

Zona Paintball

m a g a z i n e

Septiembre Octubre 2007
nº 7 · 4€

LOVE FOR THE GAME!



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

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

Un año después...

Febrero de 2002 fue el pistoletazo de salida de zonapaintball.com. Por alguna oscura razón que aún no termino de entender, el que os escribe tuvo la feliz idea de pasar al papel todo lo que a diario pasaba por la web más visitada de España en lo que a paintball se refiere. Esa idea tiene... pues tres años, pero no fue hasta Septiembre de 2006, casi cuatro años después del nacimiento de su hermano mayor, cuando se convirtió en realidad. Y, agarrándonos a la tan cacareada coletilla de el tiempo vuela, ya hemos cumplido un año en la calle. Sería tiempo de reflexión y recapitulación, ya que el futuro que se avecina está muy movido. La proliferación de webs, blog, y demás contenedores de medios en Internet, muchas de ellas de gran calidad, ha hecho que la pluralidad de la información se haya multiplicado a lo largo de este último año, y eso nos anima a mejorar día a día. El nuevo foro no ha sido más que el primer paso de un conjunto de remodelaciones y nuevos beneficios que poco a poco iremos poniendo en el aire. Nuevo servidor, nueva web, nuevos contenidos y alguna que otra sorpresa, que nos reservamos porque aquí el que no corre vuela, irán viendo la luz antes de que termine el presente año.

Quiero agradecer a todos los que desinteresadamente me han ayudado en mayor o menor medida durante todo este año, los que me han aportado contenidos y, casi más importante, los que me han apoyado en las horas malas, que las ha habido y muchas. Seguimos adelante... pese a quien pese.

CONTENIDO

Liga de Madrid	06	Lista de la Compra	32
SPPL 3	08	Paintball Nocturno	36
Be a Coach	12	Bricolage	38
Millennium Series	16	Directorio	42
Open Can Garriga	18	Collage	44
Torneo CDPBM	22	Entrevista	46
Costa da Morte 2.0	24	30vs1	49
SPPL 4	30	Zitizen Paint	50



Total Paintball nos presenta una nueva marca de bolas. Se trata de Π (Pi), que se presenta con una gama de 3 modelos distintos. Acid, destinadas a competición, 3.14, la más versátil de ellas, destinada a campos, competición y entrenamientos, y por último la Orgy, para uso recreacional. www.total-paintball.com

El mundo de los videojuegos continua apostando por el Paintball. Esta vez ha sido la afamada empresa de entretenimiento electrónico THQ la responsable de este nuevo juego. Aún no está disponible ni en USA, pero desde su web claman que la salida al mercado será en breve. ¿Llegará a España...?



Dynasty regresa a tierras europeas. Lo hará el en Charleroi, Bélgica, en la manga de Millennium Series que se disputa entre el 7 y 9 de Septiembre. Obviamente lo hará en División I, lo que puede ser un aliciente para muchos equipos, al tener la oportunidad de enfrentarse de nuevo a Dynasty, esta vez sin Lang en sus filas.

Planet Eclipse nos presenta su nueva gama de mochilas, esta vez orientadas, no al transporte de material de paintball, si no a ordenadores portátiles. La Cerberus Laptop Bag está diseñada para aquellos que quieren llevar el paintball a su vida diaria. www.planeteclipse.com





Smart Parts estrena nuevo diseño de Web, muy colorista y vistoso, sin renunciar a una detallada información técnica, y con una marcada vocación multimedia, como lo demuestra su nuevo configurador 3D, donde podemos crear una marcadora a nuestro gusto. www.smartparts.com

Proto nos trae un nuevo modelo de su marcadora, "clónica" de las DM, la Proto PM7 Oil Slick, equipada con un frame Ultra Lite, y con una terminación espectacular por su degradado de colores y "milling".



La esperada Liga Madrileña de Paintball da comienzo el 8 de Septiembre, con una sorpresa. División i se jugará en formato X Ball™ Lite. En este número os ofrecemos amplia información sobre sus fechas, reglamentos y demás detalles. www.ligapaintball.com / www.estratego.es

Alan "Cannaya" Luna, es el responsable de esta sección. Desde su blog, www.cannaya.net, nos surte de novedades y noticias con su incansable afán de navegar por la red en busca de lo último en el mundo del Paintball.



LIGA MADRID

El 8 de Septiembre dió comienzo la Liga Madrileña de Paintball 2007. Esta liga, como novedad para este año, nos ha traído el formato X Ball™ Lite para la División I, contando, además con segunda y tercera división en formato 5 jugadores, como en ediciones anteriores.

La información nos ha llegado a la hora del cierre de este edición, por lo que os presentamos la clasificación, y alguna de las fotos que nos han enviado nuestro colaborador.

En el próximo número, os daremos cumplida información, tanto de esta jornada, como de las dos que se disputen durante el mes de Octubre. Por supuesto, tendréis toda la información actualizada en zonapaintball.com

1º	Paintball Sport Córdoba	12	1º	PB Totana	12
1º	Stormtroopers	12(AR)	1º	Aquatrek Factory	12(*AR)
2º	Meco F3	10	2º	Independent	10
3º	Chikara	8	3º	Cheroky	8
4º	Maniacs	7	4º	Sugaar	7
5º	Cantabria Activa C.T.	6	5º	Last Down	6
6º	PB Cueto	5	6º	Angry Fish Alpha	5
7º	Peacemakers	4	7º	Toledo Dragons	4
8º	Bucaneros	3	8º	Woodpecker's	3
9º	STG Planaventura	2	9º	Ladilla's Team	2
10º	Los Dummies	0	10º	Omeyas	0

1º	Madrid Nightmares	12
1º	Angry Fish	12 (AR)
2º	Mallorca Madness	10
3º	Triballs	8
4º	Addiction	7
5º	Aquatrek	6





Tomahawk
paintballs

www.tomahawkpaintballs.com

SPPL

Y VAN TRES...

El sábado 28 de Julio se celebró la tercera manga de la SPPL. A pesar de la ubicación inicialmente programada para esta jornada, en San Javier, Murcia, finalmente se desarrolló, al igual que las dos primeras, en las instalaciones de Adrenalicia Tematic Paintball, Algete, Madrid.

Ni que decir tiene, dada la fecha en la que se desarrolló la prueba, el calor fue uno de los primeros contrincantes de todos los equipos. En algún momento, incluso corrió el rumor de aplazamiento, aunque, finalmente, se comenzó y jugó. Durísima prueba para los árbitros, sin contar las polémicas que continúan envolviendo al torneo en este aspecto. En cuanto a la organización, a tenor de los comentarios de los jugadores, esta vez se superó respecto a las anteriores jornadas. La instalación de duchas hizo la delicia de más de uno, y el surtido de bebidas incluyó incluso zumos de naranja de manera gratuita.

El arbitraje estuvo apoyado en esta ocasión por tres jugadores hispanoparlantes, para intentar limar las asperezas que pudieran surgir de la diferencia idiomática con los árbitros oficiales, los franceses No Pasarán. Aún así, no les faltó trabajo, ni polémicas,

como muestra, las ya "famosas" zapatillas de Madrid Nightmares.

La organización, siguiendo los pasos de Millennium Series, decidió dar carta blanca al uso de botellas Stako, con las condiciones previas de carga que se habían establecido por parte de la organización de la competición europea.

En lo meramente deportivo, fue una jornada de sorpresas. Solo hay que echarle un vistazo a la clasificación de la manga para ver que los, a priori, favoritos pincharon en esta jornada. Almogavers, ganadores de la segunda jornada, se hundieron hasta la novena posición. Mallorca Mandes, ganadores de la primera, se tuvieron que conformar con el séptimo puesto.

Madrid Nightmares, siempre en el grupo de cabeza, se quedó en una cuarta posición.

La victoria fue para Angry Fish, un equipo que se mostró ordenado y agresivo, cuya presencia es dudosa en la cuarta jornada por desavenencias con la organización del torneo.



LA BESTIA

Color

Da color a tu vida



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

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

A su modo de ver, dedicar los premios en metálico exclusivamente para aquellos equipos que piensen acudir a la EP5 en Alemania, es una modificación sustancial de las normas iniciales del torneo, por lo cual dudan si acudir a la prueba de Septiembre. Su sexto puesto en la general, a tan solo 7 puntos de la cabeza, y 6 del tercer clasificado, les da muchas opciones a podium.

Otra gran sorpresa fue protagonizada por los catalanes Xots. Su puesto 14 en la segunda jornada, y su última posición en el debut, no hacían pensar que se alzarían con la segunda posición alcanzada en esta manga. Los "chicos de amarillo" traían bien aprendida la lección, y sus resultados fueron óptimos, quedándose a tan solo 3 puntos de los ganadores, incluso con más positivos que ellos, lo que demuestra su efectividad en el campo.

Triballs ya habían rozado la gloria en la primera jornada, con su cuarto puesto, hundiéndose hasta la onceava posición en la segunda, que les sirvió de revulsivo para llegar a este tercer puesto, la mejor posición obtenida en todo el torneo, y que aún pueden superar en la manga definitiva.

El paquete de cabeza está más que ajustado. Entre primero y tercero, solo hay un punto, pero hasta la sexta posición solo hay una diferencia de 6 puntos, que, visto lo visto en esta jornada, para los equipos seguidores es algo más que probable meterse en el grupo de viajeros a Alemania.



SPPL

SPPL

CLASIFICACIÓN III JORNADA

Pos.	Equipo	Pts.	+/-
1	Angry Fish	21	19
2	Xots	18	25
3	Triballs	17	17
4	Madrid Nightmares	16	11
5	Underground	16	10
6	FiveStars	16	6
7	Mallorca Madness	14	15
8	Eternia	14	0
9	Almogavers	12	2
10	Aquatrek	11	4
11	Legends	10	-2
12	Omeyas	9	-1
13	Biohazard	7	-8
14	Xtreme Paintball	5	-17
15	Cantabria Activa	4	-14
16	NiñatoZ	3	-20
17	Romanitos	0	-40

CLASIFICACIÓN GENERAL

Pos.	Equipo	Pts.	+/-
1	Mallorca Madness	50	46
2	Madrid Nightmares	49	29
3	Almogavers	49	22
4	Five Stars	47	27
5	Triballs	44	24
6	Angry Fish	43	16
7	Biohazard	39	8
8	Underground	39	6
9	Aquatrek	38	18
10	Eternia	36	4
11	Legends	35	5
12	Xots	29	10
13	Xtreme Paintball	29	-23
14	Cantabria Activa	24	-12
15	Omeyas	22	-25
16	NiñatoZ	13	-44
17	Romanitos	4	-99





BE A COACH

2ª PARTE

miguel villalonga

Una de las fases del trabajo del coach debe consistir en realizar un seguimiento esquemático del jugador al que pretendemos ayudar a mejorar en la práctica de este deporte.

El coach deberá tener en cuenta una serie de factores. Debe conocer el nivel físico del jugador, su velocidad, resistencia al ejercicio físico. Saber si es un jugador muy rápido, pero no aguanta un ejercicio continuado es clave a la hora de su preparación, al igual que tener conocimiento de si esto es solucionable o no.

Un jugador puede tener unas capacidades físicas que se pueden mejorar y otras que por su genética no lo son. Resulta increíble ver como un jugador que no consigue correr a gran velocidad es capaz de cargar con 9 pods y todo su equipo corriendo a velocidad moderada, y, sin embargo, jugadores extremadamente rápidos son incapaces siquiera de moverse ni apenas de caminar sin subir de pulsaciones con ese mismo peso. No hay dos físicos iguales y el coach debe de conocer las limitaciones de cada uno de sus jugadores y cuales de estas limitaciones son su-

perables y cuales no. Hay distintos tipos de jugador. Los hay móviles, con gran capacidad para correr moverse por el campo, hacer dives y slides, y los hay muy técnicos, jugadores estáticos que no se mueven ni cambian de obstáculo pero tienen una técnica muy depurada de snap-shoot, gun fight y rap around.

El coach debe dilucidar en estos jugadores tipo, móviles o estáticos, cuales de las cualidades que no poseen son debidas a incapacidad física o de aprendizaje y cuales son debidas a problemas de índole psicológico, inseguridades, fobias, etc. El jugador base de paintball es proclive a no intentar realizar las técnicas que no le resultan fáciles de primer momento.

Así pues, el jugador que en su primer contacto con el paintball tiene facilidad



para moverse por el campo pero no consigue sentirse cómodo con la marcadora, potencia mucho sus cualidades innatas y se olvida de las que le resultan complicadas.

Algunos jugadores llegan a tener tal maestría en algunos aspectos del juego que a pesar de ser jugadores incompletos técnicamente resuelven bastante bien las situaciones.

Esto es algo que hay que buscar, detectar y reconocer. Nunca hay que dar una técnica por imposible de realizar. El buen jugador de paintball es el jugador completo.

En el aspecto técnico hay que conocer cualidades como:

- La utilización ambidestra de la marcadora.
- El nivel de puntería del jugador con ambas manos.
- El nivel de comunicación del jugador con los demás miembros del equipo.
- Su capacidad para leer el campo.
- Sus capacidades atléticas.
- Su capacidad para pulsar rápidamente el gatillo.

etc...



Es muy común que pase inadvertido la poca capacidad para acertar un blanco de algunos jugadores. Esto es debido a que hoy por hoy todos los jugadores se estrenan en el paintball con marcadoras semi-automáticas.

Debido a la gran capacidad de bolas por segundo de las marcadoras actuales, el jugador dispara y corrige la trayectoria de sus disparos al ver donde impactan los primeros.

Me sorprende todavía hoy cuando soy testigo de algunos casos de confusión dentro de un mismo equipo y un jugador dispara a uno de sus compañeros sin darle. Tras los gritos de sus compañeros este deja de disparar y se da cuenta de que estaba disparando a un compañero.

Mi pregunta es: ¿ Por qué no consiguió eliminarle? ¿ Por qué motivo un jugador trasero no consigue con una ráfaga alcanzar a uno de sus delanteros?. Obviamente por que necesita de una gran cantidad de bolas para conseguirlo. Y por lo tanto necesita de una gran cantidad de tiempo para hacerlo.

be a coach



05

05A

En alguna ocasión he podido ser testigo de cómo un jugador profesional con una marcadora neumática con gatillo para un solo dedo conseguía tener en jaque a un jugador con una marcadora electrónica que no conseguía alcanzarlo. Invariablemente los disparos del jugador pro iban dirigidos a la posición que ocupaba la cabeza del otro jugador teniendo este que cubrirse para no ser alcanzado. El jugador con la marcadora electrónica necesitaba de mas tiempo para alcanzar al otro jugador, ya que necesitaba corregir su puntería mediante disparos. Esto toma carices dramáticos cuando dos jugadores se enfrentan mediante snap shoot a distancias medias o largas. Todavía tengo en la memoria un back cover de un equipo profesional completamente amargado por culpa de los snaps que le lanzaba un jugador del otro equipo.

Respecto a la comunicación es tremendamente frecuente que algunos jugadores sean capaces de hablar durante el juego con sus compañeros pero solo de forma unidireccional, de ellos hacia sus compañeros nunca al revés, con lo cual

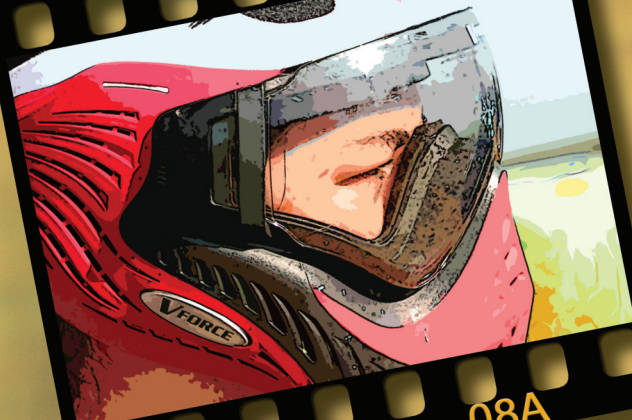
son totalmente incapaces de escuchar nada de lo que les dicen. En parte esto es debido a factores tanto físicos, o por estar poco habituados, como por motivos psicológicos.

Cuando un jugador oye pero no escucha durante el juego, primero hay que conocer si es físicamente posible escuchar al otro jugador, después hay que acostumbrar al jugador a que preste atención a sus compañeros, si él es consciente de que le hablan, esperará que lo hagan y prestara atención.

Por otra parte es muy común que el jugador que juega en la posición de delantero sea egoísta, en el buen sentido de la palabra. Esto es que, el jugador tiene tantos problemas debido a la posición en la que juega y en la situación de presión y stress en la que se encuentra, que no le importa ni le interesa lo que le quieran decir sus compañeros. Lo único que le interesa es que estos le escuchen a él y actúen en consecuencia, proyectando él toda su atención en su juego personal.

El problema viene cuando al no escuchar las advertencias de sus compañeros, dicho jugador es alcanzado, recibe un cero metros y es eliminado.

be a coach



08A

Entonces es cuando el jugador se queja de sus compañeros por no haberlo avisado. Pero... ¿estaba este jugador realmente atendiendo lo que le decían sus compañeros?. Normalmente no...

El coach debe de comprender que muchas de la acciones realizadas por un jugador son inconscientes y que este no se percata de por que las hace. El conocer que problemas tiene un jugador con su capacidad técnica y física es trabajo del coach y de su resolución depende la posibilidad de que el jugador mejore su juego.

be a coach



07

07A

be a coach



04

04A

MILLENNIUM

SERIES

2007

Campaign Cup
Millennium Cup

Dos nuevas mangas de Millennium Series se han disputado desde la aparición de nuestro último número, con desigual suerte para nuestros equipos. Xtreme Paintball es actualmente el representante más importante que tenemos en esta gran liga, que, hasta el momento, han estado presente en las 4 jornadas disputadas.

Del 20 al 22 de Julio se celebró la clásica Campaign Cup, en tierras británicas, jornada que, hasta el momento, les ha granjeado la máxima posición a los murcianos de Xtreme, ya que, tras una primera jornada de infarto, donde consiguieron pasar el corte *in extremis*, ya que quedaron en 12ª posición, la última para pasar, consiguieron el primer puesto de su grupo en cuartos de final, para entregarse a una semifinal contra los suecos Grin, en la que ganaron la primera partida, perdieron la segunda y empataron la tercera. Los positivos fueron los que, en última instancia, le apearon de la final por un tanteo de 4-2 frente al 4+2 de los suecos. Ni que decir tiene que la emoción de subir al podium, en el mismo lugar donde Tunnel Rats ya lo hicieron hace unos años, les compensó la decepción de la semifinal. Un cuarto puesto en División II que vale su peso en oro, y los metió en el séptimo puesto de la general, para seguir adornando la excelente temporada de este equi-

po en las Millenniums Series, a pesar de su puesto 26 en Alemania.

Bélgica no trajo tan buenos resultados para nuestros representantes. Esta vez Xtreme no estaba solo. También en División II participaron otro de los equipos especialmente encantados con esta competición, Angry Fish.

La manga de Charleroi se disputó entre el 7 y 9 de Septiembre. Angry Fish no logró ganar ni una sola de las 8 partidas de las rondas preliminares. Xtreme Paintball, con tan solo 3 ganadas y 1 empatadas, se quedó a las puertas del corte. Esta vez la suerte y el juego no les acompañaron, quedando en la posición 14, que les relega a la 9ª de la General.

La próxima cita será en Paris, a partir del 12 de Octubre, donde nuestros murcianos se tendrán que emplear a fondo para superar los 77 puntos que le separan del cuarto clasificado, si quieren estar en el podium. Con lo irregulares que se muestran los equipos de esta división... todo es posible, y tendríamos al primer equipo español en un podium final de Millennium. iii Suerte !!!



PAINTBALL STARTS HERE



dates

	France	Toulouse	World Cup	07.- 09. April ✓
	Germany	Nürburgring	MAXS European Masters	18.- 20. May ✓
	England	London	Campaign Cup	20.- 22. July
	Belgium	Charleroi	Millennium Cup	07.- 09. September
	France	Paris	Disney French Open	12.- 14. October



THE MILLENNIUM
EUROPEAN PAINTBALL SERIES



5th Open Can Garriga

Un año más, y con este van 5, se celebró el Open Can Garriga, como de costumbre, en las instalaciones que Sergio Bruna tiene en Tossa del Mar, Girona. Organizado por Xots, Mallorca Madness y, obviamente Can Garriga, se celebró el pasado fin de semana del 25 y 26 de Agosto. El torneo se disputó en formato 5 jugadores, regido por las normas Millennium con las adaptaciones pertinentes para 5 jugadores.

Las instalaciones contaban con campo de césped artificial. Finalmente, fueron 17 equipos los que acudieron a la cita, dentro de los cuales figuraban 3 franceses, los ya habituales en las competiciones en tierras catalanas, No Pasarán, junto con su segundo equipo, y TonTon Kidz.

El arbitraje corrió por parte de la organización, lo cual mermó la calidad final de Mallorca Madness, esta vez con el clásico síndrome del organizador, que demostró que jugar es prácticamente imposible si se combina con la organización, arbitraje, etc., más cuando se trató de un torneo de una calidad muy elevada en lo que se refiere a la organización. La satisfacción, en este sentido, de los jugadores fue muy elevada. Como lamentablemente viene siendo habitual en las competiciones españolas, los problemas de arbitraje hicieron su aparición, que terminó desencadenando el abandono del segundo equipo de No Pasarán.



La victoria final fue para Madrid Nightmares, no exenta de polémica por parte de los equipos franceses, que, parece ser, están tomando muy en serio su rivalidad con ellos.

La segunda posición fue para Triballs. Su tercera posición en la tercera jornada de la SPPL unido a este excelente resultado los perfila como un nuevo equipo a tener muy en cuenta en las competiciones.



ZERO STRESS
paintball

www.299fps.net

paintballwars



Quijotex Paintball Team



XSC

Paintball

News

¡VISHALA!

REPORTAJES
"PASEO DE LA FAMA"
VIDEOS DE PAINTBALL

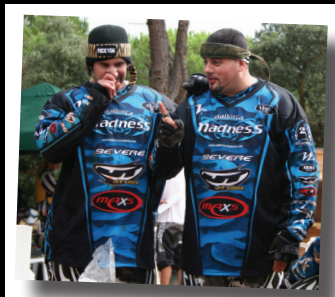
Sponsor XsC team

xscpaintballnews.blogspot.com



Brains Boards by Victory Paintball Supplies
Next generation in paintball electronics

victorypaintballsupplies.com



Los chicos de Olivier, No Pasarán, se quedaron con la tercera posición. El abandono de su segundo equipo dejó nula la partida que los enfrentó, otro detalle que tiñó de polémica las decisiones arbitrales.



Destacar que en este torneo hizo su debut un equipo con-
formado enteramente por chicas, su nombre, Mis Chicas. Las anteriores experiencias en este sentido no han tenido demasiado éxito, Phanters, Killer Barbies... esperamos que en esta ocasión tenga continuidad.

El resultado final de torneo quedó como sigue:



1º	Madrid Nightmares	48
2º	Triballs	43
3º	No Pasarán	40
4º	Aquatrek Remix	38
5º	Xots 2	37
6º	Almogavers	30
7º	Darkside	30
8º	Underground	30
9º	Aquatrek Factory Team	27
10º	Mallorca Madness	25
11º	TonTon Kidz	24
12º	Mis Chicas	21
13º	Némesis	21
14º	Apocalypse	19
15º	Arcángeles	13
16º	Ballbreakers	6
17º	No Pasarán 2	0
18º	Red Bull Team	0



José Antonio López
José Antonio Punzón

I TORNEO C.D.P.B.M.

El pasado 7 de Julio se celebró en Adrenalicia Tematic Paintball, Algete, Madrid, el I Torneo CDPBM para conmemorar el primer aniversario de esta asociación madrileña de paintball de bosque. En un principio la organización no tenía muy claro que actividad desarrollar para celebrar este evento. Finalmente, se decantaron por un torneo de escenario, ya que se trata de un club deportivo dedicado a la modalidad de bosque y escenario, y de entre las opciones disponibles, optaron por celebrarlo en pista, en las instalaciones anteriormente citadas, que cuenta con un campo de neumáticos, con la dificultad que conlleva el jugar en este tipo de escenarios debido a los huecos existentes entre los bloques de neumáticos, unido a la irregularidad del terreno y de la asimetría del campo.



El torneo se desarrolló desde las 10 de la mañana, hora en la que se celebró la reunión de capitanes, para dar comienzo a las partidas a eso de las 11, pretendiendo llegar a la fase final a las 2 de la tarde y a la conclusión del torneo sobre las 3:30 PM

El formato del torneo, muy accesible para todos los equipos, constó de 3 partes bien diferenciadas.

La fase previa consistiría en una liguilla de enfrentamientos Round Robin (todos contra todos) a una sola vuelta. De esta fase, saldrían los 4 primeros clasificados para la siguiente ronda.

El Sistema de puntuación de la liguilla, se estableció de la siguiente manera. Se sumó a cada equipo los puntos (1 segundo = 1 punto) que tardaron en eliminar al equipo contrario por completo ó cuelgue la bandera, a esto se le sumaban 20 puntos por cada jugador eliminado, 20 puntos por la captura de la bandera enemiga y 20 puntos por el cuelgue de la bandera.

Posteriormente se pasó a una fase de reenganches, en la que los equipos clasificados entre el puesto 5º y 16º de la fase previa formarían 2 grupos de 6 equipos, grupo A equipos impares de la clasificación; grupo B equipos pares de la clasificación. Cada grupo disputaría una liguilla en idéntica modalidad que la fase previa, de la que clasificarían para la fase final los 2 primeros de cada grupo.

En la fase final, los 8 equipos finalistas disputarían duelos eliminatorios a 1 entrada, conforme al siguiente cuadro:

Primera Tanda

1º Vs 8º	Duelo A
2º Vs 7º	Duelo B
3º Vs 6º	Duelo C
4º Vs 5º	Duelo D

Una vez concluido, se celebró un succulento almuerzo de hermandad con barbacoa y tarta de cumpleaños, durante el cual se realizó la entrega de Premios.

Tras una jornada marcada por un muy intenso calor, con ligeras rachas de viento muy cálido, pero que no dificultaron el juego, resultó muy agradable situarse bajo las carpas dispuestas en la zona de recreo, con suficientes mesas y sillas para todos. En la sobremesa se disfrutó con innumerables anécdotas ocurridas durante la mañana, y con "la ducha de la Campeona" de Leire por parte de sus compañeros de Angry Fish. También reseñar que todos los equipos al completo quedaron satisfechos del torneo y que nos adelantaron que en un 2º Torneo asistirían al mismo.

Segunda Tanda

1º Duelo A Vs 1º Duelo D	Duelo F
1º Duelo B Vs 1º Duelo C	Duelo G

Final de Consolación

2º Duelo F Vs 2º Duelo G

Gran Final

1º Duelo F Vs. 1º Duelo G

Dado que en el ultimo momento no asistieron 5 de los equipos previstos, hubo que "retocar" el formato del mismo durante la reunión de capitanes, que se celebró con la presencia de todos los jugadores. El formato de enfrentamientos cambió. Se dispuso una liguilla de todos contra todos en una primera ronda, y en la fase final los 4 primeros clasificados disputaron una segunda liguilla que determinó la posición de estos equipos en el podium.

Clasificación Final

Pos.	Equipo
1º	Angry Fish
2º	Chikara
3º	Vendetta
4º	4º Triballs
5º	Two For One
6º	Technomakis
7º	C.D.P.B.M
8º	G2
9º	Tercio Finde





COSTA DA MORTE 2.0

COSTA DA MORTE 2.0



Borja del Moral

Por segundo año consecutivo, el pasado fin de semana del 11-12 de Agosto tuvo lugar la concentración de Paintballeros en el Big Game de Costa da Morte, a cargo de la empresa Natureza Radical junto al Aeródromo de A Fervenza, en A Coruña. En esta ocasión, la asistencia fue menor que el año anterior, reuniendo a cerca de 70 jugadores, que vieron más que colmadas sus expectativas en cuanto a diversión y profesionalidad.

A diferencia de otros Big Games de nuestro país, la proporción de jugadores veteranos respecto a los que acudieron de alquiler resultó abrumadora. Acudieron a la cita varios jugadores que compiten en las principales ligas y torneos, como los Angry Fish Alpha, así como a equipos consolidados de bosque, como la Asociación GDG de Valencia, los Bucaneros Tácticos, o la Patrulla BRAVO 2.0. de Madrid. Por Provincias, se vieron representadas Madrid, Toledo, Valencia, A Coruña, Pontevedra, Lugo, Asturias, Córdoba, y Ciudad Real.

Para los más madrugadores, el Viernes se realizó una triple exhibición de Paintball recreacional, bosque y competición para la Compañía de Radio Televisión de Galicia, emitido en el programa "A revista".

Después de esto, comenzó a llegar el grueso de los asistentes, que pudieron alojarse en el albergue dispuesto por Natureza Radical, a escasos 300 metros del terreno de juego, con camas en literas, duchas de agua caliente, y todas las comodidades necesarias, así como un

paraje natural indescriptible, tirolinas, kayaks, un rocódromo, caballos y ultraligeros.

El Sábado comenzó el Big Game propiamente dicho, repartándose pañuelos rojos y amarillos para diferenciar a ambos equipos, una vez equilibra-



Zona Paintball

m a g a z i n e



WALLA BENCH
OCTOBER 2004





dos. El terreno acompañaba a todo tipo de jugadores, desde los más despiertos y vivos a los más relajados y seguros. Campos de espinos, robles, fresnos, pinos, muchas rocas, terrenos oscuros y densos, cuestras y explanadas abiertas hicieron las delicias de todos. Para quien lo haya vivido, todo comenzó como suelen ser estos enfrentamientos, un silencio sepulcral, seguido del estrépito del tableteo de las marcadoras.

A diferencia de cómo comenzaron a jugarse los Big Games en España, prácticamente todas las marcadoras de la partida de la mañana estaban capacitadas para mantener altas cadencias de fuego, desde los RT de las Tippmann, a los Full Auto, pasando por el Ramping. La mano se la llevó el equipo amarillo, después de que una patrulla de reconocimiento rompiera

la línea moviéndose silenciosamente, y con la ayuda de un camuflaje de alta calidad, y asaltase escalando el fuerte del equipo rojo.

Ya, por la tarde, se unieron unos 30 jugadores de alquiler, que se repartieron entre



ambos equipos. Contagiados de un entusiasmo único, fueron mucho más osados que los jugadores veteranos, y se repitió otra auténtica batalla, muy dura,

donde el equipo amarillo empujó al rojo hasta la línea de su hospital. Estancados en este punto, y



tras media hora de intensos tiroteos, el equipo rojo, arrolló al amarillo, llegando en tromba hasta su fuerte, que tras una defensa numantina, capituló, dando la victoria al equipo rojo.

Con este empate técnico, los participantes disfrutaron de las demás riquezas de la tierra gallega, desde los relajantes baños en las playas y en el embalse, hasta la mejor comida en las fiestas de A Fervenza, que se celebraban esa misma noche.



Al día siguiente, y con la cabeza más puesta en el largo viaje de vuelta, y con el cansancio en el cuerpo, algunos comenzaron a retirarse, pero los que se quedaron pudieron disputar una serie de pachangas en el campo de competición de hinchables. Algunos se quedaron unos días más, y otros se fueron con resignación, pero todos los que fuimos, nos llevamos la misma sensación de plenitud y las mismas ganas de volver en la próxima edición de Costa da Morte.





Últimas novedades antes de la cuarta y definitiva jornada

La organización de la SPPL ha emitido dos comunicados referentes a novedades sobre el reparto final de premios, así como de una iniciativa muy curiosa en forma de enfrentamiento de jóvenes promesas contra viejas glorias en la última jornada, a celebrar el 22 de Septiembre en Can Garriga, Tossa de Mar, Girona.

Al igual que la segunda prueba, esta prueba será retransmitida en directo por www.fenix.es, bajo la dirección de Derwin Pérez. De esta se hará llegar a todos los que no puedan acudir en directo a esta final todo el espectáculo que promete ofrecer.

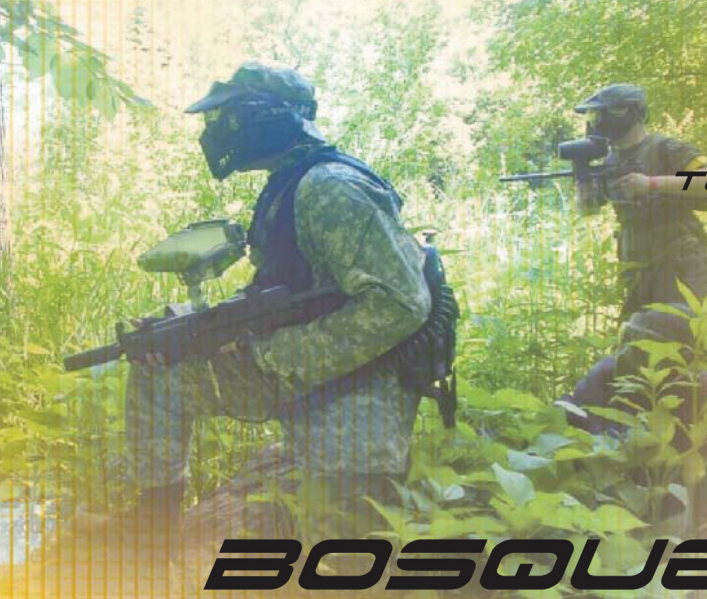
Por otro lado, en el foro de zonapaintball.com surgió una idea sobre un torneo algo "especial". Apoyando la idea de los jugadores, la organización incluirá en su última prueba un Derby entre los más jóvenes del torneo y los más viejos, la cual se llevara a cabo después de la última partida de la liga y se desarrollará en formato de 7vs7, al mejor de 3 partidas de una duración de 5 minutos, con modo de disparo PSP.

El equipo de las "Jóvenes Promesas" deberá ser compuesto de jugadores entre los 16 y 23 años y tendrán que ser jugadores inscritos en cualquier equipo de la SPPL 07.

El equipo de las "Viejas Glorias" deberá ser compuesto por jugadores con una edad No inferior de 35 años y tendrán que ser jugadores, igualmente, inscritos en cualquier equipo de la SPPL 07.

Por último, y debido a los rumores crecientes acerca del destino de los premios en metálico a los 3 primeros clasificados de la SPPL, orientado a sufragar en cierta medida el viaje a Alemania para disputar la EP5, la organización quiere reiterar que el objetivo principal de la SPPL es el de clasificar a los tres mejores equipos españoles para que representen a España en este torneo. Si uno de los tres clasificados no pudiese asistir, la organización se reservara el derecho del asignar estos premios en metálico a los equipos que estén dispuestos a acudir. Si se presentara el caso de que uno de los tres primeros clasificados no pudiese asistir la organización otorgaría el dinero correspondiente al siguiente equipo de la clasificación (4º, 5º, 6º y así sucesivamente) que pueda asistir a representar a nuestro país a la EP5, ya que, repetimos, es el objetivo principal de la SPPL.





TOTAL-PAINTBALL.COM

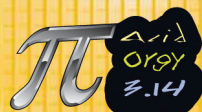
Atención personal

C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona

Info@total-paintball.com

☎ 902 99 80 59

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



LA LISTA DE LA COMPRA

Sara Gomila

El comienzo de la temporada es un buen momento para renovar el equipo o hacerse con ese accesorio, máscara o nueva marcadora que siempre hemos deseado. También, hemos podido pensar dar el salto a pista, o participar más en serio en Big Games. Os damos una serie de sugerencias para que vuestras compras sean más fáciles.

MARCADORAS

Está claro que comprar una marcadora nueva es una de las mejores formas de aumentar el nivel de nuestra equipación. Más bolas por segundo, más alcance, menos peso, etc., son muy buenos argumentos

mano por parte de aquellos jugadores que igual que nosotros quieren comprarse la última novedad que ha salido, o bien han cambiado de patrocinador colocando en el mercado material en muy buen uso y a precios interesantísimos. Por supuesto que las últimas novedades son fantásticas, pero la marcadora que era la mejor hace 2 semanas seguirá siendo muy buena hoy.

Debemos recordar que aunque en la publicidad de muchas marcadoras nos anuncian ROFs muy altos, en la actualidad la mayoría de las competiciones admiten modos PSP, Millennium o similares, por

lo que de nada nos servirán las tan celebradas 30 ó 40 bolas por segundo.

Actualmente las empresas especializadas están lanzando muchos modelos pensados para el juego en bosque. Aunque podemos decantarnos por cualquier

tipo de marcadora,

es mejor que posea un diseño robusto, con pocas piezas móviles desde el exterior, que el montaje sea fácil y puedan cambiarse las juntas en caso de emergencia en el mismo campo de juego. Según nuestra habilidad técnica elegiremos un modelo que sea más



para hacernos con una nueva marcadora. También contamos con mucha oferta de material de segunda

exigente en cuanto a mantenimiento o no. Un acabado mate y un color oscuro nos ayudarán a camuflarla

AIRE

Este puede ser un buen momento para comprar una botella nueva, lo haremos para conseguir más autonomía de disparo, es decir, para tener más gas disponible para consumir.

Disponemos de dos opciones básicas, comprar una botella de mayor tamaño o una botella que por el material o por su sistema de fabricación pueda cargar aire a mayor presión. Las dos opciones son igual de respetables y las empresas del sector nos ofrecen un gran surtido de precios entre los que elegir.

Una botella más grande cambiará la posición de la marcadora con respecto a nuestro cuerpo y alterará el punto de gravedad de todo el conjunto teniendo luego que adaptarnos a la nueva configuración.

Podemos cambiar de botella a un modelo fabricado en fibra de carbono para aligerar el peso del conjunto de nuestra marcadora, con esto no aumentamos ni disminuimos la cantidad de disparos que podemos realizar, solo eliminamos un peso superfluo.

Hay que recordar que todas las botellas deben llevarse protegidas por cubre-botellas para prevenir incidencias en caso de caída, esto es particularmente importante en las botellas de fibra.

Una botella que soporte mayor presión necesitará que nos aseguremos de que contamos con un conjunto de preset y regulador adecuados, que nos permitan

sacarle todo el rendimiento a este elemento sin que las partes internas de la marcadora sufran por excesos de presión de gas entrante, si esto pasara podemos sufrir desperfectos graves en nuestro equipo, algunos de ellos de muy difícil reparación y alto coste.

Sin cambiar la botella, podemos cambiar algunos elementos del sistema de gases, como el preset o el regulador vertical, o añadir volumincers aumentando el rendimiento que le sacamos a cada carga de gas.

CARGADORES

El cargador es una parte fundamental de nuestra equipación. Nuestra marcadora puede disparar a gran velocidad pero se verá limitada por el suministro de bolas que le proporciona el cargador.

El orden lógico de compra, para subir de nivel el cargador, sería pasar de cargador de gravedad a un cargador eléctrico, de este, a uno con hélices, que agita y empuja las bolas a , finalmente, un cargador que fuerce la entrada de bolas. Además de cambiar el cargador completo, podemos aumentar su velocidad cambiando alguno de sus componentes, tanto el motor como la placa o chip que controla la velocidad del mismo.



La velocidad teórica del cargador nos la proporciona el fabricante y se ve afectada, entre otros factores, por la carga de las pilas que estemos utilizando. Si tenemos dos cargadores con la misma velocidad de funcionamiento, elegiremos el que responda con mayor rapidez a nuestra demanda de bolas, así que una buena inversión pueden ser un juego de pilas recargables y un cargador, mejor lento que rápido, ya que aumenta la vida útil de las pilas.

CANONES

La mayoría de las marcadoras de gama alta vienen equipadas de serie con cañones de buena calidad, aunque su sustitución es una buena opción para mejorar alcance y precisión, aunque necesitamos realizar algunos ajustes para sacarle el máximo rendimiento.

Si contamos con un suministro de bolas en buen estado y condiciones estables de humedad y temperatura, estas mantendrán su medida constante y un cañón de una pieza o de dos piezas de un solo calibre puede ser la mejor opción, más económicos que los multicalibre. Pero, repetimos, esto es una opción asociada a la calidad de la bola.

Si, por el contrario, solemos desplazarlos con frecuencia y compramos bolas de diferentes marcas y calidades, la opción de un cañón de dos piezas multicalibre suele ser la más adecuada. En este cañón tenemos varias piezas que podemos cambiar para ajustar mejor el calibre a la medida de la bola. Estos cañones tienen la parte trasera o back de diferentes medidas o cuentan con partes interiores o inserts que realizan la función de ajustar la medida del cañón.

Algunas marcas fabrican cañones curvos que si bien tienen una velocidad ideal de funcionamiento más baja que los normales, 10 ó 12 bolas por segundo, consiguen aumentar la precisión y el alcance más que las cañones tradicionales.

PORTAPODS

Hay dos sistemas principales de portapods, de una y de dos piezas, esto es el cinturón y la agarraderas donde van insertados los pods propiamente. Normalmente el jugador compra un portapods de poca capacidad, 4 o 5 pods y luego va adaptando la capacidad a su posición en el campo o su forma de juego. Nuestro consejo es comprar un portapods de alta capacidad desde el primer momento, ya que acarrear pocos pods no nos traerá problemas, y no tendremos que invertir rápidamente en otro de mayor capacidad.



Sobre la forma de colocación, si nos decidimos por un modelo horizontal es mejor que podamos sacar los pods indiferentemente por la izquierda o por la derecha. El modo correcto de hacerlo sería con la mano contraria a la que llevamos la marcadora.

Algunos modelos de portapods tienen bolsillos complementarios y espacio para la botella de gas. Llevar la botella en el portapods tiene ventajas e inconvenientes.

Esto cambia mucho la configuración de la marcadora, si llevamos la botella en el portapods el peso nos parece menor porque lo soporta la espalda en vez de los brazos, aunque carecemos de apoyo para encarar la marcadora y perderemos precisión. La parte delicada de llevar la botella en el portapods es el sistema de conexión. En este sistema, conocido popularmente como boa o remoto, es muy importante que disponga de suficientes fijaciones para que no cuelgue, corriendo el peligro de engancharnos con ramas u otros elementos que podría dar lugar a su rotura, actuando entonces como un látigo y pudiendo llegar a lesionarnos.

Nunca está de más tener pods de sobra. Se pierden y rompen con mayor frecuencia de lo que desearíamos.

Además unos pods de sobra son una forma fácil de tener munición preparada para la próxima partida o para llevar munición de más en una mochila o para recoger las bolas restantes para la partida de mañana.

MASCARAS

Cambiar de modelo de máscara a uno con un perfil más ajustado reduce nuestro blanco y por tanto la posibilidad de impacto. En algunos casos esta reducción de tamaño se consigue ajustando mucho los paneles protectores a nuestra cara y podemos recibir gran parte de la fuerza cinética del impacto de la bola aunque sigamos protegidos de los cortes de la cascarilla.

Comprar un modelo de máscara fullcover puede ser una buena opción para las zonas con bosque espeso de rama baja, para los jugadores principiantes y para aquellos que quieran aumentar su ritmo de entrenamiento sin miedo a percances, aunque también hay jugadores de pista que optan por este modelo.

También es un buen momento para comprar una lente de repuesto. Las máscaras sufren con el roce con los obstáculos, ramas y hojas, al ir dentro de la mochila y con los impactos. Cambiar la lente cada año es una manera de asegurarnos que esté siempre en perfecto estado. Además de por seguridad, podemos comprar lentes para adaptarnos a condiciones de visibilidad cambiantes, es decir, tener una lente para días de mucho sol o sol bajo y otra para días nublados. Los cristales con acabado espejo son muy impactantes pero la visibilidad es algo más reducida que con los otros y nos delatan con más facilidad al reflejar la luz si jugamos en bosque o escenario.



LATE NIGHT PAINTBALL



Paintball Cueto ha acondicionado recientemente sus instalaciones para la práctica del paintball durante la noche.

Esta modalidad tiene sus detractores y seguidores.

Por un lado, aparece el grupo de jugadores que opina que la iluminación actual de los recintos de paintball

es insuficiente para la práctica del deporte. Las bolas no llegan a verse con la claridad del día, y la iluminación no llega a ser de la calidad y cantidad de la que encontramos, por ejemplo, en un estadio de fútbol, en los que encontramos una iluminación total de altísimo coste, algo impensable hoy por hoy en una cancha de paintball. Por las noches hay que fiarse más de otros sentidos, como el del oído, y usar algo más la intuición para compensar la carencia de visión fina que tenemos en un torneo diurno.

Por otro, está el grupo que les gusta, sobre todo en verano, la práctica del paintball nocturno por lo que supone de cara al calor que se puede sufrir durante el día. Por otro lado, es una manera más de alargar la jornada y practicar nuestro deporte de una manera diferente, y, sobre todo, con otra visión.

No han sido muchos los torneos realizados por la noche, pero si han contado con gran éxito. Recordemos la "mítica" Copa Comba, organizada por Comba Paintball en Pueblo Nuevo de Guadiaro, aquel, lejano ya, Agosto de 2002. Las partidas se desarrollaron durante toda la noche y en aquella ocasión fue el equipo vallisoletano Woodpecker's el que se alzó con la victoria.



En Mérida se venía celebrando la Copa Tippmann, en el 2004 y 2005, también durante la noche. En las dos ocasiones que tuvo lugar este torneo fue un éxito, aunque se constató la dificultad de visión nocturna para este tipo de competiciones que requieren más velocidad y precisión que un Big Game. En el segundo, y último de momento, evento de esta Copa Tippmann la compañía de electricidad jugó una mala pasada, dejando el campo a oscuras durante más de 4 horas, lo que supuso la suspensión del torneo.

En cualquier caso, cada vez son más los campos que optan por la colocación de iluminación, para alargar la jornada de juego y para paliar las inclemencias del tiempo en los meses de calor.

NIGHTBALL PAINTBALL NOCTURNO





BRICCOLAGE

Fabrica tu propia culata regulable

Sabemos que el peso de la marcadora, en el caso de jugar en bosque, es un detalle a tener muy en cuenta, sobretodo en partidas largas, Big Games, etc. En el caso de aprovechar nuestra marcadora de pista para participar en uno de estos eventos, la posibilidad de usar un "remoto" se vuelve inco-
moda al desaparecer el apoyo de la botella, agravado por el desequilibrio de peso que se produce, y la imposibilidad de montarle una

culata, similar a las usadas en las marcas de bosque. Lo que aquí os ofrecemos es la posibilidad de fabricar vuestra propia culata, regulable en longitud, según vuestras preferencias, y adaptable a, creemos, cualquier marcadora de pista, por un módico precio, y sin demasiado trabajo.

Materiales

- 1 Tubo de aluminio cuadrado de 8 mm.
- 1 U de aluminio lacado negro de 10x10x10x1
- 3 tornillos de cabeza redonda Ø 3 x 12 mm.
- 3 tuercas autoblocantes Ø 3
- 2 tornillos de fijación del bottom line a la
marcadora +1 cm. que los originales.
- 1 Remoto

Herramientas

Taladro.

Soporte vertical para taladro con mordaza de sujeción.

Brocas para metal de Ø 3 y 5 mm.

Limas pequeñas para metal.

Destornillador de estrella.

Llave fija 6 (según tuerca).

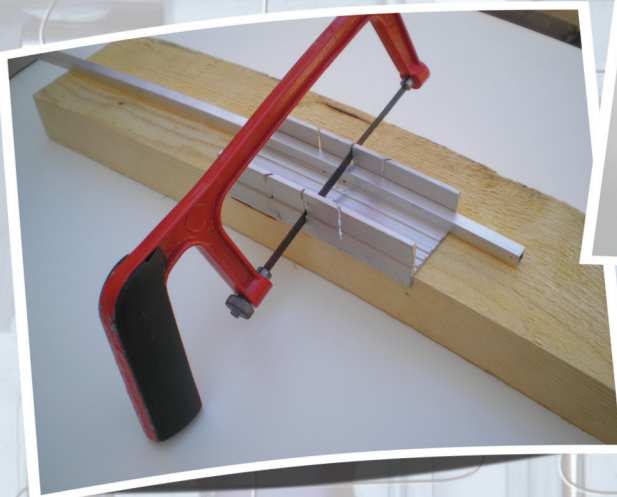
Cinta métrica.

Lápiz o puntero para marcar metales.

Caja de ingletes y sierra para metales.



Para empezar marcaremos con el lápiz o el puntero para marcar metales un trozo de 20 cms y otro de 10 cm. de la U de aluminio. A continuación marcaremos el tubo de 8 mm a 20 cms y luego a 3.5 cm. Para terminar este paso cortaremos las cuatro piezas usando la caja de ingletes y la sierra de metales para realizar el corte a 90°, y repasaremos los filos con las limas.



Marcaremos los huecos del bottom line sobre la U de aluminio y antes de realizar los taladros colocaremos el trozo de 3,5 cm. del tubo cuadrado dentro de la U.



Enrasaremos ambos extremos de los perfiles de aluminio, asegurándonos de que los dos taladros del bottom line atraviesan también el tubo de aluminio introducido anteriormente.



Presentaremos ambas piezas en la caja de la marcadora para evitar que sobresalga por delante de esta. Fijaremos los perfiles en la mordaza de sujeción del soporte vertical del taladro y realizaremos los taladros marcados, preferiblemente con el puntero para marcar metales para evitar que la broca, en este caso de 5 mm, se deslice sobre el metal.

A continuación realizaremos 2 taladros a la U de aluminio a 4,5 cm. de distancia el uno del otro, y a 5 mm. del extremo opuesto de los 2 taladros del bottom line, con la broca de 3 mm.



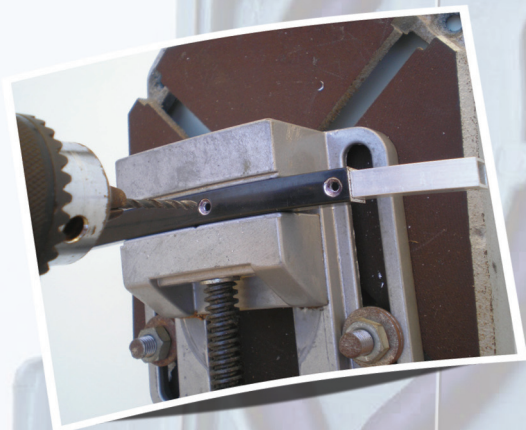
BRICOLAGE

Para asegurarnos el buen ajuste de la culata en su posición más corta, colocaremos el tubo de 8 mm dentro de la U de aluminio de 10x10mm y lo ajustaremos a tope hasta que toque el trozo de tubo de 3,5 cm.

Fijaremos ambas piezas en la mordaza y procederemos a repasar los dos taladros anteriormente realizados, atravesando de lado a lado el tubo 8 mm.

Volveremos a apretar la mordaza y repasaremos el taladro realizado en la U que vemos a la izquierda, atravesando el tubo de 8. Cambiaremos de posición el tubo de 8, volveremos a fijarlo con un tornillo, taladrando de nuevo el tubo de 8, consiguiendo así una posición más para nuestra culata.

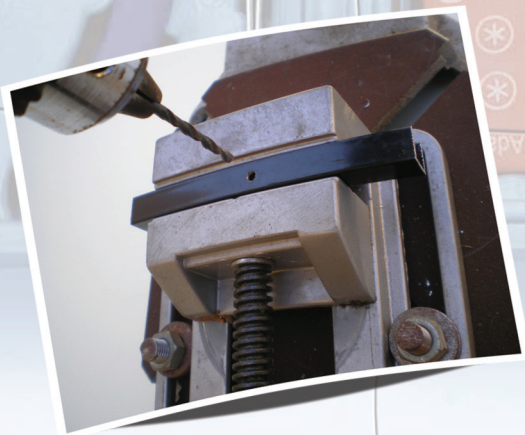
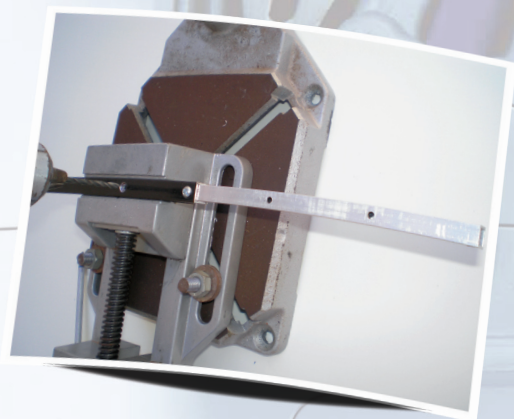
Para rematar la culata, marcaremos la pieza de 10 cms de la U, en el centro para realizarle un taladro de lado a lado. Encajaremos la U de 10 cms en su ubicación definitiva, y marcaremos la posición del taladro en el extremo del tubo de 8 mm.



Rodaremos el tubo de 8 hasta que el agujero de la izquierda del tubo coincida con el agujero de la derecha de la U de aluminio y lo fijaremos con uno de los tornillos de 3 x 12.



Lo colocaremos en la mordaza y realizaremos el taladro de lado a lado.



BRICOLAGE

Para terminar procederemos al montaje de todas las piezas con los tornillos y las tuercas autoblocantes, muy recomendables para evitar la perdida de las piezas al soltarse las tuercas debido a las vibraciones de la marcadora.

Como ultimo detalle, para fijar el bottom line a la culata y esta última a la marcadora, debemos sustituir los dos tornillos que fijan el bottom line por otros con el mismo diámetro y rosca, pero 1 cm. más largos.



Y aquí podemos ver el resultado final.

BRICOLAGE
BRICOLAGE
BRICOLAGE



Soto del Real, Madrid
www.shootballs.com
 661 424 284

Collado Mediano Madrid
www.estratego.es/megacampo
 91 533 96 86



O Grove, Pontevedra
www.adrenalicia.es
 669 009 858

Almoacid de la Sierra, Zaragoza
www.zaragozapaintball.com
 620 202 307



Calvia, Mallorca
www.palmademallorcapaintball.com
 648 843 402

Algete, Madrid
www.tematicpaintball.com
 600 902 030



Mérida, Badajoz
www.meridaaventura.com
 635 904 604

Cabezón de Liébana,
 Santander
www.liebanapaintball.com
 659 960 996



San Esteve de Palautordera, Barcelona
www.juegapaintball.com
 93 446 01 59



Hernani 34, Madrid
www.estratego.es
91 533 96 86

Pablo Iglesias 21
O Grove, Pontevedra
www.adrenalicia.com
669 011 515



Padilla 196, Barcelona
www.total-paintball.com
902 99 80 59

Crta. Esglaieta-Can Roca
Esporlas, Mallorca
www.armymallorca.com
971 61 07 04



Tienda Paintball

Mercado de Abastos
Ayamonte, Huelva
www.tiendapaintball.com
663 387 193



DERWIN RECIEN LLEGADO
A LA "SPAIN"



SARA EN TOLLLOUSE... Y MICKY ?



YO ME TOMO MUY EN SERIO ESTO
DE LOS BIG GAMES...



SILVIA ME MATA...



¿DESLANSAR ME DEJAIS...



¿QUE ESTARIA HACIENDO...

(RESTO DE LA FOTO "CENSURADA", SOY EL QUE MAS SALE EN ZONAPAINBALL DEL MUNDO...)



LUC Y YENSI EN EL PAIS VECINO



DE ISLA A ISLA

Si tienes alguna foto divertida, y te apetece verla publicada aquí, contacta con nosotros en info@zonapaintball.com



Carlos Sanjaime

Un auténtico mago de las marcadoras. Excelente persona fuera de los campos, intratable hasta límites insospechados cuando está compitiendo, es, posiblemente, una de las personas con más conocimientos técnicos en el Paintball Español. Junto a su hermano, Alfredo, dirigen con “puño de hierro” Estratego España.

¿ Cuándo fue tu primer contacto con el paintball ? Hará unos 15 años. En Madrid había una tienda en la que comprábamos bolas en paquetes de 10, que nos costaban 350 pesetas, es decir, a 35 pesetas por bola, y usábamos tirachinas. Luego conocimos Army que, por entonces, lo llevaba el hermano de Vicente, y nos hicimos con las primeras SplatMaster, luego una Brut, una Piranha AT ó ATT, no recuerdo bien y hasta hoy

¿ Antes de ganarte la vida profesionalmente con el paintball... a que te dedicabas ? Pues era estudiante y, posteriormente, trabajaba en el mundo de la informática

¿ Cuándo decidiste dar el paso y dedicarte al 100% al mercado del paintball ? Estratego pasó a ser un campo con una pequeña tienda, a una gran tienda con un campo. Después llegó la distribución y el trabajo creció, hasta que decidí meterme al 100% en esto, al igual que mi hermano.

Indudablemente eres uno de los mecánicos de paintball más reconocidos de España. ¿ de donde viene esta vocación ? Desde pequeño lo trasteaba todo. Había un enchufe donde metía los dedos continuamente, pero ya ves, no me "morí". Todo lo que caía en mis manos lo destripaba, y cuando llegaron las marcadoras no fueron menos.

¿ Hacia donde crees que va la evolución técnica del paintball ? Creo que se estancará, de hecho lo está ya. Hay modelos distintos, pero son perros con distintos collares. La evolución hacia otro uso de gases, como el propano, es posible, pero peligroso. En cualquier caso, dependerá mucho de la evolución

Entrevista

de las normas de competición, como pasa en la F1.

En cuanto a los torneos ¿ cómo ves el panorama actual en España ? Ahora mismo bien, en principio. Salvo los problemas de arbitraje que hacen que ande todo revuelto en el mundo de la competición española. A este respecto, soy partidario de que arbitren los mismos equipos que juegan, como hacemos en la Liga de Madrid, de este modo, los mismos que protestan por el arbitraje antes o después están en el papel de los árbitros, y saben lo que es pasar por eso. Por otro lado hay muchísimas más competiciones que hace, tan solo, un par de años.

¿ Qué esperas del futuro del paintball de competición en España ? Una Liga Española "de verdad", donde estén representados los mejores de cada una de las ligas regionales



¿ Y en el paintball de bosque y escenario ? Mucho más y mejor. En este país las cosas se han hecho al revés, se ha empezado por la pista para luego pasar al bosque que, en este último año ha subido muchísimo de mano de los Big Games de la gente de Consuegra y otros. Además, están desapareciendo los prejuicios militaristas que envolvían a esta modalidad de paintball, lo que es otra avance muy importante.

Como jugador también eres muy respetado y tu agresividad en el campo es casi legendaria. ¿ Hasta que edad piensas seguir jugando de manera continuada ? Pues... ya lo dejé hace un tiempo, pero al mes te pica el gusanillo y vuelves a jugar. Cuando te hartas de problemas y malos rollos lo dejas, pero al poco tiempo no tienes más remedio que volver. De momento no tengo nada pensado al respecto.

De todos es conocido tu banneo de la SPPL ¿ Qué opinas al respecto ? Justo e injusto. Justo, porque mi *riffiraffe* con el arbitro lo mereció, pero injusto desde el punto de vista que el equipo arbitral no fue banneado. Fui agredido por dos árbitros y no se hizo nada al respecto, además de los antecedentes de problemas con ellos mismos en otras ocasiones.

¿ Cuál crees que es la mayor carencia del paintball en nuestro país ? Quizás la falta de equipos. Tenemos un nivel hoy por hoy muy parecido al de Francia, pero el número de equipos es infinitamente inferior. Si nos comparamos con Inglaterra o Alemania la diferencia es mucho más grande

¿ Qué es lo que más te gusta del paintball en España ? Pues... te diría el buen rollo, pero... es que no lo hay.

¿ Y... lo que menos te gusta ? El mal rollo.

¿ Algo más que añadir ?
iii Ojo Pipa !!!



30 vs 1

Nombre Natalia González

Edad "Diesiquince" menos uno que se quemó.

Naciste en Tenerife, Canarias

Nickname Lula

Edad a la que empezaste a practicar Paintball

No me acuerdo... evidentemente sobre los 20 y pico.

Primer equipo en el que jugaste Bucaneros.

Equipo Actual En Tenerife no se puede disfrutar aún de un equipo como tal, hicimos un combinado para un torneo que es lo que más se acerca a la definición como equipo nos hacíamos llamar los "Perenquenes" y fue muy bonito llegar hasta ahí.

Posición en el campo Trasera

Un equipo Español Mallorca Madness y Five Star.

Un Jugador Español Pufff...no soy capaz de definirme

Un equipo Extranjero Joy Division, por ejemplo.

Un jugador extranjero Oliver Lang

Un torneo Español Torneo Mallorca Madness, de los pocos que conozco.

Un torneo Extranjero Ni idea, eso se me escapa.

Tu mejor torneo Big Game de Consuegra.

Otros deportes ¿El sillónboll es un deporte? En serio deportes que me gusten muchos, que practique es otra cosa, de forma esporádica y dependiendo de cómo ande de tiempo y dinero la hípica.

Un grupo musical No soy de grupos, me gusta todo lo que me suene bien, en especial los años 60-70.

Una canción Say I little prayer for you de Aretha Franklin.

Un actor Paco León y Javier Cámara

Una Actriz Paz Vega y Gracita Morales

Un libro La Ley de Murphy de Arthur Bloch

Una película La Vida es Bella

Tu chico 10 Tote, mi pareja.

Una ciudad Barcelona

Una comida Huevos fritos con arroz blanco

Una bebida Nestea, limonada natural y horchata.

Un miedo La impotencia ante situaciones.

Una ilusión Después de mi familia y amigos, los proyectos con el Paintball.

Un animal Perro, caballo y conejo.

Dónde estarás dentro de 5 años A saber..., en el mejor de los casos viva, dando guerra y aprendiendo, ¿que más se puede pedir?.





ZITIZEN PAINT

Hace ya muchos años los autores del movimiento contracultural conocido como *cyberpunk* auspiciaron un modo de relacionarse y experimentar sensaciones que sustituiría a la vida real, lo llamaron Realidad Virtual. Esta realidad, situada en un futuro próximo, sería un modo de vida sustitutivo. En este futuro, un ama de casa podría convertirse en la reina de las discotecas o en una top de la moda sin salir de su sala de estar. En la actualidad, algunas de las previsiones de este grupo se han ido cumpliendo, y ya podemos encontrar Second Life, una vida alternativa donde ser guapo, famoso o molar por un módico coste. En nuestro entorno, el del paintball, estamos asistiendo a un fenómeno parecido que está aumentando de intensidad a cada día que pasa. Jugadores que quieren ser alguien, no por sus méritos en el campo de juego sino a través del mundo Virtual, en los foros, las revistas y los blogs, más preocupados de cuantas visitas tiene su web que de entrenar, que controlan más su e-mail y su blog que los corredores de bolsa sus carteras, jugadoras que se maquillan para ir a las jornadas sin tener ni idea de cómo funciona su marcadora, pero que están fantásticas, más preocupados de haber tomado la foto del accidente que en ir a socorrer a los heridos. Nos estamos convirtiendo en buitres carroñeros a los que no les importa hurgar en la basura de compañeros, conocidos y amigos con tal de ser leídos, de aumentar nuestro número de mensajes, de que nuestro nombre suene, y así salen a la luz personajes que consiguen sus quince minutos de gloria a costa de injuriar, mentir y manipular a cualquiera.

Lo malo es que ese *cualquiera* somos sus compañeros, aquellos con los que en teoría quieren compartir un deporte, una manera de vida. El problema no es querer ser alguien, el problema es querer ser quien no eres o creer que es posible conseguirlo sin esfuerzo. Se intenta cambiar lo ocurrido en la realidad realizando relatos alterados de la situación, partidas que se perdieron por ineptitud se convierten en robadas de los árbitros y errores de estrategia en sacrificios del jugador por el bien del equipo. Jugadores que informan a todos de que hacen trampas con la intención no de reformarse o de modificar un reglamento que consideran injusto, sino para hacernos ver lo listos que son al haber esquivado el control de los árbitros. Y claro, luego llegan las inevitables decepciones, el genio de la mecánica se hace un lío con las llaves *allen* o se carga la marcadora al conectarla a demasiada presión. El rey de las estrategias nos aconseja y perdemos todas las partidas. Al delantero súper rápido lo sacamos todas las veces de cortina y el tirador más certero resulta ser miope. Hemos perdido el mundo de vista.

Jugamos un día de cada mes en competiciones que nos resultan muy duras y decepcionantes, porque los resultados conseguidos no se ajustan a nuestros deseos, aunque si se corresponden con el esfuerzo y el tiempo que hemos dedicado a entrenar, a hacer equipo, a mantener nuestra marcadora y a preparar estrategias. En cambio, cada día nos conectamos esperando encontrar la respuesta a nuestros fallos y poder convertir los mismos en triunfos sin darnos cuenta de que las respuestas que buscamos no están en el entorno virtual. Hemos decidido que es preferible ser el rey de la colina que el número X del ranking nacional asustados por tener que compararnos con jugadores que a menudo tienen más oportunidades para entrenar, son más jóvenes o más experimentados, más ágiles o más fuertes, es decir, con jugadores que no somos nosotros. Nos ponemos la venda sobre los ojos, mentimos y nos mentimos, insultamos y descalificamos sin darnos cuenta que al hacerlo nos estamos descalificando a nosotros mismos. Los foros y revistas son una buena fuente de información y nada enriquece tanto como el intercambio de ideas siempre que seamos lo suficientemente modestos como para escuchar y queramos reconocer nuestros errores y enmendarlos. Pero no se juega al paintball en los foros, no se pierden o ganar partidas en el mundo virtual, solo en el terreno de juego.

Zona Paintball

m a g a z i n e

Puntos de distribución



Estratego España
Hernani nº 35
28020 · Madrid
www.estratego.es



Total Paintball
Padilla 196
08013 · Barcelona
www.total-paintball.com

Xtreme Paintball
Rio Ulla nº3
San Pedro del Pinatar
30740 · Murcia
www.xtremepaintball.es



Xtreme
PAINTBALL

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



Army O. de C.
Carretera Esglaieta Can Roca
Esporlas · 07190 · Mallorca
www.armymallorca.com



Mérida Aventura
Santa Eulalia 10 (Estanco)
Mérida · 06800 · Badajoz
www.meridaaventura.com

Tarraco
PAINTBALL



Tarraco Paintball
Vilabella
43886 · Tarragona
www.tarracopaintball.com



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



Tenerife Paintball
Patrona de Canarias
Edf. Universidad 1 Portal 4 Piso 7D
La Laguna
38320 · Santa Cruz de Tenerife
www.tenerifepaintball.com



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



Agaiti
Arragueta 18
Eibar 20600 · Guipuzcua
www.agaiti.com



Paintball Can Garriga
Ctra Llagostera Km 11.5
Mas Can Garriga
Tossa del Mar · 17320 · Gerona
www.cangarriga.com

Paintball Cueto
Corconeras 7
39012 · Santander
www.paintballcueto.com



Victory Paintball Supplies
Rosario 85
Es Castell · 07720 · Menorca
www.victorypaintballsupplies.com

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

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

Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF



PSYCHO[®]
EVERYONE IS THE ENEMY

