

**Zona**

# Paintball

m d g d z i n e

Número 6 4 Euros

Julio - Agosto /2007/  
[www.zonapaintball.com](http://www.zonapaintball.com)







Tomahawk  
**Love  
For The  
Game**

**Tomahawk**  
Paintballs

[www.tomahawkpaintballs.com](http://www.tomahawkpaintballs.com)



# Te

# Todo

Llega el calor, llega el verano, y con él, el ralentizamiento de la práctica del paintball. En este número encontraréis una serie de sabios consejos para aquellos que, a pesar de la climatología, se decidan a seguir jugando durante los meses estivales. Pero el calor altera los ánimos. A la vista del incremento de competitividad y los sempiternos problemas de arbitrajes, asignatura más pendiente aún en nuestro deporte que la creación en sí de una Federación, podemos afirmar que el termómetro no solo sube por la temperatura, si no por los ánimos. Curiosamente, un deporte 100% amateur en nuestro país, se está transformando cada vez más en una práctica profesional en lo que a los intereses personales se refiere. La competitividad, las ganas de estar en lo más alto, la necesidad de estar por encima de los otros de la forma que lo estamos viendo, responde más a una actividad profesional, que a la meramente lúdica o amateur que tenemos en España. Seamos sinceros, no existen jugadores que se ganen la vida practicando paintball. De hecho, casi podemos afirmar que ningún jugador en España recibe ninguna compensación en metálico por realizar su "trabajo". Y decimos "casi" porque no podemos hablar desde la completa certeza, aún teniéndtola. Entonces... ¿de dónde sale tanta agresividad, tanta necesidad de machacar al contrario? . No quiero ni pensar lo que podrá llegar a ser esto cuando los intereses comerciales sean ciertos por parte de los jugadores. Como el panorama siga así, en poco tiempo serán más y más las ligas que no tendrán continuidad. Trabajo, mucho trabajo, pérdidas económicas, malestar de los jugadores, arbitrajes cuestionables, falta de deportividad... el panorama es negro, y el Refranero español, el sabio Refranero, tiene más de una entrada aplicable a estos menesteres que no vamos a reproducir por decoro pero que para los buenos entendedores va de señoras de vida "alegre" que salen doloridas de su profesión. Clama señores, calma, descanso y buenos alimentos, que aún queda mucho por hacer...

# El

## INDICE

p4 - Breves  
p6 - Liga Extremeña  
p8 - Liga catalana  
p14 - Liga de Levante  
p17 - Liga Cantabria  
p19 - SFFL  
p24 - Paintball Playa  
p26 - Paintball ROL  
p28 - Max Masters

p30 - Paintball Base  
p34 - Horario de verano  
p38 - Panorama FRO  
p40 - Be coach  
p45 - 30vsl  
p46 - Entrevista  
p48 - collage  
p50 - citizen paint



### Director

Fernando Alvarez  
fernando@zonapaintball.com

### En este número han colaborado

Jaume Armengol  
Zelia Generoso  
Sara Gomila  
Natalia González  
Jonathan Hurtado  
Miguel Villalonga  
Gaetano Vitale  
Guillermo Gutiérrez  
Roberto Racho

### Diseño gráfico

Bruno Ochaíta  
Ciro Tordable

### Suscripciones

suscri@zonapaintball.com  
Tlf. 691 212 516

### Publicidad

anuncios@zonapaintball.com  
Tlf. 691 212 516

### Distribución

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

### Imprime

Egea Impresores, S. L.

### Es una publicación de



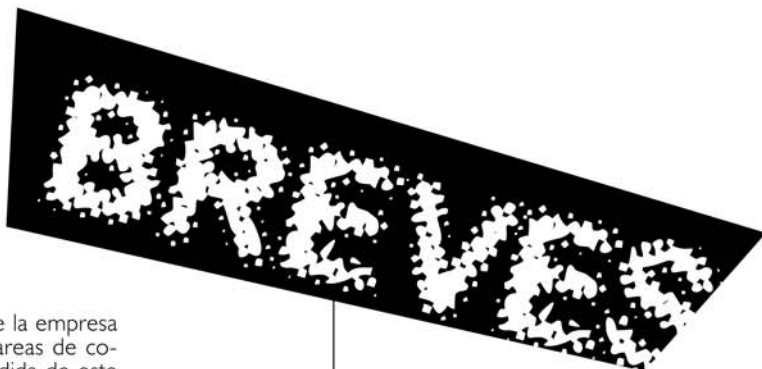
zonapaintball Magazine no se responsabiliza de las opiniones de sus colaboradores, así como de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en esta publicación.

### Queda terminantemente

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

Deposito Legal SE-3879-06  
ISSN 1886-8258

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



## Xtreme Paintball deja la SPPL

La SPPL se ve en la obligación de anunciar que la empresa Xtreme Paintball ha decidido abandonar las tareas de co-organizador de la liga. La SPPL lamenta la pérdida de este colaborador en mitad del transcurso de la liga, pero ya está trabajando para poder ofrecer las mismas condiciones en la prueba que Xtreme Paintball organizaba el próximo día 28 de julio en Murcia. La organización solicita a los equipos que, hasta nuevo aviso, se abstengan de realizar reservas de hoteles y/o vuelos. Tan pronto como les sea posible confirmarán el emplazamiento donde se celebrará la tercera jornada, aunque todo apunta a la localización de las dos primeras, Adrenalicia Tematic Paintball en Algete, Madrid.

1

2

## M5 tendrá consideración de campeonato durante el 2007

Los organizadores de Millennium Series, haciéndose eco de la petición de un reducido número de equipos con intenciones de jugar todas las mangas en esta categoría, han decidido dar naturaleza de campeonato a M5, lo que supondrá la consecución de puntos en cada jornada, así como la proclamación final de un campeón de temporada.



## Nueva web de Agaiti

3

Debaventura ya ha lanzado su nueva web, [www.agaiti.com](http://www.agaiti.com), en la que se incluye el catálogo de material y ropa de paintball, además de otras nuevas secciones en las que están trabajando en ellas como el boletín para poder darse de alta gratuitamente y que os lleguen noticias como quedadas, torneos, Big Games, etc., para que así podáis estar informados de todo. La web es totalmente diferente a la que tenían actualmente. Aunque todavía no está acabada, siguen trabajando en ella, pero ya podéis ir echándole un vistazo.

4

## Tippmann en Europa

La marca americana fabricante de multitud de piezas y accesorios para el mundo del Paintball ahora está pisando muy fuerte en Europa y a expandido muchísimo su presencia por todo el viejo continente.



5

## Matty Marshall Coach

Así es, el ex jugador del equipo profesional Sacramento XSV, Ahora dedica su tiempo y sabiduría a entrenar un equipo en particular, Unknown Soldiers, Con los que pretender llegar muy lejos.



## Caso STAKO

6

Increíble el revuelo que se a montado con el problema aparecido en el Millennium Series con las botellas de aire de la marca STAKO. De ser la opción mas deseada, por su reducido peso a pasado a ser la mas temida, por su dudosa calidad en algunas series de fabricación. Millennium Series Y STAKO trabajan conjuntamente para resolver el caso.

# STAKO®



7

## IPPU - International Paintball Players Union

Será la voz encargada de representar a los Equipos y jugadores en casos ante organizaciones como el Millennium Series. Algo mas de 80 equipos ya estan registrados. Estará comandada por: Frederikke Iuel-Brockdorff de FL Charms, Laurent Capron de Scalp, Magued Idris de Stockholm Joy Division, Niklas Agréus de Stockholm Ignition y Frank Vallée de Oslo Menace.( [www.internationalppu.org](http://www.internationalppu.org) )





# LIGA EXTREMEÑA

Fernando Alvarez

## Tras tres jornadas, y con una clasificación apretada hasta el último momento, concluyó la Liga Extremeña de Paintball en formato UAPL

A pesar del temor de la organización por las condiciones meteorológicas, el pasado sábado 28 de Abril se celebró la última jornada de la Liga Extremeña de Paintball con un día excelente.

Los equipos asistentes a esta última manga fueron tan solo 6, pero eso no mermó la competencia hasta el último momento, porque un fallo de cualquiera de los equipos de cabeza sería suficiente para trastocar la clasificación final.

Debido a estas circunstancias, la jornada se vio teñida de mucha tensión tanto fuera como dentro del campo, lo que hizo mella en los equipos de cabeza dando un inesperado giro al resultado final de la misma.

Fueron estas circunstancias las que aprovechó Woodpecker's B que, tras su irregular paso por la liga, consiguió subir a lo más alto del podium. Contó, todo hay que decirlo, con la inestimable ayuda de Alan "Cannaya" Luna, que también en su equipo matriz para esta competición, Tarifa Poison. La mencionada tensión, el hecho que no tenían nada que perder ni ganar en la clasificación general, y la presencia de Cannaya entre sus filas, dio origen al cocktail final que les aupó a la victoria.

El segundo puesto fue para el equipo hermano del primero, Woodpecker's, que si que se jugaba el ser o no ser en esta jornada. De hecho, de haber "apretado" un poco más, podrían haber compartido el segundo puesto en la general con Dragons, en lugar de hacerlo, como a la postre sucedió, con Tarifa Poison.

La tercera plaza quedó en manos de Dragons, muy afectado por las presiones exteriores, principalmente de parte del equipo gaditano. Con un buen y agresivo juego, como viene siendo habitual, podrían haber conseguido más si no se hubiesen quebrado ante la presión.

En cuarta posición, Tarifa Poison, más interesados en jugar fuera que dentro del campo. Su presión llegó a ser agobiante durante las partidas de sus contrincantes, pero les pasó factura dentro del campo, al igual que al resto de sus oponentes. Si bien este "pinchazo" les privó de optar a la primera plaza de la general, no les apeó de la segunda ya que el fiasco de los equipos de cabeza fue general.

Los anfitriones, Romanitos, perdidos y desconcentrados, se conformaron con la quinta plaza de esta manga, pero por el, ya nombrado hasta la saciedad, pinchazo general, les fue suficiente por tan solo un punto para conseguir la victoria final de la liga, curiosamente sin subir a lo más alto del cajón en ninguna de las jornadas.

El farolillo rojo de la jornada lo portaba el equipo sevillano Acid Face. La organización recalca la buena previsión de futuro para este equipo, estrenado aquí en competiciones en un formato que necesita de mucha experiencia, picardía y velocidad, aspectos que han sido, a todas luces, los condicionantes para sus resultados finales. A pesar de ello, por su juventud y afición, si siguen el la brecha serán un equipo a tener en cuenta en el futuro.

Si el arbitraje ha sido causa de polémica durante toda la liga, más en esta jornada en la que los nervios estaban a flor de piel. Aún así, la organización valora positivamente la actuación de los árbitros en este formato en el que las decisiones son cruciales en segundos.

A pesar de ello, el compañerismo y buen ambiente entre jugadores ha sido la tónica predominante de toda la liga. Como prueba de ello, el reparto del tercer puesto de la general entre Woodpecker's y Dragons.

La organización nos ha mostrado su interés por la continuidad de esta liga y en este formato, dado el éxito de la misma y el gusto de los participantes por las excelentes instalaciones de las que dispone Mérida Aventura para la práctica de este deporte. 🐼





### Clasificación Última Jornada

|    |                |
|----|----------------|
| 1° | Woodpecker's B |
| 2° | Woodpecker's   |
| 3° | Dragons        |
| 4° | Tarifa Poison  |
| 5° | Romanitos      |
| 6° | Acid Face      |

### Clasificación Final

|    |                |          |
|----|----------------|----------|
| 1° | Romanitos      | 26 Ptos. |
| 2° | Tarifa Poison  | 25 Ptos. |
| 3° | Dragons        | 24 Ptos. |
| 4° | Woodpecker's   | 24 Ptos. |
| 5° | Woodpecker's B | 21 Ptos. |
| 6° | Acid Face      | 16 Ptos. |
| 7° | Eternia        | 12 Ptos. |
| 8° | Hades Knights  | 5 Ptos.  |







## LIGA CATALANA

Crónica de la 3ª jornada de la liga catalana 2007  
Jaume Armengol

### **Después de dos aplazamientos debidos a inclemencias meteorológicas, el domingo 13 de mayo se celebró bajo un sol radiante la 3ª jornada de la Liga en las instalaciones de Can Garriga**

Finalmente, tanto el grupo Trons (Trons y Trons 2) y Vándals, tras anunciar su abandono de la Liga por desacuerdo con algunas decisiones de la Junta Organizadora, debido a la presión de sus patrocinadores desistieron de su intención inicial y continuaron su participación.

Por otra parte Tarragona Predators comunicaron que no podrían asistir a esta jornada por un malentendido en el cambio de fechas de esta jornada, por el mismo motivo Tragabolas, solo se presentó un solo jugador. Sin Perdón y No Pasaran Magestic, no se presentaron, estos últimos junto a Almogàvers 2 y Tragabolas eran los encargados del arbitraje de esta jornada.

Dada la falta de árbitros, se decidió jugar a un solo campo y unir al único jugador de Tragabolas (Jaume "Bio" Armengol) con Almogàvers 2.

Gracias a la colaboración de un jugador de Xots, que no jugó para encargarse de controlar el crono, y al esfuerzo de todos los equipos para agilizar al máximo los controles de crono, así como el excelente fair-play que se vivió en esta jornada, con ninguna acción polémica a destacar, la competición pudo terminar incluso una hora antes de programado, a pesar que, como viene siendo costumbre, se comenzaron a jugar las primeras partidas con más de media hora de retraso.

Las partidas se iniciaron en el campo 1, con la partida Five Stars vs. Xots, partida que concluyó con victoria de los lleridanos Five Stars con tan solo un jugador activo en el campo.

Una situación similar se vivió en la partida que enfrentó a los subcampeones de la jornada en división B, Trons 2 contra Can Avis, que ganaron estos últimos, también con tan solo un jugador.

Absolut, en división B, aseguraron una vez el liderazgo en su categoría, alzándose, una jornada más, con el primer puesto. Con un juego agresivo y muy efectivo ganaron todas sus partidas, sin dejar de mencionar que en su encuentro con Can Avis lo llegaron a pasar mal, ya que se quedaron con tan solo un jugador contra dos, pero finalmente el joven jugador de Absolut consiguió colgar bandera.

Una de las partidas más espectaculares fue la que protagonizaron Xots contra los mallorquines de PCM Underground, que por primera vez en esta temporada no estuvieron en los puestos de podium. Los gerundenses Xots con una partida muy rápida, que descentró completamente a los mallorquines, ganaron este enfrentamiento.

Otra partida muy rápida fue la que jugaron Almogàvers contra Xots, pero esta vez la bandera se la llevaron los Almogàvers.

Después de un merecido descanso de los árbitros, en que

los jugadores aprovecharon para volver a "caminar el campo" se reanudó la jornada en el campo 2. Los oscenses de Zona Shork-Blackhorse, con un jugador menos, ganaron a Can Avis.

PCM Underground, mucho más agresivos, barrieron literalmente a los Vándals, manteniendo a sus cinco jugadores dentro del campo.

Almogàvers ganó el duelo contra los Five Stars. Al final los Almogàvers volvieron a ganar la jornada y son los favoritos para alzarse con el campeonato, en segunda posición volvieron los Five Stars, que entran en lucha por el tercer puesto con PCM Underground en la clasificación general y cerraron el podium de división A Xots. En División B, el primer puesto fue para los Absolut, que tienen el título a un paso, la segunda posición fue para Trons 2 y la tercera fue, también, para el segundo equipo de Xots.

La jornada terminó con la entrega de premios y con la decisión de recuperar las dos jornadas anuladas el domingo día 10 de junio. Una jornada se disputará por la mañana y otra por la tarde, dando así fin a esta accidentada temporada de la Liga Catalana.

Los jugadores desaparecieron rápidamente para evitar el colapso circulatorio de la salida del Gran Premio de España de Formula 1 que se disputaba en Montmeló, algunos incluso pudimos disfrutar por televisión de las últimas vueltas. Los que se quedaron pudieron deleitarse con los bocadillos de butifarra que prepararon en el nuevo chiringuito que ha montado Sergio Bruna a pie de los campos donde se celebra la Liga Catalana. 🐷







**Brains Boards by Victory Paintball Supplies**  
**Next generation in paintball electronics**

**[victorypaintballsupplies.com](http://victorypaintballsupplies.com)**





## LIGA CATALANA

4ª y 5ª jornada de la Liga Catalana de Paintball 2007  
Jaume Armengol

El Domingo 10 de junio se celebró la "macro" jornada de recuperación de las dos mangas anteriormente anuladas, terminándose con ello una difícil temporada en lo que a organización se refiere.

Las dos jornadas se jugaron, una vez mas, en las magnificas instalaciones de Can Garriga en Tossa de Mar, una durante la mañana y otra por la tarde.

La falta de equipos para arbitrar y la certeza que varios equipos no asistirían a la jornada (Tarragona Predators en División A y No Pasaran Magestic, Sin Perdón, Can Avis y Trons 2 en División B) hizo que la organización decidiera jugar estas dos mangas en un solo campo, tal y como ya se hizo en la anterior jornada.

Durante el día brillo un fantástico sol, cosa que provocó muchas visitas al bar, que Can Garriga había montado, para refrescarse.

La jornada de la mañana fue arbitrada por el equipo Almogàvers con ayuda de Oscar de Xots en el crono. Aún empezando tarde, para variar, gracias a la colaboración de todos los equipos, la jornada terminó una hora antes de lo previsto.

El arbitraje de Almogàvers fue muy discutido, ya que los nervios de la última jornada, la presión de varios equipos para entrar en el podio y el hecho de que arbitaban a su equipo filial provocó algunas acaloradas discusiones dentro del campo, por algunas decisiones polémicas.

La primera partida la jugaron Five Star y Tragabolas que volvían a contar con Virgilio "Virgi" Cárdenas de Madrid Nightmares y con Elena "Yensi" Cuesta. Los Tragabolas mandaron a su delantero, Toni Mateos a los 50 directamente. Tras sacarse varios jugadores mutuamente la partida terminó con victoria para los leridanos de Five Star.

En la partida entre Almogàvers 2 contra Five Star, donde los dos equipos luchaban por el primer puesto, es donde hubo mas polémica, ya que varias decisiones tomadas por los árbitros fueron puestas entredicho por Five Star. La partida la ganaron los Almogàvers 2.

En la partida que enfrentó a los Xots contra los Vándals, la configuración del campo, con un gran obstáculo central, permitió ver

el primero de los cero metros que nos deparaba el día. Tras varios intercambios de bolas, "Plata" de Vándals realizó un cero metros a Xevi, por la parte superior del obstáculo. La partida acabó con victoria para los jóvenes Vándals.

Los mallorquines de PCM Underground no tuvieron una buena jornada y tras los resultados obtenidos por la mañana se vieron descolgados del podio final. Perdieron espectacularmente contra Tragabolas por un contundente 3 + 5 para los tarraconenses con una partida muy agresiva por parte de Virgi que realizó un fantástico avance por la banda, mientras los 50 eran otra vez controlados por Toni. Posteriormente, PCM Underground barrieron de la pista a los Almogàvers 2 en menos de medio minuto en una, aunque corta, bonita partida.

El podio fue para los Five Star, en primer puesto, Almogàvers 2, en segundo y Tragabolas consiguieron su único podio en esta temporada, acabando en tercer lugar.

En la partida que enfrento Trons contra Five Star, Denis "Gangsta" de Trons, estuvo a punto de dar la sorpresa al quedar solo ante dos jugadores. Denis, avanzó por la banda sacando a uno de los Five Star, tras unos precisos snap shots, pero perdió de vista la segundo jugador de Five Star que le sorprendió eliminándolo y dando la victoria a su equipo.

En la división B, al haber tan solo 3 equipos, hubo muy pocas partidas y podio para todos ellos. Cabe destacar la derrota, una de las pocas que han tenido los Absolut esta temporada contra Xots 2, que contaba con Zelenaye en el equipo. Los Zona Black-Horse, muy motivados jugaron muy bien, mejorando sus resultados de jornadas anteriores.

Por la tarde y  
g a n a d o  
d e

gracias a que por la mañana se había una hora, se adelantó el comienzo la última jornada. Los equipos, medio recuperados del esfuerzo de las partidas matinales y gracias a unas deliciosas butifarras y hamburguesas que servían en el bar, tomaron fuerzas para encarar la recta final de la liga, donde el primer puesto de división A estaba en juego entre Five Star y Almogàvers 2. El tercer puesto era ya para los Almogàvers.

En División B, el campeonato ya estaba decidido, los Absolut ya eran los ganadores matemáticos, Xots 2 y Zona Black-Horse, gracias a los forfaits del resto de los equipos también tenían el podio asegurado.





El arbitraje corrió a cargo de los PCM Underground y se realizó sin ningún problema.

Otra vez inauguraron la manga los Five Star enfrentándose con los Tragabolas que, esta vez, con un cambio de táctica, sorprendieron a sus oponentes. Aunque al final la partida se complicó para los Tragabolas, Jaume "Bio" Armengol se arriesgó con un cero metros sobre "Amigo" de Five y tuvo la suerte que las bolas no reventaron y consiguió una ventaja vital para su equipo. Al final los Tragabolas se tomaron la revancha de la partida de la mañana y ganaron a los Five Star.

Denis "Gangsta" de Trons protagonizó otra bonita partida contra Xots, ya que quedaron él y Eric, del equipo contrario, uno contra el otro, solos en el campo. Tras varios cambios de obstáculo y de varios snap shots, fue Denis quien se llevó el gato al agua.

Five Star también se tomó la revancha y ganó a los Almogàvers 2 y Almogàvers, cosa que les dio matemáticamente el primer puesto de la clasificación final. El derbi entre Almogàvers y Almogàvers 2, estuvo marcado por la lesión de Jaume "Raven" antes de entrar en el campo, por intentar matar un insecto (aunque parezca increíble), así pues los Almogàvers 2 entraron con tan solo cuatro jugadores, aun así se alzaron con la victoria, tras una fantástica jugada de "Jona" que despistó a Roc "Pipo" he hizo que diera la espalda a Gabi que lo eliminó.

En la última partida de la jornada, que enfrentó a Xots con Tragabolas, Jaume "Bio" Armengol, se quedó solo ante cuatro jugadores de Xots, e intentó un dead man walk, aunque Alberto "Bertu" lo cazó. Tras la eliminación de Bio, y tras su anunciada retirada de los terrenos de juego, el público coreó su nombre a modo de despedida.

El podio de la jornada de la tarde fue otra vez para los Five Star, en primer puesto, Almogàvers 2, también repitió en segundo lugar y el otro equipo de Almogàvers ocupó el tercer cajón.

En División B, una pésima jornada de Absolut, que ya se sabían campeones, los relegó al tercer puesto, Xots 2 esta vez ganaron la jornada y los chicos de Zona Black-Horse consiguieron ser los segundos, cosa que les hizo entrar en el podio final.

Tras el recuento de los puntos totales por parte de la organización, Oscar, Presidente de la Associació Catalana per la Promoció del Paintball (ACPP) y Jaume "Raven", las dos personas que han organizado principalmente esta liga, entregaron primero los premios correspondientes a las dos jornadas.

Se entregaron, también, dos trofeos a Yensi y Zelenaye en reconocimiento al juego y esfuerzo realizado por venir desde Madrid y por demostrar que las chicas son igual de buenas jugadoras que los chicos. También se entregó un premio honorífico a Jaume "Bio" Armengol, en reconocimiento a la labor realizada estos últimos años en la organización de la Liga Catalana. Se terminó con la entrega de los trofeos y premios en metálico a los ganadores de la 6ª edición de la Liga Catalana de Paintball y con remoción de Jay, capitán de los Five Star, que sus compañeros le brindaron a modo de celebración por su victoria en División A.

Oscar, anunció que el equipo Xots organizará una liga de Xball mensual, limitada a 16 equipos en modo Open, que empezará, previsiblemente, este verano y se disputará en Can Garriga.

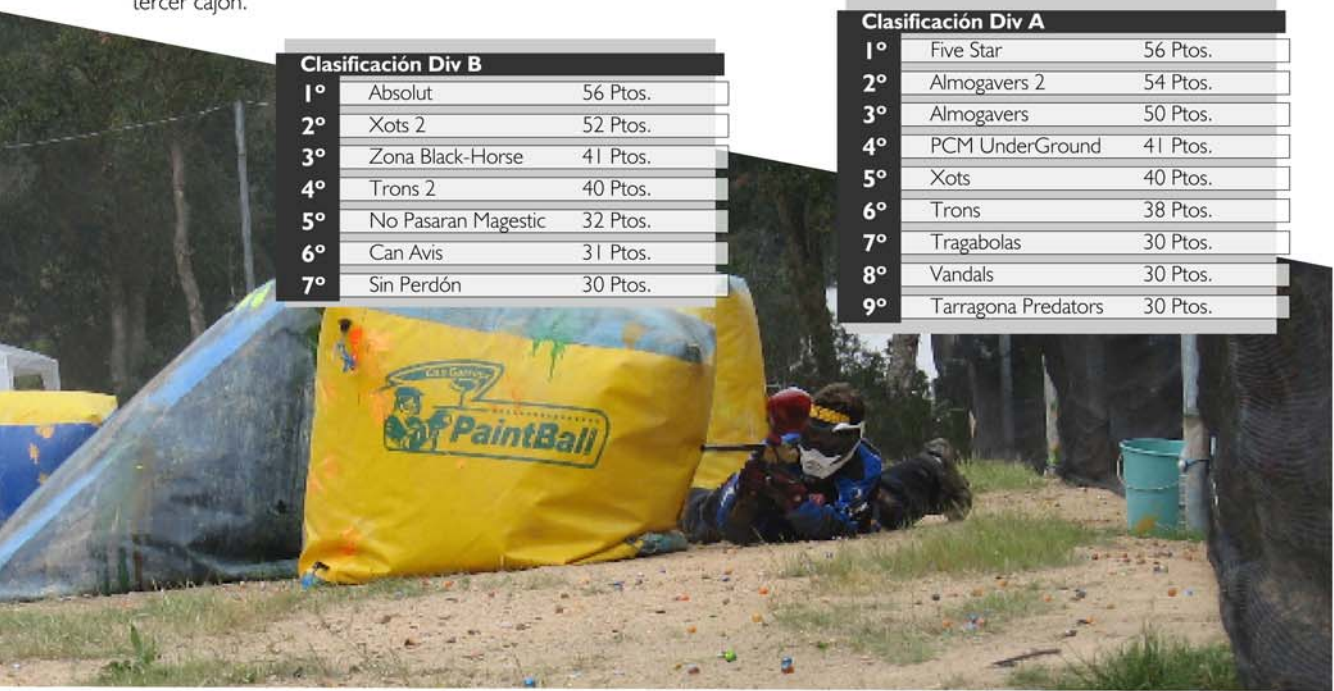
Para el año que viene y vista la disposición de los jugadores este año para colaborar y organizar la Liga, el torneo esta herido de muerte, tal y como lo hemos conocido durante estos últimos años. Aunque tampoco dudamos de que alguien, sea campo o jugadores con ganas renovadas asumir la organización, deje que Cataluña se quede sin su Liga, después de seis años de duro trabajo por parte de las diferentes personas que se han hecho cargo de ella. 🐾

#### Clasificación Div B

|    |                     |          |
|----|---------------------|----------|
| 1º | Absolut             | 56 Ptos. |
| 2º | Xots 2              | 52 Ptos. |
| 3º | Zona Black-Horse    | 41 Ptos. |
| 4º | Trons 2             | 40 Ptos. |
| 5º | No Pasaran Magestic | 32 Ptos. |
| 6º | Can Avis            | 31 Ptos. |
| 7º | Sin Perdón          | 30 Ptos. |

#### Clasificación Div A

|    |                     |          |
|----|---------------------|----------|
| 1º | Five Star           | 56 Ptos. |
| 2º | Almogavers 2        | 54 Ptos. |
| 3º | Almogavers          | 50 Ptos. |
| 4º | PCM UnderGround     | 41 Ptos. |
| 5º | Xots                | 40 Ptos. |
| 6º | Trons               | 38 Ptos. |
| 7º | Tragabolas          | 30 Ptos. |
| 8º | Vandals             | 30 Ptos. |
| 9º | Tarragona Predators | 30 Ptos. |











TOTAL-PAINTBALL.COM

Atención personal

C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona

Info@total-paintball.com

☎ 902 99 80 59



VIEWLOADER



TIPPMANN

**BOSQUE**



**COMPETICIÓN**

Servicio técnico certificado



**DISTRIBUCIÓN A CAMPOS**

Bolas, marcadoras, máscaras, redes, todo en Co2 y aire comprimido, chalecos de protección, monos, hinchables, campos temáticos.

Asesoría profesional. Presupuesto y asesoría inicial sin compromiso.

Catálogo on-line

TOTAL-PAINTBALL.COM



# LIGA DE LEVANTE

**Durante esta temporada, 21 han sido los equipos que en una u otra jornada han estado presentes en esta liga. Un buen número que hace ver la buena salud de la que cuenta nuestro paintball, y que hace difícil comprender la decisión que veremos al final de este artículo.**

Como ya sabréis, la segunda jornada quedó suspendida por inclemencias meteorológicas, algo de las que pocos eventos se han librado este año. La organización decidió celebrar esta manga, tan un segundo aplazamiento, el día 12 de Mayo, en las instalaciones del polideportivo municipal de San Javier, Murcia, que tan del gusto de los jugadores son por sus excelentes dotaciones.

Para esta jornada, se dieron cita 13 de los 14 equipos. Inicialmente inscritos. Las tres primeras plazas estaban en juego aún, ya que un despiste de cualquiera de los aspirantes podía decantar la balanza en cualquier momento. Pero no hubo sorpresas, las tres primeras posiciones quedaron inmutables tras la celebración de esta última jornada.

El primer puesto de la jornada, y a la postre de la liga, fue para Angry Fish, que demostró una gran superioridad de juego, consiguiendo la diferencia más abultada, respecto a sus inmediatos rivales, de toda la liga, lo que da una idea de lo motivados que llegaron a esta última manga, no perdiendo ni una sola partida.

El segundo puesto se lo llevó Biohazard, que tuvieron problemas en dos de sus partidas, dejándole sin opciones al título que, por otro lado no habrían tenido dada la excelente actuación de Angry Fish.

La tercera posición quedó en Aquatrek, un equipo que ronda y da juego en muchas de las ligas españolas con muy buenos resultados. También perdieron dos de sus partidas.

Cerrando el podium, encontramos a Triballs, a tan solo 15 puntos de Aquatrek, que no les fue suficiente para arrebatarle la cuarta posición de la general a Paintball Sport Totana, quintos clasificados en esta manga, y cuartos en la clasificación general final.

La organización no tiene del todo clara la continuidad de esta liga. Es un secreto a voces pero es un problema que se va extendiendo más y más a lo largo y ancho de nuestra geografía. Los problemas que suscitan la organización de un evento de estas características, cada vez se ven más lastrados por diversos problemas que hemos ido señalando desde estas páginas en más de una ocasión. Es una pena que una liga de tan buena organización y entorno esté abocada a la desaparición. Tenemos mucho que aprender aún. 🐼



**Clasificación de la Jornada**

|     |                  |           |
|-----|------------------|-----------|
| 1º  | Angry Fish       | 780 Ptos. |
| 2º  | Biohazard        | 605 Ptos. |
| 3º  | Aquatrek         | 555 Ptos. |
| 4º  | Triballs         | 540 Ptos. |
| 5º  | Paintball Totana | 490 Ptos. |
| 6º  | Xtreme Kids      | 465 Ptos. |
| 7º  | Peace Makers     | 450 Ptos. |
| 8º  | Hellboys         | 405 Ptos. |
| 9º  | Made in Spaint   | 360 Ptos. |
| 10º | Xtreme Tsunami   | 315 Ptos. |
| 11º | DRM              | 305 Ptos. |
| 12º | Maniacs          | 270 Ptos. |
| 13º | La Gentuza       | 210 Ptos. |
| 14º | Scorpions        | 0 Ptos.   |

**Clasificación Final**

|     |                   |             |
|-----|-------------------|-------------|
| 1º  | Angry Fish        | 323,5 Ptos. |
| 2º  | Aquatrek          | 291 Ptos.   |
| 3º  | Biohazard         | 284,5 Ptos. |
| 4º  | Paintball Sport   | 253,5 Ptos. |
| 5º  | Triballs          | 239,5 Ptos. |
| 6º  | La Gentuza        | 174 Ptos.   |
| 7º  | Xtreme PB         | 172,5 Ptos. |
| 8º  | Maniacs           | 152 Ptos.   |
| 9º  | Hellboys          | 140 Ptos.   |
| 10º | Xtreme Kids       | 137,5 Ptos. |
| 11º | Torvel            | 121 Ptos.   |
| 12º | Tsunami Xtreme    | 120,5 Ptos. |
| 13º | Biohazard Factory | 112 Ptos.   |
| 14º | Peace Makers      | 90 Ptos.    |
| 15º | Omeyas            | 88 Ptos.    |
| 16º | DRM               | 86 Ptos.    |
| 17º | Scorpions         | 76,5 Ptos.  |
| 18º | Mallorca Madness  | 47,5 Ptos.  |
| 19º | Porns Stars       | 38 Ptos.    |
| 20º | Made in Spaint    | 36 Ptos.    |
| 21º | Frozen Painters   | 15 Ptos.    |





**Web, Foro, galería fotográfica, Revista,  
y ahora en zonapaintball.tv servidor de video**

**zonapaintball es Paintball en España**





## LIGA CANTABRA

Desde la edición de nuestro anterior número, se han jugado las dos jornadas finales de la Liga Cantabria. Aquí os ofrecemos los resultados.

El pasado 19 de Mayo se celebró la segunda jornada de la Liga Cantabria de Paintball. En esta ocasión, la organización hizo valer esta manga para el IV Torneo Ciudad de Santander, muy apreciado por los jugadores del norte y del resto de España. Amadeo de Paintball Cueto, una vez más, corrió con la exquisita organización a la que tiene acostumbrados a los equipos que acuden a sus eventos.

La inscripción para este Torneo quedó cerrada a 10 equipos, y quedó cubierta con bastante antelación. El campo que se montó, muy técnico, dejaba abierta las posibilidades a cualquier equipo. En un principio los jugadores no lo vieron con buenos ojos, pero a la postre se mostró muy jugable.

La tercera y última jornada, coincidió en el tiempo con la 2ª Jornada de la SPPL, el 16 de Junio. En esta jornada se respiró un ambiente muy agradable, compañerismo y buen "rollo". Además, las polémicas arbitrales no lo fueron tanto, algo que en esta liga ha sido una constante y ha costado más de un disgusto, especialmente por parte del jefe de árbitros.

Esperemos que para el 2008 esta liga siga en funcionamiento, y retome el ambiente de colaboración entre campos que la inspiró en un primer momento.



### Clasificación 2ª Jornada

|     |                           |             |
|-----|---------------------------|-------------|
| 1º  | Aquatrek                  | 24+29 Ptos. |
| 2º  | Last Down                 | 20+19 Ptos. |
| 3º  | ZonaShort PB Team         | 18+11 Ptos. |
| 4º  | Cantabria Activa Crazy    | 16+2 Ptos.  |
| 5º  | Cantabria Activa Silvanos | 13-4 Ptos.  |
| 6º  | Sugaar                    | 12+5 Ptos.  |
| 7º  | Paintball Cueto           | 12-5 Ptos.  |
| 8º  | Maniac                    | 12-6 Ptos.  |
| 9º  | Peace Markers             | 3-19 Ptos.  |
| 10º | ZonaShort Jabalises       | 3-31 Ptos.  |

### Clasificación 3ª Jornada

|     |                           |             |
|-----|---------------------------|-------------|
| 1º  | Last Down                 | 21+18 Ptos. |
| 2º  | Sugaar                    | 21+17 Ptos. |
| 3º  | Aquatrek                  | 19+14 Ptos. |
| 4º  | Paintball Cueto           | 19+12 Ptos. |
| 5º  | Cantabria Activa Crazy    | 15+6 Ptos.  |
| 6º  | Peace Markers             | 12-6 Ptos.  |
| 7º  | Maniac                    | 12-9 Ptos.  |
| 8º  | ZonaShort PB Team         | 9-8 Ptos.   |
| 9º  | Cantabria Activa Silvanos | 6-11 Ptos.  |
| 10º | ZonaShort Jabalises       | 0-30 Ptos.  |

### Clasificación Final

|     |                           |                 |
|-----|---------------------------|-----------------|
| 1º  | Aquatrek                  | 28 Ptos.        |
| 2º  | Last Down                 | 27 Ptos.        |
| 3º  | Sugaar                    | 23 Ptos.        |
| 4º  | Paintball Cueto           | 16 Ptos.        |
| 5º  | Peace Markers             | 14 Ptos.(34-18) |
| 6º  | Cantabria Activa Crazy    | 14 Ptos.(30-23) |
| 7º  | ZonaShort PB Team         | 13 Ptos.        |
| 8º  | Cantabria Activa Silvanos | 12 Ptos.        |
| 9º  | Maniac                    | 10 Ptos.        |
| 10º | ZonaShort Jabalises       | 8 Ptos.         |

LIGA CANT













# SPPL



Sara Gomila

El pasado 16 de Junio se celebró la segunda jornada de la SPPL en la misma ubicación que la primera manga, Adrenalicia Tematic Paintball, en Algete Madrid, con muchas sorpresas a todos los niveles.

El día se levantó tapado y llovió de manera intermitente durante toda la jornada, aunque solo un par de partidas se retrasaron por un chaparrón especialmente intenso que cayó a media tarde.

Los equipos estaban todos situados en la parte superior campo contando con una mesa y sillas para sus equipaciones, cubiertos por carpas. En cada mesa había adherida una fotocopia con los horarios de las partidas y los cruces de los equipos que permitió a los mismos organizarse para prepararse, descansar y elegir el mejor momento para comer. Los equipos, al igual que en la primera jornada, dejaron un depósito de 50 €, que les eran reembolsados cuando dejaban su zona correspondiente en perfecto estado, retirando todos los embalajes de bolas y demás desperdicios que se producen durante la jornada.

La organización estaba situada entre la zona de jugadores y el campo. En esta jornada contamos con la asistencia de Javier Aguín, de Adrenalicia Paintball Distribución, y de Vicente García, de Army, como representantes de la organización y con la colaboración de Elena "Yensi" Cuesta y de Sara en las tareas de administración como emitir las tarjetas de identificación a los jugadores que no contaban con ella, atender las puntuaciones y mantener a los equipos informados de su turno en crono y en el campo.

Dentro de la zona de jugadores había una zona especialmente delimitada y protegida para probar y regular las marcadoras en caso necesario. También contaban con un stand de Adrenalicia donde poder realizar algunas compras.

La zona de aire estaba más cercana al campo de juego que en la vez anterior y los jugadores pudieron cargar sin problemas a 3000 y 4500 psi. La nota anecdótica la constituía un cubo con agua donde sumergir las botellas para comprobar la existencia de fugas, un problema bastante extendido, sobretudo entre las botellas de la marca Stako, para las que la organización había publicado una norma especial que obligaba a sus dueños a cargarlas solo hasta

3000 psi. Esta medida casera es eficaz, pero va en contra de la integridad de las botellas y puede reducir la vida útil de las mismas ya que la fibra es muy sensible a la presencia de humedad.

Los jugadores podían adquirir bebidas y hamburguesas o bocadillos recién hechos en el mismo campo, evitando desplazamientos y pudiendo comer mientras se disputaban algunas de las partidas.

En esta ocasión se contó con la novedad de la retransmisión en directo vía Internet de la jornada, algunos problemas técnicos impidieron la recepción en algunos momentos y la calidad del sonido no fue la óptima. Aun así, este experimento contó con un buen número de espectadores en toda España que disfrutaron de la jornada desde sus casas. Las partidas fueron comentadas entre otros por Darwin "Galactor" Pérez y Miguel "Micky from la Roca" Villalonga, entre otros. También se puso en el aire el avance de puntuaciones en la página oficial de la SPPL, así como en otros blogs de la Red durante toda la jornada.

Los equipos fueron llegando con bastante puntualidad y pronto pudieron comenzar las partidas.

La superficie del campo, al igual que en la jornada anterior, era de turff. En el terreno se apreciaba una ligera inclinación de manera que uno de los lados del campo, el que correspondía a la salida de uno de los equipos, estaba más alto que el otro, otorgándoles una ligera ventaja. Quitado de eso, el turff montado en varias capas y en buen estado sumado a la fina lluvia permitió que los jugadores hicieran movimientos y slides muy rápidos y se vieron buenas jugadas. El campo podía jugarse con varias estrategias, por







la escalera o serpiente, avanzando por los doritos o jugando por el centro que contaba con bastantes obstáculos verticales que cubrían bien el avance.

En la reunión de capitanes se anunciaron varias novedades en cuanto al arbitraje de esta jornada. Las novedades no eran tanto de reglamentación como de aplicación del reglamento de una forma más estricta, debido, sobretudo, a las quejas por parte de los jugadores en relación al arbitraje de la manga anterior.

Así, se anunció que se advertiría a los jugadores que al ser eliminados no salieran con rapidez hacia su Dead Box con la mano en la cabeza y que si después de esta advertencia el jugador no cambiaba su comportamiento, se aplicarían las penalizaciones de contempla el reglamento (one for one). También se les informó que un jugador de Mallorca Mandes, Alfonso, estaría en el crono verificando el ramping y runaway de las marcadoras, permitiendo entrar con ramping hasta 15 bolas activado a 7'5 igual que en las Millennium Series. También se indicó que la señal de inicio y final de partida se haría con una bocina lo cual evitó confusiones por parte de los jugadores que dieran lugar a falsas salidas.

El equipo arbitral esta compuesto por el equipo francés No Pasarán encabezado por Olivier, y contaron con la colaboración especial de Isaac. Esta colaboración fue muy importante porque en algunos casos pudimos constatar una evidente falta de entendimiento entre los árbitros y los jugadores, debido, principalmente, a la barrera del idioma y en algunos casos por la sensación de que el tipo de arbitraje al que estamos acostumbrados en España y el arbitraje en Francia no tienen nada que ver el uno con el otro.

Concluida la reunión, se anunció el primer par de equipos a crono y el segundo par de equipos en espera.

El trámite de la verificación de marcadoras se demoró más de lo esperado, sobretudo antes de la primera partida, ya que muchos equipos se encontraron con que no les dejaban entrar con algunas de sus marcadoras. Este fue un tema bastante comentado por los jugadores que se quejaban de no poder rebatir el parecer de un jugador-árbitro que, sin más herramientas que su percepción personal, calculaba el ROF o el ramping, y que

marcadoras que en una partida estaban bien reguladas para entrar no lo estaban en la siguiente sin que se les tocara nada de la programación y viceversa. Algunos jugadores optaron incluso por entrar en modo Semi puro para ahorrarse tener que realizar más ajustes de programación.

En cuanto a estilo de juego, pudimos constatar la importante diferencia entre los equipos que realizaban unas buenas cortinas de salida y los que no, además de ver a más de un jugador quedarse sin bolas con las que finalizar su ataque al otro equipo.

La jornada estuvo salpicada de incidentes y one4one. Muchos jugadores se vieron sorprendidos por un arbitraje en algunos casos muy exhaustivo cuando no habían sido advertidos por el capitán de su equipo y en otros momentos el público veía seguir en juego a jugadores manchados que no eran descubiertos por el árbitro que tenían más cerca hasta que otro árbitro del otro lado del campo venía a chequearlos. Así, el arbitraje pudo calificarse de irregular y en algunos casos perjudicó a los equipos. Debido a esto, muchos jugadores estaban con los ánimos más alterados de lo normal a media mañana.

En la partida entre Cantabria Activa y Madrid Nightmares se produjo un incidente grave en el que se vieron envueltos el jugador Carlos "Enano" Sanjaime y el jefe de árbitros Olivier, entre otros jugadores y árbitros. Aunque el incidente fue grave, con intercambio de insultos, empujones y golpes, hay que agradecer al resto de jugadores y público su rápida actuación para separar a las dos partes y para apaciguar en lo posible los ánimos.

Este incidente provocó la interrupción de las partidas mientras se llevaban a cabo varias reuniones: entre Olivier como jefe de árbitros y Mario como capitán de Madrid Nightmares, entre los capitanes de los equipos y la organización, entre Olivier y Enano para aclarar lo ocurrido, depurar responsabilidades y en caso necesario aplicar sanciones. La organización decidió expulsar a Carlos "Enano" Sanjaime de la jornada, aunque en días sucesivos se han decidido nuevas sanciones. A este respecto, la organización ha hecho pública una nota aclarativa que podéis ver tanto en su 





web oficial ( [www.sppl.es](http://www.sppl.es) ) como en [zonapaintball.com](http://zonapaintball.com)

Corrieron toda clase de rumores entre los jugadores que no habían presenciado el incidente por estar en la zona de jugadores y después entre los jugadores que aun no habían sido informados por sus capitanes de las medidas tomadas por la organización.

Antes de la reanudación de las partidas, hubo momentos de gran confusión ante la duda de que Madrid Nightmares abandonara el torneo. Finalmente, el equipo decidió continuar y jugar.

El equipo de Xtreme Paintball consideró que la decisión de la organización había sido parcial en comparación con la sanción recibida por uno de sus jugadores en la jornada anterior, que fue expulsado del torneo por un incidente parecido entre él y otro jugador de Romanitos. En ese momento parecía que la sanción definitiva a Enano iba a ser solo la expulsión de la 2ª jornada o como máximo su suspensión como jugador para la 3ª jornada. Así, en la siguiente partida que les correspondía jugar al reanudarse los juegos, que además casualmente los enfrentaba con Madrid Nightmares, decidieron protestar de forma visible, dándose todos por eliminados al sonar la señal de inicio de partida; Así, al iniciarse la partida se encaminaron hacia su Dead Box y dieron la victoria al otro equipo.

El resto de la jornada transcurrió en una calma tensa que empañó el ambiente de la misma.

En cuanto a resultados cabe destacar la actuación de Almogavers, que ganó todas sus partidas sin contar con todos sus jugadores habituales. Aquatrek y Legends mejoraron bastante sus resultados respecto a la manga

anterior, quedando 2º y 3º respectivamente. Entre los últimos, Xots que no acaban de cuajar, aunque les vimos hacer buenas jugadas y creemos que mejoraran de cara a las siguientes jornadas. Los cordobeses Omeyas, que no tuvieron su día, solo ganaron una de sus partidas, empatando otra. NiñatoZ jugaron con un equipo un poco diferente al habitual, sin Pianolaz entre otros.

Y el farolillo rojo se lo llevó Romanitos por falta de asistencia, seguramente en respuesta a los incidentes de la jornada anterior, aunque al no comunicarse con la organización con tiempo, no se pudo incluir a otros de los numerosos equipos interesados en jugar la SPPL para que ocupara su lugar.

Para terminar, apuntar que Xtreme Paintball abandona la organización de la SPPL, según nota de prensa de la organización, no así su equipo que continua en la competición, quedando en suspenso la localización de la tercera jornada que, en un principio, se iba a realizar en las instalaciones de San Javier, Murcia. A día de hoy, todo apunta a que la tercera jornada, a celebrar el próximo 28 de Julio, se realizará en las mismas instalaciones de Algete, como también ha informado la organización.

#### Clasificación Final

|     |                   |          |
|-----|-------------------|----------|
| 1º  | Almogavers        | 24Pts+21 |
| 2º  | Aquatrek          | 21Pts+24 |
| 3º  | Legends           | 18Pts+12 |
| 4º  | Biohazard         | 16Pts+10 |
| 5º  | Mallorca Madness  | 15Pts+14 |
| 6º  | Madrid Nightmares | 15Pts+7  |
| 7º  | UnderGround       | 13Pts+3  |
| 8º  | Angry Fish        | 13Pts+2  |
| 9º  | FiveStar          | 12Pts+6  |
| 10º | Xtreme            | 12Pts-3  |
| 11º | Triballs          | 10Pts-5  |
| 12º | Eternia           | 9Pts-1   |
| 13º | Cantabria Activa  | 7Pts-6   |
| 14º | Xots              | 7Pts-6   |
| 15º | Omeyas            | 4Pts-17  |
| 16º | Niñatoz           | 3Pts-21  |
| 17º | Romanitos         | 0Pts-40  |

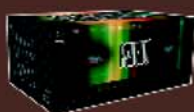


# Porno

PARENTAL  
ADVISORY  
PAINTBALL STUFF



PSYCHO  
EVERYONE IS THE ENEMY





# I CAMPEONATO DE PAINTBALL PLAYA COMUNIDAD VALENCIANA

Fernando Alvarez

**Hablando, como hablamos en este número, del paintball Base, encontramos un muy buen ejemplo de organización en este torneo celebrado en Peñíscola, Castellón, el pasado fin de semana del 9 y 10 de Junio.**

Castellón Paintball, con la inestimable ayuda de Total Paintball, Paintball Valencia, Ozone Paintball y Tarraco Paintball, logró reunir a más de 20 equipos en un torneo muy atractivo para estas fechas, el I Campeonato de Paintball Playa de la Comunidad Valenciana. Con una "ridícula" inscripción de tan solo 60 € por equipo, la organización consiguió hacer llegar a los participantes un excelente evento, una prueba más de la necesidad de este tipo de torneos.

Como prueba de la expectación que poco a poco van teniendo este tipo de actividades, contaron con patrocinadores externos al mundo del paintball, como San Miguel, Mandarina Club, algunos pubs de la zona así como otros comercios. Incluso contaron con el apoyo de la propia Diputación de Castellón. Contaba, además, con el aliciente de celebrarse coincidiendo con el Festival de Cine de Comedia de Peñíscola, lo que aportó una nota de color más al evento, ya que el campo estaba montado junto a la carpa de famosos de dicho festival.

El torneo se disputó en formato 3vs3, sobre la playa del norte de Peñíscola, a bola cerrada, y con premios en metálicos, así como un premio especial al mejor jugador del evento, consistente en una marcadora BT-4 SWAT, cedida por Total Paintball, que recayó en el jugador del equipo S.T.A.R.S. Christian del Valle.

El tercer puesto fue para los murcianos Area 51, que recibieron un premio en metálico de 200 €, así como un trofeo. La segunda posición se fue a Madrid, de manos del equipo Chikara Beta, que, junto a su trofeo, recibieron los 300 € con que estaba dotado el premio para su puesto. Por último, los también madrileños Aquatrek se hicieron con la primera plaza, dotada con 500 € en metálico y el consabido trofeo.

El buen tiempo acompañó todo el fin de semana, lo que contribuyó a la afluencia de público y curiosos durante el transcurso de la competición, muy impresionados por el espectáculo.

Como curiosidad, podemos apuntar que durante todo el fin de semana se dispararon 150.000 bolas, y fueron 118 los jugadores que acudieron al torneo, que, junto con su participación, también pudieron disfrutar de un excelente fin de semana de playa y diversión, así como de la gran cantidad de actividades paralelas que se organizaron.

A pesar que la organización aún no ha valorado la posibilidad de repetir el año próximo, han sido muchos los equipos interesados en participar en una próxima edición. No solo disfrutaron de las jornadas de competición los jugadores, si no también los espectadores que no dejaban de solicitar información sobre la práctica del deporte, lo que nos da un claro ejemplo del fomento de la afición que genera este tipo de acontecimientos.

La organización quiere agradecer la presencia de los equipos participantes llegados de provincias como Toledo, Albacete, Murcia, Madrid, Gerona, Lleida, Toledo, Valencia y Castellón, así como de los colaboradores y patrocinadores del evento que han hecho de este un gran torneo.









# Paintball y Rol

Liza Generoso

**Paintball y Rol. Dos mundos tan desconocidos para la mayoría, que generan el rechazo entre una parte importante del público, acostumbrado a "coger el rábano por las hojas" y quedarse tan solo con la parte que flota. A buen entendedor...**

Los más vejetes, cuando éramos pequeños jugábamos al rol, haciendo de policías y ladrones disparando pistolas de pistones, ¿qué diferencia hay entre eso y la sofisticación de una A5 con RT? En el fondo hacemos lo mismo pero con unos cuantos añitos más.

Y los más jóvenes, que se iniciaron con Doom, Counter Strike o cualquiera de este tipo, ahora pueden convertir en realidad todas esas horas delante de la pantalla haciéndose con una Tippmann o una Inferno y lanzándose a conquistar un pueblo abandonado.

Porque tengamos la edad que tengamos eso es lo que hacemos cuando nos vamos a un Big Game, vamos a poner en práctica esos juegos a los que nos dedicábamos de manera virtual. Ahora nos disfrazamos, vestidos con trajes de distintos ejércitos y maquillándonos con pintura de camuflaje para pasar desapercibidos, nos armamos con distintos tipos de marcadoras, semiautomáticas, automáticas, con rifles de francotirador, pistolas, granadas... hacemos estrategias más o menos complicadas y nos lanzamos a la conquista del enemigo, ya sea capturando los objetivos preestablecidos en un pueblo abandonado como en Almazán, eliminando a un peligroso cabecilla de insurrectos como en Ribesalves, o capturando enemigos como en Consuegra. Pero en el fondo es lo mismo, seguimos queriendo sentirnos como niños y jugar, solo que nuestras armas son más caras y sofisticadas y nuestras madres no nos regañan por llegar manchados de barro o pasar muchas horas delante de la consola. Y por mucho que intentemos justificarlo, si, estamos haciendo un juego de rol en vivo.

Y luego estamos los "frikis", que no somos pocos, gente como Celso, Seal, Gaetano o yo misma. Somos los roleros-paintballeros. Muchos de nosotros hemos participado antes en juegos de rol en vivo, como Vampiro, Dungeons & Dragons o Ciberpunk. Caracterizados como nuestros personajes y cargados con dados de múltiples caras nos hemos lanzado a las calles para recrear un mundo y conseguir una misión, la mayoría de las veces con grandes peleas bien de armas blancas, o, como el caso que nos interesa, de fuego. ¿a cuantos de estos roleros no nos gustaría jugar una partida en la que pudiésemos utilizar nuestras marcadoras y la habilidad del personaje no la marquen unos números si no nuestras propias capacidades?

Así nace un nuevo reto, aunar los juegos de rol y el paintball, una manera de hacer mucho más interesantes esas partidas de bosque o escenario, donde algunos ya están un poco cansados de lo repetido de la temática. ¿Quién se anima a montarlo?

Mientras tanto podemos probar con Dutika Mere, un proyecto del gallego Natrad, bien conocido en el mundo de los Big Games por organizar el Big Game de Costa da Morte. Dutika Mere consistirá es una serie de fines de semana en los que se juega un pequeño rol en vivo, donde uno se puede convertir durante dos días en un héroe con una misión a realizar. Podéis echar un vistazo a su web para haceros una idea de las misiones, personajes y organización del mismo [www.dutikamere.com](http://www.dutikamere.com)







**La segunda manga de las Millennium Series 2007 ha sido poco relevante para los equipos españoles, tanto en presencia como en puesto alcanzado. Veamos como ha ido esta jornada.**

Esta vez ha sido en Alemania, el pasado 12 de mayo, y en unas instalaciones míticas para otras prácticas deportivas, como lo es el circuito de velocidad de Nürburgring. Pero de la amplia participación española en Toulouse, en la que contamos con 7 equipos, pasamos a la única presencia de los murcianos Xtreme Paintball, muy animados por su 7º puesto conseguido en la manga anterior.

Comencemos por M5, categoría que, como hemos podido leer en páginas anteriores, toma naturaleza de campeonato en esta temporada, por lo que la emoción sube considerablemente. Los alemanes Mohawks fueron profetas en su tierra, haciéndose con la primera plaza de esta manga, seguidos de los, también alemanes, StraightT y Gung Ho, cerrando el podium los franceses Stambeck. Como podemos ver, la presencia local se llevó lo más granado del podium en esta categoría como viene siendo costumbre. Nuestro único equipo español presente en M5 en Toulouse, No Name, no repitió en esta ocasión.

La única presencia española la teníamos en División II. A Xtreme Paintball la jornada se les planteó muy diferente a la anterior, consiguiendo tan solo el puesto 26 que les ha hecho bajar 8 posiciones en la clasificación general, quedando, actualmente, en la decimoquinta plaza. Esta vez el podium se fue para los portugueses de Tomahawk Xteam Delta Cafes, seguidos de los ingleses Notorious Kidz que ya dieron "lata" el año pasado en M5, los también británicos Outrage, que repiten puesto y consolidan su primera plaza en la general, cerrando el cuarteto los locales Rebirth Berlin 2.

En División I, sin presencia española esta vez, ni Madness ni Nightmares, fueron los letones Sigur los que subieron a lo más alto del podium, seguidos de Fat Ladies Charms, patrocinados por Victory Paintball y, al igual que en Div I, los terceros clasificados, Electrons de Francia, repiten posición y suben a la primera plaza de la general. El cuarto puesto fue para Sucy PAC Ultimate Xtrem, también franceses.

Los británicos Birmingham Disruption subieron a lo más alto en SPL. Letonia continua dando buenos equipos. Como prueba de ello, Chilli Peppers Riga consiguió la segunda plaza en SPL, tras su tercer puesto en Toulouse, que les consolida en la primera plaza de la general. Los locales también tuvieron su momento de gloria en esta categoría, adjudicándose Ramstein Instinct el tercer puesto. Para cerrar el podium, otros locales, Dusseldorf Reckless, que sacaron buen provecho de los puntos para colocarse en el tercer lugar de la general.

En la categoría reina, CPL, pocos cambios respecto a la manga anterior. De hecho, las dos primeras plazas fueron "calcadas", los norteamericanos Philly Dogs, y los suecos Joy Stockholm. Toulouse Tontons, actuales defensores del título, tras su irregular 7º puesto en casa, subieron a la tercer puesto del cajón para quedarse también con el mismo lugar en la general. La cuarta plaza fue para los británicos Manchester Shockwave.

La próxima cita, otro clásico, será en Basildon, la Campaign Cup, a celebrar del 20 al 22 de julio. Esperamos ver allí a más equipos españoles. 🐸







# PAINTBALL BASE

Por Natalia González

**El paintball de competición es el único punto de entrada para muchos jugadores que quieren iniciarse en la práctica de este deporte. Desafortunadamente, circunstancias económicas, de pericia, entrenamiento y conocimiento hacen que, en muchos casos, esta primera experiencia sea la última para muchos.**

Desde hace ya un tiempo estamos viendo que en las competiciones hacen falta equipos nuevos, equipos que nos deleiten con su buen hacer y que consigan llegar a competir, en igualdad de condiciones sin llegar a desanimarse o sentirse tan sólo como un equipo sparring que han invertido una considerable cantidad para comprarse la equipación, hacer frente a la inscripción, el transporte, alojamiento, manutención, bolas... y al final no han podido disfrutar de una buena jugada o que simple y llanamente no se han enterado de nada de lo que ha sucedido, con un tiempo efectivo de juego realmente ridículo, y, para colmo les ha supuesto un elevado coste en tiempo, esfuerzo y dinero.

Evidentemente estos equipos nuevos, necesarios para depurar y hacer crecer el Paintball, no salen de la nada.

Actualmente los únicos equipos que se están formando salen de los campos de alquiler y no todas las personas que juegan de forma recreacional se pueden permitir el lujo de formar un equipo de competición. La única forma de crear afición es acabar con el sentimiento común de total desamparo ante este sector del Paintball y ofrecerles competiciones para su nivel.

Al no existir competiciones a la medida de estos, que bien por afición, por dinero, por desconocimiento o por cualquier otra razón, aún no llegan a la competición de alto nivel, (entendiendo como tal en España las ligas Regionales, SPPL, y algún que otro torneo de importancia, sin entrar en los impensables, para estos equipos nuevos, Millennials), estos futuros equipos se están perdiendo continuamente y no llegan a fraguar. Con la organización de este tipo de torneos se consigue vertebrar una cantera tanto de equipos como de jugadores individuales, como viene siendo costumbre en cualquier otro deporte. El ejemplo lo tenemos en el fútbol base, baloncesto base, natación base y un largo etcétera que es de donde nace esta cantera que alimenta a los equipos superiores y con una afición, preparación y dedicación lo suficientemente importante como para poder solicitar patrocinadores de calidad y ofrecer resultados.

A día de hoy nos encontramos equipos "recién nacidos", donde damos una patada y salen veinte, con variopintos

nombres y ganas de comerse el mundo que, al poco tiempo, desaparecen como el vapor. Y si no, podemos hacernos una pregunta muy sencilla, ¿cuántos equipos estables han salido últimamente?. La respuesta es mas que conocida "muy pocos".

Si nos ponemos a evaluar fríamente, y poniéndonos en el lugar de estos equipos de nueva creación, el golpe es altamente considerable.

El desplazamiento, la equipación, el gasto de los entrenamientos, el poder de compromiso con el propio equipo, la aventura de adentrarse en un deporte, lo que con lleva a nivel familiar, el dinero (si, otra vez), y un largo etcétera que, aunque la afición y las ganas del primer momento, el llamado "calentón" les atraiga tan desesperadamente, no están lo suficientemente maduros profesionalmente como para realizar este tipo de riesgo a fondo perdido. Si unimos a ellos los parcos resultados que suelen obtener estos equipos en sus primeras citas con la competición, nos encontramos con un cocktail que solo puede dar como resultado la frustración y el desánimo.

Sin embargo el Paintball base se nutriría con suma facilidad de jugadores con estos perfiles. Jugadores jóvenes, que conocieron el paintball un buen día de alquiler y que, sin llegar a querer o poder comprometerse con una liga de forma 100% profesional, si quieren jugar otro tipo de Paintball que no sea meramente recreacional.

La gente joven no dispone de capacidad adquisitiva lo suficientemente alta como para poder soportar el desembolso económico que este deporte requiere en la actualidad y si la tiene a buen seguro que no es muy alta. Rara sería la persona que con 18 años consigue un puesto de directivo bien pagado y con disponibilidad de tiempo libre.

Hoy por hoy la poca gente joven que comienza a jugar en ligas, arriesgándose a formar un equipo y presentándose ante los dueños de campos y tiendas para pedir, sin ningún tipo de vergüenza, un patrocinio son el denominador común de cada día. El sentimiento de aprovechamiento con el que se cuenta actualmente es infinito.

!!Empezamos a jugar y ya estamos patrocinados !!

Estos equipos conforman grupo sin ningún tipo de experiencia, que solicitan la "ayuda" de una empresa del sector, siendo capaces de cualquier cosa por un patrocinador, solo por el mero hecho de poder decir que son patrocinados por "fulanita de los palotes", aunque este acuerdo solo comprenda exigirles que les compren el material a ellos como tienda o campo y que jueguen en el



este u el otro lugar, donde pagan el canon marcado a cualquier persona desconocida sin ningún tipo de descuento.

Pero claro, para listos ellos, listos los otros, y el nuevo equipo está tan feliz de tener un patrocinador que lo gritan a los cuatro vientos sin especificar las condiciones, no vaya a ser que los tomen por tontos puesto que el logo del patrocinador ya da caché de por sí, como si de una medalla de guerra se tratase, en fin.... con estas situaciones nos encontramos cada vez que un equipo nace de la nada.

¿Por qué no en lugar de patrocinar a todo nuevo equipo que se forme, se patrocina a un equipo que realmente se lo merezca?

Está visto que no todo equipo que se forme se merece una digna admiración, de primeras por que ni conocemos su trayectoria "profesional".

El Paintball Base sería una buena opción de cara a los organizadores y patrocinadores.

Un equipo nuevo que se forma y juega en Paintball Base demuestra su buen hacer con gente de su misma altura, que poco a poco va obteniendo victorias y evidentemente los patrocinadores lo tendrían mucho más fácil a la hora de ofrecer un buen patrocinio.

Los jugadores no realizarían un sacrificio de tal envergadura pudiendo optar a una competición de clase media, situada entre el campo de alquiler y la liga, menos que pensárselo y más jugadores.

No es lo mismo ofrecer un patrocinio en "bolas a la mitad de precio" a 100 equipos que un patrocinio de "todo gratis" a 2 equipos de considerable avance como profesionales y con un 80% de probabilidades de ser ganadores de un Millenium, por decir algo.

Con el Paintball Base tenemos grandes ventajas y sobre todo interesantes para los organizadores, como por ejemplo la fórmula de bola cerrada, que desde hace dos años prácticamente está desapareciendo debido a la problemática de las obligaciones de los patrocinadores de los equipos que obligan a estos a utilizar su marca de bolas, evidentemente no se podrían presentar a cualquier liga que fuera con bola cerrada ya que romperían su contrato de patrocinio.

Con fórmulas como estas los organizadores se aseguran un continuo fluido de bolas, una buena calidad en sus servicios y donde no vamos a tener los problemas de los "grandes equipos" con el tema de las bolas, entre otras cosas.

Es decir, con el Paintball de Base no solamente se consiguen formulas interesantes para los organizadores, que tan cansados y desanimados se encuentran actualmente por los escasos resultados económicos de los torneos y los muchos quebraderos de cabeza que implican, si no que también son torneos didácticos en los que los jugadores noveles aprender a ver el funcionamiento, el arbitraje, las

técnicas, y sobre todo aprender a depurarse ellos mismos sin tener que someterse a un continuo examen de fuerza mayor.

Este tipo de Torneos Base es un "arma de doble filo", donde los organizadores, también noveles en muchos casos, crecen. No solamente económicamente, si no también profesionalmente y pueden optar a organizar otro tipo de Torneos por que sí resultan rentables, no como las actuales ligas en las que el sentido de desamparo y desanimo de los organizadores es el denominador común y que está acabando con ellas.

De momento contamos cada vez más con el apoyo de los organismos públicos que de forma ocasional organizan este tipo de acontecimientos, aunque claramente lo hacen en épocas del año en las que se necesita ocupar a la gente joven, bien sea por las vacaciones de verano o por la semana santa o por cualquier otra excusa de este tipo.

Afortunadamente, cada vez podemos ver más anuncios de torneos de este tipo, donde la organización por un módico precio, ofrece tanto la inscripción, como el material y las bolas necesarias para el torneo, con fórmulas de bolas limitadas, bolas cerradas, o cualquier otra que hagan lo suficientemente atractivo y equitativo a el torneo como para que cualquier grupo de amigos se una para participar con opciones a la victoria. En estos torneos ni aparecen ni, entendedme, se necesitan equipos grandes, ya que lo que se busca es fomentar la afición y regalar con las miles del triunfo a equipos noveles sin opción alguna en cualquier otra categoría. De esta continuidad, saldrían más equipos, con ganas, con motivación, con preparación, y con un saber hacer que les abriría las puertas a las competiciones superiores de una forma más llevadera y menos costosa que la única fórmula que actualmente existe, además de animar a los organizadores que comprobarían que, sin llegar a ser un día de alquiler, el montaje de un torneo de estas características les reportaría menos trabajo que un torneo "de verdad", más ingresos que un mero día de alquiler, y una opción de clientela de futuro importante.

En resumidas cuentas, creo fielmente que el futuro del Paintball se encuentra en la columna del deporte base, de la formación continuada y específica, y de los profesionales que se ganan la vida enseñando, organizando o viviendo del Paintball, algo que parece estar mal visto en este mundillo, aunque eso sería otra tema del que hablar.

El Paintball Base sería una buena opción de cara a los organizadores y patrocinadores.









# horario de verano

Sara Gomila

**El verano nos afecta a unos más que a otros, pero en todos ejerce su sutil influencia, estamos más alegres, el moreno nos favorece, vestimos más sexy y en general estamos con más ganas de divertirnos y hacer cosas, aunque algo refrenados por las altas temperaturas.**

Llega el verano con sus abundantes horas luz y jornadas de vacaciones, descanso bien merecido después de todo un largo año estudiando o trabajando. Como paintboleros, nos ofrece la oportunidad de disfrutar de varias jornadas de juego seguidas y de unas condiciones favorables para las partidas nocturnas. Tiene, por supuesto ciertos inconvenientes para minimizar los cuales os daremos algunos consejos.

Debemos ser especialmente precavidos con la formación de tormentas repentinas que pueden traducirse en la inundación de la zona de juego o de los accesos a la misma en poco tiempo y ser muy violentas tanto en la descarga de agua como de granizo o por el gran aparato eléctrico.

Durante el verano no suele haber muchos días ventosos, pero contamos muchas veces con brisas de leves a moderadas, sobre todo en la costa y en la montañas, al amanecer y al anochecer por la diferencia de temperatura entre la tierra y el mar y entre los valles y los picos respectivamente. Estas brisas pueden afectar al alcance y trayectoria de nuestros disparos, además de reducir nuestra visibilidad por el polvo y polen en suspensión. Muchos jugadores tienen problemas con sus alergias durante el verano especialmente en los días ventosos o en las zonas con especies en floración.

Todos podemos tener problemas con las orugas de la procesionaria, especialmente activa durante los meses de junio y julio, especie muy urticante al tacto. Otros insectos muy activos en verano son las garrapatas, las pulgas, las arañas, las avispas, los mosquitos y en menor medida, pero de los más peligrosos, los alacranes. Para evitar las picaduras de garrapatas y pulgas, hay que impedirles el acceso a nuestra piel. Normalmente, en invierno, pondríamos los bajos de los pantalones dentro de las botas o de los calcetines para evitar que nos entren insectos cuando estemos agachados o tendidos en el suelo. Es aconsejable mantener esta costumbre también en verano aunque sea algo incómodo. Hay que estar atento a estos insectos porque pueden estar en la ropa y picarnos después, al cambiarnos

o al  
poner  
la

lavadora.

Si de repente tenemos fiebre alta sin ningún motivo aparente, hay que descartar que no se trate de la infección derivada de la picadura de una garrapata, en este caso hay que localizarla, ya que seguramente aun está adherida a nuestro cuerpo, extraerla, tratar la herida y la infección con los fármacos adecuados.

Hemos de recordar que las zonas de descanso, sombra y frescor son escasas y bastante transitadas, así, es fácil que en los campos de juego en cuya proximidad haya animales de granja, portadores de garrapatas y pulgas, estos acostumbren a yacer dentro de nuestros bunkers y bajo los mismos árboles entre los que recargamos. Es conveniente hacer un registro inicial antes de empezar con las partidas para no darnos de bruces con una oveja o una vaca al entrar a toda velocidad en un bunker.

La deshidratación puede hacer variar con mucha rapidez los índices de azúcares en la sangre de las personas, afectando especialmente a los diabéticos, así como a personas con problemas vasculares. El aumento de la temperatura puede afectarnos durante el juego, llegando incluso a sufrir mareos y desmayos, así intentaremos beber suficiente agua para estar hidratados y frescos.

Debemos recordar que no es aconsejable beber de las aguas que nos encontramos a nuestro paso si no tenemos certeza de su potabilidad, incluso así, es mejor no beberla no canalizada y siempre deberemos evitar hacerlo de charcos o balsas que pueden contener bacterias y virus que, en el mejor de los casos, nos producirán una diarrea.

Tampoco conviene abusar de las bebidas refrescantes con altos contenidos de cafeína o guaraná que tienen como efecto secundario la estimulación de la sudoración y pueden contribuir a deshidratarnos. Poner a congelar media botella de agua es una buena medida para contar con agua fresca durante toda la jornada. El hielo aguanta mejor si lo dejamos seco, es decir si al beber tomamos el agua que se ha fundido y cuando tengamos que volver a beber le añadimos un poco de agua a temperatura ambiente. El exceso de agua fría puede ocasionarnos cortes de digestión, por eso es preferible beber mucha agua, aunque no esté tan fría a beber poca y muy fría. Una solución sencilla para tener bebidas frescas durante toda la jornada es comprar una bolsa de hielo en una gasolinera y juntar todas las provisiones del grupo dentro de un cubo o similar cubiertas por el hielo, hay que consultar si agua con que está hecha el hielo es potable y contar con un recipiente limpio por si nos





vemos en la necesidad de consumir hasta el agua que se funde del mismo.

Durante todo el año hemos de asegurarnos de contar con un botiquín adecuado al número de personas que componen el grupo y a las necesidades propias de todos ellos, pero en esta época es especialmente necesario comprobar nuestras existencias de pomadas con cortisona, siempre bajo control y consejo médico. Cada jugador con alguna dolencia específica debe ser responsable, según las indicaciones de su médico, de su medicación específica, como las dosis adecuadas de insulina para el caso de los diabéticos.

También deberemos añadir a nuestro equipo, material de iluminación para no quedarnos a oscuras cuando estemos recogiendo, en la mayoría de los casos basta con encender las luces de posición de uno de los coches o la iluminación exterior de las instalaciones del campo en el que estemos jugando, pero una luz adicional autónoma nos permitirá verificar que no hemos dejado ningún elemento en el terreno de juego.

### Provisiones y Material

Si jugamos por la tarde, es mejor tomar una comida ligera y no consumir bebidas alcohólicas ya que son vasodilatadoras, es decir aumentan la sensación de calor, además de afectarnos en mayor medida por la reducción de la cantidad de agua en nuestro cuerpo por la sudoración.

Las comidas más indicadas para una jornada completa de paintball, sobre todo en verano, son aquellas de ya llevemos preparadas de casa, que no necesiten de cocción o calentamiento en el campo. Es mejor decantarnos por la comida envasada pues se deteriora más lentamente. Hay que recordar que está prohibido hacer fuego en todas las zonas excepto en las habilitadas para ello y solo es aconsejable si podemos garantizar la vigilancia constante del mismo además de su completa extinción antes de reanudar las partidas. Nos decantaremos por comidas frescas como las ensaladas de pasta y abundante fruta, evitando salsas como la mayonesa y preparados con huevo que puedan estropearse con el calor. Hay que vigilar donde dejamos nuestras provisiones ya que podemos vernos privados de ellas por la fauna silvestre. Las comidas muy copiosas necesitan de largas digestiones y nos impedirán participar en las partidas de la tarde con el mismo ímpetu que por la mañana.

En verano, la higiene es importante en sobremanera, una pequeña rozadura o la sudoración del pie, que en invierno se vería aliviada por el calcetín, puede verse muy empeorada por la falta del mismo. Además hemos de ser conscientes de que si pretendemos convivir durante algunas jornadas con nuestros compañeros debemos exigirles y exigimos unas mínimas medidas de higiene. En la medida de lo posible, nos asearemos después de las partidas y llevaremos ropa suficiente para cambiarnos las prendas más sudadas.

En algunas zonas, por la climatología, se puede dormir perfectamente solo con un saco y una esterilla o elemento

aislante del suelo, pero si podemos llegar sin problemas a la zona de acampada con un vehículo, vale la pena cargar algunas cosas más. Una tienda de campaña equipada con toldo impermeable y mosquitera, nos proporcionará mayor comodidad que si durmiéramos al raso.

Si vamos a estar varios días en el mismo lugar, es conveniente delimitar una zona de letrina ya que con el calor se producirán malos olores y acudirán insectos a los puntos en los que hagamos nuestras necesidades, agrupar todas estas molestias en un punto un poco alejado del campamento pero fácilmente accesible nos hará a todos la vida más cómoda y agradable. También agruparemos la basura que vayamos produciendo con el fin de depositarla en un contenedor adecuado. Esta basura debemos manejarla con precaución, sobre todo la que contiene restos de comida, ya que puede haber insectos e incluso pequeños roedores si no mantenemos los depósitos cerrados mientras estamos jugando o descansando.

### Diferencias del Terreno

Muchos grupos cambian sus horarios de juego durante el verano para aprovechar las horas de más frescor por la mañana o por la tarde hasta el anochecer, en estos momentos del día, es recomendable el uso de cristales tintados o semi tintados porque el sol está muy bajo y nos puede deslumbrar.

Algunos jugadores han constatado que su olfato está mucho más sensible por la mañana antes de desayunar, así tendremos este detalle en cuenta en lo posible para mejorar nuestro camuflaje o la detección de los otros jugadores. Pero otros jugadores pueden sufrir mareos si realizan esfuerzos mientras están en ayunas.

Aunque no seamos expertos en el arte de rastrear, durante la primera partida del día podemos sacar una importante ventaja a algunos de los indicadores del terreno, siempre que este no haya sido transitado antes de empezar a jugar nosotros. En verano contamos con hierbas altas que se doblan marcando el recorrido seguido por los jugadores anteriores, los caminos, secos y polvorientos también quedan impresionados por sus pisadas, en los lugares donde ha habido agua, los relieves del barro se verán afectados por el paso de jugadores que romperán las protuberancias de las huellas de un tractor o todo terreno. También se levantará mucho polvo si corremos por zonas de tierra y haremos bastante ruido al movernos sobre hojas y vegetación seca.

Los colores cambian mucho en verano, todo suele estar más apagado por el polvo y polen que se va depositando sobre las hojas, troncos y rocas, así elegiremos los elementos de camuflaje en tonos marrones y amarillos, e incluso podremos utilizar uniformes catalogados como de desierto en las zonas de poca vegetación. Aunque es una constante durante todo el año, en verano especialmente, debemos reducir todo lo posible los brillos y metalizados de nuestro equipo ya que dada la alta luminosidad, seremos fácilmente detectados por el reflejo del sol en el cargador, la marcadora o la mira, por eso deberemos camuflar estos elementos





ya sea matizándolos o cubriéndolos.

## Jornadas de Larga Duración.

Si decidimos jugar durante todo el día, será prudente reducir la intensidad de las partidas e incluso cesar los juegos durante las horas de más calor, normalmente al mediodía. Si disponemos de zonas con arboledas que nos proporcionen sombra podremos jugar partidas de mucha más intensidad física que si contamos solo con terrenos despejados o de matorral bajo en las que la temperatura es mayor.

En verano también es buen momento para sacar partido a los bunkers, cuevas, túneles y demás instalaciones subterráneas que por sus propiedades térmicas serán más frescas y agradables. En cambio hay que alejarse de las zonas con bunkers poco jugables, que cuenten solo con pasillos excavados en zonas rocosas donde no hay circulación de aire, con lo que la temperatura puede elevarse más de lo que nos imaginamos.

Es conveniente jugar partidas con objetivo y de tiempo limitado, que partidas a la eliminación total de los jugadores, al menos durante las horas de más calor. Estas partidas son en teoría más rápidas y permiten controlar mejor las fuerzas, además de decidir si entrar o no en una partida sin tener que estar por ello mucho tiempo sin jugar, solo el necesario para refrescarse un poco, comer algo y reponerse del esfuerzo.

Si jugamos con un grupo de amigos, podemos acordar reducir la velocidad de nuestras marcadoras para no tener que ir tan blindados, de tal manera que podamos reducir capas. La sensación de calor nos la da en gran medida la temperatura a la que está nuestra cabeza, luego guardemos nuestros gorros de lana y otros "tocados" que no nos dejen transpirar y, siempre que podamos, debemos refrescarnos la misma e incluso mojarnos el pelo y la nuca.

Si jugamos con CO2 tendremos que ir revisando la presión de disparo de nuestras marcadoras ya que cuando la temperatura ambiente es elevada, también aumenta la presión del CO2 almacenado en nuestras botellas y marcadoras. No dejaremos nunca botellas cargadas en el interior de vehículos ya que por las altas temperaturas puede producirse la apertura de la válvula de seguridad de la botella y entonces todo el CO2 será liberado dentro del coche quedando el mismo congelado.

## Partidas Nocturnas.

Si aprovechamos la buena temperatura para jugar partidas nocturnas, deberemos elegir los días en que la luna está llena, contando con buena visibilidad tanto en algunos días antes como algunos días después.

Debemos acordar el uso o no de elementos iluminadores, tales como linternas, de puntería láser y de elementos ópticos como visores nocturnos. Para las partidas nocturnas es mejor montar lentes claras, verdes o rojas, estas últimas permiten a la pupila dilatarse en la ausencia de iluminación e impiden que se retraiga si recibimos luz suplementaria.

Las linternas de leds son particularmente eficaces por su gran cantidad de lumens y su reducido consumo además de su alta fiabilidad en comparación con las de bombillas tradicionales.

No debe permitirse el uso de visores ópticos nocturnos si va a jugarse con linternas y punteros láser ya que por su tecnología amplifican de tal modo la luz ambiente que podrían causar ceguera a un jugador que recibiera en sus corneas el impacto de la luz.

Algunas marcas ofrecen bolas fluorescentes, pero en caso de no poder contar con las mismas, elegiremos unas cuya pintura sea de un color lo más claro posible y de consistencia más pastosa que líquida para poder apreciar bien los impactos.

Las bolas son muy sensibles a la temperatura. Evitaremos en la medida de lo posible que se recalienten por permanecer en el interior de los coches o directamente expuestas al sol, y, siempre que podamos, abriremos las cajas que sean estrictamente necesarias, incluso guardando las bolas que nos sobren en los pods para la siguiente jornada. Estas bolas que nos sobran si se endurecen, es mejor usarlas para entrenar puntería contra elementos fijos, evitando usarlas contra nuestros compañeros.

Ya sabemos que en los terrenos de grandes extensiones es mejor volver a introducir los pods en el portapods una vez que hayamos recargado, en lugar de desecharlos. Este consejo es especialmente oportuno cuando nos referimos al atardecer y la noche, donde pueden ser muy difíciles de localizar.

En las partidas nocturnas el terreno debe estar claramente señalizado, aun mejor que en las diurnas y se usarán señales acústicas en detrimento de las señales visuales para marcar el inicio y fin de las partidas.

Para mejorar nuestros resultados hemos de darnos cuenta de que durante la noche somos más conscientes de los sonidos que hay a nuestro alrededor. En general, mejoramos la audición reduciendo la visibilidad, que se reduce bastante, y podemos tener el problema que nuestro alcance sea mayor que nuestra visibilidad. También nos puede ocurrir que nos desorientemos con mucha más facilidad que durante el día o que zonas de peligro moderado sean muy peligrosas de noche ya que no podemos calcular con exactitud las distancias. Aunque la visibilidad sea menor, los movimientos aparecen mucho más destacados, así hemos de esforzarnos por realizar movimientos lentos y suaves que no puedan alertar a nuestros rivales.

Por la noche podemos tener incidentes con animales de hábitos nocturnos, como el acoso de los insectos que acuden a nuestros elementos de iluminación o a cruzarnos por los senderos con ratones, zorros, serpientes, etc.

En resumen, con un poco de sentido común, podemos disfrutar de una de las mejores épocas del año para la práctica del paintball. 🐾





Entre el mar  
i la muntanya  
t'oferim un concepte  
**diferent**  
de **DIVERSIÓ**,  
es diu:



# PAINTBALL EMPORDA

5 zones de joc diferents

**23€** Tot inclòs / All included

Info i reserves:  
**(+ 34) 639 333 282**



Ctra. de Torrent a Pals km 0,8.  
TORRENT Girona (Spain)





# Un vistazo al panorama profesional

Gaetano Vitale

**Vamos a echar un vistazo a las grandes ligas del mundo. Miraremos desde fuera y desde arriba, para tener una buena perspectiva, y es que los equipos profesionales son un reflejo del paintball en sus respectivos países.**

Hoy por hoy, el paintball es lo suficientemente grande como para hablar de panorama internacional. Las grandes ligas, como la NXL, nos dan una clara idea de quienes y como son los mejores equipos del mundo. Podemos decir cosas como "los rusos son los mejores" o "los suecos tan buenos como los americanos", y es que esto de disparar bolas en torneos ya ha dejado de ser exclusivamente americano.

Estas son las ligas más importantes:

**NXL:** National XBall League. Esta liga, con el XBall como formato de juego y siendo la categoría principal de los eventos de la PSP, es probablemente la más espectacular de todas, y la que goza del mejor arbitraje. Tiene lugar en Estados Unidos.

**NPPL:** National Professional Paintball League, representa la liga americana de paintball, se juega en el clásico formato 7 men, aquí trataremos la división PRO.

**Millennium Series:** El circuito europeo de paintball, celebrándose por toda Europa, es famoso por su gran organización y su correctísimo arbitraje. La división PRO se juega en formato M7, un derivado del XBall Lite, que viene a sustituir el formato 7 men que se jugaba antes.

Si mirásemos al año pasado, empezando por la NXL, podemos ver que Boston Red Legion, ganó tres de las cinco pruebas, quedando 3º y 4º en las que no subieron a lo más alto, significando esto que sólo se han bajado del podium una vez, para quedarse muy cerca. Obviamente el título de la NXL acabó en manos de los rusos. Dynasty se hizo con el segundo puesto al final de la liga, si bien su actuación se hizo notar más bien poco, apareciendo en el podium una sola vez en el segundo puesto. Pero la constancia es importante a la hora de sumar puntos, y estos chicos californianos se han ganado la plata en lo que al XBall se refiere. El bronce fue a parar a manos de los Philly Americans, este equipo, representante de Smart Parts, empezó muy fuerte el año, con un primer puesto en la primera prueba, le siguió un decente cuarto puesto y después

desaparecieron de los top 5 para el resto de la temporada. Pero los puntos son los puntos, y un primer puesto da para mucho.

Las dos primeras pruebas de la NPPL parecían gemelas con XSV en el primer puesto y Dynasty en el segundo. Tras esto, XSV desapareció del podium hasta la última manga, debido a problemas internos en el equipo, pero Dynasty se mantuvo constante, añadiendo un tercer puesto y una dudosa victoria en la última jornada, debido a una extraña decisión arbitral. Esto benefició a Dynasty haciéndose, un año más, con el título de la NPPL y dejando a XSV en segundo puesto debido a esta decisión arbitral. Cabe destacar la gran actuación de Miami Rage y, sobre todo, de Joy Division, consiguiendo un primer puesto cada uno. De hecho Joy Division a punto estuvo de hacerse con la última prueba, pero la controversia les dejó fuera de la final.

En la liga europea, la Millennium Series, hubo una constante, y es que Joy Division desde la segunda prueba dominó la liga manga tras manga, haciéndose con cuatro de los cinco posibles primeros puestos, pero por cuestiones de puntos, el resultado final de la liga los dejó con la plata. El oro fue a parar a manos de los franceses Toulouse Tontons, que no se bajaron del podium ni una sola vez.

Ahora, volvamos al presente, al 2007, las ligas están en curso y todavía no hay nada decidido.

En la NXL volvemos a tener a los rusos como protagonistas, con un segundo puesto en la primera jornada, y habiendo ganado la segunda prueba queda claro que siguen siendo los que mandan, empezando el año aun mejor que en el 2006. Los chicos de California, los de azul, mantienen su constancia, si bien no llegan a las finales, dos terceros puestos seguidos indican que no piensan bajarse del podium. Los Angeles Ironmen empezaron el año con mucha fuerza, tanta que vencieron a los rusos en la final de la primera prueba, y aunque en Mayo hicieron un cuarto puesto, son, desde luego,





un equipo a tener en cuenta. Pero la sorpresa definitiva la han dado X Factor, un equipo que nunca antes se había subido al podium y que apenas conseguía pasar el corte. Con una actuación excepcional, estos chicos llegaron a la final ante los mismísimos Red Legion, a quienes no pudieron vencer. El balance general de la liga de XBall se muestra muy interesante, y aunque todavía no hay nada decidido parece ser que un año más los rusos Boston Red Legion son los favoritos.

La NPPL de este año, con nuevos propietarios, una buena inyección de capital y renovadas intenciones, se muestra no menos interesante que las demás ligas. Dynasty se hace presente una vez más y, tras un decente tercer puesto en la primera prueba, se alzarón con la victoria en Mayo, en Tampa. Aunque el equipo revelación es sin duda Edmonton Impact. Con dos segundos puestos seguidos parecen una apuesta segura para la próxima prueba. Y haciendo extraños tenemos a Oakland Blast y XSV. El primero tras un primer puesto desaparece virtualmente y XSV, en pleno proceso de reestructuración parece ser que no van a poder emular sus hazañas del año pasado. Hay que hacer mención también a Iromen y su tercer puesto en Tampa.

Los resultados de la Millennium Series de lo que va de temporada habrían variado poco respecto al año pasado de no ser por los Philly Dogs, un combinado de jugadores de Philly Americans y Naughty Dogs, que al parecer está dando muy buen resultado. Tanto que se han hecho con el primer puesto las dos pruebas hasta ahora disputadas. En las finales de ambas pruebas estaban presentes Joy Division, que se quedaron fuera las dos veces por puntuaciones muy ajustadas. En un segundo plano quedan los demás equipos fuertes europeos, Toulouse Tontons, Frankfurt Syndicate, Consilium Dei, Vision Grenoble y ahora también Nexus, que tras unos fatídicos años se hacen notar otra vez. Con nuevos fichajes como el portugués Hugo "Formiga" y la cesión del equipo a DYE, que está haciendo una buena gestión. La próxima prueba, que se celebrará en Londres, se muestra muy interesante, sobre todo el duelo "Joy vs Philly Dogs" que está levantando mucho interés.

Después de este rápido "vistazo" nos podemos hacer una mejor idea de quienes y como dominan al arte del paintball, y quienes van y vienen o sencillamente no se van, que siempre están ahí, en los podiums dando de que hablar y ofreciendo las mejores jugadas, y haciendo del paintball un deporte internacional que se practica por todo el mundo.



# pro











# Be a Coach (Primera Parte)

Miguel Villalonga

La figura del entrenador o "coach", desde la aparición de la modalidad X Ball, ha tomado una especial relevancia en nuestro deporte. Pero no todo es técnica y entrenamiento físico. En este artículo veremos las características de un buen coach con objeto de aplicarlo a nuestros equipos.

A lo largo de esta serie de dos artículos, de los que en este número podréis leer el primero, trataremos de explicar algunas de las técnicas que se emplean a la hora de dinamizar un equipo.

Mucha gente, referido a cualquier deporte, cree que un entrenador es la persona que enseña a jugar a un equipo o les dice que estrategia deben seguir donde colocarse. Eso sería más o menos correcto si habláramos de un entrenador clásico deportivo, pero no es el caso que tratamos en estos momentos. En este artículo nos centraremos en las novedosas técnicas de coaching que se utilizan en seminarios de dinamización.

Para comenzar, sentaremos unas bases para hacernos una idea de cómo debemos replantearnos la manera en la que entrenamos y competimos. Hay distintos tipos de jugadores y por lo tanto distintas técnicas aplicables.

Para utilizar con corrección las técnicas de coaching, no forzaremos a hacer nada al jugador. Se debe tener un diálogo fluido con el mismo. La comunicación jugador-coach debe de ser constante y no debe romperse jamás. Es el pilar fundamental que nos llevará al éxito de esta técnica.

Por ello el coach debe mantener siempre la calma, jamás perder los nervios ni mostrar agresividad o reproche hacia el jugador. Con estas características, tan simples de expresar, pero tan difíciles de llevar a la práctica, podemos intuir que no todo el mundo, independientemente de su experiencia deportiva, está capacitado para ser un buen entrenador.

El sistema se basa en observar al jugador, su manera de jugar y de organizarse. Una vez hecho esto, el entrenador se reunirá con el con objeto de sondearle, mediante una serie de preguntas, sobre sus intenciones y expectativas, y a partir de aquí establecer una estrategia a seguir para dinamizar al jugador y aumentar su potencial.

Por parte del jugador encontraremos como práctica común el hecho de hacer reproches al coach, pero esto es debido a que el jugador siempre buscara el camino más fácil para conseguir sus objetivos. El jugador de paintball es el deportista que más excusas es capaz de inventarse para evitar aceptar su responsabilidad en sus errores. Es capaz de cualquier cosa para librarse de realizar sus tareas.

Así pues, el mayor problema al que tiene que enfrentarse un coach es el aspecto psicológico del jugador. El aspecto

técnico y físico es fácilmente solucionable pero el aspecto psicológico es con mucho el más problemático.

Un jugador novel puede, en pocos meses de entrenamiento serio, adquirir un nivel serio, tanto técnico como físico, para poder competir en torneos. Esto se debe a que técnicamente el paintball es un deporte sencillo y fácil de aprender con un mínimo de práctica y físicamente no es un deporte demasiado exigente. La mayoría de jugadores están muy por debajo de las pulsaciones normales de cualquier deportista realizando su disciplina.

Es normal ver jugadores compitiendo con exceso de peso, tabaquismo, y otras prácticas no demasiado saludables. En otros deportes, esto es totalmente inadmisibles debido al sobre esfuerzo necesario.

El autentico problema en el paintball es el aspecto psicológico, que resulta tremendamente complejo. Un jugador debe de realizar una serie de tareas en la preparación de la competición para mejorar su nivel, de la misma manera que debe realizar una serie de tareas antes y durante una competición. El jugador se negará a realizar estas tareas y buscara todo tipo de excusas para evitarlas o justificar el hecho de no hacerlas, como ya hemos mencionado.

El nivel imaginativo que puede llegar a expresar algunos jugadores es como poco impresionante. Desde la negación, simple y llana, de realizar dicha tarea, la negación de la practicidad real de la misma, o la afirmación de que dicha técnica a entrenar no aporta resultados beneficiosas para su juego. Llegado este caso, no se debe de discutir con el jugador, si no escuchar sus excusas y actuar en consecuencia.

Para ello, el primer paso es separar los jugadores en los entrenamientos. Los jugadores al estar juntos se apoyan entre ellos y potencian sus defectos. Se debe de realizar los ejercicios de entrenamiento por separado y luego comparar resultados, entre los que realizan los ejercicios correctamente y los que no. Ante las pruebas las excusas no sirven de nada.

Es practica normal entre coaches de distintos equipos realizar entrenamientos entre equipos rivales para forzar a sus jugadores a demostrar sus defectos.

Una solución muy utilizada cuando se tiene problemas para que los jugadores realicen adecuadamente los ejercicios de pre-bunking y swet spoting es espaciar los entrenamientos de los jugadores más reacios y aumentar el número de entrenamientos, intensidad y especialización de los entrenamientos del grupo de jugadores más proclives a realizar sus tareas.

En el siguiente entrenamiento conjunto podemos usar la



técnica consistente en el que cada jugador que sea alcanzado en la salida deberá dar una vuelta al campo corriendo entre partida y partida. Los resultados hablarán por sí mismos.

Pero... ¿los jugadores reacios entrenarán más para mejorar su técnica? No, los jugadores entrenarán más por que el suplicio que les significa realizar correctamente los ejercicios es infinitamente menor que el suplicio que representa el castigo cuando los hacen incorrectamente, o de verse apartados de los entrenamientos más especializados.

Por otro lado, el coach deberá observar los indicios más comunes de problemas en la técnica y en la psicología del jugador, como su actitud antes, durante y después de los torneos y su actitud durante los entrenamientos.

Es muy común observar actitudes relajadas durante los entrenamientos y mucha tensión durante los torneos. Es lo que se conoce como remordimientos post torneo. El jugador sabe perfectamente que no a realizado sus ejercicios de aumento de técnica adecuadamente y sabe perfectamente que no esta preparado para la competición. Dará todo tipo de excusas y jamás admitirá lo que realmente piensa y sabe, pero la realidad es que si un jugador esta seguro de realizar sus ejercicios sabe perfectamente que posición ocupara en la clasificación.

Es muy común, en equipos que preparan correctamente las competiciones a las que acuden, el hecho de que pueden decir en que posición aproximada acabaran. Conocen perfectamente sus debilidades y sus fortalezas y pueden compararse fácilmente con las habilidades de terceros equipos. Un jugador experimentado no lucha por ganar una competición, lucha para conseguir la posición en la clasificación que sabe que esta preparado para alcanzar. Es más probable que un equipo que tiene como objetivo acabar segundo en la clasificación consiga su objetivo que el equipo que quiere ganar la competición.

Pasemos a los aspectos psicológicos más comunes.

De entrada, nos encontramos que algunos jugadores muestran una especial dificultad a la hora de realizar correctamente los ejercicios. Esto es debido a que hay ejercicios que son más desagradables de realizar por el jugador que otros. Curiosamente son también los más básicos, como los ejercicios en los que el jugador debe mantener posturas o posiciones incómodas, los ejercicios donde el jugador deba de llevar mucho peso en una posición incómoda o deba realizar varias acciones a la vez.

Para detectar esto, hay ejercicios de testeo de las capacidades de un jugador muy sencillos de realizar. La mayoría de jugadores son incapaces de mantener una posición correcta de disparo, intercambiar disparos con otro jugador y hablar a la vez. Hay una regla en coaching que dice que el jugador de paintball es el único deportista que no es multifuncional. El estrés del paintball provoca el efecto visión túnel y el jugador deja de ver más allá de su foco de visión frontal, pierde el sentido del oído, y enmudecen durante el juego.

Un jugador con una potente voz durante el desayuno pre entrenamiento pierde completamente la voz en el momento en que traspasa la entrada del campo de juego. Hablar

agota al jugador, lo deja sin aliento, hace que se hiperoxigene e, incluso, se maree. Además, muchos jugadores llegan sin aliento al obstáculo lo cual dificulta más sus capacidades comunicativas. Al no estar forzados a utilizar la voz en los entrenamientos después son incapaces de hacerlo en los torneos. Mas adelante trataremos el problema aeróbico

Un segundo aspecto es el de la capacidad de portar un peso relativo.

El jugador de paintball es uno de los deportistas que, debido al deporte que practica, esta obligado a transportar el peso de su equipación. El peso que más desagradable resulta acarrear y el que mas problemas da al jugador es el de su propia munición. Los cargadores, las marcadoras, las mascarar han evolucionado y han reducido su peso, pero no así las paintballs, que han sufrido un aumento en número y por lo tanto en volumen y peso.

Resulta muy común la munición llevada por los jugadores es claramente insuficiente para afrontar con posibilidades de éxito una partida tipo. Esto no trae excesivas consecuencias hasta que el jugador se enfrenta a equipos cuya disciplina de fuego es muy superior. El número común de pods dado como estándar es de 5 para delanteros y 7 para covers. El problema es que este número, hoy por hoy, es totalmente insuficiente. Además, está el hecho que, contrariamente a lo que se debe hacer, no se intenta llevar más pods durante los entrenamientos que los que utilizaremos en torneo. Los jugadores tienden a desembarazarse de peso extra durante los entrenamientos, por lo que usan menos pods para ellos que los que usarían en un torneo.

Si unimos la baja forma física, muy normal entre los jugadores de paintball, y el hecho de no tener entrenamiento específico para portar el peso y el volumen normal de su equipo, conseguimos una sensación de agobio, incomodidad y pesadez que dificulta la movilidad del jugador.

Resulta interesante ver como jugadores que, físicamente, deberían tener mas problemas a la hora de llevar igual numero de pods que jugadores de mayor talla, se mueven con facilidad durante el juego. Precisamente estos jugadores que deberían tener mayores problemas para portar dicho peso, suelen intentar no quitarse el porta pods entre partida y partida y suelen entrenar con el mismo numero o superior de pods. Acostumbran al cuerpo y a su mente para evitar tener un efecto psicológico negativo ante el hecho de tener que acarrear con dicho peso.

El jugador que entrena con poco peso sabe que no esta preparado para competir con toda su equipación y desarrolla un estimulo negativo. Todas estas reacciones se producen en el subconsciente de tal manera que el jugador no es consciente de lo que le esta pasando y el porque de dichas sensaciones.

En el segundo artículo veremos más aspectos psicológicos que afectan al rendimiento total del jugador. Mientras... aplicad estas técnicas, y disfrutad de los beneficios que os reportarán. 🐾









# 30 vs 1

**Nombre** Guillermo Gutiérrez Pablo

**Edad** 33

**Naciste en** Mérida, Badajoz

**Nickname** Golfo

**Edad a la que empezaste a practicar**

**Paintball** 23 años

**Primer equipo en el que jugaste**

Romanitos

**Equipo Actual** Romanitos

**Posición en el campo** Trasero

**Un equipo Español** Mallorca Madness

**Un Jugador Español** Celso Lorenzo

**Un equipo extranjero** XSV

**Un jugador extranjero** Oliver Lang

**Un torneo Español** Liga Extremeña

**Un torneo Extranjero** Orlando World Cup

**Tu mejor torneo** ZEO 2003

**Otros deportes** Equitación y Paddle

**Un grupo musical** U2

**Una canción** Cualquiera de Héroes del Silencio.

**Un actor** Jim Carrey

**Una Actriz** Halle Berry

**Un libro** Sin noticias de Gurb, de Eduardo Mendoza

**Una película** La Guerra de las Galaxias

**Tu chica 10** Rosa Muriel, mi mujer.

**Una ciudad** Nueva York

**Una comida** Las puntas de solomillo de las Golondrinas, Sevilla

**Una bebida** Coca Cola

**Un miedo** Ratas... en todos los sentidos.

**Una ilusión** mi hijo, que está en camino.

**Un animal** Mi perro Bilbo

**Donde estarás dentro de 5 años** En mi Mérida, como siempre



# ROBERTO RACHO

Este venezolano de 32, afincado en Barcelona, se considera comerciante de profesión. Como tantos otros, llegó al paintball para quedarse. Conozcamos algo más del Sr. Racho.





### **¿ Donde y cuando nació tu afición por el paintball?**

Pues como casi todo el mundo. Un día fui con unos amigos a jugar de alquiler a un campo de Caracas, a mediados del año 97. Al mes tenía mi primera Spyder que pronto cambié por una Cocker, y hasta hoy.

### **¿Cuándo empezaste a jugar regularmente con un equipo?**

A finales del 97 con Addiction, mi actual equipo. Al año siguiente, 1998, dimos un salto a la World Cup de Orlando. Fue una experiencia terrible, jugamos con equipos de muchísimo nivel, pero aprendimos mucho y nos divertimos aún más.

### **¿A que te dedicabas antes de entrar en este mundo como empresario?**

Mi familia tenía un negocio de curtiduría de pieles, pero la situación política de Venezuela hizo que el negocio terminara siendo poco rentable. Al principio de llegar a España continuaba con este negocio, pero finalmente lo dejé.

### **Tu relación con los Roquette ¿ casualidad o buscada ?**

Jaques era copropietario del campo en el que jugaba en Caracas y Thomas jugaba en Addiction, con lo que al llegar a España contacté con ellos, comencé a colaborar en el campo y, finalmente, cuando decidieron ampliar la distribución me metí con ellos a echarles una mano.

### **A tu socio y amigo Jaques le hicimos la misma pregunta, no nos resistimos a hacértela a ti... ¿ para cuando otro Open de Cataluña?**

El Open de Cataluña es el torneo nacional con mayor repercusión en Europa. Es raro ir a un Millennium y no encontrar una sudadera o una camiseta de alguna edición en cualquier jugador. La gente me hace esta misma pregunta, pero necesitamos hacer un torneo grande, contar con el apoyo de empresas internacionales y de los jugadores. Todo llegará, pero no haremos un torneo a la ligera.

### **La SPPL está siendo más reñida y movida de lo que en un principio se pensaba ¿que opinión te merece esta competición?**

La SPPL es una iniciativa muy interesante y pienso que se está haciendo muy bien y que los organizadores están dando lo mejor de sí. En cuanto a los problemas arbitrales, siempre los habrá y la competitividad podría ser más si no se hubiese cerrado a 17 equipos ya que, en mi opinión, quedaron fuera algunos que podrían haber hecho muy buen papel.

### **Habéis organizado ya algún Big Game y nos consta que participáis en la organización de algunos internacionales ¿ Pienzas que el auge del juego de bosque está relacionado un poco con el hastío del jugador de pista ?**

La evolución del jugador de paintball en España es diferente al resto del mundo. Lo normal es pasar de alquiler a escenarios o Big Game y, posteriormente, algunos saltan a pista. Aquí casi no hay transición, se está compitiendo en pista desde el primer momento y no saben lo que se pierden. El ambiente es mucho más relajado y divertido, las relaciones entre jugadores son mejores, y

económicamente es más asequible, aunque existan marcadoras de escenario más caras incluso que las de pista. Nosotros estamos intentando estar presente en todos los eventos de este tipo que podemos porque nos resultan muy interesantes.

### **Respecto a la convulsa liga Catalana... ¿ cual piensas que será el rumbo para el año próximo ?**

Una persona que trabaja de lunes a viernes, cuando llega el fin de semana quiere pagar, jugar y divertirse. El nivel de compromiso que requiere la organización de una liga está fuera del alcance de muchos, así como el entendimiento de lo que ello conlleva. La liga necesita apoyo de las compañías. Los jugadores son muy importantes, pero las marcas y casas comerciales también.

### **¿ Cómo ves el mercado del paintball en España, refiriéndonos meramente al aspecto comercial ?**

Creo que estamos llegando a un equilibrio. Cada vez la gente se profesionaliza más, y cada vez hay menos que después de su primer día de alquiler multiplican los 20 por los 20 asistentes y ven que es un negocio. Esto no es un negocio de fin de semana, es de 7 días a la semana, 8 si los hubiera. La competencia crece y eso implica subir el nivel de profesionalidad.

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

Recorrer toda la geografía, ver amigos que vas haciendo en cada sitio a los que vas con los que compartir una charla cada cierto tiempo. Eso es lo mejor con diferencia.

### **¿ Y... que es lo que menos te gusta ?**

Pues... hay gente muy "tikis". No se como lo decís vosotros... el que no quiere jugar aquí porque el campo no es de hierba, el que no quiere jugar porque está lloviendo... todo tiene que ser perfecto. Cada vez exigen más y quieren pagar menos, y la organización de un torneo no es ninguna tontería.

### **¿ Cómo ves su futuro, desde todos los puntos de vista ?**

El crecimiento del mercado hará que los precios sean más competitivos y que este deporte esté al alcance de más personas. Por otro lado, creo que debería existir un ente superior e independiente que regulara los campos, las medidas de seguridad y las condiciones mínimas, por el bien de todos.

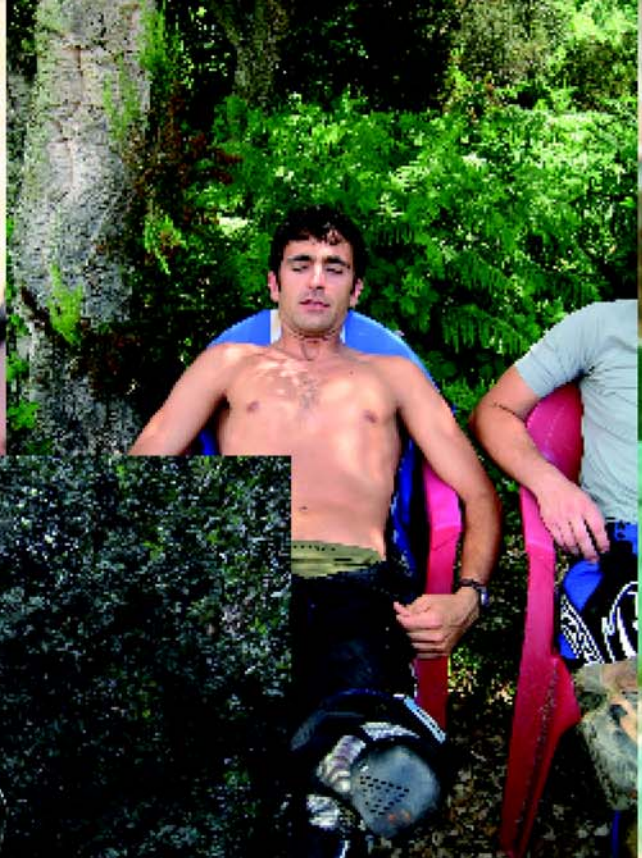
### **Habéis introducido una nueva marca de bolas, las ?( pi ), cuéntanos algo de ellas.**

Nuestra gama incluye 3 tipos, las Orgy, indicadas para campo, las 3.14, que son de gama media, y las Acid, que son las de competición. Son bolas de excelente calidad que pronto podréis ver por todos lados.

### **¿ Algo más que añadir ?**

¡¡¡ Que te den Alvarez !!!











# CITIZEN PAINT

Muchos se ofenden cuando comentan que juegan a paintball y les responden, "ah, eso de la guerra de pintura", pero quizás no deberían rasgarse tan rápido las vestiduras porque el paintball actual SI es una guerra.

Los jugadores han dejado de pensar en los otros jugadores como en dignos rivales para pasar a considerarlos el enemigo. Alguien a quien debemos derrotar, pero no solo en el juego, primero, al llegar al campo, con nuestro aspecto, alguien a quien debemos humillar con nuestros gritos y nuestra actitud, alguien a quien debemos herir incluso si es posible con nuestro overshooting. Lejos quedaron esos tiempos en que los equipos estaban compuestos por amigos y en los torneos nos encontrábamos con más amigos.

Ahora, los jugadores no pueden ser amigos si trabajan para tiendas o marcas diferentes, marcas y colores que dependen del cambio del dólar o de una fusión entre dos empresas europeas, se comportan como marionetas, loros que repiten los slogans de sus patrocinadores y que tratan de destruir todo lo que no sea su marca, aunque dentro de 2 días su marca sea otra.

Y claro, luego la gente se pregunta porque no hay un buen arbitraje en España, y es que buscan árbitros en el sitio equivocado, en vez de buscar entre la gente del paintball deberían buscar entre los de Boxeo o Full-Contact.

Empezamos poco a poco, arbitrando primero los equipos del mismo torneo, pero claro, era tan fácil influir para que nuestro equipo rival saliera perjudicado, que no pudimos evitar hacerlo.

Luego, para evitar esa tentación, el amiguismo, los que arbitrabán no podían competir esa jornada, pero si ya es difícil conseguir que un montón de chicos jóvenes y alegres dejen de lado el botellón y la fiesta para ir a jugar al paintball un domingo por la mañana, pedir que lo hicieran para acudir a arbitrar fue ya el colmo.

Cuando los de aquí ya demostraron que no vendrían porque la fiesta era demasiado para su cuerpo y no podían sacrificarse un poco por sus compañeros, hicimos arbitrar a los de las categorías inferiores y a los de otras regiones.

Les vendimos muy bien la película, "arbitrad, arbitrad, que se aprende mucho", "vuestra aportación es muy importante para el deporte", les dijimos, pero nadie les advirtió que ese era el dueño del campo y su marcadora no se chequea, que aquel tiene muy mala uva y ya había insultado y amenazado a otros jugadores, no les explicamos las normas porque así no nos penalizaban cuando nos limpiábamos pero nos dolía en el alma cuando su falta de experiencia les hacía sacar a los dos jugadores implicado en una jugada dudosa, una duda que con un impacto contra siete en la máscara y todo el cuerpo, para muchos no existe, pero ya sabemos que esa diferencia de impactos se debe solo al ROF y es perfectamente razonable.

Les hicimos pasar crono a algunos jugadores y los convencimos que nosotros éramos de fiar, que teníamos muy buena mano o que nuestra marcadora estaba muy bien ajustada cuando por detrás nos reíamos, cuanto nos

reíamos, por lo bien que funcionaba la nueva placa "Pepito Pérez".

Así, pronto pasó que en el torneo de la provincia siempre ganábamos nosotros y luego, claro, la gente habla, la gente es muy mala, ya sabes... "Que seguro que nos limpiamos, que si los árbitros no nos penalizan con one4one", se inventan cualquier cosa con tal de perjudicarnos y luego cuando vamos a su torneo, resulta que son ellos los que salen beneficiados por los árbitros.

Así que empezamos a arremeter también contra los árbitros, contra los que nos hacían demasiados chequeos, contra los que nos penalizaban por jugar manchados, contra los que no se sabían las normas, o simplemente contra los árbitros que luego juegan en otros equipos.

Porque es muy fácil atacar a los árbitros, ellos no llevan marcadora, ellos te fastidian más porque te pueden echar, pero en ese momento, con la sangre caliente, cuando por este one4one perdemos la partida, no me molesto con mis compañeros que querían ganar a cualquier precio, incluso por encima de las normas, no me enfado con los del otro equipo que han conseguido mancharnos, que están jugando mejor que nosotros, no, no señor, me "cabreo" con el árbitro, que toda la culpa la tiene él, él solito ha conseguido echarnos por tierra el torneo con una sola jugada, aunque acabemos de empezar a jugar o aunque ya hayamos perdido todas las partidas, la culpa es del árbitro que me ha visto limpiarme, no es mía por limpiarme, que todos lo hacemos, sobre todo... los otros... aunque, últimamente, las bolas me rebotan un montón, parece que me tiran piedras más que bolas, daro que así puedo disparar a un ROF que flipas y los tengo a todos acojonados, porque al final... ¡¡¡ esto es la guerra !!!



**PORQUE ES MUY FÁCIL  
ATACAR A LOS  
ÁRBITROS, ELLOS NO  
LLEVAN MARCADORA,  
ELLOS TE FASTIDIAN  
MÁS PORQUE TE  
PUEDEN ECHAR**



# Zona Paintball

m a g a z i n e

## Puntos de distribución



**Estratego España**  
Hernani nº 35  
28020 · Madrid  
[www.estratego.es](http://www.estratego.es)



**Total Paintball**  
Padilla 196  
08013 · Barcelona  
[www.total-paintball.com](http://www.total-paintball.com)

**Xtreme Paintball**  
Rio Ulla nº3  
San Pedro del Pinatar  
30740 · Murcia  
[www.xtremepaintball.es](http://www.xtremepaintball.es)



**Xtreme**  
PAINTBALL

**Adrenalicia**  
Pablo Iglesias 15  
O Grove  
36980 · Pontevedra  
[www.adrenalicia.com](http://www.adrenalicia.com)



**Army O. de C.**  
Carretera Esclaieta Can Roca  
Esporlas · 07190 · Mallorca  
[www.armymallorca.com](http://www.armymallorca.com)



**Mérida Aventura**  
Santa Eulalia 10 ( Estanco )  
Mérida · 06800 · Badajoz  
[www.meridaaventura.com](http://www.meridaaventura.com)

**Tenerife Paintball**  
Patrona de Canarias  
Edf. Universidad 1 Portal 4 Piso 7D  
La Laguna  
38320 · Santa Cruz de Tenerife  
[www.tenerifepaintball.com](http://www.tenerifepaintball.com)



**Tenerife Paintball**  
[www.tenerifepaintball.com](http://www.tenerifepaintball.com)



**North Paintball**  
Kaleberri 10-4º Izq.  
Berriozar · 31013 · Navarra  
[www.north-paintball.com](http://www.north-paintball.com)



**Mercury Paintball**  
Avda. Acapulco 13  
Fuengirola · 29640 · Málaga  
[www.mercurypaintball.com](http://www.mercurypaintball.com)



**Agaiti**  
Arragueta 18  
Eibar  
20600 · Guipuzcua  
[www.agaiti.com](http://www.agaiti.com)



**Paintball Can Garriga**  
Ctra Llagostera Km 11.5  
Mas Can Garriga  
Tossa del Mar · 17320 · Gerona  
[www.cangarriga.com](http://www.cangarriga.com)

**Paintball Cueto**  
Corconeras 7  
39012 · Santander  
[www.paintballcueto.com](http://www.paintballcueto.com)



**Victory Paintball Supplies**  
Rosario 85  
Es Castell · 07720 · Menorca  
[www.victorypaintballsupplies.com](http://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](mailto:revista@zonapaintball.com)

Si está interesado en suscribirse a zonapaintball.com, envíenos un correo a [suscri@zonapaintball.com](mailto:suscri@zonapaintball.com) para recibir todos los detalles.

# LOVE FOR THE GAME!



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

PORTUGAL  
Estr. Octávio Pato, Talaide Park 2,  
Armazém 4, 2765 S. Domingos do Rana  
Tel.: +351 21 487 60 80  
Fax: +351 21 487 60 89  
info@estrategico.pt  
www.estrategico.pt