

FICHA TÉCNICA

Paintball Zuheros

Localización: Carretera Cueva de los murciélagos
Km. 3 aprox.

Aproximación: 200 metros andando hasta el
campo

Dificultad: Dificultad baja. Fácil pero sin desmerecer
la atención que hay que prestar a las instrucciones
de los monitores.

Hora de Inicio: recomendable. (Según grupo)

Mañanas: 10 h.

Tardes 16-17h

Tiempo estimado: 2h´ aprox. (el tiempo dependerá del grupo y
del numero de recargas que deseen realizar)

Punto de encuentro: Km. 3 carretera cueva de los murciélagos.

Estará un monitor esperando



Descripción

Es un deporte de aire dónde se combina el ejercicio, el contacto con la naturaleza, estrategia, juego en equipo y sobre todo la descarga de adrenalina y el buen humor. Es practicado en todo el mundo por gente de todas las edades dónde el principal objetivo es pasar un estupendo y divertido día de campo.

Normalmente se juega con 2 equipos, que van equipados cada participante con máscara protectora, peto, mono y una marcadora** alimentada por CO2 o aire comprimido. Estas marcadoras disparan bolas* de "pintura" que al impactar se rompen, dejando una mancha. Esta "pintura" es totalmente biodegradable, no tóxica y lavable. Se quita tan solo con agua.

Existen distintos juegos

- Bandera central: hay que conseguir capturar la bandera antes que el otro equipo.
- Dos banderas: hay que capturar la bandera del equipo contrario.
- Defensa de Puesto... y otros basados en estos anteriores...

El campo de Zuheros dentro de un paraje natural inigualable, en la sierra subbetica, con obstáculos naturales y adaptados al entorno, esta habilitado para juego de bandera central y defensa de puesto.

*Las bolas de pintura tienen un diámetro de 68 milímetros. Están hecha de una gelatina dura que se rompe al impactar. Al romperse la bola la pintura hecha a base de colorante alimenticio mancha a los jugadores, marcándolos e eliminándoles del juego hasta la siguiente partida. La pintura es completamente inofensiva incluso comestible aunque el sabor deja mucho que desear.

** Funciona con una botella de c02 que será la que impulsa las bolas de pintura. Gas completamente inofensivo. Las bolas caen desde el cargador situado en la parte superior de la marcadora a la cámara y mediante un seguro y sencillo mecanismo el co2 impulsa las bolas de pintura al accionar el gatillo.

Que llevar: botas de montaña, ropa cómoda para la actividad y para cambiarse al finalizar la actividad (normalmente nos colocamos un peto para proteger pecho y espalda y encima de todo el mono. dependiendo del tiempo y la persona se puede terminar muy sudado).

Qué incluye la actividad: Mascara protectora, peto, mono, marcadora, guantes, bolas (las primeras 100 bolas gratis). Seguro de Responsabilidad Civil y de Accidentes. Monitores cualificados, expertos en senderismo e interpretación de la naturaleza. Vehículos de apoyo si fuera necesario.

Medidas de seguridad: Botiquín. Apoyo de comunicaciones (móviles y walkies).

REGLAS DE JUEGO

1. Se deberán seguir las indicaciones del monitor en todo momento. De no ser así, la organización podrá expulsar al sujeto que no siga dichas indicaciones.
2. Es obligatorio **llevar la mascara puesta durante todo el juego**. Una vez eliminado continuar con ella puesta hasta llegar al punto neutral o base que el monitor indicara.
3. Las marcadoras en la zona neutral o base deberán **estar siempre descargadas, con el seguro y chupete puesto y apuntando al suelo**.
4. En caso de apuntar a menos de **10 metros no disparar**, avisando al apuntado que esta eliminado. **El jugador que no respete esta regla se hace responsable de los daños que se puedan producir**.
5. El juego comenzara y acabara con el sonido del silbato, queda prohibido efectuar disparos fuera de este intervalo.
6. Cuando un jugador reciba un impacto deberá levantar la mano, poner el chupete a la marcadora y salir del área de juego, el resto de jugadores no podrá disparar contra el jugador tocado.
7. **El jugador se hace responsable del material que se le entrega, respondiendo económicamente de su rotura o perdida**.
8. **La organización no se hace responsable de los accidentes producidos por el incumplimiento de estas normas, el terreno, desplazamientos, animales o los efectos de la climatología**.
9. **EL CLIENTE ASUME LA RESPONSABILIDAD QUE PUEDA SURGUIR FRENTE A TERCEROS DERIVADAS DEL HECHO DE NO CUMPLIR CON LAS REGLAS QUE RIGEN ESTA ACTIVIDAD, EXIMIENDO A LOS ORGANIZADORES DE QUALQUIER TIPO DE RESPONSABILIDAD**.