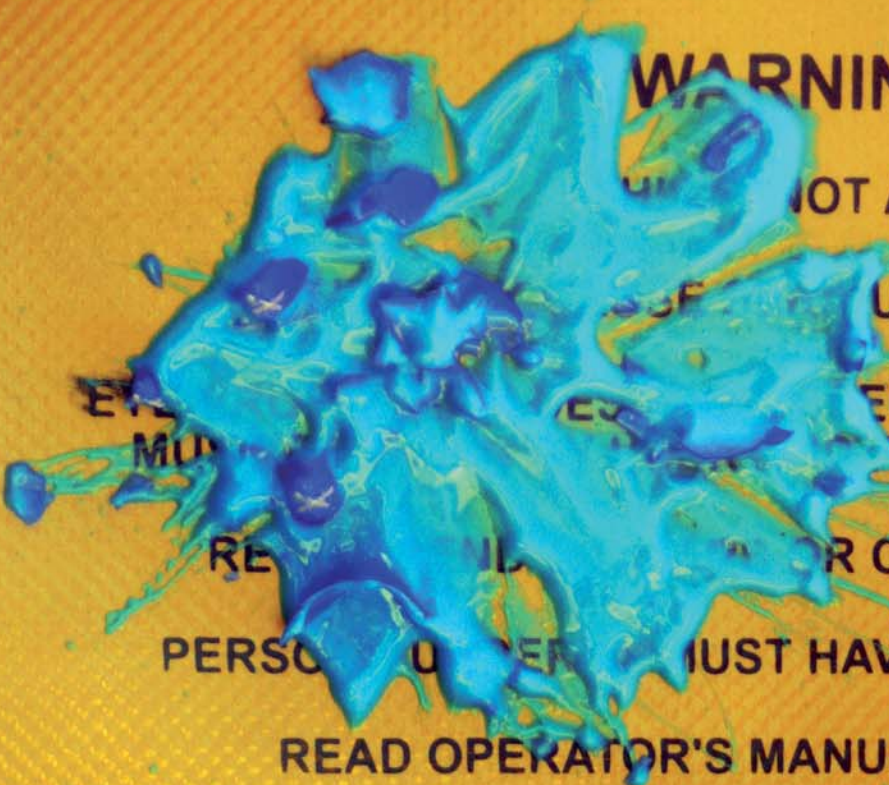


Zona Paintball

m a g a z i n e

Número 4 4 Euros

Marzo - Abril /2007/
www.zonapaintball.com



WARNING!

THIS IS NOT A TOY.

USE OF THIS PRODUCT MAY CAUSE INJURY OR

DEATH. IT IS SPECIFICALLY FOR

PERSONS WITH

REASONABLE MENTAL AND PHYSICAL ABILITY 18 YEARS OR OLDER TO PUR

PERSONS UNDER 18 MUST HAVE ADULT SUPERVISION

READ OPERATOR'S MANUAL BEFORE USE

ALWAYS USE A BARREL PLUG TO AVOID INJURY

ACCIDENTAL MARKER DISCHARGE

THIS ITEM IS NOT TO BE USED AS A POOL TOY OR
DEVICE!

THIS RECREATIONAL INFLATEABLE AIBALL BUNKER IS NOT TO BE
USE ON COMMERCIAL PAINTBALL FIELDS

LOVE FOR THE GAME!



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

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

te

T O D

La aparición de este número coincide, por días, con el 5 aniversario de nuestra Web. En Febrero de 2002 zonapaintball.com comenzó casi de manera casual, su andadura por La Red con el único propósito de buscar y aglutinar jugadores que desearan comenzar a practicar este deporte. Pasados 5 años, el boom del paintball en España es indudable, aunque aún está muy lejos de lo que pensábamos en aquellos años. Hoy, las ligas regionales son una realidad continua, la liga nacional, algo que está por empezar, pero que ya está organizada, los Big Games se celebran prácticamente con periodicidad mensual, los campos de alquiler nacen y se multiplican como setas bajo la lluvia, la variedad de material que podemos encontrar en las tiendas españolas poco tienen que envidiar a los de otros países con mayor desarrollo, pero... aún así, seguimos siendo unos estigmatizados, unos jugadores de un deporte que muchos ponen en tela de juicio en cuanto a su "deportividad" o contenido violento. En nuestras manos está hacernos ver como deportistas, y dar mayor grandeza a nuestro deporte. Espero que disfrutéis de este número como nosotros hemos disfrutado preparándolo.

Fernando Álvarez

I R T

INDICE

p4 - Breves
p6 - Liga Sur
p8 - Liga Extremeña
p12 - Liga Catalana
p17 - Liga Levante
p21 - AutoMag
p28 - To cheat or not to cheat
p31 - Quiero ser Jugador
p38 - SPPI2007

p42 - Guerra a las Orugas
p44 - 30 vs 1
p46 - Entrevista
p48 - Citizen Paint
p49 - collage



Director

Fernando Alvarez
fernando@zonapaintball.com

En este número han colaborado

Jaume Armengol
Sara Gomila
Natalia González
Jonathan Hurtado
Jorge Juvera
Juan Carlos Martín
Rosa Muriel
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 Magazine 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



GAME TIME
03:55
TRAMI
01

www.enureuropa.com
ENUR
Suministro, instalación y mantenimiento de
CERCAS, VALLADOS, MOBILIARIO
URBANO y ÁREAS DE JUEGOS INFANTILES
650 533 583

SUPA BALL™



VICIOUS EGO 7

Una nueva variedad de Ego, esta vez basada en la ya popular 07, nos llega de la mano de Planet Eclipse, Warped Sportz, Avalanche, y Vicious. Cuando estéis leyendo este breve, la marcadora estará ya en el mercado, según nos ha informado el fabricante. Esta edición, limitada a 200 unidades, estará dotada de las mismas prestaciones de las actuales EGO 07, pero con la personalización característica del equipo Vicious. Lo realmente sorprendente es que nos informan que su precio de salida será idéntico al de las 07 estándar, por lo que la altísima demanda está asegurada.

Fin de la Liga Gallega.

Con el cierre de esta edición en marcha, y con tiempo tan solo para incluir una pequeña reseña, os informamos de la celebración de la jornada aplazada de la Liga Gallega de Paintball, que da fin a la Liga 2006. Esta jornada no ha sido una "jornada completa", ya que como se acordó en el momento de su aplazamiento, continuaría en el punto en el que se detuvo la otra. El podium de esta jornada ha estado compuesto por THC, que a la postre se ha erigido campeón de liga, Cantabria Activa, Angry Fish y NiñatoZ.

La clasificación final de la liga ha sido la siguiente:

General Liga Gallega	
1º	THC
2º	Angry Fish
3º	Mallorca Madness
4º	NiñatoZ
5º	Gespos
6º	Cantabria Activa
7º	Meco F3
8º	Eternia Kids Club
9º	Romanitos
10º	Senrra Sport
11º	Atakept
12º	Iter Iteneris
13º	Tiqui -Taca Salinas
14º	No Name
15º	Last Down
16º	Metralhas G
17º	Metralhas

Galactor.net ofrece videos de Paintball en España

Derwin "Galactor" Pérez, asiduo colaborador de esta revista, está ofreciendo a través de su web, www.galactor.net, una serie de videos grabados durante esta temporada, además de otros contenidos, como entrevistas y demás, que, en breve, estarán integrados dentro de la estructura de la futura zonapaintball Televisión. Os mantendremos informados.

Calendario Paintball

Os recordamos que el Calendario de Jugadores de Paintball está disponible para los suscriptores de la revista a un precio reducido de 5 euros. Los pedidos podéis hacerlos indicando vuestro nombre completo en revista@zonapaintball.com



Liga Sur 5 - Resultado Jornada

1º	Madrid Nightmares
2º	Dragons
3º	Tarifa Poison
4º	Jardal Paintball
5º	Intruders Revolution
6º	Cheroky
7º	Osok
8º	Intruders Evils Dolls

Liga Sur 7 - Resultado Jornada

1º	Madrid Nightmares
2º	Intruders
3º	Paintball Sport Totana
4º	Joy Mejorada
5º	Omeyas
6º	Torvel
7º	Vickings
8º	Paintball Division

Liga Sur 5 - Resultado General

1º	Madrid Nightmares
2º	Dragons
3º	Tarifa Poison
4º	Cheroky
5º	Intruders Revolution
6º	Jardal Paintball
7º	Osok
8º	Intruders Evils Dolls
9º	Volcanic

Liga Sur 7 - Resultado General

1º	Madrid Nightmares
2º	Intruders
3º	Joy Mejorada
4º	Torvel
5º	Omeyas
6º	Paintball Division
7º	Paintball Sport Totana
8º	Vickings
9º	Volcanic

2 JORNADA DE LA LIGA SUR.

Fernando Alvarez

El pasado 4 de Febrero se celebró la segunda de las tres mangas que este año componen la Liga Sur de Paintball. Esta vez, el escenario fue Almería, pero a diferencia de ediciones anteriores, se realizó en Vera, sustituyendo el clásico emplazamiento de Cantoria.

Ocho fueron los equipos que asistieron a la Liga Sur en la categoría de 5vs5. Se echó en falta la asistencia de los canarios Volcanics, que fueron las única diferencia en el roster de equipos con la primera jornada de Córdoba. Suponemos que el esfuerzo económico y las distancias hicieron su parte como razones de su ausencia.

Los tres primeros puestos para la categoría de 5vs5 no tuvieron diferencias respecto a la primera jornada, si bien, esta vez, la victoria de Madrid Nightmares fue más apretada con tan solo 1 positivo de diferencia respecto a los segundos en la clasificación, los también madrileños Dragons, recién llegados de la Liga Extremeña donde también hicieron podium. La tercera posición fue para Tarifa Poison, también terceros en la primera manga, y esta vez con 3 puntos de diferencia respecto al primer clasificado, acortando las distancias de los 6 puntos de diferencia de la primera jornada. EL cuarto puesto de Jardal Paintball indica que han "hecho los deberes" tras su irregular estreno en la jornada pasada. Esta evolución los puede llevar a puestos de cabeza en la siguiente manga. Intruders Revolution repite posición, para dejar paso a Cherokey que no tuvieron tan buen juego como en la primera jornada. Osok continua irregular, aún arañando más puntos que en la manga anterior, y las chicas portuguesas parecen abonadas al farolillo rojo, teniendo una actuación inferior a la primera jornada, no logrando arañar ni un punto.

A la vista de los resultados, nada está aún decidido en esta categoría. Habrá que esperar a la última jornada, a celebrar en Marzo en Sevilla, para decidir quien será el campeón de esta categoría en la Liga Sur.

En Sur 7 las cosas también pintaron bien para los madrileños Madrid Nightmares, consiguiendo el primer doble te de la temporada, y arrebatándole el primer puesto a los portugueses Intruders que parecen cómodos en esta posición., si bien la distancia obtenida fue de tan solo 9 positivos, empatando a puntos, lo que nos muestra una idea de lo disputado de esta jornada.

Paintball Sport Totana se estrenaron en esta liga con un espectacular tercer puesto, lo que demuestra su "buen estado de salud" también en la Liga de Levante, donde consiguieron el primer puesto de la última jornada y ostentan el 4º de la general.

Joy Mejorada no pudo mejorar, ni mantener, su puesto anterior, quedándose con un 4º puesto, que no les arrebató el 3º de la general, seguidos de Omeyas, que si que lograron estabilizar algo más el juego para mejorar su resultado en la anterior jornada y subir un puesto en al general.

En los puestos de cola vemos como Torvel pinchó, obteniendo tan solo 6 puntos, Vickings, haciendo bueno el maleficio de los organizadores, no pudieron pasar de la 7ª plaza y el hundimiento de Paintball Division que no logró ni un solo punto, a todas luces debido al inmenso cansancio arrastrado de asistir desde Sevilla en el mismo día del torneo.

La última manga de esta liga se celebrará el próximo 11 de Marzo en Sevilla, de la cual tendréis cumplida información tanto en la web como en el nº5 de esta publicación. 🎯

1 JORNADA DE LA LIGA EXTREMEÑA

Fernando Alvarez

Las instalaciones de Mérida Aventura, en Mérida, Badajoz, son muy apreciadas por los jugadores para la celebración de torneos, principalmente por la dotación de servicios con la que cuenta, además de un césped artificial que hace las delicias de los jugadores. A todo esto, hay que sumarle un espléndido día de sol, aunque algo frío, que completó una jornada redonda.

Como hemos apuntado, esta liga se juega en formato UAPL, es decir XBall Lite para 3 jugadores. Siete fueron los equipos que acudieron a esta primera cita, de los cuales uno llegó de Galicia, Eternia, con componentes de Angry Fish entre sus filas, dos de Valladolid, Woodpecker's y Woodpecker's B, aunque el primero de ellos con dos componentes emeritenses, ex jugadores de Romanitos, que también estuvieron presente en la jornada como único representante local, Dragons, de Madrid, Acid Face de Sevilla y Tarifa Poison de Tarifa completaban la lista de equipos.

La organización estrenaba también marcador luminoso para el conteo de tiempos y puntos. Las partidas se jugaban a 3 juegos, fuera cual fuera el resultado de los mismos. Esto es, que no era al mejor de 3, si no que se agotaban los 3 juegos para acumular la máxima puntuación posible. Se jugó un round robin con los 7 equipos asistentes, por lo que cada equipo jugó un total de 6 partidas que le suponían 18 juegos completos por equipos.

El arbitraje corrió a cargo de un combinado de jugadores que la organización contrató a tal fin. Su actuación, aunque correcta, no estuvo exenta de polémica, debido a la decisión final de dar los puntos al equipo, sobre el papel, perdedor, caso que el jugador que llegara a colgar la bandera estuviera marcado. Esta decisión se tomó en la reunión de capitanes, pero durante el desarrollo del torneo no causó más que problemas y no fue del gusto de ningún equipo aunque, equitativamente, todos fueron perjudicados y beneficiados por la misma.

Eternia, equipo gallego entre cuyas filas pudimos ver a Danix, componente de Angry Fish, realizó una gran jornada, con juego agresivo, efectivo y la potencia de fuego que caracteriza a todo lo que lleva la marca "Angry". Se estrenaron en esta jornada con el un merecido, aunque disputado matemáticamente hasta el final, primer puesto.

El equipo Anfitrión, Romanitos, con Guillermo Gutiérrez a la cabeza, casi roza la primera posición. Esta segunda plaza obtenida da idea de cómo la organización no tiene por qué estar reñida con los buenos resultados en el campo. También sufrieron, como los demás, las decisiones arbitrales derivadas de la norma expuesta anteriormente en la reunión de capitanes.

Los madrileños Dragons siguen siendo un equipo a batir. Su juego puede pecar a veces de exceso de agresividad, lo que les hace cometer algunos pequeños errores que son los que los alejan de una primera plaza que, antes o después, podrán conseguir sin duda.

El refundado Woodpecker's, donde militan antiguos componentes de Romanitos, como Pablo "Heke" Gutiérrez, sigue estando capitaneado por el eterno Angel Gómez. Su unidad como nuevo equipo aún no está muy equilibrada, a pesar de llevar a sus espaldas una liga Madrileña y alguna que otra competición. Un entrenamiento conjunto más continuado les hará obtener mejores resultados.✌



Tarifa Poison, uno de los dos equipos más jóvenes, realizó un discreto papel, lejos de sus posibilidades reales. Es un equipo joven y agresivo, y con buenas "maneras" en el campo, pero que en esta jornada no terminó de cuajar, granjeándose tan solo la 5ª posición de la manga.

Los sevillanos Acid Face, a pesar de su 6º puesto, fueron la sorpresa de la jornada. Su estreno en competición les hizo divertirse y plantar cara en alguna ocasión a los "grandes". Es un equipo que está empezando, de extrema juventud, del cual, si tienen continuidad en su juego, podremos llegar a ver grandes cosas.

La séptima y última posición fue para el equipo B de Woodpecker's. A pesar de la presencia de Raúl Niño entre sus filas, de dilatada experiencia en el equipo principal y en multitud de torneos, no pudieron más que arañar algunos puntos que no les sirvieron para superar a ninguno de sus rivales.

La clasificación final de la jornada quedó así:

Liga de Extremadura

1º	Eternia
2º	Romanitos
3º	Dragons
4º	Woodpecker's
5º	Tarifa Poison
6º	Acid Face
7º	Woodpecker's B

Tras la conclusión de la misma, se decidió aplazar la segunda jornada, inicialmente planeada para el día 24 de Febrero, al próximo 31 de marzo, dada la coincidencia en fechas de la jornada aplazada de la Liga Gallega, que se jugará ese mismo 24 de Febrero, y en la que participa activamente el equipo Romanitos. No hubo problemas por parte de los equipos a la hora de realizar el cambio. 🐼

ENUR

y mantenimiento de
MODULAR
1000 INCHES
583



Calendario de jugadores de paintball

2007

En beneficio de:

ii*i*afes

asociación tinerfeña
de familias y enfermos psíquicos

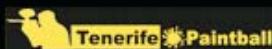
Precio 6 €



Las fotografías que componen este calendario han sido proporcionadas y realizadas por Jugadores de todos los puntos de la geografía española y patrocinadas por empresas del sector que se han unido a esta causa demostrando que el paintball no solo goza de magníficos deportistas, sino de seres humanos con un **marcado color** de solidaridad



Patrocinado por:



Realizado por:
Estudios Económicos Blamur
dentro del programa
Paintball sin Límites

Colaboran:
Cannaya
Zonapaintball
Natalia Gonzalez (Lula)
Alberto (Signatus)



1 JORNADA DE LA LIGA CATALANA 2007

Jaume "Bio" Armengol

El pasado domingo 28 de enero, después de muchos problemas y dos aplazamientos comenzó la Liga Catalana de Paintball 2007.

Ya desde que se acabó la pasada edición, se constató la falta de implicación de los jugadores en la organización de esta liga, que es la única en España que no esta dirigida por ninguna empresa y que son los propios jugadores, que a través de la Associació Catalana per la Promoció del Paintball, gestionan el dinero y organizan la liga.

Después de dos reuniones salió una nueva Junta, pero a lo largo del tiempo se ha visto a que tan solo unos pocos han trabajado para hacer que la liga de este año sea una realidad.

Tras varios movimientos de jugadores, desaparición de equipos y fusiones, la liga de este año cuenta con menos equipos que el año pasado, sobretudo en primera división, que tras la retirada de Krakoskis en el ultimo momento la ha dejado en una situación muy delicada, ya que con tan solo cuatro equipos el numero de partidas que jugarían es muy bajo. Esta situación provocó que en la reunión de capitanes se hablara largo y tendido sobre esta situación; se propuso unir primera división con segunda, a lo que varios equipos de segunda se negaron. Al final se decidió no tocar segunda división y que los propios capitanes de primera división encontraran una solución al problema.

Al cierre de esta crónica se barajaba la posibilidad de que jugaran una liga de Xball Lite, al terminar las partidas de segunda y tercera división.

Este año la liga cuenta con cuatro equipos de primera división, Almogàvers (formado por jugadores de equipos del grupo Riesgo Aventura), Barcelona Addiction (fusión entre Addiction y Easy Target), los clásicos franceses de No Pasaran y Xots (equipo formado por jugadores de los equipos de Can Garriga y Fang Aventura).

En Segunda División hay ocho equipos, Almogàvers 2 (también formado por jugadores de los equipos de Riesgo Aventura), los Five Star (recién subidos de tercera división), los mallorquines PCM Undergorund, los Tarragona Predators, los Tragabolas (también estrenando categoría), Vandals (reaparecidos después de un año sin jugar y con Alex "Zeus" Rosso, entre sus filas) y Xots (antes llamados Anthrax Legión que también han subido a segunda división)

En tercera, la afluencia de nuevos equipos ha bajado considerablemente y de los catorce equipos del año pasado, este año se ha pasado a siete. Este año se estrenan los Absolut (que han empezado muy fuertes), los gerundenses Xots 3, los Zona Shork-Blackhorse y los Trons 2 y siguen los equipos clásicos como Can Avis, Sin Perdón, No Pasaran Magestic.

Este año han desaparecido equipos tan míticos como Fang Aventura, Anigami, los equipos del grupo Riesgo Aventura, dos equipos del grupo No Pasaran, Krakoskis, Barcelona Paintball Nitro, Tarraco Paintball o los Blancanieves y los siete

enanitos.

La jornada se jugó en las instalaciones de Can Garriga, que preparó una zona cubierta para los jugadores, con un potente compresor que dio 4000 psi durante toda la jornada, un servicio de bar y dos campos que estaban muy cerca de la zona de jugadores.

El día amaneció muy gélido con temperaturas bajo cero, lo que provocó más de un dolor de cabeza a muchos, ya que la electrónica de las marcadoras y las bolas no respondieron muy bien ese riguroso frío. Conforme avanzó el día, el sol brilló y brindó un fantástico día para practicar paintball.

El arbitraje corrió a cargo de Xots Gold, Xots y Xots 3, se desarrolló sin ningún incidente digno de nombrar. Hay que destacar, eso sí, la rapidez con que se jugaron las partidas, aun teniendo en cuenta que los de primera no jugaron, en la mayoría de las partidas los equipos ya estaban preparados antes de terminar el anterior encuentro.

La liga de este año la inauguró la partida de Trons vs. Tarragona Predators, los primeros desplegaron un juego muy rápido y agresivo que barrió literalmente a los tarraconenses.

En el segundo campo jugaron Five Star vs. Vandals, Five Star con su juego conservador y aprovechando los errores del contrario, consiguió ganar a Vandals sin mucho esfuerzo conservando sus cinco jugadores limpios.

En segunda cave destacar dos partidas, Almogèvers 2 vs Five Star, que acabó con el tiempo agotado, quedando dos jugadores en cada equipo. Y la partida, con una situación muy absurda, que protagonizaron los Tragabolas vs. Five Star, en que Tragabolas consiguió meter a un jugador en la línea de los cincuenta nada más empezar la partida, eliminó a cuatro jugadores de Five Star en tan solo dos minutos y aun teniendo dos traseros en el campo contra solo uno de Five Star, agotaron el tiempo ya que creían que estaban en minoría y se cruzaron, esperando el ataque de los leridanos, que nunca llegó, agotándose también el tiempo.

PCM Underground con un juego muy efectivo consiguió la tercera plaza, su capitán, Basi, destacó el alto nivel que hay en la liga catalana, así como el buen ambiente que reina entre los jugadores. Al final, el podio fue para Almogàvers 2, Five Star y PCM Underground.

En tercera, ya por fin, sin limitación de bolas, pero sin ramping, Sin Perdón ganó a los Absolut y a su equipo hermano, de los Can Avis, en los dos casos en igualdad de jugadores al final de las partidas. Los Absolut se alzaron con el podio con su juego agresivo y son los favoritos para proclamarse campeones de tercera este año. No Pasaran Magestic, con un equipo más sólido que los años anteriores, quedó en segundo lugar y Trons 2 en tercero.

A la vista de las partidas que se vieron en tercera división se constata que cada vez los llamados "novatos" ya no lo son tanto y que alguno de ellos daría más de un quebradero de cabeza a los equipos de segunda.

Al final de la jornada los jugadores valoraron como muy satisfactoria la primera jornada de la liga catalana 2007, y es que hacía muchos meses que los jugadores catalanes tenían ganas de empezar esta liga.

La próxima jornada se jugará en Can Garriga el domingo 11 de febrero.





2 JORNADA DE LA LIGA CATALANA 2007

El pasado domingo 11 de febrero, se celebró la segunda jornada de la Liga Catalana 2007. Con un frío más soportable que en la primera jornada y bajo un tímido sol, los jugadores volvieron a disfrutar de una magnífica jornada en las instalaciones de Can Garriga en Tossa de Mar.

Pero antes de jugar se informó a los jugadores de los nuevos cambios en la liga, ya que después de la retirada de la competición de Barcelona Addiction y de No Pasaran, la Junta decidió fusionar primera (Almogàvers y Xots Gold) y segunda división, ahora llamada división A.

Xots Gold declinó finalmente jugar este año ya que no encontraban ético jugar contra su filial en una misma categoría. También se decidió que los jugadores de primera división que quisieran podrían ser "fichados" por los equipos de la nueva división creada, fue el caso de Olivier de No Pasaran que jugara el resto de la temporada con Almogàvers. Las partidas empezaron con mucho retraso debido a la informalidad de la mayoría de equipos que llegaron tarde a la convocatoria, a modo de ejemplo, tan solo decir que a la hora de la reunión de capitanes, tan solo había 4 equipos de los 14 equipos.

Además el sábado el compresor de Can Garriga sufrió una importante avería, que gracias a la junta y al compresor de Fang Aventura se solucionó satisfactoriamente, aunque, eso sí, durante la jornada tan solo se llegó a los 3000 psi. El arbitraje corrió a cargo de Five Star, Trons y Trons 2 y se desarrolló sin incidencias destacables. Xots se estrenaba en la liga contra los Tarragona Predators, donde la serpiente jugó un papel muy importante, tanto es así que hasta fue tomada por Gispy, aún convaleciente de su lesión, pero que las ganas de jugar pudieron más que la recomendación de los médicos. La partida se saldó con victoria para los Xots. 🐍





Los Almogàvers, arrasaron en su estreno en la nueva categoría, tal y como era de esperar ya que su nivel es muy superior en relación a los demás equipos, aunque en alguna ocasión sufrieron para alcanzar la victoria. Olivier en casi todas las partidas llegaba a la línea de los 50, confiriendo así un juego muy agresivo al equipo.

Vàndals tan solo ganó contra Tragabolas, en una partida donde Bob con un rápido avance por una de las bandas eliminó a la mayoría de jugadores de Tragabolas.

PCM Underground, siguen siendo uno de los favoritos a ocupar el podio final, cabe destacar el empate contra Xots, que acabo en Time Out.

Tragabolas con su nuevo fichaje Yensi y con Virgi cedido por los Madrid Nightmares, sufrieron suerte diversa. Ganaron la partida a Xots gracias a una fantástica jugada de Yensi que estando contra dos adversarios, los despistó y consiguió eliminarlos. Virgi que jugó las dos ultimas partidas, demostró una vez más porque esta considerado uno de los mejores jugadores de España.

Zelenaye también jugó por primera vez en la Liga Catalana en su equipo de adopción, los Xots, en una breve entrevista, destacó la gran organización de esta liga, el fantástico ambiente que hay, el alto nivel de los equipos y el lugar donde se celebraba la jornada, comentó también el diseño de los campos, en que el primero era más innovador y que el segundo era más clásico.

En la división B (la que antes era tercera división), los Absolut volvieron a obtener el primer puesto, seguidos de los franceses del No Pasaran Magestik, estos últimos protagonizaron junto a Sin Perdón una partida en la cual se cruzaron en medio del campo los dos únicos jugadores que quedaban en el campo sin darse cuenta y fue a la vuelta, con la bandera en la mano donde se decidió la partida a favor de los catalanes de Sin Perdón.

Otra partida digna de mención era la que protagonizó Xots 3 (un equipo nuevo), que en su primera partida, un jugador se quedó mirando la bandera, sin saber si cogerla o no, hasta que agotó el tiempo.

Antes de entregar los premios de la jornada, Yensi, junto a Virgi (y su serpiente) estuvieron vendiendo los calendarios de fotos de jugadores de paintball, iniciativa solidaria que promovió Lula, para ayudar a la Asociación Tinerfeña de Familias y Enfermos Psíquicos, a la cual respondieron muy satisfactoriamente los jugadores, sobretodo para conocer al misterioso Mister X, jugador de Trons y para contemplar las fotos de los otros jugadores entre ellos, Yensi, Zelenaye y Virgi, presentes en cuerpo y alma en la liga.

La jornada terminó con la entrega de premios y con el recordatorio de la tercera jornada se jugará el 11 de marzo, de nuevo en Can Garriga. 🐍



Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF



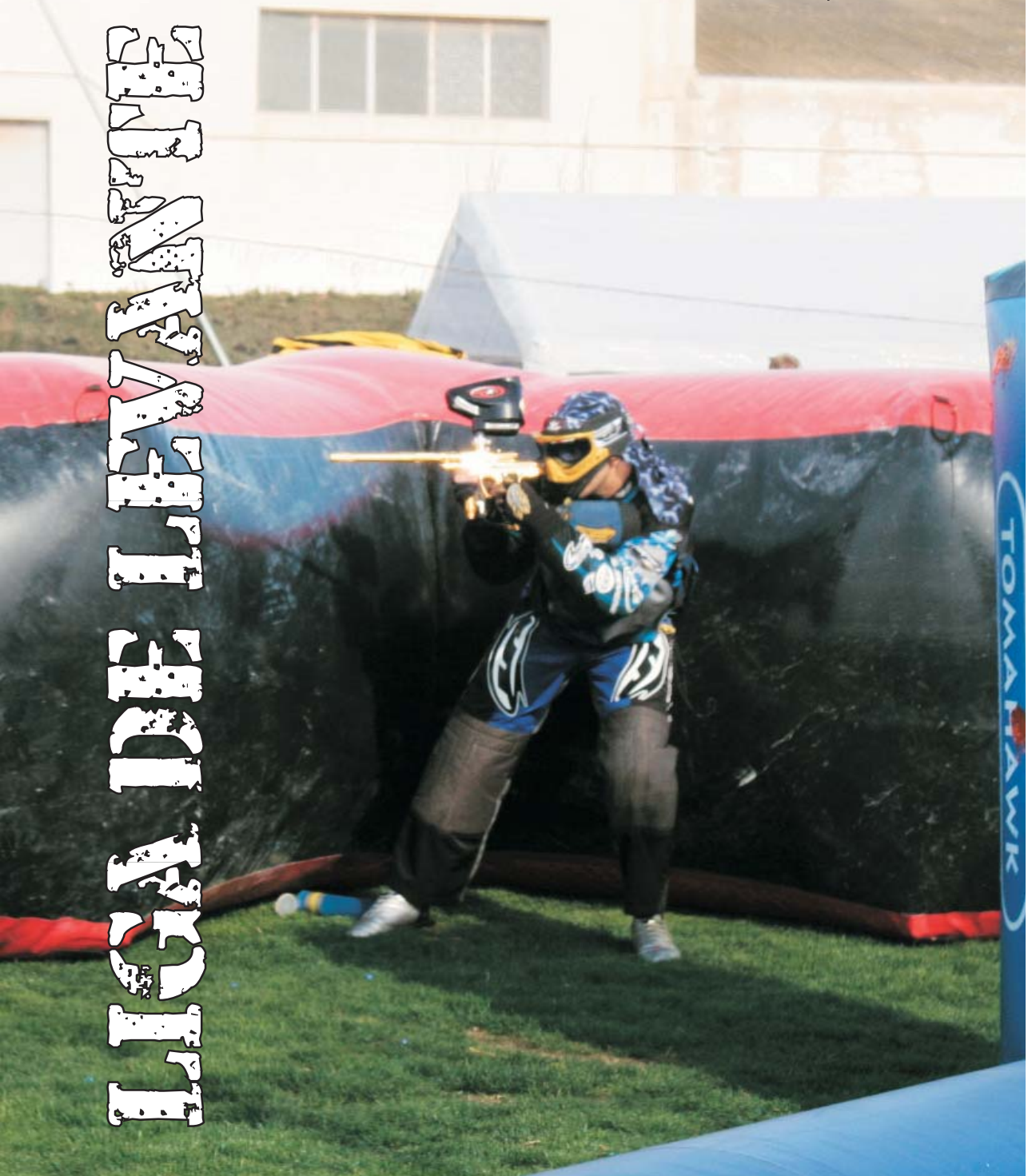
PSYCHO
EVERYONE IS THE ENEMY



Dos han sido las jornadas de la Liga de Levante que se han disputado desde la última aparición de la revista. Echemos un vistazo al desarrollo y clasificación de esta liga, una de las de mayor crecimiento nacional.

Fernando Alvarez / Jonathan Hurtado

LEGA DE LEVANTE



El pasado 13 de Enero, sábado como viene siendo habitual cada vez en más ligas, se disputó la 3ª manga de la Liga de Levante. Una liga organizada por el equipo Xtreme Paintball que, también, arbitra y participa con sus diversas formaciones. Hay que destacar que este equipo cuenta con 4 alineaciones, la primera de ellas encargada del arbitraje, y las tres restantes participantes en la Liga, Tsunami Xtreme, Xtreme Kids y Xtreme PDM

Como en cada manga, fueron 16 los equipos que se dieron cita en esta tercera jornada. Los tres primeros puestos fueron copados por los mismos equipos que lo hicieron en la primera jornada, recordemos que la segunda jornada fue aplazada por mal tiempo, aunque en posiciones diferentes. Esta vez fue Angry Fish quien se llevó el "gato al agua" subiendo a lo más alto del podium, seguidos de Aquatrek, que pierden una posición respecto a la jornada anterior, y Biohazard, de igual manera. En cualquier caso, esta triada de equipos son los máximos aspirantes a la victoria final.

Según opiniones de parte de la organización, el equipo revelación de esta temporada puede ser La Gentuza, a pesar de que sus resultados no concuerden con esto, salvo en esta manga, que subieron al podium con la 4ª posición.

Omeyas, que subieron al podium en la manga anterior, y que demuestran estar más en forma fuera de su liga "madre", en esta ocasión solo pudieron hacer un discreto noveno puesto.

El 17 de Febrero, también con 16 equipos, se disputó la 4ª jornada de liga, que estuvo llena de sorpresas. Para empezar, el equipo que se hizo con la primera posición, Paintball Sport Totana, venía de una discreta actuación en la jornada anterior, donde tan solo consiguió el sexto puesto, pero lo realmente sorprendente fue la remontada de los segundos clasificados, Biohazard Factory, que pasaron de ser farolillo rojo en la 3ª jornada, a este segundo puesto por encima, incluso, de sus "hermanos" Biohazard que se alzaron con la tercera posición. Esto dejó a otros de los equipos con mayor aspiración al título final, Aquatrek y Angry Fish, relegados a la cuarta y quinta posición respectivamente

Durante esta 4ª jornada, destacar algunos incidentes, tales como la lluvia, que no impidió que se terminara de



disputar la manga, la avería del compresor, que se logró solucionar de manera efectiva en menos de 40 minutos, y el desagradable incidente protagonizado por un jugador de Aquatrek, que tras proferir insultos al equipo arbitral arrojó la marcadora al suelo de manera violenta lo que le supuso la expulsión del torneo y del resto de la liga.

Las próximas jornadas se disputarán los días 17 de Marzo y 14 de abril, donde se decidirá el podium final, apretado aún. La suerte aún no está echada.

Clasificación General Temporal

1º	Aquatrek
2º	Biohazard
3º	Angry Fish
4º	Paintball Sport Totana
5º	Xtreme Paintball
6º	Triballs
7º	Torvel
8º	La Gentuza
9º	Biohazard Factory

10º	Maniacs
11º	Omeyas
12º	Tsunami Xtreme
13º	Hellboys
14º	Xtreme Kids
15º	DRM
16º	Scorpions
17º	Mallorca Madness
18º	Porn Stars



Rosque



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.



VIEWLADER



TIPPMANN



Servicio técnico certificado

TOTAL-PAINTBALL.COM

Catálogo on-line

AUTOMAG AGD

Miguel Vilalonga



En estas páginas intentaremos dar explicación al porqué la AutoMag de AGD es una de las marcadoras preferidas por los jugadores de paintball de todo el mundo. La comunidad de jugadores de paintball usuarios de esta marcadora es una de las más grandes, prolíficas y antiguas que existen.

A pesar de que las AutoMag no han tenido su gran momento en España y que en el pasado han sido utilizadas por un reducido número de jugadores, ha sido debido única y exclusivamente a la especial situación del paintball en nuestro país y a la mentalidad del jugador español. En España es frecuente que una marcadora se ponga de moda si es utilizada por un equipo en concreto o por el impulso que le dé la campaña publicitaria de una empresa. Esto no llegó a pasar nunca con las AutoMag y por lo tanto nunca llegaron a calar hondo en el jugador de paintball español.

Sin embargo en el resto del mundo esta marcadora tuvo una aceptación enorme y hoy en día sigue en vigor.

Es sin lugar a dudas la marcadora mecánica más rápida del mercado

Se trata, probablemente, de una de las marcadoras ideales por su diseño para ser utilizadas por el jugador que tiene por costumbre jugar a paintball los fines de semana como hobby y que juega regularmente y en todo tipo de modalidades distintas, tanto big games como escenarios, pachangas y torneos. Los motivos por los cuales la gran mayoría de estos jugadores han elegido durante años este tipo de marcadoras son varios.

El diseño es tremendamente sencillo. Se trata, básicamente, de un tubo, casi una prolongación del cañón. No tiene partes móviles externas lo cual la hace fácilmente camuflable mediante fundas y arpillera. Es ligera por su diseño de pequeño tamaño, su mantenimiento es sencillo ya que tiene pocas partes móviles internas y la marcadora en sí consta de un único regulador que hace las veces de regulador y de bolt. Debido a los distintos modelos de válvulas que existen, es posible montar en la marcadora el modelo más adecuado a los requerimientos del jugador, pudiendo utilizar CO2, aire y nitrógeno.

Es sin lugar a dudas la marcadora mecánica más rápida del mercado, ya que su sistema de gatillo ULE (Ultra Light Engineering) en semi puro, o su sistema de gatillo RTy las válvulas mejoradas de alto índice de rof permiten disparar la marcadora utilizando solo sistemas totalmente mecánicos tanto en modo semi puro, de manera legal con una presión de gatillo similar a la de un gatillo electrónico, o con el sistema de gatillo reactivo con altos índices de disparo que, a pesar de no poderse utilizar en torneos, sí se puede utilizar en big games y escenario, así como en partidas de bosque clásicas. Esta versatilidad da la posibilidad al usuario de no tener que cambiar de marcadora ya que la AutoMag le permite jugar en igualdad de condiciones que los demás.

Caso de querer participar en torneos donde se permitan modos de ramping, etc., solo tendría que colocarse un frame electrónico propio de AGD o un frame electrónico de Spyder con software actualizado de torneo.

Sin embargo los usuarios de esta marcadora son en su gran mayoría jugadores que desean tener una máquina de confianza duradera y fiable, muy en la línea de pensamiento del jugador de paintball tradicional, a diferencia de España, donde son los jugadores con pocos años de experiencia los que juegan a paintball en áreas forestales. En otros países los jugadores de paintball de bosque, conocido como paintball tradicional o alternativo, son mayoría y cuentan con una larga experiencia de juego a sus espaldas. Algunos de estos jugadores llevan jugando con AutoMag los últimos 10 años y siguen usando la misma marcadora sin problemas, lo cual le ha dado la merecida fama de resistencia y durabilidad.

Su diseño consta de cuerpo,
de disparo, el rail
dicho y

válvula, que hace las veces de bolt y regulador de presión que une el cuerpo con el frame, el frame propiamente el cañón. Por otro lado, es totalmente modular, de manera que puede ser mejorada con nuevos sistemas de válvula, frame, rail, etc.

Esto hace posible que un jugador pueda utilizar distintos tipos de cuerpos de marcadora con distintas roscas de cañón, cuerpos de feed lateral (izquierda o derecha) o centrado o feed para sistema wrap feed. Puede instalar frames de distinto tipo doble o simple gatillo, sistemas de gatillo reactivo, frames con inclinaciones positivas más o menos pronunciadas, de 90 grados, o electrónicos.

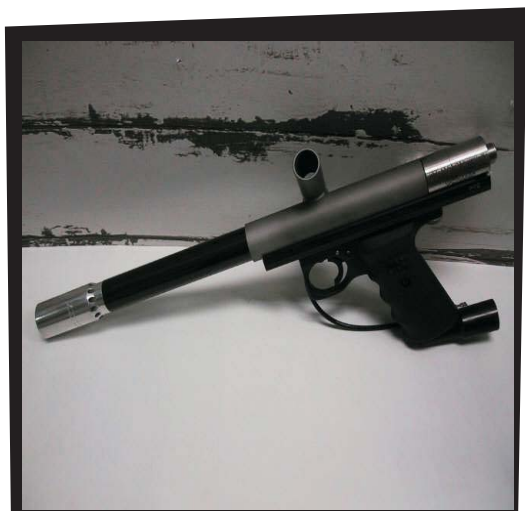
Su modularidad permite que AutoMags con más de 10 años puedan ser actualizadas con sistemas de válvulas modernos y piezas de última generación. Esta capacidad solo es posible en marcadoras como la AutoMag y los modelos de Autococker Pre k2.





Brains Boards by Victory Paintball Supplies
Next generation in paintball electronics

victorypaintballsupplies.com



AGD creó el diseño para que fueran duraderas por lo cual se utilizaron aleaciones y materiales muy resistentes en las piezas. Para simplificar la construcción, montaje y mantenimiento del conjunto de la válvula que hace las veces de bolt y regulador de presión de manera que no es necesario un segundo regulador.

A diferencia de las demás marcadoras, en las Mag el grip no es un regulador; un grip delantero que hace las veces de cámara de reserva de aire o volumizador y en el caso de las válvulas para CO2 se instala un cámara de descompresión.

La válvula está pensada para funcionar en un alto ciclo de disparo, de esta manera las antiguas válvulas de CO2 tenían un ciclo máximo de 16 bps, pero esta velocidad de ciclo se aumento exponencialmente en los siguientes modelos llegando a 25 bps y a rof superiores.

Con la segunda generación de válvulas y el sistema Rt, AGD creó una marcadora capaz de índices de disparo muy elevados lo cual jugadores de torneo y en competiciones, ya que en esa época

provoco su utilización masiva por los

los gatillos Rt eran plenamente legales en torneo. Pero la tecnología de los cargadores eléctricos no soportaba estos índices de rof. Ante este problema AGD creó un sistema secundario de alimentación de bolas el cual se conectaba al cargador de la marcadora y empujaba la bolas más rápidamente y mediante un sistema de inyección forzado. El Wrap Feed. Pero... ¿por qué AGD tomó esta decisión y no creo un cargador en sí?. La respuesta la encontramos de nuevo en la modularidad. Este sistema secundario permitía a los jugadores utilizar el tipo de cargador que más les conviniera y que sus sponsors le obligaran a utilizar de manera que cualquier cargador podía ser utilizado en conjunto con el sistema de alimentación forzada de AGD.

Esto solucionó muchos de los problemas de rotura de bolas y confirió a las Mag la posibilidad de disparar en rof altísimos e imposibles para la competencia utilizando cargadores de distinto formato y capacidad.

Otra ventaja de este sistema era que el cargador podía posicionarse donde el usuario creyera conveniente. Tanto es así que el cargador dejó de montarse en la parte superior de la marcadora y paso a colocarse en el lateral o incluso encima de la botella, detrás de la propia marcadora, reduciendo de forma sustancial el perfil de la marcadora.

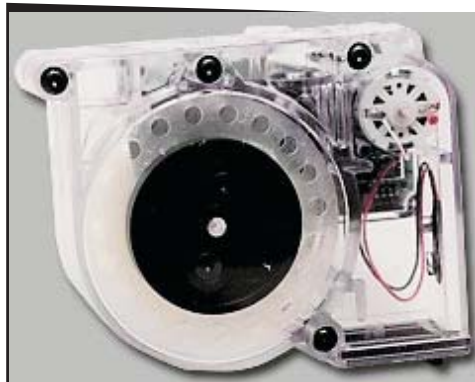
La principal desventaja del sistema era su peso y complejidad, pero a pesar de ello se sigue utilizando. Tuve la oportunidad de probar uno de ellos en la pasada Iberian Cup instalado en una Dye Matrix.

Para terminar de solucionar los problemas, AGD creó el sistema de Bolt Level 10. Este sistema de bolt antirotura de bolas es compatible con todos los modelos de válvula existentes y hace prácticamente imposible que la marcadora rompa bola, a pesar de golpearlas, ya que utiliza un sistema de muy baja presión que tiene un impacto cinético muy bajo. La comercialización de este sistema acabo con el problema que llevaban arrastrando las Mag de romper bola debido a los altos índices de rof y la inexistencia de cargadores que los soportaran.

Este paso acabo de afianzar la aceptación de las Mag por parte de los jugadores de paintball, pero no acabo aquí sino que debido al pequeño tamaño y al diseño tubular del cuerpo hace posible que se utilice como base para realizar modelos de marcadoras mil-sim ya que el cuerpo se adapta a la mayoría de huecos interiores de los cuerpos mil-sim (simulación militar). Los cuerpos con feed a 90° diseñado para wrap feed permite utilizar cargadores tubulares de capacidad limitada que son utilizados en big games y en juegos mil-sim

Pero también tiene desventajas. El peso de su versión electrónica, la e-Mag, es excesivo, debido al tamaño de la batería. Se han fabricado nuevos modelos y se pueden instalar frames de otros tipos, pero el frame AGD no ha sido mejorado para adaptarlo a los tiempos que vivimos. Esto es algo que ha marcado la filosofía de diseño de AGD y es realizar muy buenos diseños pero no ser demasiado dado a realizar cambios en el mismo.

En su defensa debo decir que los diseños de AGD no necesitan de mejoras del tipo mecánico pero si en el estético y en el ámbito de peso. Pero esto es característico de su forma de construir donde priman los buenos materiales y la construcción duradera antes que la estética o el peso ligeros.



Otra baza a su favor es el precio por 600 euros un jugador de paintball tradicional puede adquirir una AutoMag con los últimos adelantos totalmente neumática y capaz de los más altos índices de rof sin problemas de rotura, y con la comodidad de saber que no tendrá problemas ya que siempre podrá encontrar recambios o mejoras para su marcadora . No es el caso de las marcadoras electrónicas utilizadas por los jugadores de bosque los que en el momento que deja de fabricarse ese modelo tiene muchos problemas para encontrar recambios y placas electrónicas compatibles.

Hay que sumar a sus ventajas su férrea construcción, que les permite utilizarlas durante años en condiciones de campo sin preocuparse por la integridad de sus componentes, fabricados en acero y aleaciones resistentes. En España se considera que para jugar en bosque han de utilizarse marcadoras de gama media o marcadoras de pista que al cabo de un año están obsoletas o dejan de fabricarse. ..

Los jugadores de paintball tradicional realizan esta actividad durante años y de forma regular los fines de semana, de manera que necesitan de una marcadora fiable, que no les estropee un día de paintball por romper bolas, ligera, sin partes móviles externas y de diseño modular. Sin duda uno de los mayores problemas para que hoy en día no sean más populares a sido el hecho de que AGD decidió eliminar sus programas de sponsorización a jugadores de torneo y centrarse íntegramente en su programa de modelos para paintball tradicional , big game y mil-sim.

Curiosamente las versiones con frames mecánicos y reactivos han sido más del agrado de los usuarios debido a su permanencia en el tiempo no utilizar baterías y no tener problemas a la hora de encontrar recambios .

Es una lástima que AGD haya decidido desaparecer de la escena de los torneos por que seguramente podríamos disfrutar de versiones realmente excelentes

No por ello dejaré de mirar con respeto a un jugador que lleve una AutoMag con cuerpo Karta Válvula X, y Level 10. Aunque más de uno podrá pensar que es una "antigualla", muchas de las marcadoras que hoy en día tenemos en nuestras manos habrán desaparecido cuando esta marcadora continúe regalando buenas tardes de paintball a su dueño.

Este artículo va dedicado a todos los fans de las Mag , a los equipos que españoles que las usaron para conquistar, ganar juegos en el Millennium Series, y a los que a pesar de tener otras nuevas y modernas marcadoras siguen guardando con cariño sus Mags Rt y e-Mags.





Join
by S
XO

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



in teams sponsored
SPORT ATTITUDE &
industries as
BAD COMPANY" and
INFLUENCE" -



"To cheat or not to cheat"

Gaetano Vitale.

Hace mucho tiempo... en los inicios este divertido deporte, limpiarse era una deshonra, en el mejor equipo del momento (los Ironmen) el mismísimo Bob Long te echaba del equipo de una patada en el trasero si te limpiabas, en aquellos tiempos el paintball era un deporte de caballeros. Pero, como el resto de los deportes del mundo, por Ley Universal, el paintball evoluciona, y se transforma en todos los aspectos.

Hoy en día el paintball de competición no se juega en el bosque, vestido de camuflaje y con gafas de protección... hoy se juega en campos de costoso césped artificial, con coloridos trajes llenos de logotipos de patrocinadores, con espectaculares máscaras que a los ojos del pagano nos hacen parecer Darth Vader y marcadoras que tenemos que modificar para que no disparen más de quince bolas por segundo. Hoy en día se juega al paintball de competición por algo más que diversión, la diferencia entre hacer o no podium no solo se refleja en el honor y el orgullo, si no en dinero, descuentos y prestigio que te dará más dinero en el futuro.

Esto ocurre a todos los niveles, ya sea en el equipo bandera de una conocida empresa del sector o en un equipo novel que juega en el sur de España, si ganas obtendrás beneficios, desde dinero contante y sonante a un descuento en el precio a pagar por las bolas utilizadas, lo cual se traduce como no, en dinero otra vez.

Y e aquí el factor que todo lo cambia, El Dinero, la razón, por la cual muchos de los que ahora estáis leyendo este artículo os levantáis todos los días por la mañana para ir a hacer algo durante 8 horas que preferiríamos no hacer. La razón por la cual mueren muchas personas todos los días. Y en el paintball no va a ser menos importante, el enfoque cambia, ahora ganar es más importante que nunca, aunque el paintball no se ha profesionalizado como otros grandes deportes, la competitividad generada es muy alta, y lo que los que compiten están dispuestos a hacer por ganar puede no gustarle a mucha gente; el fenómeno llamado "cheating" (hacer trampas).

Todos los deportes tienen un reglamento, que observa penalizaciones y sanciones para que este se pueda desarrollar con cierto civismo. En el paintball de competición ocurre lo mismo, si te limpias o continúas jugando con un impacto recibirás una penalización, exactamente igual que si jugando al fútbol cometieras una falta y te penalizaran con una tarjeta. Pero todavía existe una diferencia, la reacción general ante una acción así en el paintball es diferente, los jugadores que son víctimas de un "cheater" se enfadan hasta dejarse la garganta a gritos, el público se alborota y los árbitros se ponen muy nerviosos, se crea mucha tensión ante una acción de este tipo. Todos lo hemos visto desde las ligas regionales hasta las finales más importantes, en la última y controvertida final de la NPPL Alex Fraige de Dynasty gritó

e insulto hasta quedarse afónico a Sebban de Joy Division por que hizo trampas, se limpió un impacto. Y es que la diferencia entre una falta de fútbol y limpiarse un impacto es que la falta es más obvia y fácil de visualizar que un sutil y disimulado gesto que limpia un impacto, y ante las increíbles habilidades de limpieza que presentan algunos jugadores y a las actitudes derivadas, de admiración y de prestigio de otros jugadores para con ellos, ya se toman medidas;

La PSP tiene un cuerpo de árbitros unificado y profesional que lo pone realmente difícil a los jugadores más tramposos, esta parece ser la mejor solución. El conocido y archicampeon equipo Dynasty lleva una campaña mediática en foros y revistas en contra de este tipo de acciones. La NPPL tiene nuevo director y dueños, ya tienen un programa para solventar este tipo de problemas, esto incluye un sistema automático de limpieza de obstáculos entre partidas para facilitar el arbitraje, y así infinidad de medidas que las organizaciones de las ligas y torneos de ven obligadas a tomar.

Por otra parte en los foros y comunidades paintballeras hay división de opiniones, los partidarios del juego limpio que claman al cielo por una solución, y los que piensan que forma parte del juego, como una opción más. En esta nuestra comunidad, las opiniones parecen repartirse de forma uniforme, los jugadores noveles y los de bosque se enfrentan con los jugadores de pista con más experiencia que son los que opinan que esta acciones son parte del juego. Lo cierto es que hasta la hora, los reglamentos hacen clara referencia a estas acciones y tienen su penalización correspondiente, dicho esto; ¿por qué estando todos de acuerdo con el reglamento sigue habiendo problemas? Por que la gente desconoce el reglamento e interpreta estas acciones como ilegales, cuando están contempladas en el reglamento como acciones penalizables. Por otra parte está el arbitraje, los árbitros, jueces de las ligas y torneos, son los que tienen la última palabra y los que deciden si se han hecho o no trampas. Pero al igual que no podemos culpar a la policía de la criminalidad, no podemos culpar a los árbitros de que se hagan trampas en el terreno de juego.

Lo cierto es que los jugadores hacen trampas por que les conviene, en la toma de la decisión de hacer trampas hay dos factores: el riesgo y las ventajas.

El jugador "tramposo" hace el balance de estos dos factores rápidamente, y el resultado es la decisión final y su consiguiente acto. Están bastante claros los beneficios que se obtienen actuando así, y se sabe que el riesgo depende del reglamento y del arbitraje, por eso se hacen menos trampas jugando al Xball y cuando el arbitraje es bueno.

La solución entonces salta a la vista, hay que aumentar el factor riesgo; la PSP en su liga de Xball, la NXL, ha optado por un arbitraje de calidad y unas penalizaciones que afecten negativamente al resultado del partido, restando un jugador al equipo penalizado durante 5 minutos, teniendo en cuenta que la Xball se basa en la consecución de juegos que suelen ser muy rápidos, por lo tanto las ventajas son menores y el riesgo es muy alto, los jugadores rara vez se limpian impactos o incurrir en "playing on". Además si esto ocurre



en los últimos 90 segundos del partido el equipo contrario al que incurre en la penalización obtiene un punto de partido.

Esto no ocurre en la NPPL ni en la Millennium Series por que el formato de juego hace que el riesgo sea bajo comparado con las ventajas, sobre todo en situaciones en las que un equipo va perdiendo un partido y sus jugadores deciden arriesgarse con estas acciones.

De momento, en las pistas, este es el estilo de juego que prima hoy en día, de manera que equipos prometedores, capaces de ganar en entrenamientos a equipos como Dynasty o XSV cuando juegan con un arbitraje competente en importantes torneos su aparente nivel de juego se muestra tal y como es, desvelando su carácter tramposo, y demostrando que o bien hay que mejorar la técnica de juego, o las habilidades de subterfugio a la hora de limpiarse o continuar jugando con un impacto.

Está en nuestras manos, las de los jugadores, sobre todo en las de aquellos que representan a los equipos más influyentes el decidir que clase de paintball queremos jugar, si dar prestigio a aquellos que juegan haciendo trampas y lo admiten abiertamente o hacer como se hacía antes, como siguen haciendo los jugadores de bosque y escenario, cuando detectan a un tramposo o "inmortal" es probable que no le dejen jugar con ellos otra vez y pierda respeto y prestigio. ¿Queremos un deporte de caballeros o de rufianes? 🖤





QUIERO SER JUGADOR DE PAINTBALL

Sara Gomilla

Después de jugar a Paintball un par de veces, de alquiler o con el equipo de nuestros amigos, podemos decidir que queremos que el Paintball forme parte de nuestra vida.

Esto significa que tendremos que comprarnos nuestro propio equipo y aprender a jugar e integrarnos a largo plazo en un equipo.

Normalmente la adquisición de equipo se realiza de forma gradual, es decir, nos compramos la máscara y la marcadora (cargador, marcadora, cañón de serie y botella), un portapods sencillo y unos pocos pods, que son los elementos imprescindibles y luego vamos completando con ropa, guantes, protecciones, repuestos, herramientas y modelos más completos de portapods, cañón, cargador e incluso marcadora.

Es mejor comprar una máscara buena ya desde el principio porque es un elemento de seguridad muy importante y de lo contrario tardaremos solo unas pocas jornadas a decidir cambiar a una máscara mejor.

El material que compremos dependerá mucho de nuestras preferencias personales y de nuestra disponibilidad económica. Informarnos mucho e intentar probar todas opciones, tanto en marcadoras como de equipo, que podamos antes de dar el paso definitivo suele ser la mejor manera de comprar un buen material.

Cuando ya tengamos nuestro material tendremos que aprender a jugar.

APRENDIENDO A JUGAR

JUGANDO CON NUESTROS AMIGOS

Algunos tenemos la suerte de empezar a jugar con nuestros amigos y así vamos quedando con ellos para jugar y aprendemos de ellos, esto está muy bien porque el ambiente es distendido pero nos limita a los conocimientos que tenga el jugador de nuestro grupo que mejor juegue además de exponernos a sus dificultades o reparos a la hora de transmitir sus conocimientos.

Algunas veces, también ocurre que algunos de nuestros amigos son bastante competitivos y no están dispuestos a compartir con nosotros sus conocimientos, se sienten mejor ganándonos todas las partidas aunque nosotros juguemos mal que ganando solo unas pocas y en condiciones de igualdad. Cuando esto ocurre es muy difícil mejorar como jugador y conservar a la vez la amistad de nuestros amigos.

Tenemos que distinguir entre aquellos grupos de amigos que juegan a Paintball solo entre ellos y por lo tanto aplican sus propias normas o "normas de la casa" y aquellos que acuden regularmente a encuentros o partidas con otros grupos. Así algunas de las cosas que hacemos cuando jugamos con nuestros amigos pueden no ser aceptadas cuando vayamos a jugar a otros lugares y debemos tener siempre en cuenta informarnos bien de las normas locales cuando vamos a jugar con otros jugadores.

Normalmente, los jugadores que solo juegan entre ellos no entrenan, evolucionan lentamente porque aunque las partidas puedan tener desarrollos muy parecidos, al no entrenar ciertas jugadas concretas, suele ocurrir que cuando se vuelven a dar las circunstancias en que fuimos eliminados, nos es muy difícil dar con la táctica que nos permita invertir esta tendencia y permanecer en juego.



THERE IS A TROPHY FOR EVERYONE



BUT NOT EVERY TROPHY COUNTS



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



Así, estos jugadores solo evolucionan cuando aumenta su acceso a un terreno o recursos que les permitan jugar con más frecuencia o durante más tiempo, o cuando al grupo se une una persona con características muy diferenciadas que actúa como revulsivo en el grupo.

Cuando un grupo de jugadores, aunque no se defina a sí mismo como un equipo, acude regularmente a encuentros y confrontaciones con otros equipos, se tiende a crear una cierta organización táctica y los jugadores se espolean y ayudan entre ellos porque al mejorar el nivel individual aumentan los resultados del grupo. También suelen entrenar aunque solo sea para preparar su participación en una concentración y nos ayudan a jugar mejor.

JUGANDO CON JUGADORES EXPERTOS

En otros casos, somos "adoptados" por expresarlo de algún modo por un jugador veterano que nos enseña a jugar. Este es el sistema de aprendizaje tradicional que se remonta a los inicios del Paintball como deporte, a los tiempos en que era una actividad estrechamente relacionada con el entrenamiento militar y la supervivencia.

En este caso, aprendemos directamente de otra persona en una relación de maestro-aprendiz que es muy provechosa, ya que la persona que nos enseña tiene muchas ganas de que aprendamos y se centra en nosotros de forma exclusiva.

Con este sistema, además de las técnicas físicas, solemos aprender ciertas actitudes y reflejos instintivos que nos hacen muy eficaces en el campo, aunque también nos vemos contaminados por la forma de pensar de la otra persona.

Esta forma de aprendizaje es muy dura porque suele constar de muchas pruebas de evaluación en las que de algún modo debemos demostrar que somos dignos de ser instruidos en los secretos del combate de bosque.

Este tipo de aprendizaje suele empezar con nuestra integración en un grupo de veteranos (jugadores con mucha experiencia), dentro de este grupo solemos ser "el nuevo" o "el novato" y se suelen cumplir toda una serie de rituales de diverso carácter, desde nuestra presentación en el bar o tasca al que acude todo el equipo al acabar de jugar, a tener que soportar una o más bromas o novatadas relativamente inofensiva.

Nos encontraremos ante un silencio relativo, no se nos pregunta sobre nuestra familia ni aficiones, esta actitud sirve para que nos centremos en el Paintball, para que cuando estemos en el campo solo pensemos en el juego, además de separar a las personas con poca voluntad de las que tienen un carácter firme.

Estas pruebas que parecen innecesarias pero son importantes para sacar a flote ciertos rasgos que nos ayudarán cuando estemos solos en el monte en una situación de desventaja, en estos momentos solo contaremos con nuestros propios recursos y debemos estar acostumbrados a concentrarnos en ellos sin dejarnos distraer por factores externos.

Como "novato", nuestra opinión sobre la estrategia a seguir no cuenta, dado que no tenemos experiencia jugando partidas y nos faltan datos para poder juzgar apropiadamente las capacidades de los equipos y el terreno de juego.

Así, se trata de escuchar con atención y tratar de aprender lo máximo posible, pudiendo de tanto en tanto hacer preguntas que suelen ser respondidas o bien con una frase críptica y zen o bien con la práctica del movimiento estratégico correspondiente.

Aunque podamos sentirnos infravalorados durante nuestro proceso de aprendizaje, no hay nada más satisfactorio que saber que hemos logrado ganarnos el respeto de las personas cuya opinión realmente nos importa.



Estas pruebas también sirven de filtro, aunque parezca injusto, algunos equipos pueden pedirnos que dejemos de acudir a sus partidas si consideran que no nos adaptamos adecuadamente al grupo. Esto no significa que no podamos jugar al Paintball sino que debemos buscar otro grupo con el que disfrutar de este deporte y no es (si nos hemos esforzado de veras) un fallo personal sino un signo de que no estamos en consonancia con nuestro equipo y antes de arruinar una buena relación personal debemos ser capaces de aceptar la incompatibilidad con el grupo en cuestión.

Debemos distinguir claramente entre los grupos de Paintball que tienen una cierta identidad propia y los Grupos Violentos o Pandillas que además de otras actividades juegan al Paintball y que nos pueden implicar en una red de actividades que nada tienen que ver con nuestro deseo de disfrutar del deporte y el contacto con la naturaleza.

Cuando empezamos nuestro entrenamiento con un jugador veterano, normalmente nos impondrá una serie de normas que parecen contrarias incluso a nuestra presencia en el campo.

No deberemos hablarle o mirarle directamente ya que podremos delatar su posición y arruinar su camuflaje, puesto que aunque intentemos esconder nuestra presencia, esta es bastante llamativa hasta que no dominamos ciertas técnicas. Tendremos que ir en la retaguardia del grupo puesto que nuestra forma de movernos en el bosque produce ruidos excesivos y además no estamos acostumbrados a detectar a otros jugadores emboscados. No podremos hablar por la radio, salvo excepciones extremas, porque nuestra forma de comunicarnos no es clara y por tanto no transmite información a los jugadores y en cambio los distrae de lo que están haciendo. No deberemos disparar primero al descubrir a un jugador contrario porque nuestras posibilidades de eliminarle son pocas y en cambio al abrir fuego descubrimos al equipo.

El material que compremos les parecerá que está mal elegido o mal colocado.

En definitiva, nos sentiremos un paquete durante muchas jornadas, hasta que poco a poco nos iremos curtiendo y saldrá a flote el autentico guerrero de bosque que hay en nuestro interior.

LOS EQUIPOS EN LAS PARTIDAS

Normalmente cuando vamos a jugar hay varios grupos ya preestablecidos, son grupos de amigos que acuden juntos a las partidas y que juegan juntos. Si hemos empezado a jugar con nuestros amigos, a la hora de hacer los equipos, lo normal es que todos estemos en el mismo equipo; Si hemos aprendido a jugar con un tutor, jugaremos en el equipo de esa persona; Pero si no conocemos a nadie de los que van a jugar tendremos que integrarnos en un grupo, de manera provisional o permanente.

Por suerte hoy en día hay tantos grupos de jugadores de Paintball que nos será fácil, aunque no necesariamente rápido, encontrar un grupo de gente con el cual jugar estando a gusto.

Normalmente tanto los grupos informales como los equipos más estructurados siempre intentan aumentar su número de integrantes, en el caso de los grupos informales, se tratará simplemente de relacionarnos con gente con la que sintamos afinidad, tanto en su forma de ver el Paintball como en su visión de la vida.

En el caso de equipo organizados podemos vernos obligados a pasar alguna prueba de acceso y el grado de compromiso, monetario y de asistencia suele ser más alto.



Cuando asistimos a partidas a las que acudimos sin formar parte de un grupo, nos encontraremos jugando con gente a la que no conocemos y con la que hemos de cooperar para conseguir ciertos objetivos.

Aunque en algunos juegos se realiza una especie de sorteo de jugadores, es decir, cada jugador recibe un brazalete y por azar está en un equipo o en otro, lo más normal es que los grupos ya existentes jueguen juntos y se repartan los jugadores sueltos hasta igualar el número de participantes en cada bando. Esto significa que seremos elegidos por el capitán de uno de los dos equipos; a medida

que vayamos coincidiendo en estos equipos, los capitanes nos preferirán o no, según nuestro comportamiento dentro y fuera del campo. El número de bajas que hagamos, si hemos seguido el plan establecido por el grupo, el fair play, nuestra habilidad en el juego y la forma en que nos relacionamos con los otros jugadores son muy importantes, además factores como la puntualidad, la disponibilidad tanto temporal como económica, que estemos preparados o no cuando se acaba el tiempo de descanso, etc., son importantes cuando queremos entrar en un grupo.

La mentalidad adecuada para jugar al Paintball es estar siempre preparado, esto significa un montón de cosas diferentes y se refiere tanto a elementos físicos como a un cierto estado mental.

ESTAMOS SIEMPRE PREPARADOS cuando:

Tenemos el equipo limpio y engrasado, repasándolo antes de llegar al campo y cuando terminamos de jugar.

Somos puntuales tanto al quedar para ir al campo de juego como para entrar a las partidas.

Contamos con todo el material que necesitamos, tanto máscara, marcadora, bolas, como agua, comida y papel para limpieza. Estamos atentos a lo que sucede durante el juego, llegamos a las partidas descansados, habiendo dormido lo necesario.

Estar en buena forma física, para correr, trepar o arrastrarnos cuando sea necesario.

Vamos al campo con una buena mentalidad, tanto para ser eficaces en el juego como para evitar broncas y malos rollos.

Está claro que siempre contaremos con la ayuda de nuestros compañeros, pero convertirse en una carga para ellos hará de pronto dejen de quedar con nosotros para jugar.

TIPO DE JUGADOR

En las partidas hay varios tipos de jugadores y funciones en el juego.

Según nuestras preferencias personales, las necesidades de nuestro equipo y nuestras características tanto físicas como psíquicas, realizaremos una u otra función durante la partida y nos definiremos como jugador.

Algunos jugadores caen en el error de tratar de copiar las técnicas de un jugador cuya filosofía, tamaño o estado físico, son muy diferentes a la suya.

Tratan de llevar 10 pods porque otro jugador también los lleva, sin darse cuenta de la relación de peso entre las bolas contenidas en los pods y el peso corporal debe ser adecuada. Tratan de realizar emboscadas que exigen esperar en silencio cuando son charlatanes e impacientes.

Así, técnicas que a otros jugadores les funcionan a ellos no les sirven y se sienten frustrados. Es difícil, pero debemos encontrar nuestra propia forma de jugar al Paintball, aunque eso no significa descuidar la práctica de slides, snap-shot, cortinas y demás.

La función que realicemos dentro del terreno de juego se beneficiará de que adaptemos nuestro material, en una especialización que en ningún caso debería impedirnos ayudar a los otros miembros de nuestro equipo realizando otras funciones cuando suframos bajas que aconsejen un cambio de táctica y nos obliguen a jugar de otra manera.

En el Sup'airball las posiciones están bastante definidas y son muy sencillas de identificar y definir. Estas posiciones son Delantero, Central y Trasero. Siendo los delanteros los jugadores que avanzan al ataque, el Central el que dirige el juego y realiza funciones de comunicación entre los delanteros y los traseros, y los traseros son los que llevan la potencia de fuego del equipo, cubren a los delanteros y hostigan al otro equipo.

En el bosque las posiciones no suelen definirse de la misma manera, aunque hay jugadores cuya actitud suele ser más agresiva y normalmente juegan en la avanzadilla del grupo y jugadores cuya aportación en la retaguardia y de refuerzo es fundamental para ganar partidas.

Además solemos encontrar jugadores que cumplen alguna de estas funciones:

Corredor

Es un jugador muy físico que suele ser el encargado de colgar bandera o rodear al equipo contrario realizando un avance 



inesperado por su rapidez de ejecución.

Rastreador

Es un jugador especializado en descubrir a los jugadores del otro equipo siguiendo pistas y distinguiendo indicios de nuestra actividad de los rastros causados por animales.

Sniper

Es el antagonista del Rastreador, un jugador cuya especial habilidad para camuflarse en el bosque y realizar disparos desde larga distancia le permite eliminar a los jugadores del otro equipo sin ser descubierto.

Operador de radio

Varios de los integrantes del equipo pueden tener la misión de mantener al equipo comunicado durante sus desplazamientos o al dividirse en grupos más pequeños para patrullar, rodear los objetivos, etc.

Capitán

Organiza el juego designando las posiciones que ocupará cada jugador y decidiendo la táctica más adecuada para cada momento. La victoria depende en gran medida de su experiencia y buen juicio.

Entrenador

Algunos equipos cuentan con una persona cuyo trabajo es fundamentalmente ayudar a los jugadores a mejorar su técnica individual y al equipo a jugar mejor, motivarlos y sacar lo mejor de sí mismos. Esta persona suele tener bastante experiencia como jugador y en algunos casos coincide con el capitán.

ENTRENAR

Ya sea dentro de un equipo, con nuestros amigos o con un tutor, la única forma de mejorar nuestro nivel de juego de una manera realmente rápida es entrenar. Algunos jugadores creen que entrenar es ir y jugar partidas, nada más alejado de la realidad, entrenar es realizar de forma repetitiva movimientos y técnicas hasta dominarlos totalmente.

Tenemos que entrenar muchas cosas pero podemos agruparlas un poco para tenerlas más claras.

Entrenamiento físico

Es el relativo a nuestra forma de movernos y a nuestra capacidad para llevar nuestra marcadora y equipo durante mucho tiempo por el campo y también a las posiciones de disparo, estas posiciones suelen ser forzadas y algo artificiales y deben ser memorizadas para pasar de unas a otras con rapidez y ofreciendo el menor blanco posible. Este entrenamiento se refiere básicamente al calentamiento inicial, a andar, correr, trepar, arrastrarse, agacharse y levantarse, etc.

Entrenamiento con la marcadora

Es el referido a como encaramos el objetivo (tiempo de reacción), disparamos (puntería), recargamos y en general a las cosas que hacemos durante el combate para conseguir manchar a los otros jugadores con nuestras bolas.

Observación

Todo lo que hacemos para detectar a otros jugadores, normalmente descubrimos a los otros jugadores al verlos u oírlos, pero también aprenderemos a rastrearlos haciendo caso de pequeños indicios como rocas caídas o tierra removida.

Integración

Tendremos que aprender a integrarnos en el entorno, a andar sigilosamente y sin alterar el entorno, a escondernos y camuflarnos, a mantenernos quietos y en la misma posición durante bastante rato, y también a orientarnos en el bosque o la montaña.

Tácticas y estrategias

Entrenaremos movimientos con nuestro grupo; Salidas, movimientos



de avance, en los que todos los jugadores avanzan, movimientos en que avanzan algunos de los jugadores y los otros les cubren, situaciones en las que los jugadores están en posiciones defensivas o atacando una posición hostil. Tácticas ofensivas o defensivas de reacción a las jugadas de los otros equipos.

Se trata de repetir una parte de las partidas y perfeccionarla hasta que su correcta ejecución nos aporte una ventaja significativa sobre los otros jugadores.

Si cuando jugamos sabemos como van a actuar los miembros de nuestro equipo no necesitaremos estar todo el tiempo controlándolos visual o auditivamente y podrán moverse sin que les delatemos.

Comunicación

Aprenderemos a hablar de nuevo, a distinguir entre la información importante de la superflua, a definir una posición en relación con el entorno de manera que sea fácil de identificar para nuestros compañeros y a escuchar de manera atenta a nuestros compañeros.

Entrenar con jugadores de más experiencia y asistir a entrenamientos organizados son buenas maneras de mejorar nuestro nivel de juego de un modo rápido y eficaz.

Algunos de estos entrenamientos son de pago, caros, pero efectivos, ya que si normalmente entrenamos durante una mañana con gente de un nivel similar al nuestro, en un entrenamiento organizado, solemos entrenar al menos durante todo el día guiados por personas que saben lo que debemos perfeccionar.



SPPL



Fernando Alvarez

El pasado 28 de Febrero se cerraron las inscripciones para la primera edición de la SPPL (Liga Española de Paintball), de la que, como todos sabréis, saldrán los tres equipos que nos representarán en las Euro Finales a celebrar en Alemania el próximo mes de noviembre.

La organización ha dado ya detalles de los premios que, junto con las plazas de acceso a las Euro Finales, recibirán los tres primeros clasificados de esta liga.

Primer clasificado: 1000 , más trofeo, más inscripción para la EP 5.

Segundo clasificado: 800 , más trofeo, más inscripción para la EP 5.

Tercer clasificado: 600 , más trofeo, más inscripción para la EP 5.

A pesar que el cuarto clasificado no tendrá plaza para Alemania, la organización nos ha indicado que se reconocerá su esfuerzo, tendrá podium y premios, aún por determinar.

Las fechas y localizaciones de cada una de las mangas, también confirmadas desde la aparición de nuestro último número, serán las siguientes

1ª Jornada, 22 de Abril de 2007, Madrid, APD

2ª Jornada, 16 de Junio 2007, Madrid, APD

3ª Jornada, 28 de Julio de 2007, San Javier, Murcia, Xtreme Paintball

4ª Jornada, 22 de Septiembre de 2007, Tossa de Mar, Barcelona, Can Garriga

Durante el mes de Noviembre de 2007, en fecha aún por confirmar, se disputarán las finales en Alemania.

Por otro lado, el conocido equipo francés No Pasarán, será el encargado de realizar el arbitraje en esta liga. Con ello, la organización pretende ofrecer un arbitraje de calidad y experiencia, a la vez que una postura objetiva en el mismo.

Por último, y para dar más empaque a esta liga, la organización nos informa del interés de un nuevo patrocinador para este torneo. Se trata de la prestigiosa marca Dye, que aportará premios en material.

Recordaros que la última hora de esta liga lo podéis consultar en su web oficial www.sppl.es y, por supuesto, en zonapaintball.com

Equipos Inscritos

1°	Almogavers
2°	Angry Fish
3°	Aquatrek
4°	Biohazard
5°	Cantabria Activa
6°	Eternia
7°	FiveStar
8°	Legends
9°	Madrid Nightmares

10°	Mallorca Madness
11°	NiñatoZ
12°	Omeyas
13°	Romanitos
14°	Triballs
15°	UnderGround
16°	Xots
17°	Xtreme Paintball







GUERRA a las orugas

Natalia González y J.C.Martín

En el mundo del paintball no todo es deporte y diversión. Regresando a los orígenes de los usos de las marcadoras, un par de emprendedores cántabros, Amadeo Rodríguez y Antonio Gómez, han ideado un sistema para usarlas a modo de propagadores de insecticida contra la oruga procesionaria. En este artículo veremos como se ha desarrollado la idea y se ha llevado a la práctica.

1- ¿Cómo surge la idea? ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en ello?

La idea de crear este proyecto nació hace un par de años de Amadeo, uniendo su gran afición al paintball por su amor a la naturaleza, me lo comentó y empezamos a trabajar en ello

2- Ya existen insecticidas biológicos para controlar esta plaga, ¿qué puede aportar vuestro método de aplicación?

Esta plaga, es una de las más extendidas, no sólo en la Península Ibérica, sino por todo el continente europeo, su origen es del Canadá y al llegar a nuestro país con unas condiciones climáticas estupendas se desarrolló rápidamente. El bioinsecticida por excelencia para tratar esta plaga es el bacillus thuringiensis, una bacteria totalmente inocua para los mamíferos ya

que se encuentra en estado latente y sólo se activa en contacto con un medio en el que el pH sea ácido. La fumigación, vía aérea, de esta bacteria es el principal método de control de plagas, pero tiene unos cuantos inconvenientes; gran derroche de producto, ya que se pierde muchísimo al lanzarlo desde el avión, no se puede fumar en zonas pobladas, y sólo trata las copas de los árboles. Nuestro método revoluciona este sistema, ya que es selectivo, quirúrgico y totalmente efectivo.

3- Comparado con otros métodos de control, ¿qué coste tiene?

Los métodos de control de esta plaga, además de la fumigación que antes ya hemos comentado, existen unas trampas de feromonas, que se colapsan rápidamente, y el popular lanzamiento de proyectiles con carabina, siendo éste un método que requiere gran puntería para impactar y perforar el bolsón donde anidan las orugas, muy lento y contaminante, ya que el proyectil suele ser de plomo, pretendiendo perforar el bolsón y que la oruga muera de frío.

Nuestro método es revolucionario por ser 100% respetuoso con el medio ambiente, selectivo, rápido de aplicar, etc.

4- ¿Cuáles son los daños principales que producen a los árboles?

Los costes de este sistema son relativos en función de la zona a tratar. Lógicamente el coste de la fumigación es altísimo, pero también es el único método para tratar grandes masas forestales. Con PROCEBALL se garantiza que cada bola que se utilice cumple su función.

5- ¿Qué síntomas son los más habituales en los árboles?

La procesionaria es un huésped que se alimenta de del propio árbol en donde vive, es decir es un parásito que se nutre del portador, un árbol infestado con esta plaga, dependiendo del grado de infestación, presenta en sus puntas un color marrón debido a la desecación de sus acículas, las cuales han sido comidas literalmente por la oruga. Igualmente, estos árboles, presentan unos bolsones de seda que es donde anida esta oruga, resguardándose del frío por la noche.

6- ¿El método utilizado actúa sobre la mariposa, la oruga o los huevos?

Es un método que actúa principalmente sobre la oruga, y para eso está pensado, pero no sólo para aplicar en caso de infestación manifiesta, ya que se podría aplicar como método preventivo en árboles que inicialmente parecen estar sanos, y que pueden contener orugas en sus primeros estadios de desarrollo sin que quede de manifiesto el visible bolón de seda.

7- ¿Qué otro tipo de insecticida biológico se puede aplicar a este método?

Este método se ha patentado inicialmente pensando en la procesionaria del pino, pero igualmente se ha patentado el modo de uso, es decir, PROCEBALL, que podríamos definirla como bola de composta de queratina de calibre 68 y que se encuentra rellena de gelatina alimenticia y una bacteria, para la plaga de procesionaria del pino esa bacteria será el bacilo thuringiensis y para otra plaga diferente la bacteria que actúe como agente antígeno.

8- ¿Qué método se utiliza para llenar las bolas de paintball con el insecticida?

Aunque todavía no estamos en proceso de fabricación, nos encontramos en negociaciones con marcas de bolas de paintball para su fabricación, ya que es añadir un componente a la bola que ya todos conocemos.

9- ¿Cuál es el estado actual de desarrollo del proyecto?

Actualmente el proyecto está patentado, con lo que nos aseguramos la protección a nivel mundial durante un año, tras este periodo estudiaremos que países blindar. Por otro lado, como ya hemos comentado, nos encontramos en negociaciones con fabricantes de bolas para su producción, y estamos creando la red comercial para la distribución del producto, estamos en tratos con diferentes empresas para el suministro en exclusiva en las diferentes Comunidades Autónomas.

10- ¿Qué pruebas de eficacia se han efectuado?

Antes de patentar este proyecto se han dicho diferentes pruebas todas ellas certificadas por D. Luis Ortiz de Zárate, ingeniero, que presenció las pruebas y los resultados, certificando en un informe final la eficacia del producto. Las pruebas de eficacia han sido el propio trabajo de campo que se ha certificado, se ha aplicado el producto a una muestra de masa arbórea

infectada y se ha ido observando su evolución, constatando finalmente la salubridad de dichos árboles.

11- ¿Qué características y composición tiene el insecticida?

El bacillus Thuringiensis, es una bacteria de las más comunes y que se utiliza habitualmente en la producción agrícola como producto fitosanitario.

12- ¿Cuál es el protocolo de actuación para el empleo de las bolas-insecticida?

El protocolo de actuación para el empleo de este método es el lanzamiento de las bolas dirigido a la zona donde se ubica el bolsón, al romperse la bola impregnará la zona anexa al bolsón que es de donde se alimentará la oruga infectándose de la bacteria.

13- ¿Qué medidas de seguridad hay que tomar para su aplicación?

Ninguna en especial ya que en ningún momento hay contacto directo con la bacteria al ir encapsulada en el interior de la bola. Como medida de prevención los operarios deberán utilizar unos guantes y una mascarilla

14- ¿Es perjudicial para las personas jugar con estas bolas?

Lógicamente no están pensadas para jugar. En principio el producto es totalmente inocuo, no sólo a las personas sino a todos los mamíferos, pero su función no es lúdica.

15- ¿Y para la fauna?

Tampoco

16- ¿Sobre qué medios de promoción estáis actuando?

Inicialmente estamos un poco a la expectativa, ya que nos encontramos en proceso de negociación para producción, todavía no hemos lanzado campaña publicitaria.

17- ¿Qué distribución geográfica tiene esta plaga?

Nos estamos centrando en España, pero es una plaga que tiene su origen en Canadá, cuando llegó a Europa (España) con un clima tan favorable campó a sus anchas. Los países mediterráneo son los más infectados, pero está extendida por toda Europa.

18- Si una persona estuviera interesada en adquirir estas bolas para controlar una plaga en su finca, ¿cómo podría adquirirlo?

Por supuesto. Se está creando una red comercial por todo el país.

19- ¿Qué futuro le veis a este método de control de plagas?

Creemos que es un método que puede tener un gran éxito, no como método de uso en grandes extensiones sino a nivel de la administración local para parques y jardines públicos, y usuarios particulares. Pero no descartamos actuaciones a mayor escala.

20- ¿Qué respuesta esperáis tener de las entidades públicas (los Ayuntamientos o Ministerio de

agricultura)?

Hoy por hoy hay una gran expectación y parece que mucha gente está interesada pero habrá que esperar a la hora de la verdad...

21- ¿esperáis que esta novedosa aplicación también de a conocer el Paintball en otros sectores de población nuevos?

Seguro. Creemos que es abrir, además de una vía de negocio para los aficionados al paintball, una vía de expansión para el mundo del paintball.

22- ¿Ayudaría de alguna manera poder jugar un Big Game en bosque con este tipo de bolas o solamente sería efectivo si se lanzan las bolas a las zonas altas afectadas por las plagas?

En el caso de que sería viable poder jugar un Big con estas bolas, ¿crees que ello serviría para ayudar con los permisos de los Big?

No tendría mucho sentido. Este método es una aplicación selectiva a áreas claves del pino.

23- El tema de fabricación de las bolas, ¿se hará en España o dependeremos de otros países?

Dependemos de fabricantes, pueden ser españoles o extranjeros.

24- ¿Qué tiempo de conservación tienen las bolas?

Está pendiente de respuesta desde el productor de la bacteria.

25- ¿Las bolas tienen que estar a la misma temperatura de conservación que las ya conocidas por los jugadores o tienen otras características?

Está pendiente de respuesta desde el productor de la bacteria.

26- ¿La cápsula externa de las bolas es más frágil?

Es la misma bola que ya conocemos, la cápsula es la misma.

Os deseamos mucha suerte con este proyecto, tanto a nivel local como internacional.

Guerra a las orugas





30 vs 1

Nombre Virgilio Cárdenas

Edad 32 Años

Naciste en... Palma de Mallorca

Nickname Virgi

Edad a la que empezaste a practicar Paintball 25 Años

Primer equipo en el que jugaste Army

Equipo Actual Madrid Nightmares

Posición en el campo Delantero

Un equipo Español Madrid Nightmares

Un Jugador Español Carlos "Enano" Sanjaime

Un equipo extranjero XSV

Un jugador extranjero Oliver Lang

Un torneo Español Open de Catalunya, pero sólo el segundo y el tercero. Los mejores de toda la historia en España nacionales

Un torneo Extranjero Millennium Toulouse

Tu mejor torneo Liga Sur, Almería, el 4 de Febrero de 2007

Otros deportes Motos de alta cilindrada, las súper deportivas

Un grupo musical Fito y los Fitipaldis

Una canción Por la boca vive el pez

Un actor George Bush

Una Actriz Nikole Kidman

Un libro El Alquimista

Una película El Señor de los Anillos

Tu chica 10 Elena Cuesta

Una ciudad Madrid

Una comida Cualquier plato tradicional

Una bebida Un buen rioja

Un miedo La oscuridad

Una ilusión Ser feliz y que todos los de mi alrededor lo sean

Un animal Cualquiera, todos me gustan empezando ahora mismo por mis dos perros y mi gata

Donde estarás dentro de 5 años Viviendo con mi chica en Madrid y jugando con Madrid Nightmares





Entrevista

Miguel "Micky from la Roca" Villalonga

Una persona con bastante influencia en el mundo del paintball actual que toca bastantes de sus vertientes, es Jugador, Mecánico, Profesional del negocio del Paintball y Coach, le preguntaremos con que se identifica y muchas otras cosas....

¿Cómo y cuando empezaste a jugar?

Que yo recuerde era sobre 1984 o 85, empecé con un grupo de gente inglesa y alemana que veraneaba en Menorca y que fueron los que lo trajeron aquí. (el paintball en España estaba muy poco desarrollado). Las partidas eran de bosque y solo pude jugar cuando cumplí los 15 años, antes había ido a verlo, pero no dejaban jugar a niños, conmigo hicieron una excepción, supongo que por mi constancia.

¿Qué factores crees que han cambiado más el paintball desde sus inicios hasta ahora?

Los cambios en las marcadoras que hay permitido un aumento del r.o.f, la precisión, y el alcance han sido increíbles, hemos pasado desde 1 disparo cada 2 segundos cuando me inicié en el paintball a los 30 disparos por segundo que permiten algunas marcadoras actuales. También los campos de sup'airball que permiten montar campos idénticos, cosa que en bosque no es posible, instalar campos en zonas de césped sin ocasionar daños dando acceso a mejores sitios, como estadios y polideportivos.

Jugador, Mecánico, Profesional del Paintball y Coach, ¿con que te quedas?

Fanático...

¿Qué significa para ti participar en esta revista?

Es un sueño hecho realidad.

Algunas personas, por tu forma de expresarte pueden entender que hablas como si supieras la verdad del Paintball... ¿Hay verdades absolutas en el Paintball?

Absolutas no, pero Grandes Verdades, si, cuando Bob Long y otras personas, personas que crearon y desarrollaron el paintball actual hablan, eso son Grandes Verdades.

Y... ¿mecánicamente?

Mecánicamente, por desgracia hay mucho desconocimiento de las teorías básicas de la física del paintball y eso provoca errores de concepto muy importantes.

¿Cuál es tu marcadora ideal?

Aquella en la que el sistema neumático esté lo mejor construido, la que sea más perfecta posible mecánicamente con un buen trato con la bola. De una marcadora con una mala neumática podemos con ajustes hacer una marcadora regular, pero con una buena neumática conseguimos una Excelente marcadora.

¿Ramping, R.O.F. Ilimitado?

Estoy totalmente a favor del ramping, incluso a favor de una liga profesional con ramping NO limitado de aproximadamente 30 b.p.s o así. Pero también hecho en falta que existan muchos más tipos de ligas, ligas de semi puro, con ramping más limitado, de Pompa, etc.

Torneos de 5 hombres, 7 o 10?

Me haría muchísima ilusión poder jugar 10 hombres, que es un formato muy completo estratégicamente, con muchas marcadoras disparando y mucha acción.

¿Cuál es a tu modo de ver el problema más grave del Paintball en España?

El Problema es que en España no existe la figura del jugador de base, que debería ser un tanto por cierto muy grande de los jugadores; el jugador de base es un jugador que juega de forma lúdica con regularidad, pero que no compite. En España el porcentaje está alterado, no hay paintball recreativo, solo alquiler y competición.

Danos un consejo...

Más de uno. El primero, tu equipo, principalmente la marcadora, es tu herramienta, con ella trabajas y debes conocerla perfectamente, saber utilizarla correctamente, conocer su funcionamiento, su mantenimiento y los ajustes que se le pueden hacer. Y segundo, fijarse mucho en el paintball fuera de España, en los países que están en la vanguardia del paintball, (USA, Francia...), fijarse en lo que hacen sus jugadores, preguntar y escuchar desde una actitud modesta teniendo en cuenta que ser el mejor en España está muy bien, pero no significa necesariamente ser el mejor en otros países.

¿Un equipo al que admires?

Ironmen, supongo, de siempre, sobretodo los Ironmen originales con Bob Long, Davey YoungBlood y compañía.

¿Y de España?

He sido un gran seguidor de Tunnel Rats, por su forma de ser y de plantearse el Paintball en un momento difícil como era el inicio de este deporte en España.

Un momento irrepetible en tu vida en el Paintball.

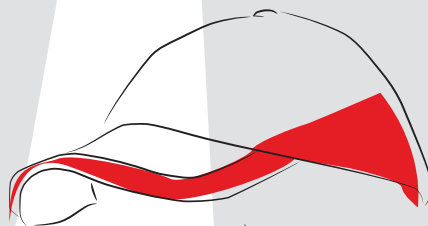
Sin lugar a dudas, la primera vez que pisé el césped del campo del estadio de Peach David, el torneo de Toulouse de 7 men.

¿Qué será antes, el Paintball en TV como el fútbol o las Olimpiadas?

Antes veremos Paintball en TV, de hecho, muchos eventos en España ya consiguen salir por los medios. Para que el Paintball sea olímpico tiene que haber muchas Federaciones, clubes y practicarse en muchos países. Cuando un deporte es olímpico es porque está tan extendido o normalizado que no es necesario que sea olímpico. Normalmente se piensa que si el paintball fuera olímpico más gente lo conocería, pero este no es un medio para hacerlo.

Un proyecto de futuro que puedas contarnos

Sacar al mercado productos nuevos con el ideal de calidades que nos hemos propuesto y para el 2008 ya producir artículos nuevos que no existan siguiendo mi visión particular del paintball, una visión algo extrema pero que creo que puede gustar a los jugadores. 🎯



CITIZEN PAINT

Tengo que ir con pies de plomo. Practico un deporte que para muchos es una forma de violencia desmedida. Para muchos es una apología de la guerra, un ejemplo de agresividad y demostración de la bestia que muchas personas tenemos dentro. Un desarrollo políticamente incorrecto de nuestras frustraciones infantiles. Tengo que explicar con sumo cuidado cada una de las partes y reglas de nuestro deporte, para que, aún así, me miren con cara de estupor ante semejante pasatiempo.

Y por ello... estoy harto. Estoy harto de oír a mi alrededor como otros jugadores me piden que vaya con pies de plomo para que la gente no opine una u otra cosa, que políticos de cortas miras vean un ambiente paramilitar donde tan solo hay amigos divirtiéndose y deportistas entregados a entrenamientos, estrategias, preparación y sacrificios económicos para conseguir desarrollar una actividad en la que no contamos con la más mínima ayuda gubernamental. Por eso, he tomado una decisión. Hablar de ello sin cortapisas, sin ocultar nada, que nada hay que ocultar, explicando como nuestro deporte es un ejemplo de trabajo en equipo y compañerismo, como poco a poco la preparación física y mental va siendo un elemento determinante, como en cualquier otro deporte, para la consecución de éxitos en la cancha.

También contaré que no se trata de un deporte de contacto, donde la violencia está totalmente desterrada y penalizada de una forma mucho más dura que en deportes más cotidianos y extendidos donde los lances violentos se suceden con total normalidad sin que por ellos la opinión pública o política se rasgue las vestiduras. Aún así no ocultaré incidentes, como no se ocultan en otros deportes, para evitar que nos cuelguen "sambenitos". En todos los deportes se cuecen habas, hasta dos jugadores de ping-pong pueden ensalzarse en una pelea a golpe limpio si el ardor del juego y el poco sentido común de los practicantes lo llevara a ellos. No podemos ir con la cabeza agachada, ocultando, descafeinando, porque eso es darle la razón a los otros, a los que piensan mal de nuestras prácticas, a los que no saben distinguir una cosa de otra y luego jalean y disfrutan salvajes entradas en un sencillo partido de fútbol o se emocionan hasta límites insospechados viendo como dos seres humanos se machacan la cara en un ring, eso sí, dentro de las más estrictas normas del Marqués de Queensberry.

No, no hacemos nada malo, solo somos deportistas, algunos tan solo de fin de semana, con ilusiones, con preparación, con una gran ilusión y afición, que colgamos póster de Dynasty, XSV, o cualquier otro equipo conocido con las mismas ganas e intenciones que el chavalín cuelga su póster de Beckham, Ronaldiño

o Saviola, Fernando Alonso, o el mismísimo Porto de Vallecas.

Y no caigáis en el error de la comparación, como yo lo he hecho aquí, con otros deportes que están socialmente aceptados a pesar de su violencia intrínseca. Defendédlo tal y como es, que es grande, espectacular, divertido, fomenta la competitividad a la vez que la amistad, poco o nada tiene que ver con la guerra o cualquier otra forma de violencia, es un deporte de estrategia, tan "violento" como pueda serlo en ajedrez, pero tan físico como lo pueda ser el fútbol o el balonmano.

Id con la cabeza bien alta... somos.. jugadores de paintball.



ID CON LA CABEZA BIEN
ALTA... SOMOS...
JUGADORES DE
PAINTBALL







tomahawk
paintballs

www.tomahawkpaintballs.com