

Fútbol americano, deporte de equipo surgido en el siglo XIX en Estados Unidos como una mezcla entre el fútbol y el rugby. Es uno de los deportes más populares de este país y atrae todos los años a miles de practicantes y millones de espectadores. Se juega también en varios países de Europa Occidental (como España), así como en México y Japón.

El antecedente de todos los tipos de fútbol pudo haber sido un juego practicado por los antiguos griegos, llamado *harpaston*, que no tenía límite en el número de jugadores. El objetivo era mover una pelota (realizada con vejiga de buey) a través de una línea de gol, golpeándola, lanzándola o corriendo con ella. La literatura clásica contiene testimonios detallados del juego, incluyendo sus elementos más rudos, como los bloqueos brutales.

Sin embargo, la mayoría de las versiones modernas de fútbol son originarias de Inglaterra, donde una forma del juego era ya conocida en el siglo XII. En siglos posteriores, el fútbol se hizo tan popular que varios monarcas ingleses, como Eduardo II y Enrique VI, lo prohibieron, ya que restaba interés por la práctica del tiro con arco. A mediados del siglo XIX, el fútbol se dividió en dos entidades distintas: el fútbol asociación y el rugby, en los que los jugadores corren con la pelota y anotan. El fútbol americano es el resultado de la evolución de estos dos deportes.

El campo de juego y la pelota

El campo de juego del fútbol americano es un rectángulo de 110 m de largo por 48,9 m de ancho. En ambos extremos de su longitud, unas líneas blancas, llamadas líneas de meta o de gol, marcan las entradas a las zonas de fondo, que tienen 9 m y que son defendidas por cada equipo. Un equipo que pretenda anotar debe llevar, pasar o golpear la pelota hacia dentro de la zona de fondo situada en el área del campo del equipo adversario. Varias líneas paralelas a la zona de fondo cruzan el campo a intervalos de 4,5 m y dan al campo el aspecto de una parrilla. Otro juego de líneas, conocidas como líneas de banda, corren a lo largo de ambos lados del terreno de juego. Además, dos franjas de líneas llamadas *hash marks*, corren paralelas a las líneas de banda y, en la National Football League (NFL, Liga Nacional de Fútbol), están a 21,6 m de cada línea de banda. Cada jugada debe comenzar en, o entre, estas líneas. Antes de cada jugada, los árbitros sitúan la pelota, bien entre las *hash marks*, o bien en la *hash mark* más cercana del final de la jugada anterior.

Situados en el centro de la línea de atrás de cada zona de fondo están los postes de meta, que se componen de un poste vertical de 3 m, por encima del cual atraviesa una barra horizontal, de cuyos extremos se extienden hacia arriba otros postes, que tienen 5,6 m de separación.

La pelota es de goma inflada y está recubierta de cuero o goma. Tiene la forma de un esferoide alargado, con una circunferencia de 72,4 cm alrededor del eje largo y 54 cm alrededor del eje corto; tiene entre 397 y 425 gr de peso.

Tiempo de juego

Un partido de fútbol americano está dividido en cuatro periodos llamados *quarters* (cuartos), de quince minutos de tiempo de juego cada uno. Los dos primeros cuartos constituyen el primer tiempo; los dos segundos, el segundo. Entre los dos tiempos hay un periodo de descanso de quince minutos, durante el cual los jugadores pueden abandonar el terreno de juego. Los equipos intercambian las mitades del campo al final de cada cuarto. El reloj se detiene al final de cada cuarto y en algunas ocasiones, cuando ocurren eventos particulares o cuando lo deciden los árbitros.

Los jugadores

El fútbol americano se juega entre dos equipos, cada uno de los cuales tiene once jugadores en el campo que intentan avanzar con la pelota hacia la zona de fondo del equipo contrario. Durante un partido los equipos son designados como equipo ofensivo (el equipo que tiene la pelota) y equipo defensivo (el equipo que defiende la línea de gol contra el equipo ofensivo). Los jugadores cuya misión consiste en dar patadas a la pelota son conocidos como equipo especial. Los once jugadores del equipo ofensivo están divididos en dos grupos: siete hombres de línea (*linemen*), que juegan en la línea de *scrimmage* (una línea imaginaria que marca la posición de la pelota) y otro grupo de cuatro jugadores, llamados *backs*, que están situados en diversas posiciones, detrás de los *linemen*. El *lineman* situado en el centro de la línea se llama centro (*center*). A su izquierda está el guarda izquierdo (*left guard*) y a su derecha el guarda derecho (*right guard*). A la izquierda del guarda izquierdo se sitúa el *tackle izquierdo* y a la derecha del guarda derecho el *tackle derecho*; de forma similar, en los extremos de la línea se encuentran las defensas laterales (*tight end* y *split end*). El *back*, que por lo general se sitúa siempre detrás del *center* y dirige el juego del equipo ofensivo se le conoce como el *quarterback*. Los equipos a menudo utilizan *wide receivers* en los lugares de los *tight ends*, *split ends*, *halfbacks* o *fullbacks*. Los *wide receivers* se sitúan en la línea de *scrimmage*, pero separados del resto de la formación.

El equipo defensivo se compone de una fila de *linemen*, que comprende la línea defensiva, una fila de *linebackers* y varios *backs* defensivos, conocidos como segunda línea. La línea defensiva puede usar cualquier número de jugadores, aunque la mayoría de los equipos usan tres o cuatro *linemen*. Los *linemen* defensivos son responsables de parar el ataque del equipo contrario en situaciones de pases, presionando al *quarterback*. Los *linebackers* se sitúan detrás de la línea defensiva, y, dependiendo de la situación, son usados para detener a los corredores, presionar al *quarterback*, o cubrir a los *receivers* del equipo oponente. Los equipos utilizan como norma tres o cuatro *linebackers*. La segunda línea la componen los *cornerbacks*, que cubren a los *wide receivers*, y los *safeties*, que cubren a los *receivers*, ofrecen apoyo para detener a los atacantes y presionan al *quarterback*. La segunda línea se compone normalmente de dos *cornerbacks* y dos *safeties*.

Equipo protector

Para protegerse del violento contacto físico que caracteriza al fútbol americano, los jugadores llevan un equipo muy sofisticado que comprende protectores de plástico muy ligeros y almohadillados que cubren los muslos, las caderas, los hombros, las rodillas y, a menudo, los brazos y las manos. También llevan cascos de plástico con una máscara que cubre la mayor parte de la cara.

Los árbitros

Son los encargados de supervisar el juego. Los partidos de profesionales o de las ligas colegiales más importantes cuentan con siete árbitros: un árbitro principal, un ayudante, un juez de campo, un juez de *linesman*, un juez de *back*, un juez de línea y un juez de banda.

El árbitro principal supervisa al resto de los árbitros, decide en todas las materias que no estén bajo la jurisdicción específica de los otros árbitros y decreta las penalizaciones. El ayudante toma decisiones concernientes a la indumentaria de los jugadores, su comportamiento y su posicionamiento. El trabajo principal del *linesman* es marcar la posición de la pelota al final de cada jugada. El juez de campo controla el tiempo con un cronómetro.

Forma de juego

Al comienzo de cada partido, el árbitro tira una moneda al aire en presencia de los capitanes de los dos equipos, para determinar cuál da la patada de comienzo (*kickoff*) o recibe la pelota como consecuencia de la misma. En el comienzo de la segunda parte estas condiciones se invierten, es decir, el equipo que da la patada en el comienzo del partido, recibe la pelota en el comienzo de la segunda parte.

Durante el *kickoff*, la pelota se pone en juego apoyándola en un soporte que se sitúa en la línea de 32 m en

partidos universitarios o 27,4 m en la NFL. El equipo que da la patada de comienzo se alinea a la altura de la pelota o detrás de ella, mientras que el equipo contrario se sitúa desplegado sobre su territorio en una formación calculada para recuperar la pelota y correr con ella de manera efectiva. Si la patada se queda dentro de los límites del campo, cualquier jugador del equipo que recibe puede atrapar la pelota en el aire o después de un bote y correr con ella, situación en la que el jugador puede ser placado por cualquier oponente, lo que se conoce como derribo (*downed* o *down*). El jugador que lleva la pelota se le considera derribado cuando una rodilla toca el suelo. Los *tacklers* usan sus manos y brazos para detener a los oponentes y tirarles al suelo. Después de que el jugador que lleva la pelota es detenido, el árbitro hace sonar su silbato para detener el juego y pone la pelota en el lugar donde el jugador fue derribado. El juego también se detiene cuando el jugador que corre se sale de los límites del campo; entonces tiene lugar un *scrimmage* (acción para poner la pelota en juego).

Antes de comenzar esta acción, el equipo que tiene la pelota suele formar un círculo, llamado piña, y discuten la próxima jugada que realizarán para intentar hacer avanzar la pelota. Un entrenador, por medio de señales, transmite desde la banda la jugada elegida. También el *quarterback* del equipo puede elegir una de entre la docena de jugadas ensayadas anteriormente. El equipo a la defensiva también forma una piña y establece la táctica para detener el ataque. Cada jugada está designada por un código de números o palabras llamadas señas. Después de que ambos equipos vuelven de sus respectivas piñas, se sitúan en formación, uno frente al otro, en la línea de *scrimmage*.

El juego comienza cuando el *center* se pone en cuclillas sobre la pelota, y, después de una señal (oral), se la pasa rápidamente entre sus piernas al *quarterback*. Siguiendo la jugada escogida, éste puede pasar la pelota, lanzársela a un compañero o correr con ella. Durante el *scrimmage*, los jugadores del equipo a la ofensiva pueden contener a los defensores usando sus cuerpos, pero no así con sus brazos o manos. El jugador que corre con la pelota está autorizado a usar un brazo para resguardarse de potenciales placajes. Los jugadores a la ofensiva contienen a los defensores o intentan apartarles del camino por medio de maniobras conocidas como bloqueos; un buen bloqueo está considerado como una técnica fundamental en fútbol americano.

Quizás la jugada de ataque más espectacular es el pase o tiro hacia adelante, en el que la pelota es lanzada hacia adelante a un jugador escogido. La pelota la lanza casi siempre el *quarterback* y los que la recogen son los otros tres *backs* y los dos *ends*. Un pase hacia adelante sólo se puede realizar durante el *scrimmage* y siempre desde detrás de la línea de *scrimmage*. Un pase lateral se puede realizar en cualquier lugar del campo mientras la pelota esté en juego.

Los jugadores del equipo defensor tratan de evitar que el equipo atacante avance con la pelota pudiendo usar brazos y manos en su intento de atravesar la línea de los oponentes para alcanzar al jugador que lleva la pelota. El equipo defensor intenta que los atacantes no consigan ganar distancia y, para ello, placar al jugador que tiene la pelota antes de que llegue a la línea de *scrimmage*. El equipo atacante debe avanzar la pelota al menos diez yardas (unos 9 m) en cuatro intentos llamados *downs*. Después de cada jugada, los equipos se alinean de nuevo y tiene lugar un nuevo *scrimmage*. Si el equipo que ataca falla en avanzar los 9 m citados en cuatro intentos, deberá entregar la pelota al equipo contrario después del cuarto *down*.

Un equipo puede dar un puntapié (*punt*) a la pelota en el cuarto *down* si en los tres *downs* anteriores no ha conseguido avanzar los 9 metros. En la acción de *punt*, el jugador tira la pelota al suelo y le da una patada antes de que entre en contacto con él. Al realizar esta jugada, el equipo puede alejar la pelota de su propia zona de fondo antes de entregarla, debilitando de esta forma la posición en el campo del equipo contrario.

Formas de anotar

El objetivo del juego es anotar más puntos que el equipo contrario dentro del tiempo reglamentario. En partidos colegiales el encuentro puede terminar con un empate. En juegos de exhibición o partidos de la temporada regular entre equipos profesionales se juega un periodo extra, llamado muerte súbita, en el que el

primer equipo que anote es declarado ganador. Si al finalizar los quince minutos del periodo extra ningún equipo ha conseguido anotar, entonces el resultado se da como definitivo. En los partidos de *play off* entre equipos profesionales no está permitido el empate y se continúa jugando hasta que un equipo anote.

Un equipo anota un *touchdown* cuando uno de sus jugadores alcanza la zona de fondo del equipo contrario con la pelota en su poder o cuando recoge un pase dentro de la citada zona, acción que vale seis puntos y que permite al equipo que lo ha conseguido obtener uno o dos puntos sin que corra el cronómetro: una conversión por medio de un pase o entrando corriendo en la zona de fondo con la pelota vale dos puntos; una conversión conseguida por medio de una patada que hace pasar la pelota entre los dos postes de la portería y por encima de la barra horizontal vale un punto.

Los equipos pueden intentar también marcar un gol de campo (*field goal*), que vale tres puntos, por medio de una patada dada por un jugador mientras otro le sujeta la pelota en el suelo en posición vertical. Para que se considere válido, la pelota debe pasar entre los postes de la portería y por encima de la barra horizontal. Después de que un equipo consigue un *field goal* y la conversión, debe ejecutar un *kickoff* hacia el campo del equipo contrario.

Por último, un equipo a la defensiva consigue dos puntos por un *safety*, cuando obliga al equipo que está en posesión de la pelota a finalizar su jugada por detrás de su propia línea de gol. Si el equipo atacante pone la pelota en el suelo por detrás de su línea de gol (*down*) después de recibir un *kickoff*, la jugada se conoce como un *touchback* y no cuenta para la anotación. Cuando el equipo atacante sufre un *safety* deberá dar una patada a la pelota hacia los oponentes, para reiniciar el juego.

Fútbol americano moderno

El fútbol americano fue popularizado por los equipos creados en colegios y universidades, que dominaron el juego en Estados Unidos durante la mayor parte de los primeros cien años de este deporte. Incluso hoy, a pesar del creciente interés por el fútbol americano profesional, los partidos colegiales, jugados entre unos 640 equipos, son seguidos por más de 35 millones de espectadores cada año. La fecha de nacimiento del fútbol americano en Estados Unidos es fijada por los expertos el 6 de noviembre de 1869, cuando los equipos de las universidades de Rutgers y Princeton se enfrentaron en New Brunswick (New Jersey). En la década de 1900, el fútbol americano colegial se convirtió en uno de los espectáculos deportivos más populares. Entre las más destacadas figuras de este deporte durante el siglo XX se encuentran estudiantes como Jim Thorpe, del Instituto Carlisle; Red Grange, de la Universidad de Illinois; Joe Namath, de la Universidad de Alabama y O. J. Simpson, de la Universidad del Sur de California. Después de terminar la II Guerra Mundial en 1945, los atletas comenzaron a recibir becas para jugar al fútbol americano, que a menudo les cubrían la residencia, la manutención, la enseñanza y los gastos de inscripción en el colegio.

Partidos colegiales de bowl

Los equipos de colegio suelen jugar unos once partidos en una temporada y los mejores son premiados con viajes a los llamados partidos de la *bowl*, enfrentándose en encuentros que concluyen la temporada. La tradición comenzó en 1902 en Pasadena (California), cuando la Universidad de Stanford invitó a la Universidad de Michigan a acudir a California para jugar el Día de Año Nuevo. Este evento se convirtió pronto en el célebre partido de la Rose Bowl. Ahora, los partidos de la *bowl* representan el momento de mayor interés de la temporada colegial. En otras ciudades también se celebran competiciones de este tipo. En reconocimiento al gran interés del público por estos partidos, ahora grandes compañías patrocinan muchas de las *bowls*.

Comienzos del fútbol americano profesional

El primer partido de fútbol americano profesional en Estados Unidos tuvo lugar en 1895 en Latrobe, entre un

equipo que representaba a esta ciudad y otro de Jeannette, ambas de Pennsylvania. Sin embargo, el juego profesional no tuvo un gran eco entre el público durante los primeros 30 años. La primera liga de fútbol americano profesional fue la American Professional Football Association, formada en 1920, que dio lugar en 1922 a la ya citada National Football League (NFL). Red Grange, el famoso *halfback* de la Universidad de Illinois, proporcionó un estímulo tremendo a la Liga cuando fichó por los Chicago Bears en 1925 y recorrió Estados Unidos ese año y el siguiente, atrayendo su excitante juego a grandes multitudes. Más adelante, el fútbol americano profesional atrajo a muchos de los mejores jugadores de colegios y el incremento de patrocinadores hizo que la Liga fuera viable económicamente.

El fútbol americano profesional hoy

En la actualidad, los partidos de la NFL son muy populares. Se juega desde el final de verano hasta enero. Los equipos profesionales disputan cuatro partidos de exhibición antes de comenzar la temporada regular, en la que juegan 16 partidos, seguidos de unas eliminatorias para clasificarse para los *playoffs*. Los equipos juegan un partido cada semana, usando el tiempo entre partidos para recuperarse, entrenar y prepararse para el próximo compromiso. Cada equipo tiene durante la temporada una semana sin partidos, conocida como *bye*.

La NFL es un gran negocio para los jugadores, propietarios, patrocinadores y otras industrias vinculadas al deporte. Las franquicias de la NFL generan enormes beneficios para las ciudades anfitrionas, además de estimular el orgullo cívico y nacional. Por eso, las ciudades a menudo compiten por los equipos, ofreciéndoles estadios mejores y con mayor capacidad, garantizando el apoyo del público y los ingresos económicos. En la década de 1980, tres equipos de la NFL fueron recolocados: los Raiders se trasladaron de Oakland (California) a Los Ángeles, en 1982; los Colts marcharon de Baltimore (Maryland) a Indianápolis (Indiana) en 1984, y los Cardinals de Saint Louis (Missouri) marcharon a Phoenix (Arizona) en 1988. Otros equipos han permanecido en su sede original, sólo después de recibir la promesa de proporcionarles nuevas instalaciones por parte de los dirigentes locales. De forma periódica se aceptan nuevos equipos en la NFL y, por lo general, hay una competición feroz entre las ciudades para ser seleccionadas como anfitrionas de un nuevo equipo de fútbol profesional americano. En 1995 dos de los llamados equipos de la expansión han sido admitidos para comenzar a jugar: los Carolina Panthers, en Charlotte (Carolina del Norte) y los Jacksonville Jaguars, en Jacksonville (Florida).

A lo largo de los años, muchos consorcios han buscado capitalizar el potencial económico de este deporte. En 1995 se inauguró la Liga Mundial de Fútbol Americano, que comenzó con seis equipos de Europa Occidental. El nivel de juego fue más bajo que el de la NFL, pero los espectadores europeos disfrutaban de esta nueva experiencia deportiva. La mayoría de los jugadores eran estadounidenses, que se beneficiaban jugando partidos de competición con la esperanza de ser seleccionados más adelante para la NFL, mientras los propietarios obtenían lucrativos contratos televisivos. Los equipos iniciales fueron: Amsterdam Admirals, Barcelona Dragons, Frankfurt Galaxy, London Monarchs, Scottish Claymores, de Edimburgo, y Rhein Fire, de la ciudad alemana de Düsseldorf.

Super Bowl

La Super Bowl es el partido final de la temporada profesional americana y determina el campeón anual de la Liga. Por lo general, su transmisión por televisión lo sitúa entre los 50 programas más vistos de todos los tiempos y en 1994 el partido alcanzó una audiencia estimada de 750 millones de espectadores en todo el mundo. Es probable que sea el acontecimiento deportivo de un sólo día más importante de Estados Unidos, pero la Super Bowl tuvo unos inicios mucho más modestos. En 1967 los campeones de la American Football League (que se fusionó con la NFL en 1970) y los de la NFL se enfrentaron en lo que se llamó el Partido del Campeonato del Mundo de la AFL–NFL; en este primer partido, los Green Bay Packers batieron a los Kansas City Chiefs por 35–10. El nombre de este enfrentamiento se acertó, posteriormente, al actual de Super Bowl.

El draft y los agentes libres

En 1936, la NFL adoptó la regla del *draft*, un sistema que asigna jugadores de los colegios ya graduados a varios equipos de la Liga de una forma que asegura una buena distribución de los talentos. Los agentes libres emergieron en 1992 por una sentencia de un pleito promovido por la Asociación de Jugadores de la NFL en 1987 (que se había creado en 1956), cuando los jugadores empezaron a demandar mejoras en sus contratos. La Asociación interpuso una demanda en 1987, pidiendo libertad de movimientos de jugadores entre los equipos. Los directores de la NFL se opusieron, en principio, a cualquier forma de agente libre, por lo que los jugadores veteranos hicieron una huelga de tres partidos como protesta. En la actualidad, los agentes libres tienen un tope que limita a los equipos a un máximo de 34,2 millones de dólares en pagos de salarios por equipo.

El sistema de agentes libres de la NFL presenta una serie de nuevos interrogantes para la Liga. Para muchos propietarios es un medio interesante para limitar los gastos a aquellos propietarios que no los escatiman. Para los entrenadores y algunos jugadores, en el otro lado, presenta problemas significativos: al acercarse los equipos al tope salarial, se ven obligados a reducir gastos y despedir a veteranos que les pueden resultar útiles todavía. Un jugador al que le finalice el contrato puede irse a otro equipo si lo desea. Equipos que han sido planeados y contruidos cuidadosamente a lo largo de años pueden perder su identidad en el espacio de unas pocas semanas cuando se les marchen los jugadores más destacados.