

Zona Paintball



m a g a z i n e

Novembre Dicembre 2007
n° 8 • 4€

Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF



PSYCHO[®]
EVERYONE IS THE ENEMY



Adios 2007, adios...

No ha sido un mal año para el paintball. La SPPL ha conseguido aglutinar intereses comerciales y jugadores para crear lo mas parecido a una liga española que hemos tenido hasta el momento. Mallorca Madness ha sido capaz de plantar cara en Europa, y quedar segundos en la EP5. Los Big Games ya están comenzando a dejar de ser un acontecimiento extraordinario, para transformarse en un pequeño circuito donde competir en continuo crecimiento. Las ligas, a pesar del velo de incertidumbre que cubre a la Catalana, siguen su paso, y el paintball base cada vez tiene mas repercusión. Los medios de comunicación ajenos a nuestro mundo, también han hablado de nosotros, no siempre de manera afortunada, pero, como dijo aquella famosa actriz, lo importante es que hablen de ti. A nivel recreacional, también son legión los que poco a poco van eligiendo nuestro deporte como actividad esporádica, y ya esta en la mentes de la mayoría cuando se trata de hacer algo diferente.

En el resto del mundo, el paintball se convierte en el tercer deporte "extremo" mas practicado, por detrás del Skate y el Snow. El 2008 nos traerá sorpresas y novedades, entre otras la posible vuelta de las Millennium Series a nuestra tierra pero... eso ya es otra historia.

Aunque sea un poco pronto, os deseamos Feliz Navidad y Año Nuevo a todos.

Fernando Alvarez

CONTENIDO

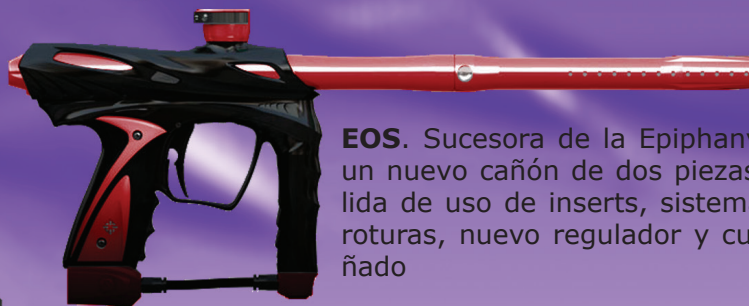
Novedades	04	Orlando World Cup	30
Liga de Madrid	06	EP5	36
Millennium Series	10	Organización Big's	38
Day of Defeat 2007	14	Entrevista	42
SPPL 4	18	30vs1	45
AEJUPA	22	Collage	46
Paintball OnLine	25	Directorio	48
		Zitizen Paint	50

Smart Parts nos presenta cuatro novedades en su gama de marcadoras.

SMART PARTS



Vibe. Nueva marcadora de serie económica, 140€ no confirmados, ideal para iniciación en pista. Esta marcadora electroneumática, puede trabajar con CO2 y Aire a baja presión ya que va equipada con Max Flow R vertical



EOS. Sucesora de la Epiphany, dotada de un nuevo cañón de dos piezas con posibilidad de uso de inserts, sistema Vision anti roturas, nuevo regulador y cuerpo rediseñado



SP-1. Hermana menor de la SP-8 con clara vocación de escenario. Se trata de una marcadora electroneumática, con muchas posibilidades de customización, entre otras, cuenta con un dispositivo para montar focos tácticos directamente.



IonXE. Nueva generación de la popular ION, dotada con un nuevo feed, y cuerpo rediseñado para mejorar el acceso al bolt, y con ello su facilidad de mantenimiento. Sigue contando con las ventajas de la ION en lo que a múltiples modos de disparo se refiere.

Más información en la web de Smart Parts. www.smartparts.com



Tenemos nuevo juego de Paintall. Truepaint nos permitirá jugar en escenario, pista e, incluso, XBall, movimientos reales y de alta velocidad, como *dives* y *peeking* y una cuidada dinámica de las bolas, que ahora podremos ver rebotar, romper, etc. con claridad Incluye más de 17.000 combinaciones posibles para configurar el equipamiento, con posibilidad de guardarlas para juegos posteriores, casi 200 personajes, posibilidad e comunicación por voz entre jugadores y, por supuesto, juego On Line.

Más información en su web, www.truepaint.com

JT ya tiene disponible su nuevo catálogo 2008. Podéis descargarlo directamente de la red, donde podréis ver sus nuevas equipaciones, así como los nuevos detalles estilísticos de las máscaras dotadas del nuevo sistema QLS (QuickLock Sistem) para hacer más fácil el cambio de la lente.



Liga Sur Paintball

La Liga Sur de Paintball comienza su andadura el próximo mes de Enero. La organización ha hecho pública las fechas de las 4 jornadas que la compondrán, así como el cupo máximo de equipos, que en esta edición serán 9.

Calendario de Competición

1ª Jornada	27 Enero
2ª Jornada	24 Febrero
3ª Jornada	30 Marzo
4ª Jornada	27 Abril

Más información en su web oficial, www.ligasur.com



Alan "Cannaya" Luna
Responsable de esta sección



Liga Madrid 2007

Tres son ya las jornadas disputadas de esta liga, hoy por hoy, la más importante de España. Antes de que termine el año tendremos nuevos campeones.

Redacción: Fernando Alvarez

Fotografía: Javier Coy



En el número anterior os informamos sobre los resultados de la primera jornada de esta liga, celebrada el pasado 8 de septiembre, en las instalaciones del Megacampo Estratego, sitas en Collado Mediano, Madrid. Estas nuevas instalaciones, recordemos que hasta la temporada pasada el Megacampo se encontraba en Olías del Rey, Toledo, han hecho la delicia de los jugadores, ya que el listón del anterior Megacampo estaba muy alto.

El 6 de Octubre, sábado, como viene siendo habitual en esta liga, se celebró la segunda jornada. Como ya sabréis, este año costa de tres divisiones, la primera de ellas en formato X Ball, en la que participan 6 equipos, de los cuales uno, de manera rotatoria, arbitra en cada manga. Para no variar, esta jornada se vio amenazada por las condiciones meteorológicas previas, pero, finalmente, la manga se pudo celebrar sin más complicaciones.

En la división X Ball, Madrid Nightmares continúan su dominio incontestable, pero Angry Fish, que se estrenaban en el juego ya que en la primera jornada les tocó las tareas de arbitraje, fueron un duro rival, perdiendo tan solo frente a los ganadores de esta manga. Aquatrek mejoró el papel de su primera intervención, subiendo al tercer puesto del cajón, a pesar del "susto" protagonizado por uno de sus jugadores, Rubén, que sufrió un bolazo en el ojo al apoyarse demasiado en la red para alentar a los suyos. Afortunadamente todo quedó en eso, un susto. Mallorca Madness, segundos clasificados en la primera jornada, no tuvieron un día "fino" y

se tuvieron que conformar con la cuarta plaza. Triballs tampoco pudo mantener el nivel de la primera jornada, relegándose hasta el último puesto. Las labores de arbitraje corrieron por parte de los catalanes Addiction.

En División II también nos encontramos con un claro favorito. Tras ganar la primera manga, hicieron lo propio en la segunda. Se trata de Paintball Sport Totana, un equipo que mejora su juego día a día y está siendo habitual en las competiciones. La segunda posición fue para Independent, que también repetía puesto en el cajón, seguidos de Sugaar, que ganaron en agresividad tras la primera jornada, a pesar del pinchazo que veremos en la tercera. Cheroky bajan una posición, intercambiándose con Sugaar respecto a la primera manga, para quedar en la cuarta plaza. El arbitraje fue firmado por Toledo Dragons, que acusaron, según comentarios de algunos jugadores, falta de experiencia en el arbitraje, aunque tuvieron el reconocimiento general por el esfuerzo y trabajo realizado.

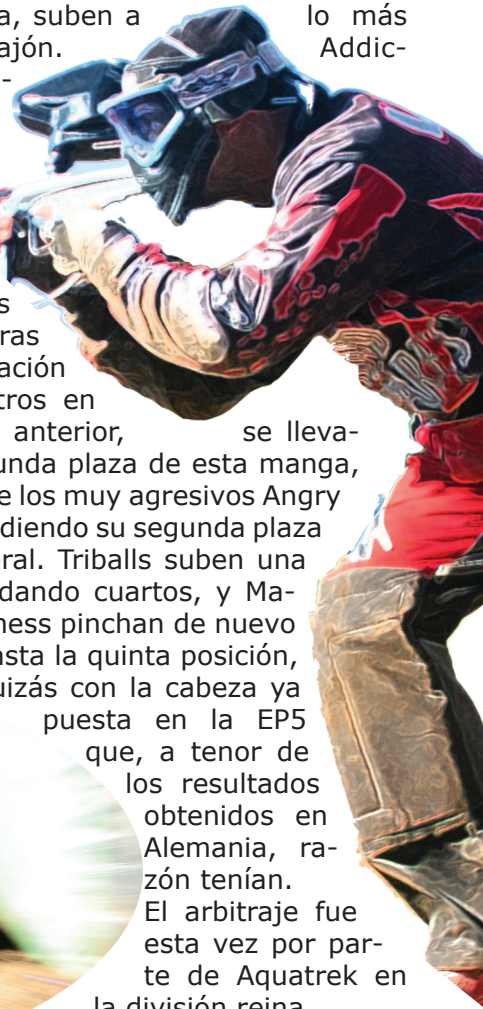
En División III puede pasar de todo, pero hay un equipo que destaca, Meco F3, que está siendo el más regular, con dos segundos puestos en las dos primeras jornadas. El primer puesto fue para Pacemakers, consiguiendo la mejor recuperación de la liga, pasando del séptimo al primer puesto, y no perdieron el ritmo en la tercera jornada como veremos seguidamente. Maniacs ganan un puesto respectivamente.

to a la primera manga, siendo terceros, y Paintball Sport Córdoba pierde el liderazgo tras su cuarto puesto, haciendo aún sombra a Meco F3. El arbitraje fue responsabilidad de Bucaneros, también en el campo 2.

Y llegamos a la tercera jornada, 27 de Octubre. Jornada fría desde el punto de vista climatológico, por el norte de Madrid el otoño ya no se hace esperar más, y los árbitros no van a pasar el calor que sufrieron en las jornadas anteriores.

Comenzamos con División I, que continúa teniendo un líder incontestable, Madrid Nightmares, que, por tercera vez consecutiva, suben a lo más alto del cajón. Addiction, posiblemente motivada-

dos por las ganas de juego tras su actuación como árbitros en la jornada anterior, se llevaron la segunda plaza de esta manga, seguidos de los muy agresivos Angry Fish, defendiendo su segunda plaza en la general. Triballs suben una plaza, quedando cuartos, y Mallorca Madness pinchan de nuevo bajando hasta la quinta posición, quizás con la cabeza ya puesta en la EP5 que, a tenor de los resultados obtenidos en Alemania, razón tenían. El arbitraje fue esta vez por parte de Aquatrek en la división reina.



Liga Madrid 2007

En División II, al igual que en I, Paintball Sport Totana suben una vez más a lo más alto del cajón. Tres de tres, y se destacan en la general con 10 puntos de diferencia con su inmediato seguidor. En la próxima jornada pueden coronarse matemáticamente si los dioses le son favorables, siempre que la ganen y sus seguidores, Independent, queden del tercer puesto para abajo. Woodpecker's siempre se permiten el lujo de darse alguna alegría a lo largo de las ligas en las que participan. Esta vez ha sido en esta manga, obteniendo un segundo puesto, contando con Saúl en sus filas como invitado. El tercer puesto fue para Cheroky, que se mantiene entre esas posiciones de la tabla y mejoran su anterior manga, seguidos de Aquatrek Factory Team. Independent pinchan en la jornada, poniéndoseles difícil el campeonato, ya que, tras dos primeros puestos, hacen quintos, abriendo una brecha de 10 puntos en la general con Paintball Sport Totana, y obligándolos prácticamente a ganar la siguiente jornada si aún quieren tener opción al título.

Meco F3 por fin gana la jornada en División III, afianzando su primera posición, pero seguidos en la general muy de cerca por Paintball Sport Córdoba, ayudados por esos preciosos 12 puntos de arbitraje de esta jornada. El segundo puesto fue para Pacemakers que, como ya dijimos, no perdieron fuelle tras ganar la jornada anterior, y la sorpresa vino de

mano de los cántabros Paintball Cueto, que tras su discreta actuación en las primeras jornada, 6º y 9º puesto respectivamente, suben a la tercera posición en esta, al igual que Cantabria Activa que pasa-

ron del séptimo en la segunda, al cuarto en esta manga. El arbitraje, como ya hemos apuntado, fue responsabilidad de Paintball Sport Córdoba.

Las dos próximas jornadas, 17 de Noviembre y 15 de Diciembre, decidirán los distintos ganadores de esta liga, pero realmente, donde las espadas siguen en alto en es División III, un tutto revoluto donde cualquiera de los cuatro primeros puede dar la sorpresa.

CLASIF. General

Pos.	EQUIPO	Ptos.
1	Madrid Nightmares	36
2	Angry Fish	30
3	Addiction	29
4	Aquatrek	26
5	Mallorca Madness	23
6	Triballs	21

Pos.	EQUIPO	Ptos.
1	PB Totana	36
2	Independent	26
3	Last Down	24
	Aquatrek F.T.	24
5	Cheroky	23
6	Toledo Dragons	20
7	Sugaar	18
8	Woodpecker's	16
9	Angry Fish Alpha	14
10	Ladilla's Team	6

Pos.	EQUIPO	Ptos.
1	Meco F3	32
2	PS Córdoba	31
3	Pacemakers	26
4	Stormtroopers	21
	Bucaneros	21
6	Maniacs	18
7	Cantabria Act.	17
8	PB Cueto	15
9	Chikara	13
	STG Planaventura	13
11	Dummies	2

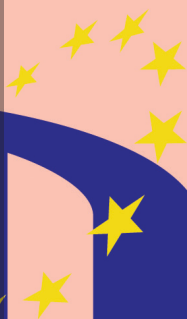




Las Millennium Series de esta temporada han concluido con la prueba de París, celebrada dentro del complejo de Euro Disney, emulando a la Orlando World Cup, que se celebra en Disneyworld. Nuestra mejor baza era representada por los chicos de Xtreme Paintball, que firmaban una excelente temporada en División II. Five Star también estuvieron presentes en esta cita en M5, Por lo que respecta al resto de equipos españoles, la presencia durante toda la temporada ha sido irregular y escasa, con asistencias esporádicas. De hecho, salvo Xtreme que ha jugado todas las mangas, ninguno ha repetido.

Joy Stockholm suben a lo más alto del podium en París en la categoría CPL, cerrando su temporada también en primera posición. Philly Dog (2º en París), London Nexus (5º) y Consillium Dei (8º) lo acompañaron en el podium final. Los ganadores de la pasada edición, Toulouse Tontons, han tenido que conformarse con un 5º puesto en la general, haciendo tan solo un podium a lo largo de la temporada.

En la SPL, en la que el año que viene veremos a Sacramento XSV si siguen interesados en esta competición a tenor de sus nefastos resultados de esta temporada, vimos subir a lo más alto, tanto en París como en la general, a Budapest Bullets, equipo que saltó a la "fama" por tener en sus filas a un invitado de lujo, Oliver Lang, durante la manga del pasado año en Madrid. El segundo puesto de la general fue para Chilli Peppers Riga, terceros en París, seguidos de Brimingham Disruption, segundos en París, cerrando el podium general los alemanes de Ramstein Instinct, sextos en esta última manga.



exp2007cio



EXPO-OCIO 2007
la feria del tiempo libre
31ª edición

del 24 de noviembre
al 2 de diciembre

www.expo-ocio.es



Campo de
las Naciones

Lugar de celebración:

**Feria de
Madrid**



I N V I T A C I Ó N

presentando esta invitación en la puerta de acceso, podrá entrar directa y gratuitamente a la feria

exp2007cio

EXPO-OCIO 2007 • la feria del tiempo libre
• 31ª edición • del 24 de noviembre al 2 de diciembre
• de 11:00 a 21:00 horas

www.expo-ocio.es

FM ORGANIZA
FUNDACIÓN ACTILIBRE

feria oficial de la
Comunidad de Madrid



Campo de
las Naciones

Lugar de celebración:

**Feria de
Madrid**

La general de División I, con representación española tan solo en la primera manga de la temporada, Madrid Nightmares (50º final) y Mallorca Madness (56º final), ha sido para los franceses Electrons, que arbitraron la última jornada, seguidos de Knauf, primeros en París, Troja, también árbitros en París, y B4, cuartos en París.



Nuestros chicos de Murcia, Xtreme Paintball, División II, quedaron en el puesto 18 en esta última manga, pero han conseguido un más que meritorio 10º puesto en la general final. Esta ha sido la división más visitada durante esta temporada por equipos españoles. Pudimos ver por los campos de Europa a NiñatoZ, Xots, Insyniti y Angry Fish.

En M5, Five Stars, con una espectacular actuación que los colocó en semifinales, quedaron en la 12ª posición, 48º en el ranking final con tan solo una manga jugada, muy por encima de equipos que han participado este año en más de una y dos mangas del circuito.

CLASIFICACIÓN FINAL MILLENNIUM SERIES 2007

Pos.	Equipo CPL	Pos.	Equipo SPL	Pos.	Equipo Div I
1	Joy Stockholm	1	Budapest Bullets	1	Electrons
2	Philly Dogs	2	Chilli Peppers Riga	2	Knauf
3	London Nexus	3	Birmingham Disruption	3	Troja
4	Consilium Dei	4	Ramstein Instinct	4	B4
				50	Madrid Nightmares
				56	Mallorca Madness
Pos.	Equipo Div II	Pos.	Equipo M5		
1	Outarge	1	Jacks Team		
2	Notorious Kids	2	PBSC Ironwolves		
3	7ª Compagnie	3	LowProfile		
4	Tomahawk XTeam	4	Mohawks		
10	Xtreme Paintball	47	FiveStars		
30	Insyniti	55	NoName		
47	NiñatoZ				
55	Xots				
59	Angry Fish				

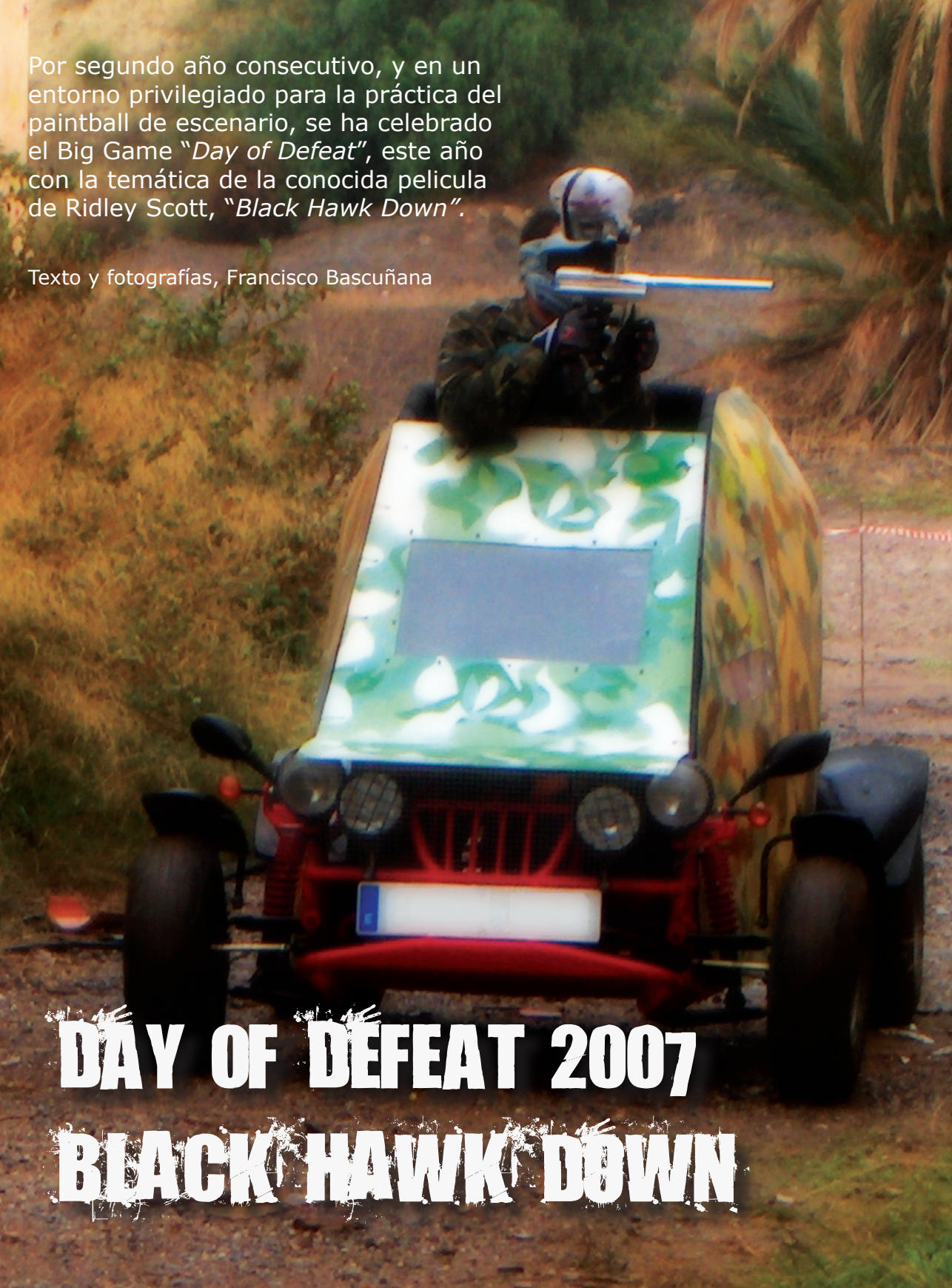




MILLENNIUM
N PAINTBALL SERIES

Por segundo año consecutivo, y en un entorno privilegiado para la práctica del paintball de escenario, se ha celebrado el Big Game "Day of Defeat", este año con la temática de la conocida película de Ridley Scott, "Black Hawk Down".

Texto y fotografías, Francisco Bascuñana



DAY OF DEFEAT 2007 BLACK HAWK DOWN

El pasado domingo día 28 de octubre se celebró en el poblado minero del Artear, sito en el término municipal de Cuevas del Almanzora, la segunda edición del Big Game "Day of Defeat", organizado por Almería V.I.R.U.Z Paintball Team, contando con la inestimable colaboración del Excelentísimo Ayuntamiento de Cuevas del Almanzora.



En un primer momento, las condiciones meteorológicas reinantes durante toda la semana en la zona del levante almeriense, cubrieron con una tela de incertidumbre la celebración del evento. En cualquier caso, se procedió al acotado y acondicionamiento del escenario durante el sábado 27 por los miembros del equipo, a los que se les unieron amigos y colaboradores de manera desinteresada. Para ello, se colocaron redes de 3 metros en el perímetro del poblado, así como señalización de las zonas peligrosas en el interior de algunos edificios, patios y pozos peligrosos, cartelería de "máscaras puestas" en la zona de juego e indicaciones a cerca de la prohibición de acceso a algunas de las segundas plantas. Por otro lado, se realizó el montaje de los campos base de cada equipo.

Sobre las 6 de la tarde de ese mismo día, comenzaron a llegar a la zona de juego algunos de los participantes para localizar el escenario y de una vuelta de reconocimiento sobre el terreno, de algunos ya conocidos de la edición anterior. A esa hora la organización estaba a punto de terminar con los preparativos para el día siguiente, ultimando algunos pequeños detalles.

Las condiciones meteorológicas de la tarde *pintaban* bien y el cielo comenzó a despejarse, por lo que la organización se tranquilizó en este sentido, pensando que haría un día estupendo para jugar al paintball.



A las 7 de la mañana del día 28 la organización empezó a montar la zona de inscripciones para verificar los datos de los participantes y formar los grupos. Al contrario del año pasado, la organización tomó la decisión de no inscribir a nadie



in situ, con lo que los trámites administrativos se harían más corto y las partidas podrían dar comienzo antes. En esta ocasión fueron casi 160 participantes los que se dieron cita, casi mas del doble de la edición anterior.



Los jugadores comenzaron a llegar antes de las 8:30 de la mañana, un 10 % de los participantes, y a las 9 comenzó la charla por parte de los miembros de la organización que se dilató por espacio de unos 20 minutos. Terminada la reunión previa, se procedió a pasar crono a todos los participantes en sus lugares de salida.



Había previstas 3 partidas de 120 minutos, pero, con objeto de no hacer el juego

demasiado tedioso dadas las circunstancias meteorológicas la organización optó por reestructurarlas en 4 de 45 minutos aproximadamente.

A las diez dio comienzo el Big Game. Previamente se colocó al señor de la guerra, Ardid, en su emplazamiento y a los soldados usa en el lugar de impacto del helicóptero, así como al contingente de soldados americanos en su base y a los milicianos somalíes.

Comenzó a llover, y con un sonido de sirena todos los participantes salieron a la carrera a cumplir sus misiones. El equipo somalí se lanzó en tromba hacia la zona de impacto del helicóptero pero los jugadores que se encontraban dentro del edificio aguantaron las oleadas de milicianos durante toda la partida.



A pesar de sufrir unas cuantas bajas, lograron aguantar hasta que el blindado les suministró aire a los jugadores del interior del refugio. A su vez, el señor de la guerra, Ardid, aguantó con su guardia personal los ataques de los Delta.

En esta edición contamos con un vehiculo blindado que mantuvo a raya a los milicianos de Ardid durante toda la partida. Este vehiculo tenia un recorrido prede-

terminado y los somalíes, cada vez que este aparecía por una esquina, salían corriendo a esconderse dentro de las casas, puesto que ellos no podían disparar al blindado.

Esa partida terminó en tablas puesto que ninguno de los dos bandos consiguió sus objetivos.

La lluvia cesó y tras un descanso para reponer fuerzas comenzó la segunda partida. Previamente se repartieron entre los asistentes el picnic y el regalo prometido.

La segunda partida fue trepidante. Los americanos avanzaban casa por casa, habitación por habitación, por los flancos, logrando capturar al señor de la guerra y apuntarse dos tantos.

La tercera partida fue un calco de la primera, quedando empatados después de un intenso intercambio de pintura, lanzamiento de bengalas y botes de humo que dieron un toque de color y realismo a las partidas por parte del bando americano.

Se paró unos 45 minutos para comer y los chicos de G.D.G se montaron un gran festín en el que no faltó ni jamón.

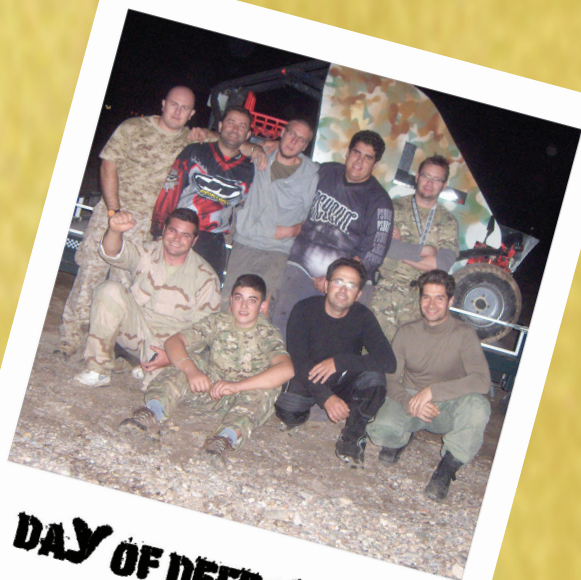
La cuarta y última partida se jugó sin objetivos predeterminados, es decir, a eliminación de bandos. Ya que muchos de los participantes que venían de muy lejos optaron por marcharse. La balanza se equilibró y el blindado y el bazooka no entraron en escena. La partida fue de corta duración, ya que un jugador tiró una bomba no permitida y se optó por terminar el juego dando la última partida como pachanga.

Sobre las 5 de la tarde, los jugadores comenzaron a recoger y comenzar el largo camino de regreso a casa. La organización comenzó las labores de desmontaje,

así como a la recogida de la poca basura que quedó dentro del recinto. La organización recalca el civismo de los participantes, que recogieron la gran mayoría de los residuos generados durante todo el día, así como por el excepcional ambiente que se vivió.

Por último, el tema de la "inmortalidad" de algunos participantes de ambos bandos, la organización opina que entra dentro del terreno de la honestidad de cada uno en el juego. También es de entender que con tantos participantes, tal cantidad de bolas en suspensión y la emoción del juego no le apetecieran mucho salir, pero... son las reglas.

La organización agradece su asistencia a todos participantes, así como a la ayuda prestada por los componentes de G.D.G., que cedieron desinteresadamente un compresor para la salida del bando americano, a los chicos de "La Gentuza", que con su experiencia y determinación fueron la punta de lanza del equipo somalí. Por supuesto, al Excelentísimo Ayuntamiento de Cuevas del Almanzora y a todo el colectivo de Almería V.I.R.U.Z



DAY OF DEFEAT 2007



LA HORA DE LA VERDAD

CUARTA JORNADA SPPL

Fernando Alvarez

La última jornada de la SPPL, tal y como estaba previsto, se jugó en las instalaciones de Can Garriga, Tossa del Mar, el pasado 22 de Septiembre. La competición llegó a esta última jornada en un auténtico pañuelo, ya que el paquete de cabeza contaba con 50, 49 y 49 puntos respectivamente, sin contar los positivos, lo que daba opciones a cualquiera de ellos al triunfo final.





Llegamos a esta última jornada con la cabeza de la clasificación defendida desde la primera prueba por Mallorca Madness, claro favorito, pero en segunda posición nos encontrábamos con Madrid Night mares, equipo de larga experiencia en torneos bajo presión, pero que en esta ocasión no contaban con la presencia de dos de sus jugadores fundamentales, los hermanos Sanjaime, uno, Carlos, banneado en la tercera manga, y Alfredo por asuntos personales. La tercera posición antes del comienzo de la cuarta jornada estaba en manos de Almogavers, a igualdad de puntos que los madrileños, y con tan solo 7 positivos de diferencia. Tras ellos, Five Stars, Triballs, Angry Fish... cualquiera podría subir al podium tras un pinchazo de los de cabeza.

Antes de comenzar la prueba, la organización llegó al acuerdo con los equipos, durante la reunión de capitanes, de entregar los premios en metálico, independientemente de la intención de asistir a la EP5 en Alemania, prueba a la que tendrían derecho directo de asistir los tres

primeros clasificados. También se acordó que asistirían, en orden de clasificación, los tres primeros equipos interesados en ello, por lo que se le abría las puertas a equipos con peor suerte a asistir a la EP5 caso que los predecesores declinaran su derecho.

Mallorca Madness salió a por todas, prueba de ello es que no se permitieron el menor tropiezo durante toda la jornada, no perdiendo ni una sola de sus ocho partidas, que les dieron los preciosos 24+25 puntos para ganar la manga y con ello coronarse flamantes campeones de la SPPL 2007.

Five Stars, muy regulares durante toda la competición, tan solo pierden una partida, que les confiere el segundo puesto de la jornada y, dada la mencionada regularidad, les vale un segundo puesto en la general, con lo que arrebatan la segunda posición del podium final a Madrid Night mares.

Angry Fish, alentados por su victoria en la anterior jornada, y con ganas de subirse al podium final, pierden 2 de sus 8 partidas, consiguiendo un tercer puesto en la manga que nos les fue suficiente para entrar en el podium, ya que quedan quintos en la general.

Respecto a los dos equipos que, en un principio, podrían optar por la victoria más claramente, junto a Mallorca Madness, de Madrid Night mares podemos decir que "pincharon" en esta jornada, obteniendo tan solo una séptima posición, que, unido a la excelente actuación de Five Star, les relegó a la tercera posición de la general. Almogavers tampoco tuvieron su día, siguiendo en la clasificación de la manga a los madrileños, y quedando, finalmente, en la cuarta posición de la general.

El nivel de arbitraje, que seguía en manos de los franceses No Pasarán, tras las múltiples críticas y problemas durante todo el torneo, en esta jornada fue muy superior a las anteriores. Pudimos escuchar de boca de algunos jugadores espe-

cialmente suspicaces que el arbitraje se pudo considerar de lo más profesional y neutral.

Tras el torneo, se procedió a disputar la partida de jóvenes contra "viejas glorias", fraguada en los foros. La partida resultó ser de lo más entretenida, sin normas ni reglas, por lo que se asistió a un momento de diversión y relax que concluyó con la victoria de los "viejos", con un juego no del todo ortodoxo, donde pudimos ver incluso a jugadores disparando desde el exterior del campo.

Una vez concluida la prueba, tan solo dos equipos mostraron interés por asistir a la EP5, Mallorca Madness y Xots. La organización de la SPPL y de la EP5 decidieron bajar el precio final de las bolas a los equipos asistentes para favorecer aún más su desplazamiento.

Esperamos ansiosos las noticias sobre la SPPL'08, más ahora que ya tenemos los resultados en este mismo número del excelente trabajo de Mallorca Madness en la EP5



RECONSTRUYENDO LA AEJUPA

Texto: Fernando Alvarez

La AEJUPA, Asociación Española de Jugadores de paintball, fue una organización pionera dentro del paintball Español, el primer grupo independiente que fue capaz de organizar el primer campeonato de España de Paintball, denostado y desmembrado a partir de, prácticamente, ese mismo día, hoy casi en el olvido. Aún así, cada vez se alzan más voces con la sana intención de reflotarla, y de darle una auténtica visión de futuro. Quizás el paintball en España ahora si esté maduro para afrontar este reto.

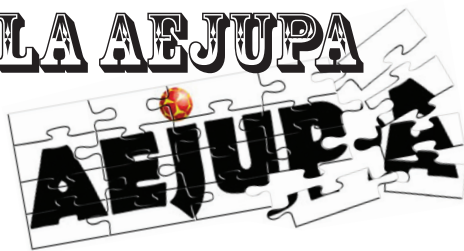
Busquemos las causas de esta "deconstrucción". El CEP, Campeonato de España de Paintball, celebrado hace ahora 4 años en su primera y única edición hasta la fecha, fue su primer gran logro. Marco un antes y un después en el paintball nacional. Hasta ese momento, el paintball era considerado un "juego" con no demasiados intereses comerciales, más que por un puñado de "locos" que vieron un nicho de mercado en este floreciente deporte. Recordemos que el paintball en España está dando sus primeros pasos, os podéis imaginar que en 2003 estaba, prácticamente, en pañales.

Tras este torneo, los intereses comerciales se dispararon. La figura del patrocinio tomó mucha más importancia. Las marcas ya se sentían representadas por sus equipos y comenzaron a exigirles más por su apoyo. Igualmente, este apoyo creció por parte de las firmas para sus equipos de primera fila. Al mismo tiempo, irrumpieron en España nuevas firmas, de la mano de representantes o bien establecidas de manera permanente. El *Trade Show* del CEP así lo demostro. Los jugadores, acostumbrados a encontrar, en el mejor de los casos, un solo stand de venta, pudieron gozar de la variedad por pri-

mera vez. Marcas como Severe y nuevas tiendas como Mercury, y con ella las bolas Draxxus, solo vistas en contadas ocasiones en nuestro país, estaban presentes en este evento. A ellos, le le sumaban los clásicos ya por aquellos entonces, Estratego, Adrenalicia, la desaparecida tienda de Romanitos, Painball Park...

¿Y porqué hablamos de intereses comerciales refiriendonos a una asociación de jugadores independientes ? Pues por que ese fue el detonante de todos sus males. La organización de la AEJUPA cometió algunos errores, pero en su defensa podemos argumentar la falta absoluta de experiencia a la hora de montar un evento de estas características en España. Con mejor o peor fe, admitieron la ayuda de todos las que se la prestaron, pero, como dice el refrán, nunca llueve a gusto de todos. Tras esto, el hastío se hizo cuerpo en la organización, que se vio sometida a multitud de críticas, especialmente por parte de esos individuos, muy dados en estas tierras, que sentados sobre sus posaderas delante de una pantalla filosofan y sientan cátedra sin ni siquiera ensuciarse las manos.

Ni que decir tiene, que tras el "apoyo" recibido, gran parte de la organización, particularmente la que más denodada y desinteresadamente trabajó en el montaje, se apartó de las labores propias de la Asociación, dejando su cargo en la siguiente asamblea.



CEP
COMITÉ ESPAÑOL DE PAINTBALL
11-12 Octubre 2003 (Madrid)

A pesar de eso, dejaron tras de sí un gran trabajo. No solo la organización del CEP, si no también un comité disciplinario que actuó en más de una polémica situación, traducción de reglas Millennium, un censo más o menos reglado de jugadores, al menos el primero que se creó de manera más seria, y, sobre todo, el germen de una asociación que aún hoy, sigue viva en el recuerdo de muchos.

Es este germen el que está surgiendo de nuevo en los foros de paintball, donde encontramos a más de un "incauto" jugador que quiere tomar el relevo, sin saber muy bien lo que se le viene encima.

Desde estas líneas, quiero atreverme a proponer una serie de líneas maestras para cualquiera que desee entrar de nuevo en este tinglado.

En primer lugar, la AEJUPA no debería ser una asociación gratuita. Lo gratis no cuesta, perogrullo, y, siendo así, los posibles asociados lo hacen sin más responsabilidad que la de pasar los datos a la dirección pertinente, para luego despreocuparse completamente de su status de asociado.

Obviamente, si se cobra una cuota, hay que ofrecer algo. Algo más que una web donde se alojen las traducciones de las reglas Millennium, que no deja de ser un encomiable trabajo. Un seguro de responsabilidad civil e, incluso, de carácter médico, al igual que hacen muchas de las federaciones y asociaciones existentes, sería una excusa más que razonable para incitar el deseo de asociarse.

Por supuesto, la Comisión Disciplinaria debería tener un papel importante. De hecho, ha sido el órgano que más tiempo ha estado con vida dentro de la AEJUPA. Al jugador le gusta verse respaldado por algún órgano superior a la hora de entrar en juego. No tengo que hacer referencias

a los múltiples problemas arbitrales que hemos vivido, especialmente durante el último año.

La organización de un nuevo CEP, con el apoyo organizado de las firmas comerciales que, seamos serios, después de todo son las únicas en España que tienen la fuerza y la infraestructura necesaria para hacerlo, debería estar también en el orden del día de esta nueva AEJUPA. Un CEP consensuado, donde la obtención del título no sea puesta en tela de juicio por nadie, y donde acudan los equipos que cumplan una serie de requisitos, para que la competición tenga el nivel adecuado.

Para terminar, el compromiso del cuadro directivo debe ser total. Para ello, hay que concienciar adecuadamente a los jugadores interesados en este trabajo que es poco agradecido, tedioso y que roba horas de sueño y ocio sin más recompensa que el propio reconocimiento de la labor cumplida. Digo esto porque tampoco es un cargo abierto a personas que deseen figurar, manipular u obtener algún beneficio personal de ello. Con esto, sería más que conveniente establecer una serie de mecanismos de control para evitar que esto ocurra.

Una AEJUPA respaldada, bien organizada y fuerte es algo que beneficiaría a todos los actores de este teatro que es el paintball, desde jugadores, hasta campos, pasando por empresas y distribuidores. Hagamo que ocurra... de nuevo.



Zona Paintball

m a g a z i n e



por tan solo
10€

zonapaintball Magazine en DVD

Consigue los 6 primeros números de la revista
en este práctico miniDVD en formato PDF
Solicítalo en tu punto de distribución habitual
o en revista@zonapaintball.com

forum game simulator

para matar el gusanillo

Muchos de los habituales del foro de esta casa ya habrán podido ver la nueva modalidad de juego On Line, creado por uno de nuestros miembros. Se trata de un diseño al estilo de los populares juegos de tableros a los que muchos hemos jugado a lo largo de nuestra vida. La idea era crear algún tipo de juego para el que no hiciera falta complicados interfaces gráfico, ni potentes máquinas, usando las herramientas que teníamos a nuestro alcance, y que mejor que el foro de zonapaintball.com para dar cabida a semejante "invento". Ha sido "bautizado" como Forum Game Simulator

El creador del juego, Amado Codina, conocido por todos en el foro como Arcangel_XSC, es diseñador gráfico, y muy aficionado a los juegos de tablero y rol. Fue él, el que elaboró toda la estructura del juego y, actualmente, se encarga del arbitraje de las partidas que en los diferentes hilos se van desarrollando.

Pues bien, en este mismo mes, con permiso de "la autoridad" y si el tiempo, en este caso de calendario, lo permite, se va a realizar el Primer Torneo Virtual de Paintball zonapaintball. Os contamos lo mucho, o poco, según se vea, que sabemos hasta el momento del desarrollo del torneo.

El torneo estará abierto a 16 participantes, que compondrán sus equipos con la posibilidad de personalizarlos mediante su propio escudo. Se jugarán 13 partidas, 14 si el puesto 3º y 4º se dirime por juego o por clasificación eliminatoria, y se celebrará a lo largo de una mañana de manera ininterrumpida.

Pero ahí no queda la cosa. La organización ha va a dedicar premios para los tres primeros clasificados, premios donados tanto por la organización como por colaboradores que se han prestado a ello. De este último asunto os seguiremos informando desde las páginas de zonapaintball.com. Además, también habrá trofeos virtuales para los ganadores.

Por supuesto, será un torneo gratuito, sin cuota de inscripción, por lo que os animamos, por un lado, a visitar nuestra web y foro para estar atentos al calendario que proponga la organización y, por otro, a "entrenar" lo más posible, participando en las partidas que actualmente se están desarrollando.

Nos vemos en el campo de juego... virtual



Arcangel_XSC
Moderador
Usario
★★★★★
Conectado

Sexo:
Mensajes: 775

Mirate la Camiseta que te has manchado

PARTIDA: Teelker Vs. kelo (F)
« 18 Octubre 2007, 07:27:15 »

Teelker: Negro
kelo: amarillo - azul

Terreno de juego:

GO GO GO!!!! (Esperando mensajes privados con instrucciones)

« Última modificación: 19 Octubre 2007, 06:03:47 por Arcangel_XSC »

Reportar al moderador

Xtreme Sniper Claw (XSC)
-Xtreme paintball (www.xtremepaintball.bz)
-Deviant Paintball (www.deviant-paintball.com)
-Adrenalicia (www.adrenalicia.com)
-Zap
-Chronic

Zona Paintball

m a g a z i n e





DISNEY FRENCH OPEN
OCTOBRE 2007



SUSCRIBETE A

Zona Paintball

m a g a z i n e



Nueva oferta
[6 números]

20€

más de un 15% Dto. sobre precio de portada

Envianos un email a revista@zonapaintball.com
con tus datos y nos pondremos en contacto
contigo para darte 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, 2785 S. Domingos de Rana
Tel.: +351 21 487 60 80
Fax.: +351 21 487 60 89
info@estrategico.pt
www.estrategico.pt

ESP

ORLANDO WORLD CUP





La última prueba de la PSP, Orlando World Cup, es La Meca donde todo jugador de paintball del mundo desea peregrinar al menos una vez en la vida. Nuestro colaborador habitual, Derwin Pérez, ha tenido la oportunidad de asistir a este evento, y os ofrecemos este reportaje en primera persona de sus impresiones en este grandioso evento que reúne a más de 400 equipos

Redacción y Fotografía : Derwin Pérez

ORLANDO WORLD CUP

He tenido la suerte de poder asistir este año a la Copa del Mundo de Paintball en Orlando. A parte de poder ir a ver el evento también pude participar como jugador invitado por el equipo Vns United de Venezuela. Hacía cinco años que no asistía a este gran evento y me he quedado impresionado con el crecimiento que ha tenido durante este tiempo. Muchas más empresas patrocinadoras, más medios cubriendo el evento, más campos, más equipos, más empresas ofreciendo sus productos. Las empresas que van a vender sus nuevos productos no reparan en gastos para que los jugadores o público en general pueda disfrutar comprando.

Es increíble ver la cantidad de jugadores paseando por los stands para aprovechar las ofertas o comprar cosas nuevas, gente por todas partes, y de todos los rincones del mundo, reunidos con un solo fin, Paintball. Las instalaciones del Disney World of Sport son bastante grandes, un parking inmenso que se agradece a la hora de aparcar y muchas personas de la organización limpiando y ayudando al visitante.

Este año la organización ha cobrado entrada para poder ver los juegos de la división NXL, a razón de 15 dólares por día o 50 por todo el evento. Había tres gradas bastante grandes para la comodidad de los espectadores. Por supuesto este campo estaba totalmente cerrado para que no se pudieran presenciar las partidas desde el exterior. Con esto se obligó a los espectadores a comprar su entrada para poder ver a los jugadores profesionales en acción.

El stand de la organización era bastante grande, con aire acondicionado para la comodidad de los jugadores y el staff. En ningún momento vi a más de 5 personas en ninguno de los ordenadores que estaban dispuestos para registrar a los jugadores. Esto se debe a que el método utilizado para registrar es muy efectivo y rápido, además que el jugador puede registrarse por Internet y solo debe ir a retirar la tarjeta de identificación.

Diez campos fueron instalados para que los más de 400 equipos disputaran sus partidas. Todos en formato Xball y dispuestos con la misma distribución de obstáculos, lo que reduce enormemente el tiempo de Field Walking. Todos los campos contaban con césped natural muy bien cuidado.



La disposición de los obstáculos en el campo al 100% para Xball, muchos parapetos por el centro y por las bandas, ayuda mucho a los jugadores que se muevan continuamente. Por la banda de los doritos es muy fácil avanzar y llegar hasta el medio campo, pero el lado más peligroso es por la serpiente. El único jugador que puede evitar el avance es el trasero y cuando este cae el avance es muy fácil, sumando a que el jugador que tome la serpiente tiene infinidad de ángulos apropiados para eliminar a los contrarios jugando por el interior del parapeto, y con la ayuda del público puede ir asegurando su avance y terminar la partida.

El Miércoles los juegos comenzaron con un poco de retraso, algo que se fue subsanando a lo largo del día. Es impresionante ver tantos juegos de Xball en un mismo evento, en los 10 campos se juega Xball continuamente, los equipos entran y salen casi sin ningún descanso, los árbitros casi no descansan entre partida y partida.

La organización está constantemente revisando la identificación de los jugadores para evitar lo sucedido en eventos anteriores donde varios jugadores estaban presentes en diferentes equipos o divisiones. Al comenzar una partida se debe rellenar un formulario con los números del ID de cada jugador y de los staff. Durante el juego revisan también que los jugadores en el campo tengan su ID, en mitad de la partida y al finalizar la misma también los vuelven a comprobar, con esto logran evitar el problema.

El Jueves el día amaneció nublado y pronosticando lluvia. Mal día para los equipos venezolanos que han ido a Orlando. Ninguno de los dos ha logrado pasar el corte. Tampoco lo ha conseguido el

equipo portugués donde participan algunos jugadores de Trolls. Las partidas han ido transcurriendo con normalidad durante el día, que ha seguido nublado hasta la noche, y esto por lo menos ayuda a que el calor sea menos agotador.

El Viernes se jugaron las primeras partidas de 5 Men Div II. Es un formato de juego como el paintball convencional, con puntos por bandera, por jugadores activos, partida tiempo un tiempo máximo de cinco minutos, etc., pero con la diferencia que el público puede intervenir como en XBall, no así el coach del lado de los pits. Los juegos de NXL han sido impresionantes, la calidad de los jugadores profesionales es patente dentro de campo, cuando les dan las indicaciones los coaches las hacen inmediatamente, como si tuvieran un control remoto metido dentro de la cabeza. Este mismo día, el viernes, asistió mucho público a ver las partidas, sobre todo en la división II de Xball. Los juegos en esa división son bastante rápidos, son jugadores jóvenes y se les notan las ganas de hacerse notar para poder conseguir ascender de categoría, o que los fichen los equipos profesionales. Me gustó mucho poder ver a los padres de estas jóvenes promesas apoyándolos en todo momento desde el exterior. Seguían todas sus partidas, llevaban el control de los juegos ganados y perdidos, así como la de sus equipos contrarios.

Todavía no se han llenado las



gradas para ver las partidas de los equipos profesionales, una de las razones puede ser el costo que tiene la entrada para poder verlas, ya veremos el sábado y domingo que ocurre.

El Sábado comenzó el turno del equipo FastDucks formado por jugadores de Colombia y Venezuela, que participó en 5 Men Div. IV. En este formato se juega paintball convencional con idénticas variantes a la Div. II ya mencionada. Se disputó en grupos de 5 equipos al mejor de 3 partidas.



En Div. II también se inscribió el equipo All Star de Tony Pérez, con dos jugadores de Sudáfrica, 2 de Bélgica y uno de Chile, ganaron 6 de 8 juegos y lograron pasar a la siguiente ronda.

Los juegos de Open Xball y NXL fueron impresionantes. Se aprende mucho viendo a estos jugadores dentro del campo, escuchando lo que les dicen los entrenadores. El equipo Red Boston Legions tienen un sistema para saber que hace cada uno de sus jugadores dentro del campo, y así saber cuáles han sido los errores durante el juego para poder corregirlos.

Hoy ya se ha notado la presencia del público en general, muchos fans de los jugadores profesionales pidiendo autógrafos de sus favoritos. Las grandes empresas aprovechan para promocionar

sus productos y a sus equipos y jugadores patrocinados, Draxxus y Chris Lasoya estuvieron a lo largo del día regalando material, y fueron muchos los que no se quisieron perder la oportunidad de conseguir un jersey firmado por este gran jugador, o alguna camiseta, máscara o cualquiera de los muchos regalos que hicieron al público.

Se esperaban lluvias a lo largo del día y así fue. Al final de la tarde llovió con mucha fuerza y se tuvieron que parar los juegos por orden del complejo Disney para evitar algún accidente debido a la posibilidad de rayos.

En la partida de Dynasty contra Red Boston Legions hubo algunos fallos arbitrales que los chicos de azul reclamaron en varias ocasiones, pero ni siquiera a estos niveles de competición los árbitros están exentos de cometer fallos, y aunque se discuten durante bastante tiempo, los errores cometidos no se cambian. Cuando se trata de apreciación de una jugada es muy difícil saber quien tiene la razón, sobretodo a la velocidad que se juega en la categoría reina.

Domingo comenzaron las muy esperadas finales de la NXL. Todos estábamos ansiosos por ver jugar a Red Boston Legions contra IronMen. Los rusos, con un equipo muy técnico, con mucha gente afuera que controla cada detalle del equipo contrario e incluso de sus propios jugadores, que hace cada uno de ellos, si siguen las instrucciones del coach, si cumplen con la estrategia pactada etc., e IronMen con un equipo joven con muchas ansias de triunfo, con Oliver Lang a la cabeza como el alma del equipo.

Ha sido la primera vez que debo hacer cola para entrar a un evento de paintball, tanto para entrar al parking como para entrar a las gradas, impresionante la cantidad de público que vio las finales, a pe-

sar del costo de la entrada, mucha gente se quedó sin entrada cuando se agotaron muy temprano en la mañana.

Por el primer puesto se enfrentarían Iron-Men y Red Boston Legions, y por el tercero Dynasty contra Dogs. Por el tercer lugar se veía a los jugadores un poco desanimados por no jugar por conseguir el campeonato, de hecho algunos jugadores ni siquiera participaron en esta última partida.

La entrega de premios se realizó inmediatamente después de finalizar la última partida de NXL, pero tanto el público como los jugadores dejaron vacío el lugar, así que esta fue decepcionante a mi parecer. La mayoría de los equipos no estuvieron presentes para recibir el premio, equipos tan importantes como Dynasty no aparecieron, y de algunos equipos como Dogs solo fueron 3 ó 4 jugadores a recibir su premio. Esto le quitó mucho brillo a un torneo tan importante como lo es la Copa del Mundo.

Otro detalle que me desilusionó fue el video en directo que estaban transmitiendo. Para un evento tan grande como este, solo había solo dos cámaras preparadas para este fin, y, al principio del torneo solo era una. Estas cámaras estaban fijadas en la parte alta de las gradas y solo transmitían un lado del campo. Me parece que con todo el dinero que percibe la organización podría haber instalado algo mucho mejor que esto.

Lo que sí me he dado cuenta en esta semana es el alto nivel de juego que tienen los jugadores americanos. Desde la división más baja hasta a más alta se veían a grandes jugadores y con mucha técnica, jugadores que se les nota que entrenan muy duro para poder ser los mejores en este deporte que para algunos solo es un pasatiempo, y que algunos otros lo toman como lo que es, un deporte de alta competición, para el cual no solo se de-

ben preparar para poder jugar mejor si no que también deben tener una preparación física como la de cualquier deportista.

Los jugadores que estuvieron en las finales profesionales, deben haber jugado cerca de 60 partidas en los días que duró esta competición, y punto tras punto se les veía correr con todas sus fuerzas para llegar activo a su obstáculo. Muy pocos son los jugadores de esta categoría que están pasados de peso, y cada uno de ellos está en perfecta condición física. Pienso que esta es la única manera de llegar a conseguir ganar un torneo en la más alta categoría.

Por último os invito a visitar o jugar este torneo, el cual me parece el más impresionante de todos los que he participado, la organización es impecable, todo está muy bien preparado, las empresas que ofrecen sus productos despliegan todo un equipo para que nosotros podamos disfrutar de un inmenso abanico de artículos diferentes y novedosos.





EP5

MALLORCA MADNESS CONSIGUE LA SEGUNDA PLAZA EN LA GENERAL

Tras la conclusión de la SPPL, liga creada con el fin de enviar a 3 equipos a las Eurofinales, EP5, tan solo fueron dos los equipos que mostraron interés en asistir a ella, **Mallorca Madness** y **Xots**. Estos últimos, por una serie de problemas, no acudieron finalmente a la cita, dejando a los mallorquines como únicos representantes españoles.

El recinto, **Paintball Dome**, sito en la ciudad alemana de Helmstedt, es un templo para cualquier jugador de paintball. Dos campos indoor, dotados de turf y moquetas, con todas las instalaciones accesorias que un jugador pueda soñar.

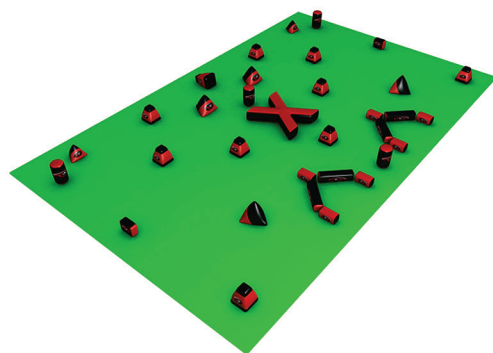
La mañana del 3 de Noviembre comenzaron los juegos. **Mallorca Madness** comenzó con buen pie, ya que ganó su primera partida contra los locales Paintstorm, entrado luego en una vorágine de derrotas que les puso la clasificación muy cuesta arriba. A lo largo de la jornada la cosa se enderezó un poco, ganando a Dipsticks, Breakout 2 y Daltons, consiguiendo, in extremis, pasar a las finales del día siguiente en una sexta plaza, a tan solo 3 puntos de su inmediato seguidor, Breakout 2, que se quedó fuera de las finales.

Mallorca Madness no consiguió derrotar en la ronda preliminar a ninguno de los otros 5 equipos que le acompañaban en las finales, por lo que la cosa no pintaba bien para los españoles. Craso error para el resto de los equipos que, confiados por la trayectoria de **Malle Madness** en las

preliminares, se encontraron a un equipo crecido, el **Madness** de las grandes ocasiones que sube a lo más alto del podium en SPPL y Millennium Series. De las 5 partidas de la fase final tan solo perdieron una y fue, precisamente, contra los austriacos Paradise Connection, a la postre ganadores de la EP5 2007. Tan solo fueron 4 los positivos que los separaron de lo más alto del podium, ya que Paradise Connection también "pinchó" contra sus compatriotas, United Inc., pero los positivos inclinaron la balanza a su favor.

A tenor de los resultados, que nos puede hacer perder el miedo a los equipos grandes, esperemos que en la próxima edición de la SPPL sean más los equipos que se animen a desplazarse a Alemania.

POS.	EQUIPO
1	Paradise Connection
2	Mallorca Madness
3	Block 2 Zock
4	United Inc.
5	Troja
6	Freakshow





TOTAL-PAINTBALL.COM

Atención personal

C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona

Info@total-paintball.com

☎ 902 99 80 59



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

BIG GAMES

Organización

PRIMERA PARTE

Redacción : Sara Gomila

La organización de un Big Game es algo que no se debe dejar ni al azar ni a la improvisación. Cada vez más populares en España, requieren de un poder de organización coordinado, dada la gran afluencia que van teniendo estos eventos. Ahora es fácil que cualquier Big cuente con la presencia de más de 100 jugadores, algo impensable hace un par de años, y eso requiere una infraestructura, permisos, suministros, etc., que no está al alcance de cualquiera... ¿o sí? En esta serie de dos artículos veremos las líneas maestras de organización de este tipo de competiciones.

Existen dos tipos completamente diferentes de Big Games desde el punto de vista de organización que afecta tanto a la forma como a la filosofía con que se organizan; Big Games No Comerciales, nacidos del trabajo y esfuerzo de algunos jugadores individuales o equipos y Big Games Comerciales, organizados por un campo o tienda.

La diferencia más evidente es que los segundos cuentan con organizadores con fuerte respaldo económico, que les permite hacer frente a los gastos iniciales de alquiler de instalaciones, catering, sistemas de aire, etc., a gran escala pero en contrapartida esperan conseguir beneficios. En cambio en los Big Games No Comerciales la intención es que los gastos sean lo más ajustados posibles de manera que la inscripción sea lo más económica posible, tendiendo a beneficio cero.

FECHAS

A la hora de escoger una fecha para nuestro Big Game tenemos que tener en cuenta el público al que está destinado, las actividades complementarias que queremos organizar, la coincidencia con otros eventos, etc. Evidentemente tenemos que ser consecuentes con la climatología de nuestra región. A veces, las condiciones meteorológicas no impiden el desarrollo del evento, pero dificultan enormemente la tarea de organización. Si tenemos previsto que durante el Big Game se realicen parti-

das nocturnas deben elegirse los días de luna llena o en su defecto los más próximos a los mismos.

Otros factores a tener en cuenta a la hora de seleccionar nuestra fecha es el tema del alojamiento, la temporada hostelera, la afluencia de personal a la zona, la oferta turística para actividades complementarias, etc. Podremos conseguir mejores precios y ofertas si podemos contratar el alojamiento para todo un grupo que de forma individual, en temporada baja que en temporada alta, a media pensión que a pensión completa, etc.

Es importante que no seleccionemos una fecha que coincida con otro acontecimiento de paintball en nuestra misma provincia, incluso en la semana anterior o en la posterior a la fecha que nosotros queremos organizarlo para evitar que la gente se vea obligada a tener que elegir a cual de los dos acontecimientos ir, tanto por fechas como por disponibilidad económica.

DURACIÓN Y HORARIO

La duración mínima de un Big Game es todo un día, pero si se dispone de alojamiento lo ideal es que se juegue durante dos días consecutivos y se tenga la posibilidad jugar alguna partida nocturna. También hemos de contar en algunos casos con el día anterior para la formalización de inscripciones, explorar el terreno, comprar bolas o material adicional por parte de los participantes. Hay que tener en cuenta que a mayor duración, mayor coste de alquileres, salario de los monitores o auxiliares de juego, etc.

La inscripción de jugadores puede agilizarse mediante e-mail o teléfono antes del día del Big Game. Inevitablemente, los jugadores de última hora y otros imprevistos aumentarán el tiempo estimado alterando nuestras previsiones iniciales.

El horario del Big Game estará organizado en base a inscripción de nuevos jugadores, recepción, exposición de la temática elegida y normas del juego, partidas, comida y tiempo de descanso, partidas, cena y tiempo de descanso o partidas nocturnas. En el caso de que se hayan jugado partidas nocturnas el día antes o que hayamos organizado actividades complementarias nocturnas, el horario de partidas para el día siguiente debe retrasarse un poco, de lo contrario contaremos con muy poca participación al día siguiente.

PUBLICIDAD

La seleccionaremos según el público potencial al que queremos hacer llegar nuestro mensaje. Evidentemente llegaremos a los jugadores habituales de paintball por medio de la publicidad en revistas y foros especializados en este deporte. Si se trata de un Big Game Comercial nos plantearemos la contratación de publicidad tanto en medios especializados como en publicaciones locales. En cambio, captaremos a los jugadores esporádicos y a aquellas personas que deseen probar el paintball por primera vez con carteles en universidades y centros comerciales, anuncios radiofónicos y cualquier otra clase de publicidad digamos más tradicional.



Además de la publicidad del Big Game en sí, tenemos que contemplar la publicidad que se realizara durante el acontecimiento y que normalmente se contrata dentro de los acuerdos de patrocinio.

PATROCINIOS

Existen patrocinios en metálico o en material a cambio de publicidad y patrocinios de cesión de bienes o servicios a cambio de un espacio de venta. Los patrocinadores relacionados con el paintball darán más importancia a tener publicidad en la zona de jugadores y banners en el podium, en cambio, las empresas que no tengan que ver directamente con este mundo preferirán una mayor presencia en los carteles que anuncian el torneo y que se instalan en zonas donde puedan ser vistos por mucho público y su mención en las reseñas de los medios de comunicación, la emisora, el periódico o revista local.

BOLAS

En el caso de los Big Games Comerciales, normalmente nos encontraremos frente a un evento a Bola Cerrada, es decir, solo se podrán utilizar bolas de las marcas del organizador, los jugadores no podrán traer sus propias bolas y tendrán que comprarlas allí a un precio establecido de antemano. Hoy en día este tipo de eventos es cada vez menos frecuente, es cierto que la empresa o empresas que organizan y patrocinan el evento serán las únicas que podrán montar puntos de venta en el Big Game, pero debido a que muchos de los practicantes de paintball están esponsorizados en mayor o menor medida por una entidad que les obliga a utilizar bolas de una marca determinada, al final cada equipo tiene que traer sus propias bolas para poder cumplir con su contrato de patrocinio. Así deberemos permitir la entrada de bola de otros comerciantes si no queremos ver limitada

la inscripción en nuestro evento. La organización debe proporcionar a los medios oportunos a los jugadores para reservar bolas.

Es importante calcular la cantidad de bolas aproximadas que van a consumirse. Este cálculo, que debe hacerse al alza, debe incluir tanto las bolas que han reservado los jugadores, como un tanto por ciento suplementario para aquellos jugadores que aun portando sus propias bolas pueden superar sus propias expectativas de consumo. Para poder realizar este cálculo de forma correcta hay que tener muy claro que juegos vamos a organizar y que tipos de ramping y modos de disparo vamos a permitir.



Esta es una de las entradas de ingresos más importantes, y debe organizarse de modo que los equipos puedan ir consumiendo cajas de bolas y pagando al final de juego o que paguen una previsión, 5 o 10 cajas para tener el consumo cubierto durante la jornada. También es fundamental proporcionar un modo de conservar las bolas a una temperatura constante ya que la climatología puede jugarnos malas pasadas.

LOCALIZACIÓN Y PERMISOS

En el caso de Big Games organizados por empresas o jugadores que no están relacionados a ningún campo de paintball

concreto nos encontramos ante varias posibilidades, primero, alquilar un campo de paintball, o hacer que la dirección de un campo de paintball participe en la organización del Big Game de manera conjunta, organizar el Big Game en un terreno que tengamos en propiedad o alquilado para la práctica del paintball o conseguir la cesión o alquiler de un terreno solo para las jornadas del Big Game.



Si tenemos que contratar un campo de paintball para desarrollar en el nuestro Big Game elegiremos uno que cuente con el tamaño adecuado, que esté bien comunicado, que el personal esté preparado y que las instalaciones estén en buen estado, todo esto evidentemente proporcionado al precio que nos solicita la empresa gestora del mismo como alquiler de las instalaciones.

Si contamos un campo de paintball como base del Big Game, tenemos las ventajas de contar con una infraestructura básica de compresores, marcadoras, monos, redes, e incluso personal dependiendo del acuerdo que hayamos alcanzado con la gerencia del campo. Además, y como ventaja fundamental, ya contaremos con todos los permisos necesarios y estamos cubiertos por el seguro que de forma obligatoria tienen que tener contratado todos los campos, algo que necesitaríamos

caso de desarrollarlo en un terreno particular. Tenemos que recordar que aunque los acuerdos y autorizaciones de palabra son legalmente válidos, nos veremos en dificultades al no contar con un elemento físico que podamos mostrar a los agentes del orden si estos nos realizan cualquier consulta.

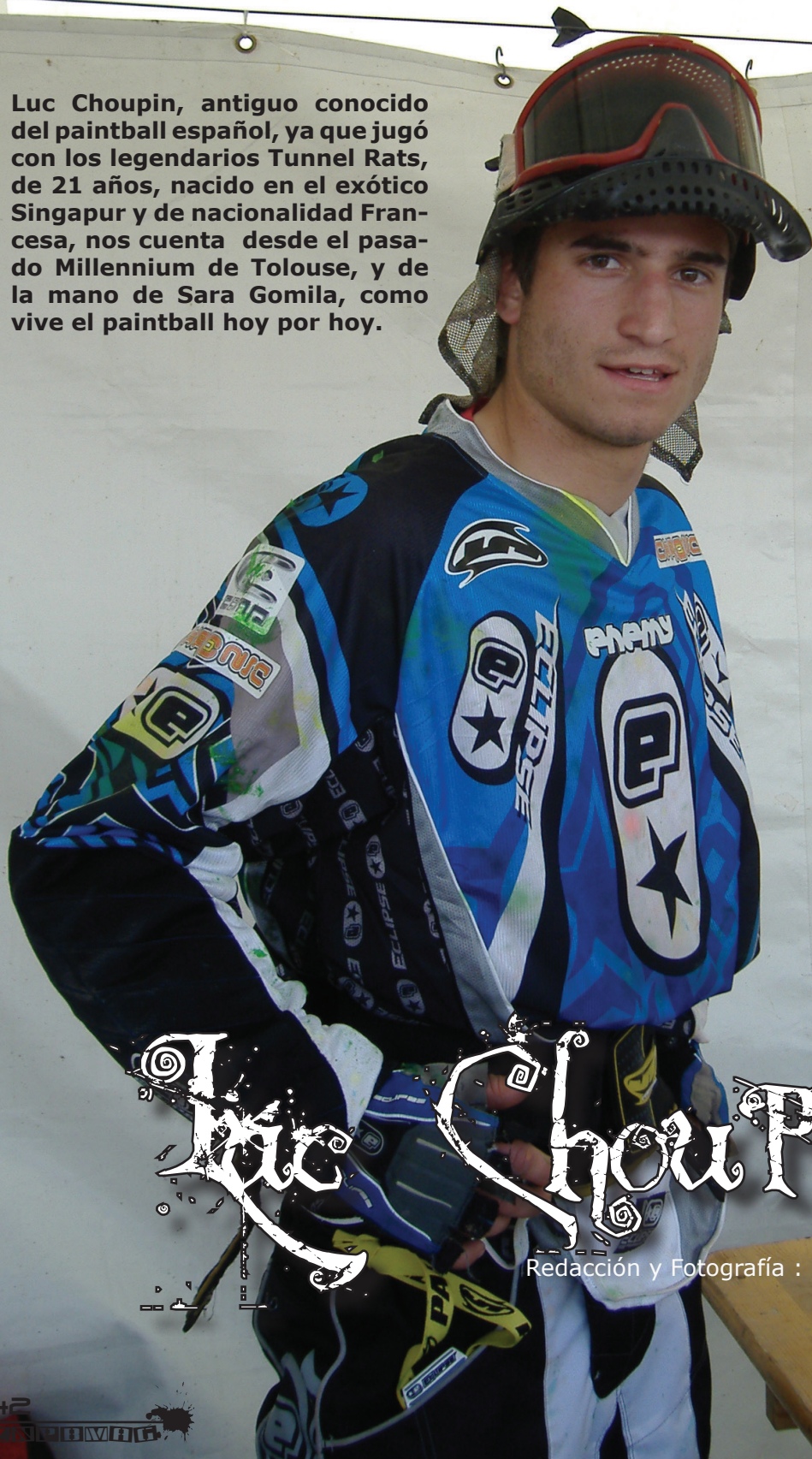
No estaría de más asesorarnos sobre la constitución de una asociación que tenga personalidad jurídica, y por tanto una identidad legal, en cuyo nombre tramitar permisos y seguros, si tenemos intención de ir organizando Big Games, además de permitirnos solicitar ayudas a organismos como Ayuntamientos y Comunidades Autónomas.

En general, si conseguimos el apoyo del ayuntamiento podremos realizar nuestro Big Game aunque no tengamos aprobados, pero si presentados, los impresos solicitando todos los permisos, ya que no seremos molestados por las otras administraciones salvo en casos de fuerte rivalidad política. Normalmente solo conseguiremos la colaboración de los ayuntamientos y organismos similares si el nuestro es un Big Game No Comercial o en el que los beneficios se destinen a una obra social o benéfica.

Algunas compañías sanitarias ofrecen un servicio mediante el cual puede contratarse la presencia de una ambulancia y uno o dos auxiliares médicos por un precio moderado, algo sin lo que no podremos contrar con algunos seguros.

En caso en que partidas convocadas casi "familiarmente" se convierten en Big por una gran afluencia no prevista, y la organización no cuenta con permisos y seguros necesarios, debe avisarse, antes del acontecimiento, de esta circunstancia, asumiendo cada uno de los participantes su responsabilidad sea cual sea el resultado de la actividad.

Luc Choupin, antiguo conocido del paintball español, ya que jugó con los legendarios Tunnel Rats, de 21 años, nacido en el exótico Singapur y de nacionalidad Francesa, nos cuenta desde el pasado Millennium de Toulouse, y de la mano de Sara Gomila, como vive el paintball hoy por hoy.



Luc Choupin

Redacción y Fotografía : Sara Gomila

¿Cómo empezaste en el paintball?

Conocí el paintball a través de primo que jugaba cuando estábamos viviendo en Francia, y mis padres me regalaron mi primera marcadora cuando tenía 13 años. Así empecé a jugar. Luego estuve viviendo 2 años en Singapur en los que no jugué. Con 15 años cuando volví a Francia empecé a jugar algo más en serio en mi primer equipo, con un entrenador que había sido jugador de Enemy.

¿Cómo viniste a vivir a España? Por motivos de trabajo mis padres se trasladaron a vivir a España y yo con ellos.

¿Cómo era el Paintball que te encontraste aquí?

En España el paintball aun estaba muy atrasado, ya había algunos equipos importantes, como Tunnel Rats, donde empecé a jugar, pero por lo general los campos eran todos de parapetos fijos, ruedas, bidones y palets, en vez de Sup'airball.

¿Qué recuerdos tienes de aquella época?

Muy buenos recuerdos, yo estaba estudiando en un instituto Francés así que casi no tenía contacto con gente española. Aprendí a hablar español gracias a mis compañeros del paintball.

¿Qué significó para ti jugar en Tunnel Rats?

Fue una etapa muy enriquecedora, yo aporté una forma de ver el juego, incluso el deporte de Paintball como se tenía en Francia, que era más parecida al Paintball actual. Y ellos me dieron la oportunidad de jugar en muchos campeonatos importantes, tanto dentro de España como en los Mileniums, una oportunidad que era difícil de conseguir para un jugador tan joven como yo. Fueron unos años difíciles por ser los primeros tiempos del paintball en España y era un orgullo poder estar en el equipo con los mejores jugadores del país.

¿En que otros equipos has jugado?

Los años 2004 y 2005 estuve jugando con Scalp, en 2006 me concentré en mis estudios y no pude jugar de forma continuada. Ahora estoy en Enemy, un equipo de División I de la zona de París.

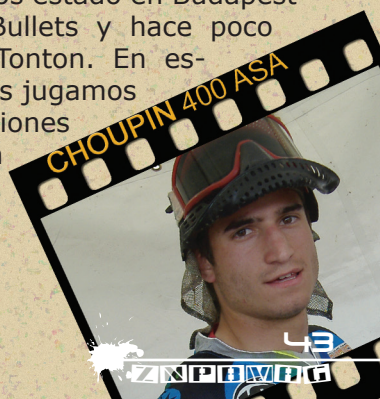
¿Qué torneos juegas? Con mi equipo jugamos la Liga de Paris de X-Ball, los torneos Open de la zona y las jornadas del Millennium.

¿En que posición sueles jugar? Habitualmente juego como delantero, aunque en X-ball no hay tanta diferencia entre las funciones de delantero y trasero así que juego en ambas posiciones, pero no de central.

¿Cuántos pods sueles llevar? Dependiendo del formato de juego entre 4 y 8

¿Cuál es tu equipación? Juego con una Ego '06 con cargador Velocity, aunque otros componentes del equipo ya juegan con la Ego '07. Usamos ropa de Planet Eclipse y el resto de material de JT.

¿Cada cuanto entrenáis y cómo? Nos reunimos para entrenar todo el equipo 2 días al mes (un fin de semana), los jugadores de la zona de París y los jugadores de la zona Oeste. Además normalmente jugamos 1 torneo al mes de 1 o 2 días según la competición que sea. Nuestro equipo dispone de un campo en París y otro campo con turf en el cual entrenar cuando queramos. También organizamos entrenamientos con otros equipos de alto nivel, hemos estado en Budapest entrenando con Bullets y hace poco entrenamos con Tonton. En estos entrenamientos jugamos partidas en situaciones reales, incluso con árbitros, pero durante más tiempo, llegamos a jugar el equivalente a 10 partidas de





X-Ball durante un fin de semana. También es muy importante la preparación física, yo juego al Rugby y me ayuda a tener la forma física necesaria.

Hoy en día muchos equipos empiezan a entrenar en campos con re-balls, ¿qué opinas de este tipo de entrenamientos?

Yo aun no he tenido la oportunidad de probarlo, pero otros jugadores que conozco y que tienen mucha experiencia en competición me han comentado que normalmente para entrenar en Re-ball los equipos bajan la velocidad de sus marcadoras para suavizar la fuerza del impacto de la bola, esto tiene la consecuencia de que los entrenamientos sean a un ritmo inferior al ritmo de partida real y es contraproducente.

Tu equipo Enemy estaba en Toulouse, pero esta vez no jugaste con ellos, ¿porqué?

El equipo Enemy ha sufrido algunos cambios en su plantilla con la salida de 3 de los jugadores veteranos del equipo. Actualmente cuenta con 5 de sus jugadores originales y 5 nuevos jugadores entre los que me incluyo. Así que no todos los jugadores recién llegados tenemos plaza para los Mileniums. En cambio si que solemos jugar en los otros torneos dentro de Francia. Esto añade algo de presión a los entrenamientos, no puedes tener un día malo ya que estás "compitiendo" con los otros jugadores del equipo por una plaza en el Roster titular.

Has jugado el torneo de Toulouse con el equipo Madrid Nighthmares, ¿Cómo has visto a tus antiguos compañeros?

A algunos jugadores no los conocía de mi etapa en Madrid, pero me he encontrado con un equipo que ha crecido mucho en estos últimos años y que

ha madurado. El ambiente ha sido muy bueno y hemos jugado bien aunque el nivel de la competición de este año ha sido muy alto.

¿Qué consejos puedes darnos para los jugadores que empiezan?

Hay muchos jugadores que creen que pueden competir con su grupo de amigos y se encuentran con que hay diferencias importantes en el nivel de compromiso de cada cual, además de tener un nivel muy bajo. Al principio tendrán que cambiar varias veces de equipo según vayan mejorando para llegar a un equipo de buen nivel. Tampoco hay que obsesionarse con tener un sponsor, para ser realista tenemos que pensar que un equipo novel no aporta mucha publicidad a una empresa, así que debemos tener claro que es lo que el sponsor desea conseguir con su inversión, si lo único que quiere es garantizarse unos clientes u otra cosa.

¿Un consejo para jugadores de nivel medio?

Que entrenen mucho, siempre que sea posible con gente mejor que ellos y que hagan todos los clinics que puedan porque es de la gente con más experiencia de la que más se aprende.

¿Cómo ves la situación del paintball en España?

Ahora hay muchos equipos que empiezan, nuevos campos, el paintball está en un momento de gran crecimiento, pero aun hace falta gente que se tome el Paintball como un deporte de verdad con entrenamientos periódicos y serios.

¿Cuáles son tus proyectos para el futuro?

No me veo viviendo en otro país para poder jugar en un equipo mejor, mis opciones son seguir en Enemy y quizás dentro de un tiempo intentar entrar en TonTons. También me he planteado trabajar en algún negocio relacionado con el Paintball, pero no hay nada decidido por el momento.

30 vs 1

Nombre : Elena Cuesta

Edad: 30

Naciste en : Madrid

Nickname: Yensi

Edad a la que empezaste a practicar Paintball: 28

Primer equipo en el que jugaste: Fusión Sur

Equipo Actual: Barcelona Addiction

Posición en el campo: Central

Un equipo Español: Barcelona Addiction

Un Jugador Español: Virgi

Un equipo extranjero: Por la mezcla... el mío también!

Un jugador extranjero: Aunque jueguen aquí, Gordo y Jérôme

Un torneo Español: II Torneo de Mallorca Madness

Un torneo Extranjero: Por buen recuerdo, X-Ball de Perpignan, pero dentro de un año te digo más...

Tu mejor torneo : El que me queda por jugar

Otros deportes: Levantar copas

Un grupo musical: Fito&Fitipaldis

Una canción : En inglés, Enjoy the silence, Depeche Mode. En español, El viaje de Chihiro, Iván Ferreiro

Un actor: Robert de Niro

Una Actriz: María de Medeiros

Un libro: Los pilares de la tierra

Una película: Casino

Tu chico 10: El Calvito... 9,5

Una ciudad: Madrid

Una comida: Pasta

Una bebida: White Label con Sprite

Un miedo: La muerte de los que quiero

Una ilusión: Ser la mejor

Un animal: ¡Las ranas!

Donde estarás dentro de 5 años: Donde sea feliz



ALTORETRATO



OSTRAS...

LUNA CAMARA DE FOTOS !!!



FROM LA ROLA TO SPPL



**DEFINITIVAMENTE... TENGO UN
DIA DE MALOS PELOS**



**NO PUEDO SALIR GLAPO
SIEMPRE...**



... NI YO TAMPOCO



**DANDELE SALIDA A
"LA HUMEDA"**



EL CAFELITO, OBLIGATORIO



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



Mérida, Badajoz
www.meridaaventura.com
 635 904 604

Algete, Madrid
www.tematicpaintball.com
 600 902 030



Los Palacios
 Sevilla
www.palaciodelpaintball.com
 638 803 400

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



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

Colmenar Viejo Madrid
www.atoloncompany.com
 695 663 048





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



ZITIZEN PAINT

Este mes nos ha traído la EP5, donde Mallorca Madness ha hecho un auténtico "papelón", pero ha sido el único equipo español presente. De un vistazo, podemos ver que los equipos que han participado en Millennium este año han sido pocos. De hecho, salvo Xtreme Paintball ninguno ha asistido a más de una jornada. Ni siquiera Mallorca, que con su resultado en Madrid, en División II, del año pasado, y tras firmar una temporada muy regular, podría darse por hecho que asistirían a todas las mangas de este año para dejar el pabellón muy alto.

Por otro lado, las ligas remolonean. La única que ha salido a la palestra ofreciendo el mismo tipo de torneo que años anteriores ha sido la madrileña, y los retrasos han sido por problemas logísticos, no de ganas. La Catalana está desmembrada, la de Levante quizás se transforme en un solo torneo, la Sur elimina una de sus divisiones y cierra cupo a 9 equipos, de la Gallega poco sabemos, salvo las intenciones de terceros de tomar las riendas, los chicos del Norte, quizás se animen de nuevo a meter mano a su liga, familiar en cuanto al número de equipos, pero bien organizada. ¿ Qué está pasando? ¿ Quizás todo esto no sea más que el resultado del crecimiento desordenado que ha tenido el paintball en España en estos últimos años ?

No nos cansamos de decir que el perfil del jugador de paintball, no del recreacional, casual o dominguero, con todo cariño, si no el que se lo toma como deporte, hobby o forma de vida, nada tiene que ver con el resto del mundo. La progresión no existe, se pasa de nada a todo en a penas un par de meses, con el elevado coste que ello conlleva. Si nos comparamos con otros deportes "extremos", como gustan de llamarlos, casi nadie se aventura a comprar equipos y competir en su primera temporada. Todos son conscientes de la necesidad de aprendizaje, entrenamiento, hacerse con el material, reglas, formas de practicar el deporte. Un *snowboarder* no compra una tabla pro y se saca el *forfait* de temporada completa al día siguiente de ir a Pradollano, por ejemplo, a ver que es eso de la nieve. Aquí si pasa. Un *surfer* no se compra una vela de 3 m o un kite de 2.000€ al día siguiente de dar una vuelta por Tarifa, en el paintball si.

Podemos poner ejemplos hasta la saciedad, y llegar a ser cansinos y repetitivos con este tema, pero desde todos los sectores de este deporte deberíamos dar los pasos necesarios para que esto cambie. La empresa, educando a sus clientes, de esa manera lo fidelizarán y, además, serán clientes más variados. ¿ para qué queremos vender una marcadora de 1.200€ y no volver a vender nada más a ese posible cliente ? ¿ No sería más fácil asesorar y llevar por el camino del *entry level* (casi inexistente en España), para después hacerlo pasar por toda la gama ?

Y con esto tendríamos jugadores que serían capaces de jugar competiciones con Spyders de baja gama, gastando unas pocas bolas, en modo bola cerrada, que conseguirían experiencia para poder seguir subiendo poco a poco de nivel. Crearíamos cantera, las ligas estarían más concurridas, se vendería más, y los jugadores nuevos no serían estrellas fugaces en el firmamento del paintball español.

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
Río 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.



Tomahawk
paintballs

www.tomahawkpaintballs.com