

Zona Paintball

m a g a z i n e



Número 3 4 Euros

Diciembre - Enero /2006-07/

www.zonapaintball.com

Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF



PSYCHO[®]
EVERYONE IS THE ENEMY

Re

Il

Terminamos un año que abre las puertas a otro lleno de novedades. La más importante de ella es la creación de una Liga Nacional para la selección de los 3 equipos que representarán nuestros colores en la Liga Europea, organizada por la conocida compañía alemana Maxx. Será una competición no exenta de polémica, porque nunca llueve a gusto de todos, pero no cabe duda que es un gran paso y algo que, de un modo u otro, debería haberse hecho en nuestro país para sacarlo del letargo organizativo debido, principalmente, a la falta de entendimiento entre las partes.

Por otro lado, llegamos a nuestro tercer número, muy lejos aún si quiera de la "pubertad editorial", sabiendo que en los meses venideros comenzará el auténtico hervidero de competiciones, tanto en pista como en escenario, que llenará nuestras páginas de contenidos interesantes.

Todo el equipo que hace posible esta revista, quiere desearle a nuestros lectores, ya sea en este soporte o en la web, unas Felices Fiestas, y un año lleno de proyectos fructíferos, alegrías y, por supuesto... mucho Paintball.

R

INDICE

p4 - Breves
p7 - Liga Gallega
p10 - Liga de Levante
p13- Liga sur
p16- Liga Catalana
p18- Problemas de Arbitraje
p22-Reball
p26- Enter the MATRIX
p31- Mi Primer Dia de Paintball

p38-Sniper del S.XXI
p43-Entrenamientos
p48-SPPL
p51-Alice in Wonderland
p58-Entrevista
p60-Collage



Director
Fernando Alvarez
fernando@zonapaintball.com

En este número han colaborado
Rafael Cortés
Sara Gomilla
Jonathan Hurtado
Jorge Juvera
Alan Luna
Derwin Pérez
Rosa Muriel
Fulgencio Sanmartín
Miguel Villalonga
Gaetano Vitale

Diseño gráfico
Bruno Ochaíta
Ciro Tordable

Suscripciones
suscri@zonapaintball.com
Tlf. 691 212 516

Publicidad
anuncios@zonapaintball.com
Tlf. 691 212 516

Distribución
Circea Mass Media, S.L.
C/ Pagés del Corro 110
41010 Sevilla
www.circea.net

Imprime
Egea Impresores, S. L.

Es una publicación de



Zonapaintball.com no se responsabiliza de las opiniones de sus colaboradores, así como de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en esta publicación.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de cualquier contenido de esta revista por cualquier medio existente en la actualidad o en el futuro sin permiso expreso de Circea Mass Media S.L

Deposito Legal SE-3879-06
ISSN 1886-8258



Liga Madrileña

Estratego España, responsables de la organización de la Liga Madrileña de Paintball, nos informa que están ultimando los últimos detalles de la misma. Dado el cambio de localización del Megacampo, la publicación de fechas se está retrasando algo más de lo acostumbrado, pero son motivos ajenos a la organización. Es posible que cuando tengáis este número en las manos se hayan hecho públicas las bases para la liga 2007.

SPPL en marcha

La nueva liga europea, con sus correspondientes réplicas en diversos países, está en fase inicial de manos de la empresa alemana Maxs Sports. En este número os ofrecemos un reportaje donde os damos una idea de lo que será esta nueva competición.



SP Epiphany

Tras el éxito de ventas de la ION, Smart Parts pone en el mercado una nueva marcadora, esta vez con un nombre más “sugerente” Epiphany. Con un precio algo superior a las ION, pero aún así bastante contenido, la Epiphany, basada en la plataforma ION, será completamente de metal, equipada con una nueva placa y gatillo, así como muchas otras mejoras internas respecto a la ION, y según la empresa, disponible desde principios de Diciembre en el mercado USA.

VForce Grill

La firma VForce saca al mercado una nueva máscara con un diseño heredado de las Profiler pero con una nueva y cuidada imagen. La Grill, que así se llama este nuevo producto, muestra un perfil más reducido que su predecesora, quizás sacrificando algo del fantástico ángulo de visión de las Profilers, y estará disponible en una amplia gama de colores.



Catálogo Dye 07

Con la llegada del nuevo año, las empresas empiezan a desvelar lo que será su línea para el 2007. Dye ya lo ha hecho, mostrándonos su catálogo C7, donde podemos ver nuevos colores en sus máscaras Invision, a semejanza de los puestos a la venta como serie limitada en su línea "hermana" Proto, así como cuidando refuerzos y diseños en sus nuevos pantalones.



Virgilio Cárdenas ficha por Madrid Nightmares

Uno de los jugadores más populares de España, conocidos por todos como "Virgi", ha fichado por el equipo madrileño Madrid Nighthmares. Procedente de Mallorca Madness, equipo de trayectoria intachable, llega a Madrid dispuesto a retomar el mundo de la competición con más ganas que nunca. Le deseamos lo mejor en esta nueva andadura.







LIGA GALLEGA

En este número, deberíamos informaros sobre la finalización de la Liga Gallega, pero, debido a las inclemencias meteorológicas, fue completamente imposible la celebración de la prueba, aplazándose por acuerdo de la organización y los equipos.

La organización actualmente está buscando fechas para la culminación de la Liga. Se han descartado los meses de Diciembre y Enero por las lluvias, vientos y frío que reinan por tierras gallegas durante ese periodo. Se barajan fechas en torno a Febrero de 2007, pero todo dependerá del calendario de competiciones, tanto nacional como internacional, para cuadrar, finalmente, la fecha concreta.

La jornada llegó a comenzar, jugándose 13 de las partidas programadas que, en realidad, fueron menos dado el forfait de uno de los equipos. La decisión de la organización es la de respetar estas partidas, y cerrar el cupo a nuevos equipos, por lo que los que no se presentaron a esta última manga (Iter Iteneris) perderán la posibilidad de hacer valer su juego en la continuación de la misma, y la reanudación comenzará en el juego 14 de los programados.

A pesar de la suspensión, y del varapalo kilométrico de muchos, los equipos pudieron gozar de un buen fin de semana en tierras gallegas, disfrutando de sus buenas viandas y no peores caldos. Os informaremos puntualmente de lo que suceda en la última jornada de esta liga.

La clasificación general a la espera de la celebración de la jornada aplazada está de esta manera:

Division 5 Man			
1 °	THC	11+18	29
2 °	Angry Fish	13+14	27
3 °	Mallorca M	15+11	26
4 °	Gespos	10+13	23
5 °	Niñatoz	7+16	23





Adrenalicia, todo para el paintball.



Sistemas de Alta Presión, S.L.
BAUER
KOMPRESSOREN



Angry Fish

Cheroky

Hellboys

Eternia

Jokerz

Tarragona Predators

Omeyas

Xastabas

Niñatoz

Eztanda

Erioz

Coyote PSC

Sugaar

Tribals

Trons

Romanitos

Porn Stars

Don color a tu vida...



Adrenalicia Paintball Distribución
C/ Pablo Iglesias, 21
36980 O Grove - Pontevedra
España

Telf. +34 669 011 515
Fax. +34 986 733 453
Email: apd@adrenalicia.com
<http://www.adrenalicia.com>



Liga de Levante

Fernando Alvarez

La liga de Levante comenzó el pasado 18 de Noviembre con una de cal y otra de arena. Tras la celebración de la primera jornada con éxito, se decidió aplazar la segunda, programada para el 2 de Febrero, dadas las inclemencias meteorológicas que reinaban en Murcia.

Xtreme Paintball, equipo encargado de la organización de esta liga, se supera año tras año, colocando el listón de sus torneos cada vez más alto desde el punto de vista de beneficios para jugadores. Esta Liga de Levante se celebra, por segundo año consecutivo en las instalaciones del Polideportivo Municipal de San Javier, Murcia, es prueba de que una correcta gestión puede implicar a los ayuntamientos en la cesión de instalaciones de calidad para el desarrollo del paintball. Por otro lado, solo hay que echar un vistazo a su lista de sponsors en esta edición, para darse cuenta como la organización amplía sus miras en otros sectores externos al paintball para conseguir patrocinios. Es una ardua tarea la labor de presentar nuestro deportes a auténticos legos en la materia, y hacerlo lo suficientemente atractivo como para que les llegue a interesar estar presentes en estos eventos. Nuestra enhorabuena a la organización.

Curiosamente, la primera jornada se jugó en la misma fecha que la tercera jornada de la Liga Gallega, con una diferencia fundamental. Mientras los murcianos gozaron de un día espléndido, los gallegos tuvieron que aplazar su jornada por lluvias intensas.

Dieciséis fueron los equipos que se dieron cita en esta primera manga, con una distribución geográfica variada. Lógicamente, equipos locales y de la región, pero también pudimos ver equipos como los cordobeses Omeyas y los malagueños Torvel, calentando motores antes del inminente inicio de la Liga Sur, los ubicuos Angry Fish, desplegando su buen juego en una liga más,

La clasificación tras la primera jornada queda así, además de equipos madrileños, valencianos y manchegos, entre otros.

Se echa de menos la presencia de Xtreme Paintball, a los que, sus papeles de anfitriones, árbitros y organizadores, no les dejan tiempo para ser profetas en su tierra. Kaniballs, segundos clasificados en la general del año anterior, tampoco estaban en el listado de equipos participantes.

Aquatrek, un clásico de esta liga, se llevo el primer podium de este año, repitiendo posición de la última jornada de la liga anterior, y defendiendo, con intenciones de mejorar, su 3ª plaza en la general en la pasada edición.

Biohazard, actuales campeones, consiguieron la segunda posición del cajón. A pesar de los 55 puntos de diferencia con Aquatrek no dejarán el título por perdido hasta disparar la última bola.

Angry Fish quiere olvidar la discreta participación de la anterior edición, dejando claro que es un equipo que hay que tener en cuenta. Prueba de ello es su tercer puesto en la primera manga.

Omeyas y Torvel, a los que no se les veía por competición desde la finalización de la anterior temporada, dejan claro que siguen siendo equipos potentes. Su cuarto y quinto puesto respectivamente, con gran cantidad de puntos cosechados, los colocan como elementos “de cuidado” de cara al inicio de la Liga Sur, el 17 de Diciembre.

La segunda jornada, iba a celebrarse el pasado 2 de Diciembre. El viernes 1 de Diciembre, tras una reunión de la organización, se tomó la siempre difícil decisión de aplazar la jornada debido al mal tiempo y el lamentable estado en el que se encontraba el terreno del Polideportivo Municipal de San Javier, debido a las lluvias de días anteriores.

Contando con esta posibilidad, la organización había previsto una jornada de Recuperación programada para el 14 de Abril de 2007, que, a tenor de los acontecimientos, se convertirá en la jornada final de la liga, con toda la emoción que ello supone.

La clasificación final tras esta primera jornada queda de la siguiente manera

- 1º AQUATREK -> 655
- 2º BIOHAZARD -> 600
- 3º ANGRY FISH -> 555
- 4º OMEYAS -> 520
- 5º TORVEL -> 505
- 6º TRIBALLS -> 455
- 7º XTREME PDM -> 410
- 8º BIOHAZARD FACTORY -> 390
- 9º PB SPORT TOTANA -> 380
- 9º PORN STARS -> 380
- 11º LA GENTUZA -> 370
- 12º TSUNAMI PB -> 325
- 13º HELBOYS -> 270
- 14º XTREME KIDS -> 195
- 15º MANIACS -> 190
- 16º SCORPIONS -> 150

THERE IS A TROPHY FOR EVERYONE



BUT NOT EVERY TROPHY COUNTS



**BECOME THE OFFICIAL EUROPEAN CHAMPION
VISIT: WWW.MILLENNIUM-SERIES.COM**

LIGA SUR



El pequeño trade show estaba compuesto por tiendas de APD y Exploratio, además de la distribución de bolas Tomahawk de parte de Estratego. Joao, propietario de Exploratio, nos informó que su nombre comercial cambiará en breve, y dará paso a una apertura de tienda en territorio nacional de la que os informaremos cumplidamente. También reseñar que estos últimos proporcionaron el aire de la prueba sin ningún tipo de problemas.

La Liga Sur se juega en 2 formatos, 5 y 7 jugadores. La primera parte de la jornada la ocupó la categoría de 5 jugadores, donde 9 equipos se dieron cita y, como suele pasar también en esta liga, más de uno hicieron doblete, como los portugueses Intruders, que presentaron una versión “descafeinada” de su equipo sin mucho éxito, ya que consiguieron la última posición, los madrileños Madrid Nightmares que, desde un principio, estaba claro que optarían al primer puesto en ambas categorías., y Volcanics, con una actuación discreta en ambas categorías. Virgilio Cárdenas y Juan Uña se estrenaban en las filas de Madrid Nightmares con éxito, ya que su equipo consiguió el primer puesto en 5 y el segundo en 7.

La jornada de 5 jugadores transcurrió sin retrasos hasta el punto que en ambas categorías hubo tiempo para un descanso, además del descanso para comer programado entre la primera y segunda prueba de unos 45 minutos. Un incidente al inicio de la jornada entre dos jugadores que perdieron un tanto los papeles a tenor de un over shooting, terminó con la expulsión del torneo de 2 jugadores de Osok y un tercero de Tarifa Poison en una decisión que, juzgamos, fue correcta por parte del equipo arbitral.

El primer puesto para esta modalidad fue para Madrid Nightmares, que demostraron una gran cohesión como equipo, gran potencia de fuego y agresividad, ayudados por sus nuevos fichajes, que en raras ocasiones no llegaban a la línea de 50 a los pocos segundos de cantarse el “Game On”. Dragons, con Niko a la cabeza, demostraron que el entrenamiento y la unidad de equipo dan sus resultados, quedándose con la segunda plaza del torneo en 5 jugadores. Tarifa Poison sigue siendo un crisol de jugadores procedentes de equipos clásicos de esta liga, con experiencia, pero que aún les falta un poco para estar en cabeza. Su tercer puesto les hace ser un equipo a tener en cuenta para el resto de las jornadas. Cheroky, completamente refundado en cuanto a jugadores se refiere, comenzaron su nueva andadura con buen pie a tenor de su cuarta posición. Intruders Revolutions que, como hemos comentado, era la versión light del potente equipo portugués Intruders, no comenzó con mal pie su primera intervención con esta posición en la mitad de la tabla. La cantera de este equipo dará que hablar a lo largo de la liga. Osok, que en sus primeras intervenciones en la Liga Sur nos pareció un equipo con posibilidades, tiene que mejorar sus tácticas y maneras dentro del campo para salir de las posiciones actuales. Jardal Paintball y Volcanic nos parecieron muy irregulares dentro del campo, con estrategias repetitivas aún sin dar los resultados esperados. A favor de Volcanics podemos decir que su desplazamiento desde Canarias para jugar esta liga bien vale ya un premio. Intruders Evil Dolls pusieron la nota de color al torneo, al ser el único equipo formado al 100% por chicas. Con el orgullo de quedar “farolillos rojo”, al final su esfuerzo se vio recompensado como veremos más adelante.

La clasificación final en categoría 5 fue la siguiente.

Division 5 Man		
1º	Madrid Nightmares	24+36
2º	Dragons	21+16
3º	Tarifa Poison	18+12
4º	Cheroky	15+9
5º	Intruders Revolutions	10-6

A las 13:00 horas dio comienzo la competición Sur7. Tras un descanso de 45 minutos largos, que los equipos aprovecharon para reponer fuerzas y preparar equipos, comenzó la prueba reina de esta liga, en la que, este año, participan 8 equipos. Los actuales campeones de Liga, los portugueses Intruders, hicieron valer su título conquistando el primer puesto de la jornada de manera contundente, ya que fueron 3 puntos y 7 positivos los que les separaron de sus inmediatos perseguidores. Su juego mejora cada año y se nota que en sus asistencias a la Liga Sur se sienten uno más. La prueba es que este año acuden con tres equipos, dos en 5 jugadores y el “original” Intruders en Sur 7.

Madrid Nightmares, con la jornada de 5 a sus espaldas, se mostraron aún más agresivos si cabe que en la modalidad anterior. Carlos “Enano” Sanjaime dio origen a diversas jugadas desde el obstáculo central de gran vistosidad. Concretamente frente a sus máximos rivales, Intruders, donde desde la empanadilla central realizó dos cero metros consecutivos, avanzando y sacando a un jugador más, terminando con su propia eliminación. Tras eso, quedando tan solo un jugador de cada equipo, la balanza se decantó de parte de Intruders. Esta partida, con toda seguridad, decidió el resultado final del primer y segundo clasificado.

Joy Mejorada, equipo formado en su mayoría por componentes de Hungry Fish, demostraron su calidad en el campo obteniendo el tercer puesto de la jornada, seguidos muy de cerca por los malagueños Torvel que, con su “sacrilego” grito de guerra si han cumplido las expectativas que teníamos depositadas en ellos desde su primera aparición en la Liga Sur.

Paintball Division fue irregular. Desplegó un impresionante juego en algunas partidas, que supieron resolver con vistosos cero metros, y en otras insistieron en estrategias erróneas manteniendo una cortina que, después, dejaba a tres jugadores tras un pequeño parapeto haciéndolos presas fáciles. Aún así, con sus nuevos fichajes, se han mostrado más resolutivos que en las anteriores ediciones. Omeyas siguen sin ser profetas en su tierra. Las labores de organización penalizan en exceso a este equipo. Aún así, hemos notado un ligero empeoramiento de su juego respecto a ediciones pasadas. Volcanic tuvo una actuación parecida en 7. Su irregularidad les relegó al 7º puesto de esta primera manga. Vikicks, que este año vuelven a jugar como equipo individual, no consiguió ganar ni una de sus partidas, recibiendo algunos de sus jugadores durísimos castigos. Aún así, las risas y el buen humor no dejaron de estar presentes en sus filas.

La clasificación final de la primera jornada de Sur7 quedó de la siguiente manera.

Division 5 Man

1º	Intruders	21+30
2º	Madrid Nightmares	18+23
3º	Joy Mejorada	12+10
4º	Torvel	12+8
5º	Paintball Division	9+2

La entrega de premios corrió a cargo del presidente de la Liga, Diego Reche, de Vikings, y sus dos vocales, José Antonio Medina, de Omeyas, y Christian Hurtado, de Paintball Division. Durante la ceremonia de entrega se informó del salida de patrocinio de la Liga por parte de Mercury Paintball, patrocinio que fue subsanado por APD y Estratego que cubrieron elegantemente la laguna dejada por este abandono. En esta edición se hará entrega de premios en cada una de las pruebas, lo que dio origen a otro detalle por parte de Madrid Nightmares, equipo patrocinado por Estratego y Tomahawk, que cedieron sus premios en bolas a los últimos clasificados en cada categoría.

Tras la entrega de premios, sobre las 6 de la tarde, se emplazó a los jugadores para la próxima jornada que tendrá lugar en Almería el próximo 4 de Febrero de 2007.

L i g A C a t a l a n a .

La Liga Catalana de Paintball, considerada una de las más importantes de España, está teniendo un comienzo irregular. La primera jornada, que debía haberse realizado el pasado 26 de Noviembre, se sustituyó a última hora por la clásica Jornada Arbitral, esta vez en el campo de Can Garriga.

La organización tenía fundadas esperanzas de contar con una mayor afluencia de jugadores que en ediciones pasadas, pero no fue así. Tan solo tres equipos hicieron acto de presencia a esta jornada, Trons, Xots y los franceses No Passarán. Durante esa reunión se debatieron varios asuntos, como la falta de interés y asistencia de los equipos, así como detalles y problemas de la organización.

Al parecer, la mayoría de los equipos no se sintieron suficientemente motivados por el orden de día de la reunión, algunos argumentando que el coste económico del desplazamiento y el contenido de la misma no compensaban los 50€ que la organización devolvería los equipos que asistieran al completo a la misma.

En vista de los resultados de esta reunión, la organización decidió convocar de nuevo una reunión urgente para el día 16 de Diciembre donde se debatirían los temas que quedaron pendientes en la primera convocatoria.

Si no hay ningún problema, el próximo día 21 de Enero dará comienzo una nueva edición de la Liga Catalana.





El arbitraje en España es una de las parcelas que mayor polémica levanta en cualquier competición. En las próximas líneas, haremos un semblante del panorama actual y propondremos algunas soluciones salidas de diversas conversaciones con las “cabezas pensantes” de este país.

A paintball player is shown from the chest up, wearing a red cap, a black paintball mask with a clear visor, and a yellow protective vest over a white long-sleeved shirt. The vest has a logo that says "SWAT". The player's hands are clasped in front of them. The background is a green mesh fence. The player's gear is splattered with orange paint.

EL ARBITRAJE Y SUS PROBLEMAS.

Fernando Alvarez

Seamos realistas. La calidad del arbitraje en España es muy baja. Día a día, torneo tras torneo, se trabaja para que esto no responda a la realidad, pero aún estamos muy lejos de conseguir un nivel aceptable. Como muestra de ello, vemos que cada día los organizadores de torneos se toman más en serio la búsqueda de equipos arbitrales de calidad, que también los tenemos, como toda regla que tiene su excepción, y que los jugadores hacen hincapié en este sentido interesándose por la composición del equipo arbitral, algo que antes no leíamos con tanta frecuencia en los foros a la hora de decidir el ir o no a según que torneo.

Pero vayamos a la base del problema: el desconocimiento de las reglas. Para jugar a cualquier deporte es fundamental conocer las reglas. Esta obviedad no lo es tanto para muchos. Hay un nutridísimo grupo de jugadores que piensa que eso es solo competencia de los árbitros, para después discutir cualquier discusión sin conocimiento alguno de causa. Gran error. Si extrapolamos esto a cualquier deporte o juego, lo encontramos absolutamente absurdo. A ningún jugador de fútbol se le ocurriría correr por el campo en pleno juego con el balón bajo el brazo y pensar, de manera convencida, que está haciendo lo correcto. Hasta el más lego e ignorante de las reglas del fútbol, entre los que me encuentro, sabría que, cuando menos, eso no está permitido. Algo tan obvio como esto, para semana tras semana en nuestros campos de juego.

La responsabilidad del conocimiento de las normas recae en todos y cada uno de los actores que se encuentren dentro de un campo de paintball, jugadores, árbitros, asistentes, incluso, si me apuráis, los fotógrafos y cualquier otra persona que esté tras las redes durante el juego susceptible de "meter la pata" con una incorrecta actuación. Con esto, daríamos un paso de gigante hacia la consecución de un arbitraje de más calidad.

Dadas estas circunstancias, podemos ver como torneo tras torneo se duda de las decisiones arbitrales, se discute dentro del campo, hay enfados y malestares y, en muchas ocasiones, ni siquiera se sabe lo que se está discutiendo. El jugador no suele tener respeto por la figura arbitral y el equipo arbitral, organizadores, etc. no quieren, saben o pueden aplicar las sanciones pertinentes ante tales desmanes. Sería importante llevar a cabo la aplicación severa de las normas en estos casos, que pueden pasar desde la descalificación del jugador en sí, hasta la expulsión del equipo de la manga en concreto o de la liga completa. Esta decisión es grave, y ha de tomarse con todas las consideraciones, pero habría que aplicarlo con todas la de la ley para conseguir subir el nivel de respeto y consideración hacia los árbitros, dejando atrás las posibles implicaciones económicas de la misma.

Mil veces hemos visto a un jugador reprochar y echar por tierra el buen hacer de un árbitro por no acudir a sus continuos gritos de "check" sobre otro jugador; ignorando que el árbitro está incluso facultado para sacarlo del terreno de juego por esa práctica. Y esto es tan solo un botón de muestra de las muchas situaciones absurdas que se dan en las que ni árbitro ni jugador están del todo seguros del tema sobre el que discuten y se dejan llevar por su intuición y por su corazón. No, esto es un deporte reglado por unas normas, no es un deporte reglado por el "yo creo".

Como muestra de la falta de respeto del jugador al árbitro, he llegado a ver equipos protestar encarnizadamente por una decisión arbitral correcta en cualquiera de nuestras ligas nacionales, y salir como corderitos del campo al más mínimo parpadeo de un árbitro en cualquier manga de Millenniun. No, no es oro todo lo que reluce.

Por otro lado, el árbitro, una vez en el campo, no es ni nuestro amigo, ni la persona con la que un rato antes hemos compartido una charla, cerveza, o comentario. Es El Árbitro. Para ello, y en contrapartida con lo anteriormente expuesto, el árbitro debe mostrar el mayor respeto para con los jugadores, y este respeto se muestra en este caso en forma de conocimiento absoluto de las normas e imparcialidad total. No deberían sentirse avergonzados de recurrir a las reglas escritas para dirimir cualquier duda. Para eso existe la figura del Ultimate, algo que poco se ve hoy por hoy en nuestros campos y si existe, salvo honrosas excepciones, es un cargo meramente representativo, que no garantiza un profundo conocimiento de las reglas por parte del agraciado por ese puesto.

Tampoco podríamos tolerar el doble rasero con el que se llega a arbitrar por diferentes equipos, encontrando casos donde se pasan por alto levantadas de máscaras, jugadores eliminados hablando, marcadoras lanzadas contra el suelo en arrebatos de ira, (algo que muchos ignoran que es causa de expulsión del jugador del torneo) y en otros donde disparar la marcadora en la cuenta de 10 segundos sea motivo de expulsión. Me decanto más por la segunda opción que, aparentemente, responde a un arbitraje con conocimiento de causa, pero la homogeneidad debe ser total, y aborrezco cuando leo que un arbitraje ha sido celoso. ¿ Qué ocurre, qué hay que estudiar las circunstancias personales de cada jugador antes de sancionarlo ?. Porque, a buen seguro, esas "circunstancias personales" son que no conoce las normas, no que tenga la cabeza en otro sitio porque le han devuelto el recibo de la hipoteca... nada más.

Llegados a este punto, es responsabilidad última de los organizadores contar con el equipo arbitral adecuado. Y adecuado quiere decir suficiente en número y en conocimiento. Cuantas veces nos hemos encontrado competiciones arbitradas por tan solo 3 ó 4 personas. Es materialmente imposible realizar un arbitraje correcto en esas condiciones y eso, en este caso si, es absoluta responsabilidad de la organización.



Por otro lado, la práctica rotativa entre equipos para realizar el arbitraje se transforma en una búsqueda de puntos “fácil”. Y lo entrecomillamos porque poco o nada fácil es pasar toda una jornada arbitrando, pero esos puntos pueden ser determinantes a la hora de conseguir un buen puesto en la clasificación final. Aquí se nos plantea un nuevo problema. ¿Qué equipos pueden tener acceso a esa ardua, pero bien recompensada tarea?. No creo que se trate tan solo de un sistema rotativo, se trata de garantizar un arbitraje correcto, y para esto, el equipo que “puje” por ello, debe acreditar conocimientos suficientes y presencia completa. No bastan las versiones “light” que muchos equipos llevan a sus citas arbitrales argumentando, curiosamente en esos días, compromisos insoslayables. La organización debe ser dura en estos casos de no comparecencia total o parcial, reglando desde un principio la merma, incluso negación total, de los puntos que pudieran corresponderles por esta práctica. Pero, señores organizadores, es algo para reglar desde un principio, no para parchear llegado el caso. Las bases de participación en un torneo o liga deberían contener las condiciones para arbitrar y las sanciones de incumplimientos de las normas antes del inicio de la competición.

Por último, en cuanto a la rotación de equipos para arbitrar, es algo que siempre estará cubierto por la sombra de la sospecha. En este país se considera mejor equipo arbitral a aquel que es más laureado en los torneos. En teoría debe ser así, aunque no es una garantía de ello, pero esto plantea el problema de tener que arbitrar a equipos en competencia directa con ellos en las siguientes mangas de la liga. Una decisión incorrecta, o correcta, pero que perjudique a su rival en la cancha, siempre estará puesta en tela de juicio.

Un arbitraje de calidad e independiente al torneo es caro, pero es un elemento a tener en cuenta por los organizadores. De nada sirve tener las mejores instalaciones, restauración, accesos, animadoras, un compresor por equipo, hectolitros de agua, kilómetros de papel, carpas faraónicas, sofás y mesas de la más cara caoba para cada equipo, si en el interior del campo la labor arbitral es caótica. Todo el esfuerzo de organización se vería empañado por este detalle.

Para terminar, la existencia de un organismo regulador general, que homogeneizara las versiones de normas a aplicar, proporcionara versiones traducidas y velara por el cumplimiento de sanciones inter ligas, es un elemento que debería existir con premura. No se trata de vertebrar un serio organismo encargado de ello, bastaría con una corta conversación entre organizadores en la que se decidiera la versión de normas a aplicar durante este año, y la correcta comunicación entre ellos de sanciones para evitar que un jugador que realice una acción punible en la Liga Sur, por ejemplo, pueda practicar paintball a la semana siguiente en la Liga Catalana.

Si continuamos olvidando la importancia del arbitraje en nuestro deporte, continuaremos siendo poco respetados de cara a la galería. Tan solo con enseñarle a un no iniciado una copia de las reglas Millennium, pasa a pensar que no somos un grupo de locos que nos damos bolazos, que nuestro deporte se toma en serio el tema de seguridad y normas, y, en el peor de los casos, ya no nos mirarán bajo el mismo prisma, compartan o no nuestra afición. Esa misma sensación deberíamos tenerla nosotros, y sentirnos orgullosos de participar en un deporte tan joven pero, aún así tan profusamente reglado, demostrándole nuestros respetos a través del conocimiento de las normas.



TOTAL-PAINTBALL.COM

**Atención personal
Servicio profesional**

C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona

@ **info@total-paintball.com**

📞 **902 99 80 59**



DISTRIBUCIÓN A CAMPOS

Bolas, marcadoras, máscaras, redes, bolsas de cañón, CO2, aire comprimido, chalecos de protección, monos, compresores, campos hinchables, campos temáticos. Asesoría profesional. Presupuesto y asesoría inicial sin compromiso.



Servicio técnico certificado

TOTAL-PAINTBALL.COM

Catálogo on-line

R

Fernando Alvarez

E

B

A

L

L

S



Ya contamos en España con 4 Reballs Center. Aún así, sigue siendo un tipo de bola, y en consecuencia, una modalidad de juego, desconocida por la gran mayoría de jugadores. Vamos a indagar en el mundo de las reballs de la mano de uno de sus creadores, Alvaro Mesquita.

Queremos agradecer a Alvaro Mesquita su atención, tiempo e información sobre este producto para la realización de este artículo, así como a Guillermo Gutiérrez por ceder sus instalaciones, Mérida Aventura, para las fotografías que podéis ver en estas páginas.

Las Reballs son bolas de idéntico calibre que las paintballs, 0.68. Su nombre procede de la unión de dos palabras inglesas Reusable Balls, que, realmente, definen el tipo de bolas que son. Básicamente se tratan de bolas de caucho reutilizables.

Las Reballs aparecen en el mercado en 2004, aunque su desarrollo comenzó 3 años antes, en 2001. Magued Idris, de Joy Division, Frank Fonnes, de Ugly Duckling y Alvaro Mesquita, fueron sus creadores. La idea surgió en el año 2001, durante una situación en la que Idris y Mesquita se encontraban buscando fondos para los entrenamientos de sus respectivos equipos. El secreto del éxito de cualquier equipo de calidad pasa por un entrenamiento intensivo, lo que supone un gasto ingente de bolas que, igualmente, supone una alta inversión económica. Dynasty y Russian Legion, como ejemplos de equipos exitosos, disponen de cantidad ilimitada de bolas para sus entrenamientos, y los resultados son patentes. Con este escenario, deciden revolucionar el mundo del paintball con la creación de algún sistema que les permitiese entrenar a bajo coste. Obviamente, este sistema debía pasar por el abaratamiento del fungible, en este caso las bolas. Así nació la idea del desarrollo de las Reballs. Hoy son una realidad, y dejan en segundo plano el problema económico de los equipos a la hora de entrenar.

Pero hablemos más de las características de estas bolas. En su cartera de productos actual, solo existe un tipo de reball. Según las especificaciones de fábrica, cada una puede ser disparada del orden de 600 a 100 veces, dependiendo del cuidado que se les de. Una correcta limpieza tras cada uso y evitar disparar contra superficies duras son las dos directrices principales que señala fábrica para su mantenimiento.

Por el contrario de lo que se ha venido diciendo sobre los posibles problemas que estas bolas pueden llegar a causar con su uso a las partes internas de la marcadora, Alvaro Mesquita nos indica que es del todo falso. Aún así, nos apunta que el uso que se le da a las marcadoras es superior, ya que en un entrenamiento normal, y por las causas económicas que hemos mencionados, se disparan del orden de 10 veces menos paintballs que en un entrenamiento con reballs. Esto, lógicamente, es un uso superior de la marcadora que, en cualquier caso, necesita los cuidados específicos de limpieza y puesta a punto que le practicaríamos tras cualquier torneo. Por otro lado, las reballs deben ser disparadas limpias. Igual que no usamos paintballs ya disparadas y no rotas, no debemos usar reballs sucias, porque, eso sí, puede dañar el interior de la marcadora, pero no por la reball, o paintball en su caso, en sí, si no por los restos y suciedad que puedan acarrear.

La extensión de su uso se ha visto muy ligada a la meteorología. Dadas sus características, son ideales para uso en Indoor, por lo que en países como Suecia, Noruega, Finlandia, Alemania, Dinamarca y Francia, el éxito ha sido muy superior al del resto de Europa, como España y Portugal, que, por gozar de una meteorología más suave, disfrutan de más meses disponibles para juego al aire libre. Por otro lado, tanto en España como en Portugal, las instalaciones que cuentan con este tipo de bola también son muy inferiores que en el resto de Europa. En Estados Unidos y Canadá, se van abriendo hueco en el mercado de manera más pausada, pero sin perder empuje.

Las Reballs aparecen en el mercado en 2004, aunque su desarrollo comenzó 3 años antes, en 2001

Desde el punto de vista de la competición, y en palabras del propio Alvaro Mesquita, esta bola no tiene futuro para su uso en las mismas. En cualquier caso, también nos indica que uno de sus clientes americanos ha celebrado un torneo con reballs en el que había dos árbitros por cada jugador en el campo, pero no deja de ser una experiencia aislada.

Como cualquier producto de éxito, tiene sus imitadores. Existen en el mercado otras bolas de estas características pero sin los beneficios de las mismas. Algunas son demasiado blandas y ligeras, lo que les impide volar con rectitud. Otras excesivamente duras. Hemos de recordar que el impacto de una reball es muy similar a el de una paintball. Otras usan aceite como lubricante, lo cual hace que necesiten ser limpiadas y relubricadas tras cada disparo. Hay que tener en cuenta que el desarrollo de las reballs llevó 3 años, hasta alcanzar un producto que satisficiera las necesidades de los equipos y, teniendo en cuenta el nivel de los equipos a los que pertenecen sus creadores, hemos de pensar que el listón estaba muy alto.

Actualmente equipos de la calidad de Tontons, Joy Division, Menance, etc. entrenan habitualmente con reball, prueba irrefutable de la validez del producto.

Para terminar, indicaros que en España contamos con 4 Reball Center, dos en Madrid, Adrenalicia e Iberika Paintball, uno en Mérida, Badajoz, Mérida Aventura, y otro en Mazaricos, Pontevedra, Naturaleza Radical, sobre los que podréis encontrar más información y direcciones en nuestra web (sección de campos) y que a buen seguro serán los primeros de una larga lista.

Queremos agradecer a Alvaro Mesquita su atención, tiempo e información sobre este producto para la realización de este artículo, así como a Guillermo Gutiérrez por ceder sus instalaciones, Mérida Aventura, para las fotografías que podéis ver en estas páginas.





Enter the MATRIX

Marcadora legendaria, infinidad de cambios y modificaciones a lo largo de sus historia, incluso ha cambiado de manos, hasta llegar a nuestros días. En este artículo trataremos de dar una perspectiva de los sucesos que dieron paso a lo que hoy día conocemos como Dye Matrix.

Miguel Villalonga

El último modelo en formar parte de la familia de las Matrix ha sido la DM7, creación de la empresa Dye (Davey Youngblood Enterprise). Pero las Matrix no fueron creadas por esta empresa: su historia se remonta años atrás.

A mediados de 1999 aparecen noticias de una nueva marcadora. En la década de los 90 las Cocker tenían una legión de seguidores. Cualquier marcadora que rivalizara con su precisión y su fama de tener un trato suave con las bolas llamaba mucho la atención de los usuarios de las Cocker. La noticia de la existencia de una marcadora que conjugara la precisión de la Cocker con un trato suave de la bola provocó auténtica excitación entre la comunidad. Poco a poco se fueron conociendo más detalles. Esta nueva marcadora fue bautizada con el nombre de Omega.

Sus especificaciones hablaban de similitudes en las cualidades balísticas con las Cocker, presiones entre 80 y 100 p.s.i., feed vertical, y regulador vertical instalado de fábrica (algo poco habitual en esa época), gatillo muy sensible, y grip a 45°. Todo esto parecía augurar una gran marcadora, pero... la Omega jamás llegó a salir al mercado, simplemente desapareció.

Pocos meses más tarde aparecen las primeras noticias de una nueva marcadora diseñada por la empresa Airtech. Esta empresa llevaba 5 años trabajando en un prototipo de marcadora que uniera la velocidad del ciclo de disparo y suavidad de gatillo de las Automag y la precisión de una Cocker. Los primeros prototipos trabajaban en un rango de 400 psi. Las primeras unidades neumáticas de la Matrix diseñados por Airtech se utilizaron como base para, en colaboración con Procaps y Aardvark, crear la primera versión electrónica de esta marcadora, que se dio a conocer con el nombre de Matrix.

Aparecieron los primeros datos que mostraban una marcadora neumática con un diseño brillante muy depurado. Al observar aquel diseño y distribución interior de la Matrix rápidamente se empezó a especular sobre sus consecuencias. El diseño era de tal calidad y perfección que era fácil deducir que podía ser mejorado durante años: no era un diseño sin posibilidad de mejora, sino uno de esos diseños neumáticos que son creados por genios visionarios y que perduran durante años, mejorando año tras año.

El diseño de la Matrix al igual que el de la Cocker posibilitan modelos de marcadora que van mejorando con los años, ya que cuentan con una muy buena base y no se estancan con el paso del tiempo, y por tanto crean una larga familia de distintos modelos y versiones.

La empresa Airtech no fabricó la versión neumática de la Matrix, se decantó por una versión más avanzada: la Matrix LED. Los primeros prototipos neumáticos de la Matrix diseñados por Airtech se utilizaron como base para, en colaboración con Procaps y Aardvark, crear la primera versión electrónica de esta marcadora: la Matrix LED. 🐾





Esta versión estaba dotada de una placa electrónica de control y gestión de disparo. A esta versión la siguió la Matrix LCD, la cual veía ampliadas sus capacidades con la instalación de una placa LCD para mejorar la regulación de sus funciones mediante mensajes escritos en la pantalla.

La empresa Procaps (Diabolo) fue la encargada de la distribución y venta de los distintos modelos de la marcadora. Por esta razón se cree erróneamente que fue ésta empresa la que la diseñó y fabricó.

Se empezaron a fabricar multitud de versiones por distintas empresas con distintos acabados estéticos y mejoras neumáticas. Empresas como Aardvark, Custom Paintball Products , Demon Guns, Generation E, KAPP Professional Paintball, Shocktech, Toxic Performance, DYE... fueron algunas de las que en mayor o menor medida fabricaron versiones de la Matrix. Algunas de estas versiones son de una belleza estética impresionante, como las famosas Matrix Tequilla Sunrise o las Matrix Ironmen, entre otras, contaron con unos acabados que convertían al patito feo del Paintball en una marcadora con una presencia estética muy llamativa.

Si a ello le unimos que la mayoría de empresas realizaban cambios en la neumática de la marcadora mejorando su capacidad, con mejoras en el bolt , ojos electrónicos, etc., hacían de estas Matrix auténticos objetos de deseo para muchos jugadores seguidores de marcadoras como la Cocker, con las que la Matrix rivalizaba en precisión y trato a la bola.

Entre las características de esta marcadora estaban la cualidad de desmontar y separar del cuerpo el conjunto de cámara de disparo y feed, de manera que se podía cambiar este conjunto por otro con rosca para cañón adecuada al gusto del jugador. Es posiblemente la única marcadora capaz de

hacer esto. Durante la fase de diseño pesó mucho el legado de las Automag, ya que algunos de sus modelos permiten cambiar el tipo de feed y su posición.

Otras características:

- La posibilidad de montar LPR externo.
- Regulador vertical.
- Placa electrónica con zócalo de chips extraíble.
- Doble detent ball.
- Un gatillo de tacto muy suave.
- Baja presión de disparo 140 psi.

El funcionamiento de la Matrix llamaba mucho la atención ya que al ser una Spool Valve la velocidad de las bolas se controlaba aumentando o disminuyendo la presión del regulador vertical.

El LPR sólo controlaba la presión de maniobra del mecanismo interno; no intervenía en la velocidad de las bolas. De esta manera, si la marcadora sufría roturas de éstas al disparar solo se tenía que bajar la presión del LPR sin por ello variar la velocidad de salida. Esto permitía una regulación muy rápida y sencilla de la marcadora. Lo que pudiera parecer un detalle sin importancia fue, en su momento, una auténtica revolución.

Mas tarde Generation E compró los derechos para la fabricación de esta marcadora.

Las primeras versiones de la Matrix tenían como hándicap el hecho de tener un mayor consumo de aire y por lo tanto una menor autonomía de disparo. A primera vista, un error de diseño. Sin embargo, las Matrix funcionan a presiones muy bajas y canalizan el aire de manera que el volumen de

sonido que emiten al disparar es muy bajo y el trato de la bola es excelente.

Al compararlas con marcadoras como la Cocker, que funcionaban a mayor presión y que canalizaban directamente el aire del disparo, parecían estar en franca desventaja. En el caso del diseño de la Matrix sólo hay que aumentar la presión y reducir el tamaño de la cámara de aire de disparo para obtener una mayor autonomía. Esto supone una pérdida de algunas cualidades, como el volumen de sonido y el trato a la bola.



Hay que tener en cuenta que la Matrix fue creada para ser una marcadora silenciosa, sin vibraciones, rápida y con un excelente trato a la bola. La instalación de placas con modos de disparo rapidísimos hacían de las Matrix auténticas ametralladoras, capaces de disparar la pintura mas frágil a un rof muy elevado.

Algunos de los equipos que portaban estas marcadoras en sus versiones más especiales fueron New York Extreme e Ironmen, que contaban con versiones de una potencia de fuego y precisión que marcaban la diferencia realmente en los enfrentamientos con otros equipos. Más de una victoria se decantó de su lado gracias al uso de estas marcadoras.

La empresa estadounidense Dye, compró la patente de Matrix, lo que marcó el principio y el fin de una época, siendo el único fabricante de Matrix a partir de ese momento. Provocó la desaparición de la variedad de versiones, algo que la hacía realmente especial.



Dye empezó a trabajar en una versión de la Matrix que se llamaría Dye Matrix. Esta marcadora ya incorporaba ojos electrónicos de serie, y no se diferenciaba en gran medida de sus antecesoras.

Tras la creación de la DM3, una versión mejorada de la Matrix, Dye creó la DM4, la cual fue una revolución en su momento; el "toque" Dye se hizo muy patente en su diseño estético.

Los técnicos de Dye se esforzaron a fondo. Su estética, tamaño y sistemas fueron rediseñados y mejorados a fondo. La DM4 contó con un cuerpo de diseño novedoso y espectacular, de líneas muy fluidas.



Las mejoras fueron patentes al hacerse público el diseño. El nuevo bolt fue conocido con la denominación fuse bolt, y además contaba con la integración del LPR en el interior de la marcadora. El sistema de ojos electrónicos se mejoró e integró en el conjunto del cuerpo. Éstos y muchos mas detalles marcaron un cambio en la fisonomía de la Matrix. Más tarde Dye comercializó otras versiones de la misma, siempre con la filosofía de integrar todos los sistemas de la manera mas práctica y estética posible, haciendo que estas marcadoras se distinguieran por su elegancia de líneas.

La DM5 y después la DM6 siguen la estela del patrón de diseño de la DM4, con un tamaño menor, y mejoras en su capacidades. Las Dye Matrix mejoran sus prestaciones en cada nueva versión trabajando a menores presiones y consumiendo menos que sus antecesoras, con diseños de menor tamaño y peso cada vez. El diseño de su antecesora, la Matrix, estaba tan bien calculado que esta dando de sí toda una progenie de nuevas Matrix cada vez mas rápidas, cada vez más cómodas.



EL PRIMER DÍA EN EL PAINTBALL

SARA GOMILA

Muchos de nosotros, los apasionados del Paintball, consideramos que esta actividad es maravillosa y tratamos de convencer a cualquiera que se ponga a nuestro alcance de las bondades de nuestro deporte, tratando de conseguir que accedan a tener una primera experiencia.

Debemos tener en cuenta que el Paintball es un deporte de equipo, que entramos en contacto con muchas personas diferentes. Cada grupo tiene su red de interrelaciones entre sus integrantes, así que debemos tener en cuenta la compatibilidad de la persona a iniciar con respecto al grupo. En muchos casos es necesario algún tiempo para reestructurarse cuando se integran nuevos elementos.

La personalidad de la persona que traemos al grupo debe tenerse muy en cuenta: hay rasgos y detalles que nos dan avisos que no debemos ignorar si queremos que esta nueva experiencia acabe bien para todos.

Algunos de estos rasgos suelen ser la hiperactividad, asociada con dificultades de concentración. Son personas muy atractivas para responder bien a nuestra invitación para probar el Paintball, pero que pueden perder el interés con facilidad, además de tender a no asumir la responsabilidad que implica el manejo de una marcadora, y la obediencia de unas normas de seguridad básicas.

Las personas con un carácter muy marcado o comprometidas con la defensa activa de ciertos ideales políticos pueden crear conflictos por la forma en que viven el Paintball, como una extensión de ciertas fantasías personales que están en conflicto con el Paintball deportivo.

Las personas torpes pueden tener problemas con la movilidad por el campo de juego o en la manipulación de su equipo, que pongan en peligro tanto su propia seguridad como la de los demás.

También hay casos en que la gente a la que invitamos una vez esperan que asumamos sus necesidades, comodidades y gastos, generándose así una relación de dependencia que puede derivar en abuso de la persona nueva con respecto a la persona que lo inicia en el deporte.

En estos casos, la primera experiencia de una persona nueva con el Paintball suele suceder en un terreno privado con un grupo de amigos, en un campo de alquiler o en un Biggame.

NUESTRO PRIMER DÍA EN UN TERRENO PRIVADO

Acudimos a jugar con nuestros amigos o equipo y traemos con nosotros a una persona nueva sin experiencia. Iniciamos a una persona en un terreno privado hemos de tener en cuenta que la responsabilidad legal de la conducta de esta persona es en última instancia nuestra, puesto que nosotros somos los que le incitamos y le proporcionamos el material con el que realiza la actividad. Éste es un tema especialmente delicado cuando, o bien no tenemos todos los permisos al día (porque los estemos tramitando, porque sólo contamos con un permiso verbal), o bien la persona que iniciamos en el deporte tiene menos de 18 años





y sus padres o tutores desconocen la realización de la actividad: un menor no puede legalmente dar su consentimiento y excluimos de cualquier responsabilidad legal o penal.

Si le prestamos nuestro material para que pruebe este deporte, debemos comprobar que se encuentre en perfecto estado. Por ejemplo, es habitual que la máscara que ya no usamos tenga el cristal rayado, que la marcadora que tenemos de repuesto tenga alguna pieza suelta que nosotros ya sabemos por dónde coger para que no se mueva, etc. Es fundamental reemplazar el cristal de la máscara si ha recibido impactos directos a corta distancia (facefulls), si está rayado u opaco, si puede generar la tentación de quitarse la máscara para ver mejor un momento, si tiene cualquier otro defecto evidente.

Es importante recordar que, aunque hayamos consultado a nuestro grupo la presencia de otra persona, somos nosotros los que la invitamos y por tanto nos comprometemos a conseguirle el equipo adecuado. Poner en un compromiso a otras personas para que dejen su material de reserva a última hora y sin avisar suele tener malos resultados.

Un tema muy importante es acordar de antemano si se va a recibir una contraprestación económica por el material que se cede, o por el contrario se hace de forma gratuita; si en caso de rotura accidental o desgaste quién, dueño o usuario, debe hacerse cargo de los gastos que generen los desperfectos.

Debemos asegurarnos de que nuestro equipo de repuesto funcione perfectamente. En caso contrario, turnamos en la utilización del material nuevo, aun cuando esto pueda suponer que alguno de los jugadores del equipo tenga que dejar alguna partida para que su equipo esté disponible.

Cuando traemos a alguien a jugar con nosotros, los primeros días debemos indicarle todas las normas y medidas de seguridad que debe seguir, para que su seguridad y la de los otros jugadores no se vea comprometida.

Normalmente jugará en nuestro equipo, o bando y le aconsejaremos sobre cómo coger la marcadora, dónde esconderse o hacia dónde disparar; desafortunadamente eso suele significar que no estamos concentrados al 100% en la partida, que hablamos y estamos mirando hacia nuestro compañero en vez de hacia los posibles adversarios. Sucede así que nos eliminan en situaciones en las cuales no suelen eliminarnos, y solemos irnos a casa con más morados de los que recibimos normalmente.

Aunque es una ínfima minoría, también existen grupos en los que se incita a practicar el Paintball a personas conflictivas para conseguir completar el número de jugadores que se considere necesario para realizar sus juegos. Estas situaciones son potencialmente peligrosas y deben evitarse a toda costa. Si va a acudir a jugar una persona que no consideramos capacitada para separar el juego de la realidad, o cuyo comportamiento no es adecuado, debemos intentar disuadir a los otros de permitir la presencia de esta persona, o en último término retirarnos del juego para evitar posibles conflictos.

NUESTRO PRIMER DIA EN UNA INSTALACION DE ALQUILER

Las instalaciones de alquiler son numerosas y diversas, tanto en su orientación como en la cantidad y calidad de los materiales disponibles para el alquiler.

Normalmente asistiremos a una instalación de alquiler que ya conozcamos; nos informaremos por internet, por teléfono, consultaremos a otras personas su experiencia en este campo en concreto, trataremos de saber todo lo posible sobre las instalaciones, precios, servicios, etc., para poder decidimos por el campo que se ajuste más a nuestras posibilidades.

Hay que asegurarse de que el campo que elegimos tenga todos los permisos pertinentes así como el seguro obligatorio.

En un campo de alquiler se nos suministrará todo el material necesario para la práctica del Paintball: marcadora, máscara, protecciones, monos, aunque normalmente tendremos que llevar nuestro propio calzado deportivo y ropa que pueda mancharse.

La enorme cantidad de campos existente desaconseja generalizar, pero un buen campo debería tener suficiente terreno

LOVE FOR THE GAME!



ESPAÑA
C/ Hernani, 35
28020 Madrid, España
Tel.: +34 91 533 96 86
Tel.: +34 91 534 27 44
estrategico@estrategico.es
www.estrategico.es

PORTUGAL
Estr. Octávio Pato, Talaíde Park 2,
Armazém 4, 2785 S. Domingos de Rana
Tel.: +351 21 487 60 80
Fax.: +351 21 487 60 89
info@estrategico.pt
www.estrategico.pt

estructurado en diferentes ambientes de juego, vestuarios, servicio de cafetería, vestuarios, monitores preparados y en número adecuado a las personas que acuden al campo, bolas de buena calidad, material en buen estado, zonas acotadas con redes donde puedan estar las personas que no juegan, buen acceso y aparcamiento.

El pago por la actividad incluye la asistencia de unos monitores adecuadamente capacitados que dirigen el juego, organizan los grupos, asisten a los jugadores, realizan reparaciones básicas a las marcadoras (incluso durante el juego), dispensan bolas, arbitran en situaciones de conflicto, etc. Es decir, pagamos para que unos profesionales creen unas situaciones en las que jugar al Paintball sea divertido y seguro. La calidad de los monitores es en muchos casos más determinante para conseguir un buen nivel de diversión que el terreno en que se juega o el resultado de las partidas que realicemos.

El precio y la calidad de las bolas que compramos en los campos están sujetas a la disponibilidad del mercado, pero siempre es bola cerrada, es decir, sólo se puede utilizar la bola que se vende en el campo al precio que se vende en el campo. En este precio van incluidos los servicios que recibimos en los establecimientos de alquiler: por tanto, el precio de estas bolas es mayor del precio que conseguiríamos en una tienda independiente.

Asistir a un campo de alquiler con nuestros amigos nos permite despreocuparnos de conseguir y transportar el material que vamos a necesitar. Tampoco corremos el riesgo de aburrirnos porque no sabemos cómo organizar los juegos. Además, contaremos con personas imparciales que podrán arbitrar en el caso de conflicto.

Pero, si no contratamos el campo en exclusiva para nuestro grupo o si acudimos de forma individual, estaremos obligados a jugar con otras personas a las que no conocemos y con las que pueden ocurrir problemas de afinidad. También tenemos que seguir un horario establecido y jugar según unas normas con las que podemos no estar de acuerdo en algunos casos.

NUESTRO PRIMER DÍA EN UN BIG GAME

Aunque ya hayamos jugado en otras ocasiones, nuestro primer Biggame es una experiencia siempre diferente y debemos estar preparados para algunas cosas.

Algunos Big Games o concentraciones (muy pocas) no cuentan con todos los permisos necesarios. Nuestra asistencia será entonces bajo nuestra propia responsabilidad. Esto puede causarnos disgustos que es mejor evitar. Tampoco es prudente acudir si no tenemos al día nuestra documentación y el seguro de nuestra marcadora.

Los Big Games y concentraciones tienen tipos de organización muy dispares: desde los que tienen horarios muy rígidos, están muy bien organizados, con disponibilidad de alojamiento, comida incluida en la inscripción y muchos servicios; hasta las concentraciones espontáneas de jugadores que por su elevado número pueden considerarse Big Games, concentraciones informales en las que no hay una organización/dirección propiamente dicha que sea la responsable de nuestros servicios.

Consideramos que existe una organización, sea profesional o de un grupo aficionado, que es quien se encarga de la organización y gestión del evento, y que suele cobrar una cuota para solventar los gastos.

Los precios mínimos y máximos: mínimo para que la organización del evento sea viable para tantas personas sin que los servicios se vean saturados. Es lógico que pidamos que la paguemos en el momento de la inscripción, para que no nos encontremos que no se celebra por falta de dinero.

El acceso a las zonas de parking, que seguramente ya han sido pagadas, puede evitarnos horas y horas cuando lleguemos al lugar del evento.

El servicio técnico de reparación de marcadoras, hospedaje, etc. En otros, en cambio, repuestos, bombonas y estaciones de recarga.

Las necesidades fisiológicas, ya que de lo contrario serían situaciones bastante desagradables.



estructurado en diferentes ambientes de juego, vestuarios, servicio de cafetería, vestuarios, monitores preparados y en número adecuado a las personas que acuden al campo, bolas de buena calidad, material en buen estado, zonas acotadas con redes donde puedan estar las personas que no juegan, buen acceso y aparcamiento.

El pago por la actividad incluye la asistencia de unos monitores adecuadamente capacitados que dirigen el juego, organizan los grupos, asisten a los jugadores, realizan reparaciones básicas a las marcadoras (incluso durante el juego), dispensan bolas, arbitran en situaciones de conflicto, etc. Es decir, pagamos para que unos profesionales creen unas situaciones en las que jugar al Paintball sea divertido y seguro. La calidad de los monitores es en muchos casos más determinante para conseguir un buen nivel de diversión que el terreno en que se juega o el resultado de las partidas que realicemos.

El precio y la calidad de las bolas que compramos en los campos están sujetas a la disponibilidad del mercado, pero siempre es bola cerrada, es decir, sólo se puede utilizar la bola que se vende en el campo al precio que se vende en el campo. En este precio van incluidos los servicios que recibimos en los establecimientos de alquiler: por tanto, el precio de estas bolas es mayor del precio que conseguiríamos en una tienda independiente.

Asistir a un campo de alquiler con nuestros amigos nos permite despreocuparnos de conseguir y transportar el material que vamos a necesitar. Tampoco corremos el riesgo de aburrirnos porque no sabemos cómo organizar los juegos. Además, contaremos con personas imparciales que podrán arbitrar en el caso de conflicto.

Pero, si no contratamos el campo en exclusiva para nuestro grupo o si acudimos de forma individual, estaremos obligados a jugar con otras personas a las que no conocemos y con las que pueden ocurrir problemas de afinidad. También tenemos que seguir un horario establecido y jugar según unas normas con las que podemos no estar de acuerdo en algunos casos.

DESPUES DEL PRIMER DIA EN EL PAINTBALL

Por último debemos tener en cuenta que, aunque a nosotros nos encante el Paintball, eso no significa que sea el deporte ideal para todas las personas, así que debemos respetar el hecho de que aun habiéndolo probado, a algunas personas no les guste.

Hemos de entender que, si bien hemos asumido y aceptado el desgaste e incluso a veces el dolor físico que conlleva la práctica de Paintball, este factor puede ser excesivo para algunas personas, un obstáculo insalvable para que practiquen este deporte.

Respetar la opinión de los que deciden no jugar, aun después de haber experimentado nuestro deporte, es la respuesta más correcta a todas aquellas personas que han acudido a practicar Paintball con la mentalidad abierta y dispuestas tener una experiencia nueva y diferente.

Por suerte a muchas personas que prueban el deporte del Paintball sí les gusta, deciden practicarlo de forma habitual, y unirse a esta gran familia que somos los jugadores de Paintball.



A-5™



**Shoot faster with the
Cyclone™ Feed System!**

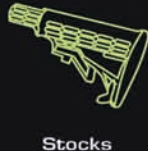
**A-5™ with
Realtree™ Camo**

The most authentic
camo pattern in the field –
its weatherproof finish
won't ever fade or scratch.



A-5™ Stealth
Factory-installed
Flatline™ barrel
and adjustable
stock make it ready
for battle right out
of the box.

These upgrades and more make your TIPPMMANN the most customizable ...



WE MAKE IT TOUGH. YOU MAKE IT MEAN.



With its genuine military appearance and ever reliable performance, our A-5™ line is all about speed and toughness. Easy to field strip and fully customizable to give it your own distinct military look, there's no sweeter scenario marker out there.



Patented Cyclone™ Feed System feeds up to **17 balls per second**.

... scenario marker in the world!



Expansion Chamber



Low Pressure Kit

Best of all, it's a **TIPPMANN™**



snipper del siglo XXI

Cuando oímos la palabra SNIPPER, lo primero que nos viene a la mente es un jugador, subido a un árbol, que se queda quieto durante horas con su lenta marcadora de 20" esperando que pase otro jugador.

La mayoría de veces solemos poner a un jugador que lleva poco tiempo en paintball porque no lo podemos situar en otro sitio, o alguien que ha visto muchas películas de guerra se ofrece voluntario pensando que puede hacer disparos a 150 metros con precisión.

Hoy os vamos a presentar otro perfil de jugador. Las características que debe tener son las siguientes:

Paciencia
Elección de la ubicación.
Orden,
Comunicación,
Juego individual,
Juego en equipo,
Velocidad,
Potencia de fuego
Prestaciones.

PACIENCIA

Te vas a quedar solo, según la modalidad de juego puedes llegar a pasar horas solo, sin disparar, pero tienes que estar todo el tiempo preparado al 100%. No puedes despistarte pensando en tus problemas personales, en cualquier momento aparecerán sin hacer ruido delante de ti...

Que se te duerma una pierna, que te pique la rodilla, sentir un bicho por la pantorrilla, notar la marcadora “extraña” y que dudes si funcionará... incluso tener un “charlie” a 2 metros y tener que esperar a que su binomio se acerque más para poder disparar a los 2 al mismo tiempo.

Si no te ves capacitado para soportar eso durante el juego, será mejor que busques otra posición donde jugar.

ELECCIÓN DE LA UBICACIÓN

Esto es lo que realmente va a definir el éxito de tu misión.

Lo primero es saber cuál es tu misión. Llamas la atención y hacer que te sigan, hacer un tapón durante x minutos, eliminar a un jugador determinado, formar una línea que no puedan cruzar, etc. Según tu misión, sabrás si va a ser necesario que te muevas o no.

Si vas a mantener la posición hasta que caigas, elige la ubicación sitio y, antes de quedártela seguro al 100%, avanza unos 50-60 metros y fíjate si desde el punto de vista de “charlie” es buen sitio. Además debes tener unos 50 metros libres para poder disparar. Esconderte mucho y acabar con unas ramas delante del cañón no sirve.

Si tu misión te permite moverte, ya sea para retirarte hacia atrás o para cubrir más zona y pivotar sobre 2 obstáculos, debes preparar los 2 puestos o la retirada. Corta ramas, pon algo entre los obstáculos para que no te alcancen al moverte y quita las piedras que te puedan lastimar. Deja pods preparados en los 2 puestos. Según la modalidad de juego puedes incluso dejar una segunda marcadora o botella.

ORDEN

El orden será una serie de rutinas que irás aprendiendo cuanto más juegues en esa posición.

Estar mucho tiempo sin disparar te puede jugar una mala pasada. Hay manacoñis y arcadazs que se avagan, y otros que no sabes si están encendidos o apagados.

El material (pods, etc.) debe tenerlo colocado en el sitio exacto. Cuando te acercas no puedes moverte ni un milímetro.

Jamás debes “descansar” apuntando hacia el suelo, porque al apuntar a “charlie” las bombas hacen ruido en el jugador y pueden detectar tu movimiento. Ten un trapo a mano para limpiarle la máscara de las salpicaduras. Son muchas cosas que irás aprendiendo con el tiempo, que debes comprobar varias veces de mascar la patilla: sí, munda empi. Ser el lio nada debe estar fuera de su sitio. Si no alcanzas la bague, nadie te va a acercar. Mantente a punto, el tiempo es el tiempo.

COMUNICACIÓN

Que estés sólo no significa que no debas saber qué pasa en la otra punta del campo, porque eres los ojos de tu equipo en tu lateral. Si no viene nadie, es porque van hacia tus compañeros, y tienea que avisar, además un pelotero de 50 jugadores delante de ti, ellos tienen que avisar.

Una vez eliminado no puedes hablar por radio para avisar (los eliminados no hablan) cuando por fin te veas apurado, avisa de que te queda un minuto o deja la radio encendida y ellos ya hablan y asínta de qué pasa.

Tu equipo debe tener un encargado en comunicaciones que será el que hable contigo. Debes tener un canal separado para no despistarte con todo lo que digan.

JUEGO INDIVIDUAL

El Snipper se va a enfrentarse, él solito, a 10, 30 ó 50 jugadores. Algunas veces únicamente tiene que hacer un tapón durante 5, 10 minutos. Y eso no lo puede hacer cualquier jugador. También son importantes la técnica individual (como te asomes tres veces por el mismo sitio te destrozarán), el conocimiento real de las prestaciones de tu marcadora, cargar rápido, puntería, dosificación, mantener la calma, etc.

Nadie te va a decir lo que tienes que hacer, tú decides. Si corres un riesgo innecesario y te eliminan, esa zona del campo será una puerta abierta para que entre todo el equipo “charlie” y pille por la espalda a tus compañeros. Si prometes 5 minutos tienes que aguantar 5 minutos, luego ya puedes intentar lucirte o hacer lo que quieras.

JUEGO EN EQUIPO

Hay jugadores que son muy excelentes jugando solos, pero que no saben jugar en equipo. Si tienes 15 “charlies” delante, cuando te vean solo actuarán como un equipo. Debes adelantarte a su jugada, saber qué van a hacer. Esa es la única manera de saber dónde hacer una cortina para cortar el paso cuando te intenten rodear y ganar tiempo. Y jamás debes olvidar que juegas para tu equipo: ellos dependen de ti al 100%.

VELOCIDAD

Algunos jugadores buenos son algo lentos. Si la misión es defender un punto x minutos no es importante, pero si vas a cambiar de posición debes ser muy rápido, no te puedes permitir ser eliminado al cambiar de posición o al retirarte hacia atrás.

POTENCIA DE FUEGO

Es un mito jugar de Snipper con una marcadora mecánica con un cañón de 20”. Estamos empleando una marcadora y no un fusil de precisión. Pocas veces jugaremos a eliminar a un jugador concreto, la mayoría de partidas consistirán en realizar un tapón durante un tiempo determinado.

El primer disparo es muy importante. Debes esperar a que estén realmente en tu campo de tiro e intentar eliminar a todos con la primera ráfaga. Si eso no es posible, ha terminado el factor sorpresa, has delatado tu posición.

Tenemos delante un número importante de jugadores y estás solo. La única manera de frenar a esa gente es con una potencia de fuego muy importante. Vamos a necesitar una marcadora muy rápida, muy precisa, muy fiable, y con un consumo de gas muy bajo.

No olvides lo que antes hemos comentado, cuidado con las marcadoras que se apagan solas o que tienen un consumo de pila muy elevado (por ejemplo un E-Blade 1 de los antiguos).



Ejemplo 1

EL TAPÓN

En un Big Game se suele dividir el equipo en 2, 3 ó 4 grupos, dependiendo de la forma que tenga el campo. Lo más habitual si tenemos 50 jugadores y hacemos 2 grupos es poner 25 y 25. El uso de Sniper te puede permitir dejar 3 jugadores en un lateral del campo y enviar a 47 jugadores al otro. Eso va a ofrecer una mayoría numérica muy importante y romper todos los esquemas del otro equipo.

Esos 3 jugadores colocados en línea, con una separación de 100 ó 200 metros pueden realizar un tapón de unos 20 ó 25 minutos, tiempo suficiente para que hagan muchísimo daño los otros 47 jugadores en la otra parte del campo. Pasado ese tiempo se asegura la zona conquistada y se envía un grupo de ayuda a los 3 Sniper.

Cada Sniper tendrá la misión de realizar un tapón durante 6 ó 7 minutos. Se debe intentar sacar el máximo de jugadores cuando se realice la primera ráfaga, y una vez delatada su posición tirar todo lo que lleve encima sin parar un instante y sin arriesgarse lo más mínimo. Cuando baje el nivel de juego por cansancio o por falta de bolas o aire, será eliminado y el grupo “charlie” avanzará hasta encontrar el siguiente Sniper.

Ejemplo 2

EL LAZO

Quedan 3 jugadores y llega un grupo “charlie” de 20-25 jugadores. En lugar de hacer la típica línea de defensa (que cuando cae uno de los dos extremos los otros 2 son eliminados en segundos) o formar en triángulo se planea una partida para dejar uno de los 3 jugadores “plantado” en un arbusto para luego aparecer detrás del grupo “charlie”.

Antes de tener toma de contacto con “charlie” se realiza una formación en triángulo: dos Sniper en la base del mismo, y el jugador “plantado” en punta, escondido en un seto, a unos 40-50 metros de los dos Sniper. Éstos se separarán unos 40-50 metros también.

La jugada es sencilla: cuando la avanzadilla esté a unos 20 metros del jugador “plantado” hay que llamar la atención. Los dos Sniper abrirán fuego con un cargador y luego realizarán una retirada organizada de unos 200 metros, por saltos, cubriéndose el uno a otro.

El equipo “charlie”, la mayoría de veces, se cegará a seguirlos y únicamente prestará atención a los laterales por si fuera una emboscada, sin revisar los setos.

Cuando estén a unos 50-70 metros de la nueva posición de los Sniper el jugador plantado podrá salir y entrar por la espalda mientras “charlie” se ceba con los Sniper. También se pueden dejar 2 jugadores plantados y jugar únicamente con 1 Sniper, dependiendo del nivel de los jugadores y del terreno.





TECNICAS DE ENTRENAMIENTO PERSONAL

Derwin "Galactor" Pérez

Derwin Pérez, jugador de Madrid Nightmares, ha impartido diversos Clicnics en nuestro país, y destaca como excelente organizador de juego. Desde esta serie de artículos, tratará de darnos una idea de las diversas técnicas a usar para llevar a cabo una de las grandes asignaturas pendientes de los equipos españoles, el Entrenamiento





A lo largo de este artículo voy a describiros las técnicas que utilizo para entrenar en solitario, cosa que ocurre cuando no consigo ningún equipo para hacerlo o no tengo mucho tiempo disponible.

Tengo preparado un lugar para entrenar técnicas individuales. Sólo son dos obstáculos que pueden estar hechos de cualquier cosa que nos pueda servir como referencia de un búnker de paintball. En mi caso, he usado tuberías de agua, de esas negras grandes y arrugadas, que dan muy buen resultado, ya que no se deterioran y, además, hacen bastante ruido al ser impactadas, lo cual es importante para una de las prácticas que utilizo. En cualquier caso, es mucho más fácil ir a un campo de paintball y usar sus obstáculos.

Dispondremos dos obstáculos grandes y dos pequeños, en forma de cuadrado, con una distancia aproximada de 25 metros entre cada uno. Luego haremos una marca a unos 15 metros de distancia de los obstáculos grandes simulando la salida de un campo real, así que tendremos más o menos una distancia de 40 metros desde la salida hasta los obstáculos pequeños, que es más o menos lo que habría hasta el primer obstáculo de delantero del campo contrario. Más adelante explicaremos su uso.

Lo primero que haremos al llegar es un poco de calentamiento físico para no lesionarnos. Correr un poco y realizar estiramientos de todo el cuerpo es fundamental.

El primer ejercicio que haremos para ir calentando es la cortina. Nos colocaremos parados en la marca de salida, mirando hacia el obstáculo pequeño de la derecha y con la marcadora en la mano derecha y hacia atrás, como si fuera una salida de un juego real.

Imaginamos el GO y hacemos la cortina hacia ese obstáculo. La

idea de este ejercicio es conseguir precisión en el momento del disparo. Es importante comenzar a disparar siempre más alto y luego corregir hacia abajo. Con esto conseguimos que siempre haya bolas en el aire y, además, que el jugador sea impactado en la parte alta del cuerpo, cabeza, tronco, marcadora, donde, como todos sabemos, es más difícil limpiarse.

Este ejercicio lo realizaremos varias veces tratando siempre de impactar el obstáculo en la mayor cantidad de ocasiones. Después de un rato observaremos que lo conseguiremos fácilmente sin tener que corregir el disparo. Tras esto, repetimos el ejercicio pero con la mano izquierda disparando al búnker del lado izquierdo.

El segundo ejercicio consiste en correr y disparar. Se trata de un ejercicio parecido al anterior, pero en este caso debemos correr hacia el obstáculo grande derecho al mismo tiempo que disparamos al pequeño derecho. Cuando hayamos llegado al grande, debemos salir por el lado derecho del mismo e impactar sólo dos veces al pequeño. Esto lo debemos tratar de hacer con más precisión, o sea, con calma: sólo dos disparos. Para conseguir más puntería en el momento de correr, debemos coger la marcadora firmemente y pegarla contra el cuerpo a la altura de la unión del brazo con el tronco, y también tendremos que poner el cargador hacia fuera para que no nos impida ver hacia dónde estamos disparando, ni las bolas que nos disparan a nosotros.

**TÉCNICAS DE ENTRENAMIENTO
PERSONAL**





La manera de correr también es muy importante. Debemos mantener las piernas rectas para conseguir más velocidad, bajando a la vez el tronco para evitar mucha altura durante el movimiento.

El tercer ejercicio consiste en practicar Snapshot. A mi modo de ver, esta técnica es la que más se debe perfeccionar, y creo que es la más importante, al menos para los delanteros. Para la realización de este ejercicio, pondremos algún objeto al que podamos disparar a una distancia de entre 15 y 20 metros. Lo más adecuado es algo que haga ruido al ser golpeado para que tengamos constancia del impacto.

Nos colocamos en un obstáculo por el que podamos salir por ambos lados de igual manera. Saldremos de un lado, apuntaremos al objeto y dispararemos una sola vez, para volver a entrar. Este movimiento debe ser horizontal. Al salir debemos tener varias cosas presentes. En primer lugar, pierna, codo y mano han de salir al mismo tiempo, quiero decir que debemos seguir una línea recta con todo nuestro cuerpo, al igual que el cargador, en este caso debe estar hacia adentro. La idea es que cuando ya tengamos el cañón apuntando al objeto, la mayor parte del cuerpo esté cubierta, y que cuando salgamos a disparar no mostremos ninguna parte antes que el resto. Una buena forma de conseguir esto es haciendo el ejercicio frente a un espejo, cubriéndonos con el borde de una pared o el marco de la puerta.

En segundo lugar, es importante es que mantengamos el cañón arriba en el momento de entrar al obstáculo, y mantener mentalmente apuntado al objeto estando detrás del parapeto. Con esto, conseguiremos mayor precisión al salir a disparar porque no tendremos que cambiar el ángulo del cañón para volver a disparar. Durante los primeros ensayos, deberemos hacer

el ejercicio lentamente, salir, apuntar, disparar una bola y cubrirnos, tratando siempre de impactar al objeto, luego vamos haciendo más rápido, y después disparando dos bolas. Para saber si lo estamos haciendo rápidamente, cuando dispares la segunda bola y estando dentro del parapeto ya no deberíamos estar viendo el impacto de la bola, solo debemos oír el sonido del impacto de la bola contra el objeto. Una vez hecho esto, tendremos que hacerlo con la otra mano de igual modo.

También tendremos que practicarlo estando de rodillas. En este caso la rodilla del lado en que tenemos la marcadora debe estar apoyada en el suelo, evitando que salga del obstáculo, y la otra pierna debe estar ligeramente estirada horizontalmente. Con esto conseguimos el contrapeso necesario para poder salir y volver rápidamente sin caernos hacia un lado. Recordemos hacer el movimiento horizontal y mantener el cañón arriba.

Por último, también tendremos que hacer este ejercicio saliendo una vez por arriba disparando una bola y luego salir por debajo de rodillas y mantener la línea. Cuando estemos jugando, antes de salir,



debemos asegurarnos que no te estén disparando a la altura a la que pensemos salir. Esto se consigue viendo el borde del obstáculo, si vemos bolas por arriba, podemos salir por debajo rápidamente una vez, y luego podemos fijarnos si las bolas que te disparan han cambiado hacia abajo, o han dejado de dispararte. En este caso volvemos a salir y trataremos de mantener la línea. Otra técnica que se usa mucho es el head check (chequeo de cabeza), esto se consigue sacando únicamente la cabeza pero muy rápidamente, solo para mirar si el contrario te está apuntando.

El cuarto ejercicio y último ejercicio de hoy, consiste en entrenamiento de puntería. Pondremos una botella de plástico a dos metros. De rodillas, disparamos una vez, haremos una pausa y volveremos a disparar. La botella se irá alejando cada vez más. Debemos conseguir impactar a la botella cada vez que disparemos, y si fallamos, la colocaremos de nuevo a dos metros y comenzaremos de cero. Cuenta las veces que la has impactado sin fallar, y verás que después de hacer el ejercicio varias ocasiones, este número se irá incrementando y que conseguiremos afinar nuestra puntería.



**TECNICAS DE ENTRENAMIENTO
PERSONAL**



sport **Attitude**

Distributor of



KINGMAN

X.O.
industries

SPORT-ATTITUDE
ZI, Avenue Rhin & Danube
72200 LA FLECHE - FRANCE
Tél : (+33) 02.43.48.50.12
Fax: (+33) 02.43.48.50.05
Contacts : mikael@europarm.fr &
mathieu@europarm.fr
www.sport-attitude.com

SPPL



Fernando Alvarez

Que una iniciativa europea tenga en cuenta a España para incluirla en sus planes no es más que un indicativo de la buena marcha del paintball en nuestro país. De la mano de Maxs Sports, y gracias a un equipo de empresas y profesionales, llega a España la oportunidad de acceder a EP5. En este artículo líneas os daremos las líneas generales de lo que será esta liga.

EP5 Europafinale es una competición orientada a enfrentar a los mejores equipos de Europa para coronar a un campeón continental. La firma alemana Maxs Sports, acompañada de socios y patrocinadores, puso en marcha el pasado año esta competición. Ahora, en España, tenemos la oportunidad de acceder a esas finales mediante la participación en la SPPL, liga de la que saldrán tres clasificados directamente a defender nuestros colores en Alemania.

equipo de arbitraje

externo y profesional Adrenalicia Paintball Distribución, Can Garriga y Xtreme Paintball serán los encargados de la organización de las 4 pruebas de las que constará el circuito. Dos de ellas se celebrarán en Madrid, en las instalaciones de APD, otra en Tossa de Mar, Barcelona, en Can Garriga, y una más en San Javier, Murcia, de la mano de Xtreme Paintball. Las fechas están por confirmar, pero se ha cuidado mucho la no coincidencia con ligas locales y torneos internacionales de interés. En las próximas semanas tendremos disponible el calendario oficial final, del que les daremos buena cuenta en nuestra web.

Diecisiete serán los equipos que, por riguroso orden de inscripción, tendrán la oportunidad de participar en esta liga. La organización aun no ha desvelado los detalles y cuantías de la inscripción, pero nos aseguran que, por un lado, estarán a la altura de las competiciones españolas actuales, y por otro, que los jugadores dispondrán de la información con gran probabilidad antes de que concluya en año.

Hay que tener en cuenta, al respecto de la inscripción, que se trata de una liga más, pero con un objetivo distinto. La organización no pretende invertir la competición con tintes de campeonato nacional ni matices del estilo, por lo que la inscripción estará abierta a cualquier equipo que quiera

participar con la única condición de hacer efectiva la cuota correspondiente.

La organización ha sido muy exigente a la hora de seleccionar las sedes de estos torneos. Los campos deberán contar con unas instalaciones más que adecuadas para albergar la competición y, como mínimo, tendrán que contar con césped artificial o turf. Además de esto, equipamientos tales como baños, vestuarios, zona de jugadores, etc. tendrán que estar a la altura de las circunstancias.

Uno de los detalles que más preocupan a los equipos es el tema del arbitraje. Este correrá a cargo de un equipo de arbitraje externo y profesional, del cual dispondremos de información en breve. La organización nos asegura que el esfuerzo económico en esta partida ha sido muy importante.

En cuanto a la bola, se trata de un torneo abierto a todas las marcas que quieran participar. La organización ha sido muy exigente a la hora de seleccionar las sedes de estos torneos. Los campos deberán contar con unas instalaciones más que adecuadas

Al igual que las grandes competiciones europeas, en el torneo estarán a la venta las bolas de todas las marcas colaboradoras. Por tanto, no se trata de un torneo a bola cerrada. La organización nos asegura que todas las grandes marcas han mostrado interés por estar presentes en esta liga, por lo que será raro encontrar un equipo que no pueda participar por falta de bola de patrocinio. Esta modalidad de disponibilidad de bola se conoce en el mundo del paintball como FPO (Field Paint Only) y es la aplicada por las grandes ligas internacionales, Millennium Series, PSP, NPPL, etc.

La organización nos informa que la dotación de los premios estarán en cierta medida orientadas a la ayuda para la asistencia a al EP5 en Alemania. De este modo, los tres primeros clasificados, junto con la plaza para participar en EP5, obtendrán beneficios que les harán menos gravosa su asistencia a las finales.

Respecto a los detalles de la competición, como habréis podido intuir se trata de un torneo en formato 5vs5 y las normas a aplicar y modo de puntuación para esta edición están en manos de la organización central del evento.

En la edición de EP5 de 2006, participaron 24 equipos de 7 nacionalidades diferentes, Alemania, Austria, Suiza, Holanda, Polonia, Bélgica y República Checa, y se celebró el pasado 4 y 5 de noviembre en Paintball Dome, el campo de paintball indoor más grande de Europa. El primer clasificado pudo llevarse a casa un quad para cada uno de sus componentes, además de otros muchos premios de los patrocinadores.

Este año, los ganadores fueron los alemanes Instinct, procedente de la Bundesliga, seguidos de los Austriacos Vienna United, los belgas Crossfire, y los checos Rampage. Esperemos que en la edición 2007 tengamos algún equipo español en lo más alto del podium.

Para obtener más información, podéis hacerlo en al web oficial de la EP5, www.european-paintball.info, y, en breve, en la web de la liga española, que aún esta en construcción, www.sppl.es y, como siempre, en zonapaintball.com.











PAINTER

ROB

TUNNEL

CamelBak

CamelBak

Alicia en el País de las Maravillas.

Gaetano Vitale

Echar un vistazo a la cuna del Paintball de vez en cuando, no es mala práctica, de cara a conocer lo que se cuece allí. Ya se conoce el dicho de que cuando el “imperio” estornuda, el mundo pílla la gripe. En esta nueva sección, tomaremos el pulso del paintball Internacional, especialmente el que se juega en USA, de la mano de una auténtica rata de foros internacionales, Gaetano “Klymaxx” Vitale.

Dicen que Estados Unidos es el País de las Maravillas, sobre todo para un jugador de paintball, donde conviviría con otros 600.000 jugadores habituales más, donde venden marcadoras de paintball hasta en las gasolineras y donde se hacen las superligas de paintball, como la bien conocida NPPL (National Professional Paintball League) donde muchos de los mejores equipos del mundo luchan por el título de la Liga Profesional cada año.

Entre estos grandes equipos, se encuentra uno muy conocido; visten como leopardos y se hacen llamar como una famosa banda de rock de finales de los 70; Joy Division. Para aquellos menos sintonizados con el panorama del paintball de competición explicaré que Joy Division han conseguido el primer puesto en cuatro de los cinco torneos Millennium Series celebrados este año, también han conseguido un primer puesto en la prueba de la NPPL celebrada en San Diego y un tercer puesto en la celebrada en Boston. Esto de disparar bolitas a estos altos y rubios finlandeses se les da muy bien. Tanto que en la californiana prueba Commanders Cup, última prueba de la Liga profesional celebrada el pasado 20 de Octubre, llegaron a las finales contra los eternos campeones, Dynasty, sin duda uno de los más grandes equipos de la historia del paintball.

Fue una final de infarto, como siempre, al mejor de tres juegos. En el primer juego Dynasty pasó por encima de los finlandeses sin aparente dificultad, en el segundo sucedió a la inversa, siendo Joy Division quien ganara el juego barriendo a su oponente. El tercer juego prometía ser una final histórica, Dynasty se jugaba el título, si ganaban serían campeones un año más de la Liga Profesional, pero si perdían, sus eternos rivales, XSV, se harían con el título con el que llevan años soñando, visto así Dynasty se jugaba algo más que el título, era una cuestión de honor.

El partido comenzó y la balanza se inclinaba de un lado al otro sin que nadie pudiera predecir un ganador. Quedaban dos jugadores en cada equipo, Scandal y Sebban de Joy, y Fraige y B. Cole de Dynasty. Fraige, situado en la serpiente y sin apenas bolas en el cargador peleaba con Sebban cuando Scandal ejecuta un magnífico cero metros entrando en serpiente. Acto seguido Cole se lanza de cabeza a la serpiente y tanto el como Scandal se hicieron un pintoresco cero metros mutuamente, y este era más un cero centímetros que un cero metros. Hay que remarcar que para entonces Scandal estaba ya marcado por Fraige, pero no estaba eliminado. Un árbitro entra en escena y retira los brazaletes a los jugadores de Dynasty, dando por eliminados a los tres implicados, y antes de que pudieran hacer más, Sebban, totalmente limpio y con árbitro corriendo tras él, dispara al bulto en otro formidable cero metros.

Aunque los jugadores ya estaban eliminados, el no podía saberlo, B. Cole, sin brazaletes y habiendo sido eliminado responde a los disparos e impacta sobre Sebban, el cual respondió de vuelta y se fue corriendo, o lo intentó, ya que tanto el árbitro que le perseguía como Fraige, estando eliminado y sin brazaletes, se lo impiden, inmediatamente le declaran eliminado. El público estalla y se produce un ruido ensordecedor, la polémica esta servida.

Pero ni Joy Division son Alicia ni U.S.A. el País de las Maravillas. La decisión final tomada por los árbitros de la NPPL fue más que sorprendente: Dynasty ganaba el encuentro por una penalización aplicada a Scandal por “Playing-On”, un tres-por-uno, que eliminaba a él y tres jugadores más, al quedar solo un jugador las normas dicen que el equipo contrario gana el encuentro, o eso

dice la NPPL que dictan sus normas. Pero eso no es todo, además se sanciona a todo el equipo. Como conclusión Dynasty gana y Joy Division pierde y además quedan sancionados.

Habiendo vídeos y fotos y más fotos, la gente se pregunta como pudieron tomar esa decisión, como penalizan, y sancionan, a un jugador por un supuesto "Playing-On" que no ocurre y permiten que otro, ya eliminado, lleno de pintura y sin brazalete elimine a un jugador activo. ¿Seremos muy malpensados si decimos que el arbitraje ha sido favorable a Dynasty?

Joy Division a publicado en diferentes medios una carta exigiendo explicaciones a la organización de la NPPL basándose en las diferentes fotografías y vídeos que hay como pruebas. Joy Division se vuelven a casa con 6 partidos de suspensión y seguramente bastante consternados, tras su visita al País de las "supuestas" Maravillas. La organización de la NPPL no se ha pronunciado a respecto.







VICTORY
PAINTBALL
SUPPLIES



Vlocity® custom made by victory paintball supplies
www.victorypaintballsupplies.com
info@victorypaintballsupplies.com • +34 971 36 02 09



Francisco Javier Aguin Núñez
Edad 35
Profesión Empresario.



Javier Aguín, propietario de Adrenalicia Paintball Distribución, es otro de los empresarios destacados en el mundo del paintball nacional. Conozcámoslo un poco más a través de esta entrevista

1.- Siempre empezamos nuestras entrevistas con la misma pregunta... ¿cuéntanos cómo llegaste al mundo del Paintball ?

Nuestra primera opción fue montar un campo de paintball, en el año 2002. Una vez trabajando con el vimos la expansión que estaba experimentando este sector y nos atrevimos con la tienda al año siguiente, en el 2003, siempre separada del campo.

2.- ¿ En que año comenzó a operar APD como tienda de paintball ?

En Junio 2003. Como te he comentado la tienda comenzó a operar en un recinto diferenciado al campo.

3.- ¿ Cual es la situación actual de APD en estos momentos respecto al mercado Español ?

APD toca todo lo relacionado con el paintball, ya sea competición de pista, bosque, alquiler, montaje de campos. Nos basamos en dar buena imagen, que creo que ahora mismo la tenemos, y somos pioneros en traer artículos novedosos y diferentes a España. También intentamos tener stock de todo nuestra oferta para satisfacer a nuestros clientes.

4.- La apertura de campo en Madrid deja entrever una política de expansión ¿ algún proyecto de futuro que puedas comentarnos ?

Acabamos de abrir el campo y el Reball Center en Madrid. En breve integraremos una tienda dentro del campo, y, de momento, no tenemos nada más en la cabeza. Aún así, a largo plazo y según como marchen las cosas, podemos poner nuestras miras en el sur y Cataluña pero, te repito, a largo plazo.

5.-¿ Está saturado el mercado Español ?

La competencia siempre es buena. La competencia te trae nuevos clientes siempre. En el sentido de la oferta, España esta bien cubierta, pero no esta saturada por completo. Más que decir que queda nicho de mercado para que entren nuevas empresas, si te diría que hay espacio para que las que estamos crezcamos aún más.

6.- ¿ Que valoración das de la actual Liga Gallega ?

La Liga Gallega, con esta, ha llegado a su 3º edición. Se trata de una liga económica, aunque intentamos seguir una línea en la que cada año los jugadores vean más cosas nuevas. Este año introdujimos el turf, carpas para todos los equipos con mesa, e intentamos que sea una liga de calidad, pero el futuro lo veo como una liga regional para equipos novatos de Galicia. O empieza a subir mucho el nivel de los equipos de Galicia, o esto será así, ya que Galicia está muy alejada para que los equipos se desplacen.

7.- ¿ Qué opinión te merece la nueva iniciativa de la Liga SPPL ?

Creo que es la mejor iniciativa que se ha hecho en España dentro del mundo del Paintball hasta la fecha. La unión varias empresas para crear una liga de nivel nacional en la que todos los equipos se puedan enfrentar a los mejores, que ya es mucho. Poner de acuerdo a varias empresas para tirar del carro juntas hoy por hoy ha sido un gran logro.

8.- ¿Que es lo que más valoras del panorama del paintball español actualmente?

El crecimiento que esta teniendo año tras año. Ya hay equipos consolidados, empresas consolidadas, cada vez aparecen más grupos que se compran su equipación para jugar. Con estos datos yo le veo un futuro bastante favorable a todos los niveles, a nivel de competición, comercial y de escenario o bosque.

la mejor iniciativa que se ha hecho en España dentro del mundo del Paintball hasta la fecha. La unión varias empresas para crear una liga de nivel nacional

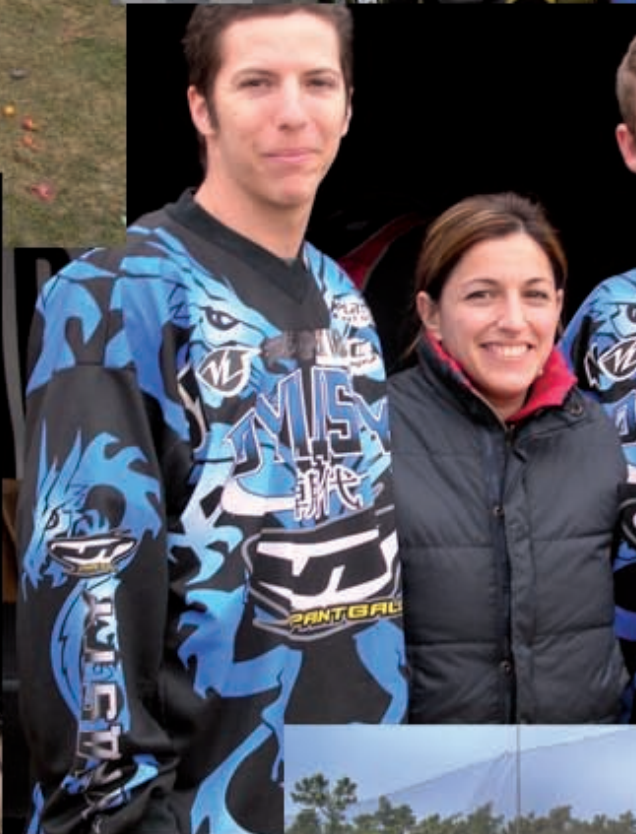
9.- ¿Y lo que menos te gusta?

Nuestra política siempre ha sido importarnos lo que hagamos nosotros, no los demás, por lo que tampoco le damos mucha importancia a lo que los demás digan o hagan. Todos tenemos que tener la conciencia de respetar la opinión de cada uno, proceda de quien proceda. Desde el punto de vista del deporte, no me agradan las "tanganas" en torneos. Poniendo un poco más de seriedad en la aplicación de las normas, quizás acabemos con esos pequeños detalles que pueden empañar un torneo.

10.- ¿ Algo más que añadir ?

Espero que entre todos los que estamos dentro de este mundillo, empresas, equipos, jugadores, gente de bosque, patrocinadores, nos esforcemos más para llevar a España, dentro del mercado europeo del paintball, a la cima. Tenemos el clima idóneo, un buen nivel de vida y con esos elementos podemos ser uno de los países fuertes de paintball dentro de Europa.





citizen paint

No aguanto a los jugadores que creen que pueden jugar al paintball, e incluso competir gastándose cuatro cuartos, o peor, gastándose los cuartos de los demás. Estoy hasta el gorro del tipo que me farda de móvil, de coche y de mp3, pero luego me llora para que le rebajen las bolas, del que tiene mucho pero luego no es capaz de dar nada por el equipo.

Esto es un deporte caro, caro de narices, pero todo el mundo quiere ir a la última moda, que si la camisa de competición de este año, que si los pantalones de fulanito, que si esto nuevo que acaba de salir y mientras tanto comprando bolas de las de todo a un euro que son como piedras y seguro que tienen más años que yo.

Gente que se juega su integridad y la de los demás con un material que sabe que está malo con tal de alquilarlo y sacarse unas pelass. Gente que es capaz de cualquier cosa con tal de liarnos a todos para ir a un megatorneo que monta en una tanca sin protecciones, señalizaciones o permisos, porque nunca pasa nada ... hasta que pasa.

Odio el mercadillo, llegar a un sitio y que se me acerque un tipo al que no conozco de nada a ofrecermme material de segunda mano como los paquistaníes ofrecen sus corbatas. La gente que espera que yo pague sus vicios, sin preguntar siquiera qué material tengo, intentan colarme todo tipo de cosas "... es un poco grande .. pero se lleva así", "te hago precio de amigo", cuando no los conozco de nada, "no lo encontrarás más barato, yo lo he traído de USA", y a mí el espónsor me lo da más barato.

Son listos que se creen que pueden sacar la pasta para cubrir sus gastos del bolsillo de los demás.

Pues no, me niego, cada uno que se pague lo suyo. No pienso daros ni agua, ni un cacho de bocata ni un trozo de papel para limpiar la marcadora, que todos hemos pasado por la misma estación de servicio antes de venir y yo me he traído mis cosas.

Me molesta la gente que argumenta que el paintball es un deporte sólo para poder pedir subvenciones y ayudas, cuando puede que él juege, pero realmente un ejemplo como deportista seguro que no es.

Tampoco soporto a los que se arrastrarían por el suelo con tal de conseguir una esponsorización, que creen que va a llegar el capitan de Dynasty o Legacy y se los llevará a vivir con ellos, que les pagarán todo y además les darán un besito de buenas noches.

La gente piensa que yo he nacido enseñao, cuando he tenido que pagarme un montón de cajas de bolas y un puñado de cursillos, porque en esto o te gastas

las pelass... o no eres nadie.

Por eso no aguanto a los que lloran, a los que esperan que se lo paguen todo: sus padres, el equipo o el ayuntamiento; quien sea, pero que pague otro. Pues no, señores, aquí cada uno se paga lo suyo... que la vida está muy cara.

!

Son listos que se creen que pueden sacar la pasta para cubrir sus gastos del bolsillo de los demás.

zonapaintball es **Paintball** en España



tomahawk
paintballs

www.tomahawkpaintballs.com