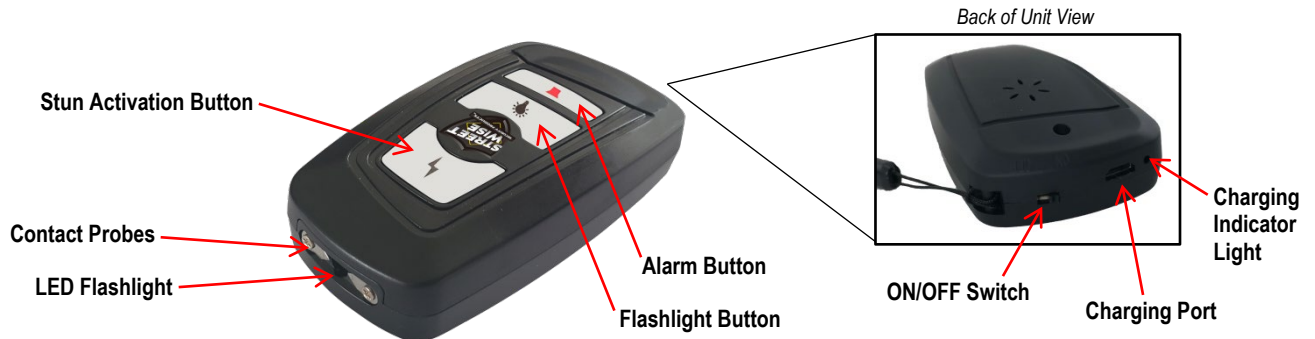




SWR23 Series Instructions



RECHARGING

1. The rechargeable batteries are already installed. Please do not attempt to open the unit, as this will void the warranty.
2. We recommend charging fully before it is used. Simply plug the charging cord into the bottom of the unit and into a standard outlet. The Charging Light Indicator on the bottom of the unit will illuminate red while the charging and turn green when fully charged. Simply charge for 4 to 6 hours then unplug it from the charging cord. **IMPORTANT: do not charge for more than 6 hours at a time.** Overcharging can damage the unit and void the warranty. When used infrequently the unit will need to be recharged every 60 days. If the flashlight is not as bright or if the electrical current from the stun gun becomes noticeably weaker, the unit will need to be recharged.

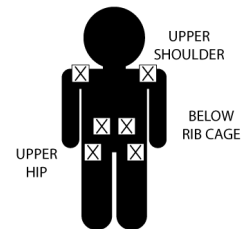
TEST FIRING THE STUN GUN

Warning: Do not test fire the unit for more than 1 second, as this will damage the unit and void the warranty.

1. Slide the ON/OFF Switch to the left.
2. Press the Stun Activation button. You will see and hear an electrical arc on the top of the unit.

USING THE STUN GUN IN SELF DEFENSE

1. With the ON/OFF Switch to the left, touch your assailant's body with the top of the unit and press and hold the Stun Activation Button.
2. Touching anywhere on the assailant's body will have an effect. However, the maximum effect is achieved in the areas shown to the right:
3. When touching the assailant's body, you will not see or hear the electrical charge as you can when the unit is test fired. You can hold the button down for more than 1 second, as this will not damage the unit as it will when being test fired.
4. You do not have to be concerned about the effects of the charge being transferred to you. Even if the assailant touches you while being stunned, you will not feel the effects of the charge.



EFFECTS OF THE UNIT ON AN ASSAILANT

1. Touching an assailant for less than 1 second will cause minor muscle contractions and have a repelling effect.
2. Touching an assailant for 1 to 2 seconds will cause muscle spasms and a dazed mental state.
3. Touching an assailant for 3 to 5 seconds will cause loss of balance and muscle control, total mental confusion, and disorientation. All effects to the assailant are temporary; the stun gun can cause no permanent harm. (NOTE: The device should not be used for longer than 5 seconds)

USING THE LED FLASHLIGHT AND ALARM

Press the Flashlight Button to turn ON the LED light, and press the button again to turn OFF. With the ON/OFF Switch in the left (ON position), press and hold the Alarm Button to turn it ON, release to turn it OFF.

WARRANTY

Cutting Edge Products, Inc. extends a lifetime warranty to the **SWR23** for the product against defects in materials or workmanship, with the following exceptions:

1. The warranty does not cover damage resulting from accident, misuse or abuse, lack of reasonable care, damage from water or moisture, the affixing of any attachment not provided with the product, loss of parts, or recharging the unit in any manner not in accordance with the included instructions.
2. The warranty will be voided if the unit has been opened or tampered with in any way (unless by an authorized dealer) or if any unauthorized replacement parts have been used.

NOTICE

Purchaser must check and abide by all local laws governing the possession and use of stun guns. In addition, the stun gun must only be used in a lawful manner for self-defense. NOTE: Not to be used on children, persons with heart disease, or any vital part of the human body. Not to be stored or used in environments where it is damp or humid or where there are extreme hot or cold temperatures. Do not use on metal objects.

CONDITIONS OF SALE

Purchase of this product is an agreement by the purchaser/user to hold all sellers and manufacturers harmless of all liabilities and damages.

TO OBTAIN SERVICE

Contact the Authorized Dealer from whom you purchased this unit for a Return Merchandise Authorization. The return unit must be sent postage prepaid and proof of purchase is required. Damage or loss occurring during shipment is not covered by this warranty.



SWR23 Instrucciones



CARGANDO LA BATERIA

1. Batería recargable interna. No abra la unidad ya que esto dañaría la unidad y anularía la garantía
2. Recomendamos cargar la batería completamente antes de usar. Conecte el cable cargador incluido en el Puerto de carga y luego conecte a un tomacorriente de pared estándar. La luz roja se mantendrá encendida mientras carga y será verde cuando la unidad este completamente cargada. Cargue la unidad de 4 a 6 horas y desconecte de la corriente una vez cargada.

IMPORTANTE: No cargue la batería por más de 6 horas, la sobrecarga puede dañar la unidad y anular la garantía. Si la unidad es usada con poca frecuencia, deberá cargarse cada 60 días. Si la luz o corriente se observan débil, la unidad debe ser cargada.

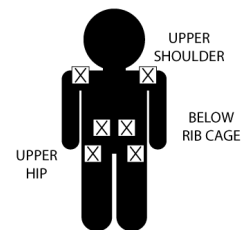
USANDO EL STUN GUN

Advertencia: no pruebe la unidad por más de 1 segundo ya que le puede hacer daño y anular la garantía.

1. Deslice el interruptor ON/OFF hacia la izquierda.
2. Presione el botón de activación. Podrá ver y escuchar la corriente eléctrica en el frente de la unidad.

USANDO LA UNIDAD EN DEFENSA PERSONAL

1. Con el interruptor ON/OFF hacia la izquierda, toque el cuerpo del individuo con el frente de la unidad y presione el botón de activación.
2. Tocando el asaltante en cualquier parte del cuerpo tendrá efecto; pero el mayor efecto lo tendrá tocando el asaltante en las partes que muestra la fotografía a la derecha:
3. Cuando toque el asaltante con la unidad, no podrá ver o escuchar la corriente eléctrica como cuando usted pruebe la unidad. Tocando el asaltante usted podrá apretar el botón de activación por más de 1 y 5 segundos ya que esto no dañará la unidad.
4. No se preocupe ya que los efectos de la corriente eléctrica no se transfieren a usted, aun si el atacante le toca directamente su cuerpo.



EFFECTOS DE LA UNIDAD AL ATACANTE

1. Tocando el atacante por menos de 1 segundo, causará contracciones musculares menores, y eso causará un efecto repelente.
2. Tocando el atacante de 1 a 2 segundos causa espasmos musculares y mareos menores.
3. Tocando el atacante de 3 a 5 segundos causa pérdida del balance y control muscular, confusión mental y desorientación. Todos los efectos al atacante son temporarios; la unidad no causa daño permanente. (NOTA: La unidad no debe ser usada por más de 5 segundos.)

USANDO LA LUZ Y ALARMA

Presione el botón de luz LED para encenderla y presione nuevamente para apagar. Con el interruptor ON/OFF hacia la izquierda (posición ON), presione y mantenga apretado el botón para activar la alarma, suelte para apagar.

GARANTIA

Cutting Edge Products, Inc. ofrece garantía de por vida a la unidad **SWR23** contra defectos en materiales o mano de obra, con las siguientes excepciones:

- La garantía no cubre daños causados por accidentes, mal uso o abuso, falta de cuidado razonable, humedad o daño de agua, falta de partes o accesorios, o recarga de la unidad en cualquier modo que no sea el dicho en las instrucciones.
- La garantía será inválida si la unidad es abierta o forzada de cualquier manera (esto no cuenta si la unidad es abierta por un comercio autorizado) o si cualquier parte haya sido reemplazada con partes no autorizadas.

NOTICIA

El comprador debe fijarse y obedecer las leyes locales en cuanto al uso y posesión de este tipo de unidad. La unidad debe ser usada solamente en defensa personal. **NOTA: No use la unidad en niños, personas con problemas cardiacos, o en cualquier parte vital del cuerpo humano. No guarde la unidad en lugares húmedos o lugares donde la temperatura es muy elevada. No use la unidad en objetos de metal.**

CONDICIÓN DE VENTA

La compra de este producto es un acuerdo entre el comprador / vendedor de mantener a fabricantes y vendedores libres de toda responsabilidad y daños.

PARA OBTENER SERVICIO

Contacte el comercio autorizado donde obtuvo la unidad y requiera un numero de autorización de retorno.

El retorno debe ser enviado con envío pago y prueba de compra. La pérdida de la unidad durante el envío no es cubierta por la garantía.