Zona Paintball

magazine

Número 5 4 Euros

Mayo - Junio /2007/

www.zonepaintball.com




LOVE
FOR THE GAME!
ESTRATEGO
ESPAÑA
Tel.: +34 91 [illegible]
Tel.: +34 91 [illegible]
estrategos@estrategos.es
www.estrategos.es
PORTUGAL
Tel.: [illegible]
Fax: +351 21 [illegible]
info@estrategos.pt
www.estrategos.pt

editorial

Que lejos nos queda ya aquel Octubre de 2003, donde en Griñón se celebró el primero, y hasta la fecha único, Campeonato de España de Paintball. Hoy, muy posiblemente, cualquiera de los equipos que se alzaron con el triunfo serían presa fácil para un equipo "mediano" actual. Y todo esto viene porque la SPPL ha comenzado, dejando muy claro que el nivel de los equipos españoles ha subido muy mucho en estos 4 años largos desde aquel lejano CEP 2003. Preparación, competitividad, agresividad, mejora del equipamiento, acceso a mejor tecnología a mejor precio, bolas más precisas y frescas, sangre joven y una cantera nacida de las ligas regionales, son algunas de las razones del porqué del crecimiento. No hay que olvidar el importante papel de empresas en esta evolución. La constante apuesta de las mismas por el sector no solo les trae la lógica y lícita ventaja económica para ellos, si no que redunda en un beneficio general de todos los actores de este teatro. Aún así, echamos de menos torneos "grandes" de carácter individual, tipo Open de Catalunya, donde ver reunidos a los mejores de España y, porqué no, también a los que empiezan y algún que otro equipo extranjero. Dada la desilusión general de las organizaciones de las ligas, puede que el futuro del paintball de competición en España esté por esos derroteros. Mientras, la gente de bosque, cada vez más organizada y numerosa, lo tiene más fácil... y las empresas empiezan a fijarse en ellos.

Fernando Álvarez

INDICE

p4 - Breves
p8 - Iniciativas Individuales
p10 - Toulouse
p18- Liga Sur
p20- Liga Extremeña
p22- Liga GAllega
p24-Liga Cantabra
p28- Liga Leavnte
p30- presentacion liga Madrid
p32-sppl
p36-Chicas en el Paintball
p40-Bissame Revolutions
p44-Reglas de Bosque
p49-30vs1
p50-Entrevista
p52-Citizen Paint
p53-collage



Director
Fernando Alvarez
fernando@zonapaintball.com

En este número han colaborado

Sara Gomila
Natalia González
Jonathan Hurtado
David Martínez
Angel Mendo
Rosa Muriel
Derwin Pérez
Miguel Villalonga

Diseño gráfico
Bruno Ochaita
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

zona**paintball** 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.

Zonapaintball es marca registrada de Circea Mass Media, S.L.

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 premiso expreso de Circea Mass Media S.L

Deposito Legal SE-3879-06
ISSN 1886-8258

BREVES

1 Desafortunado Accidente

Alfredo "Topo" Sanjaime, del equipo Madrid Nightmares y uno de los propietarios de Estratego España, ha sufrido un desafortunado accidente en el transcurso de una descarga de palet de bolas Tomahawk. Una incorrecta maniobra del camión vino a producir la colisión con el palet ya descargado, precipitando los cerca de 700 kilos sobre el, produciéndole fisura de fémur y posible fisura de cadera. Desde aquí, le enviamos todos nuestros ánimos, deseándole una pronta recuperación. ¡¡¡ Animo Topo !!!

2 Los cuerpos de seguridad también juegan Paintball

El primer torneo de Paintball entre Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, disputado en Umbrete, Sevilla, el pasado 21 de Abril, bajo la organización de la IPA Sevilla (Asociación Internacional de Policías), ha sido para el equipo de la Policía Local de Huelva. La segunda posición fue para un equipo invitado al evento, integrado por militares profesionales procedentes del sevillano cuartel de Tablada, siendo la tercera posición para la Policía Local de Sevilla. Este torneo no solo promociona el paintball, si no que familiariza a la policía local con el mismo, con lo que las caras de sorpresa al llevar nuestras marcadoras a legalizar ya no serán tanto.

3 KillerS Killing Shop

La tienda on line de Alan "Cannaya" Luna, propietario de la marca Killer$ Killing, ya está en marcha dentro de su propia web. Si bien de momento la oferta de productos es limitada, nos informan que pronto se ampliará la línea con nuevos y originales diseños. Podéis visitarla en www.cannaya.net

KILLER$ KILLING KILLING KILLING KILLING

4 Apertura de nueva tienda Adrenalicia en Madrid

Dentro del entorno de su Reball Center, sito en Mejorada del Campo, Madrid, Adrenalicia Paintball Distribución ha decidido abrir un espacio comercial donde ofrecernos su amplia gama de productos con la profesionalidad a la que nos tienen acostumbrados. La tienda está situada en la calle Tajo 59 de Mejorada del campo, en las mismas instalaciones del Adrenalicia Reball Center. Su teléfono es el 626 205 409, y tiene un horario de 16:00 a 22:00 todos los días excepto los lunes.

Nueva localización del Megacampo Estratego

5

Como ya sabemos, el cambio de localización del Megacampo, antes en Oías del Rey, Toledo, ha retrasado el inicio de la Liga de Madrid. Estratego España nos informa que la nueva localización estará lista en breve, en la zona norte de Madrid. En este número, encontraréis un articulo sobre las características de la nueva edición de la liga que se celebrará en este campo.

Zonapaintball TV en marcha.

6

Ya están disponible el nuevo dominio de zonapaintball dedicado a los videos de nuestro deporte. Estamos trabajando para poder llegar a ofreceros video en directo de los acontecimientos más importantes, con una calidad aceptable. La incorporación de Derwin "Galactor" Pérez al equipo de realización es una baza más que interesante para este nuevo proyecto.

Paintball Base

7

Cada vez son más las organizaciones que se animan a montar torneos de tipo base, para dar acceso al paintball a no iniciados. Esta vez es Paintball Castellón, la que los próximos 9 y 10 de Junio organizarán el I Campeonato de Paintball Playa de la Comunidad Valenciana, a celebrar en Peñíscola. En estos torneos, todos los equipos juegan con el mismo material, tipo recreacional, dando importancia a la estrategia y buen hacer por encima de la tecnología. Más información sobre este veraniego torneo en www.paintballcastellon.com



V Open Can Garriga

8

Ya está en marcha el V Open Can Garriga, a celebrar los días 25 y 26 de Agosto en las instalaciones de Can Garriga, Tossa del Mar. Con importantes patrocinios de la mano de Maxs Sports, Severe, JT Europa y nuestros compañeros de Portal Paintball, podremos ver en la organización equipos de la experiencia de Mallorca Madness y Xots. Más información en nuestra web.


dye


total-paintball.com
Atención personal
Servicio profesional
C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona
info@total-paintball.com
902 99 80 59
Bosque
Competición
Distribución a campos
Bolas, marcadoras, máscaras, redes, bolsas de cañón, CO2, aire comprimido, chalecos de protección, monos, compresores, campos hinchables, campos temáticos. Asesoría profesional. Presupuesto y asesoría inicial sin compromiso.
Servicio técnico certificado
total-paintball.com
Catálogo on-line

INICIATIVAS INDIVIDUALES

Además de las grandes empresas establecidas en España, hay una serie de jugadores que han querido dar más sentido a su vida dentro del paintball, embarcándose en proyectos individuales de diversa naturaleza, algunos lucrativos y otros con fines altruistas.

Alan "**Cannaya**" Luna, actual jugador de Madrid Nigthmares, se ha lanzado a la producción de una línea de camisetas y otros "gadgets" indicados para los jugadores de paintball. Bajo el nombre comercial de Killers Killing, ha sabido dar un toque fresco y elegante con un diseño rompedor.

Sus productos los podéis adquirir directamente en su web, www.cannaya.net y, según nos comenta, la línea irá creciendo poco a poco, a medida que la demanda suba. Recordemos, se trata de una iniciativa particular, no de una gran empresa, lo que hace que sus productos sean limitados en cuanto a cantidad, que los convierten en aún más codiciados.

Natalia "**Lula**" González, sin lugar a duda la ONG particular del paintball, está trabajando en un nuevo proyecto denominado Paintball Sin Limites, dentro del cual intentará dar cabida a los discapacitados dentro del mundo del paintball, tanto desde el punto de vista del jugador, como de acceso a trabajos relacionados con este deporte.

Entre otras cosas, ha editado el, ya famoso, calendario de paintball a beneficio de la AFES (Asociación tinerfeña de familias y enfermos psíquicos), así como un denodado intento de realizar el primer torneo sobre silla de ruedas de la historia de nuestro paintball, algo que, por razones más políticas que de infraestructura, quedó finalmente en dique seco.

Actualmente está construyendo una web donde aglutinar todos estos esfuerzos, que podéis visitar en www.paintballsinlimites.com

Otro clásico del paintball nacional, Derwin "**Galactor**" Pérez, está realizando una serie de videos tanto de torneos como de clases, como material didáctico, que pronto podremos disfrutar en la programación de zonapaintball TV.

Sus videos y enlaces a los mismos los podréis encontrar en www.galactor.net y zonapaintball.com, y, ya, en zonapaintball.tv

Rafael "**Rakor**" Cortés es uno de lo más reputados conocedores de marcadoras de nuestro país. En su web, tallerdepaintball.com, da cabida a una serie de artículos técnicos sobre diversas marcadoras, preparaciones, etc. Particularmente entendido en Tippmann, también encontramos modificaciones, despieces, opiniones, características, etc. de marcadoras como Cockers, Spyders, MacDev, Planet Eclipse, BT, Smart Parts.

Es una web de obligada visita para cualquier aficionado al bricolaje sobre sus marcadoras, para personalizar, mejorar u optimizar su funcionamiento.

Su web, www.tallerdepaintball.com

Quizás la iniciativa individual más ambiciosa venga de la mano de Miguel "**Micky from la Roca**" Villalonga. Apasionado de este deporte hasta límites insospechados, ha ido mucho más allá y ha creado su propia empresa, Victory Paintball

Supplies, bajo cuya bandera se ha lanzado al vacío a desarrollar una marcadora completamente nueva, de la cual tendremos cumplida cuenta en estas páginas llegado el momento.

En un principio, su idea era pasar por la personalización radical de material existente. Así, aparecieron los primeros cargadores Vlocity con una terminación metálica muy particular. Pero tras un primer tanteo del mercado, su gama de productos se ha ampliado, tocando campos tan distintos como placas electrónicas, Brain; sistemas de cañones, Cerberus; máscaras, Medusa, etc.

Puede ser el inicio de la primera gran marca de paintball 100% nacional.

Podéis visitar su web en www.victorypaintballsupplies.com



TOULOUSE 2007 Sara Gomila

La primera manga de las Millennium Series de 2007 vuelven al mítico Toulouse. Si bien el escenario ha cambiado mucho, tanto de ubicación como de formas, desde la última edición, sigue siendo un templo de peregrinación obligado para cualquier paintballer que se precie.

Este año, las fechas elegidas para este evento han coincidido con las vacaciones de Semana Santa, Easter en el resto de Europa, así parecía más fácil disponer de los días necesarios para acudir a la competición- Pero en la práctica esto supuso viajar cuando lo hace un tanto por ciento muy alto de la población y encontrarse aeropuertos y autopistas colapsados. Las partidas estaban repartidas entre el sábado, domingo y lunes según las categorías, con el inconveniente añadido de que en algunas regiones de España el lunes el laborable.

La ubicación elegida estaba realmente cerca del aeropuerto y bien comunicada con la ciudad, aunque el tráfico por la tarde, al volver de las partidas, era en algunos momentos difícil. En cambio por las mañanas nos fue realmente fácil llegar en pocos minutos y sin incidencias.

Los hoteles negociados con la organización estaban cerca y bien acondicionados, algunos, los más económicos tenían el inconveniente de estar lejos y en una zona poco aconsejable para los deseosos de conocer la vida nocturna. Los espectadores que decidieron acudir al torneo a última hora se encontraron con una ciudad al completo donde era muy difícil encontrar habitación.

La zona destinada para parking era amplía aunque no estaba vigilada, solo había una persona impidiendo el acceso a vehículos no comerciales a la zona de parking reservada a expositores. No tenemos conocimiento de que se produjeran robos ni actos vandálicos como en ocasiones anteriores, aunque un aparcamiento separado y vigilado para los jugadores nos parece una opción más acertada.

Los equipos de división I y II jugaban el sábado y el domingo mientras que M5 lo hacía el domingo y el lunes. El viernes era el día en que los jugadores debían ver los campos y preparar sus estrategias, sacar sus identificaciones, ajustar sus marcadoras y, normalmente, aprovechar para realizar las primeras compras.



Paintball Starts Here



DATES

[illegible]	[illegible]	World Cup	07 - 09 [illegible]
Germany	Nurburgring	M&S European Warfare	18 - 20 May
England	[illegible]	Campaign [illegible]	[illegible]
Belgium	[illegible]	Mill[illegible]um Cup	07 - 09 Sept[illegible]
France	Paris	Disney French Open	October

REGISTER FOR ALL EVENTS AT: WWW.MILLENNIUM-SERIES.COM

THE MILLENNIUM
EUROPEAN PAINTBALL SERIES

Por desgracia, un problema informático impidió la recuperación de las fichas de identificación de los jugadores procedentes del año anterior, así qué, en lugar de solo tener que actualizar los datos de los jugadores nuevos, tuvieron que introducirse de nuevo todos los datos de todos los equipos. Esto generó largas colas y algo de confusión. Al final la organización decidió que solo se emitirían durante el viernes las fichas de los jugadores que tuvieran partidas el sábado por la mañana. Algunos jugadores se vieron obligados a volver al día siguiente después de más de 1 hora de espera. Esta situación se repitió el sábado por la mañana y, en general, los jugadores sufrieron más de una hora de cola, a la que hay que añadir el proceso de verificación de las botellas.

Después del incidente ocurrido en la Iberian Cup 06 la organización ha implantado para este año un documento de registro en el que todos los jugadores acreditan tener conocimientos del adecuado mantenimiento y manipulación de un tanque de gas, además de cumplir la legislación vigente. Esta seria una buena iniciativa si en algún lugar constaran además de los datos del jugador los datos de la botella para lograr su correcta identificación en el caso de un incidente. Además, el documento estaba en solo en inglés y las instrucciones sobre el correcto uso y mantenimiento de las botellas en francés, inglés y alemán.

Como es habitual en este tipo de torneos se realiza una verificación de las botellas de los jugadores antes de que estos puedan proceder a cargar aire en las estaciones habilitadas para ello, pero las botellas no eran marcadas después de su verificación de manera que los jugadores podían proceder a su manipulación o incluso cargar con botellas que no habían sido comprobadas en los días sucesivos.

Una vez obtenida la correspondiente identificación de jugador y verificada la botella con la que debían jugar, muchos de ellos bajaron a los campos con sus equipos, mientras que otros realizaban sus primeras compras en la zona de Tradeshow.

La zona de Tradeshow era amplia y bien situada, contaba con un bar y una cafetería en la que se servían bocadillos, paella y quebaps. Durante todo el torneo se pudo adquirir bebidas frescas y tomar café caliente. Los precios de las bebidas



eran algo altos, pero normales en el país vecino y más en el entorno de un acontecimiento con público. En cambio la comida era bastante cara y no muy buena. También creemos poco adecuado que se expendieran bebidas alcohólicas, aunque, claro está, es responsabilidad de los jugadores no tomar alcohol cuando han de jugar.

Las tiendas eran grandes y bien aprovisionadas, algunas contaban con zonas de descanso donde los jugadores podían intercambiar impresiones o incluso jugar a un simulador de paintball además de realizar sus compras. Muchas de ellas ya estaban preparadas para el pago con las tarjetas de crédito más comunes, un "terrible golpe" para algunos presupuestos.

En las tiendas observamos algunas tendencias muy interesantes.

Puede apreciarse un aumento considerable del material decorado con camuflaje para su uso en pista, prohibido en ediciones anteriores en un intento de convertir el deporte del paintball en un espectáculo cuya visión pudiera publicitarse sin relación con los temas militares, pero el impulso de la moda es muy fuerte y claro en este sentido.

Notamos una presencia significativa de productos enfocados específicamente para bosque y escenario, productos con nuevos diseños, de gran calidad y en diferentes acabados que pueden adaptarse a los lugares más diversos. Se contaba incluso con la presencia de un stand de una empresa dedicada únicamente a la organización de Big Games. Estos productos llamaron la atención de aquellos que, compitiendo actualmente en pista, se iniciaron en el bosque, así como de los jugadores que compaginan ambas modalidades, pero no encontraron suficiente respuesta en una clientela volcada en la competición.

Encontramos muchas novedades en cuanto a marcadoras con nuevos modelos como las Quest con una espectacular caja en forma de ataúd y las Marq un nuevo diseño de Bob Long, además de kits de mejora para las ya existentes.

Las grandes marcas han aumentado y mejorado sus productos en sus líneas de ropa casual para mujeres, un mercado en auge, tanto por el aumento del número de jugadoras como por la presencia de acompañantes femeninas.

Nos sorprendió el stand de los franceses Tontons, un equipo que este año compre su 15 aniversario y lo celebra con la edición de una camisa de juego especial y otros actos. Por allí pudimos ver a algunos personajes famosos como Richmond Italia, uno de los creadores del X Ball, y otros clásicos del equipo.

La zona V.I.P., esta situada en una plataforma elevada desde donde podían verse las partidas de la CPL y todo el Tradeshow.

Dos amplias gradas estaban situadas de manera que el público pudiera tener una visión perfecta de las partidas de la CPL, que eran comentadas por un speaker. Contaban con su correspondiente panel luminoso para la puntuación.

Pegadas a la red de CPL, había dos zonas delimitadas con cinta donde actuaba el coach de cada equipo, así pudimos ver por ejemplo a Oliver Lang como coach de Bullets, y a Magredd Igrid como coach de Joy Division, además de otros coach, cada uno con su estilo, pero todos agresivos e impactantes. Un espectáculo sin duda emocionante aunque breve para el gusto de los asistentes que no se cansaban de ver jugadas cada un más atrevida que la anterior.

El público fue animado en los descansos por el speaker, recibió con agrado la sorpresa de la venta en la misma grada de agua y cerveza y animó a sus equipos favoritos, cantando incluso el "Joy-Joy" cuando fue necesario.

Las partidas estuvieron en algunos casos muy reñidas y aunque nos quedamos decepcionados por el juego de XSV. Más tarde, nos informaron de que bajo este nombre estaba jugando Paintoon Portugal, lo cual explica el cambio en el estilo de juego que habíamos apreciado.







En cambio, hubo escaso público en las partidas de las otras divisiones, seguramente por la distribución de los campos y su difícil acceso. A las gradas desde las que se podían ver los campos de estas divisiones se tenía que llegar saliendo de la zona de Tradeshow, cruzando el parking y andando un trecho, estaban lejos y mal señalizadas.

Algunos jugadores salían de la zona de jugadores para ver las partidas desde las gradas moviendo las barreras instaladas por la organización para impedir el acceso del público a dicha zona. La organización reforzó el cierre de estos accesos el domingo, así que las gradas estaban prácticamente desiertas.

La zona de jugadores estaba controlada en su entrada por personal de la organización que permitía el acceso a las personas que acreditaban su condición de jugadores o pit crew con la pulsera o el pase de identificación. Aun con estas medidas se produjo el robo de al menos un marcadora a un equipo español y algunos otras incidencias menores.

En la reunión de capitanes se informó a los equipos de las novedades más importantes en el reglamento de este año en cuanto a arbitraje y organización. A pesar de ello, muchos jugadores se mostraban extrañados cuando el domingo, pero no el sábado, se impedía la entrada a la zona de jugadores y se amenazaba incluso con la expulsión de jugadores del torneo por ir en la zona de Tradeshow con la marcadora al descubierto. Al parecer, hay una nueva norma que obliga a llevar las marcadoras cubiertas en todo momento hasta que se está en la zona de jugadores, una medida que sin duda vela por la seguridad del público y pretende reducir el número de personas portando marcadoras por el parking, la calle y los hoteles, en un intento de mejorar la imagen de este deporte y evitar incidentes con los agentes de la ley y el orden. Sorprendentemente, no vimos ninguna funda de marcadora a la vista en los stands y nos da la impresión de que no era muy fácil adquirir uno de estos artículos.

Los campos fueron una sorpresa en muchos sentidos. Por una parte quedó demostrado que se podía montar un campeonato en cualquier lugar sin contar con instalaciones de paintball previas. Los campos estaban acotados con red colgada de unos postes lastrados con bidones llenos de agua, sobre el asfalto había varias capas de acolchado y luego una capa de turf de pelo corto. Los obstáculos eran hinchables rellenos de agua en su parte inferior para mantenerlos estables.

Los campos de División I, II y M5 eran en teoría idénticos, pero una vez se examinaba el campo sobre el terreno se descubrían pequeños errores de montaje que creaban grandes diferencias entre uno y otro campo. Obstáculos que en un campo no tenían visión en el siguiente tenían una línea de tiro clara y limpia. Esto jugó en la contra de algunos equipos que solo recorrieron uno de los campos confiando plenamente en la buena labor de los montadores de la organización.



El turf fue una sorpresa bastante desagradable para aquellos equipos que no juegan habitualmente en esta superficie. Resbalaba muchísimo, de manera que movimientos que en tierra o sobre césped normal nos hubieran desplazado uno o dos metros allí se convertían fácilmente en 4 ó 5 metros, y muchos jugadores tenían problemas para frenar. Algunos jugadores quedaron descalificados por los árbitros al salirse del campo en la llegada al obstáculo desde la salida y muchos sufrieron caídas, la gran mayoría leves, por suerte. La bolas sin romper y la pintura que impregnaba el suelo después de las primeras partidas aumentaron aun más si cabe el carácter resbaladizo de la superficie, a pesar de los



esfuerzos de la organización por recoger las bolas sin romper entre partida y partida.

El hecho de que no hubiera equipos Pro jugando con los equipos de División I, II y M5, hizo que no aparecieran claras referencia con las que comparar la estrategia de nuestro equipo. Algunos realizaron movimientos sorprendentes, entre ellos las Fat Ladies Charm, que demostraron un dominio de la serpiente que muchos equipos quisieran para sí. En cualquier caso, los jugadores se quedaron con la duda de saber como hubieran jugado los Pros en los campos en que ellos jugaban.

Muchos equipos se quejaban del teórico sorteo que se aplica para determinar los cruces, un sistema que sorprendentemente agrupa a los equipos del mismo país en un cruce que obliga a jugar entre si a equipos que ya lo hacen habitualmente y cuyo incentivo para participar en una prueba de Millennium Series es jugar contra equipos extranjeros.

Tampoco nos quedó claro como al equipo Insyniti le tocó jugar con 4 equipos de División I cuando ellos juegan en División II.

Uno de los puntos más discutidos de esta manga de Millennium fue la tarea arbitral.
El arbitraje fue muy severo, incluso por encima de lo lógico. No puede penalizarse a un jugador por no salir cuando está impactado si aun no han pasado más de 1 segundo desde el impacto y el jugador está verificando si la bola ha roto o no. Muchos jugadores sufrieron one for one en estas jugadas, juzgadas a gran velocidad. A tanta velocidad que parecía que los árbitros hubieran decidido marcharse pronto a casa, haciendo todo lo posible por acortar los juegos.

En muchas partidas la presencia de los árbitros señalaba claramente la posición de los jugadores e incluso interferían claramente el juego al chequearlos de una manera brusca, moviéndolos para buscar impactos. En una de las partidas, fue especialmente angustiante ver saltar a un árbitro por encima de la serpiente para ir a chequear al jugador que estaba jugando en ella y que vio pasar la bota del mismo frente a su máscara por encima de su cargador, demasiado cerca para su gusto, sin duda.

El equipo Trolls, de Portugal, sufrió el banneo de un jugador con la acusación de llevar el ramping mal ajustado en medio de una partida sin que fuese verificado por ningún tipo de instrumento, tan solo por la apreciación personal del árbitro en cuestión. Más tarde en el mismo campo y al mismo equipo les intentaron hacer lo mismo, cuando solicitaron la presencia del Jefe de Arbitros, este decidió permitir que el segundo jugador acusado de ramping ilegal siguiera jugando como un favor al equipo, pero en ningún momento se realizaron mediciones para aclarar si la marcadora estaba mal o no. Se admitió la primera decisión arbitraria del juez y por otra decisión, igualmente arbitraria, se les dejó seguir jugando.

En el campo Dye se produjeron hechos graves que sorprenden desagradablemente. El equipo Wing Wang Gang disparó desde el dead box a los jugadores de Madrid Nightmares, eliminado a dos de ellos, en una partida que iban ganando los españoles por una ventaja de 3 a 2 que pasó a ser desventaja de 1 a 2 con una jugada de Hucha en la serpiente como hacia tiempo que no habíamos visto igual.

Al día siguiente, con los Nightmares muy extrañados de la actuación por parte del equipo Wing Wang Gang, este se enfrenta a Mallorca Madness y repite la jugada de disparar desde el dead box. Los madrileños alertan a los mallorquines de lo que les ocurrió a ellos el día anterior y estos reclaman sobre la eliminación de varios de sus jugadores, pero no consiguen nada, a pesar del visionado de un video en el que se ve la jugada sospechosa a Madrid Nightmares. Extrañamente

Porno

PARENTAL ADVISORY
PAINTBALL STUFF



en esta partida Wing Wang Gang van vestidos con la equitación de otro equipo y sin ninguna explicación por parte del equipo arbitral entran a jugar.

A algunos equipos les eliminaron a jugadores por no tocar con la marcadora en la pancarta durante la salida, en cambio otros que salieron antes de tiempo no fueron penalizados.

La conclusión es que el arbitraje fue incompetente si queremos creer que fueron errores de buena fe o directamente criminal si creemos en la prevaricación de los árbitros ante algunos sucesos. Este fue uno de los puntos más negros sin duda alguna del torneo.

Los equipos españoles no tuvieron mucha suerte en su participación en este torneo, además de jugar entre ellos, era necesario haber ganado entre 5 y 6 partidas para pasar el corte. Solo Xtreme Paintball e Insyniti, pasaron a la ronda de semi finales.

Las impresiones de los equipos españoles fueron variadas, en general todos esperaban ganar alguna partida más. Decepción en mayor grado para Madrid Nightmares y Mallorca Madness, que esperaban hacer mucho más. Sorpresa por parte de Insyniti que, siendo un combinado, no esperaba el buen resultado obtenido. Consolidación de Xtreme Paintball como uno de esos equipos con los que tendrán que empezar a contar, definitivamente, los Madrid y Mallorca en las competiciones españolas. Xots en su primera participación en el Millennium no ganaron ninguna partida pero en cambio decían estar muy satisfechos por la experiencia. No Name, que contó con la experiencia del veterano Angel Gómez, ganaron algunas partidas y disfrutaron bastante. Niñatoz, esperaba que su larga trayectoria en los Millenniums se notara más, pero no fue así y se fueron bastante insatisfechos.

Tendremos que esperar hasta el próximo 18 de Mayo, donde, esta vez en Alemania, se celebrará la segunda manga de las Millennium Series 2007, con el clásico Maxs European Master

Os dejamos con los podiums por categorías, así como las posiciones obtenidas por nuestros equipos.

Clasificación CPL		
1º	Philly Dogs	100
2º	Joy Stockholm	88
3º	Frankfurt Syndicate	80
4º	London Nexus	72

Clasificación SPL		
1º	Toulouse Dagnir Dae	100
2º	Stockholm Maharadjas	94
3º	Chili Peppers Riga	88
4º	Hellwood Paris	84

Div I		
1º	B4	201
2º	Cynergy	REF
3º	MK Storm	REF
4º	2die4 Fight Club NRG	REF
5º	Freestyle	197
33º	Madrid Nightmares	80
42º	Mallorca Madness	43

Div II		
1º	Razorback	199
2º	Veterans	193
3º	Outrage, UK	187
4º	7eme Compagnie	181
7º	Xtreme Paintball	164
12º	Insyniti	134
32º	Xots	17

M5	
1º	Dark Schtroumpfs
2º	Prophecy
3º	Jacks Team
4º	Phenix Toulouse
11º	No Name

TOULOUSE

LIGA SUR.

Fernando Alvarez

Con la tercera y última jornada, se cierra la Liga Sur 2006-2007, dejando en el aire una duda sobre su continuidad. Os contamos los pormenores de esta manga.

El pasado 11 de Marzo, en el campo municipal de la localidad sevillana de Castilleja de Guzmán, se celebró la tercera y última jornada de la Liga Sur 2006-2007. En esta ocasión, las instalaciones no estaban a la altura de las que normalmente se usan para esta manga sevillana de la Liga Sur. Se trataba de un campo de fútbol de albero y poco más, con una serie de mesas distribuidas para los equipos, y una zona de carga de aire que estaba instalada directamente en el vehículo de Joao Paulo, de Exploratio. Como detalle de agradecer, comparativamente con otras ediciones, esta vez en catering corrió directamente de la mano de Sonia Fuentes, con gran variedad y calidad, que hizo las delicias de los jugadores.

Meteorológicamente hablando, se trató de una jornada poco habitual para las fechas. Sol y calor que causaron algunos estragos en los equipos que usaban bolas de tipo "winter".

Como es costumbre, se celebró primero la competición de 5 jugadores, donde Madrid Nightmares eran máximos favoritos a la victoria, ya que arrastraban 2 primeros puestos de las jornadas anteriores. El segundo puesto de la general estaba copado por los, también madrileños, Dragons, con 2 segundos puestos, y con todas las "papeletas" para conservar esta posición. El rendimiento en esta jornada no fue el esperado, hundiéndose al quinto puesto de la manga, que les quitó el segundo de la general a favor de Tarifa Poison, que con 3 terceros puestos consecutivos consiguieron esta segunda posición en la general.

La sorpresa de la jornada la dio Jardal Paintball, que con su segundo puesto demostró una progresión fantástica. Hay que recordar que en la primera jornada hicieron una séptima plaza, y en la segunda una cuarta. Esto les valió el cuarto puesto en la general.

Volcanics volvieron a volar desde las Islas Afortunadas, tras su ausencia en la segunda prueba, para quedarse con un buen sabor de boca, ya que subieron de su 8º puesto en la primera jornada a un merecido 4º en esta.

Cheroky continuó en la parte baja de la tabla, y los equipos portugueses hermanos de Intruder no llegan a estar al nivel de sus hermanos mayores. Por último Osok, en progresión negativa (6º en la primera, 7º en la segunda y 9º en la tercera) ocuparon el farolillo rojo de esta manga.

Tras un breve descanso, dio comienzo la Sur7. Curiosamente, los dos equipos que se disputaban la primera posición en la general, Madrid Nightmares y los portugueses Intruders, se enfrentaron al principio de la jornada en lo que podía ser una "final" de la misma. Esta partida se decantó a favor de los madrileños, que, a la postre, se alzaron con la victoria final, consiguiendo el doblete en esta liga.

Intruders se hundieron en la clasificación de la jornada, consiguiendo un 4º puesto. Hubo muchas críticas al conjunto arbitral, capitaneado por Gaetano Vitale, por parte de este equipo, especialmente en el ámbito del favoritismo con Madrid Nightmares. Particularmente opinamos que el arbitraje fue de calidad, con los fallos humanos, pero que, en ningún caso fue tendencioso. Finalmente Intruders consiguieron el 2º puesto de la General a pesar de su "pinchazo" en esta jornada.

Fueron Joy Mejorada los que subieron al segundo escalón del podium en esta jornada, que les dio el tercer puesto en la general por delante de sus inmediatos perseguidores, los cordobeses Omeyas, terceros en la jornada y cuartos en la general.

La refundación de Vickings como Viruz, aún terminando la liga con su nombre antiguo, ha dado sus resultados, porque tras ser aspirante continuo a las últimas posiciones de la tabla, en esta jornada consiguieron un 5º puesto. La unión de estos dos equipos almerienses, Vickings Indals Paintball, y Red Zombies, mantendrá el paintball vivo por esas tierras y, sobre todo, continuará teniendo en competición a jugadores veteranos como Diego Reche, auténtico motor de su equipo.

Obviamente, tras el largo viaje, Volcanics no iba a dejar escapar la oportunidad de jugar también en la modalidad 7. Con menos suerte que en 5, obtuvieron una sexta plaza que, con tan solo 2 jornadas jugadas, les granjeó la 8º posición de la general.
Torvel ha sido otro de los equipos que ha tenido una progresión negativa en la Liga. Tras su cuarto puesto en la primera jornada, se hundieron hasta un 6º en la segunda y, finalmente, un 7º en la tercera. Aún así la 5º plaza de la general no refleja el buen juego que este equipo puede llegar a practicar.

Paintball Division copó la última plaza. En esta ocasión, siendo equipo anfitrión, las necesidades de organización le pasaron factura, y aunque lograron ganar una partida, aún necesitan más cohesión con sus nuevas incorporaciones. Fueron, finalmente, 8º en la General.

El último puesto de la general quedó para Paintball Sport Totana, que tan solo participó en la segunda jornada, en Vera, Almería, consiguiendo un meritorio tercer puesto.

Al termino de la jornada se procedió a la entrega de premios con el ambiente festivo típico de esta liga. A pesar de ello, la organización no dio idea clara del futuro de la Liga Sur. Esperemos que solo sea fruto del agotamiento al terminar la competición.

Más información en www.ligasur.com

Clasificación Jornada 5vs5

1º	Madrid Nightmares	21+20
2º	Jardal Paintball	16+9
3º	Tarifa Poison	15+11
4º	Volcanic	15+6
5º	Dragons	12+8
6º	Cheroky	10-3
7º	Intruders Evil Dolls	9-2
8º	Intruders Revolutions	9-79
9º	Osok	0-40

Clasificación General 5vs5

1º	Madrid Nightmares	30+72
2º	Tarifa Poison	24+41
3º	Dragons	24+37
4º	Jardal Paintball	20+4
5º	Cheroky	17+0
6º	Intruders Revolution	15-11
7º	Volcanic	10-15
8º	Intruders Evil Dolls 9	9-57
9º	Osok	9-59

Clasificación Jornada 7vs7

1º	Madrid Nightmares	21+32
2º	Joy Mejorada	15+20
3º	Omeyas	15+9
4º	Intruders	15+8
5º	Vickings	6-14
6º	Volcanic	6-14
7º	Torvel	3-16
8º	Paintball Division	3-25

Clasificación Final Jornada 7vs7

1º	Madrid Nightmares	29+84
2º	Intruders	26+58
3º	Joy Mejorada	24+34
4º	Omeyas	19+2
5º	Torvel	16-11
6º	Vickings	13-73
7º	Paintball Division	12-59
8º	Volcanic	9-45
9º	Paintball Sport Totana	8+10

LIGA EXTREMEÑA

Esta divertida liga en formato X Ball 3vs3 llega a su segunda jornada en las instalaciones de Mérida Aventura, en Mérida, Badajoz.

La mañana del sábado 31 de Marzo amaneció triste y cubierta, con una amenaza de lluvia que, por suerte, no se verificó hasta los últimos compases de la prueba, eso sí, tan solo en forma de llovizna que no impidió la conclusión de la misma.

En esta ocasión, siete fueron los equipos que se dieron cita para disputar esta segunda manga, echando de menos a los actuales encabezadores de la liga, los gallegos Eternia, que dejaban expedito el camino a sus inmediatos perseguidores, los locales y organizadores de la prueba, Romanitos, para hacerse con tan preciada posición.

La plaza dejada por Eternia fue relevada por los toledanos Hades Knights, equipo veterano del cual tenemos noticias desde el CEP de 2003, donde hicieron un gran papel, pero que en esta ocasión tan solo pudieron hacerse con el farolillo rojo, acompañados y empatados por el segundo equipo de Woodpecker's.

Woodpecker's B, también en última posición, no termina de estabilizar su juego a pesar de los sabios consejos de Ángel Gómez, líder espiritual y de facto de esta formación, al que, en algunas ocasiones, llegamos a ver incluso "alterado" ante la falta de atención de sus pupilos.

Los sevillanos Acid Face hacen valer su extrema juventud, con una gran resistencia física, pero adolecen de falta de experiencia que, poco a poco, van solventando. Como ya apuntamos en su momento, es un equipo a tener en cuenta en un futuro por sus ganas y juventud. Tal vez el factor económico los lastre para conseguir entrenar más y hacerse de mayor experiencia en torneos, pero los oímos comentar que querían estar presentes en la Liga de Madrid, algo que será una importante baza de cara a recopilar esa experiencia. La quinta posición fue para ellos en esta manga.

El cuarto puesto fue para Woodpecker's, con Ángel Gómez entre sus miembros titulares, así como Pablo "Heke" Gutiérrez y "Chino". Hicieron gala de un mejor juego que en la jornada anterior, aún consiguiendo la misma posición. Hasta el último momento, fueron serios aspirantes al podium.

Los madrileños Dragons, a pesar de su 3ª plaza, hicieron un juego realmente impresionante. Muy agresivo y ordenado, con muchísimo apoyo de sus miembros restantes desde las bandas. La presión del resto de los equipos, al verlos claros ganadores de la jornada, hizo que en la segunda mitad del torneo les vencieran los nervios, relegándoles a esta 3ª posición, también disputada hasta el último segundo con Romanitos.

Los anfitriones Romanitos, repetían podium y posición, segunda, en esta manga. Guillermo "Golfo" Gutiérrez hizo gala de su "sangre gorda" en más de una ocasión, con pausados paseos por el campo y algún que otro celebrado cero metros.

La primera posición fue para Tarifa Poison, sobre el papel el equipo mejor dotado para ganar la prueba. Alan "Cannaya" Luna de Madrid Nightmares estaba entre sus filas, así como Castilla, jugador de Aquatrek y de este mismo equipo. Ambos, jugadores de calidad rápidos y pícaros, supieron llevar a su equipo a lo más alto del podium quitándose la espina de su quinto puesto en la manga anterior.

En cuanto al arbitraje, que corrió a cargo del mismo equipo arbitral de la primera jornada, podemos decir que fue menos polémico, al dejar claros ciertos aspectos

que en la manga anterior costaron más de un disgusto a los equipos. En cualquier caso, el sistema otorgamiento de puntos al equipo rival si el jugador que colgaba bandera iba marcado, a pesar de permanecer en el campo otros jugadores activos del mismo equipo, a priori ganador, no era del todo del agrado de los equipos, que en más de una ocasión vieron el marcador en su contra ganando partida tras partida.

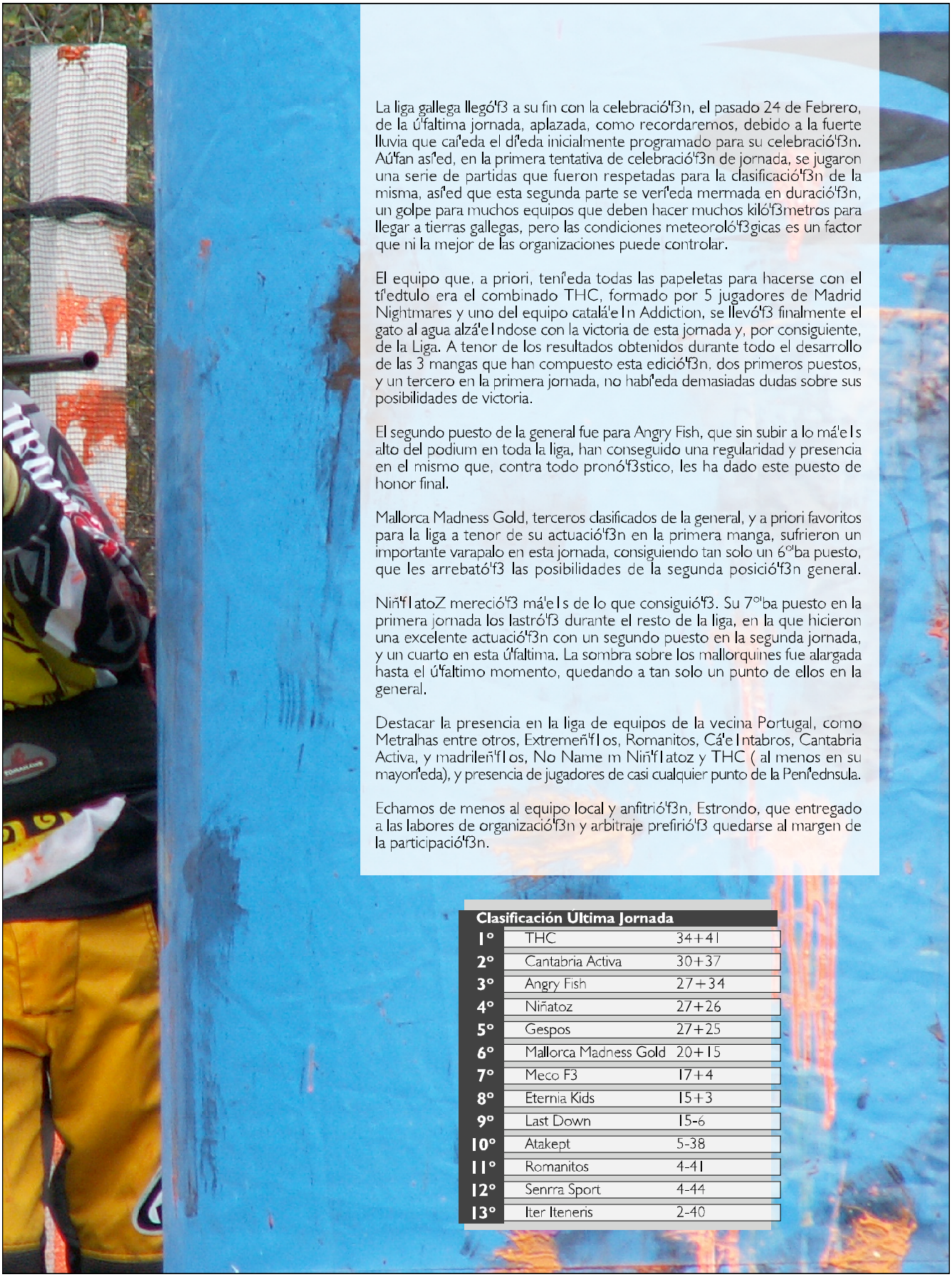
Clasificación de la Jornada	
1º	Tarifa Poison
2º	Romanitos
3º	Dragons
4º	Woodpecker's
5º	Acid Face
6º	Woodpecker's B
6º	Hades Knight

Clasificación General a falta de 1 Jornada		
1º	Romanitos	20 Ptos.
2º	Tarifa Poison	18 Ptos.
3º	Dragons	16 Ptos.
4º	Woodpecker's	14 Ptos.
5º	Eternia	12 Ptos.
6º	Acid Face	11 Ptos.
7º	Woodpecker's B	9 Ptos.
8º	Hades Knight	5 Ptos.

Liga Cantabria



Clasificación Final		
1º	THC	47 Ptos.
2º	Angry Fish	41 Ptos.
3º	Mallorca Madness Gold	37 Ptos.
4º	Niñatoz	36 Ptos.
5º	Gespos	35 Ptos.
6º	Cantabria Activa	34 Ptos.
7º	Meco F3	26 Ptos.
8º	Eternia Kids	19 Ptos.
9º	Romanitos	17 Ptos.
10º	Senrra Sport	16 Ptos.
11º	Atakept	14 Ptos.
12º	Iter Iteneris	12 Ptos.
13º	Tiqui-Taca Salinas	12 Ptos.
14º	No Name	9 Ptos.
15º	Last Down	8 Ptos.
16º	Metralhas G.	2 Ptos.
17º	Metralhas	1 Ptos.



La liga gallega llegó'f3 a su fin con la celebració'f3n, el pasado 24 de Febrero, de la ú'faltima jornada, aplazada, como recordaremos, debido a la fuerte lluvia que caí'eda el dí'eda inicialmente programado para su celebració'f3n. Aú'fan así'ed, en la primera tentativa de celebració'f3n de jornada, se jugaron una serie de partidas que fueron respetadas para la clasificació'f3n de la misma, así'ed que esta segunda parte se verí'eda mermada en duració'f3n, un golpe para muchos equipos que deben hacer muchos kiló'f3metros para llegar a tierras gallegas, pero las condiciones meteoroló'f3gicas es un factor que ni la mejor de las organizaciones puede controlar.

El equipo que, a priori, tení'eda todas las papeletas para hacerse con el tí'edtulo era el combinado THC, formado por 5 jugadores de Madrid Nightmares y uno del equipo catalá'e ln Addiction, se llevó'f3 finalmente el gato al agua alzá'e lndose con la victoria de esta jornada y, por consiguiente, de la Liga. A tenor de los resultados obtenidos durante todo el desarrollo de las 3 mangas que han compuesto esta edició'f3n, dos primeros puestos, y un tercero en la primera jornada, no habí'eda demasiadas dudas sobre sus posibilidades de victoria.

El segundo puesto de la general fue para Angry Fish, que sin subir a lo má'e ls alto del podium en toda la liga, han conseguido una regularidad y presencia en el mismo que, contra todo pronó'f3stico, les ha dado este puesto de honor final.

Mallorca Madness Gold, terceros clasificados de la general, y a priori favoritos para la liga a tenor de su actuació'f3n en la primera manga, sufrieron un importante varapalo en esta jornada, consiguiendo tan solo un 6º'ba puesto, que les arrebató'f3 las posibilidades de la segunda posició'f3n general.

Niñ'fl atoZ mereció'f3 má'e ls de lo que consiguió'f3. Su 7º'ba puesto en la primera jornada los lastró'f3 durante el resto de la liga, en la que hicieron una excelente actuació'f3n con un segundo puesto en la segunda jornada, y un cuarto en esta ú'faltima. La sombra sobre los mallorquines fue alargada hasta el ú'faltimo momento, quedando a tan solo un punto de ellos en la general.

Destacar la presencia en la liga de equipos de la vecina Portugal, como Metralhas entre otros, Extremeñ'fl os, Romanitos, Cá'e lntabros, Cantabria Activa, y madrileñ'fl os, No Name m Niñ'fl atoz y THC (al menos en su mayorí'eda), y presencia de jugadores de casi cualquier punto de la Pení'ednsula.

Echamos de menos al equipo local y anfitrió'f3n, Estrondo, que entregado a las labores de organizació'f3n y arbitraje prefirió'f3 quedarse al margen de la participació'f3n.

Clasificación Última Jornada

1º	THC	34+41
2º	Cantabria Activa	30+37
3º	Angry Fish	27+34
4º	Niñatoz	27+26
5º	Gespos	27+25
6º	Mallorca Madness Gold	20+15
7º	Meco F3	17+4
8º	Eternia Kids	15+3
9º	Last Down	15-6
10º	Atakept	5-38
11º	Romanitos	4-41
12º	Senrra Sport	4-44
13º	Iter Iteneris	2-40

LIGA CANTABRA

David Martínez

El pasado 21 de Abril dio comienzo la Liga Cántabra que, en esta edición, contará con 3 mangas y, curiosamente, dos de ellas, la primera y la última, coincidirán con la SPPL.



El Sábado comenzó amenazando mal tiempo, la niebla rondaba los alrededores del campo haciendo temer a todos que la visibilidad se volvería nula en cualquier momento. Por suerte, todo quedó en eso, en la amenaza. Alguien ahí arriba sigue cuidando del paintball ya que en un par de ocasiones el campo como protegido por un cristal estuvo totalmente rodeado por la niebla. A pesar que, como es lógico, el sol no se dejó ver la temperatura fue más que agradable, lo que unido a la humedad ambiental hizo pasar un mal rato a los que peor soportan el calor.

A la entrada del recinto se encontraba un lugar habilitado para aparcar los coches, así como la zona de jugadores con carpas individuales, mesas sillas, y todas las facilidades que la organización de la liga Cántabra viene ofreciendo a los equipos durante estos años. El terreno de juego se encontraba nivelado y contaba con hierva densa, homogéneamente repartida por toda la superficie.

Dio comienzo la reunión de capitanes, en la que se notificó a los equipos que se iba a buscar runaway de dos bolas en las marcadoras, lo que supone que marcadoras como las lon en las que salta el camping a 5 bps deberían poner camping legal o entrar en semi. También se notificó a los equipos que el arbitraje sería estricto, y que se aplicaría la norma que hace inexistentes los tiros no obvios, por lo que se verían muchos mas 1x1 de los que los jugadores acostumbran a ver, algo que, posteriormente, todos pudimos comprobar. Otra decisión de la organización que se comunicó en la dicha reunión fue la de penalizar al jugador que se limpiará con un 3x1 en vez del habitual 2x1, según algunos esta norma limitaría al grupo arbitral a la hora de sancionar ya que no se atreverían a sancionar tan duro. Igualmente, durante el transcurso de las partidas, se vio que no fue así.

La jornada comenzó sin más, quedando para el recuerdo múltiples anécdotas que durante las primeras partidas protagonizaron los jugadores debutantes, con los típicos errores que todos, quien mas, quien menos, hemos cometido al empezar, darse por eliminado sin mirarse la mancha, quedándose en la banda en vez de ir a la zona de eliminados, y sobre todo, la que más se repitió es la de jugadores sin saber que hacer cuando los árbitros cantaban un game on al encontrar una mancha en el jugador que colgaba la bandera.

En cuanto a los equipos, Aquatreck demostró en el campo que está mas rodado que el resto, alzándose al final con la merecida victoria.

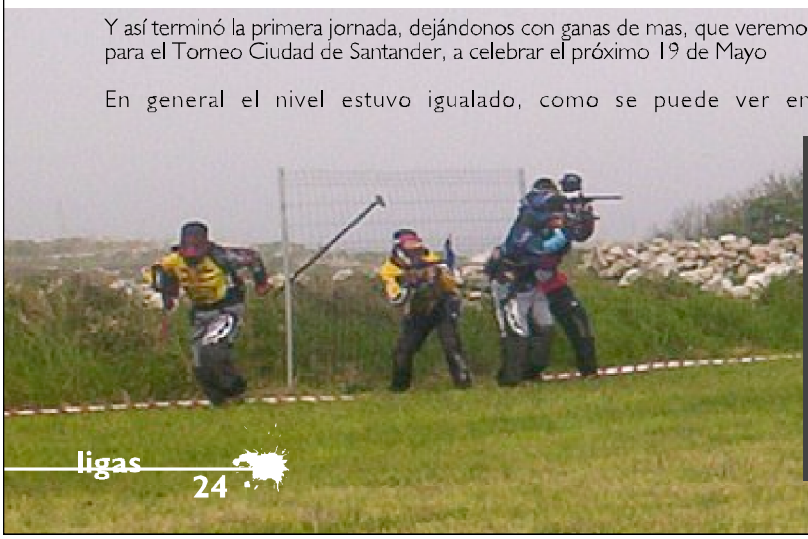
Sugaar también desplegó un buen potencial quedando en segundo lugar, pero echó de menos quizás ese punto de experiencia que hace que el buen juego se traduzca siempre en puntos.

El tercer puesto fue para Last Down que sobre todo en la segunda parte de la jornada mostró un juego muy agresivo y vistoso.

Hay que destacar también que Zona Short jugó toda la jornada con tan solo 4 jugadores, uno de los cuales era debutante.

Y así terminó la primera jornada, dejándonos con ganas de mas, que veremos en la próxima jornada, también valedera para el Torneo Ciudad de Santander, a celebrar el próximo 19 de Mayo

En general el nivel estuvo igualado, como se puede ver en lo apretado de la Clasificación:



Division 5 Man			
1º	Aquatrek	19+22	10
2º	Sugaar	19+17	9
3º	Last Down	19+10	8
4º	Peace Maker	15-1	7
5º	Zona Short Jabalises	12-3	6
6º	Maniacs	12-4	5
7º	PaintballCueto	12-7	4
8º	Cantabria Activa Silvanos	12-7	3
9º	Cantabria Activa Crazy T.	9-15	2
10º	Zona Short Paintball T.	4-8	1



Division A		
1º	Almogavers 2	22
2º	Five Stars	22
3º	Xots 2	19
4º	Trons	19
5º	Almogavers	18
6º	PCM Underground	16

Division B		
1º	Absolut	24
2º	Xots 3	20
3º	No Pasaran Magestic	20
4º	Trons 2	20
5º	Can Avis	13
6º	Zona Shork Blackhorse	13
7º	Sin Perdón	12

LIGA CATALANA

Poca suerte están teniendo este año los conjuntos catalanes para poder desarrollar su liga con normalidad. Los elementos se han aliado contra ellos para hacer impracticable la práctica del paintball.

El pasado 11 de Marzo, estaba prevista la celebración de la 3ª manga de esta liga en las instalaciones de Can Garriga, en Tossa de Mar. Para esta jornada, y a petición de los jugadores, la reunión de capitanes iba a tener lugar a las 9:15 de la mañana, para dar comienzo las partidas a las 9:30.

Las condiciones meteorológicas adversas, en forma de fuerte viento, impidieron incluso el montaje de los hinchables, por lo que la jornada fue suspendida el sábado 10 pasada las 5 de la tarde ante la imposibilidad de fijar los obstáculos que, incluso, salían volando. Finalmente, la junta tomó la siempre difícil decisión de suspender la jornada, con los inconvenientes que ello conlleva para los equipos que se desplazan.

Todo quedaba postpuesto hasta la siguiente jornada, dispuesta en principio para el domingo 15 de Abril, justo antes de la celebración de la SPPL.

Esta vez era Paintball Empordá el que hacía las veces de anfitrión para esta jornada. Una vez más, el tiempo les jugó una mala pasada, esta vez en forma de lluvia, que dejó el campo completamente impracticable.

La próxima jornada, si todo va bien, debería celebrarse el próximo 20 de Mayo, si bien la organización aún no ha adelantado ningún detalle sobre la recuperación de las jornadas suspendidas.

Os dejamos la clasificación provisional con 2 jornadas jugadas.

Naturmaz

Actualmente el mayor centro de turismo activo de España

- Vuelo
- Caballos
- Kayak
- Tiro con Arco
- Senderismo
- Wing Tsun
- Escalada
- Tirolina 140m
- Paintball
  - Bosque
  - Sup'air ball
  - Reball
  - Escenarios
    - Asalto al Fuerte
    - Campo de piedra

STONAGE

Información y Reservas:

http://www.naturmaz.com info@naturmaz.com Tlf: 626841124

Hosting4You

¿Necesita alojamiento web para la web de su tienda o equipo de paintball?

¿Necesita un diseño?



No lo dude

Contacte con nosotros

http://www.hosting4you.es
contacto@hosting4you.es



LIGA DE LEVANTE

El 17 de Marzo se celebró la 5ª Jornada de la Liga de Levante, en las instalaciones del Polideportivo de San Javier, Murcia, como viene siendo costumbre. Recordar que la 2ª jornada fue suspendida por condiciones meteorológicas adversas, que dejó el campo impracticable, algo de lo que pocas ligas se han librado este año.

En esta ocasión, 16 eran los equipos convocados para la prueba, y 14 los asistentes finalmente. Tanto Biohazard Factrory como Torvel se cayeron del cartel, una lástima para los primeros, ya que su posición por encima de la mitad de la tabla le daba expectativas de una decente clasificación final.

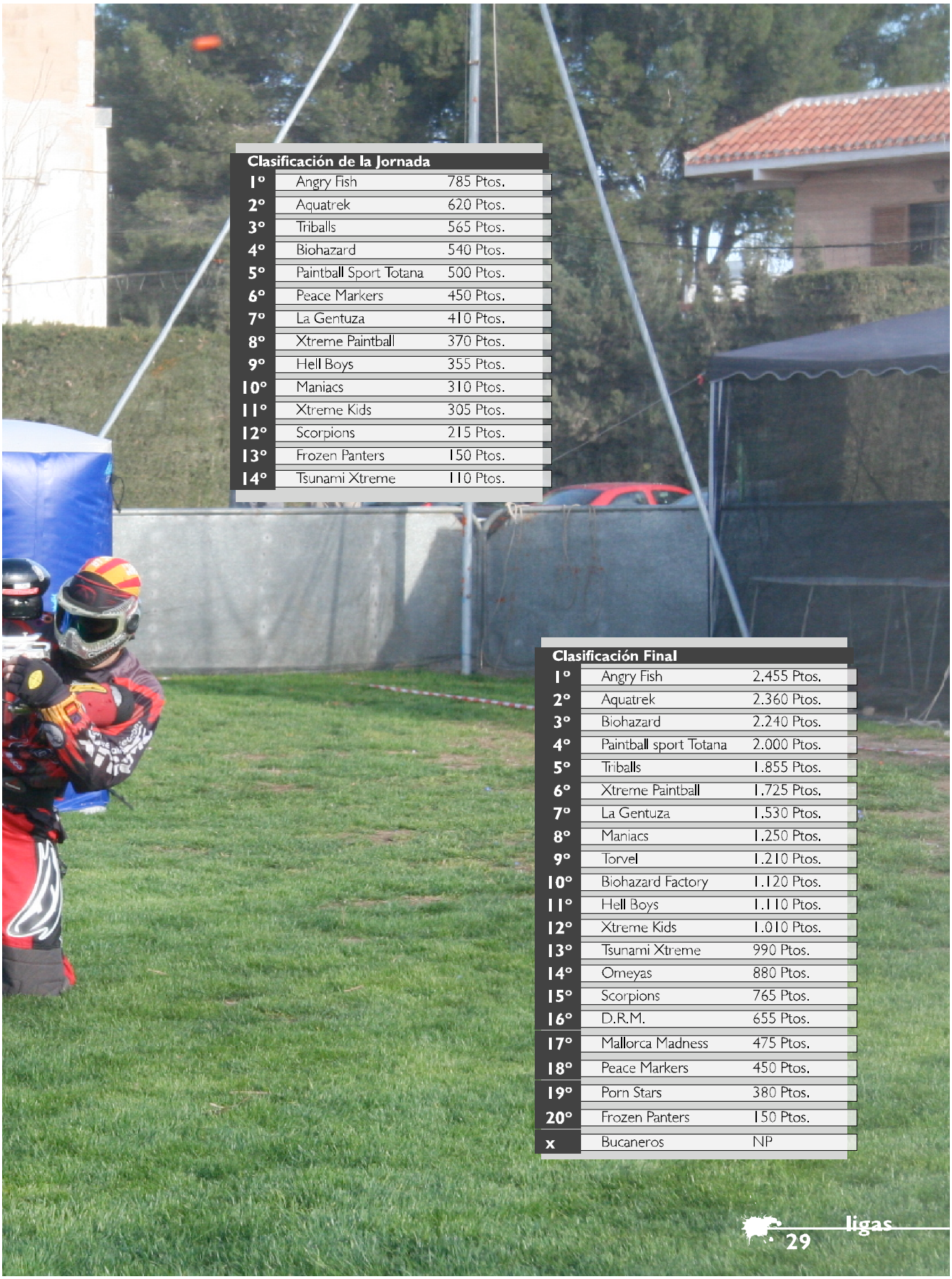
Angry Fish y Aquatrek son, claramente, los equipos a batir en esta prueba. Fijos de la misma, se disputan las posiciones a lo largo de cada manga. En esta ocasión fue Angry Fish el que, con 785, subió a lo más alto del podium, seguidos de Aquatrek con 620.

Triballs han hecho muy buena progresión desde la pasada jornada, donde tan solo obtuvieron un 8º puesto, subiendo al podium en tercer lugar con 565 puntos, lo que les ha supuesto un buen empujón en la clasificación general de la que ahora son quintos. Su 4º puesto en la primera manga de la SPPL denota el buen momento por el que está pasando este equipo.

Los levantinos Biohazard, otro de los equipos señeros de esta liga, se hizo con la cuarta posición de la manga, que afianza su tercer puesto en la general. Al igual que Triballs, consiguieron una buena posición, 5º puesto, en la SPPL, por lo que cada vez los vemos más estabilizados como equipo.

Paintball Sport Totana, tras ganar la cuarta jornada, tan solo pudieron llegar al 5º puesto, lejos, en cualquier caso, de los irregulares resultados de jornadas previas. Se quedan en el 4º puesto de la general, gracias a, como hemos reseñado, ese primer puesto en la jornada pasada.

Para finalizar, la última prueba, prevista para el 14 de Abril, ha sido pospuesta hasta el día 12 de Mayo, por motivos de programación del Polideportivo de San Javier.



Clasificación de la Jornada		
1º	Angry Fish	785 Ptos.
2º	Aquatrek	620 Ptos.
3º	Triballs	565 Ptos.
4º	Biohazard	540 Ptos.
5º	Paintball Sport Totana	500 Ptos.
6º	Peace Markers	450 Ptos.
7º	La Gentuza	410 Ptos.
8º	Xtreme Paintball	370 Ptos.
9º	Hell Boys	355 Ptos.
10º	Maniacs	310 Ptos.
11º	Xtreme Kids	305 Ptos.
12º	Scorpions	215 Ptos.
13º	Frozen Panters	150 Ptos.
14º	Tsunami Xtreme	110 Ptos.

Clasificación Final		
1º	Angry Fish	2.455 Ptos.
2º	Aquatrek	2.360 Ptos.
3º	Biohazard	2.240 Ptos.
4º	Paintball sport Totana	2.000 Ptos.
5º	Triballs	1.855 Ptos.
6º	Xtreme Paintball	1.725 Ptos.
7º	La Gentuza	1.530 Ptos.
8º	Maniacs	1.250 Ptos.
9º	Torvel	1.210 Ptos.
10º	Biohazard Factory	1.120 Ptos.
11º	Hell Boys	1.110 Ptos.
12º	Xtreme Kids	1.010 Ptos.
13º	Tsunami Xtreme	990 Ptos.
14º	Omeyas	880 Ptos.
15º	Scorpions	765 Ptos.
16º	D.R.M.	655 Ptos.
17º	Mallorca Madness	475 Ptos.
18º	Peace Markers	450 Ptos.
19º	Porn Stars	380 Ptos.
20º	Frozen Panters	150 Ptos.
x	Bucaneros	NP

PRESENTACIN DE LA LIGA DE MADRID

Este año, Estratego España, organizador de la Liga Madrileña de Paintball, ha hecho "sufrir" en demasía a los jugadores de la comunidad central, esperando las ansiadas fechas para esta liga.

Debido a una serie de problemas de localización, estas fechas se han ido retrasando con el único fin de poder ofrecer un entorno de calidad para la celebración de esta competición. De este modo, la liga se celebrará en el nuevo Megacampo, situado al norte de Madrid.

Al fin, en Marzo, Estratego hizo pública la noticia, liberando las fechas de celebración de esta liga.

Constará de 5 jornadas, a realizar siempre en Sábado, los días 8 de Septiembre, 6 de Octubre, 27 de Octubre, 17 de Noviembre y 15 de Diciembre. Estas fechas pueden ser modificadas en función de las fechas de las mangas de las Millennium Series. A fecha de hoy, la coincidencia puede estar en la prueba de Septiembre, ya que se celebra la Millenium Cup en Bélgica durante ese mismo fin de semana, si bien las fechas son provisionales..

Al igual que en la edición pasada, la liga estará dividida en 3 divisiones, con un máximo de 10 equipos por división. A fecha de hoy, las divisiones II y III ya están con el cupo completo. Su formato será en 5 jugadores y se jugará a Round Robin por división en cada jornada. Este año, como novedad, estará permitido el ramping de acuerdo con la normativa Millennium Series.

Los equipos que durante 2 años consecutivos estén entre los 3 primeros clasificados de su división, serán automáticamente ascendidos a la categoría superior.

Otra importante novedad es el premio por arbitraje. Citando textualmente el comunicado de Estratego España, "Al final de cada prueba los capitanes de cada equipo entregarán una evaluación de cada equipo que les haya arbitrado ese día, y en la jornada final se hará otra evaluación del arbitraje de cada jornada donde los capitanes volverán a evaluar el total de los arbitrajes, se premiará con 250€ al mejor equipo de cada división"

En cuanto a las inscripciones, estas ascienden a 700€, para División I, 550€, para División II y 300€, para División III. Si hubiese plazas libres, y algún equipo quisiera participar en jornadas individuales, la inscripción será, por jornada, de 300€, para División I, de 200€, para División II y de 125€, para División III

En el apartado de premios vemos que la dotación de este año, para cada una de las pruebas, será de un trofeo para los 3 primeros clasificados. Los resultados finales al concluir la liga se premiarán de la siguiente manera:
División I
1050€ + 6 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
525 € + 5 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
265 € + 4 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
División II
800 € + 6 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
400 € + 5 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
200 € + 4 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
División III
550 € en productos + 4 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
250 € en productos + 3 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
150 € en productos + 2 cajas de Tomahawk Classic + trofeo
La Fecha límite de la inscripción para la liga completa vencerá el próximo 10 de Agosto de 2007, y para pruebas independientes 15 días antes de la celebración.
Más información y novedades en la web oficial de la Liga de Madrid, www.ligapaintball.com

SPPL

Fernando Alvarez

Por fin comenzó la más esperada de las ligas Españolas. La primera liga de ámbito nacional con un objetivo final más que interesante, enviar a 3 equipos a Alemania a disputar las Eurofinales frente a los representantes de toda Europa.

Fue en Algete, Madrid, en las instalaciones de Adrenalicia Tematic Paintball, el pasado 21 de Abril, donde dio comienzo esta liga.

A pesar de la llovizna del día anterior, y los cielos encapotados, amaneció completamente despejado y con un sol de justicia. Un día perfecto para la práctica del paintball.

El campo, montado sobre una superficie arcillosa, y cubierto de turf, presentaba ciertas irregularidades a pesar de haber sido concienzudamente aplanado. En cualquier caso, no presentó ningún problema a la hora de la práctica del paintball. La distribución de los obstáculos contribuyó en cierta medida a la lentitud de las partidas, ya que se prestaba mucho al clásico "ensetamiento" tras los obstáculos. De ese modo pudimos ver más de un Time Out y partidas apuradas de tiempo, pero también espectaculares avanzadas y cero metros al abrigo de tan "concurrido" campo.

En cuanto al resto de las instalaciones, la organización puso a disposición de cada equipo una carpa con mesa, que fue muy de agradecer dado el sol que cayó durante toda la jornada. El catering fue correcto y sin problemas de suministro, ya que se consumieron gran cantidad de líquidos, hamburguesas, pancetas...

En la parte central de las instalaciones estaba el centro de control, donde los equipos iban llevando las actas de cada partida para su contabilización informática y, posteriormente, colocarlas en el tablón de resultados. Fulgencio "Pencho" Tarraga de Xtreme Paintball y Sergio Bruna de Can Garriga, con la inestimable ayuda de Yensi, tomaron las riendas de esta misión, así como la de avisar a los equipos que tenían que pasar a crono para entrar en el campo.

En cuanto al arbitraje, la organización había querido buscar un equipo independiente para su realización, por ello optaron por un equipo francés, aunque muy conocido en nuestras tierras, especialmente en la Liga Catalana, que no son otros que No Pasarán, capitaneados por Olivier.

La sensación general que pudimos obtener del arbitraje, derivado de las múltiples preguntas que hicimos a los jugadores, no fue muy buena. Muchos pensaron que había sido demasiado blando, que eran insuficientes árbitros en el campo, que no se aplicaron algunas sanciones explicadas en la reunión de capitanes, que algunos de los árbitros no estaban preparados y que el pobre Olivier, perfectamente cualificado para esta labor, no daba abasto para realizar todas las tareas en el interior del campo. Suponemos que la organización tomará nota del descontento general en este sentido y llevará a cabo las medidas oportunas.



Entrando ya en la competición en si, y como resumen previo, decir que el nivel fue impresionante. Muy superior al visto en cualquiera de las ligas regionales hasta el momento. La motivación y las ganas de los equipos por estar en los puestos de cabeza se hacía patente hasta el punto que no hubo ningún equipo que perdiera todas sus partidas, ni que las ganara todas. La cabeza estuvo en todo momento igualada a más no poder, con diferencias de positivos tan solo, aunque durante la



segunda parte del torneo el resultado se decidió más fácilmente.

En el momento del descanso que se decretó para la alimentación e hidratación de los árbitros, Madrid Nightmares capitaneaba la clasificación con 10+7 seguidos de Mallorca Madness con 10+6. Las cosas estaban apretadas.

Romanitos, que cerró la clasificación de esta jornada, puesto 17°, no tuvo un gran día. Tan solo ganó una partida y empató otra, además de protagonizar una de las anécdotas de la jornada, cuando, jugando contra Omeyas, los dos únicos jugadores que quedaban en el campo de cada equipo se cruzaron camino de la bandera y lo volvieron a hacer de vuelta, todo esto viéndose y sin dispararse. El jugador de Romanitos, algo que no sabía el de Omeyas, estaba con la marcadora fuera de combate.

El otro incidente se desarrollo en la partida contra Xtreme Paintball, donde Guillermo "Golfo" Gutiérrez, de Romanitos, propinó un empujón a Carlos Alberto "Tyson" Peña, para evitar el overshooting que estaba recibiendo, lo que fue respondido por este último con un puñetazo. Ambos fueron expulsados de la competición, a la espera de una resolución por parte de la organización.

Los Catalanes Xots, con su vistosa equipación, corrieron la misma suerte que los emeritenses. Solo ganaron una partida y empataron otra, pero no perdieron el buen humor en ningún momento. 10 puntos positivos de diferencia con respecto a Romanitos los coloca en el 16° puesto de la general.

Aquatrek, que no contaba en sus filas con Cacho debido a un problema de menisco, fue muy irregular en sus partidas, ganando tan solo 2 y consiguieron el puesto 15.

Legends, el equipo madrileño-cántabro, capitaneado por Pilar Antón, no dio de sí lo que sus mismos jugadores esperaban. Vimos incluso caras largas entre sus filas. A pesar de ellos, nos obsequiaron con divertidos cero metros, como el protagonizado por Ciro y Rudy. Finalmente, quedaron en 14° posición con 2 partidas ganadas y 1 empatada.

Niñatoz ofrecieron un juego potente y agresivo que no correspondió a su clasificación final. Tan solo ganaron 2 partidas y empataron 1, pero fueron contrincantes correosos en todo momento. Elisa "PianolaZ" Gutiérrez con su gran flexibilidad, ofreció bonitas estampas tras los obstáculos pequeños y, en general, la potencia de fuego del equipo fue satisfactoria. Ahora mismo ocupan la 13° posición de la general.

El puesto 12° fue para los Cordobeses Omeyas. El equipo se mostró agresivo pero, nos confesaron, muy presionados por la competición. Reconocieron errores de táctica al colocar a demasiados jugadores en el obstáculo central trasero. Eu Medina nos mostró su buena forma física con su velocidad de subida por las bandas. Tres partidas ganadas fue su resultado final

Angry Fish, un equipo que a priori debería estar entre los primeros por su calidad, solo pudo alzarse con la plaza 11°. No queremos colgarle el sambenito de ser parte anfitriona, pero no dieron, ni de lejos, lo que estamos acostumbrados de ellos.

Los baleares Underground disfrutaron tanto dentro como fuera del campo, con gran simpatía. Su 10° puesto puede ser bien merecido, con 3 victorias y un empate

Xtreme Paintball también decepcionó en cuanto a la posición lograda. Muy bien podrían haber estado entre los 4 primeros a tenor de sus resultados en otras competiciones, y de su paso por el Millennium de Toulouse, pero se tuvieron que conformar con el 9° puesto, además del incidente ya mencionado con Romanitos.

El mítico y refundado equipo Almogavers, a pesar de ofrecer un juego espectacular, y llevar la voz cantante en la actual liga Catalana, no pudieron pasar del 8° puesto. Aún así, las internadas de Pipo en la serpiente hicieron historia.



Los gallegos de Eternia, equipo de reciente formación pero con algún que otro jugador veterano, consiguió un buen objetivo con esta 7ª plaza.

Cantabria Activa sigue tomando nivel, demostrando que en tierras del norte también se hace buen paintball. Por desgracia, la Liga Cántabra coincide en más de una fecha con la celebración de la SPPL, y no podrán estar presentes como quisieran. La 6ª plaza fue un buen comienzo en esta competición.

Biohazard, también con una vistosa equipación, como único equipo de la Comunidad Valenciana, consiguieron ganar 5 partidas y empatar 1 de 8 posibles. Con un juego limpio y ordenado, demostraron que también por Levante se hace buen paintball. Un 5º puesto para ellos.

Los madrileños Triballs, con su 4º posición, fueron una de las dos sorpresas del campeonato. Jugaron francamente bien, perdiendo tan solo 1 partida, ganando 5 y empatando 2. A estos niveles, un solo punto es decisivo para el final.

Madrid Nightmares también "sorprendieron". Encabezando la clasificación prácticamente desde el principio de la competición, aún habiendo perdido frente a Mallorca Madness en su primera partida, tras el descanso tuvieron un segundo tropiezo que dio al traste con sus aspiraciones al primer puesto. En cualquier caso, su 3ª posición aún les deja abiertas todas las puertas, no solo para acudir a Alemania, si no para ganar la competición.

La gran sorpresa de la jornada fue el equipo Five Star. Estos catalanes llevan un año largo jugando al paintball, lo que demuestra que con entrenamiento y disciplina se puede llegar alto en este deporte. Con tan solo una partida perdida y otra empatada, consiguieron el 2º puesto de esta primear manga, sin ser, para nada, favoritos al podium.

Por último, y encabezando la clasificación, Mallorca Madness. Otro de los equipos grandes de España, que tan solo perdió una partida, precisamente contra el "equipo revelación". En este caso no podemos "justificar" su posición por ser parte de la organización, ya que Vicente, de Army, es parte de la misma y juega en sus filas.
Destacar que el ambiente general, aunque competitivo, fue mucho más distendido que en las ligas locales. Quizás la reunión de equipos de toda la geografía nacional haga que la camaradería esté más presente.

Las espadas están en alto, próxima cita 16 de Junio, mismo sitio... misma hora...



Las Mujeres en el Paintball

Natalia González

Cuando se habla de mujeres y paintball se relaciona directamente con la inmensa minoría y cuando nos referimos a España lo reducimos a menos de un octavo del total.

Desde los inicios del Paintball este siempre ha estado ligado directamente al sexo masculino, aunque teniendo en cuenta que el porcentaje de mujeres que realiza deporte es inferior que al de hombres, no debemos ser ciegos a la realidad de que en Paintball, hoy por hoy, no hay suficientes mujeres.

Cuando comencé a preguntar a nuestras chicas del foro como conocieron el Paintball la respuesta tenía un denominador común, salvo excepciones, "por un amigo" que les invitó a un Big Game. Esto sorprende ya que de forma prácticamente innata se tiende a comparar el bosque con la similitud a las replicas, actitudes estratégicas de asaltos y demás. Sin embargo, esto engancha al sexo femenino, sin ir más lejos nuestras queridas Yensi y Zeleyane comenzaron a jugar en un Big Game, así como Savita y Nhydia que son de las pocas mujeres que no se han pasado a pista ya que lo que saborean del Paintball es el ambiente de bosque y lo que conlleva.

En algunos casos muchas mujeres han conocido el Paintball por los medios de comunicación y eso ha sido suficiente como para buscar una oportunidad o justificación para probarlo, bien en un viaje, bien en una despedida o con cualquier otra excusa para atraer a sus conocidos al mundo.

Diferencia de gustos, capacidad económica, facilidad para entrar en el ambiente, miedo al dolor, prejuicios bélicos, escasez de amistades atrevidas a probar algo nuevo y extremo, forma física inadecuada, la verdad es que haciendo memoria a todas las justificaciones que me han dado es infinita y cada una de suficiente peso como para esperar un tiempo más para probarlo. Pero cuando lo probamos morimos por el.

Lo que sí que es evidente es que, sin caer en el feminismo, una mujer jugadora de Paintball hace lo que sea y busca cualquier medio alternativo para progresar en él y sentirse realizada. No solo como mujer en un mundo de hombres, sino como persona que a logrado un objetivo difícil de demostrar en la mayoría de los casos.





Las mujeres morimos por el Paintball, sin lugar a dudas se me vienen varios nombres a la cabeza que viendo su trayectoria en este mundo han logrado jugar un papel muy importante dentro de nuestro universo.

Como por ejemplo el caso Elena "Yensi" Cuesta, que según nos cuenta ella " Conocí el Paintball cuando un amigo me invitó a un Big Game. Al principio le dije que no, por que me parecía algo muy tonto, pero como ese sábado no tenia nada mejor que hacer, y me había levantado pronto, decidí llamarle e ir por lo menos a probar eso del pinbal".

Eso fue en febrero de 2006 y desde entonces ha recorrido un arduo y duro camino sola. Recuerda aquellos intentos desesperados por buscar jugadores para Fusión Sur y así poder jugar aquella jornada. Entrenamientos inhóspitos después de largas horas de trabajo para aprender a hacer un snapshot, correr y disparar….. hasta ser la jugadora en que se ha convertido, con una larga trayectoria y muchas horas de carretera para poder asistir a cada Liga Española siendo adoptiva del equipo X y así poder jugar y aprender. Quien diría, no solamente que lleva jugando algo más de un año al ver como juega como central, como trasera o como delantera, ya que la pongas donde la pongas juega con todas sus fuerzas.



Liza "Zeleyane" Generoso, que gracias a las entrevistas de Derwin la conocemos un poco más, conoció el Paintball en un Big Game de Almazán y le enganchó el buen ambiente que había. Lleva jugando algo más de un año y su trayectoria también ha sido larga, tras comenzar con Bucaneros en pista y bosque. Ha realizado varios clinics, jugado como mercenaria con Xots, competido en varias ligas y torneos y tiene vistas de futuro jugar el Millenium el año próximo con su propio equipo. Su opinión "Un problema es que a las mujeres, salvo excepciones, no nos dan oportunidades. Un hombre no tiene que demostrar nada, juega y ya está, y con nosotras es distinto. Primero hay que demostrar mucho para que nos tomen en serio." Zele cree fielmente en el entrenamiento para jugar bien al Paintball, es más, no se denomina buena jugadora, pero cree que el secreto para serlo es entrenar día a día.

Rosa Muriel, actualmente en receso debido a su próxima maternidad, fiel de la pista, luchadora innata y seducida por el X-Ball, es entrenadora de varios equipos en Mérida, donde lleva su propio campo de Paintball. Jugadora de Romanitos lleva más de 6 años en nuestro mundo. Sus conocimientos son de tal nivel que sorprendería a más de uno con cualquier conversación digna de guardar durante años. Se siente especialmente orgullosa de "sus niños" como ella los llama, los componentes de los equipos a quienes entrena, por que en ellos ve la mejoría, el interés que muestran y sobre todo que su lucha por el Paintball tenga frutos tan buenos como ellos.

Se me quedan, evidentemente, muchas mujeres como Pilar de Legends, Sara de Depravaos, Olga de Triballs, Maria, Uka y Elena de Cantabria Activa, Sandra de Comando Táctico Mallorca, Leyre de Angry Fish, Anais de Maniacs, Sara de los Silvanos, Clarisa y Elisa de Niñatoz, Alexia de Zona Zero, Nhydia jugadora fiel de bosque, Euge de Underground y un largo etcétera de mujeres que juegan activamente en Paintball y de las que me es imposible hacer un listado.

Aunque estos datos son importantes y van en aumento, lo que es indudable es que la mayoría de las mujeres que comienzan en Paintball y logran quedarse en él durante un largo periodo de tiempo, empiezan jugando en un Big Game, no dejamos de ser pocas. Es más, aventurándome a dar un sondeo sobre esto se



podría decir que en un Big Game de 170 jugadores, encontraremos tan solo entre 8 y 10 son mujeres, en el mejor de los casos. Sin embargo pululando en el entorno, acompañando a sus parejas, amigos, hermanos, etc... podrían llegar a la friolera total de 70.

Podríamos dividir entre pista y bosque las edades para iniciarse en Paintball siendo estas de forma orientativa.

Bosque: entre 20-25 años. El motivo es que al no disponer de una independencia económica y al estar más al alcance de poder probarlo en una Concentración, Big o Campo de alquiler se puede comenzar con 10-15 de inscripción y unos 18-20 de alquiler del material y puedes ir sola, acompañada de un amigo, novio, hermano, etc...

Pista: entre 25-30 años. Como motivo fundamental es que al disponer de poder adquisitivo pueden soportar el coste de jugar en pista, ya que la equipación que se requiere es más costosa y es necesario comprarlo ya que el material de alquiler no e adecuado en la mayoría de los casos para pista. También hay que contar con la inscripción a un torneo o liga, que ronda entre los 150-300 y los gastos que conlleva, entrenamientos sistemáticos en donde gastas una media de 2 cajas de bolas por entrenamiento y eso supone unos 70 mas o menos.

Aunque existen otras teorías, como que para tomarse el Paintball de forma profesional y tener un compromiso serio y firme con un equipo que se entrena prácticamente cada 2 días con un patrocinador a las espaldas, hace falta más madurez.

Y al final como siempre la misma pregunta ¿por que las mujeres no se animan más? pues quizás y bajo mi humilde punto de vista, por que sigue siendo visto como un deporte bélico, muy agresivo, que duele, que es un deporte de críos en algunos casos y que hay que invertir mucho dinero y esfuerzo para poder llegar a ser "alguien" mínimamente reconocido en un mundo en donde el sexo masculino se lleva la palma o simple y llanamente por desconocimiento y escasez de información del deporte en sí y no de los prejuicios y la imagen preconcebida.



Mujeres Paintball



BIG GAMES REVOLUTIONS

Miguel Villalonga

Durante la primera manga de las Millennium Series, celebrada en Toulouse el pasado mes de Abril, se realizó la presentación pública de un nuevo concepto en juegos de escenario y Big Games.

Las empresas francesas Anachrone y Fun Games han decidido unirse para organizar juegos de escenario y Big Game, a nivel nacional e internacional. Con motivo de ello, presentaron en esta última edición de Toulouse un stand donde atendieron a los miembros de la prensa y todo aquel que quisiera recibir información sobre el concepto de juego por ellos diseñado.

Debo reconocer que personalmente siempre he sido un entusiasta de Big Games y los juegos de escenario, a pesar que en los últimos años el concepto de juego a cambiado radicalmente y a mi forma de ver se a desvirtuado la esencia de este tipo de eventos. Las tendencias mil-sim se han ido confundiendo con lo que es realmente un Big Game y o un escenario.

En el stand de Anachrone & Fun Games nos sorprendió un concepto totalmente novedoso y de una profesionalidad impresionante. Estas dos empresas francesas están especializadas en la organización de mega eventos de centenares de personas, tanto conciertos musicales, como lúdicos y de entretenimiento. No se trata de un grupo de aficionados al paintball con pocos recursos y mucha afición que deciden montar un Big Game con 100 personas, se trata de dos empresas especializadas en organizar, mover y entretener a grupos de cientos cuando no miles de personas. Dos empresas que viven de los beneficios que les da el hecho de organizar de manera profesional estos acontecimientos.

Pero la novedad radica en que ahora estas empresas han fijado su objetivo en el paintball. Para ello han decidido enfocar sus esfuerzos en la organización de mega eventos de paintball, y ,para ello, ¿ qué mejores formatos que el Big Game y los escenarios ?.

Una de las cosas que más me impresiono, aparte del potencial económico con el que cuentan entre estas dos empresas para invertir en este proyecto, es la larga experiencia que atesoran. En las directrices del proyecto que estas dos empresas han diseñado en conjunto se hace palpable esta experiencia.

Como resultado de esto el proyecto N-Evolution Paintball Big Game tiene asimilados conceptos que nunca antes se habían tomado como "necesarios" para la correcta realización de un evento de estas categorías.

Conceptos como la utilización de vehículos pesados de ataque tales como camiones, vehículos todo terreno artillados con marcadoras de paintball son para su proyecto de absoluta necesidad.

Únicamente mis compañeros aficionados al Big Game en Rusia me habían comentado algo así con tan absoluta naturalidad. En Rusia se dice, comúnmente, que un Big Game solo es un Big Game cuando hay vehículos pesados de ataque, por muchos jugadores que haya.

En el mismo stand de las empresas en Toulouse estaba expuesto un vehiculo todo terreno artillado y customizado para adaptarlo a la escenificación de escenario que tenían preparado. Solo esto, significa destruir literalmente un vehiculo para soldarle los elementos necesarios para ser adaptarlo. Puedo dar fe que el vehiculo en cuestión no habría desentonado en absoluto en una película de Mad Max.

Me sorprendió sobre manera que este aspecto lo tuvieran tan claro y para su filosofía lo consideraran absolutamente necesario.

Hasta aquí todo seria más o menos convencional, pero pronto pude cerciorarme que esto solo era el principio, de una serie de cambios en el concepto de lo que es un Big Game.

Tras pasar al interior del stand y navegar por la página del proyecto, www.anachrone.com/n-evolution , y bajarme todos los videos de las pruebas que había hecho la empresa para la preparación de este evento desde el ordenador que ellos mismos me facilitaron, pasamos a otro plato fuerte, los FX Scenario Games.

De todos es sabido que el nivel de jugadores de paintball aficionados al rol es, como mínimo, amplio. Ninguna duda cabe que la cantidad de jugadores de paintball que juegan habitualmente a WOW es enorme, a nadie le sorprenderá saber que hay una legión de jugadores de paintball aficionados al Warhammer, etc. Entonces no debería sorprendernos que algo tan lógico como crear un juego de escenario donde los jugadores jueguen a paintball pero como personajes de cualquiera de los juegos WoW, Warhammer, etc.

Pues precisamente esto es lo que han ideado estas dos empresas. Y para ello han creado sus propios FX para poder hacer esto posible. Yo mismo puedo dar fe que durante unos instantes me sentí como un personaje de Warhammer 40.000 cuando los miembros de cuerpo técnico de N-Evolution me enfundaron en una armadura de FX fabricada en látex para el juego de escenario ambientado en este popular juego. La armadura estaba fabricada utilizando el mismo método que se emplea en los FX de cualquier película de ciencia ficción. El material utilizado era látex modelable y posteriormente pintado con aerografía para dar la impresión de ser metálico. En ese momento nos quedo muy claro que el proyecto va en serio y que estas empresas tienen las ideas muy claras y una gran experiencia en su trabajo.

Pasar de ser un periodista de una publicación especializada en paintball a en apenas unos segundos tener la apariencia de una armadura de combate propulsada de Warhammer 40.000 fue una manera muy explicita y directa de darme a conocer que es lo que sentiría si asistiera a uno de sus eventos.

Entonces las dudas aparecen, ¿ tendrían todos los jugadores de un Big Game escenario la posibilidad de jugar con esta equipación tan impresionante ?. En ese momento pasaron a explicarnos el siguiente concepto por ellos desarrollado.

En sus escenarios y Big Games, ellos incluyen un novedosa sistema, consistente en una moneda utilizable para comprar, canjear o alquilar servicios o objetos, pero...¿ qué clase de moneda ?, ¿ Euros, Dólares ?. No nada de eso, la moneda que ellos utilizan son las tarjetas de vida o bonus. Cada jugador tiene su propia tarjeta de vida, lo que en cualquier juego de rol se conoce como los puntos de vida restantes.

Cuando un jugador elimina a otro jugador el jugador que sigue en juego toma posesión de la tarjeta de vida del jugador que ha eliminado del juego. Entonces cuando jugador o grupo de jugadores tienen en su poder un número de tarjetas puede decidir canjearlas por servicios u objetos.

¿ Qué servicios puede comprar ?. La oferta es inmensa. Dependiendo de las tarjetas (el dinero) que el jugador tenga en su poder podrá comprar desde los servicios de un centro de espionaje con información privilegiada de la posición, movimientos e intenciones de los grupos contrarios, hasta la localización precisa de los francotiradores del otro bando, y cuando digo precisa me refiero a que la información será veraz y útil, no aproximada.

Se podrán comprar servicios de artillería contra las posiciones contrarias, o adquirir vehículos de ataque artillados pesados, comunicaciones seguras con su bando, munición, avituallamiento, infantería.

Esto provoca auténticos golpes de efecto en el juego. Cuando un grupo de jugadores consigue hacer bajas en el otro bando y recogen las tarjetas de vida, pueden llegar perseguidos por una fuerza superior y mas poderosa a las inmediaciones de la zona de comercio desmilitarizada y salir de ella equipados con armaduras Warhammer, con las cuales tendrías limitados sus movimientos, las armaduras no son excesivamente pesadas pero si muy voluminosas, pero virtualmente invulnerables a los disparos del otro bando.

Esta fuerza de trajes armadura podría atacar la base contraria y literalmente pasar sobre sus defensores. Si además de ello han adquirido nuevas marcadoras la sensación que tendría el bando contrario seria indescriptible, se encontrarían inmersos en una batalla de Warhammer.

Los objetos que se FX podrían adquirir son de todo tipo escudos antibalas, armaduras, u objetos relacionados con ese escenario ambientado en un juego de rol o de ciencia ficción.

Una vez entendido, en lo más básico, el concepto del dinero creado para este proyecto, pasamos a ver como introducen el concepto del juego de rol.

Para ello cada jugador inscrito en el escenario tendrá un empleo acorde con la escenificación concreta del evento.

Para el próximo evento se a organizado de manera que existan los siguientes oficios:

Meditech
Encargados de restablecer a los jugadores de su equipo al juego, no tienen capacidades ilimitadas con lo cual un solo Meditech no puede suplir a todo un batallón. (Médico)

Nanocorp
Son los jugadores especializados en portar armaduras de combate, lo cual les confiere una capacidad en combate muy superior al poder encajar los disparos del los adversarios.
Empiezan el juego sin armadura como desposeídos pero mediante la recolección de tarjetas de vida pueden comprar dichas armaduras, lo cual los hace unos jugadores muy agresivos durante el juego, lanzándose oleada tras oleada para recolectar suficientes tarjetas de vida y poder obtener la preciada armadura que los hace unos adversarios formidables durante el juego.

DCET
Son los jugadores de asalto especializados en el uso de escudos de combate. Estos escudos les protegen a ellos y a sus compañeros de los disparos de sus adversarios. A pesar que, al igual que los Nanocorp, no portan los escudos desde el comienzo del juego, tras conseguir suficientes tarjetas de vida o bonus un bando puede equipar a sus DCET con escudos y ponerlos en primera fila protegiendo el avance de el grueso de sus fuerzas o proteger un paso estratégico al más puro estilo espartano.
Ni decir tiene que los DCET siguen combatiendo y disparando cuando están equipados de sus escudos, una sola formación asalto en tortuga de DCET puede causar estragos en el otro bando.

Mercenarios
La principal característica de los mercenarios es la capacidad de reclutar criaturas de Submundo. ¿ Esto os hace poco poderoso...? Imaginemos por un momento un mercenario cargado de bonus llegando a la zona de intercambio y saliendo de ella con una criatura FX por ejemplo un Barlog con dos Gathling Guns. Tenemos muy claro que una criaturas del Submundo siempre será muy poderosas y muy difíciles de eliminar.

Los Adeptos Q
La principal capacidad de esta clase, es la de poder utilizar unos códigos cifrados en el sistema global de comunicaciones que les permiten conocer en todo momento movimientos de jugadores , y dirigir las fuerzas propias o ponerse en contacto con medios acorazados y vehículos y conducirlos donde mas convenga .

Privar a un bando de sus Adeptos Q es privarle de comunicaciones, así que poseer muchos Adeptos Q, capacita para manejar todo tipo de información táctica esencial y mover las fuerzas de manera eficaz rápida y ordenada.

Para motivar, entrenar y orientar a cada una de las clases de jugadores, la organización dará a cada participante una documentación donde se explica sus cometidos, capacidades y limitaciones, vestimenta a utilizar e incluso el tipo de maquillaje a usar.
Para la mejor escenificación el proyecto incluye una bibliografía donde se explica que tipo de escenografía se a creado, bandos, lealtades, etc. etc.

Todo ello y mucho más es lo que nos espera en este nuevo concepto de juego lanzado por estas dos empresas.

zonapaintball ha tenido acceso a los planes de esta empresa y podemos afirmar que a pesar de ser un proyecto francés, España esta incluido en sus planes de expansión y de hecho ya han estado trabajando en España organizando mega-eventos. Como curiosidad, podemos apuntar la presencia de los barceloneses Total Paintball dentro de los partners de este proyecto, lo que nos asegura una línea de comunicación con el proyecto principal que, a buen seguro, nos ofrecerá bellas estampas que os ofreceremos tanto en estas páginas como en nuestra web.



REGLAS PARA JUGAR EN EL BOSQUE

Sara Gomila

Cuando vamos a jugar por primera vez, mucha gente me pregunta cuales son las normas o reglas que deben cumplir. En este artículo os daremos una idea de las mismas para que no os pille de sorpresa vuestra primera partida en bosque.

Hay una norma fundamental en el mundo del paintball, cumplir con la seguridad, la propia y la de los demás , esta premisa tiene su máximo exponente en el hecho de NO QUITARSE NUNCA LA MASCARA, pero también incluye, entre muchas otras cosas, no utilizar nunca material que no sea de Paintball, mantener la marcadora y el equipo en buenas condiciones, reemplazar la lente de la mascara cuando es necesario, tener la marcadora regulada siempre por debajo de 300 f.p.s., usar bolas en buen estado y llevar todas las protecciones necesarias.

En cuanto a la forma de juego, las normas más comunes son: considerarse eliminado por cualquier impacto que produzca la rotura de la bola en cualquier parte del cuerpo o del equipo, respetar los límites del campo, no realizar overshoting (disparar sobre el adversario una vez eliminado de forma innecesaria), no realizar deadman walking (actuar con apariencia de estar eliminado, confundiendo al adversario, sin estarlo), respetar los tiempos de eliminación y las zonas de hospital en el caso de que las haya.

¿ Porqué debemos hacer caso a estas normas ?. Es una pregunta muy común ya que algunas parecen muy estrictas y otras superfluas o exageradas, cosas que pueden ser negociables o meramente recomendaciones.

Ahora las analizaremos en detalle.

No quitarse nunca la máscara. La máscara es el elemento que nos protege las partes más delicadas de nuestro cuerpo, los ojos, oídos, nariz y la boca. La máscara evita que el impacto de las bolas de paintball nos hieran, amortiguan el golpe e impiden que la pintura entre en contacto con nuestras mucosas. Los accidentes más comunes, y con peores consecuencias, se derivan siempre del impacto de una o más bolas de paintball contra zonas que deberían estar cubiertas por la máscara. Estas lesiones pueden provocar ceguera, sordera e incluso la muerte. El paintball es un deporte y también un juego, pero no debe ser un juego mortal nunca. En el caso de que estando jugando se nos caiga la mascara, porque la correa nos esté grande o por tropezar y que se enganche con algo, debemos primero cubrirnos los ojos con las manos y protegernos poniendo la cabeza entre las piernas, una vez que estemos agachados y protegidos, si estamos con un compañero, este nos acercará la máscara y se pondrá delante de nosotros para interceptar el impacto de una bola que pudiera herirnos, en caso contrario, con mucha precaución trataremos de recuperar la máscara y ponérnosla nosotros mismos.

Utilizar material de Paintball. El material específico de Paintball está diseñado y probado para funcionar a altas presiones y para soportar impactos de bolas de paintball. Esto significa que su uso es seguro porque antes de aprobarse su venta tienen que soportar pruebas destructivas mucho más duras que las condiciones de uso normales a las que nosotros les podamos someter. Por el contrario, los otros materiales, de motocross, de esquí, de fontanería o aire acondicionado, no están pensadas para soportar las dilataciones, presiones, impactos y demás maltratos que demos a nuestro equipo.

Mantener el equipo, la máscara y marcadora en perfectas condiciones. Aunque usemos material de paintball, este material no está pensado para funcionar eternamente o para ser usado sin lubricación o con lubricantes no adecuados. La lente de la máscara debe ser sustituida en el caso de que esté deterioradas o siempre que recibe un impacto directo a muy corta distancia, estos impactos si son reiterados pueden ocasional la rotura de la lente en el momento en que menos lo esperemos poniéndonos en grave peligro. Mantener el equipo en buenas condiciones requiere tiempo y buenos conocimientos de técnica y mecánica, debemos hacerlo con calma, en un lugar limpio y contando con las herramientas necesarias, seguir las instrucciones de montaje y desmonte de manera ordenada y precisa cumpliendo las normas de seguridad más básicas, aseguramos de que no tenemos bolas en la marcadora, que no hay presión de gas en la bombona o en la marcadora, etc. Es mejor cambiar cualquier parte de la marcadora cuando la estamos revisando si vemos desperfectos por pequeños que sean que esperar a que la pieza se rompa en el campo de juego con la incomodidad de no tener un buen lugar para realizar la reparación y el riesgo de romper más elementos o herir nos nosotros o nuestros compañeros.

Mantener la marcadora regulada por debajo de 300 f.p.s. El material de Paintball está probado para resistir el impacto de bolas disparadas a 300 f.p.s., en algunos casos soporta impactos a más velocidad, pero al hacerlo forzamos el material e invalidamos la garantía de materiales y piezas. Incluso si no rompemos nada, disparar las bolas a más de 300 f.p.s. hace que podamos herir a nuestros compañeros y crear muy mal ambiente de juego, jugamos para divertirnos y no hay diversión en volver a casa con moratones terribles. Normalmente nos harán pasar nuestra marcadora por el crono cuando lleguemos a jugar, debemos volver a pasar crono cuando cambiamos de sistema de aire, de cañón o los insets del mismo, cambiamos la configuración de la marcadora o cuando notamos de repente un aumento de alcance sin que hayamos modificado

nada. En algunos casos, las marcadoras se estropean y producen altibajos en la velocidad de disparo, esto es peligroso y es un síntoma de problemas más graves.

No entrar herramientas al campo de juego. Es terrible imaginarnos que hemos estado patrullando durante horas y que cuando entramos en contacto con el grupo de jugadores enemigos nuestra marcadora falla, por eso todos intentamos llevar lo necesario para solucionar las incidencias que nos puedan ocurrir, el problema ocurre cuando estamos intentando reparar la marcadora en medio de un tiroteo y al conseguirlo no tenemos tiempo o posibilidades de pasar crono, así que disparamos nuestra marcadora sobre nuestros contrincantes sin saber si está a más o a menos de 300 f.p.s. poniéndolos en peligro a ellos, y a nosotros también, porque no hemos realizado la reparación con calma y podemos haber cometido errores graves de montaje o regulación, forzando la marcadora y haciendo que el aire pase a más presión por su interior o incluso que piezas metálicas sueltas salgan disparadas por el gas. Para evitar estos accidentes, está prohibido llevar herramientas en el campo de juego y manipular la marcadora o el sistema de aire durante el juego.

No disparar bolas en mal estado. Aunque nos estén disparando con marcadoras bien regulas, la sensación de dolor o impacto cambiarán mucho si nos lanzan bolas frescas y que han estado bien conservadas o cuando recibimos impactos de bolas que por su forma de fabricación o por haber estado conservadas en malas condiciones, se han endurecido. Si tenemos bolas que se han endurecido, lo mejor es usarlas en los entrenamientos para practicar cortinas o puntería sobre blancos, nunca sobre otros jugadores.

Llevar todas las protecciones necesarias. Aunque nosotros tengamos la marcadora bien regulada y usemos bolas frescas y bien conservadas, puede suceder que nos encontremos con jugadores que llevan la marcadora alta, que usan bolas duras o que sufren problemas mecánicos. En estos casos es necesario que llevemos protecciones que nos aseguren que los impactos que recibimos no nos producen lesiones, así llevaremos protecciones en el cuello, en las manos y en nuestras partes íntimas , además de la máscara por supuesto. Como jugamos en el campo, las protecciones también se referirán a las caídas, torceduras de tobillo y rozaduras con ramas o espinos, por tanto la elección de calzado, guantes, las rodilleras o espinilleras, coderas y ropa exterior en general es muy importante. Deberá ser ropa resistente, que se adapte al movimiento pero que a la vez nos proteja. También tenemos que llevar una funda para la botella que impida en la medida de lo posible el impacto de rocas puntiagudas en la misma cuando nos caemos o movemos la marcadora contra obstáculos rígidos. Este peligro existe tanto en las botellas de fibra, que son más delicadas y se rompen deshilachándose, como en las botellas de metal, más resistentes pero que en caso de rotura y explosión producen metralla.



No usar padding. Igual que llevamos protecciones para no hacernos daño, la acumulación de capas de ropa o protecciones blandas puede impedir la rotura de la bola cuando somos impactados. En algunos campos está regulado el grosor y número de piezas de ropa que podemos llevar, por ejemplo, en la cabeza solo se puede llevar 1 pieza, sea pañuelo, gorra o bandana que no puede llegar más abajo de los hombros. Detalles como tener la camiseta bien tensa o colgando alrededor de nuestro cuerpo cambian la forma en que la bola nos impacta y pueden ser consideradas padding. Así, acordaremos entre todos la cantidad y grosor de las prendas y protecciones que están autorizadas y por tanto a partir de que límite estaríamos incumpliendo las normas de juego.

Todos los impactos que manchen nos eliminan. Consideraremos impactos las manchas de pintura pero no las salpicaduras, así son impactos los de tengan al menos el tamaño de una moneda de 50 céntimos o en los que haya cascarilla. Todos los impactos son válidos, tanto los que recibimos por parte de jugadores del equipo contrario como los que recibimos por parte de los jugadores de nuestro equipo. Esto se debe a que en partidas con muchos jugadores y buen camuflaje, es muy difícil distinguir quien nos ha disparado y desde donde, así, podemos creer que nos ha disparado un amigo y que haya un enemigo en una posición muy cercana en la misma línea de tiro, si le obligamos a identificarse como enemigo, se está delatando frente a los otros jugadores de nuestro equipo que pueden no haberlo detectado. Esta es una de las normas que generan más polémica, unos jugadores argumentan, relacionando el paintball con la mil-sim (simulación militar) que si a un soldado le disparan en la cantimplora, no puede beber agua, pero nada le impide disparar. En algunos campos se juega con la norma de que solo valen los impactos en la cabeza y el tronco. Lo difícil de jugar en el bosque es que normalmente no hay árbitros, además de tener una visión muy limitada de los jugadores del equipo contrario. Esto significa que debemos confiar en la palabra de los otros jugadores cuando les decimos que creemos que les hemos impactado y ellos lo niegan. Si solo consideramos eliminados los jugadores con impactos en el torso o cabeza, podemos encontrarnos con situaciones curiosas, absurdas e incluso desagradables, Jugadores que avanzan escondidos detrás de su marcadora o de su mochila, jugadores abrazados a los árboles para sacar solo los brazos y las piernas, jugadores con las piernas llenas de moratones pero que no son eliminados, etc. En realidad lo que conseguimos con estas normas parciales es generar la desconfianza, sobretodo entre los nuevos, propiciar



situaciones de disparos múltiples e innecesarios y, sobre todo, generar mucho más castigo físico entre todos los jugadores.

Para eliminar a un jugador hay que impactarle. En algunos casos consideramos que puede eliminarse a un jugador de palabra, es decir, decirle "Estas eliminado" y que salga. Esto lo hacemos para no castigar en demasía a los jugadores del equipo contrario con disparos a muy corta distancia en disparos muy claros que estamos seguros que no podemos fallar. Uno de los inconvenientes de esto es que muchas veces los disparos que vemos como más claros son a través de ramas o matorrales que pueden desviar el disparo, además de que la marcadora puede fallarnos en cualquier momento, podemos estar sin aire o sin bolas y no habernos dado cuenta con lo que si intentáramos eliminar al jugador con nuestros disparos no podríamos. El problema es que si tratamos de eliminar a un jugador de palabra, puede que el jugador contrario se gire y nos elimine a nosotros con sus disparos, para evitar esto podemos tratar de impactar a los jugadores que encontramos de espaldas o distraídos en tiroteos con otros jugadores, disparándoles a sitios donde no les duela demasiado, es mejor disparar a alguien en una pierna que en la cabeza, por ejemplo. Podríamos también disparar al portapods o algún lugar donde lleve protecciones rígidas, pero en este caso es fácil que con los nervios se le dispare la marcadora accidentalmente con lo cual nosotros recibamos un disparo a corta distancia en cualquier lugar. Esto ocurre en menos ocasiones si le disparamos a un punto en que no lleve tanta protección.

Distancia mínima y Cero-metros. No existe distancia mínima a la que podemos jugar y dispararnos. En muchos campos aplican la norma de no permitir disparos a menos de X metros, Esto se hace para disminuir la fuerza a la que somos impactados permitiendo que la bola se frene durante su trayectoria por el aire; Cuando esto sucede, es decir, dos jugadores de equipos contrarios están muy próximos, ambos suelen retroceder hasta el obstáculo anterior o algunos metros, a indicaciones del árbitro. En general, si utilizamos camuflajes adecuados, nos encontraremos con que los jugadores del equipo contrario se situarán muy próximos a nosotros y que para aplicar las normas de distancia deberíamos alertarles de nuestra posición y hacerlos retroceder x metros, esto por supuesto es contrario a todos nuestros esfuerzos por emboscarnos eficazmente y desequilibra el juego. También es fácil que si nos estamos moviendo por el bosque para alcanzar una posición que también es codiciada por el grupo contrario, varios jugadores lleguen a la posición al mismo tiempo quedando a muy poca distancia. En estos casos que todos retrocedamos puede ser muy difícil de hacer de manera justa.

No limpiarnos o hacer Deadman Walking. Repetimos que la falta de árbitros propician la aparición de la picaresca, muchas veces podemos pensar que por limpiarse una vez o por hacer ver que nos han sacado y luego pegarle un bolazo al que lleva la bandera, hemos realizado una gran jugada. El problema es que normalmente no estamos conformes en que nos hagan esta jugada a nosotros, además los otros jugadores suelen dispararnos de manera excesiva (overshoting) si consideran que solemos jugar de manera poco ética. Seguimos por lo tanto, generando mal ambiente y situaciones de peligro.

Overshooting. La forma más fácil de responder a un jugador que sospechamos que nos hace trampas es realizarle un Overshoting , es decir dispararle adrede más bolas de las necesarias para eliminarlo si él saliera al recibir el primer impacto. Estamos haciendo esto para "vengarnos" en cierta forma de los otros jugadores en una actitud que no es ni deportista ni de camaradería. En otros casos, el jugador que hace overshoting lo hace para que los otros jugadores le tengan respeto y aumentar su posición dentro del equipo o por la satisfacción misma de saber que pueden hacerlo. Estas personas son peligrosas y deben ser apartadas del grupo. Cuando jugamos contando con la presencia de árbitros, el Deadman Walking, el Overshoting o el Limpiarnos, no está prohibido, sino penado, es decir, si nos pillan penalizan a nuestro equipo, eliminando al jugador que ha hecho la falta y a 1 o más jugadores según el reglamento que se aplique.

Respetar los límites de terreno. Aunque esta norma parezca sencilla y también parezca que no pasa nada por saltársosla, al hacerlo estamos exponiéndonos a encontrar a personas que no pertenecen al juego , personas a las que podemos asustar o herir al confundirlas con otros jugadores y que además pueden denunciarnos por invadir sus terrenos o revocarnos el permiso de juego si son propietarias de toda la zona. También podemos tener la mala suerte de entrar en zonas en las cuales se crían o pastan animales que pueden considerarnos un depredador peligroso para sus crías o ellos mismos, lo que significa que pueden atacarnos. Además, os límites del campo normalmente están delimitados por obstáculos naturales tales como ríos, barrancos, carreteras, etc. y puede ser peligroso cruzarlos por la corriente, la altura o el tráfico.

Respetar los tiempos de juego. Normalmente realizamos partidas en dos tandas, es decir jugamos la misma partida desde uno y luego desde el otro lado del campo, o desde dentro de un bunker y luego tratando de asaltarlo. Si no respetamos el tiempo que tiene el otro equipo para realizar su posicionamiento, es muy probable que podamos eliminarlos con más facilidad, pero seguramente pronto dejarán de llamarnos para que juguemos con ellos.

Respetar la zona de hospital o de eliminados. Aunque las zonas de hospital y de jugadores eliminados están normalmente delimitadas con red, no se debe disparar hacia ellas o en su interior porque puede haber jugadores sin máscara o equipos desmontados que estén siendo reparados que pueden verse destruidos por un impacto directo. Básicamente, no debe apuntar a alguien o disparar más que cuando estamos en la zona de juego, ya que allí es donde todos estamos preparados para recibir impactos protegidos por las protecciones necesarias, máscara y demás. Es fácil que se produzcan impactos accidentales si apuntamos a personas, animales o propiedades fuera del juego con el consiguiente peligro y daño a la integridad o a la propiedad que puede ocasionarse.

También hay ciertas normas por lo que respecta a los jugadores eliminados...

Si un jugador se da por eliminado pero no lo está no puede volver al juego. Si un jugador recibe un impacto y cree que está eliminado y levanta la mano y dice eliminado pero luego se revisa, dándose cuenta de que no se ha roto la bola o de que era splash, no puede seguir en la partida. El motivo es que para él se ha parado el juego, es decir, al darse por eliminado los otros jugadores han dejado de dispararle, avanzar hacia él[illegible]ás, puede haber [illegible]ue le han hecho [illegible]liminado cuando [illegible]posición exacta **[illegible]án la zona de** [illegible]o reglas por las [illegible]lugar en el que [illegible]has situaciones [illegible]su uso como [illegible]sí estaban en [illegible]que quedaban [illegible]alejadas de la [illegible]juego ya que [illegible]a la zona de [illegible]rga de gas al [illegible]a medida de [illegible]esperar a los [illegible]no de juego [illegible]uro, ponerle [illegible]llevamos la [illegible]car disparos [illegible], como por [illegible]la máscara [illegible] de juego.



[illegible]clara su [illegible]brazalete, levantando la marcadora o el brazo y diciendo eliminado cada cierto tiempo. Esto se hace para que los otros jugadores no les disparen cuando estén abandonado el terreno de juego ya que si estamos en una zona de grandes dimensiones es fácil que nos encontremos con varios frentes y queremos evitar que estos jugadores nos vuelvan a disparar.

Los jugadores eliminados no pueden hablar, a viva voz, por la radio o hacer señas. Si un jugador está eliminado no puede comunicarse con su equipo porque puede suceder que su equipo no conozca la posición desde la que lo han eliminado. Además, al abandonar la zona de juego se encontrará con jugadores del otro equipo cuya posición no puede revelar a su propio bando.

Los jugadores dejarán la zona de juego llevando consigo todo su material. Esto se refiere fundamentalmente a la marcadora y los pods con bolas que estamos cargando. Seria muy ventajoso si cuando uno de nuestros compañeros es eliminado podamos usar su marcadora que es de más alta gama que la nuestra y además recibimos un bonus de munición de los pods que no haya gastado. Pero esto no es legal. Si un jugador quiere dejar sus pods, debe sacarlos del portapods antes de ser eliminado, con el consiguiente engorro si desea cambiar de posición, y, de este modo, sí que se consideraría legal que queden en el terreno de juego y puedan ser utilizados por sus compañeros.

En definitiva, las normas están o para preservar nuestra seguridad y la de nuestros compañeros o para que el juego será justo y agradable. Hay que recordar que no nos pagan por jugar al paintball sino que lo hacemos por la satisfacción de superarnos y de superar a nuestros competidores. Cuando hacemos trampas, ganamos, pero sabiendo que no lo merecemos y creando en los otros una sensación de estafa.

Muchos jugadores con los que he hablado me comentan que el bosque es un terreno de Caballeros donde importa tu palabra, dado que no hay árbitros, porque normalmente de los jugadores que se reúnen para jugar unas partidas ninguno de ellos quiere renunciar a jugar para ponerse a arbitrar, y donde hacerte una reputación de buen jugador es mejor que ganar muchas partidas o sacar a mucha gente. Esto también significa que si no nos comportamos como caballeros pronto dejaremos de ser convocados a los juegos y perderemos la amistad y el respeto de nuestros compañeros, además de no poder divertimos haciendo lo que más nos gusta, que no es Ganar o Perder, sino Jugar al Paintball.

Por supuesto, este es un compendio de las normas básicas que se utilizan para jugar en bosque, en cualquier jornada pueden aplicarse todas ellas o solo algunas, deben completarse o modificarse haciendo del Paintball un deporte vivo y actual. Además puede añadirse cualquier norma casera que haga que las partidas sean más entretenidas y siempre más seguras.





30 vs 1

Nombre Ángel Gómez Cantalapiedra
Edad 37 Años
Naciste en Medina
Nickname Angelillo
Edad a la que empezaste a practicar Paintball 23 Años
Primer equipo en el que jugaste Woodpecker's
Equipo Actual Woodpecker's
Posición en el campo Central o trasero izquierda
Un equipo Español Woodpecker's
Un Jugador Español Rubio de Triballs
Un equipo extranjero Russian Legion
Un jugador extranjero Oliver Langa
Un torneo Español Torneo Woodpecker's
Un torneo Extranjero Orlando World Cup
Tu mejor torneo Primer Millennium de Lisboa
Otros deportes cualquiera que no sea fútbol. Últimamente Parapente
Un grupo musical Abril Lavigne
Una canción la última de la película de la vida de Brian
Un actor Silvester Stallone
Una Actriz Nicole Kidnam
Un libro El Hobbit
Una película Alien El Regreso
Tu chica 10 La estoy buscando aún
Una ciudad Gijón
Una comida "güevos" fritos con chorizo
Una bebida vino tinto de rueda
Un miedo que el día tenga nada más 20 horas
Una ilusión que siga así hasta el día en que muera
Un animal Salamandra
Donde estarás dentro de 5 años Siguiendo dando caña en este deporte

Entrevista por Sara Gomila



Uno de los pocos españoles que pueden presumir de haber ganado una prueba de las Millennium Series, es una persona que nunca lo hace y todo un referente del Paintball en Mallorca.

En esta ocasión hablamos con Vicente García, 36 años, Gerente de Army y jugador de Mallorca Madness.

¿Cómo fue tu primera vez en el Paintball? En un campo de alquiler en Mallorca, Montuiri.

¿Qué recuerdos tienes de los inicios de Army en bosque? Pues todavía jugamos, muy divertido. Un grupo de amigos.

¿ Desde cuanto tiempo hace que regentas la tienda Army? y ¿Como llegaste a ello ? Es un negocio familiar, desde siempre.

¿Cómo empezasteis a competir en pista? Maxs nos hizo una oferta y probamos.
Supongo que un momento muy importante para ti fue el contacto con vuestro patrocinador Maxs , cuéntanos algo del cambio que supuso en Mallorca y para ti la apertura del Paintball Arena Pues ellos nos abrieron los ojos, siendo una de las mayores empresas del sector en Europa y empezamos a trabajar juntos. Estamos muy contentos.

¿ Cómo fue tu etapa dirigiendo el Paintball Arena ?, ¿ era un perfil de jugador muy diferente al que estás acostumbrado a tratar en la tienda? Bueno, fue una gran experiencia, el Paintball de alquiler es otro mundo , no tiene nada que ver con el diente de tienda.

¿ En qué posición juegas ? No tengo posición fija. Dependiendo de los jugadores que estemos, me adapto.

¿ Cuándo y porqué cambiasteis el nombre del equipo de Army a Mallorca Madness ? Porque el equipo Army es de bosque y Mallorca Madness para pista.

¿A que campeonatos acudís normalmente?
Millennium y SPPL

Eres el capitán y entrenador de Mallorca Madness, cuéntanos algo que digas siempre a los jugadores de tu equipo para mantenerlos motivados. Que son unos maricones y no tienen huevos.

Imaginamos que uno de tus mejores momentos como jugador fue al ganar vuestra división en el Iberian Cup del 2006. Cuéntanos un poco como te sentiste. Pues muy contento, mucha tensión y un gran alivio. Ganamos a los mejores y eso te mejora la autoestima. Pero cada torneo es una historia nueva.

¿ Cómo se prepara un equipo para acabar ganando en el Millennium ? Pues para mi, lo más importante es la estrategia. Para ganar hay que estudiar mucho. Entrenamos cada dos semanas.

Cuéntanos tus impresiones del Millennium de Toulouse 2007 y como está el equipo para el resto de los Millenniums. Bueno, claramente nos equivocamos en la estrategia. Cuando quisimos rectificar ya fue muy tarde. El resto de Millenniums se presentan muy difíciles, pues el nivel europeo es muy alto o el nivel español muy bajo…

Actualmente las partidas de bosque están volviendo a tener un gran auge entre los jugadores y vemos que muchas empresas que estaban fundamentalmente orientas a pista y competición hay sacado algunos productos de camuflaje. En Mallorca sabemos que se organizan cada pocos meses Big Games y jornadas de bosque. ¿ Cómo es para ti volver al bosque ? Pues es otro juego que no tiene nada que ver. Es un juego militar, de supervivencia y sobre todo de equipo. Yo nunca he dejado de jugar en bosque.

¿ Cómo organizáis estas partidas y que ambiente hay ?. Las organizamos a través del foro de Mallorca. El ambiente es más familiar.

¿ Ha cambiado mucho el ambiente desde los tiempos de Army a las concentraciones de ahora ? Pues para mí lo único que ha cambiado es la tecnología del material. En bosque se juega igual. En pista los "rampings" etc. han hecho un juego más rápido y agresivo.

Jugador de bosque, jugador de pista, capitán de equipo, coach o gerente de Army ¿que crees que te define más? Pues no lo sé. Mejor que opinen los demás.

Un consejo que des siempre a las personas que se acercan al Paintball por primera vez y quieren comprar una marcadora. Pueeeees les digo que esto no es un juguete y puede hacer daño, para que se conciencien de lo que se compran y no tengan ningún accidente.

Un consejo para un equipo que empieza y quiere llegar a lo más alto como Mallorca Madness ha conseguido. El peor enemigo es uno mismo. No tener miedo a perder, a recibir bolazos, ser muy humildes y lo más importante: reconocer los errores.

Una cosa que realmente haya supuesto un cambio para ti en todos estos años de evolución del Paintball. Hombre ahora es un juego más reconocido, hay más afición y más demanda.

Algo que crees que falta del paintball en España Si, más profesionales y no me refiero a jugadores. Esta lleno de listillos que se aprovechan de la ignorancia de los que empiezan.

Un proyecto que puedas comentarnos...ahora estamos trabajando en varios temas de gran relevancia.

¿ Crees que algún día se contará con una liga Balear o un Open Mallorca ? Si, por supuesto.

¿ Cómo ves la posibilidad de una liga a nivel nacional, lo crees necesario ? Bueno, es inevitable. Las ligas regionales son un comienzo pero una gran liga es un escalón más en la evolución del Paintball en España. Creo que la SPPL es la mejor alternativa de los últimos años.

CITIZEN PAINT

Un filósofo preguntó una vez si las cebras eran blancas con las rayas negras o negras con las rayas blancas y aunque es una pregunta algo estúpida o como mínimo intrascendente podemos aplicar este mismo razonamiento a algunas personas y equipos que conocemos.

Algunos jugadores son de un país y viven en otro, otros tienen padres procedentes de países diferentes, unos son de una nacionalidad y su pareja de otra, viven en un país y trabajan en otro, hay muchas combinaciones, pero en ocasiones no tienen las suficientes rayas para ser cebras.

Me han comentado muchas veces que siempre se sienten extranjeros, allí porque ya hacen algunas cosas como las hacemos aquí y aquí porque en el fondo siempre tendrán cosas de allí.

El problema no lo tienen ellos, porque en realidad no hay ningún problema. Bueno, no hay ningún problema a menos que quieran competir con sus equipos en las ligas que nosotros organizamos, y no solo competir sino que tengan posibilidades reales de ganarnos.

Entonces no son de aquí sino de allí y por tanto no pueden competir con nosotros. Establecemos normas que sabemos injustas porque es mucho más fácil y rápido que entrenar para que no puedan ganarnos.

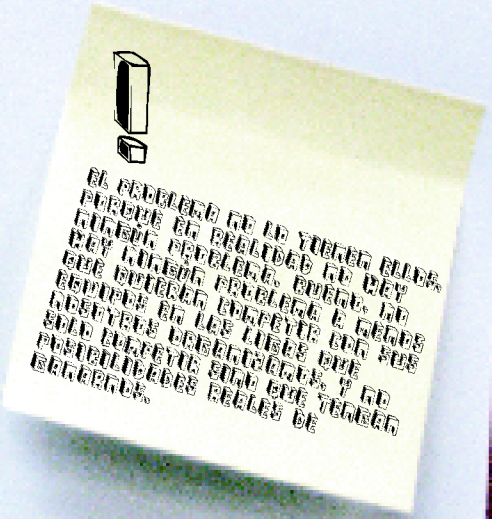
He visto muchas veces, y siempre me sorprende cuando vuelve a pasar, que se organizan ligas o campeonatos regionales, y solo se les considera regionales y cerrados a la inscripción de equipo que son de otras regiones cuando estos equipos pueden ganar las jornadas y llevarse los premios.

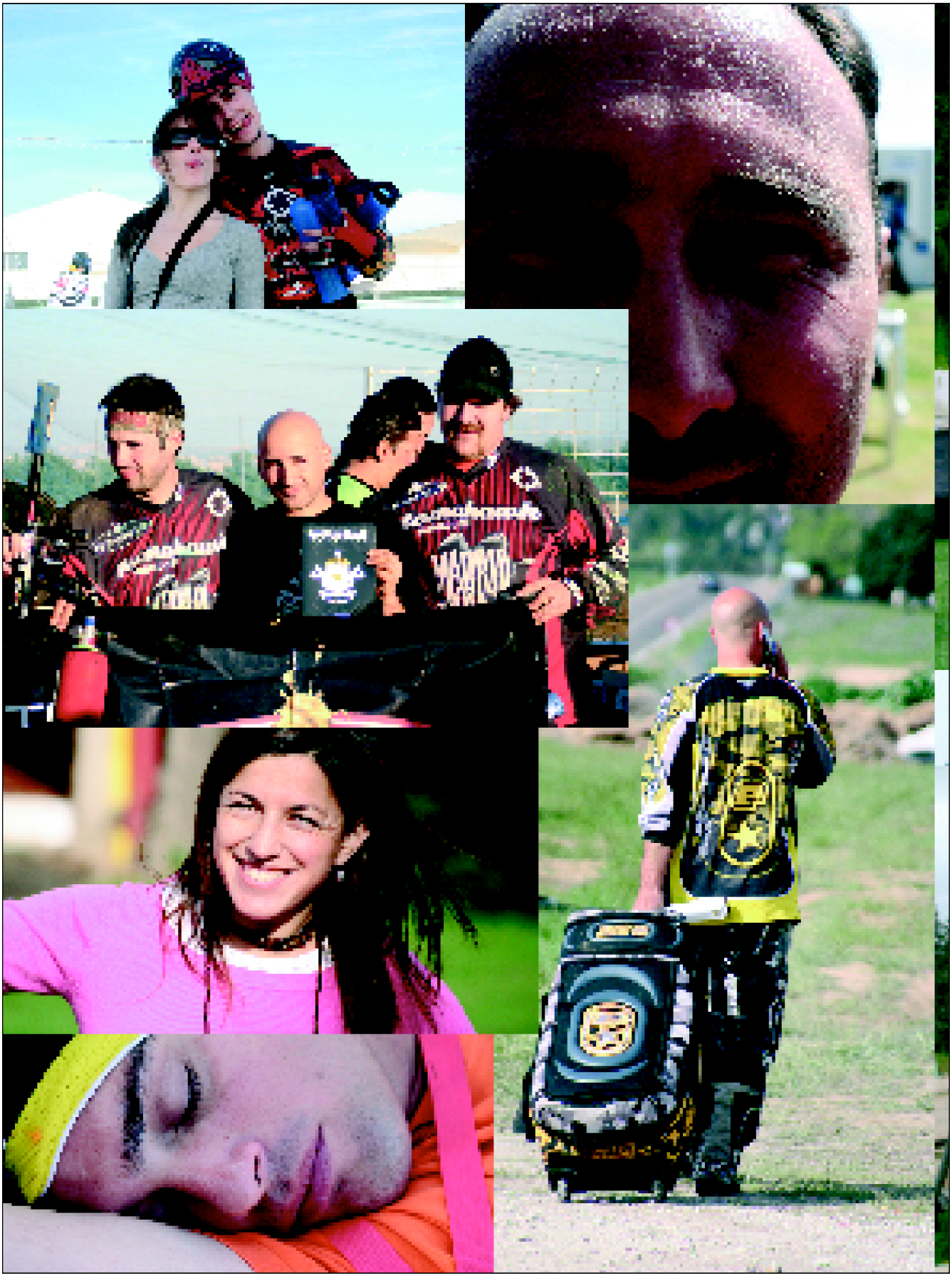
De lo contrario, la organización acepta a cualquiera que pueda pagar la cuota de entrada, porque tampoco hay tantos equipos como para ir haciendo ascos a la gente.

La duda me asalta cuando me pregunta que es lo que determina que un equipo sea de aquí o de allí. Si yo vivo aquí y trabajo aquí y monto un equipo, el equipo sería de aquí, pienso. Pero si soy de aquí y trabajo allí y monto un equipo allí. El equipo será de aquí o de allí?.

Lo extraño es que yo nunca tengo esta duda, y los que me conocen tampoco, todos pueden decir sin dudar de donde seria un equipo si lo fundara fulanito o menganito, pero siempre considerando que fulanito o menganito no tienen ningún derecho a cambiar, si son de allí, su equipo siempre será de allí, aunque ellos lleven viviendo, trabajando, entrenando y jugando aquí desde hace cien años.

Y así seguimos en nuestro castillo, cerrando las puertas a los otros equipos, ganadores de nuestros torneos por derecho divino, pero sin atrevernos a competir, a medirnos realmente con los otros, porque cuando se sale del marco de la teoría y se entra en el terreno de juego cualquier resultado es posible y frente a un equipo que no tendrá otra oportunidad de jugar y demostrar lo que vale, un equipo que puede enfocar la rabia que le producen nuestros prejuicios en ganarnos, contra esos equipos no hay teoría que valga, o realmente somos tan buenos como nos creemos o mordemos el polvo.







Zona Paintball magazine

Puntos de distribución

Estratego España
Serrano nº 35
28070 - Madrid
www.estratego.es

Total Paintball
Pau de la 196
08013 - Barcelona
www.total-paintball.com

Xtreme Paintball
Río Ulla nº3
San Pedro del Pinatar
30740 - Murcia
www.xtremepaintball.es

Adrenalicia
Pablo Iglesias 15
O Grove
36980 - Pontevedra
www.adrenalicia.com

Army O. de C.
Carretera Esglaieta Can Roca
Esporas - 07190 - Mallorca
www.armyinmallorca.com

Mérida Aventura
Santa Eulalia 10 (Estarcos)
Mérida - 06800 - Badajoz
www.meridaaventura.com

Tenerife Paintball
Palrona de Canarias
edf. Universidad 1 Portal 4 Piso 7D
La Laguna
38320 - Santa Cruz de Tenerife
www.tenerifepaintball.com

North Paintball
Kalchorri 10-4º Izq.
Berriozar - 31013 - Navarra
www.north-paintball.com

Mercury Paintball
Avda. Acapulco 13
Fuengirola - 29640 - Málaga
www.mercurypaintball.com

Agaiti
Arraulete 18
Eibar
20600 - Guipuzcoa
www.agaiti.com

Paintball Can Garriga
Ctra Lagostera Km 21,5
Mas Can Garriga
Tossa de Mar - 17320 - Gerona
www.cangarriga.com

Paintball Cueto
Covadonga 7
39012 - Santander
www.paintballcueto.com

Victory Paintball Supplies
Rosa lo 85
Es Castell - 07720 - Menorca
www.victorypaintballsupplies.com

Si está interesado en ser punto de distribución de zonapaintball Magazine, póngase en contacto con nosotros en el teléfono 691 212 516 , o a través de nuestro correo revista@zonapaintball.com

Si está interesado en suscribirse a zonapaintball.com, envíenos un correo a suscri@zonapaintball.com para recibir todos los detalles.


Love For The Game
www.tomahawkpaintballs.com