

## Paintball

2009-01-05 17:27:52



**El paintball (en español 'bola de pintura') es un deporte en el que los intervinientes usan marcadores de propulsadas por aire comprimido o Co2 para disparar pequeñas bolas de con pintura a otros jugadores. En esencia es un juego de estrategia complejo en el cual los jugadores alcanzados por bolas de pinturas mientras el juego son eliminados de éste a veces en forma transitoria, a veces en forma definitiva dependiendo de la modalidad. Contrario a lo que se piensa, si es practicado cumpliendo sus normas y usando el equipo necesario, es uno de los deportes más de aire libre más seguros.**

Normalmente en una partida de paintball se enfrentan dos equipos con el fin de eliminar a todos los jugadores del equipo contrario o terminar un objetivo (como capturar una bandera o eliminar a un jugador concreto). Un juego de paintball típico no profesional suele durar de unos cinco minutos a media hora. El equipo básico necesario para practicar el paintball no es excesivamente caro (aunque sí pueden serlo las marcadoras y demás elementos de gama alta). El número de bolas de pintura disparadas mientras una partida varía según la modalidad de juego y de un jugador a otro: algunos disparan cientos, otros unas pocas e incluso algunos no llegan a disparar en todo el juego.

Desde su nacimiento, el paintball ha arrastrado a una multitud de jugadores ocasionales o permanentes. La Sporting Goods Manufacturer's Association estima que aproximadamente 10 millones de estadounidenses juegan anualmente al paintball.

Las partidas de paintball pueden jugarse bajo techo o al aire libre y adoptar diferentes formas, siendo algunas de las más populares el woodsball y el torneo o speedball. Las reglas varían ampliamente de una a otra forma, estando diseñadas la mayoría para que los intervinientes disfruten del juego en un entorno seguro.

### Historia

Jugador en acción.

El paintball inició como un juego de caza entre dos amigos en los bosques de Henniker, New Hampshire. Originalmente fue bautizado como National Survival Game, pues no era considerado un deporte en esa época. En 1976 Hayes Noel, un corredor de bolsa y su amigo Charles Gaines, un escritor, volvían a casa hablando del reciente viaje de Gaines a África y sus experiencias cazando búfalos. Ansiosos por rehacer la subida de adrenalina que generaba la emoción de la caza, e inspirados por la historia de Richard Connel El juego más

peligroso, los dos amigos concibieron la idea de hacer un juego donde pudieran acverter y cazarse uno al otro.

En los meses próximos, los amigos discutieron qué clases de cualidades y características hacían que alguien fuera un buen cazador y supervivencialista. Se quedaron atascados, pero, en cómo idear una prueba de esas habilidades. No fue hasta un año y medio después en el momento que George Butler, un amigo suyo, les enseñó un arma de bolas de pintura en un catálogo agrícola. El arma era una marcadora Nelspot 007 fabricada por la Nelson Paint Company y era utilizada por los ganaderos para marcar vacas.[3] Noel y Gaines compraron cada uno una pistola y mantuvieron un duelo que se convertiría en la primera partida de paintball. Gaines ganó.

Tras esto, los amigos idearon las reglas básicas del juego basándose en las de capturar la bandera (capture the flag), e invitaron a unos amigos y a un escritor de Sports Illustrated a jugar. Llamaron su juego Survival ('supervivencia') y un artículo sobre él fue publicado en el número de junio de 1980 de Sports Illustrated.[4] A medida que crecía el interés por el juego, Gaines y Noel hicieron una compañía, National Survival Game, y firmaron un contrato con Nelson Paint Company para convertirse en distribuidor exclusivo de su equipo de paintball. Tras esto, establecieron licenciaron a franquicias en otros estados el derecho a vender sus armas, pintura y gafas protectoras. Como resultado de su monopolio sobre el equipo, entraron en beneficios en sólo seis meses.

Las primeras partidas de paintball eran muy diferentes a las modernas. Las pistolas Nelspot eran las únicas disponibles. Utilizaban cartuchos de CO2 de 12 gramos, cargaban un máximo de 12 disparos, y tenían que ser amartilladas tras cada tiro. Las máscaras especiales para paintball aún no habían sido hechas, así que los jugadores utilizaban gafas convencionales que dejaban expuesto el resto de sus caras. Las primeras bolas de pintura tenían una base de aceite y por tanto no eran solubles en agua, por lo que las «fiestas de trementina» eran frecuentes tras un día de partida.[3] Las partidas a menudo duraban horas entretanto los jugadores se acechaban entre sí, y dado que cada jugador sólo tenía un número limitado de cartuchos, los disparos eran raros.

Entre 1981 y 1983, fabricantes rivales comenzaron a hacer productos competidores, y fue mientras esa época en el momento que el deporte despegó. La tecnología del paintball se desarrolló gradualmente a medida que los fabricantes agregaban una bomba delantera para desarrollar el amartillamiento fácil y sustituían los cartuchos de 12 gramos por tanques de aire más grandes, comúnmente llamados «aire constante». A estas innovaciones básicas siguieron posteriormente las alimentaciones de gravedad y los codos de 45 grados para facilitar la carga desde la tolva.

## Reglas comunes

Tras esto se detallan las reglas más básicas y comunes del paintball. A pesar de que suele haber poca variación en las reglas de seguridad, los cambios en otras reglas del juego sí son bastante comunes, y los jugadores deben cuestionar por las reglas específicas en el momento que van a jugar.

## Reglas de seguridad

Casco de seguridad.

Como en muchos otros deportes, la intervieneción segura en una partida de paintball exige

el respeto de unas reglas de seguridad adecuadas. Cuando éstas se siguen, el paintball es extremadamente seguro, con una tasa de heridas de sólo 0,2 por cada 1.000 partidas.[9] La probabilidad de parecer herido en otros deportes de equipo populares es mucho mayor, por ejemplo, unas 12 veces más altas para el fútbol y 7 veces más altas para el béisbol. Además se comenta que el paintball es más seguro incluso que el golf y los bolos en términos de heridas por jugador.

### **Máscara**

La regla de seguridad más importante del paintball es que todos los jugadores deben llevar una máscara protectora, normalmente de plástico que cubre toda la cara y se curva sobre las orejas, en todo momento en el momento que juega o se está cerca de marcadoras sin bloqueo de cañón. A pesar de que las bolas de pintura no producen heridas permanentes en la mayor parte del cuerpo, los ojos, y en menor medida los oídos, son vulnerables a heridas graves si les impacta una bola de pintura. Las máscaras de paintball se diseñan especialmente para este deporte y son capaces de soportar el impacto directo de una bola de pintura a 90 m/s. Las instalaciones comerciales de paintball exigen a los jugadores llevar una máscara específicamente diseñada para este deporte.

### **Velocidad de las bolas de pintura**

Bolas de pintura.

Además del uso obligatorio de máscaras, las marcadoras no deben disparar bolas de pintura por encima de una determinada velocidad. Las bolas de pintura disparadas a más de 90 m/s generan grandes hematomas y pueden romper la piel e incluso los dedos. Muchas instalaciones comerciales de paintball exigen una velocidad menor, normalmente de unos 65 - 80 m/s (280 - 290 fps), para tener así un margen de seguridad extra. Velocidades incluso menores pueden ser dolorosas en distancias cortas, lo que debe evitarse en lo posible. Los jugadores visten a veces gruesas chaquetas y guantes para cubrir toda su piel. El máximo permitido de velocidad para una bola se estandarizado en 300 fps (pies por segundo).

La velocidad de las bolas de pintura puede medirse con un cinemómetro (mal llamado cronógrafo; de la abreviatura inglesa chrony), los cuales son frecuentes en las instalaciones comerciales de paintball, pero deben recibirse si se juega fuera de ellas. Aquellos jugadores que juegan sin ajustar la velocidad de salida de las bolas de pintura se arriesgan a sufrir heridas, debido a que los cambios en la temperatura, la humedad y la presión atmosférica pueden afectar dicha velocidad, debiendo comprobarse ésta varias veces a lo largo del día. Las marcadoras además deben cronografiarse después de cualquier ajuste o reemplazo de cualquiera de sus partes, pues esto podría alterar significativamente su velocidad de disparo.

### **Dispositivos de bloqueo del cañón**

Todos los jugadores deben utilizar algún tipo de dispositivo de bloqueo del cañón en sus marcadoras en el momento que no están interviniendo activamente en una partida. Estos dispositivos suelen tener la forma de una pequeña bolsa o tapon (conocidas como condón o chupete del cañón) que cubre el extremo del cañón y se sujeta en su lugar mediante un cordón elástico enrollado a la marcadora. El calcetín del cañón atraparía así cualquier bola de pintura disparada por accidente. Antes de su introducción a finales de los años 1990 los dispositivos de bloqueo del cañón más usados eran los tapones (además llamados chupetes), unas piezas de plástico duro con anillos de goma que se introducían por el

extremo del cañón. Debido a que estos tapones podían caerse o salir disparados del cañón si se producían disparos accidentales, las instalaciones comerciales obligan actualmente como medida estándar de seguro a utilizar los calcetines. Las marcadoras más modernas cuentan con un sistema de bloqueo de seguridad, en el que un botón en el lateral de la marcadora bloquea el gatillo. No obstante, incluso con este añadido, los jugadores deberían siempre utilizar un dispositivo de bloqueo del cañón.

## Eliminación de los jugadores

Los jugadores se eliminan unos a los otros del juego alcanzando a sus oponentes con una bola de pintura que se rompa al impactar contra ellos y les deje una marca de pintura visible. Las reglas acerca del tamaño que ha de tener una marca de pintura para considerarse un impacto válido pueden variar, pero no cuentan las marcas de pintura dejadas por una bola que se rompa contra cualquier otro objeto antes de alcanzar al jugador, lo que se conoce como salpicadura. Cuando un jugador es marcado, se le elimina de la partida.

La mayoría de las reglas consideran válidos los blancos en cualquier parte del cuerpo, la ropa, el equipo o cualquier objeto que el jugador lleve o vista. Esto incluye los pies, la marcadora, la mochila o un objeto tomado del campo. Algunas variantes no consideran los blancos sobre la marcadora o la cabeza, o sobre algunas zonas del cuerpo, como cualquiera salvo el torso, o exigen más de un blanco en ciertas zonas del cuerpo para que el jugador sea eliminado. Estas reglas especiales deben negociarse al inicio de las partidas.

Si un jugador no está seguro de si una marca que han recibido es un blanco válido o no, bien puesto que la marca proceda de una salpicadura, puesto que no puedan ver la parte del cuerpo donde fueron alcanzados o puesto que el disparo proceda de un jugador que ya haya sido eliminado, puede solicitar a un árbitro o a un compañero que determine si el blanco es válido o no. Esta acción se denomina paint check ('prueba de pintura') y suele solicitarse gritando estas palabras a un árbitro cercano. Algunas reglas permiten que el árbitro declare neutral a un jugador mientras un paint check de forma que pueda examinarlo más de cerca, debido a que en el momento que un jugador es neutral, debe dejar momentáneamente la partida entretanto es examinado, de forma que no puede disparar ni puede disparársele.

Los jugadores además pueden ser eliminados de la partida por otras razones, como por ejemplo autoeliminarse gritándolo, ser alcanzados por granadas o minas de pintura (si el juego permite su uso), o por una infracción, como salirse del campo o dejar el punto de partida antes del inicio de la misma.

Dado que los jugadores que se declaran eliminados lo son incluso aunque no hayan sido realmente alcanzados, los jugadores deben siempre comprobar que una bola de pintura que les haya alcanzado llegó a dejarles una marca. Una bola de pintura puede alcanzar el cuerpo de un jugador sin romperse, lo que no supone un blanco. Los jugadores además pueden solicitar un paint check del oponente si opinan que el alcanzado, especialmente si éste parece no haberse dado cuenta o intenta ocultar o eliminar un blanco. Eliminar una marca de pintura y seguir jugando es una trampa grave conocida habitualmente como wiping ('limpieza') que suele acarrear graves penalizaciones, incluyendo la prohibición permanente de acceder a la instalación comercial de paintball. En los torneos suele aplicarse una penalización «3 por 1», donde se elimina del juego al infractor y a otros tres compañeros de equipo más.

## Rendición

Algunas reglas exigen que un jugador a cierta distancia de un oponente que no le haya visto (normalmente de 3 a 5 m) debe solicitar a éste que se rinda (gritándole una frase previamente acordada) antes de dispararle. Si el oponente accede verbalmente o levantando las manos o la marcadora, se consideran alcanzados y eliminados de la partida. Por el contrario, si rehúsan o intentan cualquier acción hostil (como girarse para disparar), el jugador que pidió la rendición puede disparar. No obstante, entretanto espera respuesta este jugador puede ser alcanzado por los disparos de otros jugadores. Ser alcanzado desde tan corta distancia por una bola de pintura puede parecer doloroso, y se considera educado y de buen deportista ofrecer al oponente la oportunidad de rendirse siempre que sea posible en lugar de dispararle innecesariamente desde una distancia muy corta.

En casi todos los torneos no se contempla la rendición, y si un jugador sorprende al oponente con la guardia baja tiene libertad para dispararle. Tácticas tales como el run through, consistente en correr por el campo disparando a tantos contrarios como sea posible, se han desarrollado con el tiempo y son muy importantes. Otro movimiento popular es el bunkering, en el que un jugador carga contra un búnker o barricada tras el que se protege un oponente y le dispara desde arriba o desde los lados.

## Tipos de juegos

Jugador profesional de paintball.

## Variantes básicas

Artículo principal: Variantes de paintball

\* Capturar la bandera: Un equipo debe capturar la bandera de la base del oponente en el lado contrario del campo y volver a su propia base para ganar la partida.

\* Centerflag: Parecido a capturar la bandera, salvo puesto que hay una sola bandera en un lugar neutral del centro del campo. La victoria se logra capturando esta bandera y llevándola a una zona prefijada, normalmente el lugar de partida del equipo oponente.

\* Eliminación: El objetivo es eliminar a todos los miembros del equipo rival.

\* X-Ball: Una versión más moderna de Centerflag, parecida al hockey, en la intervienen equipos de 5 miembros por bando, en 2 rondas, enfrentándose mientras un periodo de tiempo, ganando la partida el equipo que logre más puntos.

## Woodsball

Artículo principal: Woodsball

Se llama woodsball al paintball que se practica en zonas boscosas. De hecho, este deporte empezó como un entretenimiento practicado en estas zonas, aplicándose con mayor frecuencia las variantes de capturar la bandera y eliminación. El woodsball permite la intervención de cualquier número de jugadores con una gran variedad de tipos de búnkeres. El tamaño y orografía del campo típico de woodsball hacen difícil que un jugador pueda ver más de una pequeña parte del mismo en cualquier momento. Este alcance limitado del campo junto con el normalmente elevado número de intervinientes hace que las partidas de woodsball normalmente duren más tiempo que las de otras modalidades. Muchos campos de woodsball tienen sus propias variantes de las reglas a aplicar. El woodsball da a los jugadores la libertad de enfrentarse en escenarios típicos y no tan típicos, como emboscadas, asaltos sobre posiciones fortificadas y protección de VIPs. El woodsball puede practicarse todo el año, aunque las partidas con tiempo frío a menudo dificultan el uso de las

marcadoras de CO2 al insolicitar las bajas temperaturas la correcta expansión del gas. Practicar woodsball bajo condiciones atmosféricas cambiantes aumenta el desafío al que deben enfrentarse los jugadores.

Uno de los elementos más conocidos del woodsball es el francotirador de paintball, que rara vez interviene en otras modalidades que no sean el woodsball y su primo cercano el scenarioball.

El woodsball nunca debe practicarse cerca de carreteras, caminos, zonas de acampada o cualesquiera otros lugares donde pueda haber personas que no participen en el juego.

## Scenarioball

Artículo principal: Scenarioball

Las partidas de scenarioball o 'paintball de guión' se basan en una línea argumental o temática, permitiendo así la intervencióón de una amplia gama de niveles de habilidad de los jugadores y un número incluso mayor de intervinientes. Estas partidas pueden durar desde unas pocas horas hasta varios días. Los objetivos cambian según el guión negociado pero la cooperación es un tema principal en las partidas.

## Speedball

El speedball ('bola rápida') es un tipo de paintball basado más en la velocidad y el movimiento adicional que las otras variantes, por lo que las partidas suelen ser más rápidas. Se desarrolló a partir de los torneos de paintball (o tourneyball) que se jugaban en los campos de woodsball desde principios de los años 1980, pero evolucionó gradualmente hacia sus propios campos planos, artificiales, bien iluminados, con colores brillantes y comparativamente más pequeños. A pesar de que la mayoría de los torneos actuales son de speedball, además es popular entre los jugadores ocasionales, y la mayoría de las instalaciones comerciales de paintball cuentan con zonas separadas o pistas bajo techo especialmente diseñadas.

Los equipos suelen contar con tres a diez miembros, a menudo uniformados. Los puntos se logran típicamente por capturar la bandera del oponente, llevarla al punto de partida, capturar o mantener bajo control una posición u objetivo, eliminar oponentes o contar con jugadores no eliminados al final de juegos. Las reglas suelen ser estrictas, descartándose las salpicaduras, pero contando como blancos los impactos directos en cualquier parte del cuerpo o el equipo, incluyendo la marcadora. Cada partida puede ser diferente, gracias al uso de obstáculos artificiales que suelen ser fácil de mover, una característica muy atractiva para los torneos que se celebran a gran velocidad.

El speedball se define además por la exclusión del camuflaje, la rápida resolución de las partidas y la exigencia de buenos reflejos e instinto. Muchos lo prefieren por la segura subida de adrenalina que supone, a diferencia de otras variantes como el woodsball. Además, se presta mejor a la asistencia de público, lo que atrae a muchos jugadores ávidos de actuar para seguidores, amigos y oponentes que siguen la partida fuera del campo de juego.

En el Speedball los intervinientes juegan dentro de un terreno de juego delimitado, con unas reglas y normas establecidas, con arbitros para desarrollarlas cumplir o aplicar los correspondientes castigos o faltas en caso de incurrir en algún comportamiento incorrecto. Las normas básicas delimitan que el campo debe medir 55 x 35 metros, los obstáculos deben

ser hinchables reglamentarios, y su número además está delimitado por las normas según el número de jugadores que participen. Está terminantemente prohibido lavarse un impacto, disparar por encima de 15 bolas por segundo, o a más de 300 pies por segundo ( fps ). De ahí que el Speedball se ha transformado en un deporte por encima de otros juegos de guerra o tácticos.

### Equipo para paintball

Marcadora.

Cada jugador debe utilizar obligatoriamente:

- \* Una marcadora para disparar bolas de pintura.
- \* Máscara facial diseñada para proteger los ojos y la cara de los impactos.
- \* Bolas de pintura, cápsula de gelatina del tamaño de canicas (calibre 0.68) rellenas de «pintura» (polietilenglicol coloreado).
- \* Fuente propelente: cápsulas de aire, nitrógeno o CO2 a presión para disparar las bolas de pintura.
- \* Cargador de bolas de pintura (hopper) para llevar y alimentar de bolas de pintura la marcadora.
- \* Calzetín o tapón de cañón para evitar disparos accidentales en el momento que no se esté jugando.
- \* Ropa adecuada para correr, agacharse, arrastrarse, etcétera.
- \* Calzado adecuado al terreno y cómodo para correr; además es importante la sujeción de los tobillos.

Según el tipo de juego resulta además frecuente el uso de cierto equipo adicional:

- \* Guantes, coderas y rodilleras-
- \* Porta Pots. Componente entre un cinturón y una riñonera para transportar los Pots, que son pequeños tubos contenedores de bolas de paintball, con una capacidad de entre 150 y 200 bolas.
- \* Material para lavar el cañón de la marcadora en caso de rotura accidental de alguna bola de pintura.
- \* Protector para el torso.
- \* Protector para el cuello.
- \* Sombrero, gorro de lana o pañuelo para el pelo.
- \* Ropa de camuflaje.

### Tácticas y estrategias

Como muchos otros deportes, el paintball necesita el trabajo de equipo tanto como el equipo e incluso la habilidad individual de los jugadores. Un equipo bien organizado trabajando conjuntamente puede derrotar a uno cuyos jugadores estén desorganizados, incluso aunque los miembros de éste sean más habilidosos o cuenten con mejor equipamiento. La comunicación es crucial para derrotar a los equipos oponentes.

### Alternativas parecidos al paintball

- \* El airsoft utiliza réplicas idénticas de armas de fuego reales que disparan bolas de plástico de 6mm de diámetro y principalmente simula combates militares verdaderos, a menudo con uniformes y equipamiento a juego.

\* El laser tag usa dispositivos parecidos a pistolas que emiten rayos láser invisibles. Los jugadores llevan equipamiento electrónico, normalmente un simple chaleco, pero a veces además sensores en piernas, brazos o cabeza, que vibra, hace ruido y evita que el emisor de láser pueda ser disparado tras ser alcanzado por un oponente. Las partidas deben celebrarse bajo techo y con poca luz para que los sensores funcionen. Las instalaciones suelen incluir estructuras que sirven de obstáculos así como objetivos y bases, así como un sistema informático que monitoriza el juego a distancia y proporciona estadísticas de los equipos y los jugadores individuales. Q-Zar es la mayor compañía dedicada al negocio del laser tag.

\* El Nerf es una afición y deporte no oficial que usa juguetes Nerf o de marcas parecidas modificados y que se practica de forma parecido al paintball. Es más barato, simple, fácil y seguro que el paintball. Es popular entre los niños.

## Ligas Españolas de paintball

En España como en muchos países se realizan partidas tanto a nivel individual como a nivel profesional, esta últimas sin aun tener una Federación de Paintball a nivel Oficial.

La Liga Madrileña es una de las competiciones de Paintball junto con otras como: Campeonato de Paintball Ciudad de Granada. Torneo Romanitos. Campeonato de Paintball Woodpecker's. Barcelona PaintBall Cup. Copa Comba 2002. Copa Ibérica. Liga Comba PaintBall. Liga Palma de Mallorca. Open de Cataluña. Liga Catalana de PaintBall. Campeonato Millenium. Liga Catalana de PaintBall. Spainball Cup. Torneo Adrenalicia. Trofeo Ozona. Liga GDG, en paterna Valencia. Torneo Ciudad de Puerto Lumbreras. Liga ZeroMetres.