

zona Paintball

The background of the cover is a photograph of several paintball players in full tactical gear, including helmets with goggles and body armor. They are in a crouched, ready position on a dirt field. In the background, there is a large, rusted metal structure with a circular opening. The overall tone is gritty and action-oriented.

Reportajes Botucun Bosque

Técnica

Ligas españolas Madrileña Catalana Sur Gallego Cantabria Levante

Iberian Cup

Entrevista

Cyborg 06

Número 1 
Agosto - Septiembre / 2006/
www.zonapaintball.com

Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAIRTBALL STUFF



PSYCHO[®]
EVERYONE IS THE ENEMY



Re

T O D

Tras cuatro años largos de presencia en la red, se podría decir que la involución, que no evolución, lógica sería el paso a papel de la web dedicada al paintball con más repercusión del panorama nacional. No puedo ocultar que las presiones han sido muchas. Durante estos últimos años, no ha habido nadie que tenga algo que decir en el mundo del paintball, que no sugiriese en mayor o menor medida la necesaria aparición de esta revista que tienes en tus manos ahora mismo. Por fortuna, todas las sugerencias y apoyos que desde un principio he recibido, se han mostrado como realidades, recibiendo una respuesta sin precedentes en forma de ayuda en esta aventura que empecé en solitario y a las que se han ido uniendo elementos que considero más amigos que socios o colaboradores. Espero sinceramente que las largas jornadas de trabajo, preocupaciones, desvelos, ilusión... hayan sido suficientes para que esta nueva publicación, pensada para nuestro paintball, el que jugamos aquí o allí, pero practicamos nosotros, satisfaga tus expectativas y sea tu referencia de aquí en adelante en el mundillo del Paintball español. Gracias por vuestra confianza todos estos años y paciencia estos últimos meses.

Fernando Alvarez

I A T R L

INDICE

P8 - Breves

P31- Iberian Cup 2006

P10 - Botiquín

P36- Analisis - cyborg 2006

P12 - Bosque

P38 - Entrevista - Alfredo San Jaime

P16- Técnica

P42 - CITIZEN PAINT

P44 - collage

P20 - Ligas

madrilena, catalana, sur, gallega, cantabria, levante



Director

Fernando Alvarez
fernando@zonapaintball.com

En este número han colaborado

Jaume Armengol
Natalia González
Pilar González
Sara Gomila
Miguel Villalonga
Jose Antonio Otero
Roberto Racho
Alfredo Sanjaime
Miguel Villalonga

Diseño gráfico

Bruno Ochaíta
Ciro Tordable

Suscripciones

suscri@zonapaintball.com
Tlf. 658 805 306

Publicidad

anuncios@zonapaintball.com
Tlf. 658 805 306

Distribución

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

Imprime

Egea, 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 S.L.

Depósito legal SE-3879-06

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 **TIPPMANN** the most customizable ...



Sniper
Barrels



A-5
Flatline™
Barrel



Response
Trigger



E Grip



Double
Trigger



Stocks

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.



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

... scenario marker in the world!

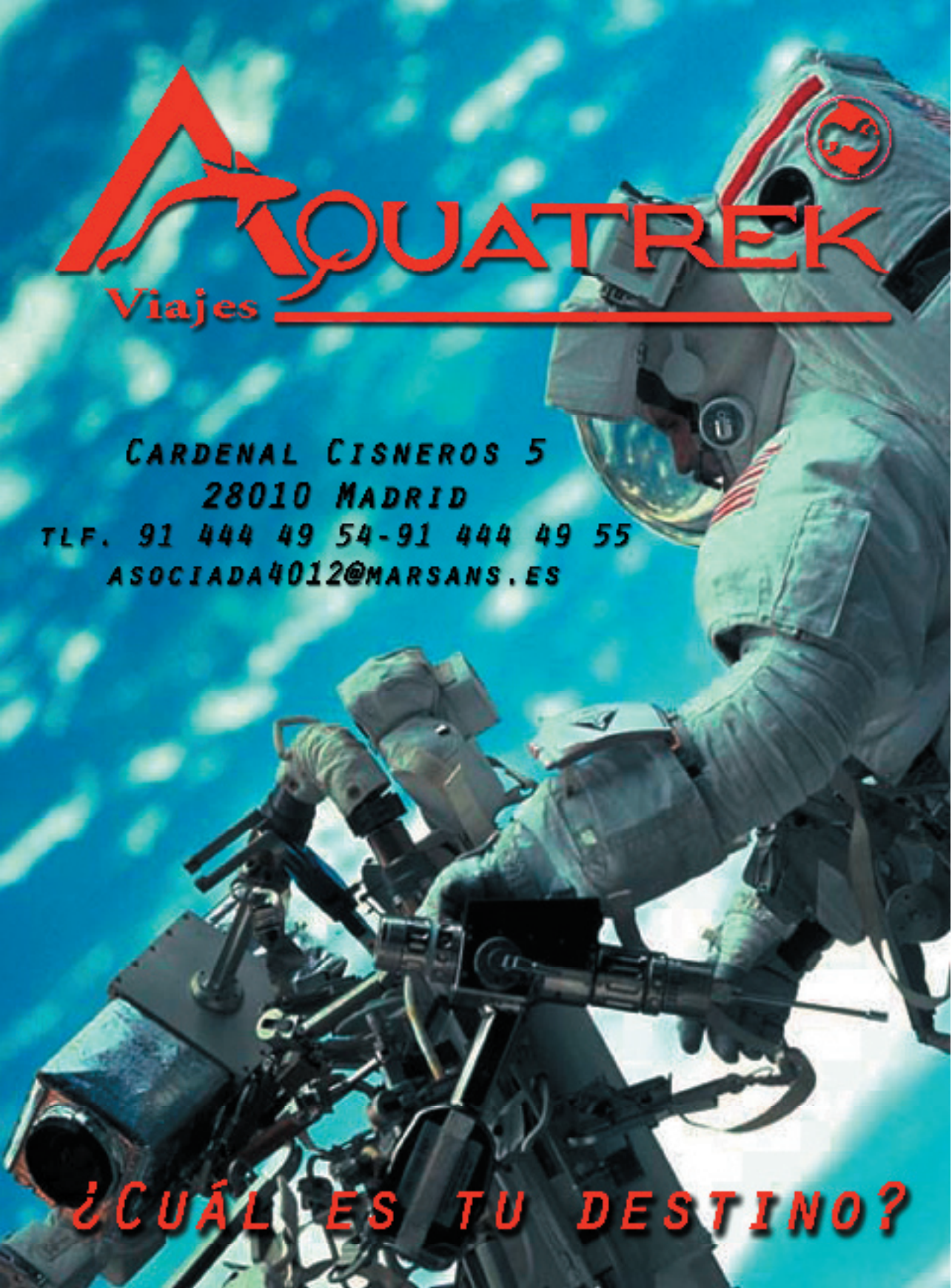


Expansion
Chamber



Low
Pressure Kit

Best of all, it's a **TIPPMANN™**



AQUATREK

Viajes

CARDENAL CISNEROS 5
28010 MADRID

TLF. 91 444 49 54-91 444 49 55

ASOCIADA4012@MARSANS.ES

¿CUÁL ES TU DESTINO?

Paintball Division

Sevilla

Descubre un nuevo mundo

adrenalina

diversión

estrategia



¿Te lo vas a perder?

www.paintballdivision.com

Complejo Rural Oromana, Alcala de Guadaira, Sevilla .

Tel. 954 185 449 - 615 988 079

BREVES

NUEVA SHOCKER DYNASTY

Fue en Madrid, en la pasada Iberian Cup, donde pudimos tener en nuestras manos la nueva Shocker Dynasty. Tras la pactada continuidad de este equipo con Smart Parts, la edición de esta marcadora no se ha hecho esperar. Mucho más espectacular en el diseño que su antecesora, abandona el clásico azul del equipo, optando por este rompedor plateado con una terminación de primerísima calidad.



ANGEL ONE

Y también en Madrid, supimos de la presencia de una unidad de esta nueva marcadora, rodeada del mayor hermetismo. Ahora que ya es pública, y notoria, os ofreceremos en números posteriores un detallado análisis de la misma.



VELOCITYS PERSONALIZADOS

Los pudimos ver en el stand de Estratego en la pasada Iberian Cup. La empresa menorquina Victory Paintball, ha desarrollado un sistema de "milling" para estos cargadores, ofreciéndolos en diferentes colores y terminaciones. No los venden directamente, si no a través de distribuidores en toda Europa y pronto en México y USA. Su web www.victorypaintballsupplies.com





ESCARA PRESENCIA ESPAÑOLA EN PARÍS

La cuarta manga de esta edición de Millennium Series cuenta con una escasa presencia Española. Tan solo 3 equipos han confirmado su presencia. Mallorca Madnnes, NiñatoZ, quizás ambos animados por sus buenos resultados en la Iberian Cup, y Xtreme Paintball, a todas luces con ganas de solventar el "mono" que les provocó no poder entrar en la Iberian... suerte para todos.

LIGAS 2.0

Cuando la parte "cálida" de España descansa de sus ligas, comienzan a moverse por el norte de la península. En breve darán comienzo la liga Cantabra y Gallega, con lo que las competiciones llenarán de nuevo las páginas de nuestra revista y nuestra web.



MANUAL DE LA PLACA VIRTUE

Adrenalicia pone a disposición de sus clientes un manual traducido al español de la placa Virtue, muy popular entre los usuarios de EGO 05 y 06. Podéis obtenerlo poniéndoos en contacto con José Antonio "Jota" Otero en su correo jota@adrenalicia.com

EL BOSQUE SE MUEVE

Este año se está mostrando muy movido para los jugadores de bosque. A raíz de la creación del apartado de bosque en el foro de zonapaintball.com, la relación entre jugadores ha crecido y ha sido posible la organización de más de un evento. Os reservamos una sustanciosa sorpresa a todos los aficionados a esta modalidad de paintball.



botiquín en paintball

vayamos al grano

A pesar de que la práctica del Paintball comporta pocos riesgos si se lleva a cabo con las medidas de protección adecuadas (fundamentalmente careta que cubra adecuadamente ojos, oídos y garganta, y un protector de genitales en el caso de los hombres), no hay que olvidar que como en cualquier otro juego o deporte pueden producirse lesiones y en nuestro caso particular hay que considerar además las ocasionadas por el impacto de los proyectiles (tengamos en cuenta su tamaño y la velocidad a la que son disparados). En este sentido podemos señalar que la CIE-9-MC (Codificación Internacional de Enfermedades y Procedimientos) incluyó nuevos códigos para identificar las lesiones por "armas de balas de pintura", diferenciando lesiones accidentales (E922.5), suicidas (E955.7) y sin determinar (E958.7).

Aun cuando en las instalaciones en las que se desarrollen las competiciones contemos con medios adecuados en lo que a asistencia sanitaria se refiere, no está de más ser prevenido y disponer de un pequeño botiquín. Este debe adecuarse a dos premisas fundamentales: utilidad y disponibilidad.

Resulta obvio que este botiquín deberá contener aquello que sirva para curar o aliviar las lesiones que puedan darse con elevada probabilidad en la práctica del paintball y que no requieran medidas terapéuticas especiales: serán apropiados aquellos medicamentos y productos sanitarios con los que podamos tratar contusiones, pequeños traumatismos superficiales, esguinces leves, etc. Otras situaciones requerirán asistencia especializada y traslado a centros sanitarios si es preciso. Dentro de este grupo tienen especial importancia los traumatismos oculares, (frecuentes si no se aplican las medidas de protección básicas): se desaconseja la aplicación directa de medicamentos ya que pueden no estar estériles y además pueden provocar un mayor daño, tanto por su composición como por la forma de aplicación.

En cuanto al uso de antiinflamatorios tópicos, hay que señalar que los beneficios que se derivan de su utilización se deben en mayor medida al masaje asociado a su aplicación, ya que la cantidad de medicamento que logra atravesar la epidermis y las estructuras superficiales de la piel es muy pequeña, y la concentración del mismo en el lugar de inflamación resulta insuficiente para conseguir una mínima actividad farmacológica y por tanto el efecto terapéutico deseado.

Una vez seleccionados los medicamentos y productos sanitarios útiles, debemos tener en cuenta que estén siempre a punto para ser utilizados. Para ello dispondremos de las cantidades suficientes pero no excesivas de los mismos, y vigilarémos que sean aptos para el uso revisando periódicamente sus caducidades.

Tendremos en cuenta que cualquier producto sometido a técnicas de esterilización, pierde esta condición una vez que se abra o se desprenda el envoltorio protector, con lo cual no debemos conservar los restos de contenido de los mismos. También es conveniente que hagamos constar la fecha de apertura en el exterior de envases multidosis o lo que es lo mismo, envases que pueden suministrar numerosas dosificaciones (antisépticos, pomadas, etc.). En el caso de que se encuentre presente en el botiquín algún tipo de medicamento cuya presentación pueda ser fraccionada de forma que pierda sus datos identificativos (marca comercial, dosificación, lote y caducidad fundamentalmente), pondremos especial atención en no eliminar estos datos a la hora de utilizarlos.

Puede ser de utilidad que elaboremos una hoja de control de nuestro botiquín, que podremos guardar dentro del contenedor que utilizemos para transportarlo. Un ejemplo podría ser el siguiente:

Descripción	Cantidad	Caducidad
Venda de algodón 5 cm	4	07/2010
Venda Elástica 5 cm	4	10/2008
Gasas Plegadas Esteriles	3	03/2010
...		
Povidona yodada 100 ml (Marca Comercial)	1	05/2006
Pomada hematomas (Marca Comercial)	1	11/2007
...		

Antes de cada competición (con suficiente antelación) nos aseguraremos de que el contenido se adecua a lo establecido y realizaremos la reposición de lo utilizado, actualizando los datos del impreso si es necesario. Así evitaremos sorpresas.

PRODUCTOS SANITARIOS	Vendas de Algodón Vendas elásticas	El vendaje que se realice debe aportar la sujeción y presión necesarias permitiendo siempre el correcto flujo sanguíneo: si no se sabe, mejor no realizar el vendaje
	Apósitos adhesivos, Esparadrapo, Gasas plegadas estériles, Algodón	
OTROS	Bolsas de Frío	Aplicación en inflamaciones
MEDICAMENTOS	Antiséptico: Povidona yodada (Betadine®, Curadona®, etc) o Clorhexidina en el caso de alergia al yodo (Cristalina®, Septisan®...)	Cura de Pequeñas Heridas
	Preparados topicos con Heparina (o derivados): (Dinoven®, Hirudoid®, Thrombocid®, Essavenom®)	Aplicación en hematomas. Deben su actividad a sus propiedades anticoagulantes
	Anestésicos locales: Cloruro de etilo (Cloretilo chemirosa®)	Anestésico tópico: al ser aplicado mediante aerosol sobre la piel produce en esta un intenso enfriamiento, lo cual provoca insensibilidad de los nervios periféricos. Sustancia susceptible de producir un resultado positivo en un control de dopaje

THERE IS A TROPHY FOR EVERYONE



BUT NOT EVERY TROPHY COUNTS



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



La importancia del entorno

EL BOSQUE

Cuando empezamos a jugar normalmente lo hacemos en el bosque, un entorno que nos es algo extraño y que tiene unas normas propias que modifican el deporte del Paintball y que si no las tenemos en cuenta corremos el riesgo de perder todas las partidas independientemente de que nuestra ejecución técnica de los snap-shots y slides sea perfecta



El bosque es un entorno vivo, lleno de criaturas vivas con las que de una forma voluntaria o involuntaria nos relacionamos, pequeños insectos se esconden entre la hojarasca que movemos al reptar, pequeños mamíferos y reptiles viven en los mismos matorrales que utilizamos como parapetos y una gran cantidad de aves nos sobrevuelan. Todos estos animales pueden delatar nuestra presencia ya que sus sentidos son mucho más finos que los nuestros, moverse con lentitud y silencio evita espantarlos y que salgan huyendo en desbandada, algo que puede delatarnos con gran facilidad.

Los pequeños insectos no suelen ser problemáticos, su presencia suele inquietarnos pero si nos quedamos quietos suelen irse una vez satisfecha su curiosidad o incluso posarse sobre nosotros para al cabo de un momento seguir con su camino.

Solo las personas que ya se sepan alérgicas a las picaduras de ciertos insectos deben extremar las precauciones frente a la presencia de ciertos insectos como avispas, arañas o escorpiones, en las zonas de juego, avisar a sus compañeros de su condición de alérgicos y en la medida de lo posible tener una provisión de Cortisona para el caso de una desafortunada picadura.

Las plantas constituyen la parte más visible del bosque dándole su carácter, en la práctica determinan nuestro modo de juego, un bosque con árboles grandes y espaciados sin sotobosque nos obligará a desplazamientos rápidos, un bosque con gran cantidad de matorral bajo nos permitirá desplazamientos lentos e incluso arrastrarnos.

Los descampados con matorral bajo o solo hierba no nos proporcionarán mucha cobertura, siendo zonas que deberemos evitar por el alto riesgo a ser eliminados al no tener donde escondernos si somos localizados por el otro equipo.

La presencia de hierbas secas o con escarcha, barro o arena y incluso plantas espinosas pueden delimitar áreas en las cuales nuestro rastro será obvio para el otro equipo y en las que deberemos extremar todas nuestras habilidades

para confundir a posibles rastreadores.

Las zonas con mucha humedad, pedregosas, con desniveles o con gravilla suelta son peligrosas y no debemos correr hacia ellas cuando estamos en desventaja con relación al otro equipo, cuando tratamos de avanzar con rapidez olvidamos hacerlo con precaución y ponemos en peligro tanto nuestra propia seguridad como la de los otros jugadores.

Es importante que todos los jugadores conozcan cuales son las zonas de riesgo antes de empezar a jugar y que en caso necesario se pare el juego antes de que los jugadores se vean acorralados a zonas peligrosas, siempre es mejor ser eliminado que romperte una pierna o algo peor.

Después de nuestro primer contacto con el Paintball solemos plantearnos la compra de nuestro propio material. El material de bosque tiene unas ciertas diferencias del de Pista, obviamente las superficies del bosque son más duras que las pistas de Sup'airball así que nuestro material deberá ser resistente, tanto la ropa y zapatos como la marcadora, cargador, botella y demás elementos propios del Paintball.

EL CAMUFLAJE

En las competiciones de Sup'airball el entorno de juego no permite apenas escondernos de los jugadores del equipo contrario, en el bosque en cambio esconderse y camuflarse es fundamental, por ello es importante escoger el material que compramos siguiendo unas pocas directrices básicas. 🏹

DIRECTRICES BÁSICAS

LOS COLORES.

El bosque tiene muchas tonalidades y estas van variando durante las estaciones, debemos escoger los colores / estampados que más se parezcan a la zona en la que estamos jugando teniendo en cuenta que esto puede limitarnos si nos especializamos en demasiada. Es buena idea tener una vestimenta para primavera-invierno (donde predomina el verde) y otra para verano-otoño (donde predominan los tostados y marrones). Es importante evitar los colores chillones como el amarillo o el rojo, porque aunque existen de forma natural siempre aparecen en pequeñas cantidades y llaman mucho la atención a la vista humana. El negro tampoco es un color común en los bosques, en el bosque encontramos grises muy oscuros pero casi nunca negro puro y mucho menos el negro liso y brillante de las botas.

EL TAMAÑO.

El camuflaje se nos ofrece en muchos casos en materiales con manchas de distintos tamaños, debemos elegir aquellos camuflajes cuyas manchas se aproximen más al tamaño de las hojas de la zona en la que vamos a jugar, así lo que se verá desde la distancia es un grupo de manchas que se camuflará con el resto.

EL BRILLO.

En la naturaleza no hay cosas brillantes, solo hay brillos cuando ha llovido o cuando hay abundante rocío así que debemos evitar / modificar todos los elementos de nuestro equipo susceptibles de brillar o reflejar el sol, entre estos elementos normalmente contamos con la marcadora, los sistemas ópticos y la máscara como elementos más problemáticos.

EL MOVIMIENTO.

Es evidente que tendremos que movernos para ir hacia las zonas en las que creemos que están nuestros oponentes, pero también es cierto que es mucho más fácil que seamos detectados cuando nos movemos y aun más si lo hacemos a gran velocidad.

EL SONIDO.

El bosque tiene sus sonidos naturales, el pío de los pájaros, el movimiento de las hojas, el viento, etc, además del típico ruido de rama al romperse, debemos tener en cuenta, pero que ciertos sonidos por su carácter artificial nos llaman mucho la atención, sonidos como silbar, repiqueteos metálicos como los que pueden producir elementos que llevemos colgados en nuestro equipo o el ruido de las bolas dentro del cargador.

ALTURA.

Aunque sea evidente, nuestra visión se centra a la altura de los ojos, de manera que cualquier elemento que se sitúe por encima de nuestra cabeza o por debajo de nuestra cintura recibirá poca atención visual y será prácticamente invisible.

LA LUZ.

La luz o ausencia de ella puede ayudarnos a pasar desapercibidos o descubrirnos con mucha facilidad. Como norma siempre es preferible estar en sitios oscuros mirando hacia sitios claros y evitar exponernos a contraluz. LA FORMA. Las formas artificiales como los cascos, que son redondos, los cañones, que son rectos y la silueta humana son formas extrañas a la naturaleza. Formas que nos llaman la atención y que estamos acostumbrados a reconocer a primer golpe de vista.

SENTIDO DE LA MARCHA.

Si nos movemos para atravesar sotobosque o para disparar a través de una obertura en la vegetación los primeros puntos visibles de nuestra persona serán el cañón de la marcadora, la marcadora en sí y el cargador, la máscara y luego el resto del torso y los brazos seguidos en último lugar por las piernas y la parte trasera del portapots.

Los elementos de nuestro equipo tienen que tener en cuenta estas directrices en cuanto a forma, tamaño y color y nosotros debemos ajustar algunos de nuestros movimientos para aprovechar aquellas zonas en las que el camuflaje nos favorece e ir mejorando poco a poco nuestro material para que encaje mejor en el entorno en el que jugamos habitualmente, aplicando el camuflaje siempre a los puntos más visibles en primer lugar hasta llegar a completar el camuflaje total de nuestra persona y equipo. 🐾



Adrenalicia, todo para el paintball.



Edificio de Alta Presión, S.L.
BAUER
KOMPRESSOREN



Angry Fish

Cheroky

Hellboys

Eternia

Jokerz

Tarragona Predators

Omevas

Xastabas

Niñatorz

Eztanda

Enioz

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

Tel. - 34 669 011 515
Fax. - 34 986 733 493
Email: apd@adrenalicia.com
<http://www.adrenalicia.com>

TECNICA

REGULACION BASICA DE LA MARCADORA

En este primer artículo, trataremos los aspectos generales que debe conocer un jugador de paintball sobre el funcionamiento neumático de su marcadora y los distintos tipos de regulaciones posibles.

Por ser el sistema más común y generalizado trataremos primero a las marcadoras que utilizan el sistema open bolt. En concreto trataremos de explicar el funcionamiento de las marcadoras electrónicas de gama alta.

El primer detalle que habría que saber sobre una marcadora es al rango de presiones de disparo de la marcadora. Esto es conocer la presión a la que trabaja el regulador vertical. Debemos conocer cuales son la presión máxima y mínima recomendada por el fabricante. Una vez sepamos cuales son las presiones de disparo, deberemos ajustar nuestro regulador vertical a la presión que deseemos. Es aquí es donde debemos tomar nuestra primera decisión sobre como queremos que funcione nuestra marcadora.

Para tomar esta decisión deberemos conocer primero que ventajas e inconvenientes tienen las distintas regulaciones.

Regulación de presión cercana al límite de máxima presión del vertical:

Nos dará más autonomía de disparo.

Nos permitirá utilizar una regulación de dwell mas baja por lo que nuestra marcadora ciclara más rápido. Si la precámara de disparo tiene un volumen pequeño nos permitirá altos índices de disparo sin drop off. El sonido del disparo será mas agudo y seco. La marcadora vibrara mas.

Si utilizamos bolas frágiles estas se deformarán más en el momento del disparo pudiendo ocasionar roturas de bolas en el cañón.

Una vez conocemos algunos efectos físicos que se producen al subir o bajar la presión de disparo de nuestra marcadora podremos decidir como deseamos regularla.

Tenemos 3 opciones:

Ajustar nuestro regulador a la presión más baja de disparo. Ajustar nuestro regulador a una presión intermedia de disparo.

Ajustar nuestra presión al máximo recomendado por el fabricante.

En principio la mejor opción es ajustar nuestro regulador a una presión intermedia ya que nos aporta las ventajas y desventajas de ambos modos:

No tendremos tanta precisión como con la regulación de baja presión.

No tendremos tanta autonomía de disparo como con la regulación alta presión.

No tendremos tanta posibilidad de roturas como con la opción alta presión.

Pero tampoco necesitaremos utilizar una regulación de LPR tan alta como en el caso de la regulación baja presión.

Así que decidimos ajustar nuestro regulador vertical a una presión intermedia y pasar al siguiente paso.



Como ajustar la regulación de nuestro LPR

De cómo ajustemos nuestro LPR dependerá: La velocidad con la que el hammer (martillo) golpeará la R.A.T (válvula de transferencia rápida de aire) y por lo tanto el nivel apertura de nuestra R.A.T. La fuerza con la que el bolt golpeará la bola al moverse. La velocidad con la que el bolt y el hammer se moverán durante el ciclo.

La mejor regulación del LPR es siempre la más elevada que nos permita la fragilidad de nuestras bolas.

Entre los jugadores existe la creencia que la regulación del LPR debe ser lo más baja posible y esto es cierto a medias. Los primeros modelos de marcadoras electrónicas carecían de la tecnología necesaria para poder trabajar con presiones de disparo bajas, debido a que el volumen de aire en la precámara de disparo eran demasiado pequeño.

De manera que los fabricantes debían buscar el equilibrio, entre la presión de disparo y la presión de trabajo. Cuanto más alta es la presión de trabajo más baja puede ser la presión de disparo. Y debido a que si la presión de disparo es muy alta las marcadoras sufren de imprecisión, rotura de bolas en el cañón, deformación de las bolas, ruido excesivo, altas vibraciones, etc.

Los fabricantes decidieron aumentar la presión de trabajo regulada por el LPR y de esta manera mantener la presión de disparo baja, dentro de unos márgenes adecuados. De esta manera las marcadoras eran más precisas, vibraban menos y tenían una parábola de disparo más recta, al deformar menos las bolas; Pero para conseguir esto, se tuvo que aumentar la presión de trabajo, con lo cual en muchas ocasiones el impacto del conjunto neumático, (el bolt junto con el peso añadido del hammer al que está unido con un pin

para conseguir esto, se tuvo que aumentar la presión de trabajo, con lo cual en muchas ocasiones el impacto del conjunto neumático, (el bolt junto con el peso añadido del hammer al que está unido con un pin metálico) ocasionaban impactos cinéticos muy superiores a lo que podía soportar la cubierta de la bola. De esta manera en numerosas ocasiones las bolas eran trituradas en la cámara de disparo por el bolt. Ya no hablamos de los impactos que recibía la bola al entrar a medias en la cámara de disparo, sino a las bolas perfectamente alineadas con el cañón en la cámara de disparo. El problema era que si se bajaba la presión de trabajo, la presión de disparo debía de aumentar lo cual provocaba efectos no deseados.

Pero hoy en día la tecnología a mejorado, y las presiones de disparo de las marcadoras son mucho más bajas, con lo cual las presiones de trabajo son bastante más bajas y están por debajo del llamado umbral de rotura. El umbral de rotura es la suma de la presión de trabajo, más el peso de la masa de los elementos móviles del ciclo de disparo,

como el bolt, el pin del bolt, el hammer y la ram. Si la suma de estos elementos, da una potencia en julios inferior a la necesaria para romper o dañar la cáscara de la bola, esta por debajo del umbral de rotura.

Entonces deberemos tomar nuestra segunda decisión a la hora de regular nuestra marcadora.

RAM = Embolo neumático que funciona como mecanismo activador, funciona y se mueve con el aire que le suministra solenoide y activa sobre los demás mecanismos neumáticos.

DU/ELL = Dispositivo que regula el tiempo de activación de la válvula electropneumática o solenoide

marcadora

ROF Rate Of Fire, cadencia de disparos por segundo, cantidad de ciclos de disparo completos realizados por una marcadora en el periodo de tiempo de un segundo

pilas pod

BOLT= Cerrojo, mecanismo de cierre de la cámara de disparo

RAT = Rapid Air Transfer, Válvula de transferencia rápida de aire, es la válvula que cierra el paso del aire desde la cámara de volumétrica de aire de disparo y la recámara de disparo.

botella

DROP OFF = Caída de presión en un regulador debido a la poca velocidad de recarga del mismo, causando inconsistencia y la caída en la velocidad de salida de las bolas.

LPR = Low Pressure Regulator regulador de baja presión, encargado de regular la presión de los mecanismos de maniobra.



A que presión ajustaremos nuestro LPR?

Para tomar esta decisión, deberemos saber que:

Cuanto más alta sea la presión a la que regulemos el LPR más rápido ciclará nuestra marcadora, y menor será la presión necesaria de disparo con lo cual la marcadora será más precisa, al deformar menos la bola. Pero corremos el riesgo de que se produzcan rotura de bolas en el caso de que la presión supere el umbral de rotura.

Por eso debemos ajustar nuestro LPR a la presión mas alta posible, pero chequeando que no se produce roturas de bolas. Esto hará que nuestra marcadora tenga un ciclo de disparo mas rápido, con lo cual sacaremos el máximo partido de nuestro cargador.

Una vez tengamos regulado el LPR a la presión máxima, que nos permita sin que se produzcan rotura de bolas, pasaremos al siguiente paso.

La regulación de dwell de nuestra marcadora.

La regulación del dwell consiste en determinar el tiempo en el que nuestro solenoide enviará aire a la Ram para mover el hammer para que este golpee y abra la R.A.T. . La regulación del dwell se mide en milisegundos .

Cuanto mayor sea el valor de tiempo que le demos a nuestra regulación del dwell, mayor será el tiempo durante el que el solenoide estará enviando aire a la ram y por lo tanto mayor será el tiempo en el que el hammer permanecerá empujando y mantendrá abierta la R.A.T.

Recordemos que la presión del LPR regulará la fuerza y velocidad con la que el hammer golpeará y abrirá la R.A.T, y por lo tanto incidirá en el caudal de apertura de la R.A.T., pero será la regulación del dwell la que controla el tiempo en el que el hammer mantiene abierto la R.A.T.. Entonces debemos saber que cuanto mayor sea el valor del tiempo del dwell más lento será el ciclo de nuestra marcadora , ya que el hammer permanecerá parado en posición adelantada; Pero cuanto mayor sea el valor del dwell menor podrá ser la presión de disparo de nuestra marcadora. Este conocimiento nos será útil más adelante para solventar problemas de rotura de bolas por exceso de presión de disparo.

Para empezar a regular el dwell ajustaremos los parámetros al nivel más alto . Instalaremos el cañón , el cargador y alimentaremos de bolas . Antes de instalar el cañón nos cercioraremos de que esté limpio y libre de cascarillas y suciedad.

Empezaremos una tanda de disparos en los que realizaremos 3 disparos de comprobación en el crono para comprobar la velocidad y seguidamente realizaremos una ráfaga de 10 disparos al máximo r.o.f. para comprobar el alcance de nuestra marcadora. En el caso probable de que este por encima de los 300 f.p.s. , ajustaremos los parámetros del dwell a la baja, y repetiremos la comprobación. En todo momento comprobaremos que el alcance de las bolas lanzadas es normal y el deseado.

Seguiremos realizando estas pruebas y bajando el dwell hasta que la velocidad de la marcadora sea inferior a 300 f.p.s. y se mantenga constante.

De esta manera habremos conseguido una regulación acorde con el tipo de bola que estemos utilizando en ese momento y la temperatura ambiente.

Nuestra presión de disparo será un compromiso entre la regulación más alta y por lo tanto más eficiente y con más autonomía de disparo y otra más baja más precisa y menos "nerviosa" y más suave en el trato de la bola.

Nuestra regulación del LPR será alta pero sin sobrepasar los límites que provoquen roturas de bolas en nuestra cámara

de disparo. El ciclo de disparo de nuestra marcadora será rápido.

En el caso de que la marcadora no fuera lo suficientemente precisa para los gustos y necesidades del jugador , se repetiría todo el proceso pero esta vez eligiendo la regulación de presión más baja para la presión de disparo y siguiendo los mismos pasos dados en el primer ejemplo.

Si por el contrario el jugador no necesitara tanta precisión y en cambio necesitara más autonomía de disparo, realizaríamos la misma operación pero partiendo de la regulación mas alta aconsejada por el fabricante y siguiendo los mismos pasos dados anteriormente.

Hay que recordar que la regulación los parámetros de una marcadora depende del equilibrio entre cada uno de los factores, subir la presión de disparo permite bajar la presión de trabajo o maniobra. Subir el LPR permite bajar el dwell , y subir el dwell permite bajar la presión de disparo. El problema surgiría cuando entren en conflicto varios de estos factores.

Por ejemplo, en el caso de que tuviéramos que utilizar pintura muy frágil, debido al almacenamiento de las bolas en un lugar frío , y esta se hubiera vitrificado, resultando la cáscara muy frágil, deberíamos bajar el LPR hasta conseguir disparar las bolas sin que el golpe del bolt ocasionara roturas en la cámara de disparo. Pero si la pintura fuera extremadamente frágil esto ocasionaría que para equilibrar las regulaciones de la marcadora deberíamos subir la presión del disparo por encima de la presión más alta recomendada por el fabricante , con lo cual provocaríamos la inconsistencia en el LPR al forzarlo a trabajar a una presión muy alta de entrada , que la marcadora fuera más imprecisa ,etc. Pero incluso podría darse el caso en el que a pesar de bajar al máximo el LPR y de subir la presión de trabajo, nos encontráramos con que no pudiéramos subir suficiente la presión de trabajo por que el mismo aire del disparo provocaría la deformación y rotura de las bolas en el interior del cañón. De manera que no podríamos subir suficiente la presión de disparo sin correr el riesgo de sufrir roturas en el cañón . La única solución que nos quedaría sería subir al máximo el dwell con lo cual nuestra marcadora sería más lenta, pero debido al mayor tiempo de apertura de la R.A.T. podríamos bajar la presión de disparo y tal vez acercarnos lo suficiente a la velocidad de 299 f.p.s.

Estas indicaciones de regulación son básicas y los resultados obtenidos dependen en gran medida del modelo y personalizaciones realizadas en nuestra marcadora, pero pueden servir como guía para resolver algunos de los problemas más comunes que los jugadores se encuentran en la práctica del Paintball.

LOVE FOR THE GAME!



ESPAÑA
C/ Hermano 35
28020 Madrid, España
Tel.: +34 91 533 56 88
Fax: +34 91 534 27 44
car@esg.es@estrategico.es
www.estrategico.es

PORTUGAL
Estr. Octávio Pato, Tênis Park 2
Ave. 25 de Abril, 2765-5, Domingos de Raus
Tel.: +351 21 487 80 83
Fax: +351 21 487 80 89
info@estrategico.pt
www.estrategico.pt

Un año más, las ligas de Paintball se desarrollan a lo largo y ancho de nuestro país. Ya quedan pocos rincones que no cuenten con su propia liga de Paintball.

La más veterana de ellas, la **Catalana**, al cierre de esta edición pasaba momentos difíciles por falta de apoyo en su realización para la siguiente edición, pero contamos con que el sentido común prevalecerá y a buen seguro que tendremos liga Catalana para el año 2007.

La **Liga Madrileña** ha sido este año una continua fuente de anécdotas y “enfrentamientos”, una prueba más de su calidad y su nivel competitivo, y ha sido, con diferencia, la que más a puesto en la palestra la problemática del arbitraje.

La **Liga Sur**, que ha estrenado este año su modalidad de 7 hombres, ha sido un éxito de participación y organización, si bien hemos echado de menos la celebración de una jornada más “oriental” en tierras de Cantoria, Almería, que este año por razones de organización no se ha celebrado.

Cuando tengáis este número en la mano, estará en marcha la **Liga Gallega**, a celebrar íntegramente, al igual que en años anteriores, en las instalaciones de Adrenalicia en O Grove, Pontevedra. Os iremos informando de su desarrollo en posteriores números, y en este os haremos un semblante de lo que será.

La **Liga Cántabra** y **Liga de Levante**, si bien son las últimas en llegar, no por ello dejan de tener adeptos. Esperamos que en breve la Liga de Levante termine abarcando todo el territorio de la comunidad Valenciana, junto con Murcia, donde se desarrolla actualmente, para que la cobertura nacional sea completa.

**CON TODAS LAS LIGAS EN
MARCHA, DE MANERA MÁS
O MENOS ESTABLE...
SERÍA EL MOMENTO DE
VOLVER A PENSAR EN UN
CAMPEONATO DE ESPAÑA
DE PAINTBALL?**



LIGAS ESPAÑOLAS

L



LIGA MADRID

La presente edición de la Liga Madrileña de Paintball, llegó a su fin el pasado 24 de Junio, celebrándose por última vez en las instalaciones de Olias del Rey, Toledo, ya que en breve el Megacampo, según información de Estratego España, será trasladado.

32 son los equipos que este año han participado en las 3 divisiones de las que consta la Liga.

La división I, jugada en formato 7, tan solo contó con 5 equipos, dos locales, Madrid Nightmares y JokerZ (una simbiosis de Jokers con algunos componentes de NiñatoZ que no está dando malos resultados), los murcianos Xtreme Paintball, los catalanes Riesgo Aventura y los portugueses Trolls.

Madrid Nightmares solo se bajó del primer puesto del cajón en la 4ª jornada, a favor de Trolls. Finalmente se harían con la victoria en esta categoría que, junto con el, también, primer puesto en División I de la Liga Catalana les redondea una buena temporada.

Los portugueses Trolls se mostraron muy competitivos durante toda la competición. De hecho, es un equipo con gran experiencia en competiciones de este tipo, y con participaciones en las Millenniums Series en División I.



La tercera plaza de esta división se fue para Xtreme Paintball. Un equipo con gran potencial que han logrado dos segundos puestos y un tercero en esta temporada, y que, poco a poco, está convirtiéndose en uno de los equipos que tienen algo que decir en el panorama nacional. Compacto, agresivo y con buen espíritu de equipo, nos dará más de una sorpresa en el futuro.

Por esta categoría también pasaron los gallegos Strondo, que finalmente se retiraron en la 2ª jornada por desavenencias con la organización, tras hacer un buen papel en la 1ª jornada (3º) y seguro habrían estado hasta el final en la pugna por los puestos de cabeza. Es una lástima que ciertos problemas no se puedan resolver para bien del deporte y del espectáculo.

La División II de esta liga está repleta de equipos clásicos; Aquatrek, Woodpeckers, Fusión Sur, son veteranos de esta competición, y siempre están dispuestos a ofrecer un juego espectacular e interesante. Pero han sido dos equipos nuevos los que han mantenido la liga en vilo hasta el último momento. Nuevos en cuanto a nombre y formación, pero de componentes veteranos y con un nombre más que hecho. Nos referimos a Prodigy y The Legends.

Prodigy ha ganado 4 de las 5 jornadas. Se ha mostrado incontestables, contando en sus filas con Celso Lorenzo, uno de los jugadores con mejor visión de juego de nuestro paintball y otros jugadores procedentes de otro clásico, Kaniballs que, desgraciadamente, no disputó esta Liga, también por diferencias con la organización.

The Legends, procedente en su mayoría de Aquatrek, y capitaneados por otra clásica del paintball español, Pilar Antón, se ha mostrado algo menos regular, obteniendo una victoria en la última jornada, y haciendo podiums en dos más, lo que, obviamente, le ha reportado la 2ª plaza de esta edición.

La posición se ha sido para Dragons, equipo que siempre cuenta con sangre joven entre sus filas y con gran disciplina de entrenamiento que da sus frutos.

Mención especial para el equipo Woodpecker, prácticamente refundado, pero manteniendo su núcleo principal, que, con 



Ángel Gómez a la cabeza, uno de los más veteranos jugadores de España, siguen en la brecha.

En División III, al igual que en la liga catalana, encontramos la mayor cantidad de equipos. Este año han sido 16 los que regularmente han pasado por esta competición. La sorpresa la han dado los catalanes de Anthrax Legion, que han cerrado una muy buena temporada consiguiendo el tercer puesto en la Liga Catalana, y es primero en la Liga Madrileña. Es un equipo con un gran potencial que tendremos que ver crecer en la temporada siguiente. El segundo equipo de Aquatrek, el Drink Team, ha sido más regular que su hermano mayor, consiguiendo una segunda plaza en la general, y 3 podiums durante toda la competición. El fundador de esta saga y creador de la AquaPulse y Aqualon, entre otras, Cacho, juega en las filas de este equipo, que es uno de los tres que Aquatrek mantiene en esta liga. La tercera plaza ha sido también para un segundo equipo que ha sabido hacer los deberes mejor que sus mayores, Angry Fish Alpha, que con tres terceros puestos, junto a otros dos resultados algo más discretos, han podido defender su 3ª plaza con una diferencia de 6 puntos frente a sus inmediatos seguidores.

Esperamos que para finales de este año tengamos las fechas y condiciones para la nueva liga de Madrid, que con toda seguridad dará comienzo en el primer trimestre de 2007, y que estará supeditadas al cambio de localización del Megacampo que supondrá un gran trabajo para los chicos de Estratego.

Las clasificaciones quedaron así

Division I

1º	M. Nightmares	58
2º	Trolls	50
3º	Xtreme-Paintball	47

Division II

1º	Prodigy	54
2º	Legends	48
3º	Dragon	39

Division III

1º	Anthrax Legion	86
2º	Aquatrek Drink T.	75
3º	Angry Fish Alpha	70

LIGA CATALANA



A fecha de hoy, la más veterana y posiblemente potente de las ligas españolas. La Liga catalana termina este año su quinta edición, y ha sido pionera en todo. Pionera en organización, pionera en introducir más de un campo para el desarrollo del juego, pionera en la introducción de una división de 7 hombres, en la realización de jornadas complementarias de arbitraje, en la organización de jornadas complementarias de X Ball. El éxito de la liga reside en lo que posiblemente sea su mayor debilidad; es una liga organizada por los jugadores en la que los intereses económicos son bien distintos al resto de las ligas. Éxito en cuanto a intereses de los jugadores, debilidad en cuanto al compromiso de continuidad.

Esta 5ª edición ha contado con 6 jornadas, de las cuales 2 se celebraron en Can Garriga y las 4 restantes en Paintball World, siendo la 3ª organizada por Tarraco Paintball a pesar de celebrarse en "suelo" de Paintball World, campo que este año ha estado bien repleto de competiciones junto con la edición del V Open de Cataluña allá por finales de Enero de este año.

Esta año han sido 30 equipos distribuidos entre las 3 divisiones, los que han pasado a lo largo de las 6 jornadas por esta liga.

La División I se disputó a siete jugadores, y tan solo contó con dos equipos locales, Riesgo Aventura y Krakoskis, dos franceses, No Pasaran y No Pasaran PX, un Mallorquín, Mallorca Madness, y uno madrileño, Madrid Nightmares, que a la postre se alzaría.

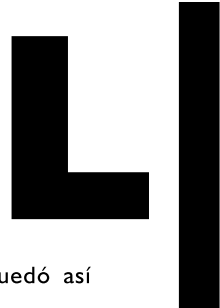


En División II, con 9 equipos, la rivalidad y competitividad ha sido la marca patente durante el desarrollo de toda la liga. Fueron los franceses de No Pasaran Xtrem los que consiguieron la primera plaza de esta edición, pero de una manera muy ajustada frente a Easy Target, que, juntos, terminaron la competición destacados de la siguiente plaza.

De igual manera, el 3º y 4º puesto terminó en un pañuelo más ajustado aún que la 1ª y 2ª plaza, entre Riesgo Aventura 2 y Fang Aventura. Finalmente, Riesgo Fénix cerró el quinteto de cabeza antes de pasar a un salto cuantitativo en lo que a puntos finales se refiere respecto a las sexta plaza y posteriores.

La División más concurrida, la III, contaba este año con 15 equipos. Tradicionalmente división de debutantes, desde la primera jornada contó con 3 equipos dispuestos a dar guerra, FiveStar, Tragabolas y Anthrax Legion, estos últimos ganadores de la División III de la Liga de Madrid. Si bien en la última jornada los 3 primeros puestos estaban adjudicados, la deportiva rivalidad entre FiveStar y Tragabolas aumentó la emoción hasta el último momento. Sin duda, a no ser por el "pinchazo" de la tercera jornada, Anthrax hubiese pujado por la primera plaza en igualdad de condiciones.





Durante el mes de Julio se dirimirá el futuro de esta liga, ya que los esfuerzos de la actual directiva por la organización de la que sería la 6ª edición, de momento, han sido infructuosos. Confiamos en la continuidad de la más veterana de las ligas españolas, aunque, quizás, la filosofía organizativa de un cambio para adaptarse a los tiempos actuales y a los intereses que mueven nuestro deportes.

En el próximo número os informaremos sobre lo que, con toda seguridad, será la VI edición de la Liga Catalana de Paintball. 🐜

La clasificación final quedó así

Division I

1º	M. Nightmares	15
2º	No Pasaran	9
3º	Mallorca Madness	18

Division II

1º	No Pasaran Xtrem	17,286
2º	Easy Target	16,238
3º	Riesgo Aventura	2 7,715

Division III

1º	Five Star	22,500
2º	Tragabolas	21,000
3º	Anthrax Legion	17,833





LIGA SUR

Por cuarto año consecutivo, la Liga Sur se ha celebrado con gran éxito de participación. Este año ha contado con una importante novedad, que está siendo el sello de calidad para las ligas mayores, consistente en incluir una competición a 7. En este caso, la denominación para esta categoría ha sido Sur 7, que contó con media docena larga de equipos estables y por la que han pasado hasta 12 equipos de España y Portugal.

Las cinco jornadas de esta edición transcurrieron por los campos de Paintball Sport, en la Carlota, Córdoba, donde se inauguró la competición este año allá por el mes de Noviembre del pasado año, y se jugaron las 2 primeras jornadas, Paintball Division, que nos ofreció una doble localización en sus dos jornadas, una en su campo matriz, en Alcalá de Guadaira, y otra en el Polideportivo de Dos Hermanas, también en la provincia de Sevilla. La jornada ecuador se jugó en Málaga, concretamente en Torre del Mar, y su organización corrió a cargo de otro de los históricos de la Liga Sur, Justo De Benito.

En cuanto al nivel de organización, esta liga ha alcanzado su madurez y saber hacer. En cada jornada pudimos encontrar servicios de catering, un suministro de aire más que suficiente, con compresor de backup en este caso para evitar los "sustos" de pasadas ediciones, y que corrió a cargo de Exploratio, con Joao Paulo a la cabeza. Poco se dejó a la improvisación, consiguiendo un buen ritmo de juego en cada jornada y gozando en todas ellas de un tiempo atmosférico adecuado para el desarrollo de nuestro deporte.

Como curiosidad, destacar que el mayor Trade Show visto en ninguna liga española se dio en la primera jornada, celebrada en las instalaciones de Paintball Sport, en la Carlota, Córdoba, donde pudimos ver los stands de Adrenalicia, Estratego, Total Paintball, Exploratio y Mercury Paintball, así como un pequeño taller donde Alan "Cannaya" (cannaya.net) regulaba de manera gratuita las IONs que le solicitaban.

Al igual que en el resto de las Ligas Españolas, el apartado de arbitraje tuvo sus más y sus menos. A lo largo de este año dedicaremos un extenso reportaje a este respecto, intentando pulsar el sentimiento de los jugadores y profesionales del sector, para intentar arrojar algo de luz sobre este tema.

En la categoría de 5 hubo desde un principio un equipo que destacó. De hecho, tan solo abandonó la primera posición de la tabla en cada cita, para arbitrar en la cuarta jornada, y para cederles el primer puesto a Paintball Tarifa en la tercera, por tan solo 5 positivos, alzándose con el segundo puesto. Estamos hablando de Angry Fish, que, lógicamente, son los flamantes campeones de Liga.

Punishers también mantuvo un buen nivel y regularidad, haciendo podium en cada jornada, y que, finalmente, le dio el 2º puesto de la general al final del torneo. Tarifa Poison, 3º puesto en esta edición, no solo jugaron en categoría 5, si no que jornada tras jornada colgaban sus marcadoras y pasaban a arbitrar en Sur 7, en la mayoría de los casos bajo un sol de justicia.

Destacar, como nota de color, la presencia de un equipo compuesto por jugadores norteamericanos, Explosive, que hacían alarde de un juego muy agresivo, si bien no eran capaces de resolver las partidas llegados a los 50. También señalar la visita de los portugueses Tinta Pura en la jornada de Málaga, capitaneado por el internacional Hugo "Formiga" Domínguez, que ha jugado en las filas de Dynasty y, en esta edición de Millennium Series, con los también norteamericanos XSV en Champions League. 🏆



El dominio de ligas anteriores de los portugueses Intruders, no ha sido tan patente en esta edición. A pesar de alzarse con la victoria final de la liga en categoría 7, lo han hecho con el permiso de Angry Fish, que también ha participado en esta categoría con ciertos cambios en su alineación respecto a la de 5 jugadores, por razones obvias. La diferencia entre el primer y segundo clasificado ha sido de tan solo 2 puntos, y 13 positivos. Una minucia a lo largo de tan solo una liga.

La gran, y grata, sorpresa de este año han sido los malagueños Torvel, que se han alzado con un más que merecido tercer puesto al son de su irreverente grito de guerra, muy jaleado por el público. Posiblemente, el equipo más apreciado por su juego y simpatía.

Omeyas, aún teniendo un buen año, no lo han coronado con un golpe de suerte al final. El 4º puesto no refleja las ganas y buen juego que han desarrollado durante la competición. De hecho, lograron 2 podiums, ambos en su "casa", y se quedaron en puertas en dos de las jornadas, descolgándose estrepitosamente en la última, que les privó de un tercer puesto en la general.

Vickings Division, equipo formado por dos veteranos de esta liga, Vickings Indals, de Almería y Paintball Division, de Sevilla, no ha logrado equilibrarse como equipo. La distancia entre sus componentes dificultan los entrenamientos, lo que no ha sido inconveniente del todo para alzarse con el 5º puesto de esta liga en la categoría Sur 7, siendo su mejor registro un 4º puesto en la última jornada.

Cheroky ha sido otro "fijo" de esta edición en Sur 7. Su 6º puesto final abre posibilidades para posteriores ediciones. Con toda seguridad, la experiencia que han ido recabando en estas competiciones les serán muy útiles para ediciones venideras.

Madrid Nightmares y Kaniballs, ambos de Madrid, han visitado la Liga Sur en modalidad Sur 7. Punishers, Dream Paintball, Hellboys y Nikitas Team han sido otros de los equipos que han pasado por la esta liga en modalidad 7.

¿Y el año que viene? El año que viene más. Esperamos que la distribución geográfica de esta liga sea mayor en ediciones venideras. No estaría de más ver jornadas en Huelva, Cádiz, Granada o Jaén, que nunca han sido sedes de eventos de este tipo. El tiempo lo dirá. 🐸

La clasificación final quedó así

Division 7 Man		
1º	Intruders	46
2º	Angry Fish	44
3º	Torvel	39

Division 5 Man		
1º	Angry Fish	49
2º	Punishers	45
3º	Tarifa Poison	38



TOTAL PAINTBALL

TU TIENDA DE PAINTBALL EN BARCELONA



SMART PARTS™



DISTRIBUIMOS A CAMPOS EN TODA ESPAÑA

Distribuidores de WGP, BT, JT
VL, Planet Eclipse, Smart Parts
y muchos más...

Centro de Reparación Oficial WGP desde 2005
Estamos en Calle Padilla 196 (esquina Aragón) · Local 1 · Barcelona
(+34) 93 455 49 26 · (+34) 93 270 09 82 · Fax (+34) 93 270 09 81
info@total-paintball.com · www.total-paintball.com





Todo está preparado para que el 20 de Agosto de comienzo la III Liga Gallega de Paintball. Esta liga, que fue la cuarta en llegar al panorama nacional, está organizada por Adrenalicia, empresa sinónimo de paintball por tierras gallegas.

La novedad principal de esta III edición radica en el desplazamiento de las fechas respecto a ediciones pasadas. Si bien anteriormente se celebraban las jornadas en fechas propias de liga para el resto de España, esto es, desde el invierno hasta la primavera, en esta ocasión la liga dará comienzo en pleno verano, al amparo de las temperaturas más suaves que se disfrutan por las tierras de Pontevedra, para terminar en Noviembre, fecha tradicional de comienzo de otras ligas, la Sur por ejemplo.

Las jornadas se celebrarán íntegramente en el campo que tiene Adrenalicia en O Grove, Pontevedra, y, además de equipos locales, contará con equipos de otros puntos de la geografía nacional, atraídos por las fechas y la ya mencionada meteorología, además de la "sequía" de competiciones en esas fechas. Es tradicional en esta liga la presencia de equipos portugueses, por la cercanía geográfica. Así, el año pasado la División II estaba plagada de equipos de esta nacionalidad de los que uno finalmente consiguió el título de la categoría, Metralhas 3, seguidos de Meco F3 y Metralhas Girls

En División I, el equipo local, Estrondo, se alzó con la victoria. Aunque no empezó la liga con buen pie, consiguiendo tan solo un 5º puesto en la primera jornada, en las tres siguientes no abandonó el primer puesto de la clasificación. El segundo puesto fue para los portugueses, seguido de los portugueses Metralhas 2, y el tercero para los Madrileños Kaniballs, que tras sus desavenencias con la organización de la Liga Madrileña, decidieron jugar esta en su lugar.

Reseñar los importantes premios que este año ofrece la Liga Gallega, destacando la dotación de 1.000 euros más inscripción (valorada en 600) para el primer clasificado de División I

Las fechas elegidas por la organización para esta tercera edición de la Liga Gallega han sido, todas en domingo, el 20 de Agosto, 17 de Septiembre, 8 de Octubre y 5 de Noviembre.

Podéis encontrar más información a lo largo de la liga en nuestra web y, por supuesto, en la web oficial de la liga, www.adrenalicia.com/lgp/LGP.html



Se estrenó el pasado año 2004, contó en su segunda edición con 4 jornadas, por la que pasaron un total de 13 equipos tanto de la propia Cantabria, como del resto de España.

Esta liga, al igual que la Sur, es una competición organizada por campos de la zona. En la segunda edición lo fueron Paintball Cueto, Liébana Activa, Cantabria Activa Aventura y Paintball Torresport. Es de destacar que Amadeo Rodríguez, de Paintball Cueto, Santander, se está granjeando entre los jugadores una buena fama de gran organizador de torneos, ya que, según hemos podido sacar en conclusión de nuestras conversaciones con jugadores de la zona, su interés en la organización está volcado de manera mayoritaria al jugador, algo

que agradecen y valoran muy positivamente.

Tras un final de liga de infarto, en la que dos equipos optaban por la primera plaza en, prácticamente, igualdad de condiciones, no pudimos ver un desenlace más reñido por la ausencia de uno de los dos equipos que optaban a este puesto, Hades Knight, dejando el camino expedito a Dragoi Bolak que clasificándose los 4º en la última jornada aseguraron su primera posición en la Liga.

La última jornada fue para los locales, y defensores del título, North Division, equipo que ha permanecido muy "callado" desde entonces, que les valía para alzarse con la tercera plaza final de la liga.

La clasificación final quedó así.

Division I		
1º	Dragoi Bolak	32
2º	Hades Knights	28
3º	North Division	27

Este año la tercera edición contará con tres pruebas, 29 de Julio, 9 de Septiembre y 7 de Octubre, todas ellas a desarrollar en el, ya conocido por todos los jugadores, campo de Rugby de Torrelavega. En esta edición aún habrá solo una división de equipos de 5. La inscripción por equipo ascenderá a 350 , para la liga completa, y se destinará a premios para los 3 primeros clasificados las cantidades de 500 , 300 y 200 respectivamente. A esto, habrá que añadir obsequios en material procedentes de los patrocinadores. La organización optó por bajar los precios de inscripción, aún repercutiendo en los sustanciosos premios de la edición pasada, para hacer este torneo más accesible a nuevos equipos y promocionar más el deporte en la zona.



LIGA LEVANTE

Se celebró su primera edición en el año 2005, está organizada por los murcianos de Xtreme Paintball, con Pencho a la cabeza. En su primera edición contó con 5 jornadas, celebradas de Marzo a Octubre de 2005, jugándose en un excelente campo de hierba situado en el Polideportivo Municipal de San Javier, que ha visto ya otras competiciones de paintball como el Torneo Mar Menor, también organizado por la misma agrupación.

El equipo levantino Biohazard fue profeta en su tierra, alzándose con la primera plaza de la liga, tan solo "incomodados" por los Madrileños Kaniballs, que, al igual que la Liga Gallega, también jugaron esta edición de la Liga de Levante, y que finalmente consiguieron la segunda posición del torneo, intercambiando la primera y segunda posición entre sí a lo largo de las jornadas, con permiso de los también madrileños Aquatrek que tras un desarrollo bastante regular permanecieron en la 3ª plaza de la clasificación hasta el final del torneo. La cuarta plaza fue para los organizadores, Xtreme Paintball.

Esta liga también fue visitada por diversos equipos de toda España, y cuenta con prestigio de organización, experta ya en otros torneos, como el ya mencionado Torneo Mar Menor.

A fecha de cierre de esta edición, no contamos con datos de la que pueda ser la segunda edición de esta liga. Los chicos de Xtreme, recién llegados de tierras galas de participar en la Millennium Cup, a buen seguro vendrán con ganas de organizar algo para calmar sus ganas de paintball.



Iberian Cup 2006

Por tercer año consecutivo, la Iberian Cup se ha celebrado en tierras españolas, concretamente en MADRID.

Esta edición, rodeada por la polémica desde antes de su inicio, ha venido marcada por la dificultad de localizar un escenario correcto para su celebración. Tras consultar a más de 60 instalaciones deportivas en toda la comunidad de Madrid, la continua negativa de los ayuntamientos y demás autoridades competentes en materia deportiva, condujo a la organización a la celebración en el único recinto ofrecido para ello que, si bien no era el más adecuado, cumplió con suficiencia las necesidades de la organización, si bien no lo hizo con la de un nutrido grupo de jugadores que dejaron patente su descontento desde la

misma reunión de capitanes. El cambio de opinión a última hora de los responsables de la Ciudad Deportiva del Real Madrid, dio al traste con las previsiones de la organización, teniendo que buscar un nuevo recinto a horas del inicio de la competición. Este recinto fue el Polideportivo Municipal de Fuenlabrada, que si bien contaba con excelentes instalaciones, césped de calidad y servicios de primeras, no fueron cedidos para el desarrollo de la competición, teniendo que habilitar espacios para la misma, en algunos casos, de manera más que efímera. A pesar de todo, somos conscientes de esfuerzo de la organización, sobre todo ante las dificultades que se les ha presentado este año, principalmente por decisiones políticas, y que no han sido del todo ni comprendidas ni compartidas por parte un nutrido grupo de jugadores.



En lo que respecta al torneo en sí esta año contó con 125 equipos distribuidos de la siguiente forma. 16 en CPL, 33 en División I, 26 en II, 22 en III y 28 en M5. La presencia total de equipos españoles fue de 15, de los cuales 2 lo hicieron en División II, 2 en III y 11 en M5.



La bienvenida fue de la mano del campo de X-Ball, donde se desarrollarían las partidas de Champions League, en el que el ambiente era tan intenso que, difícilmente, podías despegarte de las redes para dejar de gritar posiciones. Pudimos ver a "chivatos" de primera categoría, como Oliver Lang, que se acercó hasta Madrid para jugar en las filas del equipo que a posteriori se alzaría con la primera posición en División I, los húngaros Bullets, y a otra gran leyenda del paintball como era el mismísimo Chris LaSoya, al que pudimos ver hombro con hombro con Ollie "jaleando" las evoluciones de los americanos XSV.

En esta categoría, CPL, se llevaron el gato al agua los Suecos de Joy Division, ahora Joy Stockholm, seguidos de los ingleses Shockwave de Manchester, nuestros vecinos TonTons de Toluouse, que mantienen su primer puesto en la general con este resultado, y los también franceses Vision, de Grenoble. El único equipo no europeo presente en esta categoría era el californiano XSV, que tras una primera manga arrolladora, se desinflaron incomprensiblemente en los compases finales del torneo, pudiendo conseguir tan solo la 7ª plaza de esta manga.

El Trade Show fue más que correcto, lo que nos hace ver que las grandes empresas empiezan a entender que el paintball en España está tomando auge, y les compensa el traslado de sus tiendas efímeras. A pesar de su carácter "ambulante", alguna de las tiendas del trade show tenían un aspecto más que profesional. La ya famosa carpa de Dye, con sus ofertas, el camión – stand de Smart Parts, por supuesto Adrenaline Games, con sus hinchables y su Face Full, y la presencia Española de Adrenalicia, Estratego y, por supuesto, nuestros compañeros de Portal Paintball, que contaron a ratos en su stand con la compañía de los chicos de Dynasty, a los que se nos hacía raro ver bromear y descansar sin la presencia de Ollie, que no dejó de pasearse

por el recinto con su jersey de Iron Men.

El catering, las clásicas hamburguesas, perritos, y, esta vez, algo de pasta. Es de agradecer que los refrescos y agua estuvieran en todo momento frescos ya que, si bien la temperatura no fue demoledora, el calor y deshidratación se notaban con el paso de las horas.

Los campos donde se desarrollaban los juegos de división I, II, III quedaban realmente alejados de la zona de jugadores. Esto generó protestas de más de un equipo, que tenían que recorrer una gran distancia para reponer aire y munición entre partidas.

Y hablando de aire, el ya famoso incidente de la explosión de la botella, acaecido del viernes, sigue siendo motivo de elucubraciones e investigación. Hemos oído literalmente decenas de explicaciones, desde la válvula defectuosa, hasta que el mismo jugador arrojó al suelo la bombona asustado por un extraño comportamiento de la misma, hasta la más aceptada de la deflagración debido al contenido de aceite del conector de la bombona.

Aún sigue todo en el aire, pero dejó claro a muchos veteranos y a todos los novatos, que una bombona de aire no es ningún juguete. Este incidente provocó la retirada del equipo francés No Pasarán, ya que algunos de sus jugadores fueron dañados por la explosión. Aun siendo un equipo francés, juega la liga Catalana, y es muy querido y respetado por aquellos lares, por lo que entristeció especialmente a la parroquia española. 🐼





En el campo de M5, más cercano a la zona de jugadores, y con partidas desarrolladas tan solo el sábado y domingo, no hubo, a pesar de las posiciones al contrario de ciertos sectores de opinión del paintball español, sorpresas respecto a los resultados. Nutrida presencia de equipos locales en esta categoría, 11 de los 28 eran españoles, en la que el nuestro mejor clasificado lo hizo en el puesto 8º y fueron Poison, seguidos de Angry Fish en 10º, Legends 13º, Dragons 14º, Cantabria Activa 17º, Woodpeckers 21, Zona Zero 23º, Aquatrek 24º, Mallorca Madness Gold 25º, Paintball Sport Totana 26º y cerrando la representación española Triballs en el puesto 27º, dejando el farolillo rojo para un equipo portugués compuesto exclusivamente de chicas llamado Powerpaint Girl... nada que ver con "nuestras" Killer Barbies, las que, por cierto, jugaron en el equipo Zona Zero, en el cual eran mayoría.

El podium de esta categoría lo conformaron los suecos Stain & Glory, seguidos de Pirates y Bando de Irmaos, ambos portugueses, y en cuarta posición los jovencísimos Notorius Kids, de Reino Unido.

En División I destacaron los húngaros Bullets, que como hemos mencionado antes, contaban en sus filas con dos excelentes jugadores de Iron Men, Ollie Lang y Pete "Mr. U" Utschig, que les permite mantener un tercer puesto en la general, tras un discreto 10º puesto en la primera cita de este año en Marsella y unos buenos puntos conseguidos por arbitrar en Alemania. El segundo puesto fue para Kellys, el tercero se fue a Bélgica de la mano de los potentes Black

Out, al que pudimos ver con un conocido del paintball español en sus filas, el Ex Nexus Nick Truter. Por último, la cuarta posición fue para los franceses DG Icon, que con este resultado afianzan su primera posición en el podium. Esta división no contó con presencia española.

Dynasty hizo acto de presencia en esta categoría, alcanzando un 6º puesto y, por tanto, quedando fuera de las finales, privándonos de un enfrentamiento "morboso" con sus ex estrella. En cualquier caso, la presencia de este equipo hizo las delicias de los fans con su constante firma de autógrafos y posados para fotos. Todos los "pros" tuvieron un comportamiento impecable para con sus fans, algo sorprendente por la auténtica paliza que les llegaron a dar a estos resignados profesionales. Ni una mala cara, ni una negativa a foto, autógrafo o estrechado de mano... Pros en todos los sentidos.

Es en División II donde nos encontramos con la sorpresa y la alegría. Por primera vez un equipo español se alza con la primera posición en esta categoría. Tras un torneo que comenzaron sin demasiadas esperanzas, fueron creciendo hasta hacerse incontestables, llegando a la final con suficiencia y profesionalidad bastante como para alzarse con la victoria ante un muy competitivo y veterano Sus Cofra, bajo un sol de justicia. El tercer puesto fue para Ipnöz y el cuarto para Evil Pigs, conformando un podium francés a excepción del primer puesto que se quedó en España. 🇪🇸

A pesar de su victoria, solo están en la duodécima posición del ranking, tras 3 mangas disputadas, por su discreto 10º puesto en Marsella y su ausencia en Alemania. Han confirmado su presencia en París. En el próximo número y en nuestra web tendréis noticias sobre ellos.

El otro equipo español de esta categoría, Madrid Nightmares, si bien logró entrar en el Sunday Club, no logró clasificarse para las finales por un margen más que escaso de un solo eliminado. Se quedaron fuera del cajón con un más que respetable 5º puesto.

En División III también contábamos con presencia española. Se echó de menos a los gallegos de Estrondo, pero estuvieron presente los madrileños NiñatoZ, que consiguieron

pasar el corte entrando en Sunday Club, consiguiendo un discreto duodécimo puesto, y Biohazard, que tan solo se quedaron en el puesto 17.

El podium lo encabezó Electrons, de Francia, seguidos de los alemanes Freakshow, PMA Rush de Portugal y cerrando el cuarteto los checos MRD Com.

Tras finalizar el torneo, prisas para llegar al aeropuerto, despedidas, últimas compras en el Trade y... una pregunta queda en el aire. A tenor de los acontecimientos de este torneo ¿tendremos más Millenniums en tierras españolas, o veremos de nuevo un Mega en Lisboa ? Sólo el tiempo lo dirá...





VICTORY
PAINTBALL
SUPPLIES



Vlocity® custom made by victory paintball supplies

www.victorypaintballsupplies.com

info@victorypaintballsupplies.com • +34 971 36 02 09

ANÁLISIS CYBORG 2006



De la mano de Adrenalicia Paintball Distribución, llega a España la nueva marcadora de MacDev, la Cyborg 06.

En este nuevo modelo podemos encontrar una muestra de la mejor tecnología de MacDev, **regulador de alta precisión**, placa mejorada y reducida al extremo, un cañón optimizado para una mayor precisión, utilización de las últimas técnicas de fabricación y modelado asistido por ordenador sobre una base de aluminio de primera calidad, así como un largo etcétera dentro del cual no podemos olvidar las excelentes prestaciones heredadas de modelos anteriores.

Obviamente, la Cyborg 06 está diseñada para hacer sombra directa a otras marcadoras de base cocker del mercado. Es difícil no caer en las comparaciones con Egos o Eclipses.



La primera impresión que nos da la marcadora es un **excelente acabado y una cuidada presentación**. De hecho, este modelo viene de fábrica sin aumento de precio con una bolsa para su transporte, algo que se agradece a la hora de evitar arañazos o rozaduras en su cuerpo. Se trata de una marcadora **ligera, unos 900 gramos**, y de cuerpo estrecho, lo que la hace tener un bajo perfil.

La Cyborg 06 correctamente regulada, es **capaz de disparar 2000 bolas con un tanque de 68cu a 4500 psi** lo que la coloca entre las más eficientes del mercado, e implica la posibilidad de llevar una botella más pequeña para obtener un rendimiento similar a lo que otras conseguirían con más cantidad de aire.

Por otro lado, tratamos con una marcadora que, sacada de la caja tal cual, es **capaz de disparar 33 bolas por segundo**. Posiblemente este ratio de disparo la conviertan hoy por hoy en la marcadora más rápida del mercado. Pero aún hay más. Tuvimos la ocasión de probar en una prueba de la Liga Sur un modelo dotado de un Halo mejorado así como una placa con ciertas regulaciones que, salvo medidas que lo rebatan, a buen seguro superaba esa velocidad. Eso sin mencionar la suavidad de disparo, capaz de “escupir” el contenido completo del Halo en pocos segundos sin la más mínima vibración, lo que contribuye a una elevada precisión y a un mínimo grado de dispersión de disparo.

Esta velocidad de disparo debemos agradecérsela a un nuevo Ram con una lubricación mínima, así como un **“ojo” basado en láser** que lee el gatillo constantemente y usa un sistema de detección de bolas para asegurar el disparo tan solo en el momento que la bola llegue a su posición correcta, evitando roturas y optimizando la velocidad de disparo respecto a la velocidad de alimentación del cargador.

Respecto a las novedades de la Cyborg 06, como hemos mencionado anteriormente, esta marcadora consta de las buenas características técnicas de las que ya hacía gala la Sonic Cyborg 05, Regulador Gladiator Inline, LPR Sonic, Bolt Sonic, etc. Sin embargo, la 06 cuenta con un nuevo circuito neumático, ultra solenoide receptivo, dos veces más rápido que los modelos que montaba la 05. Estas características se combinan para dar a las Cyborg 06 un ciclo un 20% más rápido que modelos previos. Pruebas independientes indican que para sacar todo el rendimiento de la Cyborg 06 a 33bps **!** debe ser usado un cargador tipo Halo B.

**sacada de la caja tal cual,
es capaz de disparar 33
bolas por segundo.**

Y hablando de su placa, posiblemente se trate de la placa más reducida del momento. La electrónica es completamente programable, desde la velocidad, hasta el debouncing, ramping, etc. Además, la placa consta de **los modos legales con el ramping adecuado**. En cualquier caso, con toda probabilidad, tendremos modificaciones “after market”.

En cuanto a su aspecto físico, a nueva Cyborg 06 continua la línea de diseño de anteriores modelos, pero se ha reducido el cuerpo y el peso casi un 10% respecto al modelo anterior. Al acabado exterior es adonizado. Este acabado le brinda una resistencia mejorada respecto a acabados de pintura esmaltada.

Para terminar, señalar que el grip ha sido desplazado hacia la parte trasera del cuerpo de la marcadora para aumentar la comodidad y para dar una **plataforma de tiro más estable al jugador**. La guarda del gatillo ha sido ampliada, tal como marcan las nuevas tendencias, para admitir mayor recorrido y facilitar la movilidad, aumentando con ello la velocidad de disparo, mientras el gatillo ahora tiene un doble ajuste para que su comportamiento sea mucho mejor y eliminar el bloqueo del mismo. El resultado final es un incremento de la **velocidad, la precisión y la comodidad**.





Copropietario de Estratego España, accionista de Tomahawk, jugador de Madrid Nightmares, es uno de los personajes fundamentales del paintball en España. Vamos a desvelar un 1% de lo que hay detrás de esas puntiagudas cejas...

Edad 35
Profesión Empresario

Alfredo Sanjaime

¿ Cuándo oíste hablar de paintball por primera vez ?

Sería sobre el año 90 ó 91, cuando, a través de un catalogo de Soldiers, compramos nuestras primeras Splat Masters. Más tarde, allá por el 93, durante nuestras vacaciones de veranos que pasábamos en Menorca, conocimos a Army, que tenían un campo llamado Top Gun, en Mallorca, y a través de ellos empezamos a comprar y traer a Madrid todo el material para poder hacer nuestras partidas

¿ Tu primera experiencia de juego ?

En una finca privada, con las Splat Masters. Unas marcadoras que nos costaron 22.000 pesetas de la época, y con bolas a 35 pesetas el cartucho de 10 unidades. Las cosas... han cambiado mucho desde entonces.

¿ Tu primer torneo ?

Ya como Tunnel Rats, en Diciembre de 1998 en Canyamars, organizado por Paintball Esports, en manos entonces de José Manuel y Daniel González, aunque ya pululaban por ahí Dacal y Antonio Masdeu, otros "clásicos" del paintball nacional

Eres de los pocos afortunados, aunque cada vez hay más, que se pueden permitir el lujo de vivir del paintball en España.

¿Desde cuándo te dedicas profesionalmente a este mundo ?

Bueno, antes de esto estudiaba Derecho, que no terminé, estudié Comercio Internacional y luego pasé a llevar el departamento de internacional de una conocida empresa de transporte. Trabajando en la empresa de transporte comencé a simultanear el trabajo con la distribución de paintball y fue en el 2001 cuando pasé a dedicarme full time al paintball

¿ En qué año abrió la primera tienda ?

Como Tunnel Rats Paintball Team ya hacíamos distribución a pequeña escala... bueno, a la escala que había en España, porque éramos casi los únicos. En Octubre de 1999, tras asociar Tunnel Rats Paintball Team con Estratego Portugal, nace Estratego España, y con ella la primera tienda en Hemaní que, aunque nos hemos mudado, no hemos abandonado la misma calle. También abrimos por esas fechas nuestro primer campo de paintball.

Supongo que los inicios fueron difíciles, ahora tenéis posiblemente las mejores instalaciones comerciales de España, y, aunque aún os seguirán mirando como bichos raros, ¿ cuándo se "normalizó" la clientela ?

Más o menos al año o año y medio de abrir la gente empezó a vernos como un negocio más. Hoy en día la clientela entra como lo haría en cualquier otro tipo de negocio

¿ Qué esperas del futuro del paintball recreacional en España ?

El paintball recreacional crece día a día. No hay más que ver la cantidad de nuevos campos y el movimiento que hay, pero crecerá siempre de la mano de la legislación vigente, porque son muchas las trabas por desconocimiento que ponen las autoridades a la hora de abrir campos en según que localidades. Con permiso de la autoridad y la legislación... seguirá creciendo.

Este año tu equipo, Madrid Nightmares, ha ganado las dos ligas más importantes de España, la Catalana y la Madrileña de la que, por añadidura, tu empresa es organizadora. Un segundo puesto en el Open de Catalunya, y un discreto 14º en Marsella y a las puertas de podium con un 5º puesto en la Iberian Cup, ¿ qué esperáis para este próximo año ?
Cuando menos hacerlo igual, pero obviamente mejorar. Este

año estaremos presente en la Liga Catalana y Madrileña defendiendo nuestros títulos, e intentaremos estar, al menos en una jornada, de todas las ligas españolas. Algún que otro torneo y algún que otro Millennium, aunque nuestro interés por las competiciones no está fuera de España en estos momentos.

Y, por tanto, ¿ Qué esperas del futuro del paintball de competición en España ?

Pues la consolidación de las ligas existentes, la aparición de nuevas ligas en las pocas zonas donde aún no las hay, y la creación de una liga nacional o, en su defecto, el Campeonato de España de Paintball

Somos una tribu, la tribu de los paintballeros.

Y fuera de nuestras fronteras, en USA principalmente, ¿cómo crees que evolucionará? ¿ acabará dando el salto al gran publico a través de la televisión?

El paintball debe consolidarse antes como deporte. Debe perder la imagen de "guerra" para pasar a ser considerado por los medios. En ese momento, que cada vez está más cerca, los medios serán los que tengan la última palabra. Un deporte que practican 20 millones de personas en el mundo no es desdeñable.

Este año las polémicas arbitrales en las diferentes ligas ha sido comunes y numerosas ¿ tienes alguna sugerencia o idea para terminar con este problema?

A este respecto hay varias cosas que deberían aplicarse. En primer lugar, que los equipos que arbitren lo hagan con conocimiento de causa y con ganas. Errores de arbitraje se cometen en competiciones de todo tipo y al más alto nivel, luego aquí no podemos ser menos, pero hemos de conocer las normas y tomar nuestro trabajo con responsabilidad. Por otro lado los equipos deben tener más respeto a los compañeros que arbitran. A pocos les gusta arbitrar, y lo hacen por solidaridad con la competición, así que los jugadores deben mostrar respeto a sus compañeros. Por último, que todos los equipos tomen conciencia que antes o después deben arbitrar... por poco que les guste...

¿ Qué es lo que más te gusta del paintball en España ?

El buen rollo que, a pesar del crecimiento, sigue habiendo en las competiciones. Somos una tribu, la tribu de los paintballeros.

¿ Y... que es lo que menos te gusta ?

Pues, como ya he dicho antes, el tema del arbitraje, que necesitas soluciones de respeto sobre todo, y la falta de puntualidad de los equipos en los torneos.

¿ Algo más que añadir ?

Pues que me alegran que nazcan nuevas iniciativas, como esta revista, que de más grandeza a nuestro deporte y haga que llegue a la mayor cantidad de personas posibles. Ah... y... ¡ el surtido es mío ! 🐻



En el próximo número tendremos....

Más técnica

Micky sigue iluminándonos con sus conocimientos técnicos

Más competición

Paris, Londres... y el desarrollo de las ligas del norte de nuestro país.
Además, últimas noticias sobre el resto de las ligas, y preparaciones de nuevos torneos

Más bosque

Sara Gomila nos enseña a organizar a los jugadores dentro del campo. Además, os daremos cuenta de una gran sorpresa que os guardamos a los jugadores de bosque, que sois legión en España.

Más test

Probamos a fondo la nueva Angel I

Nuevas secciones.

Os preparamos nuevas secciones para nuestro número 2, lleno de novedades y sorpresas. Intentaremos no dejar de sorprenderos.

Más opinión

Por supuesto, tendremos un nuevo Citizen Paint que pondrá el dedo en la llaga de nuevo ¿quién será?



CITIZEN PAINT

Año tras año se va viendo como el paintball en nuestro país va evolucionando a más. Más equipos, más campos, más competiciones... Toda esta evolución, junto con los cambios normativos, han hecho que la forma de jugar al paintball de pista haya cambiado radicalmente en tan solo cuatro años. Esto me ha hecho reflexionar hacia donde va el paintball. Me permitiréis que os pegue un poco de rollo histórico. Cuando yo empecé a jugar, hace 4 años, se usaban Spyders, Cockers, Tippmans, Impulse, Angels,... Se entrenaba para hacer la mariposa con los dedos y poder llegar a obtener la máxima velocidad de disparo. Creo que fue a partir de la Euroangel y sobretodo a partir de la placa electrónica para las Cockers que la evolución ha sido vertiginosa, Angel G7, DM4, 5 y 6, Egos, Shockers, Intimidators, etc... Cada vez ofreciendo más velocidad que, fisiológicamente, la mayoría de personas no podemos alcanzar. Hasta el año pasado, que se legalizó el ramping. Una práctica "ilegal" que utilizaban muchas marcadoras de gama alta, hasta que se aceptó. En mi opinión, toda la "magia" que tenía el poder mejorar tu aptitud al disparar, se ha perdido, ¿en aras a qué?, ¿más gasto de bolas?, ¿más espectacularidad? ¿poder vender más marcadoras?, es más, ¿realmente le sacamos partido al ramping? El ramping básicamente se utiliza en las salidas, cuando hacemos cortinas y luego si estamos en una posición cómoda que nos permite disparar sin tener que escondernos, ya que si no la técnica más utilizada es el snapshot. Luego... ¿porqué se ha legalizado el ramping? Si se ha legalizado para poder aumentar el gasto de bolas de los equipos y así aumentar los beneficios por la venta de bolas, encuentro que los jugadores deberíamos estar en contra de esta norma, porque lo único que nos provoca es que jugar al paintball nos cueste más dinero. Si es por la espectacularidad, pues yo creo que a parte de la "burrada" de bolas que se sueltan ahora en las cortinas, que desde fuera puede ser muy majo de ver, a lo que se llega es que se pierda esta espectacularidad en comparación a como se jugaba antes del ramping. Sobre todo porque ahora se eliminan más jugadores en la salida, con lo cual la partida suele empezar con ventaja para un equipo, que si sabe administrarla bien, con unos cuantos snapshots y algún avance bien hecho resuelve la partida con éxito. Antes al estar, normalmente, los cinco jugadores activos de ambos equipos, la gente debía trabajarse mucho más la victoria. Mi impresión es que antes los equipos tenían mucha más estrategia de movimientos que ahora. ¿O se debe a un afán de los fabricantes para poder vender más marcadoras? Me explico. ¿Qué es lo que se puede mejorar de una marcadora? Se le puede reducir peso, pero esto tiene un límite que lo marcan

las piezas y el cuerpo. El tamaño, lo mismo de antes, en algún sitio hay que meter todas las piezas, no?. El consumo de aire; aquí se han hecho avances, pero siempre tendremos el límite físico de que necesitamos un mínimo de fuerza para mover el sistema y disparar la bola. Y ¿qué nos queda?. La velocidad de disparo, aquí no hay limite ninguno, todo es cuestión de programación de una placa electrónica. Hace pocos días hemos empezado a oír cosas impresionantes de una marcadora que dicen que puede disparar 35 bolas por segundo. A parte de otras consideraciones como sea el tamaño, peso o consumo de aire, la gente se la comprará porque puede disparar 35 bps. No estoy atacando, ni mucho menos ninguna marcadora. Pero si reflexionamos un poco, nos daremos cuenta que todos hemos comprado marcadora, según nuestras posibilidades, porque "era las mas rápida" del mercado. Recordemos que el disparo automático es ilegal en muchos países, si seguimos con esta tendencia el disparo automático y el ramping limitado a mas bolas por segundo los separará una capa muy fina. Ya para acabar os dejo algunos temas de reflexión Ahora que hemos llegado al ramping limitado a 15 bps, ¿cómo va a responder técnicamente a industria? ¿Que argumentos de venta va a utilizar? ¿Cambiará la normativa otra vez? ¿Estamos dispuestos a gastarnos más dinero en bolas? ¿Cuando las autoridades se interesen realmente por el paintball como responderán legislativamente a estas velocidades de disparo?

! ANTES LOS EQUIPOS TERIAN MUCHA MAS ESTRATEGIA DE MANEJO QUE AHORA

Paintball Sevilla

.com



Campo 1

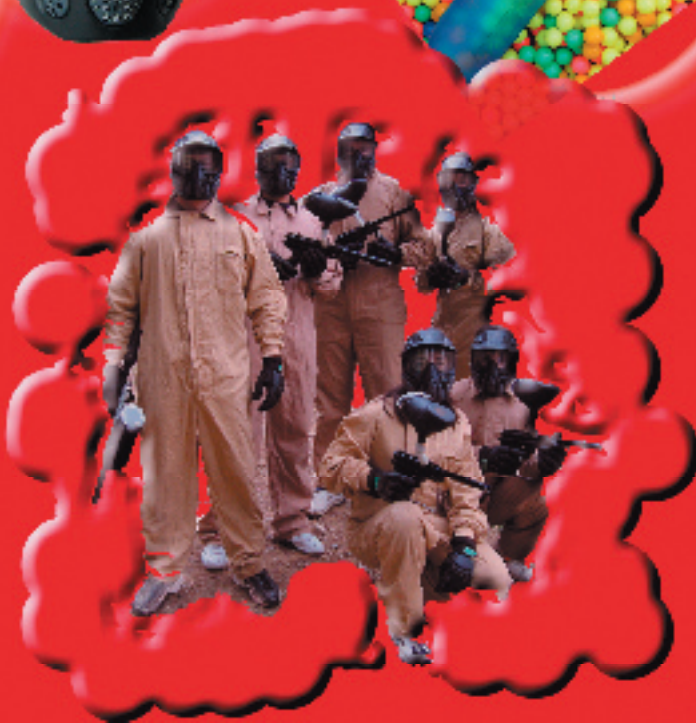
Paraje Natural Ruta del Agua
Guillena, Sevilla (10 min).

Campo 2

Finca La Dehesa
El Ronquillo, Sevilla (20 min).

RESERVA: 607 39 00 40

www.paintballsevilla.com









mercury
paintball

Nuestro objetivo es traer los mejores productos de paintball a los precios más baratos posibles

22 tipos diferentes de bolas en stock

Siempre tenemos ofertas

Precios especiales para palets

Compra sin IVA fuera de España



DRAXXUS

Blitz	€25.50
Rainbow	€28.00
Recsport	€30.10
White Box	€29.50
Skirmish	€32.00
Midnight	€33.50
X-Ball Bronze	€35.50
Blaze	€37.25
X-Ball Silver	€37.50
Inferno	€40.50
Hellfire	€43.50
Nitefite	€55.00

PMI

Shrapnel	€23.00
PMI Europe	€25.00
Battleb I	€26.00
Stinger	€26.00
Rampage	€29.50
Menace	€29.50
Premium	€33.50
Polar Ice	€33.50
Mid Evil	€36.50
All Star	€38.50
Evil	€45.00
Marbalizer	€45.50

www.mercurypaintball.com

info@mercurypaintball.com

Marta Amor: 666 183 954 - Justo: 678 792 090

MÉRIDA AVENTURA

PRIMER REDALL CENTER DE EXTREMADURA



**CAMPO DE SUPAIRBALL CON
CESPEP ARTIFICIAL, ILUMINACION
NOCTURNA, CAMPO ESCENARIO
Y DIVERSAS ACTIVIDADES
COMPLEMENTARIAS**

CONSULTANOS

**CARPA CON BAR, IDEAL PARA CELEBRACIONES Y EVENTOS
ALBERGUE A POCOS KILOMETROS**

**CARRETERA EMBALSE DE PROSERPINA
MÉRIDA - BADAJOZ**

**WWW.MERIDAAVENTURA.COM
INFO@MERIDAAVENTURA.COM
TEL. 635 904 604**



Tomahawk
Paintballs

www.tomahawkpaintballs.com