). Dies kann bei übermäßiger Ausführung zu Beschädigungen führen.

¹ Der doppelclick kann im Menü HARDWARE ausgeschaltet werden (siehe Seite 31).

ABB-1



SCHNELLSTART DAS BENUTZERINTERFACE

ABB-1

Nachdem Du die CS1 eingeschaltet hast, erscheint der Hauptbildschirm. Der Hauptbildschirm enthält folgende Informationen:

- A** Vom Benutzer einsehbare Infos. Drücke den HOCH Knopf um zum Schusszähler, dem ROF Zähler oder Splashscreen zu schalten.
- B** Der Breech Sensor (Augen) Indikator (siehe Seite 18 für Informationen zum Breech Sensor / die Augen).
- C** Der Trigger-Indikator (siehe Seite 19).
- D** Der Sound-Indikator.
- E** Der Lock-Indikator. Siehe Seite 13 um diesen zu ändern.
- F** Die Batteriestandsanzeige.

Der Sound-Indikator

Der Sound-Indikator zeigt die Einstellung des SOUND-Parameter an. Siehe Seite 29 für Informationen.



Sound eingeschaltet

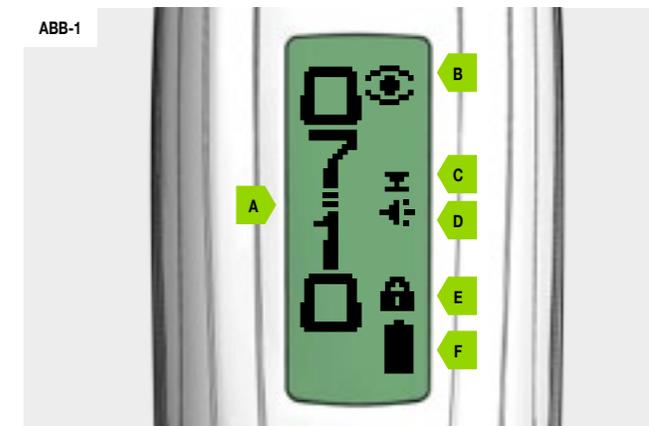
Alle Sounds sind eingeschaltet. Diese beinhalten das Ein- / Ausschalten, den Game Timer Alarm und Time Outs.



Sound ausgeschaltet

Die Sounds sind ausgeschaltet.

ABB-1



Der Lock Indicator



Gesichert

Der Markierer kann nicht eingestellt werden. Turniermodus



Ungesichert

Der Markierer kann wie gewünscht eingestellt werden.

Die Batteriestandsanzeige



Volle Batterie

Die Batterie ist voll geladen.



Halbvolle Batterie

Die Batterie hat ungefähr 50% ihrer Leistung verbraucht.



Batterie (Circuit) Fehler

Der Ladestand kann nicht ermittelt werden.



Ladestand wird ermittelt

Der genaue Ladestand kann erst nach dem ersten Schuss ermittelt werden.

SCHNELLSTART EINSTELLEN DER MÜNDUNGSGESCHWINDIGKEIT (FPS)

ABB-1

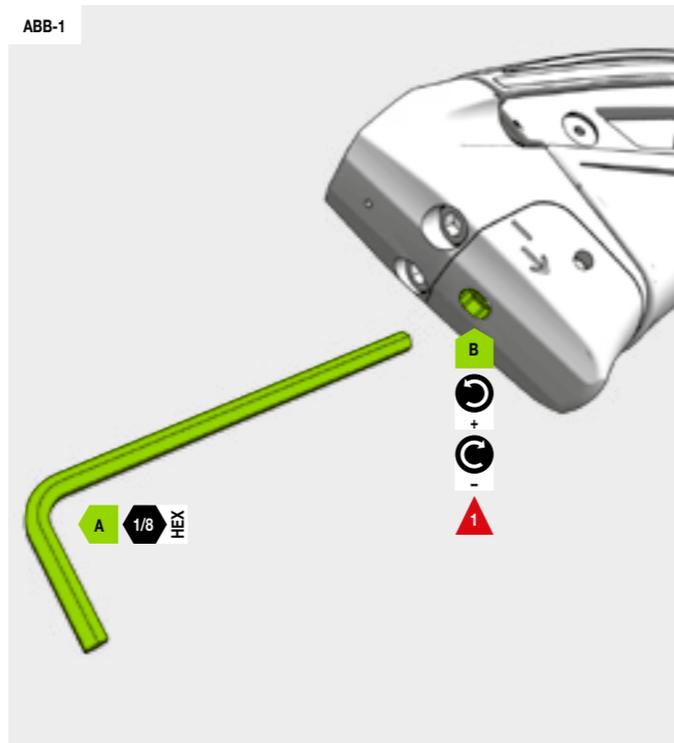
Die Schraube zum Einstellen der Mündungsgeschwindigkeit findest Du auf der Unterseite des POPS Luftadapters.

Schließe das POPS um an die Einstellschraube zu gelangen. Mit einem 1/8 Innensechskantschlüssel **A** kannst Du nun die Velocity Adjuster Screw **B** verstellen.

- 1 Dreh den Innensechskantschlüssel im Uhrzeigersinn, um die Mündungsgeschwindigkeit zu senken.
- 2 Dreh den Innensechskantschlüssel gegen den Uhrzeigersinn, um die Mündungsgeschwindigkeit zu erhöhen.
- 3 Feure nun zwei bis drei Schüsse ab um eine genauere Messung am Chronographen zu erhalten.

1 **SCHRAUBE** die Adjuster Screw niemals zu weit rein. Dies kann dazu führen, dass die CS1 nicht mehr schießt.

ABB-1



WARNUNG!

ÜBERSTEIGE niemals 300FPS. Trage immer die richtige Schutzbekleidung, bevor Du Deinen Markierer benutzt. LASS NIEMALS Luft im System der CS1 wenn Du diese entlädst. ZEIGE NIEMALS außerhalb des Spielfeldes mit dem Markierer auf andere Personen.



SCHNELLSTART SOLENOID FLOW RESTRICTOR (SFR)

ABB-1

Der Solenoid Flow Restrictor (SFR) **A** steuert über das Solenoid den Auslass-Luftstrom des Bolzen. Ein Verstellen des SFR verringert oder erhöht die Vorwärtsbewegung des Bolzen.

Benutze einen 1/8 Innensechskantschlüssel **B** und dreh die Schraube im Uhrzeigersinn, um den Luftstrom zu verringern (damit sinkt die Geschwindigkeit des Bolzen). Oder drehe diese gegen den Uhrzeigersinn, um den Luftstrom zu erhöhen (damit erhöht sich die Geschwindigkeit des Bolzen).

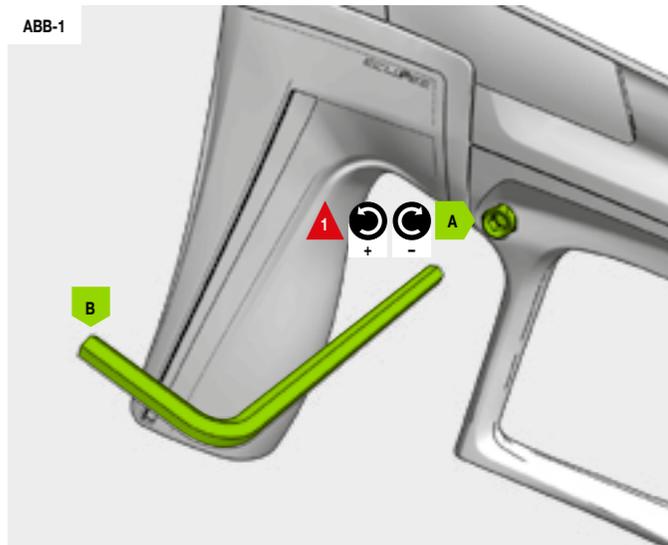
Ein minimaler Luftfluss (komplett im Uhrzeigersinn) **vermindert den Rückstoß**, aber auch die maximale Schussfrequenz (ROF).

Ein maximaler Luftfluss (komplett gegen den Uhrzeigersinn) **erhöht den Rückstoß**, aber auch die maximale Schussfrequenz (ROF).

Der SFR Luftstrom kann nach eigenem Ermessen irgendwo zwischen der höchsten oder niedrigsten Position eingestellt werden.

1 **NACH JEDEM** Verstellen des SFR, musst Du die Mündungsgeschwindigkeit an einem Chronographen nachmessen. Der SFR beeinflusst bei jeder Veränderung die Mündungsgeschwindigkeit.

ABB-1



WARNUNG!

Eine niedrige Einstellung des SFR (speziell bei extrem kalten Wetterbedingungen) kann zu schwankenden Mündungsgeschwindigkeiten führen, es kann aber auch dazu führen, dass die CS1 nicht mehr schießt. Wähle eine höhere Einstellung sollte eines dieser Probleme auftreten.



SCHNELLSTART TRIGGER EINSTELLUNG

ABB-1

Die Spring Return Screw **A** beeinflusst die Federspannung beim Rückweg des Triggers. Im Uhrzeigersinn drehen erhöht und gegen den Uhrzeigersinn drehen senkt die Spannung.

Die Trigger Shoe Retaining Screw **B** muss nur dann gelöst werden, wenn Du einen anderen Trigger Shoe nutzen möchtest (separat erhältlich). Entferne den Frame um Zugriff auf die Schraube zu bekommen.

Mit der Pre-Travel Screw **C** kannst Du die Entfernung vom Trigger zum Frame einstellen. Im Uhrzeigersinn drehen reduziert und gegen den Uhrzeigersinn drehen erhöht die Entfernung zum Frame.

Die Microswitch Activation Screw **D** beeinflusst die Entfernung der Madenschraube im Trigger zum Aktivierungspunkt des Microswitch. Im Uhrzeigersinn drehen reduziert und gegen den Uhrzeigersinn drehen erhöht die Entfernung zum Aktivierungspunkt.

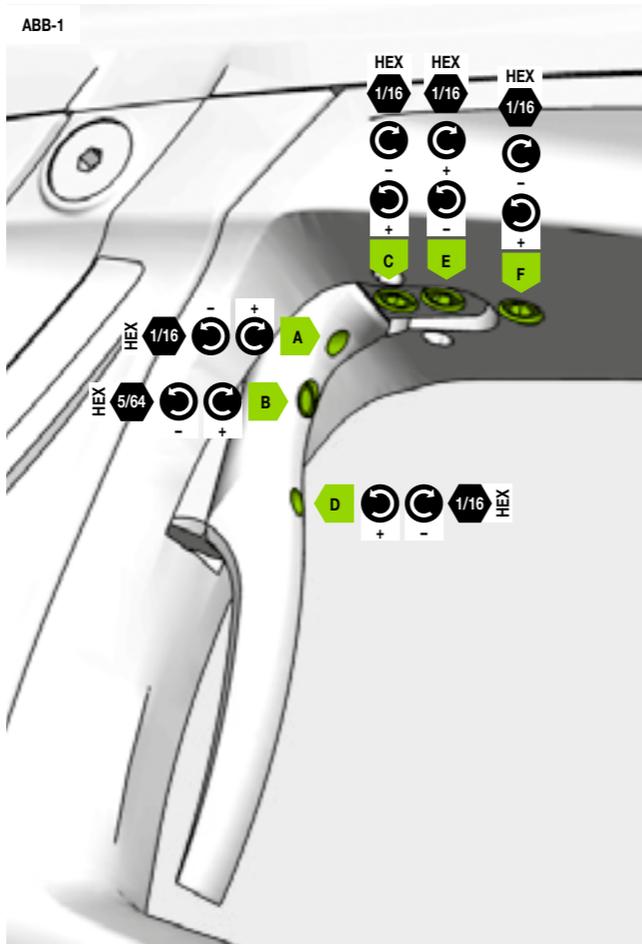
Die Magnet Adjuster Screw **E** beeinflusst wie stark der Trigger nach der Betätigung zurückschnellt. Im Uhrzeigersinn drehen erhöht und gegen den Uhrzeigersinn drehen reduziert die Stärke.

Die Post-Travel Screw **F** beeinflusst wie weit der Trigger gedrückt werden kann. Im Uhrzeigersinn drehen verkürzt und gegen den Uhrzeigersinn drehen verlängert den Laufweg.

WARNUNG!



Zu weit eingedrehte Schrauben können verhindern das die CS1 auslöst. Wenn die Pre-Travel Screw zu weit eingeschraubt ist, kann dies zu ungewünschten Auslösungen führen.



SCHNELLSTART DER TOURNAMENT LOCK KNOPF

ABB-1

Um den Tournament Lock Knopf zu erreichen musst Du einen 5/64" (2mm) Innensechskantschlüssel benutzen um die **A** Grip Screws auf der rechten Seite der Griffschale zu entfernen **B**.

ABB-2

Hebe den vorderen Teil der Griffschale hoch und weg vom Frame um den Tournament Lock Knopf **C** freizulegen. Der hintere Teil der Griffschale **D** muss nicht entfernt werden.

Zum sperren/entsperren Deines Markierers musst Du den Knopfs jeweils einmal drücken.

Das LCD Display zeigt Dir an ob der Markierer ge/entsperrt ist (siehe Seite 09).

Bring die Griffschalen wie in **ABB-1** zu sehen wieder an.

1 ZIEH die Schrauben niemals zu fest an!

WARNUNG!



Vergewissere Dich immer das Dein Markierer nicht unwillentlich ausgelöst werden kann, wenn Du etwas verstellen möchtest.

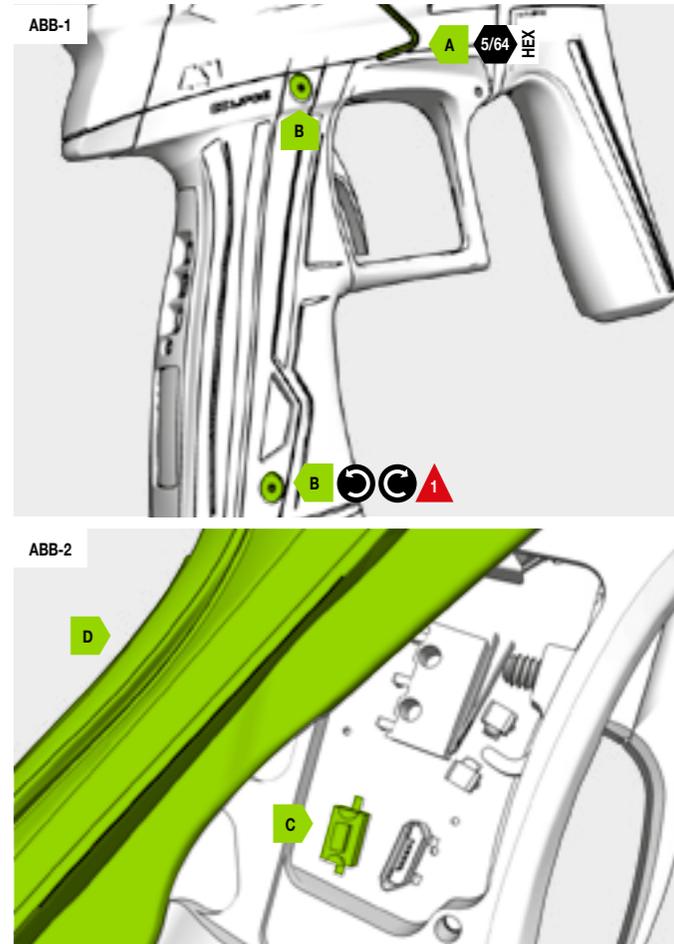


ABB-1

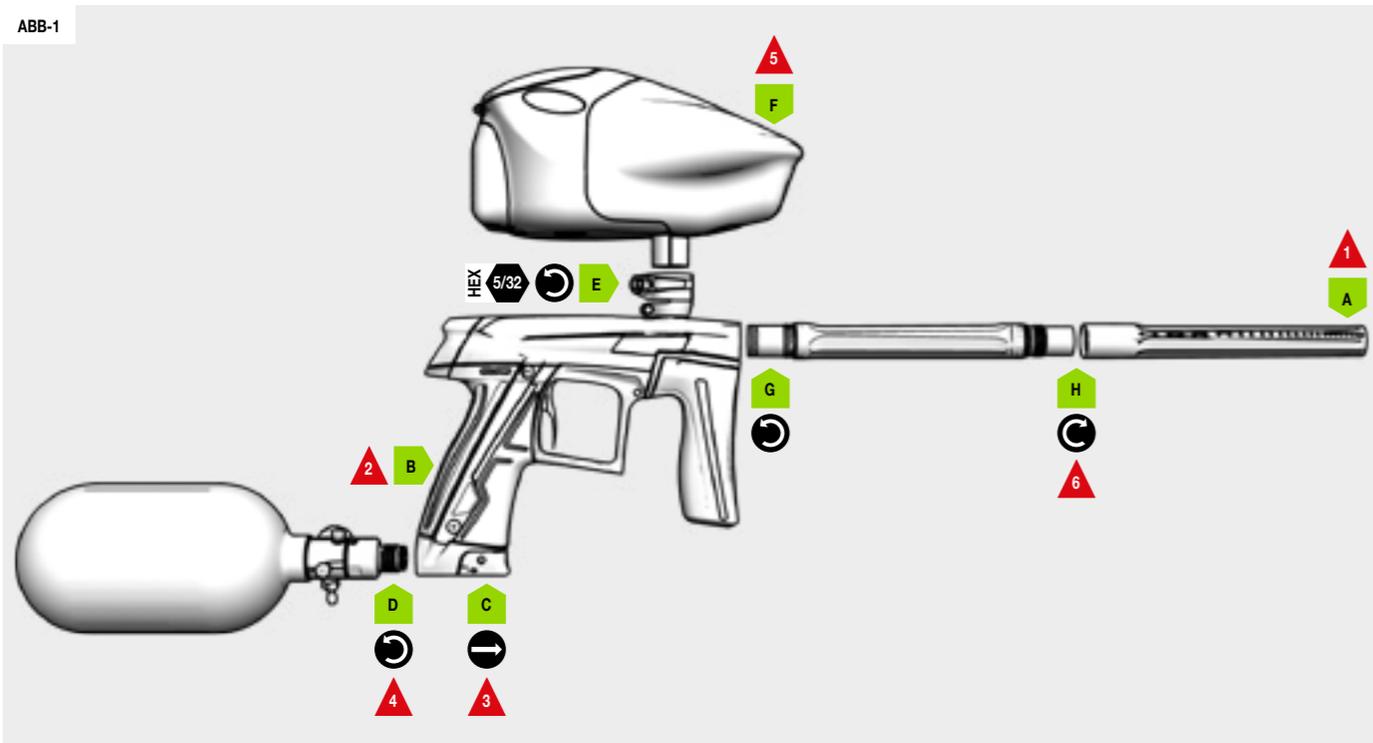


ABB-1

- A Vergewissere Dich zuerst das eine Laufsocke angebracht ist.**
- B Schalte den Markierer aus.**
- C Entlüfte den Markierer.**
Drücke und halte den POPS Knopf und ziehe gleichzeit das POPS Kappe vom POPS Korpus weg.
- D Entferne Dein Druckluftsystem.**
Dreh das Druckluftsystem gegen den Uhrzeigersinn um es zu entfernen.
- E Öffne das Clamping Feed Neck.**
Indem Du den Spannhebel vom Feed Neck wegziehst.
- F Entferne den Hopper.**
Sitzt der Hopper viel zu fest, kannst Du die Schraube am Spannhebel ein wenig lösen.
- G Entferne das Laufsystem.**
Dreh das Laufsystem gegen den Uhrzeigersinn um dieses zu entfernen.
- H Schraub das Laufsystem auseinander.**
Schraube das Lauf Tip im Uhrzeigersinn vom Laufrückteil ab.

- 1 WICHTIG!** Sei Vorsichtig damit Du Dich nicht verletzt.
- 2 WICHTIG!** Den Markierer ausschalten, siehe Seite 08.
- 3 WICHTIG!** Entlüfte den Markierer immer wenn Du diesen auseinander baust.
- 4 WICHTIG!** Entferne das Druckluftsystem wenn Du den Markierer auseinander baust.
- 5 WICHTIG!** Entferne jeglichen Paintball der sich im Markierer befinden könnte.
- 6 WICHTIG!** Das Lauf Tip wird **IM** Uhrzeigersinn abgeschraubt.

WARNUNG!

Vergewissere Dich immer das der Markierer ausgeschaltet, eine Laufsocke installiert und kein Paintball im Markierer ist, bevor Du etwas machst.

Druckluftsysteme und generell Treibmittel können bei falscher Handhabung extrem gefährlich sein.

Nimm die CS1 NIEMALS auseinander wenn diese NICHT entlüftet ist.

Zeige NIEMALS mit der CS1 auf andere Personen wenn Du nicht auf dem Spielfeld bist.

Entferne jeglichen Paintball der sich in der CS1 befinden könnte.



SCHNELLSTART AUFBEWAHRUNG UND TRANSPORT

- 1 Deine CS1 muss komplett entladen sein (Treibmittel und Paintballs).
- 2 Vergewissere Dich ob die CS1 ausgeschaltet ist.
- 3 Entferne das Laufsystem.
- 4 Vergewissere Dich das der Markierer sauber und frei von Farbresten, Dreck sowie Feuchtigkeit ist.
- 5 Lagere Deine CS1 an einem sauberen, kühlen und trockenen Platz.
- 6 Verstaue Deine CS1 so, dass keine unbefugten Personen oder Kinder an die CS1 gelangen können.
- 7 Entferne die Batterie um Deine CS1 zusätzlich vor einer unbefugten Benutzung zu schützen.
- 8 Schütze Deine CS1 beim Transport vor hohen Temperaturen.
- 9 Wenn Du Deinen Markierer (und anderes Paintball Equipment) mit in einem Flugzeug transportieren möchtest, informiere Dich bitte vorher beim Zoll und/oder der Fluggesellschaft.
- 10 Halte Dich stets an die lokalen und nationalen Gesetze wenn Du Deinen Markierer transportierst.
- 11 Benutze den mitgelieferten Karton und das Case um Deinen Markierer vor physikalischen Einwirkungen zu schützen.

WARNUNG!

Transportiere Deine CS1 niemals außerhalb des mitgelieferten Case. Aussenstehende und Polizisten könnten Deinen Markierer mit einer richtigen Schusswaffe verwechseln. Zudem kann der offene Transport im Land wo Du Dich befindest verboten sein. Schütze Dich und das Image des Paintball-Sports in dem Du die CS1 im mitgelieferten Case oder in dafür vorgesehenen Taschen / Boxen transportierst.



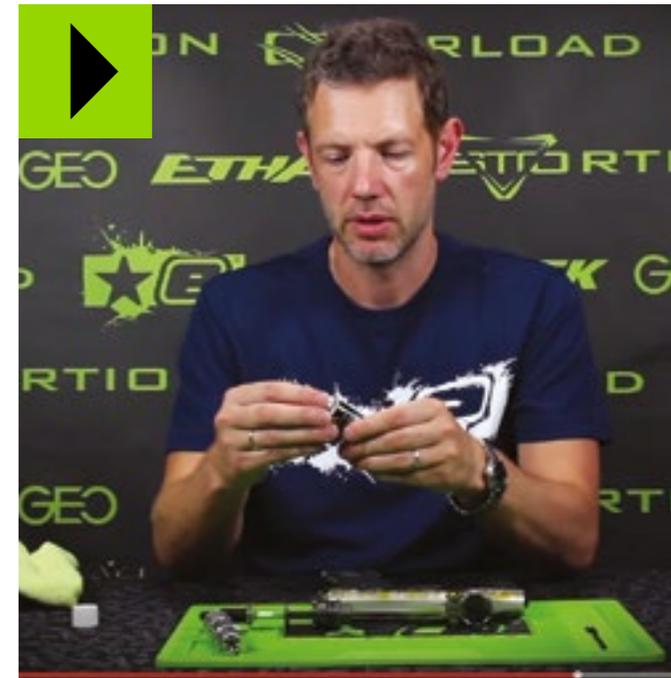
WARTUNG ONLINE WARTUNGSVIDEOS

Um Dir bei der Wartung bei Deiner GEO CS1 zu helfen, haben wir eine Reihe an nützlichen Wartungsvideos und Leitfäden erstellt. Hier lernst Du Schritt für Schritt Deinen Markierer und die richtige Wartung kennen.

Von der grundlegenden bis hin zur fortgeschrittenen Wartung Deiner CS1 ist alles mit dabei.

Besuche unseren **Tech Room** YouTube Kanal und suche nach der CS1 Maintenance Playlist.

www.youtube.com/planetecclipsetv



ELEKTRONIK BREECH SENSOR (BS) INDIKATOR

ABB-1

Der Breech Sensor Indikator **A** zeigt Dir unterschiedliche Statis an.



BS aktiviert und Ball wurde erkannt

Die CS1 schießt mit der maximal gewählten Schussfrequenz.



BS Fehler behoben und Ball wurde erkannt

Die CS1 schießt mit der maximal gewählten Schussfrequenz.



BS deaktiviert

Die CS1 feuert so schnell wie unter BS OFF ROF eingestellt wurde (Seite 18).



BS aktiviert im Trainings Modus

Der CS1 Trainings Modus ist aktiviert und simuliert den Schuss mit der in BS On eingestellten Schussfrequenz.



BS aktiviert und KEIN Ball erkannt

Die CS1 kann nicht schießen.



BS Fehler behoben und KEIN Ball erkannt

Die CS1 kann nicht schießen. Benutze den den HOCH Knopf um den BS aus- und wieder einzuschalten.



BS Fehler erkannt

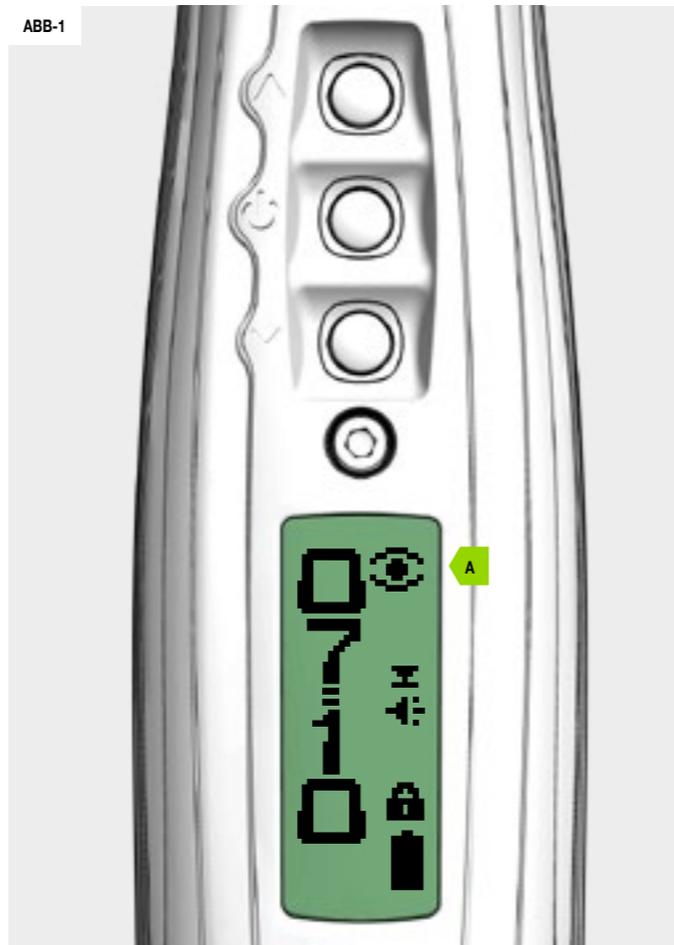
System deaktiviert. Die CS1 schießt mit 2 bps weniger als die max ROF - limitiert auf maximal 10 bps.



BS deaktiviert im Trainings Modus

Der CS1 Trainings Modus ist aktiviert und simuliert den Schuss mit der in BS Off eingestellten Schussfrequenz.

ABB-1



ELEKTRONIK TRIGGER ERKENNUNGSINDIKATOR

ABB-1

Der Trigger Detection Indikator (TDI) **A** zeigt Dir den Status von nicht betätigt bis hin zu vollständig betätigt an:



OPTO Sensor Messwert 0%

Messwert 0%, der Trigger wird nicht betätigt.



OPTO Sensor Messwert unter RELEASE Punkt

Der Trigger bewegt sich vom Ausgangspunkt weg.



OPTO Sensor, Messwert über PULL Punkt

Der Trigger ist kurz vor dem Aktivierungspunkt.



OPTO Sensor, Messwert 100%

Messwert 100%, der Trigger wurde vollständig betätigt.



OPTO Sensor, Messwert Mittelwert (50%)

Der Trigger steht zwischen Ausgangs- und Aktivierungspunkt.



Microswitch ausgelöst

Der Trigger wird betätigt.



Microswitch nicht ausgelöst

Der Trigger wird nicht betätigt.

Ab Werk ist der Trigger Sensor auf OPTO (optische Erfassung) eingestellt. Über das HARDWARE Menü kannst Du den Sensor auf MICROSWITCH (Erfassung per Schalter) ändern (siehe Seite 29).

ABB-1

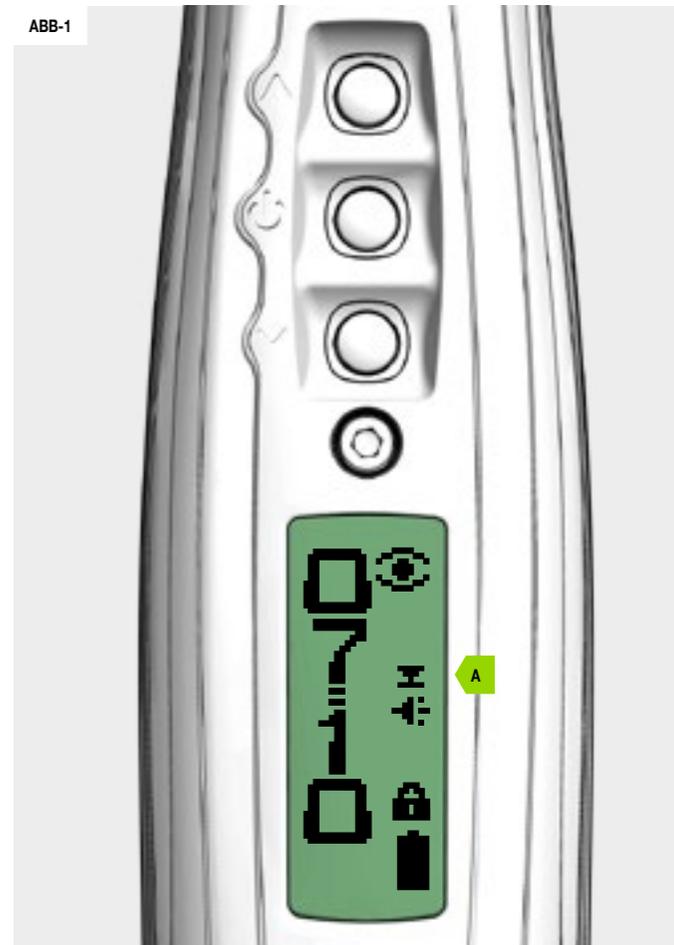


ABB-1

Das Benutzerinterface ist klar und einfach strukturiert, um die Benutzung für den Spieler so einfach wie möglich zu gestalten.

In Abbildung 1 siehst Du eine Reihe von Menüpunkten inkl. verstellbarer Parameter. Siehe Seite 34 bis 37 für einen kompletten Menübaum.

Einige der Parameter beeinflussen den Schussablauf der CS1 und sind ab Werk über den Tournament Lock gesperrt.

Im Menü befindet sich zudem der TURN OFF Befehl, womit die CS1 direkt ausgeschaltet wird.¹

¹ Das gezeigte Layout und die gezeigten Parameter waren zum Zeitpunkt des Drucks korrekt.

ABB-1



ABB-1

Sobald die CS1 eingeschaltet ist, kannst Du mit dem HOCH **B** und RUNTER **C** Knöpfen durch das Menü navigieren.

Der Auswahlknopf **A** wird zum auswählen von Parametern und Menüpunkten benutzt. Mit dem HOCH und RUNTER Knöpfen kannst Du zuvor ausgewählten Parameter verändern.

Im Anschluss wird der Auswahlknopf dazu benutzt um veränderte Parameter zu bestätigen. Du kannst mit diesem auch direkt zur Hauptebene springen (Auswahl drücken und halten bis TURN OFF erscheint).

ABB-2 - BEISPIEL NAVIGATION

- 1 CS1 ist AN und Schussbereit.
- 2 Drücke und halte den Auswahlknopf bis TURN OFF im Display erscheint.
- 3 Mit HOCH und RUNTER navigierst Du zum Punkt TRAINING.
- 4 Mit dem Auswahlknopf wählst Du das TRAINING Menü aus.
- 5 Mit HOCH und RUNTER kannst Du den TRAINING Parameter ändern.
- 6 Wähle TRAINING ON aus und bestätige dies mit dem Auswahlknopf.
- 7 Mit HOCH und RUNTER navigierst Du zum Menüpunkt EXIT.
- 8 Bestätige dies mit dem Auswahlknopf und Du landest wieder im Hauptbildschirm.

ABB-1

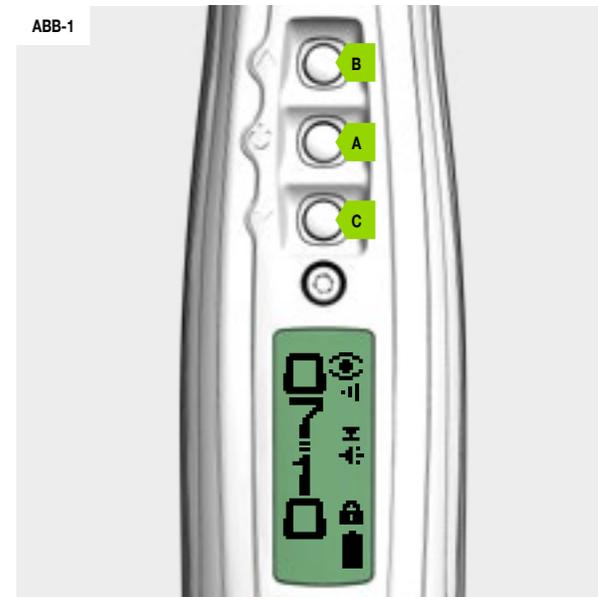


ABB-2

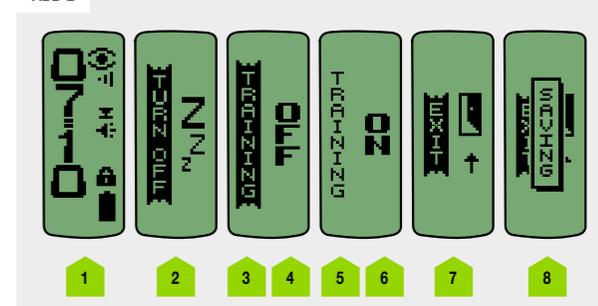


ABB-1 - PRESET MENÜ

Im Preset Menü findest Du eine Reihe voreingestellter Profile. Du kannst diese unter anderem dafür nutzen um Deinen Markierer per Knopfdruck auf ein spezielles Regelwerk wie z.B. der Millennium Series einzustellen. Zusätzlich gibt es zwei frei einstellbare Benutzerprofile und die Werkseinstellung.

ABB-2 - LOAD PARAMETER

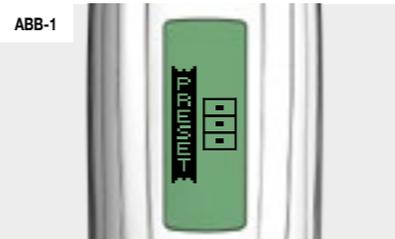
Mit diesem Parameter lädst Du ein voreingestelltes Preset: ^{1,2}

- > USER1: Frei einstellbares Preset mit dem vom User eingestellten Parametern.
- > USER2: Frei einstellbares Preset mit dem vom User eingestellten Parametern.
- > FACTORY: Hiermit wird der Markierer auf den Werkszustand zurückgesetzt.
- > PSP10: Regelkonformes Preset für die PSP (10 bps max).
- > PSP12: Regelkonformes Preset für die PSP (12 bps max).
- > NXL10: Regelkonformes Preset für die NSL (10 bps max).
- > MS10: Regelkonformes Preset für die Millennium Series (10 bps max)..
- > CANCEL: Abbrechen und zum LOAD Parameter wechseln.

ABB-3 - SAVE PARAMETER

Dieser Parameter bietet Dir folgende Möglichkeiten:

- > USER1: Die aktuellen Einstellung im Preset USER1 speichern.
- > USER2: Die aktuellen Einstellung im Preset USER2 speichern.
- > CANCEL: Abbrechen und zum SAVE Parameter wechseln.



- ¹ Manche Presets sind eventuell nur in anderen Ländern oder Modellen der CS1 verfügbar.
- ² Alle Presets waren zum Zeitpunkt des Drucks korrekt.

ABB-1 - FIRE MODE PARAMETER

Hier kannst Du die Feuermodes der CS1 unabhängig von den Presets ändern.

- > SEMI: Standardmodus. 1 Schuss pro Abzug.
- > RAMP: Siehe Ramp Setup (Seite 24).
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-2 - ROF CAP PARAMETER

Hier kannst Du die Schussfrequenz (Rate of Fire / ROF) der CS1 einstellen.

- > ON: ROF begrenzt auf BS ON ROF Wert.
- > OFF: ROF begrenzt auf Hoppergeschwindigkeit
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-3 - BS ON ROF PARAMETER

Limitiert die maximale Schussfrequenz der CS1 mit eingeschaltetem Breech Sensor (Augen). Wird nur angezeigt wenn ROF CAP auf On steht.

- > Bereich: 4.0 - 30.0 bps (Bälle pro Sekunde) In 0.1 Schritten. ¹

¹ Stell den ROF Cap immer so ein wie es der Spielfeldbetreiber vorgibt.

ABB-4 - BS OFF ROF PARAMETER

Limitiert die maximale Schussfrequenz der CS1 mit ausgeschaltetem Breech Sensor (Augen). Der empfohlene Wert ist 10 bps.

- > Bereich: 4.0 - 15.0 bps (Bälle pro Sekunde) In 0.1 Schritten. ¹

¹ Stell den ROF Cap immer so ein wie es der Spielfeldbetreiber vorgibt.

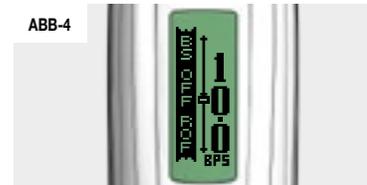
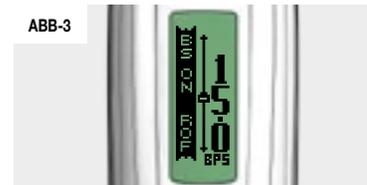


ABB-1 - RAMP EINSTELLUNGSMENÜ

Dieses Menü ist nur dann verfügbar wenn RAMPING als FEUER MODUS gewählt wurde.

ABB-2 - TYP PARAMETER

Hier kannst Du die Ramping-Methode einstellen.:

- > STEP: Die CS1 schießt solange Semi bis eine gewisse Anzahl an Triggerbetätigungen (einstellbar unter SEMI SHOTS) und eine festgelegte "minimum Abzugrate" (einstellbar unter KICK IN) erreicht wurde. Die CS1 rechnet dann die Schussfolge (STEP UP) bis zur maximal gesetzten Feuerrate hoch (einstellbar unter BS ON ROF). Die CS1 "ramped" solange wie der Benutzer die benötigte "Abzugsrate" einhält (einstellbar unter SUSTAIN).
- > LINEAR: Die CS1 schießt solange Semi bis eine gewisse Anzahl an Triggerbetätigungen (einstellbar unter SEMI SHOTS) und eine festgelegte "minimum Abzugrate" (einstellbar unter KICK IN) erreicht wurde. Die Schussfolge wird dann prozentual erhöht (einstellbar unter RATE) bis die maximal festgelegte Feuerrate erreicht (einstellbar unter BS ON ROF) wurde. Die CS1 "ramped" solange wie der Benutzer die benötigte "Abzugsrate" einhält (einstellbar unter SUSTAIN).
- > CANCEL: Bricht die Einstellung ab ohne etwas zu speichern.

ABB-3 - RATE PARAMETER

Nur bei LINEAR Ramping verfügbar. Die Feuerrate wird prozentual bei Betätigung des Triggers erhöht.

Wenn die RATE 50% beträgt und der Trigger wird 10bps schnell betätigt, dann wird die ROF auf 15 bps hochgerechnet (10 + 50%). Dieser Parameter kann zwischen 0 und 100% in 10% Schritten eingestellt werden.

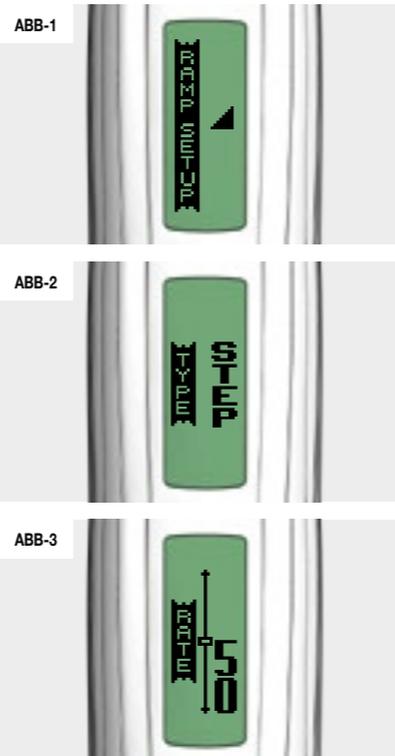


ABB-1 - SEMI SHOTS PARAMETER

Hier wird eingestellt wie viele Semi-Schüsse innerhalb der KICK IN Rate benötigt werden, bis der Ramp startet.

Dieser Parameter kann zwischen 3 und 9 Betätigungen in 1er Schritten eingestellt werden.

ABB-2 - KICK IN PARAMETER

Dies gibt die maximalen Betätigungen des Triggers (PPS) an, die der Benutzer erreichen muss bis der Ramp startet. PPS bedeutet Pulls per Seconds = Bestätigungen des Triggers in der Sekunde.

Dieser Parameter kann zwischen 3.3 und 10.0 Betätigungen die Sekunde in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-3 - SUSTAIN PARAMETER

Dieser Wert gibt an wie schnell der Benutzer pro Sekunde triggern muss, damit der Ramp aufrecht erhalten wird.

Dieser Parameter kann zwischen 3.3 und 10.0 Betätigungen die Sekunde in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-4 - RESTART PARAMETER

Dieser Wert gibt an wie lange der Ramp aufrecht erhalten wird, wenn der Benutzer aufhört zu triggern. Wenn die RESTART Zeit abgelaufen ist muss der Benutzer den Ramp erneut, zu den festgelegten Parametern, einleiten.

Dieser Parameter kann zwischen 0.0 und 1.0 Sekunden in 0.1 Schritten eingestellt werden.



ABB-1 - TIMING MENÜ

Hier werden die Timing-Parameter des Solenoids eingestellt.

ABB-2 - DWELL PARAMETER

Gibt die Zeit an, wie lange das Solenoid schalten soll, sprich wieviel Luft pro Schuss genutzt wird. Eine zu niedrige Einstellung resultiert in schwachen bis zu starken Schwankungen. Eine zu hohe Einstellung verschwendet unnötig Luft.

Der Parameter kann zwischen 15.0 und 35.0 Millisekunden eingestellt werden (Standard ist 27.0ms).

ABB-3 - FSD COMP PARAMETER

Der "First Shot Drop off" bezeichnet einen starken Druckabfall beim ersten Schuss, wenn der Markierer für einen gewissen Zeitraum nicht geschossen wurde. Dieser Parameter addiert beim ersten Schuss ein paar Extra-Millisekunden auf den DWELL-Wert um einen "First Shot Drop Off" zu kompensieren.

Der Parameter kann zwischen 0.0 und 5.0 Millisekunden eingestellt werden.

ABB-4 - FSD DLY PARAMETER

Die Zeit die vergehen muss bis der FSD COMP beim ersten Schuss verwendet wird.

Dieser Parameter kann zwischen 00.00 und 04.00 Minuten eingestellt werden.

ABB-1

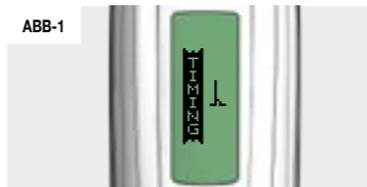


ABB-2



ABB-3



ABB-4



ABB-1 - FILTER MENÜ

Die FILTER-Menü Parameter tunen die CS1 Software-Filter welche die CS1 vom schießen abhalten können, sofern nicht alle nötigen Konditionen eingetreten sind. Die Werkseinstellung ist für die meisten Setups nutzbar, jedoch sind ggf. bei verschiedenen Hopper- oder Trigger-Setups eine Einstellung vonnöten.

ABB-2 - DEBOUNCE PARAMETER

Gibt an wie stark der eventuell auftretende Triggerbounce gefiltert werden soll. Einstellbar von Level 1 bis Level 9

- > LEVEL1: Niedrigste Filterung (höchster Bounce).
- > LEVEL9: Höchste Filterung (am wenigsten Bounce).
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-3 - EMPTY PARAMETER

Dieser Parameter gibt die Zeit an wie lange der Breech Sensor (BS) den Breech als LEER erkennt (Bolzen eingefahren) und den nächsten Schuss erlaubt.

Dieser Parameter kann zwischen 1.0 und 20.0 Millisekunden in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-4 - FULL PARAMETER

Dieser Parameter gibt die Zeit, zwischen dem fallenden Paintball und bis der Markierer wieder schießen kann, an.

Dieser Parameter kann zwischen 1.0 und 20.0 Millisekunden in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-1

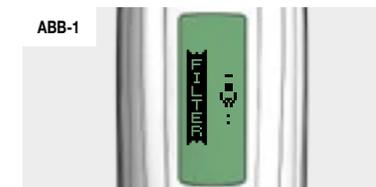


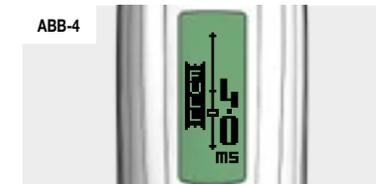
ABB-2



ABB-3



ABB-4



ELEKTRONIK PARAMETER IM BENUTZERINTERFACE

ABB-1 - PULL TM PARAMETER

Gibt das Minimum an Zeit an, in welcher der Trigger betätigt werden muss, um als gültige Betätigung des Triggers zu gelten.

Dieser Parameter kann zwischen 3.0 und 20.0 Millisekunden in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-2 - RELEASE TM PARAMETER

Gibt das Minimum an Zeit an, welcher der Trigger losgelassen werden muss, um als gültiges loslassen des Triggers zu gelten.

Dieser Parameter kann zwischen 3.0 und 25.0 Millisekunden in 0.1 Schritten eingestellt werden.

ABB-3 - PULL PT PARAMETER

Dieser Parameter ist nur bei eingeschalteten OPTO Switch unter HARDWARE verfügbar. Dies gibt den Punkt an, ab wann der Trigger als betätigt gilt.

Dieser Parameter kann zwischen 51% und 99% in 1% Schritten eingestellt werden.

ABB-4 - RELEASE PT PARAMETER

Dieser Parameter ist nur bei eingeschalteten OPTO Switch unter HARDWARE verfügbar. Dies gibt den Punkt an, ab wann der Trigger als losgelassen gilt.

Dieser Parameter kann zwischen 1% und 49% in 1% Schritten eingestellt werden.

ABB-1



ABB-2

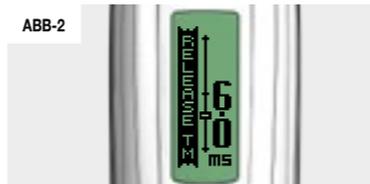


ABB-3

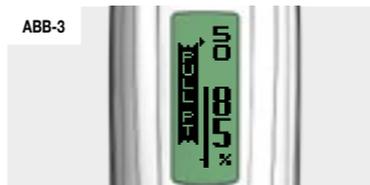
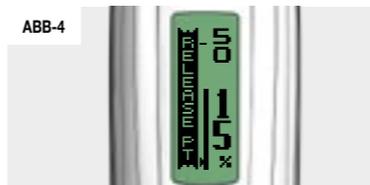


ABB-4



ELEKTRONIK PARAMETER IM BENUTZERINTERFACE

ABB-1 - HARDWARE MENÜ

Das HARDWARE Menü enthält "Low Level Funktionen" der elektronischen CS1 Hardware.

ABB-2 - TRIGGER PARAMETER

Hier wird die gewünschte Trigger-Erkennung eingestellt.

OPTO ist standardmäßig ab Werk eingestellt.

ABB-3 - SOUND PARAMETER

Hier kann der Hochfahr-Sound und falls benötigt die Alarm-Sounds ein- bzw. ausgeschaltet werden.

ABB-4 - TONES PARAMETER

Hier kann die Soundausgabe beim betätigen der Knöpfe an der Navigationskonsole ein- bzw. ausgeschaltet werden.

- > OPTO: Optische Erkennung per Sensor.
- > SWITCH: Erkennung per Mikroswitch.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

- > ON: Standard-Sounds AN.
- > OFF: Standard-Sounds AUS.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

- > ON: Tones AN.
- > OFF: Tones AUS.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-1

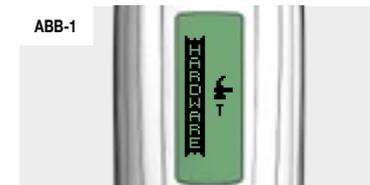


ABB-2



ABB-3



ABB-4



ABB-1 - BACKLIGHT PARAMETER

Gibt an wie lange das LCD-Display leuchten soll nachdem ein Knopf gedrückt wurde.

Der Parameter kann zwischen 00.00 und 20.00 Sekunden eingestellt werden.
Bei 00.00 Sekunden wird das Backlight deaktiviert.

ABB-2 - RED LEVEL PARAMETER

Stellt den Rotgehalt des LCD-Display in Prozent ein.

Dieser Parameter kann zwischen 0% und 100% eingestellt werden.

ABB-3 - GRN LEVEL PARAMETER

Stellt den Grüngehalt des LCD-Display in Prozent ein.

Dieser Parameter kann zwischen 0% und 100% eingestellt werden.

ABB-4 - BLU LEVEL PARAMETER

Stellt den Blaugehalt des LCD-Display in Prozent ein.

Dieser Parameter kann zwischen 0% und 100% eingestellt werden.

ABB-1



ABB-2



ABB-3



ABB-4

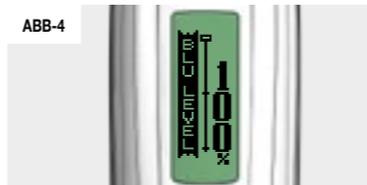


ABB-1 - CONTRAST PARAMETER

Hier kann der Kontrast des LCD-Displays eingestellt werden.

Dieser Parameter kann zwischen 0 und 30 in 1er Schritten eingestellt werden.

ABB-2 - DBL CLICK PARAMETER

Dies de-/aktiviert die Doppelklick-Funktion des Auswahlknopfs um die CS1 z.B. ein- / auszuschalten anstatt den Knopf zu halten.

- > NONE: Doppelklick deaktiviert.
- > POWER UP: Doppelklick nur für das hochfahren aktivieren.
- > ALL: Per Doppelklick auch auf Menüs zugreifen.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-3 - AUTO OFF PARAMETER

Hier gibst Du an nach wieviel Minuten sich die CS1 selber abschaltet.

Dieser Parameter kann zwischen 05:00 und 20:00 Minuten in 5 Minuten-Schritten eingestellt werden.

ABB-1

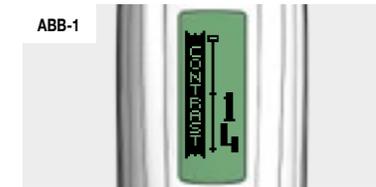


ABB-2



ABB-3



ABB-1 - TRAINING PARAMETER

Der Trainingsmodus simuliert (der Markierer ist nicht mit Paintballs befüllt) einen richtigen Schuss. Anstatt eines Schusses wird ein BEEP ausgelöst.

- > ON: Trainingsmodus aktiviert.
- > OFF: Trainingsmodus deaktiviert.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-2 - SHOT COUNT MENU

Hier wird der Schusszähler eingestellt.

ABB-3 - GAUGE PARAMETER

Dies steuert die "Ventil-Grafik" inkl. dem Schusszähler.

- > ON: Ventil-Grafik aktivieren.
- > OFF: Ventil-Grafik deaktivieren.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-4 - GAUGE MAX PARAMETER

Dies gibt an wie weit der Schusszähler in der "Ventil-Grafik" zählt wenn ein Schuss ausgelöst wurde.

Der Parameter kann zwischen 100 und 2000 in 10er Schritten eingestellt werden.

ABB-1



ABB-2



ABB-3



ABB-4



ABB-1 - GAME TIMER MENU

Hier kann der Gametimer eingestellt werden

ABB-2 - GAME PARAMETER

Hier kann die Rundenzeit des Gametimers eingestellt werden. Wenn der Timer auf 00:00 steht wird ein akustisches Signal (sofern der SOUND Parameter auf AN steht) ertönen und GAME OVER im LCD Display angezeigt.

Dieser Parameter kann zwischen 00:00 und 60:00 Minuten in 10 Sekunden-Schritten eingestellt werden.

ABB-3 - ALARM (1 UND 2) PARAMETER

Hier kannst Du den Alarm einstellen. Sobald der Gametimer die Zeit runterzählt und den eingestellten Zeitraum erreicht, ertönt ein akustisches Signal (sofern der SOUND Parameter auf AN steht). Der Gametimer zählt weiter bis die eingestellte Zeit im GAME PARAMETER abgelaufen ist.

Dieser Parameter kann zwischen 00:00 und 60:00 Minuten in 10 Sekunden-Schritten eingestellt werden.

ABB-4 - START PARAMETER

Hier wird eingestellt mit welcher Aktion der Gametimer aktiviert wird.

- > BUTTON: Per Auswahlknopf aktivieren.
- > TRIGGER: Per Trigger aktivieren.
- > CANCEL: Abbrechen um nichts zu ändern.

ABB-1



ABB-2



ABB-3



ABB-4



MAIN MENU	TURN OFF	Turn off the CS1	
	PRE-SET		
	LOAD	USER1	LADEN des USER1-Preset
		USER2	LADEN des USER2-Preset
		FACTORY (Standard)	LADEN der Werkseinstellung (Semi-Automatik)
		PSP10	LADEN des PSP Preset mit 10 bps
		PSP12	LADEN des PSP Preset mit 12 bps
		NXL10	LADEN des NXL Preset mit 10 bps
		MS10	LADEN des Millennium Series Preset mit 10 bps
		CANCEL	Abbrechen um kein Preset zu laden
	SAVE		
		USER1	Speichert die aktuellen Einstellung im Preset USER1
		USER2	Speichert die aktuellen Einstellung im Preset USER2
		CANCEL	Abbrechen um kein Preset zu speichern
	BACK		
	FIRE MODE	SEMI (Standard)	Semi-Automatischer Feuermodus auswählen
		RAMP	Ramping Feuermodus auswählen
		CANCEL	Abbrechen um keinen Feuermodus auszuwählen
	ROF CAP	ON	Begrenzung der Feuerrate AN (Rate of Fire / ROF)
		OFF (Standard)	Begrenzung der Feuerrate AUS (Rate of Fire / ROF)
	CANCEL	Abbrechen um keine Begrenzung der Feuerrate einzustellen	
BS ON ROF *	4.0 - 30.0 bps	Maximale Feuerrate bei eingeschalteten Augen (abhängig vom ROF CAP). Standard 15.0 bps	
BS OFF ROF	4.0 - 15 bps	Maximale Feuerrate bei ausgeschalteten Augen. Standard 10.0 bps	

 Das geschlossene Vorhängeschloss gibt an, dass kein Parameter verändert werden kann. Weitere Informationen auf Seite 13.

* Die mit Sternchen markierten Parameter sind Teil des Smart Menu System und funktionieren nur in Abhängigkeit mit anderen Parametern die aktiviert sein müssen.

MAIN MENU	RAMP SET-UP *	In Abhängigkeit des Feuermodis	
	TYPE	STEP (Standard)	STEP Ramping
		LINEAR	LINEAR Ramping
		CANCEL	Auswahl abbrechen
	RATE *	0 - 100%	Prozentuale Einstellung des LINEAR RAMP (Abhängig von TYPE). Standard 50%
	SEMI SHOTS	3 - 9	Nummer der nötigen Schüsse bis der Ramp startet. Standard 3
	KICK IN	3.3 - 10.0 pps	Rate mit welcher der Trigger in der Sekunde betätigt werden muss bis der Ramp startet. Standard 5 pps
	SUSTAIN	3.3 - 10.0 pps	Rate mit welcher der Trigger in der Sek. betätigt werden muss um den Ramp zu halten. Standard 5 pps
	RESTART	0.0 - 10.0 s	Zeit in Sekunden (s) nach dem letzten Triggerpull um den Ramp aufrecht zu halten. Standard 0.0 s
	BACK		
	TIMING		
	DWELL	15.0 - 35.0 ms	Ventilöffnungszeit des Solenoids pro Schuss in Millisekunden . Standard 27 ms
	FSD COMP	0.0 - 5.0 ms	First shot drop-off Kompensation in Millisekunden (ms). Standard 5.0 ms
	FSD DELAY	00:00 - 04:00	First shot drop-off Verzögerung. Standard 00:30 Sekunden
	BACK		
	FILTER		
	DEBOUNCE	LEVEL 9	Trigger Debounce LEVEL 9 (höchste Filterung)
		LEVEL 8 - 2	Trigger Debounce LEVEL 8 - 2 (Standard 5)
		LEVEL 1	Trigger Debounce LEVEL 1 (niedrigste Filterung)
		CANCEL	Abbrechen
EMPTY	1.0 - 20.0 ms	Zeit in Millisekunden in welcher der Breech leer sein muss bis der BS nach Paint sucht. Standard 4.0 ms	
FULL	1.0 - 20.0 ms	Zeit in Millisekunden in welcher ein Paintball im Breech sein muss bis die CS1 schießt. Standard 4.0 ms	
PULL TM	3.0 - 25.0 ms	Zeit in Millisekunden in welcher der Trigger für einen Schuss betätigt werden muss. Standard 6.0 ms	
RELEASE TM	3.0 - 25.0 ms	Zeit in Millisekunden in welcher der Trigger losgelassen werden muss. Standard 6.0 ms	
PULL PT *	51 - 99%	Prozentsatz mit welcher der optische Sensor die Betätigung des Triggers erkennt (abhängig von Trigger). Standard 85%	
RELEASE PT *	1 - 49%	Percentage at which the trigger OPTO sensor release point is set (TRIGGER dependant). Default 15%	
BACK			

MAIN MENU	HARDWARE		
	🔒 TRIGGER	OPTO (Standard) SWITCH CANCEL	Den optischen Sensor zur Triggererkennung nutzen Den Mikroschwich zur Triggererkennung nutzen Trigger-Einstellung abbrechen
	SOUND	ON (Standard) OFF CANCEL	Sound einschalten Sound ausschalten Sound-Einstellung abbrechen
	TONES	ON (Standard) OFF CANCEL	Tastentöne einschalten (Abhängig von SOUND) Tastentöne ausschalten (Abhängig von SOUND) Tastentöne-Einstellung abbrechen
	BACKLIGHT	00:00 - 00:20 s	Zeit in Sekunden (s) wie lange das Backlight an ist (00:00 = kein Backlight). Standard 00:06 s
	RED LEVEL	0 - 100%	Prozentualer Rotanteil des Backlights / der Hintergrundbeleuchtung (Abhängig von BACKLIGHT)
	GRN LEVEL	0 - 100%	Prozentualer Grünanteil des Backlights / der Hintergrundbeleuchtung (Abhängig von BACKLIGHT)
	BLU LEVEL	0 - 100%	Prozentualer Blauanteil des Backlights / der Hintergrundbeleuchtung (Abhängig von BACKLIGHT)
	CONTRAST	0 - 30	LCD Kontrast Level. Standard 14
	AUTO OFF	05:00 - 20:00 m	Zeit in Minuten (m) wann sich die CS1 automatisch ausschaltet. Standard 20:00 m
	DBL CLICK	ALL (Standard)	Der Doppelklick ist komplett eingeschaltet
		POWER UP	Der Doppelklick kann nur beim einschalten benutzt werden
		NONE	Der Doppelklick ist vollständig deaktiviert
		CANCEL	Doppelklick-Einstellung abbrechen
	BACK		
	TRAINING		
	ON		Trainingsmodus aktiviert
	OFF		Trainingsmodus deaktiviert
	CANCEL		Trainingsmodus-Einstellung abbrechen

MAIN MENU	SHOT COUNT			
	GAUGE	ON (Standard)	Gauge-Anzeige ein	
		OFF	Gauge-Anzeige aus	
		CANCEL	Gauge-Einstellung abbrechen	
	GAUGE MAX	100 - 2000	Gauge-Schussanzeige maximum (Abhängig von GAUGE). Standard 140 Schuss	
		BACK		
	GAME TIMER			
	GAME	00:00 - 60:00	Einstellung des Gametimer-Countdown in Minuten. Standard 10:10 m	
		ALARM 1	00:00 - 60:00	Alarm aktivierung in Minuten. Standard 01:00
		ALARM 2	00:00 - 60:00	Alarm aktivierung in Minuten. Standard 00:00
		START	BUTTON (Standard) TRIGGER CANCEL	Den Unten-Knopf drücken um den Gametimer zu starten Den Trigger drücken um den Gametimer zu starten Gametimer-Einstellung abbrechen
	BACK			
	EXIT			

Die CS1 Software kann sich mit der Zeit ändern

Die stets aktuellste Version des Handbuchs findest Du online auf der Produkt-Support Seite von Planet Eclipse:

planetecclipse.com/site/product_support

ZURÜCKSETZEN WERKSEINSTELLUNG

Schritt für Schritt Anleitung um die GEO CS1 auf den Werkzustand zurückzusetzen.

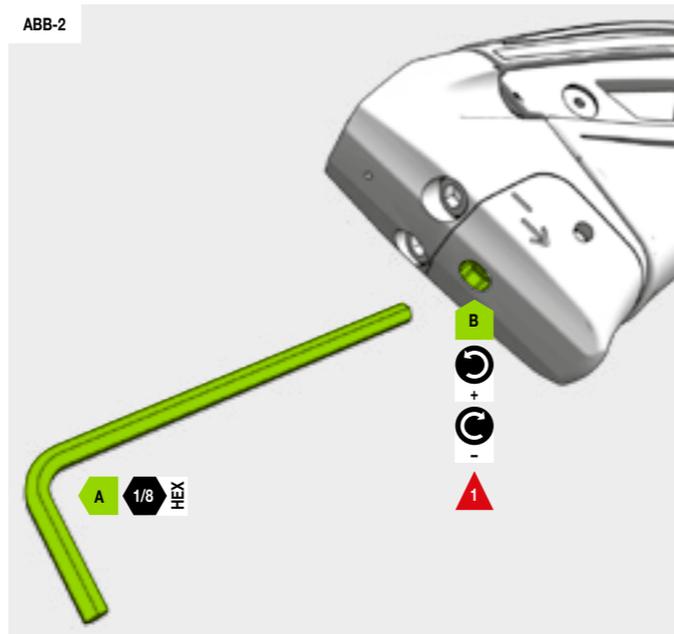
ABB-1

Lade das FACTORY Preset im LOAD Menü (siehe Seite 22).

ABB-2

Benutze einen 1/8 Innensechskantschlüssel **A** und dreh die Velocity Adjuster Screw **B** 6 mal im Uhrzeigersinn ausgehend davon, dass die Schraube komplett rausgedreht ist.

1 **DREH NIEMALS** die Adjuster Screw zu weit raus. Dies kann die CS1 vom schießen abhalten.



ZURÜCKSETZEN INSTALLATION DER BATTERIE

Die CS1 benötigt 2 x AA (LR6, 1.5V) Batterien welche im Frontgriff installiert werden.

Schalte die CS1 ab und lege diese auf eine flache Unterlage. Leg die CS1 so ab, dass das Feed Neck von Dir weg und der Lauf nach rechts zeigt.

ABB-1

Zieh den gummierten Frontgrip **A** vom Body weg, bis Du den Batteriehalter freigelegt hast **B**.

ABB-2 / ABB-3

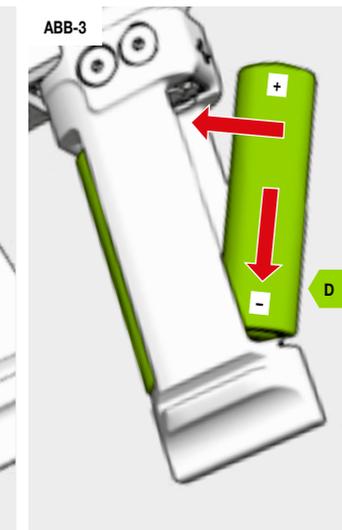
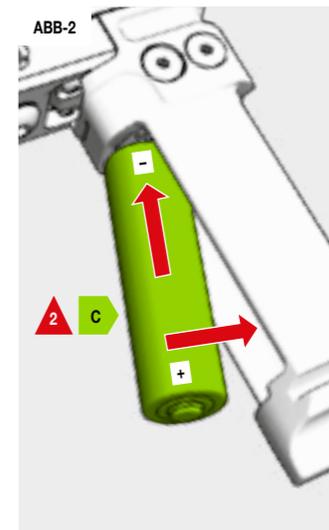
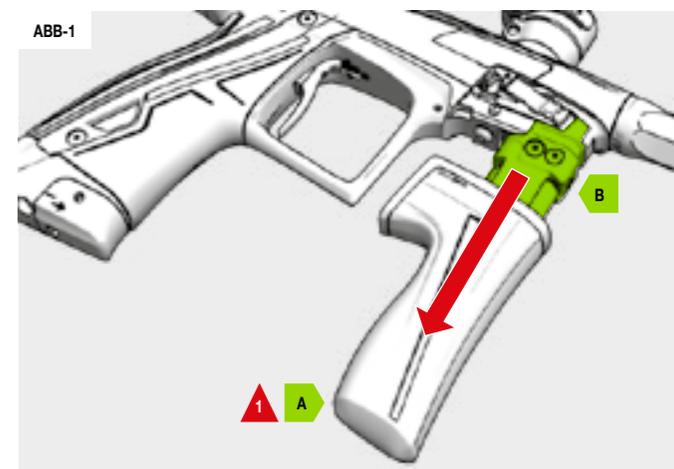
Leg eine Batterie mit der positiven Seite und nach unten zeigend in das hintere Batteriefach **C**.

Leg eine Batterie mit der positiven Seite und nach oben zeigend in das vordere Batteriefach **D**.

Installiere nun wieder den gummierten Frontgriff wie in **ABB-1**.

1 **ZIEH** den Frontgriff immer in einer geraden Bewegung nach unten ab.

2 **BENUTZE NIEMANS** Batterien von minderer Qualität.



FEHLERFINDUNG

TABELLE MIT MÖGLICHEN URSACHEN UND LÖSUNGEN

SYMPTOM	MÖGLICHE URSACHE	LÖSUNG
Die CS1 cycled nicht richtig.	Die Baugruppe des / und der Bolzen sind dreckig oder unzureichend gefettet.	Säubere und fette die Baugruppe des / und den Bolzen. Tausche die O-Ringe falls notwendig.
	Der DWELL Parameter ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den DWELL Parameter.
	Der Solenoid Flow Restrictor ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe die Einstellung des Solenoid Flow Restrictor (SFR).
	Ein verklebtes oder beschädigtes Spool im Solenoid.	Überprüfe das Spool und reinige es. Tausche Dichtungen aus falls nötig.
	Das Solenoid Pilot ist beschädigt.	Tausche das Solenoid Pilot aus.
	Die Batterien sind von minderer Qualität oder unzureichend geladen.	Tausche die Batterien. Benutze Alkaline oder Lithium Batterien. Benutze immer hochwertige Batterien.
	Die Paintballs stecken im Lauf fest.	Benutze Paintballs die besser zum Laufdurchmesser passen.
Die CS1 ist inkonsistent.	Der DWELL Parameter ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den DWELL Parameter.
	Der Solenoid Flow Restrictor ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe die Einstellung des Solenoid Flow Restrictor (SFR).
	Die Paintballs sind von schlechter Qualität.	Benutze hochwertigere Paintballs.
	Ein schlechtes Paint- / Laufverhältnis.	Benutze eine andere Paint oder ein anderes Laufrückteil.
	Der Inline Regulator muss gewartet werden.	Warte und reinige den Inline Regulator. Tausche die O-Ringe und das Regulator Seal falls notwendig.
Schlechte / Inkonsistente Luftversorgung zum POPS.	Benutze ein hochwertigeres Druckluftsystem.	
Die CS1 ist Ineffizient.	Schlechte Propshaft Performance.	Säubere und fette das Rear Propshaft Seal. Überprüfe die Beschaffenheit der Propshaft Spring.
	Ein schlechtes Paint- / Laufverhältnis.	Benutze eine andere Paint oder ein anderes Laufrückteil.
Die CS1 verliert Luft durch den Lauf.	Der vordere oder hintere Propshaft 14 x2 NBR 70 O-Ring ist beschädigt, dreckig oder trocken.	Tausche, fette und / oder säubere den 14 x 2 NBR 70 O-Ring am Propshaft.
	Der innere 017 NBR 70 O-ring und der äußere 020 NBR 70 O-Ring auf der Can sind beschädigt, dreckig oder trocken.	Tausche, fette und / oder säubere den 017 NBR 70 und den 020 NBR 70 O-Ring auf der Can.

FEHLERFINDUNG

TABELLE MIT MÖGLICHEN URSACHEN UND LÖSUNGEN

SYMPTOM	MÖGLICHE URSACHE	LÖSUNG
Die CS1 erreicht nur eine niedrige Feuerrate.	Der Solenoid Flow Restrictor ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe die Einstellung des Solenoid Flow Restrictor (SFR).
	Der Hopper drückt die Bälle zu langsam nach.	Wechsel den Hopper oder stelle diesen schneller ein.
	Der Breech Sensor (BS) ist ausgeschaltet.	Schalte den Breech Sensor (BS) wieder ein.
	Der Breech Sensor (BS) zeigt einen Fehler an.	Säubere den Breech Sensor (BS) und vergewissere Dich, dass die BS-Löcher im Body frei von Schmutz und Dreck sind.
	Der Rate of Fire cap (ROF CAP) ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den Rate of Fire cap (BS ON ROF) oder schalte den ROF Cap aus.
Die CS1 verliert Luft am Solenoid.	Beschädigte, fehlende oder inkorrekt verbaute Solenoid Gaskets.	Überprüfe das alle drei Solenoid Gaskets intakt sind und richtig in den dafür vorgesehenen Taschen (im und um) am Solenoid Manifold eingesetzt sind. Tausche jedes beschädigte Solenoid Gasket.
	Die CS1 versorgt das Solenoid mit zu hohem Druck.	Überprüfe den Inline Regulator Ausgangsdruck und die Mündungsenergie. Stelle diesen entsprechend ein. Säubere und fette den Inline Regulator. Tausche Dichtungen aus falls notwendig.
	Dreck / Beschädigungen an den Solenoid Spool Dichtungen.	Säubere/fette/tausche die Solenoid Spool Dichtungen.
	Beschädigtes CS1 Solenoid Pilot Valve.	Tausche das CS1 Solenoid Pilot Valve aus.
	Die Frame Dichtung ist beschädigt.	Tausche die Frame Dichtung aus.
Die CS1 zerhackt Paintballs im Breech und/oder Lauf	Der Hopper drückt die Paintballs zu stark nach.	Wechsel den Hopper oder stelle diesen schwächer ein.
	Die Ball Detents sind beschädigt oder fehlen.	Tausche beide Ball Detents aus.
	Paintballs von schlechter Qualität.	Benutze Paintballs von höherer Qualität.
	Der Breech Sensor ist ausgeschaltet.	Schalt den Breech Sensor wieder ein.
	Ein schlechtes Paint- / Laufverhältnis.	Benutze eine andere Paint oder ein anderes Laufrückteil.
	Das Gummi Tip am Bolzen sitzt nicht richtig.	Setz das Gummi Tip richtig auf den Bolzen.
Die Feuerrate ist niedrig und kann nicht verändert werden.	Fehlendes oder beschädigtes Gummi Tip am Bolzen	Tausche das Gummi Tip des Bolzen aus.
	Probleme mit dem Hopper / den CS1 Einstellungen.	Sieh Dir unser Hopper / CS1 Video an: www.youtube.com/planeteclipsetv

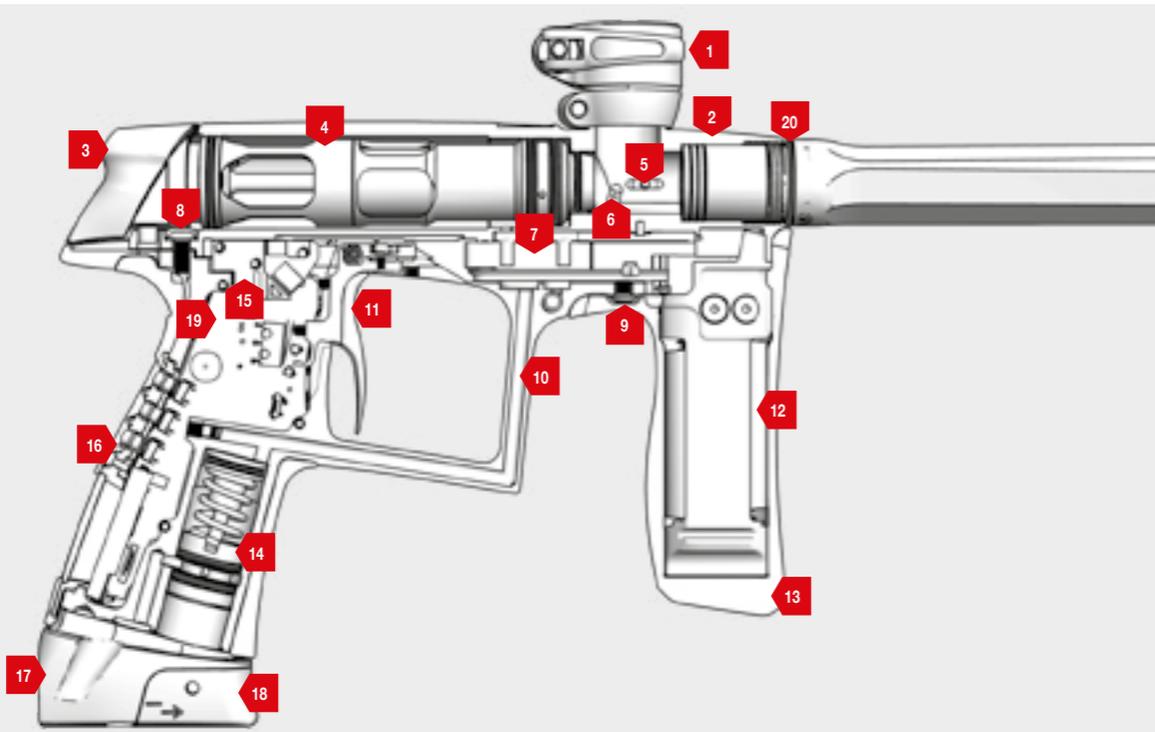
FEHLERFINDUNG TABELLE MIT MÖGLICHEN URSACHEN UND LÖSUNGEN

SYMPTOM	MÖGLICHE URSACHE	LÖSUNG
Der erste Schuss hat zu wenig Druck.	Der FSDO Parameter ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den FSD COMP und FSD DLY Parameter.
	Die Baugruppe des / und der Bolzen sind dreckig oder unzureichend gefettet.	Säubere und fette die Baugruppe des / und den Bolzen. Tausche die O-Ringe falls notwendig.
Der erste Schuss hat zu viel Druck.	Der DWELL Parameter ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den DWELL Parameter vorsichtig.
	Der Ausgangsdruck vom Inline Regulator verändert sich schleichend.	Säubere und warte den Inline Regulator. Tausche Dichtungen am Inline Regulator aus falls notwendig.
Die CS1 verliert an Druck bei hohen Feuerraten.	Die Batterien sind von minderer Qualität oder unzureichend geladen.	Tausche die Batterien. Benutze Alkaline oder Lithium Batterien. Benutze immer hochwertige Batterien.
	Der Solenoid Flow Restrictor ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe die Einstellung des Solenoid Flow Restrictor (SFR).
	Das Druckluftsystem / der Regulator liefert nicht genug Luft bei hohen Feuerraten.	Benutze ein Druckluftsystem(regulator) von höherer Qualität.
	Die Baugruppe des / und der Bolzen sind dreckig oder unzureichend gefettet.	Säubere und fette die Baugruppe des / und den Bolzen. Tausche die O-Ringe falls notwendig.
	Ein schlecht gewarteter Inline Regulator.	Warte und reinige den Inline Regulator ordentlich.
Konstant zu niedrige Mündungsenergie.	Der Inline Regulator ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den Ausgangsdruck vom Inline Regulator.
Der Breech Sensor macht den Eindruck das er nicht richtig funktioniert.	Der Breech Sensor ist dreckig.	Säubere den Breech Sensor.
	Der Breech Sensors ist falsch rum eingebaut.	Der Empfänger (rotes Kabel) muss auf die rechte Seite des Bodies.
	Es gibt einen Kabelbruch, kaputte Kontakte, oder einen Kurzschluss am Kabel und/oder Circuit Board.	Überprüfe dass das Kabel richtig eingesteckt ist. Überprüfe ob das Kabel Beschädigungen aufweist.
	Der Sender / Empfänger sind falsch rum.	Der Sender / Empfänger müssen in den Body zeigen.
Zwei oder mehrere Bälle werden in den Breech befördert.	Abgenutzte, beschädigte oder fehlende Ball Detents.	Tausche beide Ball Detents aus.
	Der Hopper drückt die Bälle zu stark nach.	Wechsel den Hopper oder stelle diesen schneller ein.

FEHLERFINDUNG TABELLE MIT MÖGLICHEN URSACHEN UND LÖSUNGEN

SYMPTOM	MÖGLICHE URSACHE	LÖSUNG
Der Breech Sensor zeigt nach dem Schuss einen Fehler an.	Der Breech Sensor ist dreckig.	Säubere den Breech Sensor.
	Der Breech Sensor ist beschädigt.	Tausch den Breech Sensor aus.
	Der Breech Sensor sitzt nicht richtig.	Überprüfe das der Breech Sensor richtig in seiner Nut liegt.
Beim starten wird die rechte Seite des Displays nicht angezeigt und der Markierer schießt nicht	Der Trigger wird permanent betätigt.	Verstell den Trigger so, dass die ausgewählte Erkennungsmodus den Trigger als "losgelassen" anzeigt sobald dieser nicht betätigt wird.
Die CS1 schießt nicht.	Die CS1 startet nicht.	Benutze den mittleren Auswahlknopf auf der Rückseite des CS1 Frame um diese starten.
	Das POPS ist nicht richtig eingerastet.	Drück das POPS in Richtung Body bis es einrastet.
	Die Batterien sind von minderer Qualität oder unzureichend geladen.	Tausche die Batterien. Benutze Alkaline oder Lithium Batterien. Benutze immer hochwertige Batterien.
	Die Batterien sind platt.	Tausch die Batterien aus.
	Der DWELL Parameter ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhe den DWELL Parameter.
	Der Trigger ist falsch eingestellt.	Stell den Trigger so ein das der Mikro- / Optoswitch richtig betätigt werden kann.
	Das Solenoid ist nicht mit dem CS1 Board verbunden.	Steck den Solenoid Stecker in den dafür vorgesehenen Stecker.
	Der Breech Sensor ist eingeschaltet aber kein Paintball im Breech.	Befülle Deinen Hopper mit Paint. Überprüfe dass das Gummi Tip des Bolzen richtig sitzt.
Das CS1 Circuit Board ist beschädigt.	Tausche das Circuit Board aus.	
Das Solenoid Valve ist beschädigt.	Tausche das Solenoid Valve aus.	
Konstant hohe Mündungsenergie ohne die Möglichkeit diese zu senken.	Der Ausgangsdruck vom Flaschen Regulator ist viel zu hoch.	Benutze einen Regulator mit einem Ausgangsdruck unter 650 psi. Konsultiere den Regulator Hersteller bei weiteren Fragen und Problemen.

ABB-1



- 1 Clamping Feed Tube Assembly
- 2 Markierer Body
- 3 Quick-Release Bolt
- 4 Bolt Assembly
- 5 Rubber Detent
- 6 Breach Sensor (BS) Einheit
- 7 Solenoid Baugruppe
- 8 Rear Frame Screw
- 9 Front Frame Screw
- 10 Frame Baugruppe

- 11 Trigger Baugruppe
- 12 Batteriehalter
- 13 Frontgrip
- 14 SL5 Inline Regulator Baugruppe
- 15 Sekundäres Board / Schnittstelle
- 16 Navigationskonsole
- 17 AT2 Push On Purge System (POPS)
- 18 AT2 POPS Kappe
- 19 Primäres Circuit Board
- 20 Lauf O-Ring #016 NBR70

ABB-1

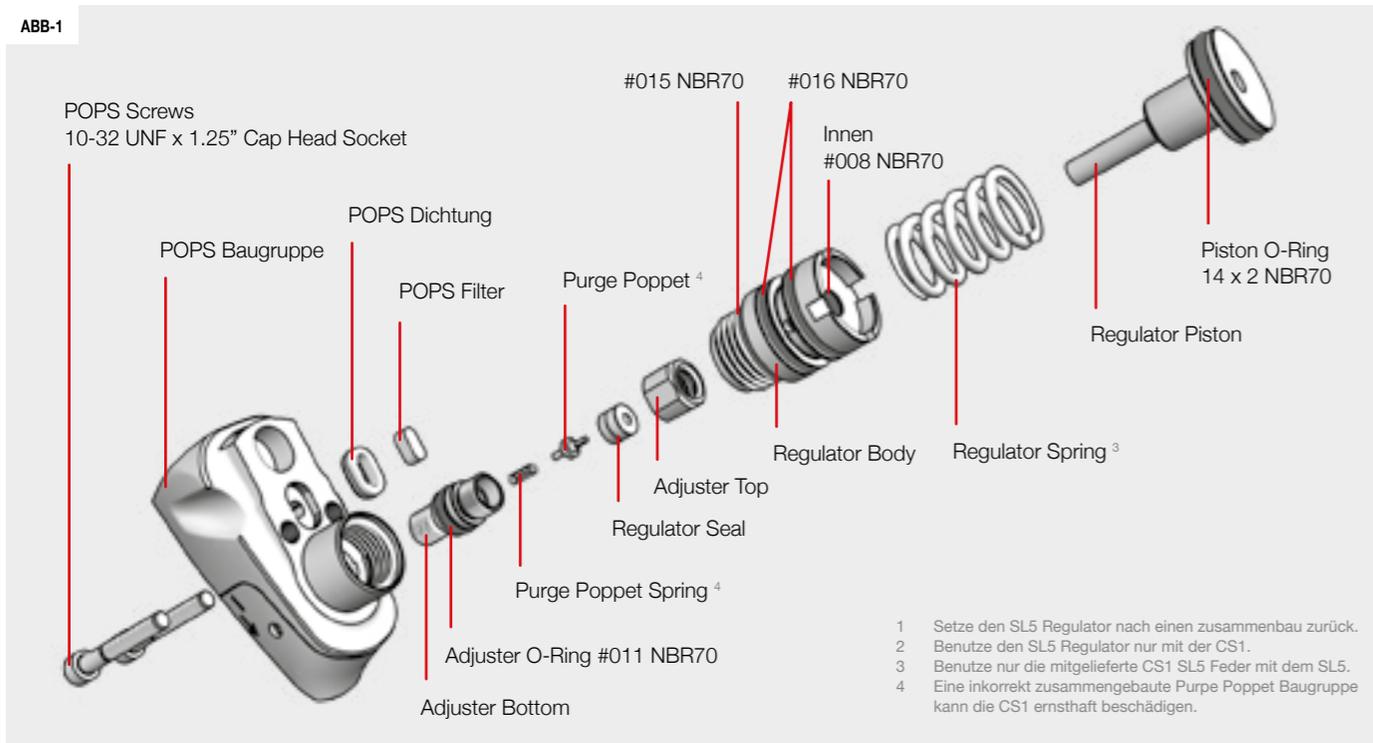
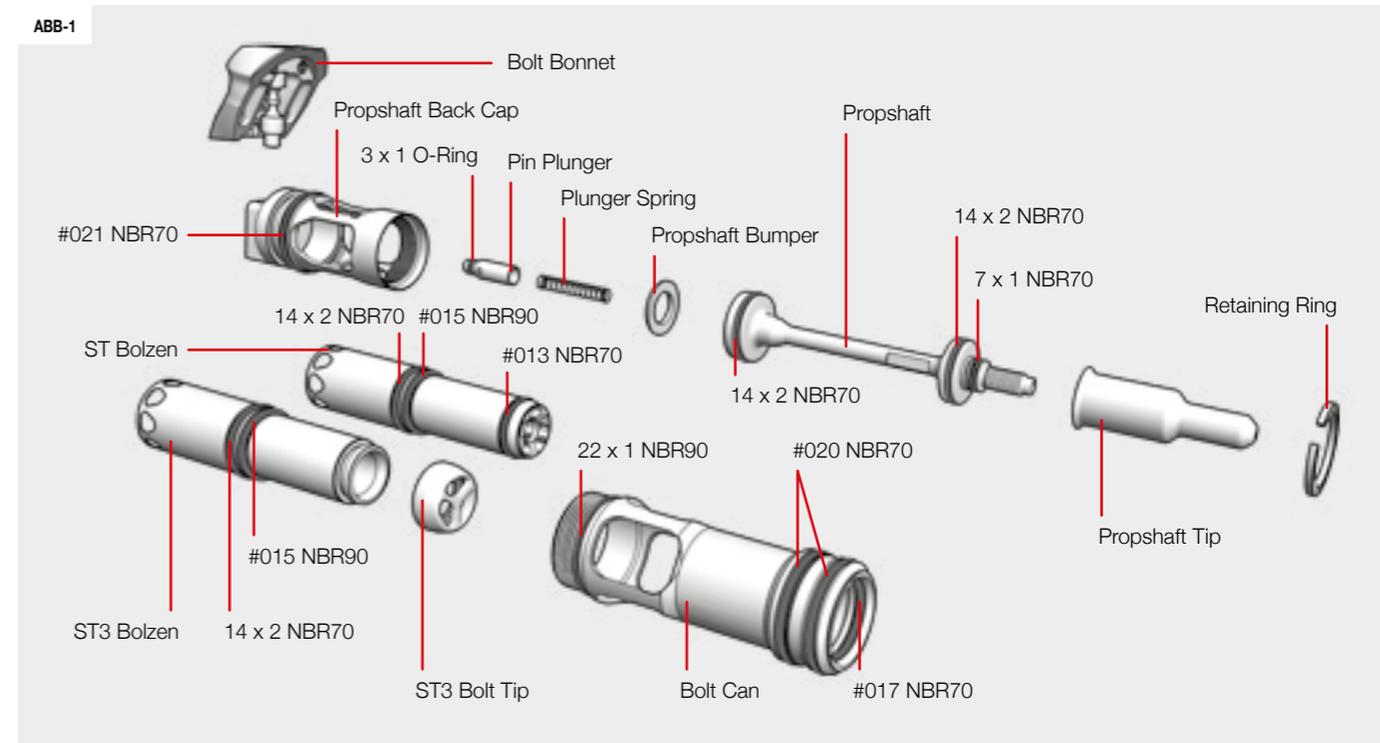


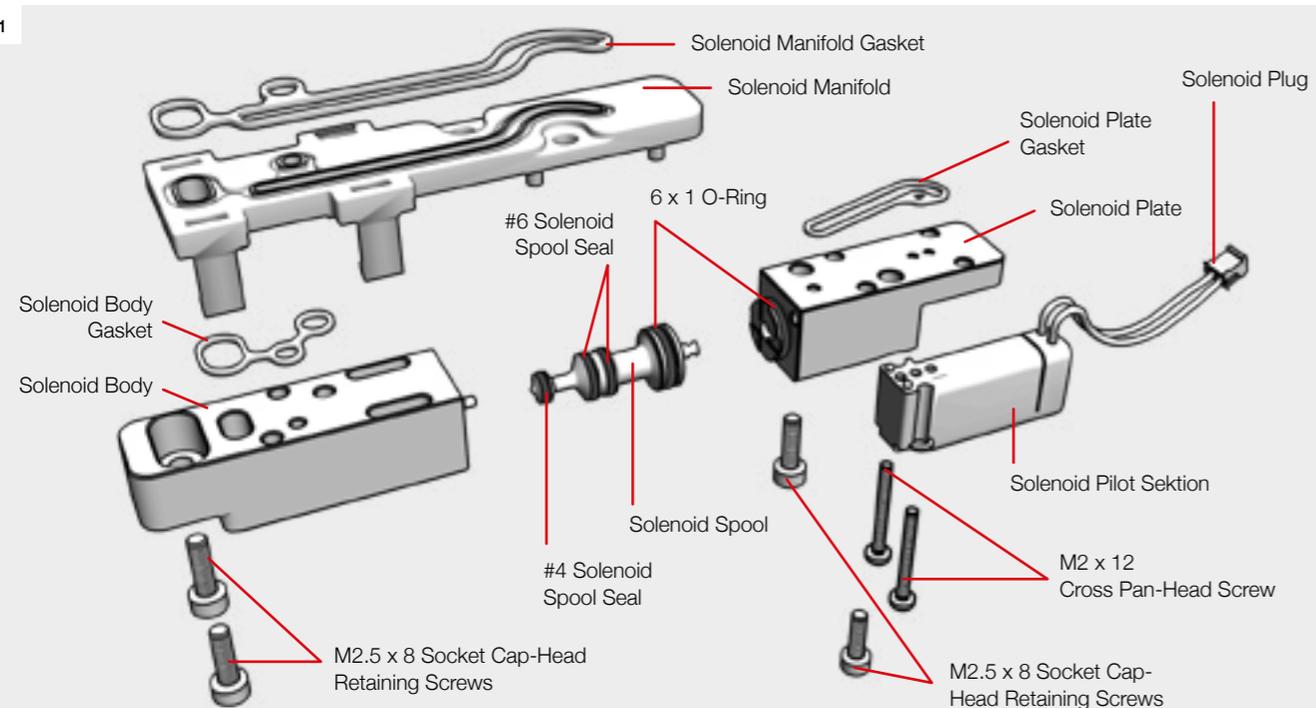
ABB-1



TECHNISCHE QUELLEN

SOLENOID ZUSAMMENBAU

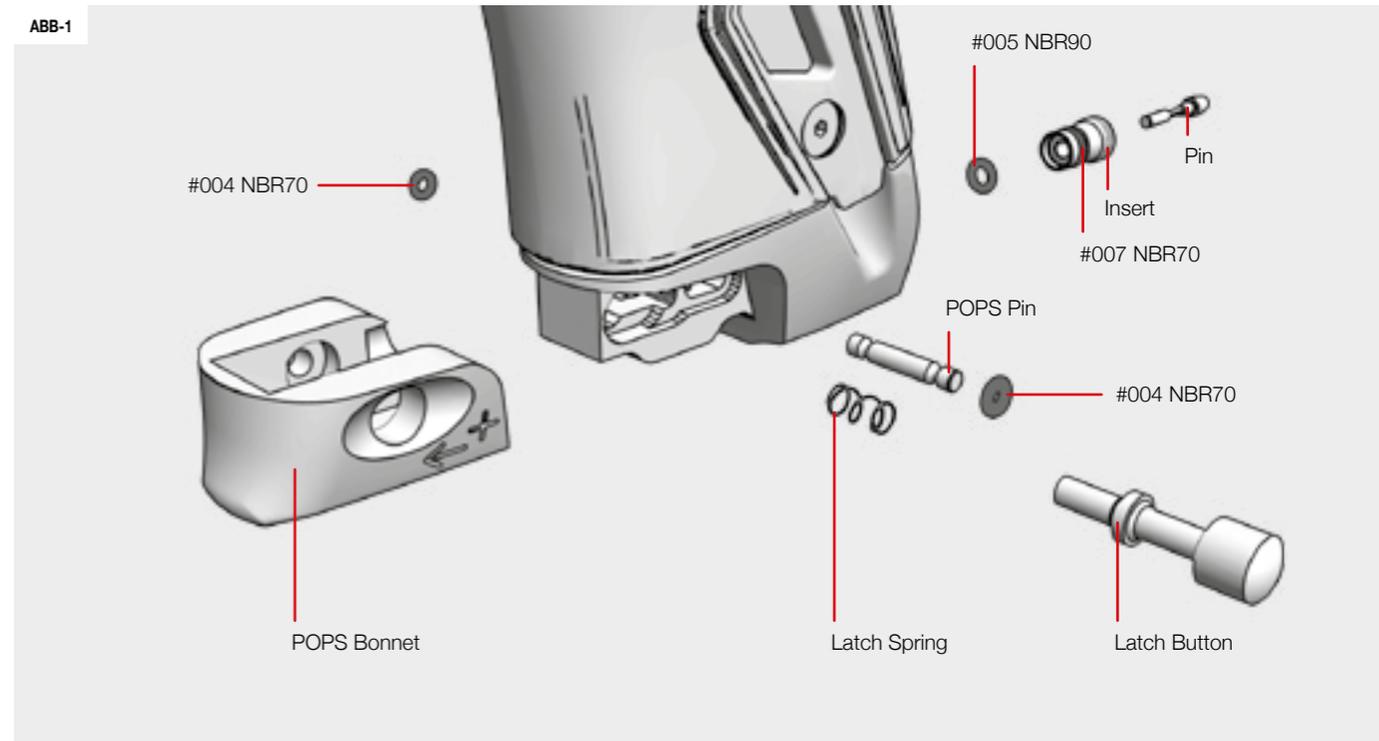
ABB-1



TECHNISCHE QUELLEN

PUSH ON PURGE SYSTEM (POPS) ZUSAMMENBAU

ABB-1

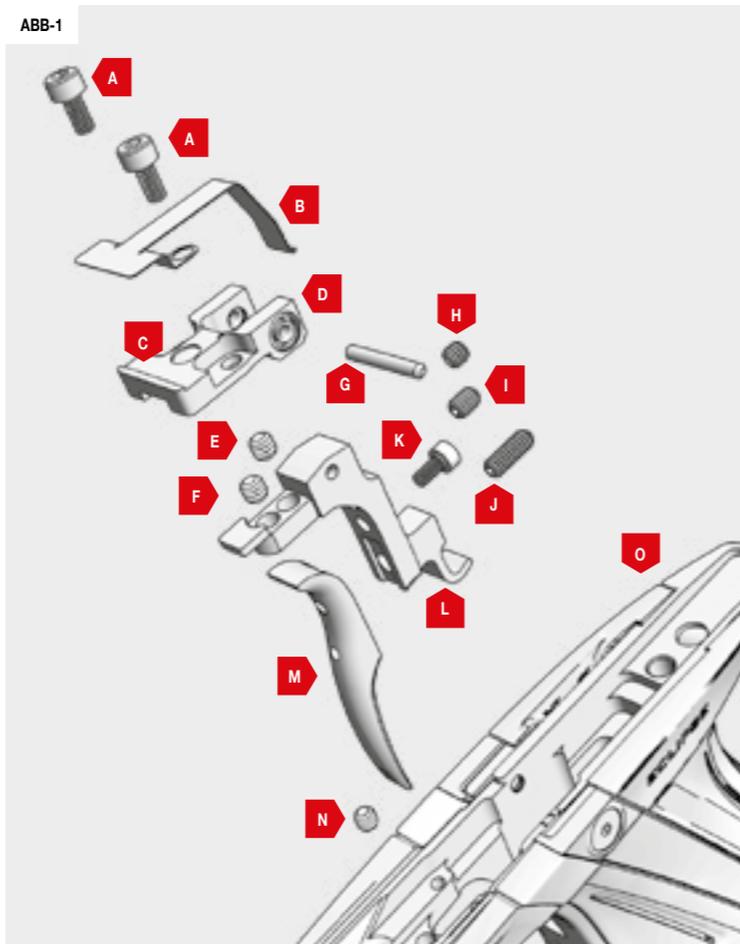


TECHNISCHE QUELLEN

TRIGGER ZUSAMMENBAU

ABB-1

- A** Bearing Carrier Screws (M2.5 x 5 Cap-Head Socket)
- B** Trigger Spring
- C** Magnet
- D** Bearing Carrier
- E** Pre-Travel Adjuster Screw (6-32 UNC x 1/8" Socket Set)
- F** Magnet Adjuster Screw (6-32 UNC x 1/8" Socket Set)
- G** Trigger Pin
- H** Trigger Pin Locking Screw (6-32 UNC x 1/8" Socket Set)
- I** Spring Adjuster Screw (6-32 UNC x 3/16" Socket Set)
- J** Microswitch Screw (6-32 UNC x 3/8" Socket Set)
- K** Trigger Shoe Retaining Screw
- L** Trigger
- M** Trigger Shoe
- N** Post-Travel Adjuster Screw (im Frame)
6-32 UNC x 1/8" Socket Set
- O** CS1 Frame



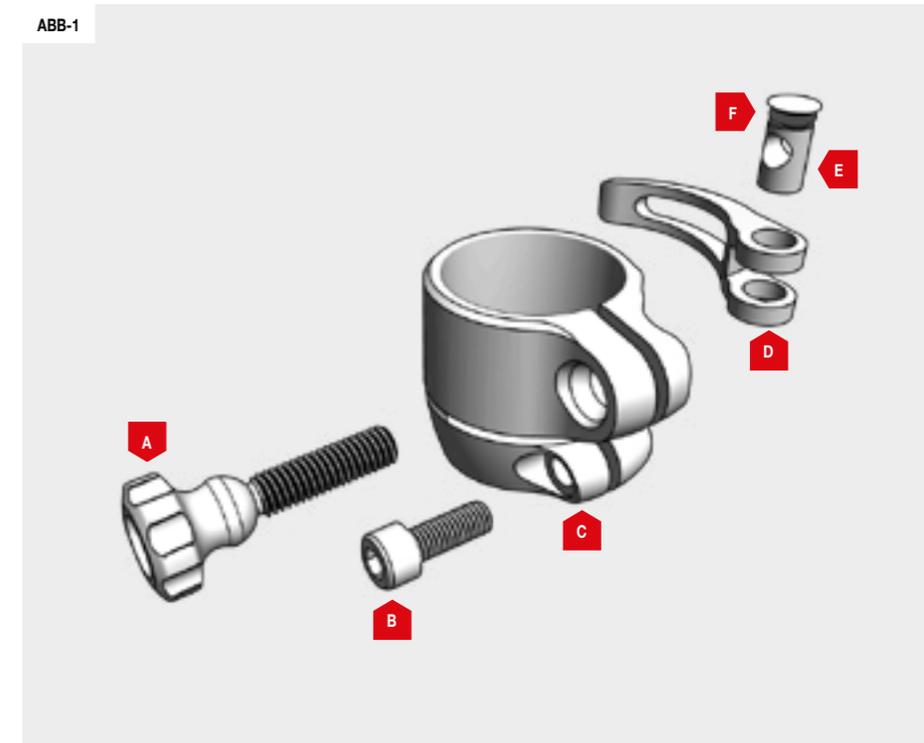
TECHNISCHE QUELLEN

CLAMPING FEED TUBE ASSEMBLY

ABB-1

- A** Feed Neck Lever Screw
- B** Short Clamping Feed Screw
10-32 UNF x 1/2"
- C** Feed Tube
- D** Feed Lever
- E** Feed Swivel
- F** Feed Swivel O-Ring
#006 NBR70

ABB-1

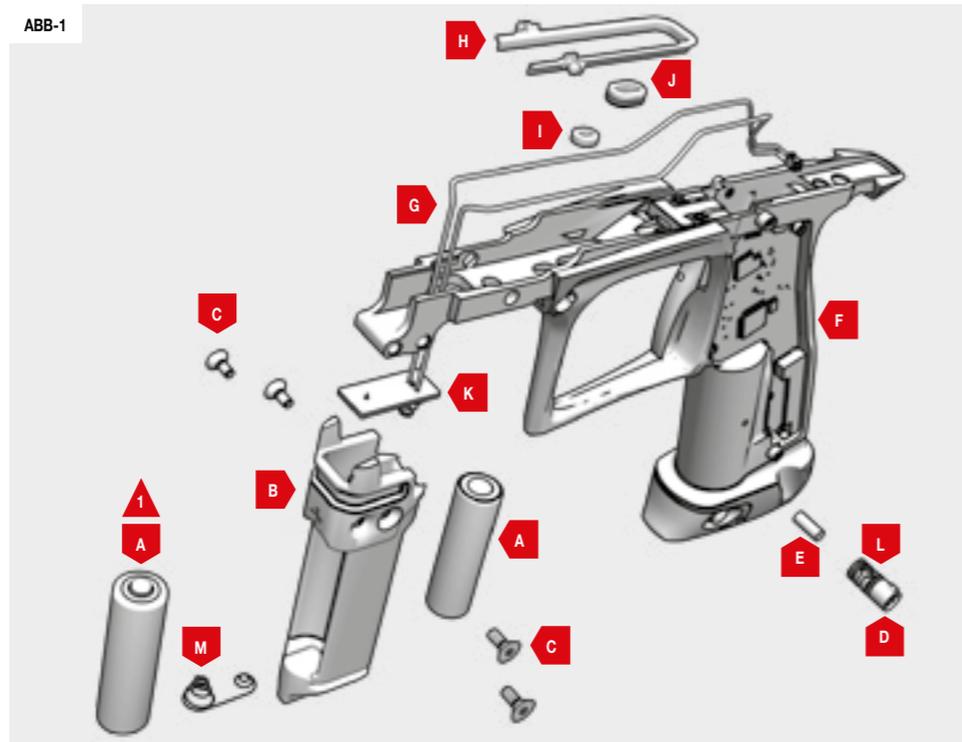


TECHNISCHE QUELLEN FRONT FRAME ZUSAMMENBAU

- A** AA Batterie
- B** Batteriehalter
- C** Batteriehalter Schrauben (x4)
6-32UNC x 5/16
Countersunk Socket Screws
- D** SFR Assembly
- E** SFR Filter
- F** Frame Assembly
- G** Power Cable
- H** Wire Tidy
- I** Solenoid Output Seal
- J** Solenoid Input Seal
- K** Battery Terminal Circuit Board
- L** 4 x 1 O-Ring (x2)
- M** Battery Jumper

1 **BENUTZE KEINE** Batterien von minderer Qualität.

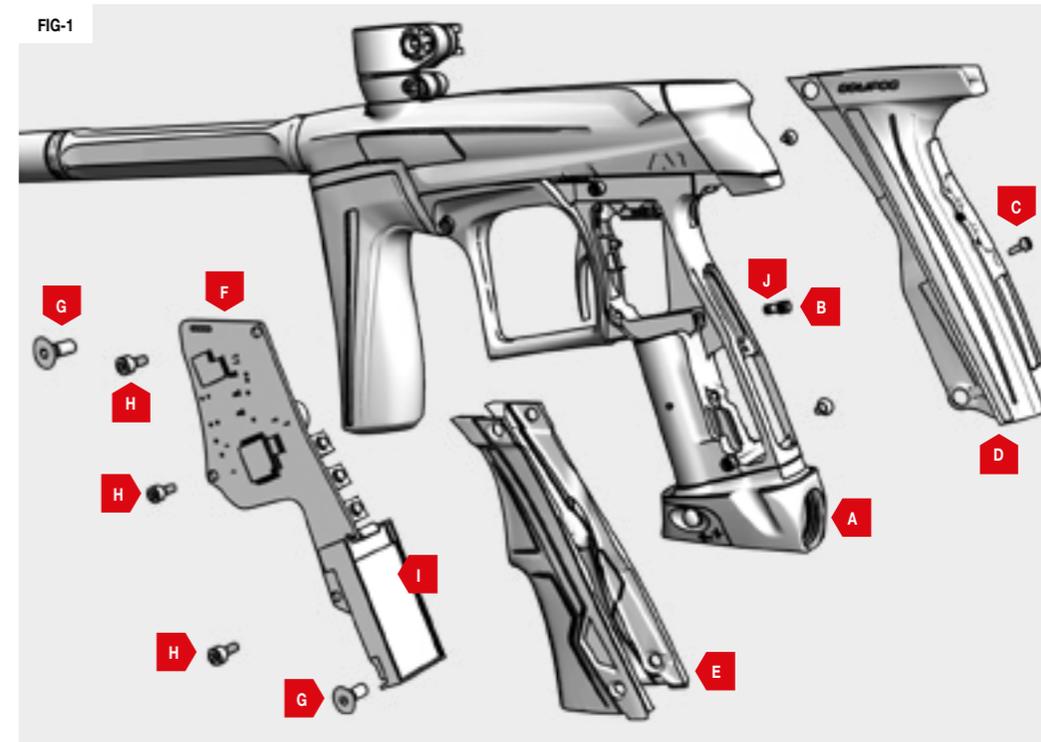
ABB-1



TECHNISCHE QUELLEN REAR FRAME ZUSAMMENBAU

- A** POPS (im Frame eingebaut)
- B** Frame Plug
- C** Rear Grip Screw
M2.5 x 5 Socket Cap-Head
- D** Rear Grip Section
- E** Front Grip Section
- F** Primary Circuit Board
- G** Grip Screws x4
6-32UNC x 5/16
Countersunk Socket Screws
- H** CS1 Circuit Board Screws
(x3) M2.5 x 5 socket
Cap-Head
- I** LCD Modul
- J** 2 x 1 O-Ring

FIG-1

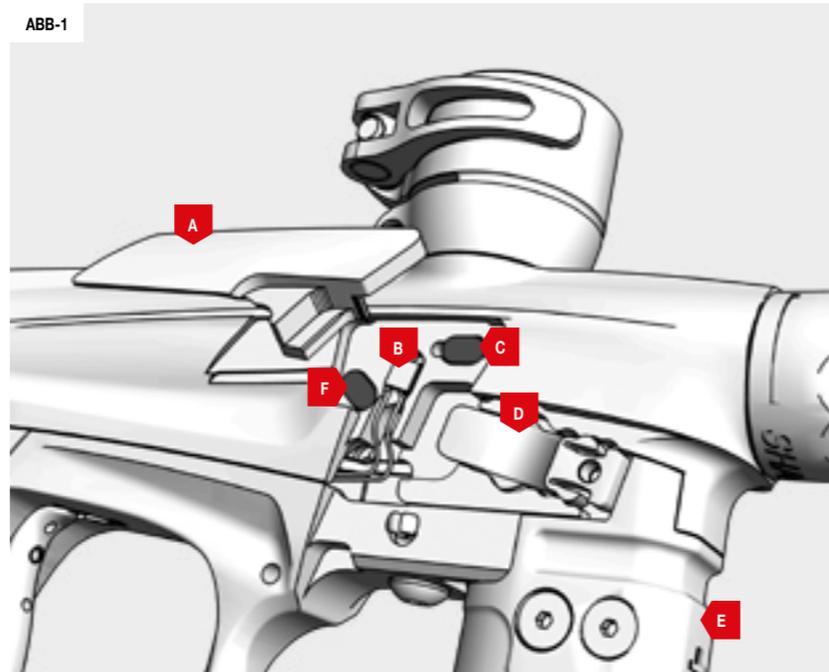


TECHNISCHE QUELLEN

BREECH SENSOR (AUGEN) ZUSAMMENBAU

ABB-1

- A** Breach Sensor (Eye)Cover
- B** Breach Sensor
- C** Rubber Detent
- D** Breach Sensor Cover Retention Clip
- E** Batteriehalter
- F** Ersatz Rubber Detent



TECHNISCHE QUELLEN

CS1 CIRCUITBOARDS

Die CS1 hat drei Boards. Zwei im Grip Frame und das Batterieterminal Board oben auf dem Frontgrip welches das Board mit Strom versorgt.

ABB-1 - CS1 Primäres Circuit Board

- A** LCD Modul
- B** Navigationkonsolen-Knöpfe
- C** Tournament Lock Knopf
- D** Stromstecker
- E** Mikroschalter
- F** Trigger OPTO Sensoren
- G** E-Portal Micro USB Stecker
- H** Stecker vom sekundären Circuit Board

ABB-2 - CS1 secondary circuit board

- I** Solenoid Stecker
- J** Breach Sensor Stecker
- K** Schnittstelle

ABB-3 - CS1 Batterieterminal Board

- L** Batterieterminal Circuitboard
- M** Primary Circuitboard Stromstecker
- N** Batteriehalter

ABB-1

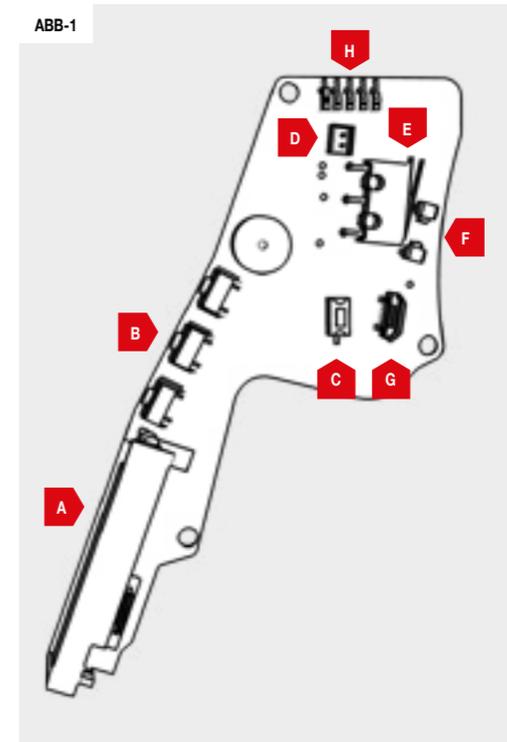


ABB-2

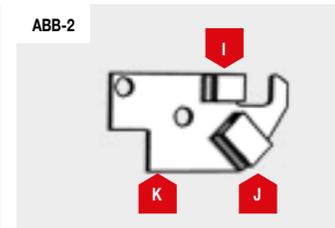
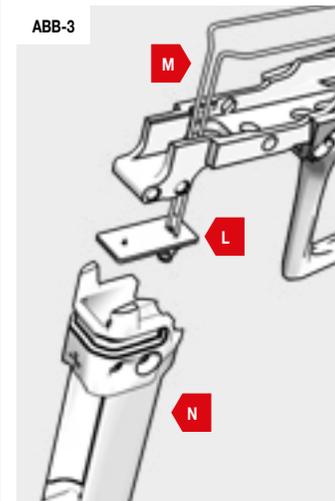


ABB-3



Das E-portal ist ein PC Programm mit welchem Du Deine CS1 am PC anschließen kannst. Weitere Dinge die das E-Portal kann:

- 1 Die CS1 Firmware updaten.
- 2 Den Startbildschirm ändern.
- 3 Einstellungsparameter ändern.

E-Portal kannst Du von der Planet Eclipse Homepage (siehe unten) downloaden.

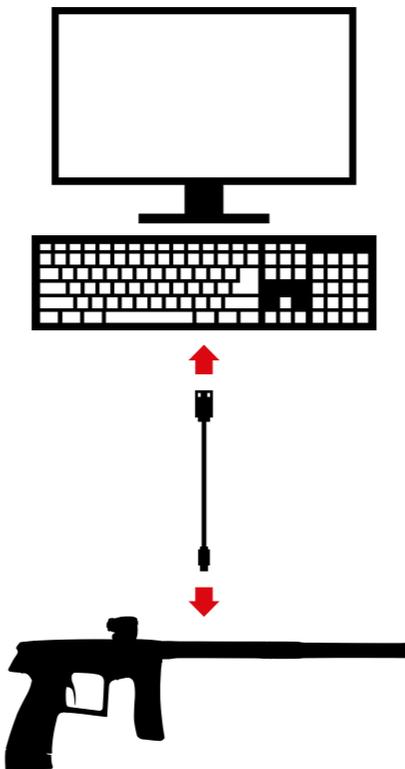
Systemvoraussetzungen

Monitorauflösung - 1024x768 oder höher
1GHz Prozessor
1Gb RAM
Microsoft® Windows® 7 / Windows® 8 / Windows® 10¹
10Mb HDD Speicher

Eine USB 2.0 Type A - Micro B² wird benötigt. Dieses Kabel ist separat erhältlich und kann in gut sortierten Elektrofachmärkten gekauft werden.

- 1 Microsoft und Windows sind beides eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den United States und/oder anderen Ländern.
- 2 Dies ist der ältere, 5 Pin Micro B Stecker, NICHT der neuere USB 3.0 Micro B Stecker.

Download E-Portal auf unserer Markierer Seite:
PLANETECLIPSE.COM/EPORTAL



WARNUNG!



Vergewissere Dich das die CS1 komplett entladen ist bevor Du diese an den PC anschließt. Ein Hopper, Druckluftsystem und jegliche Paintballs innerhalb der CS1 sollten entfernt werden.



SUPPORT

Als ein Eclipse Kunden genießt Du weltweiten Zugriff auf ein technisches Support-Netzwerk welches Dir bei jeglichen technischen Problem in form von lokalen* Service-Center helfen kann.



GARANTIE

Unser besondere 12 Monate* Herstellergarantie wird durch unser Online-Garantie-System unterstützt. Dadurch musst Du dir keinen Kopf machen und Probleme werden schnell geregelt.



QUALITÄT

Alle Eclipse Produkte werden einer akribischen Qualitätskontrolle von erfahrenen Spezialisten unterzogen. Strengste Kontrollen und hochwertigste Materialien spiegeln sich in der Qualität unserer Produkte wieder.



STANDARD

Dein Eclipse Markierer ist fantastisch und benötigt keine Aftermarket- oder Tuningteile. Für eine Auswahl an offiziellen Eclipse Accessoires, welche zu Dir und Deinem Produkt passen, kannst Du jederzeit bei Deinem lokalen Planet Eclipse Händler anfragen.

Auf der folgenden Internetseite findest Du weitere Informationen zu Planet Eclipse autorisierten Tech Center:

PLANETECLIPSE.COM/SITE/SERVICE-CENTRES

* Vollständige Details zu Konditionen und Richtlinien findest Du auf planeteclipse.com

A

Adjuster Bottom: **46**
 Adjuster O-Ring: **46**
 Adjuster Top: **46**
 Air System: **07,15,40,42,56**
 ALARM: **33,37**
 ALL: **02,31,36**
 AUTO OFF: **31,36**
 Auswahlknopf: **08,21,31,33**
 Aus- / Einschalten: **08**

B

BACKLIGHT: **30,36**
 Barrel: **02,07,15,16,39,40,41**
 Batteries: **04,16,39,40,42,43,52**
 Batteriehalter: **39,45,52,55**
 Batteriestandsanzeiger: **09**
 Battery Terminal Circuitboard: **52,55**
 Benutzerinterface: **04,09,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33**
 Bearing Carrier: **50**
 BLU LEVEL: **30,36**
 Bolt Bonnet: **47**
 Bolt Can: **47**
 Breech Sensor (BS): **04,08,09,18,23,24,27,34,35,41,43,45,55**
 BS OFF ROF: **23,34**
 BS ON ROF: **23,24,34**

BUTTON: **33**

C

Circuitboards: **04,55**
 Clamping Feed Neck: **07,15**
 Clamping Feed Tube: **51**
 CONTRAST: **31,36**

D

DBL CLICK: **31**
 DEBOUNCE: **27,35**
 Delay: **27,35**
 Dooppelklick: **08,31**
 Unten: **08,21**
 DWELL: **26,35,43**

E

EMPTY: **27,35**
 E-portal: **55,56**
 EXIT: **21,37**

F

Factory: **19,20,22,29,38,46**
 FACTORY: **22,34**
 FAULT FINDING: **04,40,41,42,43**
 Feed Neck Lever: **07,15**
 FILTER: **27,35,46,52**
 FIRE MODE: **23,34**
 Frontgrip: **39,45,55**
 Frame Zusammenbau: **45,52**

Frame Plug: **53**

Front Frame Screw: **45**
 Front Grip Section: **53**
 FSD COMP: **26,35**
 FSD DLY: **26**
 FULL: **27,35,57**

G

GAME: **09,33,37**
 GAME TIMER: **09,33,37**
 GAUGE: **32,37**
 GAUGE MAX: **32,37**
 Gesichert/ungesichert: **13**
 Grip Screws: **13**
 GRN LEVEL: **30,36**
 Gummi Detent: **45**

H

HARDWARE: **08,19,28,29,36**
 HI PWR: **29,36**
 Hoch: **08,09,18,21**
 Hopper: **07,15**

K

KICK IN: **24,25**

L

LCD: **08,13,21,30,31,33,36,53,55**
 LEVEL1: **27**
 LEVEL9: **27**

LINEAR: **24,35**

LOAD: **22,38**
 Lock Indikator: **09**
 LO PWR: **29,36**

M

Magnet: **50**
 Magnet Adjuster Screw: **12,50**
 MAIN MENU: **34,35,36,37**
 Markierer Einstellungen: **08,20,22**
 Mikroschwitch: **12,19,29,50,54,55**
 Mikroschwitch Screw: **12**
 MS10: **22**
 Mündungsgeschwindigkeit einstellen: **10**

N

Navigation Knöpfe: **08**
 Navigationskonsole: **08,45,55**

O

OPTO: **19,28,29,35,36,55**

P

Pin Plunger: **47**
 Piston O-Ring: **46**
 Plunger Spring: **47**
 POPS: **04,07,10,15,40,43,45,46,49,53**
 POPS Zusammenbau: **46**
 POPS Kappe (Bonnet): **07,10,15,43,45,49**

POPS Pin: **49**

POPS Screws: **46**
 POPS Seal (Dichtung): **46**
 Post-Travel Adjuster Screw: **50**
 Post-Travel Screw: **12**
 POWER UP: **31**
 Preset: **22,38,40,42**
 PRE-SET: **07,15,22,23,34**
 Pre-Travel Adjuster Screw: **50**
 Pre-Travel Screw: **12**
 Primäres Circuitboard: **45,53,55**

Propshaft: **47**
 Propshaft Back Cap: **47**
 PSP10: **22,34**
 PULL PT: **28,35**
 PULL TM: **28,35**
 Purge Poppet: **46**
 Push On Purge System: **04,45**

Q

Quick-Release Bolt: **45**

R

RAMP: **23,24,34,35**
 RAMP SET-UP: **35**
 Rear Frame Screw: **45**
 Rear Grip Screw: **08,53**
 Rear Grip Section: **53**
 RED LEVEL: **30,36**

Regulator Body: **46**
 Regulator Piston: **46**
 Regulator Seal: **46**
 Regulator Spring 3: **46**
 RELEASE PT: **28,35**
 RELEASE TM: **28,35**
 RESTART: **25,35**
 Retaining Ring: **47**
 ROF: **09,18,23,24,34,41**
 ROF CAP: **23**

S

SAVE: **22,34**
 Schießen: **08**
 Sekundäres Circuit Board: **45,55**
 SEMI: **23,24,34**
 SFR: **04,11,40,41,42,52**
 SHOT COUNT: **32,37**
 Schusszähler: **09,32**
 SL5 Inline Regulator Zusammenbau: **45**
 Solenoid: **11,26,29,36,40,41,43,48**
 Solenoid Zusammenbau: **04,45**
 Solenoid Body: **48**
 Solenoid Body Gasket: **48**
 Solenoid Flow Restrictor: **04,11,40,41,42**
 Solenoid Input Seal: **52**
 Solenoid Manifold: **48**

Solenoid Manifold Gasket: **48**
 Solenoid Output Seal: **52**
 Solenoid Pilot Sektion: **48**
 Solenoid Spring 3: **48**
 Solenoid Plate Gasket: **48**
 Solenoid Plug: **48**
 Solenoid Spool: **48**
 Solenoid Spool Seal
 #6 O-Ring: **48**
 Solenoid Valve: **54,55**
 SOUND: **09,29,33,36**
 Sound Indikator: **09**
 Spring Adjuster Screw: **50**
 Spring Return Screw: **12**
 ST3 Bolzen: **47**
 START: **04,06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,16,25,33,35,37,56**
 ST Bolzen: **47**
 STEP: **24,35**
 Stromkabel: **52**
 SUSTAIN: **24**
 SWITCH: **29,36**

T

TIMING: **26,35**
 TONES: **29,36**
 Tournament Lock Knopf: **04,13**
 Training: **18,21,32,36**

Transporting: **16**
 Trigger: **08,09,12,19,23,24,25,27,28,29,32,35,36,37,43,50**
 TRIGGER: **33,35,36,37**
 Trigger Zusammenbau: **04,45**
 Trigger Detection Indikator: **09,19**
 Trigger Pin: **50**
 Trigger Shoe: **50**
 Trigger Shoe Retaining Screw: **12**
 Trigger Spring: **50**
 TURN OFF: **08,21**
 TYPE: **24,35**
U
 USER1: **22,34**
 USER2: **22,34**

W

WARNING!: **03,07,10,11,12,13,15,16,56**
 Wartungsvideos: **04,17**
 WARRANTY: **57**
 Wert: **11,23,24,25,34,35,41**



**GET MORE
PLANETECLIPSE.COM**



DIESES PRODUKT UNTERLIEGT UND/ODER LIZENSEN UNTER EINEM ODER MEHREREN DER FOLGENDEN PATENTE:

G.B. PATENTE:

2,342,710; 2,345,953; 2,352,022; 2,391,292; 2,391,063;

U.S. PATENTE:

7,836,873; 7,603,995; 7,073,284; 8,104,463; 7,509,953; 7,921,839; 7,089,697; 7,866,307; 8,082,912; 7,076,906; 7,607,424; 7,980,238; 8,960,175; 8,528,877; 8,201,547; 8,397,706; 8,210,160; 7,073,284; 6,311,682; 6,748,938; 6,860,259; 6,941,693; 6,973,748; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843; 6,474,326; 6,637,421; 6,644,295; 6,810,871; 6,901,923; 7,121,272; 7,100,593; 7,610,908; 7,603,997; 7,946,285; 6,349,711; 7,044,119; 7,185,646; 7,461,646; 7,556,032; 7,591,262; 7,617,819; 7,617,820; 7,640,925; 7,640,926; 7,866,308;

APPLIKATIONSNUMMERN:

12/256,832; 12/613,958; 12/493,777; 11/654,721; 11/747,107; 12/503,504; 11/781,821; 60/832,548; 11/965,886; 10/280,115

Additional U.S. and International Patents may be pending.

USA

130 Franklin Street
Building L4 & L5
Warren, RI, 02885, USA
Call: +1 401 247 9061
info.usa@planeteclipse.com

UK

Unit 14 Premier Park, Acheson Way
Trafford Park Road, Trafford Park
Manchester, M17 1GA, England
Call: +44(0) 161 872 5572
info.europe@planeteclipse.com

© 2015 Copyright Planet Eclipse Ltd. Eclipse, Planet Eclipse, das E Logo, CS1, Geo CS1, Geo, Ego, Gtek, Etek, Etha und EMC sind alles entweder Design-Marken, eingetragene Marken oder Marken von Planet Eclipse Ltd. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

MAN0020-CS1-DE-Manual-V3