



Hoy es 4 de febrero de 2013.

Esta madrugada se ha disputado la Super Bowl XLVII entre los Baltimore Ravens y los San Francisco 49ers.

Durante unas dos horas de juego efectivo, una hora exacta de juego real y algo más de cuatro si le sumamos el prepartido, las interrupciones publicitarias y el espectáculo del medio tiempo, el Mercedes-Benz Superdome de Nueva Orleans se ha llenado con más de 70.000 espectadores, la voz y los contundentes balanceos de **Beyoncé Knowles** y con 11 hombres acorazados intentando hacer pasar un balón oblongo tras una línea mientras otros 11 hombres igualmente blindados trataban de evitarlo.

Me pregunto cuántos de esos 70.000 espectadores estuvieron en el mismo estadio —cuando aún se llamaba Louisiana Superdome— tras ver sus hogares destruidos por el huracán *Katrina*. Cuántos, hasta ayer, no habían vuelto a mirar a ese techo que fue su “[último refugio](#)” en agosto y septiembre de 2005. Cuántos habrían podido ir al partido y decidieron no asistir para no dar una coartada a sus recuerdos.

Pero esa es una historia que quizá deba ser contada en otra ocasión. Hoy vamos a hablar de fútbol americano.

La curiosidad más evidente del partido, aparte del apagón de más de media hora, ha sido que los entrenadores de ambos equipos eran los hermanos **Harbaugh: John** a cargo de los Ravens y **Jim** al de los 49ers. Un partido que finalmente se han llevado los de Baltimore por 34 a 31.

La segunda final que ganan los Ravens en dos apariciones.

La primera final que pierden los 49ers. Antes habían ganado en cada una de sus anteriores cinco apariciones, dos de ellas consecutivas (1989 y 1990).

La historia de la NFL cuenta con no pocos equipos que han participado en dos finales consecutivas, e incluso que las han ganado. De hecho, los Miami Dolphins del 72 al 74 la alcanzaron tres veces, si bien solo pudieron ganar las dos últimas.

Pero hubo una vez un equipo que consiguió algo que no se había conseguido antes, y que nadie volvería a conseguir después. Un equipo que llegó a cuatro Super Bowls consecutivos.



Y que perdió las cuatro.

## Apertura Italiana

Espero que los lectores no se enfaden por ser tan taxativo pero, créanme, el fútbol americano es el deporte más complejo que existe. El único juego —no sé si tiene consideración de deporte— practicado en occidente que puede equiparársele es el ajedrez.



No se trata tan solo de la evidente *homoeidolia* que les presento en la imagen anterior; la riqueza táctica y estratégica del fútbol americano convierte el visionado de un partido en un verdadero disfrute a poco que se conozcan —incluso por encima— las reglas y las pautas de este deporte.

Aunque hay varias maneras de anotar en el fútbol americano, como el *field goal* (patear el balón entre palos, lo cual suma tres puntos al marcador), el tipo de anotación primaria es el *touchdown*. Este consiste en llevar el balón a la zona de anotación —*end zone*— contraria bien sea atravesando la línea de gol con la posesión del mismo, bien recibiendo un pase en dicha *end zone*. El *touchdown* proporciona seis puntos al equipo que lo consigue más la posibilidad de sumar un punto más —*extra point*— pateando el balón entre palos desde corta distancia o incluso dos puntos más si se vuelve a llegar con el balón controlado a la *end zone*.

Para avanzar por las 100 yardas que delimitan el largo del campo entre ambas *end zones*, el equipo atacante dispone de un máximo de cuatro oportunidades —llamados *downs*— para recorrer un mínimo de diez yardas. Si consigue avanzar esas diez yardas, consigue un *first down* y dispone de otras cuatro oportunidades para adelantarse otras diez yardas o más.

En el caso de que tras estos cuatro *downs*, el equipo atacante no haya conseguido el *first down*, la posesión del balón pasa al equipo contrario. Sin embargo, un equipo no suele agotar los cuatro *downs*, y en el caso de que tras el tercero no hayan conseguido avanzar esas diez yardas a menudo prefieren ceder la posesión alejando el balón lo máximo posible de su propia *end zone* con una patada, denominada *punt*.

Principales anotaciones: un field goal, un touchdown de pase con extra point, un touchdown de pase y carrera con conversión de 2 puntos y un touchdown de carrera)

Cada uno de los *downs* se inicia con las dos escuadras frente a frente a lo largo de una línea



imaginaria —la línea de *scrimmage*— situada en el lugar donde se detuvo el anterior avance. A partir de ahí, las jugadas que realiza el equipo atacante abarcan prácticamente todos los grados de complejidad que puedan imaginarse, intentando engañar al equipo que defiende y así conseguir las mejores opciones de pase o carrera. Pero incluso el equipo que defiende, cuyo comportamiento inicialmente se limita a responder al ataque contrario, muchas veces intentará prever o adivinar la jugada que va a realizar el mencionado ataque.

Por eso, el fútbol americano es también el deporte más especializado que existe. Salvo contadas excepciones, cada uno de los más de 40 jugadores que forman un equipo (y piensen que en el campo solo hay 11) tiene una única función en el terreno de juego, sea esta pasar, recibir, correr con el balón, intentar placar al *quarterback* contrario, patear entre palos, etc.

Y aún más, siendo la mayoría de las jugadas de enorme complejidad táctica, también es fundamental la estrategia a desarrollar a lo largo del partido, saber elegir qué jugada realizar en cada preciso momento. Por eso, la capacidad de decisión de los jugadores es extraordinariamente limitada.

Imaginen la comprensión y la perspectiva global de una partida de ajedrez si se pusiesen en los ojos de un peón o un alfil; pues esa es la que tiene un jugador en el campo.

Los jugadores de fútbol americano son peones de una partida que, en realidad, juegan los coordinadores ofensivos y defensivos de cada equipo y cuyas decisiones están a su vez supeditadas a la jerarquía del *head coach*, el entrenador principal. Es el coordinador quien decide qué jugada realizar en cada momento atendiendo a un planteamiento estratégico del partido o adaptándose a las condiciones variables del mismo. De ahí los aparatosos intercomunicadores que se ven en la banda y los muy diminutos que llevan dentro del casco los jugadores principales del ataque y la defensa (el *quarterback* y el *middle linebacker* respectivamente).

Por supuesto hay excepciones a este encorsetamiento, pero por regla general, cada jugada (o a lo sumo una serie de dos o tres jugadas) se dicta previamente desde la banda. El *quarterback* o el *middle linebacker* se la canta al resto de los jugadores reunidos en corrillo —el *huddle*— y estos obedecen con la mejor actitud militar, porque en esa cadena de mando, quien lleva los galones es el coordinador.



Sin embargo, a principios de los 90, un coordinador se quitó parte de estos galones para entregárselos al *quarterback*. El resultado fue uno de los monstruos ofensivos más dominantes que se han visto nunca en la NFL: los Buffalo Bills de **Jim Kelly** y la *K-Gun*.



## Gambito Evans

Cuando **Ted Marchibroda** se unió a los Bills en 1987 lo hizo como entrenador de *quarterbacks*. Él mismo lo había sido, y con brillantez, durante su etapa universitaria, aunque su carrera profesional, cortada por una larga estancia en el ejército, fue más bien mediocre.

Posiblemente viese en Jim Kelly, incorporado a la disciplina del equipo un año antes, una oportunidad de desarrollar definitivamente el tipo ataque que llevaba estudiando desde que empezó a entrenar a principios de los 70.

Kelly, oriundo de Pennsylvania, pero que había tenido una formidable carrera universitaria en Miami, fue elegido por los Bills en el *draft* de la NFL de 1983. Sin embargo, la escasa asistencia al estadio y el glacial clima del invierno en Buffalo hizo que declinase la oferta y firmase por los Houston Gamblers de la USFL (liga rival a la NFL). Allí jugó durante tres temporadas como *quarterback* titular batiendo récords de yardas de pase y porcentaje de pases completados, siendo elegido como MVP de la liga en 1984.

No obstante, cuando los Gamblers desaparecieron en 1986, Kelly prácticamente no tuvo más remedio que incorporarse a los Bills que acababan de firmar a un sesentón **Marv Levy** como entrenador principal.

Tras dos temporadas y media en las que los Bills mejoraron ostensiblemente e incluso se asomaron a los *play-offs*, Levy abogó por colocar a Marchibroda como coordinador ofensivo; su inmediato segundo en las acciones de ataque y ejecutor de facto de la estrategia anotadora.

Era 1990 y los Bills acababan de perder la final de la Conferencia Americana (AFC) frente a unos Cincinnati Bengals que habían empleado un sistema de ataque como no se había empleado nunca. Un *hurry-up offense* (ataque apresurado) cuando no había motivos para estar apresurado.

Lo peculiar de este ataque era el hecho de que apenas había parones entre jugada y jugada; no se elegían desde la banda, sino que el propio *quarterback* tomaba la decisión, a menudo sin corrillo y a los pocos segundos de terminar la jugada anterior, impidiendo así que la defensa pudiese ajustarse. La diferencia entre lo que hacían los Bengals con otros casos de *hurry-up offense* era que éstos lo usaban durante periodos prolongados del partido y no como se usaba habitualmente, tan solo en los dos últimos minutos de cada parte (el denominado *two-minute drill*).

El dos de diciembre de 1990, con cinco grados de temperatura que se sentían como apenas menos uno por el viento constante que soplaba en el *Rich Stadium* de Buffalo, los Bills se enfrentaron a los Eagles de Philadelphia. Durante todo el primer cuarto, los Bills no hicieron ni un solo corrillo



en ataque y el periodo acabó con el resultado de 24-0 a su favor.

Marchibroda había corregido y aumentado el ataque que había apartado a su equipo de la anterior Super Bowl. Acababa de nacer la *K-Gun*.

### **Ataque a la descubierta**

Aunque el nombre se suele asociar a Kelly, lo cierto es que la K venía del *tight end* **Keith McKeller**, cuya polivalencia tanto al bloquear defensas como para recibir pases permitió desarrollar el ataque.

La *K-Gun* era esencialmente una sucesión de jugadas sin corrillo —*no-huddle offense*— empleada de forma consistente y continuada durante prácticamente todo el partido. Al principio de cada *drive* (serie de jugadas), Jim Kelly reunía a los jugadores en torno a él y cantaba no una única jugada, sino toda una serie de alternativas que le había marcado Ted Marchibroda. Así, tras cada jugada, el equipo evitaba el corrillo colocándose inmediatamente en la línea de *scrimmage*, momento en el que Kelly leía la posición de la defensa y gritaba sus compañeros la jugada a realizar —un *audible*— que se ejecutaba acto seguido.

Estas jugadas no eran especialmente complejas desde el punto de vista táctico; de hecho, usualmente se basaban en carreras centrales del *running back* o pases cortos sobre el *wide receiver* o el propio *tight end*. A la eficacia del sistema ayudaba, sin duda, el hecho de que esas posiciones las ocupasen primeras figuras como **Thurman Thomas** o **Andre Reed**.

No obstante, y pese a la aparente sencillez de cada jugada, la velocidad que se imprimía entre una y otra, sin conceder un respiro, ejercía una presión sobre la defensa que la volvía incapaz de ajustarse al ataque que se le venía encima; en ocasiones incluso manteniendo en el campo a los jugadores equivocados pues no habían tenido tiempo de realizar las sustituciones pertinentes. Por continuar la analogía, imaginen a alfiles teniendo que comportarse como caballos. Completamente desprevenidos, poco podían hacer los peones de la defensa para intentar parar a la *K-Gun*.

### La K-Gun en 1993.

En este vídeo de la final de la AFC de 1993 podemos ver como apenas transcurre tiempo entre jugada y jugada de los Bills; aún se está emitiendo la repetición de la anterior cuando ya se ha lanzado la siguiente. Es interesante comparar el vertiginoso ataque de Jim Kelly con el bastante más relajado sistema de un **Joe Montana** que vivía los últimos años de su carrera en los Kansas City Chiefs.



La *K-Gun* fue una experiencia incomparable en un mundo tan encorsetado como el del fútbol americano. El sistema de Marchibroda creó un verdadero mando intermedio en la jerarquía; un demiurgo entre el jugador de ajedrez y el peón. El *quarterback* ya no se limitaba a ejecutar las jugadas que le marcaba el coordinador ofensivo, sino que tenía verdadero poder de decisión sobre el desarrollo del partido. Sin duda, las decisiones estratégicas seguían siendo de Marchibroda, pero Jim Kelly tenía la capacidad y la responsabilidad de la mayoría de las decisiones tácticas.

Los Bills se convirtieron en un imparable bulldozer que iba a batir el récord de anotación durante tres temporadas consecutivas, logrando resultados tan devastadores como el 51-3 que le endosaron a los Raiders de Los Ángeles en las finales de conferencia de la temporada 90-91. Y que consiguió alcanzar la Super Bowl ininterrumpidamente desde 1990 hasta 1993.

Nadie se había logrado presentar en la Super Bowl durante cuatro temporadas consecutivas. Nadie lo ha vuelto a lograr desde entonces.

Y es más, esas cuatro han sido las únicas veces que los Buffalo Bills se han plantado en la final. Nada antes de la *K-Gun*, nada después de la *K-Gun*.

Y aun así, las perdieron todas.

## **Jaque mate**

Es difícil determinar con precisión los porqués de estas derrotas. Un equipo formado y sin apenas variaciones, con un sistema de ataque tan potente y eficaz parecía destinado a plantar su nombre en el olimpo del fútbol americano.

Créame que lo consiguió. Incluso con las cuatro derrotas, Marv Levy fue elegido miembro del Pro Football Hall of Fame en 2001, Jim Kelly lo fue en 2002 y Thurman Thomas lo fue en 2007. Y cada vez que algún equipo intenta usar el *no-huddle offense* —como los Packers de **Aaron Rodgers** en 2008 o los propios Bills de **Trent Edwards** en 2009— algún medio de comunicación llama a Ted Marchibroda y la *K-Gun* vuelve resonar con su intimidatorio nombre en las crónicas y las retransmisiones.

Pero ¿por qué se perdieron esas cuatro finales?

Bueno, algunos dirán que la defensa de los Bills nunca estuvo realmente a la altura de su ataque. Otros pueden señalar que cuando la final es a un único partido, cualquier pequeña perturbación altera un resultado y un mínimo error puede dar al traste con toda una temporada. A mí me gusta



pensar que la *K-Gun* no se llevaba nada bien con la Super Bowl.

Y me explico. Como seguramente conocen, la Super Bowl es mucho más que un partido de fútbol americano; es todo un acontecimiento nacional y el mayor espectáculo televisivo del mundo. Con un coste medio por anuncio de unos cuatro millones de dólares, el partido está plagado de parones. Parones que era justo lo que quería evitar la *K-Gun*.

Soy consciente de que esta opinión es un poco retorcida, porque los parones nunca se deben a las exigencias televisivas sino al propio desarrollo del juego. Si acaso dichos parones serán un poco más largos de lo habitual, pero no lo suficiente como para desestabilizar una estrategia ofensiva perfectamente estudiada y consolidada.

Con todo, lo cierto es que analizar estas cuatro finales y las razones de las derrotas también podría ser una historia para ser desarrollada en otra ocasión. Yo me quedo con que siendo conspiranoica, mi teoría no es la más conspiranoica: en *Expediente X* tenían una aún mejor.

«Saddam Hussein, los Balcanes, Rodney King... Nada de eso me importa en absoluto. Lo único que no quiero ver es a los Bills ganando la Super Bowl. Mientras yo esté vivo eso no ocurrirá”