

Zona Paintball

m a g a z i n e

Enero • Febrero 2008
n° 9 • 4€



Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF



PSYCHO[®]
EVERYONE IS THE ENEMY



Revolution 2008

Comienza el año con una noticia que ha revolucionado los ánimos en el mundo del paintball. Por supuesto, y como no podía ser de otra forma, la revolución ha sido violenta. Estando como estamos en el año que se cumplen 200 años desde la Guerra de la Independencia, no es de extrañar que nuestro mundillo quiera, en una u otra forma, emular a aquellos valientes ciudadanos que dieron su vida en pos de la libertad. En aquellos tiempos, su lucha tenía sentido, pero hoy por hoy la "guerra" se entabla sin más razón que la lucha contra el sistema. Y mientras escribo esto, me doy cuenta de lo equivocado que estoy, no, no es contra el sistema, es contra "todo lo que no haga yo", sea bueno o malo.

De esta manera, la recién nacida Federación Española de Paintball lo hace con el *sambenito* de fea, por el simple motivo que una porción de nuestra sociedad se siente patológicamente amenazada por todo lo que no salga de entre sus hombros y en lugar de esperar, usar la paciencia y ese gran desconocido que es el sentido común, se sienten rechazados y apartados, cuando menos, y amenazados y violentados, casi siempre.

Como decíamos en el número anterior, este año presentará novedades muy variopintas, pero desde esta redacción nuestro único deseo es el dialogo, el entendimiento y el imperio del sentido común. Ojala el tan millonariamente vendido *Brain Training* viniera dotado de un módulo para desarrollar este sentido.

Fernando Alvarez

CONTENIDO

Novedades	04	Organización Big's	38
Liga de Madrid	06	Entrevista	42
Federación	12	30vs1	45
Into the Box	16	Collage	46
Torneo Mallorca	22	Directorio	48
Indoor Valencia	29	Zitizen Paint	50
Master Santander	31		
El Tuerto...	34		



La Republica de Mobasia y el Reino de Alcotonia, luchan por el control de una nueva arma química cuyos efectos son desconocidos y temibles. Podría tratarse de un virus que transforme el comportamiento humano. Esta arma creada en un laboratorio de Mobasia, ha sido después de un accidente, vertida en la atmósfera. El reino de Alcotonia, que teme la superioridad de su vecino, ha decidido atacar la republica de Mobasia pese a los informes de inteligencia. La inteligencia militar ni siquiera puede garantizar la salud de sus propios soldados que podrían verse afectado por el virus...

Con este inquietante argumento, Total Paintball y Barcelona Paintball, junto con Tarraco Paintball, Paintball Valencia, Aventuring y Adrenalina Paintball, con la inestimable ayuda del equipo Five Star, organizan un interesante Big Game de título Death Zone, a celebrar el próximo domingo 3 de febrero en las instalaciones de Barcelona Paintball, sitas en La Palma de Cervello. Para más información, podéis acceder a la web oficial del evento en www.juegapaintball.com/big-game



Prácticamente nada más terminar la temporada 2008, Estratego España, como organizadora de la Liga Madrileña de Paintbal, ha puesto a disposición de los equipos el nuevo calendario para la temporada 2008. La liga se jugará en las nuevas instalaciones del Mega Campo, sitas en Collado Mediano, donde ya se ha desarrollado la tardía Liga 2007. Las fechas elegidas para esta nueva temporada son:

10 de Mayo - Sábado
7 de Junio - Sábado
12 de Julio - Sábado
13 de Septiembre - Sábado
18 de Octubre - Sábado

El plazo de inscripciones será comunicado pertinentemente, pero la organización lo pre anuncia para el próximo Marzo. Más información en la web oficial de la liga, www.ligapaintball.com

Otros que no han querido esperar para mostrar sus fechas para la temporada 2008, aunque esta vez de manera provisional, han sido los organizadores de las Millennium Series.

Como vemos en el calendario, la primera manga, denominada Iberia, se va a celebrar en la Península Ibérica y, si nuestras fuentes no nos fallan, será en nuestro país, concretamente en "alguna localidad" costera. Poco, muy poco tiempo han tardado en volver, ¿qué les dará España?



Del 4 al 6 de Abril: Iberia

Del 23 al 25 de Mayo: Londres o Alemania

Del 4 al 6 de Julio: Toulouse

Del 5 al 7 de Septiembre: Alemania o Londres

Del 10 al 12 de Octubre: Paris

Por último, ya que la cosa va de calendarios a principio de año, y no menos importante, la SPPL ha presentado también su time line de competiciones para la temporada 2008. Como novedad importante, la aparición de División II, lo que desdobra el torneo en dos días, los sábados se jugará División I y los Domingos División II.



1º Prueba: Adrenalicia Temático Paintball, Madrid.

Sábado 19 de Abril del 2008 Div 1 y Domingo 20 de abril del 2008 Div 1.

2ª Prueba: Mercury Paintball, Málaga.

Sábado 14 de Junio del 2008 Div 1 y Domingo 15 de Junio del 2008 Div 2.

3ª Prueba: Adrenalicia Temático Paintball, Madrid.

Sábado 26 de Julio del 2008 Div 1 y Domingo 27 de Julio del 2008 Div 2.

4ª Prueba: Can Garriga, Gerona.

Sábado 20 de Septiembre del 2008 Div 1 y Domingo 21 de Septiembre del 2008 Div 2.





Liga Madrid 2007

Final de la Liga 2007.

Redacción y fotografía: Fernando Alvarez



Con la quinta jornada, celebrada el pasado sábado 15 de Diciembre, finalizó la más tardía Liga de Madrid, que este año, dado el retraso provocado por el cambio de localización del Megacampo Estrategico, dio comienzo bien entrado el año, concretamente el 8 de Septiembre. Aún resonando los disparos de las últimas marcas, Estrategico ha hecho pública las fechas para la próxima liga 2008, más acorde con el calendario al que nos tenían acostumbrados, por lo que todo regresa a la normalidad.

Y centrándonos en esta quinta y última jornada, para empezar apuntaremos el alto índice de forfait que sufrieron. En División III fueron 4 los equipos que no comparecieron a la cita. Lejos de ser una ventaja para terminar antes, y debido a que los cruces no se rehicieron por la falta material de tiempo, estas ausencias retrasaron el desarrollo de los juegos de esta división. Tanto en División II como en División I no se dieron incomparecencias, pero los retrasos de la III dieron como fruto una decisión que veremos más adelante.



En cuanto a las instalaciones en la que se desarrolló el evento poco más hay que decir. El Megacampo Estratego es más que conocido por los participantes de esta liga y mantiene un nivel igual o superior a las antiguas instalaciones, si bien echamos de menos algo más de señalización para localizar el acceso.

La jornada comenzó con retraso debido a los forfaits mencionados. Como viene siendo habitual esta temporada en la Liga de Madrid, se comenzó a jugar División II y III.

El arbitraje en División III corrió a cargo de Cantabria Activa Crazy Team, sin mayores incidentes que remarcar. Pace-makers, que ya habían saboreado lo más alto del cajón en la segunda jornada, salieron a por todas. Matemáticamente, aún podían optar al primer puesto de la general, aunque no dependía únicamente de

ellos porque eso implicaría un importante pinchazo de los líderes de la clasificación, Paintball Sport Córdoba. Sus ganas y buen juego le dieron la victoria de esta jornada que les sirvió para mantener su tercera posición en la clasificación general a tan solo un punto de sus inmediatos seguidores, Meco F3, que obtuvieron la segunda plaza tanto en la jornada como en la general final, aun subiendo a lo más alto del podium en una ocasión durante toda la liga.

La tercera posición de la jornada fue para Paintball Sport Córdoba, que contaron en sus filas con los hermanos Medina. Esta tercera plaza les fue suficiente para alzarse con la victoria final en División III, marcando un hito en la historia de esta liga ya que es la primera vez que un equipo andaluz es campeón absoluto en alguna de sus divisiones.



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, Talaíde 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

Liga Madrid 2007

En División II fueron Woodpecker's, capitaneado por Angel Gómez, los que realizaron la labor de arbitrar y, como en División III, sin incidentes que destacar. En esta división la suerte para el primer puesto estaba más que echada. Y no podemos llamarla suerte a tenor de la excelente temporada que ha hecho Paintball Sport Totana, que no ha dejado la primera posición de la clasificación durante toda la liga, bajando tan solo de lo más alto del cajón en la cuarta jornada, en la que tan solo consiguieron la séptima posición. Ganaron con autoridad esta jornada, con la misma autoridad que demuestran sus 10 puntos de diferencia

con el segundo clasificado de la general, Independent, que no tuvieron su día ese sábado consiguiendo tan solo 6 puntos para su cuenta, suficientes para lograr el lugar de plata en la general. El tercero en la posición general, Aquatrek Factory Team, tampoco hicieron una jornada excelente, quedando tras Independent en la clasificación del día, pero agarrándose al tercer puesto general del que gozaban desde la segunda jornada.

En División I si que vivimos una serie de hechos que caben destacar. Para empezar, el equipo catalán Barcelona Addiction,

alineó a un jugador francés del equipo Influence, contraviniendo las normas explícitas de la organización que rezan que un jugador ha de participar en, al menos, 1 de las 4 jornadas anteriores para poder entrar a formar parte del roster de la jornada en curso. Visto esto, y con la falta de un jugador en su alineación, ya que, aún jugando en modalidad X-Ball se presentaron con la plantilla justa, y con objeto de no hacer el viaje en vano, decidieron, de acuerdo con la organización y el resto de los equipos de la división, jugar sus partidas con los 5 jugadores, pero sin obtener por ello punto alguno.

Durante el transcurso de los juegos de la División I el retraso provocado por los detalles anteriormente citados era ya muy considerable. Teniendo en cuenta las fechas en las que se estábamos, la esperanza de luz era muy corta y la noche se acercaba de manera peligrosa. El equipo Madrid Nightmares, matemáticamente ganadores de la

liga desde la anterior jornada, y con objeto de agilizar el desarrollo del torneo, decidió darse forfait para el resto de los juegos que tenía pendiente. A falta de 6 partidas, esta decisión perjudicó a dos equipos, uno por fallo propio, Barcelona Addiction, que perdió la posibilidad de quedar terceros en la general, y el otro,





como "sufridor" de la decisión, Angry Fish ya que, matemáticamente, no tenían opciones para ganar la jornada que era a lo único que podían optar también por su también matemáticamente ganada segunda plaza en la general desde la jornada anterior, lo que provocó su retirada de la jornada. Con tan solo 4 equipos en liza, y con 6 juegos imposibles de terminar, la organización dio por terminada la jornada, configurando la clasificación en base a los resultados obtenidos, empates en las tres primeras posiciones, y dirimiendo esta en base a los positivos y enfrentamientos.

En cuanto al juego pudimos ver a un Madrid Nightmares quizás poco motivado por su plaza segura, que les hizo caer ante Angry Fish, cada vez más "finos" y ordenados en el campo, unido a su clásica potencia de fuego. Barcelona Addiction dio también un buen espectáculo de la mano de su jugador francés, que era técnicamente superior en muchos aspectos al resto del equipo.



CLASIFICACION GENERAL



**MADRID
NIGHTMARES**



ANGRY FISH



AQUATREK

DIV. I

Pos.	Equipo	Ptos.
1	Madrid Nightmares	55
2	Angry Fish	52
3	Aquatrek	46
4	Addiction	45
5	Triballs	36
6	Mallorca Madness	35



**ENTREGA DE PREMIOS
LIGA MADRID 2007**

DIV. II



**PAINTBALL
SPORT TOTANA**



INDEPENDENT



**AQUATREK
FACTORY TEAM**

Pos.	Equipo	Ptos.
1	PB Totana	54
2	Independent	44
3	Aquatrek F.T.	41
4	Cheroky	39
5	Last Down	37
6	Woodpecker's	33
7	Angry Fish Alpha	31
8	Sugaar	29
9	Toledo Dragons	24
10	Ladilla's Team	9

Pos.	Equipo	Ptos.
1	PS Córdoba	49
2	Meco F3	47
3	Pacemakers	46
4	Cantabria Act.	41
5	Bucaneros	31
6	Maniacs	31
7	PB Cueto	26
8	Chikara	25
9	Stormtroopers	25
10	STG Planaventura	15
11	Dummies	2

DIV. III



**PAINTBALL
SPORT CÓRDOBA**



MECO F3



PEACEMAKERS

En el pasado número abríamos la posibilidad de recuperar a la casi extinta Asociación Española de Jugadores de Paintball, AEJUPA, sin tener aún la confirmación expresa de la llegada a buen puerto de un nuevo proyecto que puede poner el primer peldaño de la escalera para llegar a colocar al paintball nacional en el mapa de los deportes. Se trata de la creación de la Federación Española de Paintball, un proyecto en el que se lleva trabajando meses, pero que ronda en la cabeza de sus creadores desde años atrás.

Como no podía ser de otra forma, el conjunto humano que ha hecho posible esto está íntimamente involucrado en el mundo del paintball desde el punto de vista empresarial. Las razones, no tan obvias para muchos, vienen de la mano de la necesidad de una implicación que vaya más allá de lo meramente altruista, implique obligación y responsabilidad por la vía de un beneficio común, y eso, seamos realistas, en nuestro país, en nuestro deporte y en estos momentos, tendrá que ir siempre acompañado de profesionales del sector con un claro interés de que la organización funcione. El jugador de paintball no está lo suficientemente motivado para gastar su tiempo y dinero en luchar contra organismos que aún nos miran como "bichos raros", ni para dejarse la salud y el ocio para defender a aquellos que, desde la comodidad de su sofá, tan solo reclaman y no aportan. Como prueba irrefutable de esto está la trayectoria de la AEJUPA, iniciativa sin precedentes y que falló tan solo porque muchos opinaban que lo podían hacer mejor sin hacer nada más que expresar este parecer, y, por ese mero hecho, no aportar la más mínima ayuda ni apoyo.

La Federación Española de Paintball ha sido creada para dar cabida bajo un mismo techo a todos los jugadores de Paintball, tanto de pista como de bosque. Todos, jugadores pero de modalidad diferente, tienen los mismos derechos y deberes para con este deporte. Otro de sus objetivos es el de poder contar con una entidad que pueda representar a nuestro colectivo ante una eventual necesidad de ello frente a cualquier organismo público o privado.

Ante esto, nos encontramos con la primera pregunta, ¿cómo puede existir una Federación de algo que no es contemplado como deporte ?. La Federación Española de Paintball nace como federación de asociaciones, para albergar bajo un



mismo paraguas a cuantas asociaciones y jugadores individuales los requieran y, de este modo, homogeneizar normativas de juego y arbitraje, condiciones de seguridad, protección legal y sanitaria y, por supuesto, seguir el arduo camino hasta la consecución del reconocimiento como deporte por parte de las autoridades competentes. Si bien no es una Federación Deportiva, en el sentido estricto, si es uno de los pasos fundamentales que se exigen para llegar a este punto. Como asociación de asociaciones, la Federación tendrá las puertas abiertas a cuantas asociaciones y clubes existentes quieran integrarse en ella.

En cuanto a los beneficios que ofrecerá, en primer lugar, la Federación ofrecerá a sus afiliados un seguro de accidentes con una prestigiosa compañía aseguradora que, entre otros riesgos, cubrirá, hasta una cantidad determinada, los gastos sanitarios derivados de la práctica del paintball. Una póliza colectiva que no tiene precedentes en el paintball español.

Por otro lado, se procederá a la creación de un comité disciplinario, que hoy por hoy es el último organismo que funciona y ha funcionado con eficiencia dentro de la AEJUPA, y, muy probablemente, será heredado directamente de la mencionada asociación. Ahora, los problemas y quejas arbitrales tendrán eco en un estamento superior dentro de las ligas que se acojan a la integración con la Federación.

En lo que respecta a este punto, es intención de la Federación contar con un determinado número de jugadores para arbitrar las pruebas federadas, y que serán remunerados por la Federación directamente, lo que repercutirá en los torneos y ligas de manera muy positiva.

Como proyectos de futuro, a corto o medio plazo, la Federación también vertebra un ranking de equipos y jugadores,



intentará subvencionar total o parcialmente torneos y ligas federadas en función de los fondos disponibles, creará un departamento jurídico donde los jugadores puedan tener acceso a un profesional para que los asesore, instituirá un sello de calidad para los campos de paintball que quieran acogerse a él y cuenten con un aval frente a autoridades o creación de competiciones de cualquier nivel.

Por supuesto, la recuperación del Campeonato de España de Paintball es otro de sus objetivos, quizás el de más corto plazo. Desde el año 2003 no se celebra dicho torneo, por primera y última vez, y España está más que madura para afrontarlo de manera anual y continuada.

Como proyectos de futuro más lejano, y siempre en base a la evolución de la Federación, se pretende, incluso, enviar un equipo, bajo el nombre Spain, a la World Cup de Orlando, en lo que a pista se refiere, y a cualquier torneo equivalente en la modalidad de bosque y escenario.

Pero aún nos queda un cabo suelto. ¿Cómo se financiará este proyecto?. En primer lugar, con las cuotas de los federados, cuyo precio incluirá la cobertura



del seguro que hemos mencionado. Por otro lado, los servicios prestados a ligas y torneos en cuanto a comité disciplinario y otros servicios, tendrán un precio que surtirán las arcas de la Federación. También la certificación con su sello de calidad será otra de las fuentes de ingresos. Hemos de tener en cuenta que la Federación se trata de una entidad sin ánimo de lucro y con cuentas pública a disposición de cualquiera que las solicite, de este modo la fiscalización de la misma no deberá tener fisuras.

Como última consideración, al igual que cualquier asociación, esta sometida a estatutos de libre disposición, por lo que la junta directiva será elegida por sufragio de los socios. Esto quiere decir que cualquier jugador federado podrá optar a un puesto de responsabilidad, y tendrá la oportunidad de dar a conocer sus puntos de vistas, criterios e, incluso, aplicarlos si está interesado en ello, por la vía legal que le proporciona una entidad de este tipo.

Así pues, solo nos queda alegrarnos y apoyar esta iniciativa que, a buen seguro, será un aliciente para la promoción del paintball a nivel nacional, salir un poco de la edad de las cavernas en la que nos encontramos a nivel organizativo y, por supuesto, esperar las voces críticas que, visto lo visto, solo harán eso, criticar y aportar bien poco, ya que un trabajo de estas características y con tan flaco reconocimiento no es plato de gusto para muchos. Si somos conscientes de los pocos que aún somos en España, de la necesidad de unión, y somos capaces de dejar colgados nuestros orgullos y superegos, este proyecto nos llevará a todos, al menos, un paso adelante.



SUSCRIBETE A

Zona Paintball

magazine



Nueva oferta
[6 números]

20€

más de un 15% Dto. sobre precio de portada

Envíanos un email a revista@zonapaintball.com
con tus datos y nos pondremos en contacto
contigo para darte los detalles

Into the Box



Un torneo de paintball no consiste solo soltar bolas en el campo. Preparación, entrenamiento previo, organización, concentración, y otros muchos más componentes son el cocktail que nos dará el camino de la victoria. En este artículo veremos como sacar el máximo partido al tiempo entre juegos, y entenderemos que un torneo comienza desde el preciso momento que descargamos el equipo al llegar al terreno de juego.

La modalidad de juego X-Ball está cada vez más extendida. Los jugadores gustan de esta modalidad tanto por su dinamismo y agresividad, como por lo táctico del mismo. Pocos son los que dan el paso de jugar paintball convencional de pista a X-Ball que no se queden prendados de su desarrollo. Exige más dentro del campo, pero muchas veces se deja de lado un aspecto que, si bien no es tan espectacular, es de vital importancia para optar a la victoria. Sin llegar a ser tan importantes como en otros deportes, donde la victoria o derrota se puede llegar a decidir con demasiada frecuencia en el pit, véase la Fórmula 1, la importancia de una correcta organización de la zona de pit es vital para este formato de juego. Pero no olvidemos que en el paintball convencional también es importante la organización de la mesa de equipo para gozar de mayor tiempo libre entre partidas, tanto descansar y reponer fuerzas como para poder acercarse a la red a estudiar al próximo rival.

Así pues, a lo largo de este artículo daremos una serie de parámetros básicos que nos servirán de ayuda para hacer que los tiempos muertos entre partidas sean lo más valiosos posibles, y para que la entrada en el pit en un juego de X-Ball no sea el caos de gritos y empujones que en muchas ocasiones estamos acostumbrados a ver.

Paintball Convencional

Llamaremos Paintball Convencional, a toda modalidad de juego de pista que no sea X Ball, ya sea en formato 3, 5 ó 7 jugadores. Obviamente, cuantos más jugadores compongan nuestro roster más fáciles y distribuibles serán las tareas.

Para empezar, al salir del campo de un juego fallido, jamás reprocharemos a compañeros jugadas a nuestro juicio mal realizadas. Huiremos de todas las discu-



siones internas que nos puedan apartar de la concentración o puedan minar la moral del equipo. Ya habrá tiempo para ello una vez preparada toda nuestra equipación para el siguiente juego.

La distribución de tareas es fundamental. Sacaremos más partido a nuestro tiempo si cada jugador se encarga de una tarea en particular. Así, uno o dos jugadores se encargarán, dependiendo del número de componentes que exija la modalidad, de revisar y recargar las marcadoras de aire, otro de revisar manchas de los compañeros y limpiar máscaras, otro de el suministro de bolas y relleno de pods, mientras regresan de cargar el aire, para posteriormente rellenar cargadores a su regreso.

Distribuyendo el trabajo de esta forma será más eficiente que si cada jugador limpia su máscara y equipamiento, revisa el aire y lo recarga si procede, rellena sus pods y cargador. Además de conseguir ahorro de tiempo por trabajo en equipo, evitaremos aglomeraciones en nuestra mesa. Es normal ver a 3 ó 4 jugadores metiendo al unísono las manos en la caja de bolas, molestándose unos a otros, o ver a un roster completo en la cola del aire. Esto es completamente impropcedente.

Si nuestra plantilla es suficiente, enviaremos a un jugador a observar los juegos que se estén desarrollando en ese momento para observar tácticas, más aún





si nuestro próximo rival está en el campo en ese momento. Si no disponemos de jugadores para esa tarea, tan pronto como terminemos de preparar nuestra equipación podremos ir a descansar, pero junto a la red, para observar y comentar conjuntamente las partidas.

Este será buen momento para revisar los fallos de la anterior partida y preparar estrategias para la próxima, siempre dentro del respeto, sin perder jamás la calma que redundaría en el comportamiento del equipo. Un equipo debe serlo tanto den-

tro como fuera del campo. La competición comienza cuando llegamos de buena mañana al campo y comenzamos a descargar el equipo, y no termina hasta que no se dan los resultados finales. Durante todo ese tiempo debemos actuar como equipo, compacto, sincronizado y coordinado. Esto ayudará a mantener la concentración y a aumentar la competitividad y moral.

Otro detalle a tener en cuenta es la posibilidad de abandono de material. Mientras se está compitiendo, procuraremos, salvo que sea imprescindible para su limpieza o reparación, no despojarnos de ningún elemento de nuestra equipación. Es más usual de lo que creemos ver a jugadores que se percatan de no llevar el portapods en la cuenta de 10 segundos. Para un delantero es imperdonable, para un trasero puede llegar a rozar la tragedia. Tampoco es infrecuente romper bola y echar mano de nuestra baqueta, olvidada sobre la mesa de equipo durante la limpieza del anterior intermedio. Luego, antes de abandonar la mesa camino de la red, haremos un pequeño checklist mental de lo que llevamos y de lo que no.



Entendemos que para algunos equipos es económicamente inviable, pero no está de más tener una marcadora en perfecto estado de uso por si surgen problemas que no puedan ser subsanados entre partidas. Caso que el equipo dispusiera de una o más marcadoras de repuesto, estas estarían preparadas, cargadas de aire y bolas, reguladas bajo crono y en perfecto estado de uso. Es inútil tener una segunda marcadora en nuestra bolsa de equipación ya que los imprevistos son eso, imprevistos, y perderíamos un tiempo precioso en prepararla y al más mínimo problema la supuesta ventaja se desvanecería.

También es aplicable esto último a los cargadores. Si se dispone de ellos, que estén a mano, justo junto a las baterías de repuesto, que debemos llevar siempre, ya que, aunque cada día es más usual contar con al menos una tienda en las competiciones, es algo que no podemos dar por hecho.

Por último, pero no menos importante, para poder llevar un buen ritmo de trabajo entre partidas, hemos de contar en un lugar bien visible de nuestra mesa con los cruces y horarios, donde marcaremos de manera clara nuestras partidas. Con esto, y con el ritmo de desarrollo de las partidas, podremos saber de manera casi precisa el tiempo del que disponemos.

A pesar de la obviedad de los detalles que se comentan en este artículo, la práctica habitual de los equipos no es esta. Su organización y correcta puesta en práctica redundará en un mejor rendimiento general, tanto de manera práctica como desde el punto de vista de la moral y la concentración.

X Ball

La importancia de la organización del Pit en esta modalidad de juego es aún más

vital. Puede que no nos de la victoria final pero, definitivamente, si nos puede hacer perder un juego si no funciona correctamente.

Los dos minutos de los que disponemos entre partida nos obligan a contar con colaboradores externos. Los llamados Podbitch no solo son rellenos de pods, si no que sus funciones han de ir más allá. En un entorno ideal, el jugador no debería de preocuparse más que de entrar y salir repostado del pit box, pero eso es prácticamente imposible, principalmente por la necesidad de autorevisión que tenemos todos dada la tensión del juego.

Las tareas más importantes a realizar en un pit box de X-Ball son el relleno de bolas y pods, la recarga de aire y la limpieza de máscara y equipo.

En esta modalidad, la existencia de marcadoras extra es prácticamente obligatoria. Damos por sentado que el roaster para X-Ball será siempre superior a los 5 jugadores simultáneos en campo, y que habrá más marcadoras del resto de los jugadores que no entren en la partida disponible para su uso. Aún así, la marcadora o marcadoras extra son un seguro de juego con el que debemos contar. No debemos perder ni un segundo en intentar reparar nuestra marcadora. Marcadora muerta, marcadora sustituida, y punto.



El orden de la mesa del pit box tiene que ser completo. La distribución desordenada de los elementos, pods, papel, etc. a lo largo de la mesa solo contribuirá a aumentar el caos.

Así, dejaremos la esquina más distante de la entrada al box para la recarga de pods, ya que podremos tener cajas de bolas en el suelo y espacio para los encargados de la recarga de pods, sin obstaculizar el tránsito de jugadores.

Sería ideal tener la mesa de carga en la parte más cercana a la salida, así podremos cargar justo al entrar o salir. Decimos esto porque un jugador eliminado en juego debe ir directamente al pit box y al entrar, para ir ganando tiempo, puede cargar el aire directamente si es necesario. Igualmente, la última tarea al salir de un jugador que ha entrado al concluir la partida, debería ser la recarga de aire. Esta tarea debe realizarla cada jugador personalmente siempre que sea posible, ya que en este caso la carga conjunta es más engorrosa que eficiente. Solo si el jugador necesita ser limpiado debe estar disponible una persona en la mesa de aire para cargar las marcadoras.

En este punto debe haber alguien encargado de revisar los portapods y comprobar que todos los huecos están llenos. No debemos jamás menospreciar la duración de un enfrentamiento de X-Ball y, por consecuencia, entrar con una cantidad limitada de bolas.

Debemos contar con agua y papel, o cualquier otro material que usemos para la limpieza de nuestra máscara, en cantidad suficiente. La máscara ha de ser limpiada sin ser quitada en la medida de lo posible. Una persona será la

encargada de ello y lo tendrá que hacer con la mayor rapidez y eficacia, ya que no hay nada más molesto que una mancha de agua mal secada en el área de visión, más si jugamos con el sol de frente.

De esta forma, un pit crew (personal del pit box), debe estar formado al menos por 4 personas. Las cuatro deben rellenar pods durante los periodos de juego y 2 se encargarán de limpiar y otros 2 de reponer pods y bolas de cargador durante los intermedios. Las recargas al cargador deben hacerse siempre directamente desde un pod. Usar la bolsa de bolas directamente es más lento e ineficiente. El pit crew que menos trabajo tenga en ese momento ha de ponerse en la mesa de recarga, como ya hemos mencionado, para rellenar el aire del jugador que esté siendo limpiado.

Todo este orden ayudará a que los jugadores puedan hablar entre si, planificar estrategias de manera somera, recibir instrucciones del coach, en lugar de perder el tiempo dando gritos solicitando bolas, aire y limpieza para su máscara.

Como hemos dicho al inicio del artículo, esto no es la Fórmula 1, pero la organización ayuda, mucho más de lo que podemos llegar a imaginar.



π PAINTBALL



3,1415... MATHEMATICALLY PROVEN



3.14

The best for fields
and recreational

I have already
tested it!



Acid

Tournament



Orgy

Specialy made
for fields

www.pipaintball.com
info@pipaintball.com
tel: (+34) 93 270 09 82 fax: (+34) 270 09 81
Barcelona (Spain)

$OA=1$
 $AB=\sin(n/k)$

III TORNEO Mallorca Madness

VEN JUEGA !!!

1

PORTOCRISTO, MALLORCA
INSTALACIONES SPORTPAINTBALL
 Informacion: 093451092 o malloramadness@gmail.com
DICIEMBRE

PATROCINAN:

ARMY 8100, MCX, JED, S, B

III TORNEO MALLORCA MADNESS



III TORNEO MALLORCA MADNESS

El pasado 1 de Diciembre se celebró la tercera edición de un torneo que comienza a ser un clásico del calendario del paintball nacional, el Torneo Mallorca Madness. En esta ocasión se celebró en las instalaciones de Sport Paintball, sitas en Palma de Mallorca. A pesar de la insularidad del torneo, que siempre dificulta el desplazamiento y logística de los equipos, fueron 19 los combinados que se inscribieron preliminarmente en esta prueba, aunque, finalmente, la asistencia se limitó a 17, con la falta de Lastdown, en División I y 4x4 en División II.

El torneo se disputó en formato 3vs3, aplicando para ello las normas Millennium con las modificaciones consiguientes, normas que se encargaron de regir los anfitriones, Mallorca Madness, que ganan puntos tanto en el juego como ac-



tuando de equipo arbitral. Por supuesto, el terreno de juego estaba dispuesto con obstáculos de Sup'Airball.

En División I el "pastel" quedó fuera de la isla, ya que los tres primeros clasificados fueron a parar a equipos peninsulares. La primera posición fue para los catalanes Xots, la segunda se fue para Galicia, de la mano de Eternia, y la tercera para M&M, equipo que, en un principio, iba a ser Madrid Nightmares pero, debido a la falta de alguno de sus componentes, finalmente optaron por jugar bajo este "dulce" nombre.

En División II lo más alto del cajón también fue para un equipo peninsular, Independent, equipo joven pero que está dando que hablar a tenor los resultados obtenidos en los torneos en los que participa, así como en la Liga de Madrid. La segunda posición fue para otro de los equipos anfitriones, Sport Paintball, y la tercera para Contradiction II. En esta división se produjo un triple empate en las posiciones de cabeza que, finalmente, fue dilucidado en base a los positivos y negativos.



La impresión general de los jugadores fue la de una excelente organización y actuación arbitral, lo que hace ganar un escalón más a este torneo dentro del panorama nacional.

Las clasificaciones finales quedaron así.

DIV. I

- 1º Xots
- 2º Eternia
- 3º M&M
- 4º Darkside
- 5º Sin Comentarios Regresa
- 6º Underground
- 7º Biohazard
- 8º Nemesis
- 9º Lastdown (FF)



DIV. II

- 1º Independent
- 2º SportPaintball
- 3º Contradiction II
- 4º Llevant Aventura
- 5º Underground II
- 6º Ballbreakerz II
- 7º Contradiction I
- 8º Ballbreakerz
- 9º Nemesis II
- 10º 4X4 (FF)



Zona Paintball

m a g a z i n e



CAMPIONATO di e
cep

Vintage.

un vistazo a los viejos tiempos



SPAINA de PAINBALL

2003

GRÑON, Madrid
Octubre 2003

**The Millennium Series would like to
THANK all the sponsors,
partners and players that made
2007 the best season ever.
In 2008 everything will even be
better and bigger. Remember:
Paintball starts here!**



THE MILLENNIUM EUROPEAN PAINTBALL SERIES

Iberia: April 4th - 6th 2008
London or Germany: May 23rd - 25th 2008
Toulouse: July 4th - 6th 2008
Germany or London: September 5th - 7th 2008
Paris: October 10th - 12th 2008



WWW.MILLENNIUM-SERIES.COM

1 TORNEO INDOOR DE VALENCIA

Un artículo de Borja del Moral
Fotografías de Javier Coy.



El Levantino municipio de Beniaio acogió el pasado 25 de Noviembre de 2007 el Primer torneo Indoor de Valencia. El campo, consistente en una superficie de cemento cubierta por arena, contaba con 19 hinchables repartidos en un rectángulo de 30x15 metros, y sirvió de escenario para este torneo, que se disputó en modalidad de 4 jugadores y con reglas Millennium adaptadas. Estas medidas y la dureza del suelo no impidieron en absoluto que el juego luciese.

Los equipos inscritos en esta prueba fueron, The Jade Paintball Team, Shadow Runners, MK1 Valencia, La Gentuza, Los salvajes de Sax, Quijotex, TroyanoX, XSC, Bucaneros, Contradiction, Fraga Black-Horse, Biohazard, y Angry Fish Alpha, los cuales, finalmente no participaron.



El inicio del torneo se produjo a las 9 de la mañana bajo la cubierta, con muy buen ambiente, tanto social como climatológico. Poco antes del comienzo, durante la reunión de capitanes, se acordó jugar limitando la velocidad de las marcadoras a 260 fps dadas las reducidas dimensiones del campo. En el transcurso de la reunión también se procedió a dar un repaso a las normas aplicables, con la colaboración de jugadores para apoyar al equipo arbitral. Las aplicaciones de sanciones y controles de velocidad y ramping se realizaron en cada partida con normalidad.

Dieron comienzo las partidas, que se desarrollaron con fluidez, con las medidas de seguridad habituales y jugadas rapidísimas al haber dos serpientes, una más alta que la otra, en el campo. Poco a poco, fueron sumándose puntos en la primera ronda, en la que ya se perfilaban qué equipos pasarían a la siguiente.

El parón de mediodía, de más de tres horas, afectó mucho a los jugadores que se enfriaron y dejaron que el cansancio se hiciera notar, sobre todo en los que llegaban de viajar toda la noche. Comenzaron las partidas clasificatorias con la curiosidad de que algunos equipos clasificados, creyéndose eliminados, se fueron a casa, como fue el caso de Quijotex, en cuyo lugar pudo entrar XSC. Durante este tiempo algunos jugadores prefirieron pachanguear en un 1x1 mientras se esperaban los cruces.

Las partidas de la segunda ronda comenzaron con mucho más público del esperado, que escuchando el tableteo de las marcadoras, no dejaron de acercarse durante toda la jornada. El formato, que comenzó siendo de eliminación simple, pasó a ser de 3 enfrentamientos a partir de semifinales. El nivel en estas partidas se elevó considerablemente respecto a la mañana, tanto que incluso el jefe de árbitros se calzó el jersey de jugador para apoyar a su equipo que necesitaba un refuerzo, aunque finalmente cayeran eliminados.

La tensión se sintió en todo momento, especialmente en la final, en la que se tuvieron que disputar cinco encuentros entre los Fraga Black Horses y los Bucaneros, que pelearon con tanto ahínco que empataron dos partidas consecutivas, decidiéndose todo en el quinto enfrentamiento, y con un lesionado de los de Madrid en el proceso.

Finalmente, los Black Horses se hicieron con el primer puesto, seguidos de Bucaneros, los Salvajes de Sax y los Contradiction en cuarto lugar.

Tras este torneo, y con un balance muy positivo para los participantes y la organización que cuidó todos los detalles, sólo queda esperar a la siguiente convocatoria en este 2008 que acaba de comenzar.

InDoor 100 ASA



InDoor 100 ASA



InDoor 100 ASA



III MASTER

CIUDAD DE SANTANDER

Texto: Fernando Alvarez

Fotografía : Andrés García Castaño

COMO CADA TEMPORADA, DESDE HACE TRES, AMADEO RODRIGUEZ ORGANIZA DE LA MANO DE PAINTBALL CUETO EN MASTER DE PAINTBALL CIUDAD DE SANTANDER.



Como cada año, desde hace tres, Amadeo Rodríguez organiza de la mano de Paintball Cueto en Master de Paintball Ciudad de Santander. Este master, obviamente en formato 1vs1, y regido en base a las normas del gran clásico Master Portal Paintball, va ganando adeptos año tras año, contando cada vez con más inscritos. De hecho, es una de las puertas de entrada al Master Portal Paintball, ya que, tradicionalmente, su ganador obtiene plaza directa en dicho torneo.

Como hándicap, podemos indicar que la fecha elegida para el mismo fue la semana siguiente a la celebración de la última jornada de la Liga de Madrid, lo cual, a buen seguro, le restó participación, unido a las fechas señaladas que invitaban

poco a desplazarse por España. Aún así, 19 fueron los participantes en el torneo.

A pesar de las fechas, el día se presentó excelente, un día de invierno soleado y con apenas viento, que contribuyó al buen desarrollo del torneo.

Las puntualidad de los jugadores dio pie para comenzar las partidas a las 10 de la mañana. Con los 19 inscritos se computaron 4 grupos, de los cuales pasarían 2 jugadores de cada uno a la siguiente ronda, que se jugaría con igual formato, para llegar a las finales, en la que los duelos se dirimirían al mejor de 3 partidas. En las rondas preliminares el sistema de juego sería Round Robín, es decir, todos contra todos.

La clasificación final quedó así:

- 1º Adolfo Vega Fernández**
- 2º Arkaitz Ruiz Tejada**
- 3º David Peón**
- 4º Oscar Peña**

El resto de los participantes fueron:

Moisés Martínez Fernández
Sergio de la Fuente
Sergio García Serrano
Anatoli Bubentson
Roberto San Cristóbal
Alexxander Bubentson
Raúl Fernández Pedrosa
David de la Fuente
Amaro Camus Villa
Nectali Camusvillar
Mario Achurra
Alfonso Álvarez Pérez
Jorge Salas Agudo
Valentín Alcudia Castilla
Sara Rodríguez

Para terminar, y siguiendo con la tradición y el buen hacer de Amadeo, se sirvió una paella que hizo las delicias de los jugadores, dando un perfecto colofón a un día de paintball entre rivales y, sin embargo, amigos.





En el Mundo de los Ciegos, el Tuerto es el Rey

Un artículo de Natalia "Lula" González

Hace ya bastante tiempo que busco fórmulas y personas para enterarme del funcionamiento interno, del mecanismo real de nuestras marcadoras, el por qué unas funcionan así y otras de otra manera, que hace diferente un grupo arbitral de otro, como y donde se enseña a arbitrar y el porqué de miles de preguntas que hasta la fecha de hoy no consigo respuestas.

He llegado a la conclusión de que en el mundo del Paintball, a parte del oportunismo, ya mas que archiconocido por todos y todas, está la falta de formación

Sabemos de personas concretas que son entendidos en una marca determinada de marcadoras, en tema de arbitraje conocemos a alguno que otro que se ha leído el reglamento y con el justo razonamiento del mismo lo sabe aplicar y poner en práctica. Pero... ¿ dónde nos formamos nosotros ?, ¿ cuál es el organismo que nos hace partícipes de una titulación al respecto que nos acredite ?, ¿ quién está capacitado en España para ofrecernos una titulación ?, ¿ cómo se crece si no hay profesionales del sector ?, ¿ porqué no hay profesionales a estas alturas en España ?, y si los hubiera ¿ cómo y donde buscarlos ?, ¿ qué título da credibilidad a una persona como para considerar que se encuentra formada ?. Demasiadas preguntas y muy pocas respuestas.

A la primera pregunta la respuesta hasta día de hoy es muy sencilla, nos formamos unos a otros, como el cantero enseña a otro cantero a seguir con la profesión, pero en el Paintball se evoluciona cons-

tantemente, aunque la base sea la misma, existen nuevos reglamentos, nuevas normas que aplicar y nuevos sistemas de juegos con normativas totalmente diferentes unas a otras.

El que nos formemos unos a otros está muy bien, pero no da profesionalidad y crea problemas de traspaso de información, como el famoso juego del telefonillo en el que una persona le dice a otra en la oreja "la caja es roja" y al final la última persona de la fila entiende que "el lagarto saltó la valla". Siendo realistas este tipo de formación en la actualidad viendo como está creciendo el Paintball no es fiable ni al 20%.

El echo lo tenemos en que cada día se montan más y más campos de Paintball en el que el propietario siquiera conoce las normas básicas de seguridad jugando con sus clientes y la integridad física de ellos. Al igual que ocurre con las concentraciones de jugadores totalmente ilegales que se apropian de un lugar en el que jugar "a su manera" y dándole una imagen al Paintball de camorristas desconsiderados, *okupas* que se la juegan en cada partida al no saber utilizar un crono, un chupete o, incluso, el mantenimiento de las bolas.

Hasta el día de hoy no existe ningún organismo que regula la formación del Paintball en España y seguirá sin haberlo si ninguno de nosotros ponemos nuestro granito de arena y con los pies en la tierra evaluamos los riesgos de nuestra actividad y el por qué no se avanza en determinados puntos, como pueda ser

¿ cuál es el organismo que nos hace partícipes de una titulación al respecto que nos acredite ?

el estar reconocido como una actividad deportiva, el disponer de un equipo arbitral profesional al cual se le respeta y una junta sancionadora a los jugadores que son conflictivos y no acatan las normas. Parece ser que como decía Emilio Calata-yud, Juez de menores de Granada cuyo video sin desperdicio podréis encontrar a poco que navegúis por el foro, "aquí todo vale".

Hace bien poco se ha conocido la creación de la Federación Española de Paintball, y hemos sido todos tan obtusos de criticar la única iniciativa que nos va a hacer crecer cuando siquiera se ha realizado la primera reunión para conocer los fines de ésta. Inclusive los hay que ya están dispuestos a ir con un hacha de guerra y con ideas preconcebidas o influenciadas por alguien a la reunión que se celebrará próximamente. Seguiremos siendo tan estúpidos de no ser objetivos y apoyar, en la medida que cada cual pueda, la única iniciativa que nos va a ofrecer calidad, dejando de lado a la AEJUPA que parece ser que nadie la reflota.

Seamos claros, hablar hablamos muchos, hacer hacemos bien pocos. Criticar y pisotear planes o proyectos es lo que mejor se nos dá, ¿o no?

Cada día que pasa nos intoxicamos de miles de webs donde se ponen unos y otros "a parir", donde se habla de esto que me dijeron y de lo otro que me pareció escuchar y de lo que le dijo el vecino del quinto a la presidenta de comunidad, gracias a Dios (y eso que no creo) que a mi la sangre no me llega, y donde en lugar de información veraz lo único que se lee es desinformación y *marujeo*.

Si es que no podemos prosperar ni cre-

cer si no tenemos a las cuatro personas que saben a nuestro favor. No se puede tener a alguien con conocimientos, que bastante tiempo y dinero le ha costado ganarlos, exprimiéndolos por la cara sin recibir remuneración económica o reconocimiento a cambio. Eso sí, críticas a *todo trapo*, faltas de respeto más todavía, pero lo que mejor se nos dá es poner todos los conocimientos que gratuitamente nos han ofrecido en tela de juicio.

Seamos serios, todos los profesionales se han cansado de nosotros. Pues si encima éramos pocos ahora lo somos menos y la única información que les llegan a los más nuevos es de las miles de páginas web de los oportunistas que salen al paso creyéndose cuales Gurús del Paintball y que se hacen vender como futuras promesas de sus portales. Portales que por cierto disponen de mucho marujeo y poca información veraz. Webs que ofrecen su opinión dejando ver claramente sus desviaciones comerciales. Los mismos que hoy eran patrocinados por una empresa y que mañana lo serán de otra. Y los que curiosamente sólo hablan bien de sí mismos.

Hoy por hoy no me creo nada de lo que me dicen, he llegado a esa conclusión.

Para que creer a alguien que dice que sabe cuando no hay ningún título oficial que lo acredite al respecto, ¿ para llevarme la sorpresa después de ver que no es lo que decía y encima perder mi valioso tiempo ?. No, definitivamente hasta que no exista una titulación no me creo nada, o al menos nada que no sea directamente proporcional con el tiempo que lleva en el mundo del Paintball (digamos que unos 10-12 años son suficientes para saber de que van las cosas y ser mínimamente profesionales) que fue la época dorada

Hablar, hablamos muchos, hacer hacemos bien pocos.



del paintball en España, cuando eran pocos, cultos y muy respetuosos y adquirirían los conocimientos fuera de aquí.

¿ Y dónde encontrarnos a los actuales profesionales ? Pues aquí ya lo tenemos claro, si somos noveles tiraremos de webs y con el tiempo conoceremos a una suficiente cantidad de personas que nos enseñarán alguna que otra cosa. Pero si no somos noveles lo tenemos claro, no hay manera de saber más.

Estamos estancados, no podemos prosperar más de los que sabemos. Que si entrenar se entrena así por que nos lo ha dicho Pepe el del bombo, y que para reparar y configurar nuestra marcadora es de la otra manera por que me lo dijo Luis el de la cornetilla. A mi esto me sabe a poco la verdad. Quiero saber más, quiero saber por qué se han diseñado determinadas marcadoras, por qué el sistema del aire de las marcadoras es el adecuado, por qué no puede uno ensamblar distintas marcadoras hasta llegar a lo que buscas...

¿ Porqué no hay profesionales a estas alturas en España ? Creo que sí los hay, pero no lo dicen, "mi tesoooooro" cual Golum en El Señor de los Anillos.

Hay dos tipos de profesionales, los que dicen que saben y entienden de, por ejemplo, marcadoras, y los que no dicen nada. Los que dicen que saben y entienden en realidad son aquellos que saben arreglarla, pero con eso no me quedo, me sabe a poco, me interesa más que me enseñen a saber el porqué de las piezas y no su reparación.

¿ Cuantos mecánicos reales hay ?, de estos que te dicen por que funcionan las Cockers así y por que funcionan las Ion de otra manera, por que son tan diferen-

tes los mecanismos, por que los técnicos que las diseñaron las hicieron tan distintas... ahí dejo la cuestión, y quien la sepa que lo diga, así, de paso, me entero.

¿ Qué titulo da credibilidad a una persona como para considerar que se encuentra formada ? ¡Ja! Aquí ya nos autoanalizamos de paso cada uno, empezando por mi, que miles de millones de lagunas tengo a estas alturas, soy la primera que me considero inepta y sin conocimientos en el mundo del Paintball en todos los niveles.

Si buscamos información la encontramos, si buscamos marujeo más aún, pero si buscamos formación, ¿ dónde la encontramos ?.

La Federación de Paintball veo que puede ser un proyecto que puede servir de base a todas mis preguntas, pues resulta que también es criticado y cuestionado sin saber cuales son sus pautas a seguir.

En definitiva y como análisis en general, hoy por hoy en el mundo del Paintball, quien muestra la patita y dice algo, aunque no tenga ni pajarera idea, es el que más sabe. Es decir, ¡En el mundo de los Ciegos el Tuerto es el Rey!

Quien muestra la patita y dice algo, aunque no tenga ni pajarera idea, es el que más sabe.



C/Padilla, 196 Local 1-08013 Barcelona

BIG GAMES

Organización

SEGUNDA PARTE

Sara Gomila

En este número os ofrecemos la segunda entrega, de las tres que componen este reportaje que nuestra colaboradora, Sara Gomila, nos presenta sobre la organización de Big Games.

INFO, INSCRIPCIÓN, RESERVAS Y PAGINA WEB

Es importante dar a conocer la fecha elegida para el Big Game con suficiente antelación así poder completar la inscripción mínima con objeto de cubrir gastos lo antes posible asegurándonos así la viabilidad del acontecimiento, para ello, es una buena idea crear una cuenta de correo e incluso una página web o contar con un espacio destinado a nuestro Big Game dentro de alguno de los foros de paintball existentes. Con ello, podremos centralizar todas las consultas que recibamos y podremos hacer llegar los cambios o la nueva información. Esto reduce gastos generales de comunicación. La Web o e-mail deberá proporcionar la localización exacta del evento, incluyendo medios de transporte y un mapa si es necesario, precio de inscripción, marca de bolas que se podrán comprar y su precio, lugares de alojamiento y manutención, persona de contacto, normas, horario, plazo máximo de inscripción, posibilidad, o no, de alquiler de equipo, tipo de gas disponible (Co2 o Aire) y cualquier otra consideración que creamos conveniente comunicar al público.

Es conveniente acordar el pago anticipado de la inscripción para poder ir solventando los gastos que surjan durante la organización del Big Game, lo normal es abrir una cuenta para este uso y dar el número de cuenta con el segundo e-mail de información; no es normal que el número de cuenta se publique en la página web dado que pueden producirse problemas de seguridad. Podrán recibirse pagos en efectivo con más facilidad si se cuenta con una base fija como una tienda o campo al que

los jugadores interesados puedan acudir a inscribirse antes del torneo.

Muchos jugadores querrán inscribirse como grupo, es decir, vendrán jugadores pertenecientes a equipos más o menos numerosos, estos jugadores querrán participar en el mismo bando y debemos tenerlo en cuenta mientras los vamos inscribiendo. Así luego al formar los bandos repartiremos primero los grupos más numerosos, luego los medianos y por último completaremos los bandos hasta igualarlos con los jugadores que se han inscrito de forma individual.

Contar con la presencia de un corresponsal de alguna revista especializada en paintball es una buena forma de conseguir publicidad adicional para el campo en el que se realice el Big Game y un atractivo más, tanto para que los posibles jugadores que se decidan a acudir como para los patrocinadores.

En los Big Games No Comerciales el objetivo es que la inscripción sea lo más económica posible y los jugadores paguen muy poco. Por otra parte, es evidente que para poder proporcionar un cierto nivel de servicios o se tiene que recurrir al esfuerzo de todos los jugadores inscritos para realizar tareas como montar y desmontar carpas, limpiar al final de la jornada, etc. Es virtualmente imposible contar con los mismos sin tener que repercutirlos en la inscripción aunque debemos recordar que aunque el nuestro no sea un Big Game no Comercial, los participantes han pagado y por tanto tienen derecho a un servicio. La calidad de las partidas depende de ellos, esto está claro, pero la calidad del arbitraje y los servicios dependen de nosotros.

ALOJAMIENTO, COMIDA Y BEBIDA

Como ya hemos comentado, en algunos casos contamos con alojamiento, comida o bebida cedidos o proporcionados a buen

precio por las empresas que patrocinan el Big Game. Es mejor contar con varias opciones de alojamiento, lo que nos permite ofrecer un buen precio para todos los bolsillos. Debemos contar con suficientes plazas para alojar a un 80% de los participantes en el Big Game así como a sus acompañantes y a los organizadores y patrocinadores que se desplacen hasta el lugar. También podemos habilitar una zona anexa al campo de juego que sirva de zona de acampada. Esta zona debería contar servicios mínimos. En caso de no contar con estos servicios, podemos contratarlos con empresas especializadas.

Es importante contar con un suministro suficiente de bebida y comida en base al número de jugadores, organizadores, colaboradores y acompañantes.

Puede ofertarse un precio de inscripción que incluya la comida. Esto nos permite ajustar precios en los menús y tener prevista la afluencia. Algunos campos de paintball cuentan con un servicio básico de cafetería y aunque los jugadores suelen traer su propia bebida, deben estar informados sobre la posibilidad de conseguir comida en el campo. Recordemos que **es peligroso combinar el consumo de alcohol con la práctica del paintball**, además de anular los seguros que hayamos contratado.



TEMÁTICA

Los Big Games temáticos suelen ser más atractivos para los jugadores. Las temáticas más habituales son la Segunda Guerra Mundial, Vietnam, Medieval, Star Wars, Aliens, Salvaje Oeste, Depredador y otras más novedosas como Warhammer 40000, Manga o Halloween. La temática puede estar reflejada sólo en pequeños detalles como los mapas que se dan a los jugadores, sus tarjetas de identificación, el sistema de puntos por equipos o pueden llevarse a su máximo exponente potenciando que los jugadores se disfrazen del tema elegido (sin disminuir la seguridad) y organizando los juegos a la manera de misiones siguiendo una línea argumental y temática.

Esto supone un esfuerzo adicional de organización que nos obliga a que la documentarnos para ser lo más rigurosos posible con la temática elegida y preparar material adicional tanto de decoración como de soporte, además de afectar a la forma en que se desarrollan las partidas o juegos.

En algunos casos, al desarrollar la temática podemos incluir la presencia de asistentes de juego al modo de los PNJ c de rol que proporcionan a los jugadores pistas o bonus en forma de bolas, bombas de humo o información según si consiguen resolver pruebas de puntería, han ganado un juego o han recogido los elementos temáticos. No es aconsejable permitir a los jugadores que asuman personalidades especialmente relevantes dentro del argumento del Big Game. Es decir, si los bandos se organizan de manera que tengan un capitán máximo y este jugador resulta eliminado, no tiene porqué significar forzosamente el fin el juego o que su equipo pierda la jornada, es mejor contar con objetivos parciales que puedan ser conseguidos por equipos dentro de cada uno de los bandos en juego.

DESARROLLO Y NORMAS

Es importante que tanto árbitros como jugadores tengan claras las normas que van a regir el Big Game. La claridad de las normas facilitan su comprensión por parte de los jugadores, y serán prácticas y ágiles sin disminuir la seguridad, para lo cual, las publicaremos previamente en la Web del Big Game o las haremos llegar por e-mail, además de contar con suficientes copias impresas en el campo de juego para consultarlas en caso necesario.

Es importante contar con un Árbitro Jefe, ya que es muy beneficioso contar con una persona como responsable máximo al que acudir en caso de conflicto. Normalmen-



te este cargo recae en la persona que se ha encargado de redactar las normas del Big Game, ya ha de contar con suficiente experiencia y mano izquierda como para apaciguar los ánimos en caso de conflicto y contar con la autoridad y respeto necesario para poder imponer su decisión sin interferencias externas. Los jugadores se sentirán más cómodos y confiados en el buen funcionamiento del Big Game.

En el caso de que una norma resulte injusta o aburrida en la práctica, es mejor cambiarla durante el Big Game que arruinar la diversión de los participantes obligándoles a seguir acatándola. Pero debemos tener en cuenta que si hemos programado dos partidas espejo, no po-

dremos cambiar la norma hasta haber jugado las dos partidas, ya que hacerlo puede suponer una injusticia para alguno de los dos equipos.

Una medida fundamental de seguridad que no debe obviarse es hacer pasar crono a todos los participantes. Podemos utilizar una pegatina o trozo de cinta adhesiva para identificar las marcadoras y



botellas que hemos comprobado volviendo a pasar crono a aquellos jugadores que decidan modificar la configuración de su marcadora. Para ello, es importante contar con una zona en la que los jugadores puedan probar sus marcadoras y realizar reparaciones.

Debemos recordar que tanto por el elevado número de participantes como por la diversa procedencia de los mismos, es conveniente tener perfectamente señalizados todos los servicios, puntos de atención y los límites del campo. No se trata de una partida entre amigos en un terreno que nos conocemos al dedillo sino de una concentración de jugadores en algunos casos desconocidos entre ellos y que pueden venir de climas y terrenos completamente diferentes al que hemos elegido para desarrollar nuestro Big Game.

Debemos hacer especial hincapié en las

normas de seguridad y las zonas de juego y las zonas seguras sobretodo de cara a los participantes noveles y sus acompañantes.

La diferencia fundamental entre las partidas que normalmente podemos jugar con nuestros amigos y el Big Game es la inclusión de vehículos, minas, efectos especiales, bombas de humo, etc. La organización debe informar de la posibilidad de utilizar minas y bombas de humo en las partidas ya que pueden ser perniciosas para personas con problemas respiratorios. Todos estos mecanismos han de ser de procedencia comercial, fabricados por empresas solventes y con experiencia en su manipulación, hay que impedir el uso de artefactos caseros que pueden ser muy peligrosos. Es muy importante recuperar todos estos dispositivos una vez terminado el juego porque la exposición a los elementos pueden deteriorarlos y volverlos peligrosos.

Un sencillo sistema de megafonía pueden suponer un importante cambio en el ambiente de juego que nos permitirá seleccionar una banda sonora, permitirnos comunicar a los jugadores más alejados, solucionar incidencias, indicar el tiempo de juego restante, etc.

En algunos Big Games se anima a los jugadores a que participen activamente en la ambientación vistiéndose según la temática del encuentro. En la mayoría de los casos, las modificaciones son meramente estéticas, pero debemos controlarlas a nivel de seguridad y protección por si estas modificaciones implican algún peligro o fallo de seguridad para los jugadores. En este sentido seremos estrictos a pesar de poder mermar la vistosidad de algunos disfraces realmente conseguidos.

Sobretodo debe primar la seguridad.



Simpático, afable, querido por muchos, conocido por todos, José "Jota" Otero es uno de los mejores AirSmith de España, y, porqué no, de fuera de nuestras fronteras. No es raro verlo en cualquier torneo sacando las castañas del fuego a cualquier jugador. Desde APD, donde trabaja, nos brindó la oportunidad de conocerlo un poco más.

¿ Cuando fue tu primer contacto con el paintball ? Mi primer contacto real fue en el año 2000, cuando quise conocer la actividad, ya me llamaba la atención hacía tiempo atrás, pero probarlo fue lo que me enganchó definitivamente.

¿ Antes de ganarte la vida profesionalmente con el paintball... a que te dedicabas ? Antes de pasar a dedicarme al paintball en exclusiva, trabajaba en el Gran Hotel Hesperia La Toja 5 Estrellas como recepcionista.

Eres un reconocido airsmith, y los jugadores ponen sus "EGOs" en tus manos con total confianza. ¿ cómo comenzaste en esta faceta ? Más bien hay que ser modesto, tengo conocimientos y me desenvuelvo bien con los productos de paintball, tan solo eso. Mi faceta comenzó en el año 2002 con una Angel IR3, desmontándola poco a poco y siempre siguiendo el manual, me atraído de tal forma, que cuando me ofrecieron asistir a un curso de WDP en Maxs (Ale-

mania) no pude resistirme, allí conocí y cambie opiniones con John Rice, ingeniero de la Angel, del cual conservo la frase que siempre me marcará "una marcadora no falla, falla por culpa del usuario que la utiliza por desconocimiento del producto" y desde ese momento me atrajo mucho más el mundo técnico, hasta llegar al punto de especializarme y viajar por el mundo para ampliar mis conocimientos.

¿ Hacia donde crees que va la evolución técnica del paintball ? No es fácil de predecir, hay muchas ideas, sueños y fantasías, pero una cosa si la tengo clara, es que esto no tendrá fin, habrá más y más avances o nuevos productos con nuevas tecnologías, en beneficio del paintball.

Te vamos a poner en un compromiso. Olvídate de tus relaciones laborales y dinos, ¿ cuál es para ti la mejor marcadora del momento y porqué ?

Para mi no es comprometerse, al contrario y sin ninguna duda puedo contestar libremente. Para mi la mejor marcadora del momento es la EGO, tan solo por una sencilla razón, el usuario que adquiere una EGO tan solo se tiene que limitar a jugar y punto, ya que la EGO es una marcadora la cual su mantenimiento es reducido, casi inexistente, permitiendo al usuario disfrutar de un producto con unas características y prestaciones impresionantes. Sin ninguna duda es la prestación que más solicitan los usuarios de paintball, pero si puede haber otras marcadoras con otras prestaciones mayores en otros apartados, pero esta es la más demandada.

¿ Qué esperas del futuro del paintball de competición en España ? De momento tan solo espero que siga habiendo el respeto que hay por los organizadores de eventos, es muy duro llevar a cabo competiciones y si aún por encima no se valora por parte del usuario, esto puede

provocar un desastre y una frustración a los organizadores. Los usuarios son los primeros que tienen que entenderlo, los organizadores quieren llevar a cabo cada vez más y más mejoras, pero esto lleva su tiempo. Hay que entender que estamos muy por detrás de otros eventos internacionales y que somos unos novatos en el paintball, somos pocos equipos e usuarios que juegan paintball de competición y debemos ser los primeros en actuar en consecuencia.

¿ Y en el paintball de bosque y escenario ? Debe crecer mucho más todavía, de momento aún no se ha conseguido que el paintball sea reconocido a nivel nacional como una actividad sin riesgo y de fácil acceso para todos los usuarios, cuando se logre esto, se podrá dar el siguiente paso, pero hasta el momento tan solo es una actividad de disfrute y nada más.

Eres jugador, pero estás ganando reputación en el terreno del arbitraje. ¿ Crees que es la evolución natural del jugador que ya no desea tanto estrés en el campo ? No es la evolución natural, sino voluntaria. Llevo desde hace 4 años intentando conseguir esta reputación y de momento tan solo e conseguido poner un grano de arena en mi reloj del tiempo. Mis inicios comenzaron cuando entré formar parte de un gran equipo "La AEJUPA", para mí todo un orgullo, pero las circunstancias, provocaron su paralización. Ahora me encuentro con otra organización "La SPPL" la cual me está apoyando y quiere llevar a cabo parte de mi proyecto, un "Reglamento Oficial Español" y el mayor de los retos un "Grupo Arbitral Profesional Español". La SPPL también es partidaria de mi idea, me están ayudando





do y apoyando para llevar este proyecto a la realidad, pero todo hay que decirlo, tiempo al tiempo, llevar a cabo esto no es fácil y los propios usuarios son los que más tienen que implicarse, dando sus opiniones y respetando en todo momento a las personas que se dedicarán a esta labor muy dura, a veces incluso tensa. También tengo que agradecer que me rodeen personas a las cuales les tengo mucho cariño y me llevan apoyando desde hace tiempo, sin ellos no habría avanzado tanto en este proyecto que me he planteado y que para este año 2008, es ser el máximo responsable del reglamento en la SPPL (Ultimate). Con esto no quiero decir que abandone el juego, al contrario, me encanta y no lo dejaré, pero mejorar los eventos para los propios usuarios y equipos españoles, también lo es.

¿ Qué opinas del nuevo proyecto federativo ? Me parece una idea genial, pero lamento tan solo una cosa, las prisas con las que se quiere iniciar, acelerar un cambio tan drástico no es bueno. De golpe y porrazo intentar involucrar a todo el paintball nacional en un organismo, no es cosa de 1 mes, sino de varios años. No quiero con este decir que no se pueda llevar a cabo, al contrario, es una iniciativa de las mejores, pero entendamos que tener un consenso de todos los usuarios del paintball español, no es fácil y menos en un tiempo tan reducido. Lo más normal sería primero conseguir el consenso de la mayoría de usuarios, asociaciones y organismos para llevar a cabo este proyecto y después empezar a elaborar el proyecto final, que es convertir el Paintball en deporte.

¿Cuál crees que es la mayor caren-

cia del paintball en nuestro país ? La falta de información sobre nuestra actividad y los pocos usuarios que existen, no es una actividad que forme parte de la sociedad, sino tan solo de disfrute.

¿ Qué es lo que más te gusta del paintball en España ? Todo en general, pero lo mejor el disfrute de nuestra actividad y ver la nueva generación que está apareciendo. Llevo 6 meses entrenando equipos en Madrid en "Adrenalicia Tematic Paintball", incluso he conseguido formarlos, chicos con un edad comprendida entre 14 y 17 años, los cuales me están dando su apoyo, aceptación y alegría con respecto a nuestra actividad. Estos usuarios son los que me dan los ánimos para seguir actuando en la mejora del paintball español.

¿ Y... que es lo que menos te gusta ? En general no tengo nada que despreciar, tan solo las discusiones absurdas, que no llevan a nada, con lo fácil que sería debatir las cosas y mirar por el bien del paintball. Soy una persona que siempre se pone en la piel de ambas partes y por ello entiendo muchas veces tan fácilmente los posibles problemas o impedimentos de muchos usuarios, equipos, organizadores, etc., por eso siempre respeto cualquier opinión o comentario de las personas y si mi opinión o pensamiento es contrario o distinto, intento llegar a un entendimiento por ambas partes "una discusión no se inicia, si una de las partes no quiere", también tengo que admitir que yo mismo a veces me equivoco y "escuchar es de sabios", todos podemos aprender siempre algo de otras personas.

¿ Algo más que añadir ? Sería muy extenso ya que en mente tengo muchos proyectos los cuales estoy intentando llevar a cabo, pero la resolución final siempre será la misma, disfrutar más y más del paintball y hacer llegar esta misma idea a todos los usuarios.



30 vs 1

Nombre : Daniel Rubio Romero

Edad : 34

Naciste en : Madrid

Nickname: Danix

Edad a que empezaste a jugar Paintball: 30

Primer equipo en el que jugaste: Angry Fish

Equipo Actual : Angry Fish, hasta la muerte

Posición en el campo : Menos la serpiente juego donde me pongan

Un equipo Español : Xtreme Paintball, sin duda el equipo más divertido que he conicido.

Un Jugador Español : Mario Lorenzo de MN

Un equipo extranjero : London Nexus

Un jugador extranjero : Oliver Lang. Tras verle jugar en Orlando pienso que es el mejor

Un torneo Español : Can Garriga

Un torneo Extranjero: World Cup. Impresionante todo paintbolero debe de ir por lo menos una vez en la vida

Tu mejor torneo : Millennium de Londres con Extreme Paintball, hacer podium en el Millennium es una pasada

Otros deportes : Ski

Un grupo musical : Fito y Fitipaldis

Una canción : Me equivocaría otra vez

Un actor : Denzel Washington

Una Actriz : Nicole Kidman

Un libro : No me gusta leer

Una película : La Guerra de las Galaxias

Tu chica 10 : Angelina Jolie

Una ciudad : Madrid

Una comida : Arroz abanda, y un buen corderito con un buen vino

Una bebida : Brugal con cola

Un miedo : Perder a mi madre que es lo que mas quiero en este mundo

Una ilusión : Ganar el Millennium

Un animal : Mi perra Queca, un Rottweiler

Donde estarás dentro de 5 años : Espero que jugando al paintball y liandola por el foro



FIESTORR00000000000000



ESTO SIN QUE SON BOLAS...



TE ECHAMOS DE MENOS !!!



TECNOLOGIA PLANTA...



EN EL FAR WEST



**CREO QUE NOS HEMOS
PASADO CON LA CORTINA...**



SALIDA AL PAJARITO



AL FIN ME DEJAN COMER



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



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



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



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



Algete, Madrid
www.tematicpaintball.com
 600 902 030



Colmenar Viejo
 Madrid
www.atoloncompany.com
 659 663 048



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



Mérida, Badajoz
www.meridaaventura.com
 635 904 604



Los Palacios, Sevilla
www.palaciodelpaintball.com
 638 803 400



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



Caldas de Reis, Pontevedra
www.campodolobo.com
 620 099 572



Hernani 35, 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

Me comunican desde la redacción de esta publicación, ahora que me ha tocado a mi escribir en esta enigmática y rotatoria columna, que esta es una de las secciones que más ávidamente consumen los lectores de estas páginas. De hecho, muchos de los habituales abren la revista por el final para ir directos a estas líneas. Soy habitual del foro de esta casa, en el que muchos y todos critican la, así llamada, Salsa Rosa dentro de nuestro mundo. Normalmente son los puristas, aquellos que están por encima del bien y del mal y que, a la vista de lo visto, deben ser organismos cibernéticos o, cuando menos, vulcanianos, siguiendo la más estricta tradición trekkie la cual entiende que estos seres carecían de sentimientos.

Todo esto me crea una sensación de desasosiego. Si por un lado las discusiones existen y se llevan a un punto de acaloro que en más de una ocasión ponen en aprietos salomónicos a mi querido Fernando Alvarez, discusiones que son participadas por muchos y leídas por absolutamente todos, pero por otro lado la gente niega y reniega gustar de esos arrebatos... alguien está mintiendo ¿no?. Mienten al igual que mienten tantos y tantos pseudointelectualoides que niegan, hasta por tres veces, ver Aquí hay Tomate en la televisión ante sus iguales, cuando realmente se dan patadas en el culo para llegar frente al aparato justo a la hora de tomar los huevos fritos. Las opiniones engañan, pero las estadísticas no, al igual que no lo hacen, desviaciones mediante, el Informe General de Medios que usan las televisiones para dar sus datos de audiencia, con la pequeña diferencia que en este caso el control, por la masa de aforados, es mucho más estricto, y podemos conocer casi con una seguridad del 100% el nivel de movimiento de cada hilo.

El paintball, al igual que cualquier deporte, incluso cualquier actividad, goza, si es que esta es la palabra adecuada, de esos lances. Visito infinidad de foros porque me considero una persona inquieta. Cualquier decisión, compra, cambio que quiera realizar, normalmente viene acompañada de un auténtico master realizado en la Red. Leo foros, decenas de páginas, opiniones, cualquier cosa, antes de tomar la decisión de cambiar de marcadora, comprar una cámara digital o ir a uno u otro hotel, por poner tres ejemplos cotidianos, y, como dice la lengua de Cervantes, en todos sitios se cuecen habas. Desde los foros de radiocontrol, pasando por los de informática, sin dejar de lado, por ejemplo, los de vestiditos de la Srta. Pepis. Es parte de la naturaleza humana, desde los albores de la humanidad, seamos creyentes o no, los textos nos muestran discusiones al más alto nivel entre seres humanos. Luego, no demos la espalda a estas cosas porque, lo queramos o no, forman parte de nuestra vida.

Otra cosa es que no nos guste, con lo cual esto al ciento por ciento de acuerdo, sobre todo en las formas. Como me recalca Fernando en tantas ocasiones, la gente confunde con alegría formación con educación, y esta es precisamente la que falta. En una confrontación dialéctica, lo más bonito es hacer valer tus razones con educación y, siguiendo en esta línea, si te llegan a tocar las ingles, insultar atronadoramente a alguien sin usar una de las miles palabras mal sonantes que tiene nuestra rica lengua, llega a ser el epítome de la excelencia.

El "tu dijiste, yo te digo, pues tu más" es uno de los deportes nacionales. No dejemos esta tradición en la estacada, pero practiquémosla dentro de unas normas básicas de educación y cortesía. Ni os imagináis lo divertido que puede llegar a ser.

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