

VS SERIES TADAO CIRCUIT BOARD



WARNING!!!

Always refer to your marker manual and follow all safety procedures before beginning work on your paintball marker.

POWER AND EYE OPERATION

Press the Power Button to turn the marker on. The Tadao Circuit Board will boot-up instantly, showing a Solid Red LED in the grip frame. The marker will be in Safe Mode when the marker is first turned on; to disable the Safe Mode, press and release the Power Button once. When Safe Mode is disengaged, the LED will switch to Solid Green if the eyes detect a paintball in the breach, or if the marker is un-cocked. The LED will display a Blinking Green light if there is no paintball in the breach and the marker is cocked. To disable the eyes, press and hold the Mode Button for one second. The LED will switch to Blinking Red to indicate that the eye system is disabled. To turn the marker off, press and hold the Power Button until the LED turns off when the board powers down.

To determine if the eyes are working correctly, insert an inanimate object into the breach and observe whether or not the LED changes from Blinking Green to Solid Green, then back to Blinking Green once the object is removed.

LED DISPLAY:	MEANING:
Solid Red	Safe Mode
Blinking Red	Eyes disabled (Rate of fire capped at 10bps)
Solid Green	Ball in Breach, ready to fire
Blinking Green	No ball in breach
Blinking Yellow	Eye malfunction (Remove loader and check breach)
Solid Purple	Firing Mode Menu
Solid Teal Blue	Trigger Debounce Menu

PROGRAMMING

Programming Mode can only be initiated while Tournament Lock is disabled. Pressing the push button switch to the right of the microcontroller on the Circuit Board will toggle the Tournament Lock. After every press of the Tournament Lock button while the marker is off, the light will Flash Green or Red to indicate the status of the Tournament Lock. Green means the Tournament Lock is disengaged, thus allowing the user to enter the Programming Mode. Red indicates the Tournament Lock is engaged and programming can not be initiated.

To Enter Firing Mode Programming Menu:

While the marker is off, press and hold the Mode Button, then press the Power Button and the LED will cycle through multiple colors until the LED displays Solid Purple for the Firing Mode Setting Menu.

To change the Firing Mode:

Press and hold the Mode Button until the Solid Purple LED goes out. The LED will blink to show the current Firing Mode setting. For example, if the current Firing Mode setting is on PSP Ramp, the LED will blink three (3) times. Once the LED stops blinking, you will have two (2) seconds to enter a new mode setting.

To enter a new Firing Mode setting, press the Mode Button to select the new Firing Mode setting. For example, for Semi-Auto Uncapped Mode, you must press the Mode Button once. After the Firing Mode has been selected, turn the marker off by pressing and holding the Power Button.

Solid Purple	Firing Mode
	1 Blink (Semi-auto uncapped)
	2 Blinks (Semi-auto capped at 15bps)
	3 Blinks (PSP Ramp capped at 15bps)
	4 Blinks (Millennium Ramp capped at 15bps)
	5 Blinks (3 shot burst capped at 15bps)

To Enter Debounce Programming Menu:

While the marker is off, press and hold the Mode Button, then press the Power Button and the LED will cycle through multiple colors until the LED displays Solid Purple for the Firing Mode Setting Menu. Press the Mode Button once more and the LED will change to Solid Teal Blue for the Debounce Setting Menu.

To change the Trigger Debounce setting:

Press and hold the Mode Button until the Solid Teal Blue LED goes out. The LED will blink to show the current Trigger Debounce setting. For example, if the current Debounce setting is on Level Three (3), the LED will blink three (3) times. Once the LED stops blinking, you will have two (2) seconds to enter a new setting.

To enter a new Trigger Debounce setting, press the Mode Button to select the new Trigger Debounce setting. For example, to set the Trigger Debounce to the least sensitive setting, Level Five (5), you must press the Mode Button five (5) times. After the Trigger Debounce setting has been selected, turn the marker off by pressing and holding the Power Button.

Solid Teal Blue Trigger Debounce

- 1 Blink (1 ms, cpf 1, amb 1)
- 2 Blinks (5 ms, cpf 5, amb 2)
- 3 Blinks (10 ms, cpf 5, amb 3)
- 4 Blinks (15 ms, cpf 5, amb 4)
- 5 Blinks (20 ms, cpf 5, amb 5)

(ms – millisecond cpf – cycle percentage filter amb – anti-mechanical bounce)

CAUTION: A "low" Trigger Debounce setting, such as Level One (1), may cause the marker to read trigger switch bounce as additional trigger pulls, falsely generating shots or near full-automatic fire.

SEMI-AUTO MODE LOCK

To lock the marker in Semi-Auto Mode, a small Circuit Jumper needs to be removed from the Circuit Board. Removal of this jumper will lock the Firing MFode of the marker to only allow Semi-Automatic operation. The Trigger Debounce setting will still be accessible but all of the other Firing Modes will be disabled. To re-enable access to all Firing Modes, simply place the Circuit Jumper back onto the Circuit Board.

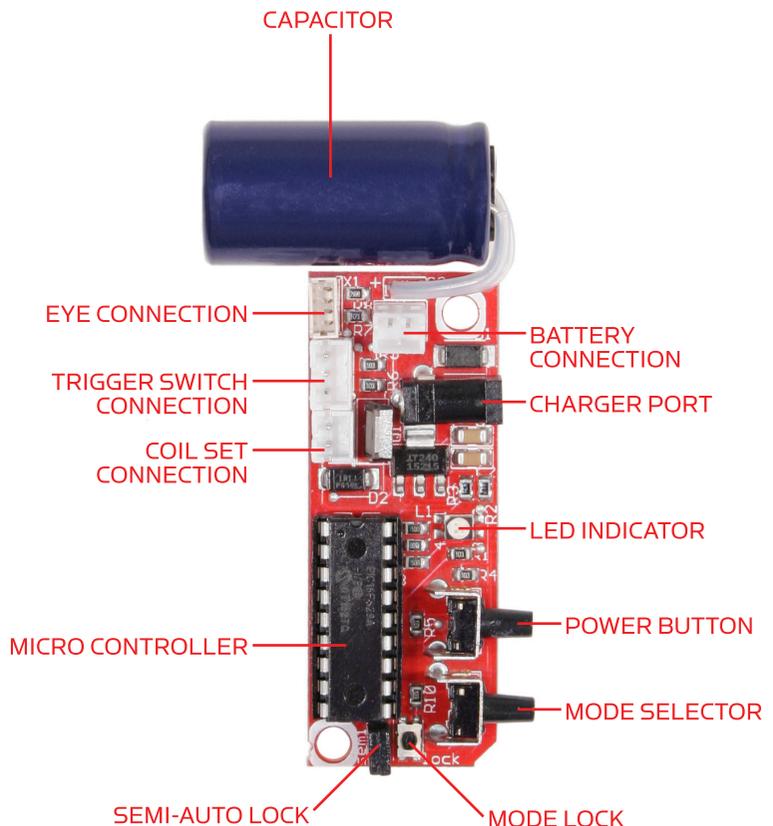
NOTE: The Trigger Debounce setting will still be accessible after the Firing Mode has been locked in Semi-Auto operation by removing the Circuit Jumper.

ADDITIONAL FEATURES

Forced Shot If the eyes are enabled and the breach is empty, but you want to fire a clearing shot, a forced shot can be initiated by pulling and holding the trigger for 1/2 second. This is useful when you have emptied all of your paintballs from the marker and would like to un-cock or discharge the remaining air inside the marker.

Battery Power Indicator If battery power is sufficient when the marker powers on, the LED indicator will flash Green rapidly. If battery power is low, the LED will flash Red rapidly, indicating that the battery will need to be charged.

Sleep Mode After fifteen (15) minutes of inactivity, the Circuit Board will automatically power-down, thus saving battery power.



Kingman Group provides a limited 90 day warranty against manufacturing defects to the original owner. Problems caused by shipping damage, user modifications, misuse, or neglect are not covered. All warranty claims must be accompanied with a dated receipt of purchase.

If you need assistance or have any questions regarding this product call technical support at (626) 430-2300 or send us an email at tech@kingman.com



AVERTISSEMENT,

Toujours se référer au manuel du marqueur, et suivre la procédure de sécurité avant de commencer travailler sur le marqueur de paintball.

MISE SOUS TENSION ET GESTION DES YEUX

Pressez le bouton "MODE" pour allumer le lanceur .La carte électronique TADAO se paramètre instantanément .La LED affiche une lumière rouge dans la poignée .Le lanceur a sa mise sous tension sera alors en mode "SAFE", appuyez puis relâchez le bouton « MODE » une fois. Le Mode SAFE désengagé, la LED affichera une lumière verte unie si les yeux détectent qu'une bille est prête à être tirée ou si le lanceur est désarmé.

La LED affichera une lumière verte clignotante si il n' y a pas de bille prête a être tirée et que le lanceur est armé.

Pour désactiver les yeux, pressez le bouton "mode" pendant une seconde .la LED changera pour la couleur rouge clignotante pour indiquer que le system des yeux est désactivé. Pour éteindre le lanceur, pressez le bouton "power" jusqu' à ce que la LED s'éteigne.

Pour déterminer que les yeux fonctionnent correctement, insérez un objet inanimé dans l'arrivée de billes et regardez que si la LED passe du vert clignotant au vert uni, et ensuite a nouveau au vert clignotant quand l'objet est retiré.

AFFICHAGE LED:	CORRESPONDANCE:
Rouge uni	Mode "safe"
Rouge clignotant	Les yeux sont désactivés (le lanceur est bloqué à 10 billes par secondes)
Vert uni	Billes situées dans l'arrivée de bille
Vert clignotant	Pas de billes dans l'arrivée de bille
Jaune clignotant	Mal fonction des yeux
Violet uni	Menu de mode de tir
Bleu turquoise uni	Menu de debounce de la détente

PROGRAMMATION

Les modes de tir peuvent seulement être changés quand le "lock tournament " est désactivé, en pressant le bouton du coté droit du microcontrôleur sur la carte activera le tournament lock Après chaque pression du bouton du tournament lock quand le lanceur est éteint, la lumière clignotera verte ou rouge pour indiquer le statut du tournament lock. Vert indique que le tournament lock est désengagé, autorisant ainsi l'utilisateur a entrer dans le mode de programmation. Rouge indique que le tournament lock est engagé et que la programmation n'est pas possible.

Pour Entrer Dans Le Menu Programmation Des Modes De Tir:

Quand le lanceur est éteint, pressez et tenez pressé le bouton "mode" ensuite pressez le bouton " power" et la LED clignotera de plusieurs couleurs différentes jusqu'à ce qu'elle affiche une couleur violette unie pour le menu mode de tir.

To change the Firing Mode:

Appuyez et tenez appuyé jusqu'à ce que la lumière violette unie de la LED s'éteigne .la LED clignotera pour indiquer le réglage actuel. Par exemple, si le mode actuel est réglé sur PSP ramping, la LED clignotera 3 fois. Une fois que la LED arrête de clignoter, vous disposerez de 2 secondes pour entrer un nouveau réglage.

Pour entrer un nouveau mode de tir, pressez le bouton « mode » pour choisir un nouveau mode de tir. Par exemple, pour le mode semi auto non limité, vous devez presser le bouton qu'une fois. Après le mode de tir sélectionné, éteignez le lanceur en appuyant sur le bouton « power » en le tenant appuyer plusieurs secondes.

Violet uni	Mode de tir
1 clignotement (semi auto non limité)	
2 clignotement (semi auto limité à 15bps)	
3 clignotement (psp ramping limité à 15 bps)	
4 clignotement (millennium ramping limite à 15 bps)	
5 clignotement (rafale de 3 coups limite à 15 bps)	

Pour Entrer Dans Le Menu Du Debounce:

Quand le lanceur est éteint, pressez et tenez pressé le bouton "mode" ensuite pressez le bouton " power" et la LED clignotera de plusieurs couleurs différentes jusqu'à ce qu'elle affiche une couleur violette unie pour le menu mode de tir. Pressez le bouton « mode » une fois de plus et la LED changera pour afficher une couleur bleu turquoise unie pour le menu du réglage du debouncefor the Debounce Setting Menu.

Pour Changer Le Réglage Du Debounce:

Appuyer et tenez appuyé jusqu'à ce que la lumière bleu turquoise unie de la LED s'éteigne .La LED clignotera pour indiquer le réglage actuel. Par exemple, si le réglage du debounce est au niveau 3, la LED clignotera 3 fois. Une fois que la LED arrête de clignoter, vous disposerez de 2 secondes pour entrer un nouveau réglage.

Pour entrer un nouveau réglage du debounce, pressez le bouton mode pour choisir un nouveau réglage. Par exemple, pour régler le debounce le moins sensible possible, niveau 5 vous devez presser le bouton 5 fois. Après le réglage de debounce sélectionné, éteignez le lanceur en appuyant sur le bouton « power » en le tenant appuyé plusieurs secondes.

Bleu Turquoise Uni	Debounce De La Détente
1 clignotement (1ms . 1amb)	
2 clignotement (5ms , cpf 5 amb 2)	
3 clignotement (10ms cpf 5 amb 3)	
4 clignotement (15 ms cpf 5 amb 4)	
5 clignotement (20 ms cpf 5 amb 5)	

(ms = millisecondes cpf = pourcentage de filtre par cycle amb = anti mechanical bounce)

ATTENTION: Un réglage trop sensible du debounce niveau 1 peut entraîner le lanceur a considérer le rebond comme un tir additionnel de la part de l'utilisateur ce qui générera des coups supplémentaires allant jusqu'à être proche de full automatique.

VERROUILLAGE DU MODE SEMI AUTO

Pour verrouiller le lanceur en mode semi auto, un petit connecteur doit être enlevé de la carte électronique.Retirer ce connecteur verrouillera le mode de tir du lanceur en semi automatique uniquement .Le réglage du debounce sera toujours accessible mais les mode de tir seront gelés .pour de nouveau accéder aux réglage des modes de tir, il suffit de replacer le connecteur a sa place sur la carte électronique.

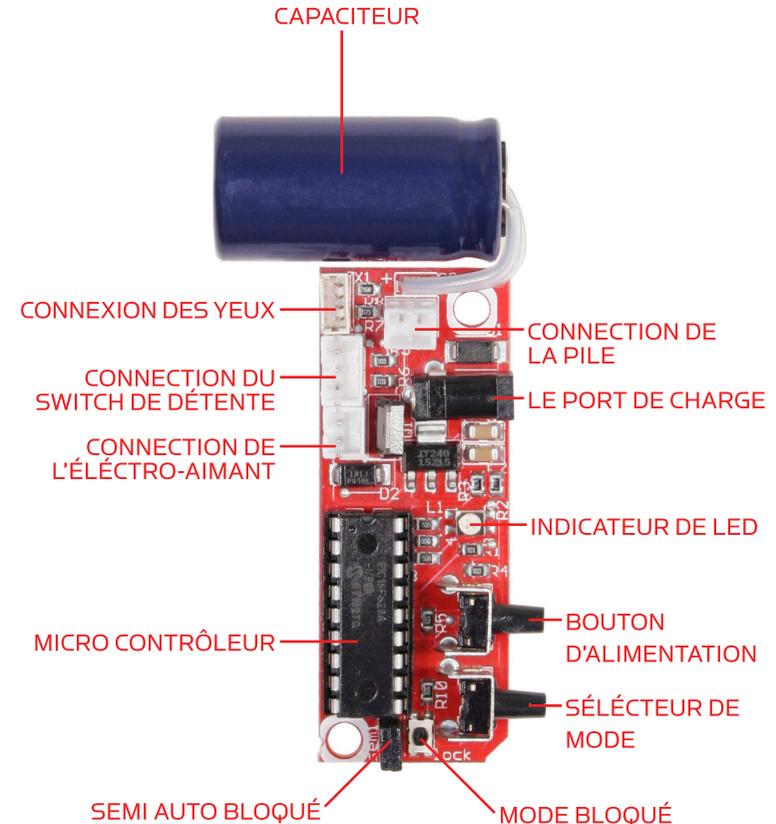
NOTE: Le réglage du debounce sera encore accessible après que le mode de tir ait été verrouillé par l'enlèvement du connecteur.

FONCTIONS ADDITIONNELLES

Indicateur de batterie Si la batterie est suffisante quand le lanceur s'allume, la LED affichera une lumière verte clignotant rapidement, si la batterie est trop faible, la LED affichera une lumière rouge clignotant rapidement, indiquant que la batterie doit être rechargée.

Mode sommeil après 15 minutes d'inactivité , la carte électronique s'éteint automatiquement, pour sauvegarder la charge de la batterie.

Mode Veille Après 15 minutes a' inactivité, la carte électronique s'éteint automatiquement pour préserver la charge de la batterie.



Kingman groupe offre une garantie de 90 jours pour les éventuels défauts de fabrication au client original. Les problèmes causés par le transport, une mauvaise utilisation, une modification ou une négligence ne sont pas couverts. Toute réclamation de garantie doit être accompagnée du reçu avec la date de l'achat.

Pour toute assistance ou question concernant ce produit, appelez le support technique au (626) 430 2300 ou envoyez un e-mail à tech@kingman.com