

# ALFREDO RELAÑO



ALFREDO RELAÑO

366

(y más) historias de los Juegos  
Olímpicos que deberías  
conocer



ESPASA

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan continuar desempeñando su labor. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© Alfredo Relaño, 2024

Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño

Ilustración de la cubierta y de la contracubierta: © Luis Doyague

Imágenes de la cubierta (de izquierda a derecha empezando por arriba): Mireia Belmonte, Nadia Comaneci, Mark Spitz, Muhammad Ali, Jesse Owens, Lydia Valentín, Usain Bolt, Fermín Cacho, Michael Jordan, Carl Lewis y Rafael Nadal.

© Editorial Planeta, S. A., 2024

Espasa es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034, Barcelona (España)

[www.espasa.com](http://www.espasa.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Primera edición: febrero de 2024

Depósito legal: B. 470-2024

ISBN: 978-84-670-7241-9

Preimpresión: Safekat, S. L.

Impresión y encuadernación: Unigraf, S. L.

*Printed in Spain* - Impreso en España



# Índice

Introducción. Una gran epopeya de la humanidad .....	11
Olimpia fue el origen de todo .....	13
Juegos de la I Olimpiada Moderna (Atenas, 1896) .....	29
Juegos de la II Olimpiada Moderna (París, 1900) .....	47
Juegos de la III Olimpiada Moderna (San Luis, 1904) .....	63
La rareza de los Juegos Intercalados (Atenas, 1906) .....	83
Juegos de la IV Olimpiada Moderna (Londres, 1908) .....	91
Juegos de la V Olimpiada Moderna (Estocolmo, 1912) .....	109
VI Olimpiada Moderna (sin Juegos) .....	129
Juegos de la VII Olimpiada Moderna (Amberes, 1920) .....	137
Juegos de la VIII Olimpiada Moderna (París, 1924) .....	171
Juegos de la IX Olimpiada Moderna (Ámsterdam, 1928) .....	189
Juegos de la X Olimpiada Moderna (Los Ángeles, 1932) .....	211
Juegos de la XI Olimpiada Moderna (Berlín, 1936) .....	231
XII y XIII Olimpiadas Modernas (sin Juegos) .....	257
Juegos de la XIV Olimpiada Moderna (Londres, 1948) .....	263
Juegos de la XV Olimpiada Moderna (Helsinki, 1952) .....	283
Juegos de la XVI Olimpiada Moderna (Melbourne, 1956) .....	305
Juegos de la XVII Olimpiada Moderna (Roma, 1960) .....	331
Juegos de la XVIII Olimpiada Moderna (Tokio, 1964) .....	355
Juegos de la XIX Olimpiada Moderna (México, 1968) .....	383
Juegos de la XX Olimpiada Moderna (Múnich, 1972) .....	415

---

---

## Índice

---

---

Juegos de la XXI Olimpiada Moderna (Montreal, 1976) .....	447
Juegos de la XXII Olimpiada Moderna (Moscú, 1980) .....	477
Juegos de la XXIII Olimpiada Moderna (Los Ángeles, 1984) .....	511
Juegos de la XXIV Olimpiada Moderna (Seúl, 1988) .....	541
Juegos de la XXV Olimpiada Moderna (Barcelona, 1992) .....	563
Juegos de la XXVI Olimpiada Moderna (Atlanta, 1996) .....	607
Juegos de la XXVII Olimpiada Moderna (Sídney, 2000) .....	629
Juegos de la XXVIII Olimpiada Moderna (Atenas, 2004) .....	651
Juegos de la XXIX Olimpiada Moderna (Pekín, 2008) .....	677
Juegos de la XXX Olimpiada Moderna (Londres, 2012) .....	703
Juegos de la XXXI Olimpiada Moderna (Río de Janeiro, 2016) .....	727
Juegos de la XXXII Olimpiada Moderna (Tokio, 2020) .....	753
Juegos de Invierno (1924-2022) .....	785
Índice onomástico .....	851
Índice general .....	877
El autor .....	895

**OLIMPIA FUE EL  
ORIGEN DE TODO**

# Al principio fue la leyenda

**A**ntes de lo que dimos en llamar Juegos Olímpicos modernos existieron los Juegos Olímpicos de la Grecia clásica. Pero ya antes de estos, y envueltos en la bruma de las leyendas, existieron otros, también en Olimpia, origen de todo. Píndaro atribuye su creación a Hércules, a quien Augeas, rey de Elis, hizo el encargo de limpiarle las cuadras con una oferta curiosa: si era capaz de hacerlo en un día, le regalaría la décima parte de sus caballos, que eran muchísimos, porque los dioses le habían concedido el privilegio de que no enfermaran. De ahí que sus excrementos se hubieran convertido en un problema grave. Hércules, a quien como es bien sabido no se le ponía nada por delante, desvió los caudales del Alfeo y el Cladeo, ríos que confluyen en la zona, y cumplió. Quien no lo hizo fue Augeas, a lo que Hércules reaccionó matándolo junto a toda su familia e instaurando en homenaje a sí mismo y a su hazaña los Juegos, a los que invitó a otras ciudades.

Otra leyenda, también con caballos, regicidio y héroe de por medio, más el aderezo de una muchacha bella, nos remite a Pélope, primogénito de Tántalo, rey de Lidia, y a Enomao, rey de Pisa, también en la región de la Élida, cerca de Elis. Enomao tenía una hija bellísima, Hipodamia, tan pretendida por tantos notables que decidió no entregarla como esposa sino a quien fuera capaz de ganarle en una carrera de cuadrigas. Trece pretendientes fracasaron en el intento, que incluía la apuesta de la propia vida. Al parecer, Enomao hacía toda clase de artimañas porque un oráculo le había anunciado que moriría a manos de su yerno; y además estaba incen-

tuosamente enamorado de la muchacha. Pélope se presentó con el apoyo de Poseidón, del que había sido amante en el Olimpo antes de que este lo devolviera a la tierra. En agradecimiento a los dulces momentos del pasado, Poseidón le facilitó un carro de oro y cuatro caballos alados con los que venció, ganando la mano de Hipodamia y a la vez el reino de Pisa, pues Enomao, desesperado, se suicidó. Pélope señaló los límites del recinto en que se produjo el desafío, justamente la llanura de Olimpia, en el valle de Altis, un lugar hermoso y privilegiado donde confluían los ríos citados, con rica vegetación y bellos montes próximos. Allí se celebrarían en su homenaje solemnes juegos funerarios.

Otra versión menos brillante señala que Pélope raptó a Hipodamia y huyó con ella en su cuadriga. Previamente había sobornado a Mitirlo, cochero del rey, para que sustituyera las piezas de bronce que sujetaban las ruedas del carro al eje por otras de cera de abeja. El soborno era especialmente indigno, pues Mitirlo estaba (se ve que todo el mundo lo estaba) locamente enamorado de Hipodamia y Pélope le ofreció pasar una noche con ella. Cuando Enomao lanzó su carro a toda velocidad en pos de la pareja, las ruedas se soltaron y él se mató. Luego, Pélope pagó el servicio a Mitirlo tirándolo al río, nada de noche con Hipodamia.

El caso es que en la llanura de Olimpia se disputaron Juegos que fueron punto de encuentro de ciudades habitualmente enfrentadas. El lugar alcanzó carácter de espacio sagrado. No hay constancia histórica de la realidad de aquellos remotos Juegos, que habrían finalizado con la dominación dórica, pero los estudiosos no dudan de que los hubo y les calculan 16 ediciones cuatrienales en torno al año 1100 a. C.



## El oráculo de Delfos

**T**odavía en el nebuloso espacio de la leyenda, se supone o se da por hecho que los Juegos Olímpicos de la Grecia clásica, los que inspiraron después a Coubertin, tienen su origen en una peregrinación-visita de Ífitos, rey de la Élide, al oráculo de Delfos en 884 a. C. Todo el Peloponeso atravesaba años de guerras y epidemias, y él acudió a Delfos en busca de algún consejo o pronóstico favorable. El de Delfos era el oráculo más respetado entre los varios de la Grecia antigua. Ífitos tuvo que hacer un largo viaje, cruzando todo el norte del Peloponeso hasta cerca del golfo de Corinto, donde se encuentra. Allí había que cumplir unos trámites: bañarse en agua sagrada y sacrificar un cabrito blanco, previamente mojado en las mismas aguas, que sólo era válido si después de mojado tiritaba. Cumplidos esos pasos, aparecía la sibila en una hendidura de la roca por la que escapaba un humo que la hacía entrar en trance. Aunque el lugar, contiguo a un santuario dedicado a Apolo en las faldas del monte Parnaso, estaba servido por sacerdotes, la sibila era una muchacha virgen y joven... hasta que se decidió sustituirla por una de no menos de cincuenta años cuando un malvado secuestró y violó a una de ellas.

Ífitos preguntó qué solución tenían los males que aquejaban a Grecia y la respuesta fue que sólo restableciendo los antiguos Juegos de Olimpia llegarían la paz y la prosperidad. Inmediatamente se erigió en abanderado de la causa, y, al modo de un Coubertin de la Antigüedad, fue convenciendo a todos. Contando con pronta colaboración de Cleóstenes y Licurgo, reyes de Pisa y Esparta, gracias al respeto que el oráculo de Del-

fos imponía a todos, consiguió resucitar aquellos Juegos, de los que aún quedaba un lejano recuerdo, a modo de tregua cada cuatro años.

En la misma llanura de Olimpia en la que se habían celebrado los ya remotos de Pélope se construyó un estadio a cuyo alrededor fueron creciendo poco a poco instalaciones y templos hasta hacer de aquello un espacio singular tanto por su carácter sagrado como por la belleza de su entorno y de las construcciones que lo rodeaban y adornaban. La principal y más grande de todas (62 metros de largo, 28 de ancho y 20 de alto), y elevada sobre un pequeño montículo para que destacara más, era el templo de Zeus, en cuyo honor se disputaban los Juegos. Su interior lo presidía la colosal estatua del dios sentado en su trono, obra de Fidias y sus discípulos. Se elevaba 14 metros sobre el suelo y estaba hecha de marfil y oro. Forma parte de la célebre relación de siete maravillas del mundo antiguo, junto a los Jardines Colgantes de Babilonia, la pirámide de Giza, el Faro de Alejandría, el mausoleo de Halicarnaso, el Coloso de Rodas y el templo de Artemisa en Éfeso.

Cuando comenzó la nueva tanda de Juegos no había nada de esto, sino el estadio y apenas algo más. Pero sí una voluntad firme de hacer algo grande y duradero, expresada con el siguiente escrito en un disco de cobre: «Olimpia es un lugar sagrado. Quien ose penetrar en él con armas será considerado sacrílego. De igual impiedad se considerará a quien no castigue a los sacrílegos si ello está en su mano». Empezaba un periodo fascinante que duraría casi mil años, aunque hay que decir que en los últimos siglos fue alterando su mejor esencia. Aquel eco sería recogido muchos siglos después e inspiraría una de las más grandes iniciativas de la humanidad.

## El regreso a Olimpia

**L**a tregua sagrada no se limitaba a las fechas que ocupaban los Juegos. Desde dos meses antes, espondóforos (mensajeros) procedentes de Elis eran repartidos por toda Grecia para anunciar la convocatoria de los mismos, su carácter sagrado y el inicio de la tregua, que no concluía hasta que los participantes hubieran regresado a sus casas. En ese tiempo se podía transitar y pernoctar en territorio enemigo. La participación estaba vedada a esclavos, extranjeros y delincuentes. Para ser aceptado, el candidato tenía que ser griego, libre, hijo legítimo, estar en posesión de todos sus derechos civiles y no haber cometido sacrilegio, delito de sangre u otro cualquiera. Las ciudades-estado estaban orgullosas de participar y seleccionaban a sus jóvenes más aptos. La inscripción debía llegar a Olimpia con diez meses de adelanto y los participantes habían de presentarse allí con no menos de 30 días de antelación a las pruebas. Vivían en un régimen de internado en el que conocían a sus oponentes y a los jueces al tiempo que las normas con que se desarrollaba su competición. Hacían ejercicio y tenían un modo de alimentación común compuesto de higos, nueces, queso, papilla de trigo y pan de cebada. A partir de incluirse la lucha, el pugilato y más adelante el pancraccio, síntesis de ambos, se añadió la carne, y en grandes cantidades, para los participantes en esas pruebas.

En sus primeras trece ediciones sólo se disputaba una prueba (*agón* era la palabra griega), la del 'estadio', una carrera de 192,27 metros, distancia que se citaba así en griego. De ahí procede el nombre con que conocemos hoy los grandes recintos deportivos al aire libre, y así se llamó también

aquel primigenio, longitudinal y con gradas en los costados. La salida estaba marcada por una piedra larga y ancha surcada por dos ranuras para que los corredores metieran la parte delantera de los pies y se proyectaran. Karaibos, un cocinero de Elis, pasa por ser el ganador de la primera edición (776 a. C.).

En 724 se introdujo el *diaulo* o doble estadio, una carrera de ida y vuelta rodeando una estaca puesta en el límite. Luego apareció el *dólico*, ocho vueltas, equivalente a nuestro 1.500 de hoy, que en sucesivas ediciones se fue alargando hasta los 24 estadios, 4.600 metros, con el fin de estimular la cantera de heraldos, funcionarios encargados de transmitir las noticias entre las ciudades. Hubo también la prueba *hoplita*, que se corría con impedimenta de soldado, escudo y espinilleras metálicas, pero sin armas. También fueron apareciendo los lanzamientos de disco y jabalina, el salto de longitud, la lucha, el pentatlón, el pugilato y el pancracio. Y también agones ecuestres: cuadrigas primero, bigas y de jinete sobre caballo.

El pentatlón, que alcanzó la condición de prueba favorita, incluía carrera del estadio, disco, salto de longitud, jabalina y lucha. No está claro el sistema de puntuación; se supone que los ganadores de atletismo competían luego entre sí en lucha. El pugilato era primero a puños limpios; luego, protegidos por unas correas en las que más adelante se incrustaron piedras y piezas de plomo. Se ganaba por fuera de combate o abandono. El pancracio era una barbarie, suma de pugilato y lucha en la que estaba permitido todo, incluido meter los dedos en los ojos, patadas en los testículos o estrangular.