



La Mitoliga Fabulosa

Un proyecto de Evohé

BaLOGpie.com

Enviados especiales a la liga, y a la
championligui, y a la Eurocopa, y...

ÍNDICE:

Introducción	3
La Mitoliga Fabulosa	3
La comunidad de BaLOGpie	3
¿Cómo funciona?	4
Reglas básicas	4
Paso a paso	5
Demarcaciones	6
Sistemas de juego	10
Minos, Sarpedón y Radamantis	12
Sistema de puntuación	12
Premios	13
Argo	13
Baquito de oro	13
Tiresias	13

INTRODUCCIÓN

La Mitoliga fabulosa

¿Te tomas el fútbol demasiado en serio?, ¿demasiado en broma?, ¿piensas que este deporte consiste en —¿eran once?— tíos en calzoncillo detrás de un balón?, ¿crees que Hércules es un dibujo de Disney, Áyax, un detergente, Clío, un utilitario y Apolo, un transbordador?, ¿eres macho, hembra, rubio, moreno...? Entonces, este es tu juego.

En clave de humor y desenfado, hemos optado por robar los atributos de los héroes y dioses grecolatinos y crear con ellos demarcaciones y comportamientos tipo. ¿Quién será «el nueve», «el killer», nuestro **Aquiles** particular?, ¿quién «el ratón del área», «el más listo», «el piscinero», nuestro **Ulises**?, ¿quién «el alocado», «el rompe-piernas», nuestro **Hércules**? Participa con nosotros, escoge tus jugadores y crea tu mito-team.

De esta manera, se podrían explicar los mitos a través del fútbol, o el fútbol a través de los mitos.

La comunidad de BaLOGpie

BaLOGpie es un blog nacido con la intención de escribir y leer acerca de fútbol. Comenzamos nuestra andadura con la Eurocopa 2008, de tan gratos recuerdos. El proyecto, en un inicio, se basaba en aunar literatura y balompié, dos de nuestras pasiones, y siempre con la intención de tratarlo desde el buen humor.

Tras el éxito de la selección española, el proyecto se desinfló y vimos pasar la liga sin escribir acerca de ella; observamos cómo el Madrid hacía gala de épica, el Barcelona de un juego exquisito, en una liga en la que no hubo ningún equipo revelación.

De esta manera la liga se nos fue y llegamos al verano. Pensamos «¿por qué no retomar el proyecto?», y así lo hicimos. Nuestra intención era la de crear una serie de columnas de opinión ajenas de lo que se suele leer en los periódicos deportivos, en donde no hace falta mucha imaginación para conocer lo que van a escribir. También quisimos hacer una porra, algo con lo que divertimos cada fin de semana. Esa porra, poco a poco, se fue transformando en la Mitoliga Fabulosa.

¿CÓMO FUNCIONA?

Reglas básicas

Cada jornada, los administradores de BaLOGpie elegirán al jugador de la Liga Profesional Española de Fútbol que más se haya afanado en su posición. No sólo por buen juego, que eso es muy arbitrario, sino por ser el que más goles ha marcado, el que más piernas ha roto, al que más han silbado, el que mejor haya trazado un pase, el que más kilómetros haya recorrido, etc. A estos futbolistas se les darán puntos y los participantes de este juego que tengan en sus filas a alguno de ellos los irán sumando. Se darán tres nombres por demarcación y tendrán tres, dos y un punto cada uno por orden de importancia. En caso de un empate, no se repartirá la puntuación.

Los usuarios que quieran, podrán cambiar un jugador al mes.

Los nombres de los equipos que elijan los participantes han de tener influencia mitológica o griega clásica.

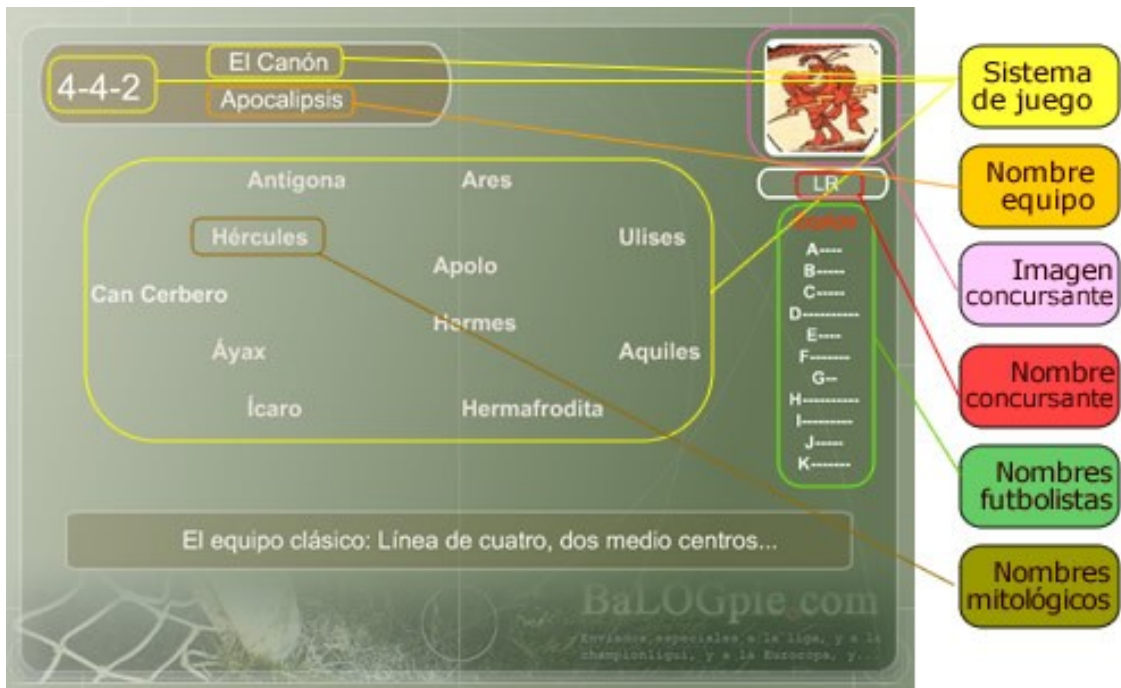
Paso a paso

El participante, una vez leídas estas instrucciones, se encontrará ante las siguientes opciones:

- Elección del sistema de juego.
- Elección de los jugadores.

Ambas se explican con detenimiento más adelante.

Tras haber formado el esquema, el participante deberá elegir un nombre para el equipo, que deberá de tener connotaciones mitológicas, como «los epígonos», «los lacedemonios», «los danaidas»..., y adjuntará una imagen de 75X75 píxeles que puede coincidir con su avatar. Con los jugadores, nombre e imagen del participante y nombre del equipo nosotros rellenaremos la siguiente ficha:



Dicha ficha estará animada. Las demarcaciones de los nombres mitológicos son en realidad botones que al pasar el cursor por encima nos dirán qué futbolista esconde, y al pinchar sobre ellos nos aparecerá la explicación de dicha posición. Funcionará de la siguiente manera:



Y ya está. Bienvenido a la Mitología Fabulosa.

Demarcaciones



El portero: Can Cerbero (el cerrojo, el guardián)

Can Cerbero era un ser monstruoso con apariencia de furioso perro tricépite, esto es, tricéfalo, tricápite o de tres cabezas, con cientos de serpientes en su lomo, fiero y atento. Era el encargado de que nadie que no estuviera muerto entrara en el Hades, el infernal inframundo griego, ni que nadie que no estuviera vivo saliera.

Es nuestra posición segura, nuestro cerrojo más contundente. Nuestro portero menos goleado.



Central izquierdo: Hércules (el alocado)

Hércules, hijo de Zeus y Alcmena, dulce princesa micénica, siempre fue considerado el mayor de los héroes griegos, capaz de las mejores acciones y de los mayores excesos y locuras. Realizó proezas como sus doce trabajos, cometió actos que inmediatamente trataba de expiar, como matar a su maestro de un instrumentazo o masacrar a flechazos a sus propios hijos, y efectuó exageraciones tales como yacer con cincuenta hermanas en cincuenta noches, sembrándolas y contentándolas a todas, travestirse durante un tiempo para contentar ciertas lujurias o herir en combate a tres dioses, entre ellos a Ares.

Es nuestro jugador alocado, la estrella que tira un corte de manga a la grada, pisa la cabeza de un contrario, escupe al oponente o comete un penalti y le da por liarse a patadas sobre la espalda del derribado.



Central derecho: Áyax (el bruto)

Áyax, tras Aquiles, era el más aguerrido de entre todos los aqueos que acudieron a la Guerra de Troya. Su fuerza era descomunal, poseía una gran corpulencia y descollaba en el manejo de la lanza. Un gigante que terminó sus días enloquecido, pues las armas de Aquiles muerto, que él creía merecer por su bravura, le fueron concedidas a Ulises. Tanto se encolerizó que creyó ver en un rebaño de ovejas a sus enemigos, cargando contra ellas ipso facto cual Quijote. Cuando vio lo que había hecho, se suicidó avergonzado.

Esta demarcación es la del fortachón del equipo, la de la masa de músculo a la que driblar sin que te calce una patada o una carga que te saque del campo.



Líbero: Agamenón (el líder)

Agamenón, soberano de Micenas, es hijo de Atreo y hermano de Menelao, el esposo de Helena. Como rey aqueo más poderoso, reunió a los demás reinos y los comandó hacia la Guerra de Troya a causa del rapto de la esposa de su hermano a manos de Paris, uno de los hijos de Príamo, rey de Ilión. Fue llamado «pastor de pueblos» y sacrificó incluso a su hija para que sus guerreros pudiesen vencer ante las puertas Esceas. Tuvo encontronazos con el que será nuestro delantero centro, nuestro Killer, con Aquiles. De uno de ellos nació la *Iliada*.

Este jugador representa al líder del equipo, el de mayor ascendente para el resto de la plantilla.



Lateral izquierdo: Ícaro (Que sube tanto que se quema)

Ícaro es el hijo del habilidoso Dédalo, aquel que construyó el laberinto cretense y que tras ayudar a Teseo y a Ariadna, fue condenado a permanecer en su construcción, encerrado con su retoño. Para escapar, inventó un mecanismo con alas, cuya composición eran plumas unidas con cera. Sabiendo que si volaba bajo, las alas se humedecerían y caerían, y que si volaba alto, el calor de los rayos solares derretiría la cera con el mismo resultado, recomendó a su hijo volar a media altura, pero éste quiso volar alto, hacia el sol, hacia la gloria, hacia Apolo, creando un agujero en sus alas a causa del cual cayó desapareciendo en el mar.

Y hablando de agujeros, esta será la demarcación que nos diga quién es el que más descuida la defensa, volcándose sólo en ataque.



Lateral derecho: Antígona («el rebelde», el protestón)

Antígona fue hija de Edipo y de Yocasta, que era a la vez su abuela. Pasando de puntillas por tan curiosa relación familiar, cuando Edipo abandonó Tebas dejó la regencia para que la compartieran sus dos hijos, Eteocles y Polinices, alternándose en la poltrona un año cada uno. Estas cosas suelen funcionar mal y, cuando se le acabó el turno, decidió no cederle el mando al segundo. Polinices, al ver su derecho alterado, fue al encuentro de aliados para derrocar a su hermano y sitió Tebas, dando lugar a una especie de mezcla de guerra de invasión y civil. En la batalla los dos hermanos murieron. Tras estos hechos, el nuevo regente, Creonte, tío de los fraticidas, decidió rendir honores a Eteocles y dejar sin sepultura a Polinices por agresor. Antígona vio en esto una

gran injusticia y clamó en contra de ella, quebrando las leyes y dando honras fúnebres a su hermano. Nadie la hizo cambiar de opinión, ni la muerte.

Aquí tenemos al jugador que más se enfrenta a la autoridad, llámese señor colegiado, míster o excelentísimo presidente.



Medio centro 1: Hermes (Arriba y abajo sin descanso)

Hermes es hijo de Zeus y uno de los doce dioses olímpicos. Su cometido son tan amplios como arduos: por si no fuera poco, junto con Iris, ser el mensajero de las divinidades, es el encargado de acompañar a los muertos al inframundo. Psicopompo, que le llaman. También es el protector

de los caminos y del comercio. Del Olimpo al Hades de continuo,

Como protector será de nuestro medio centro, ese camino plagado de bandidos, media puntas y centrocampistas. De arriba abajo, una y otra vez.



Medio centro 2: Apolo (el racional)

Apolo es otro de los doce dioses olímpicos. Es el protector de las artes y se hace acompañar para tal cometido de las musas. También es una divinidad mántica, esto es que cultiva la adivinación; desde su oráculo en Delfos, transmite el futuro a los mortales mediante la pitonisa. Armado de arco y de flechas, es un terrible guerrero. Representa el equilibrio y el

lado más racional de las cosas.

Para nosotros, con esos mimbres, será el medio centro creativo y racional, capaz de leer el partido como nadie y fajarse cuando sea menester.



Media punta: Orfeo (el músico, el métrico del balón)

Orfeo pasaba por ser el más laureado y mejor de los músicos de todos los tiempos, tanto que con sus melodías amansaba a todas las fieras. Gracias a su música, Cancerbero le permitió entrar al Hades en busca de su amada Eurídice. ¿Nuestro Cancerbero le permitirá entrar en la portería con el balón?

Este será nuestra media punta más artística, capaz de hacer música con el balón gracias a las notas de su fútbol y de trazar pases tan matemáticos como los acordes de sus melodías.



Volante izquierdo: Hermafrodito (el más in)

Hermafrodito es hijo de Hermes y de Afrodita, de quienes tomó el nombre. Siendo un chico guapete, una ninfa llamada Salmacis se enamoró de él, pero el muchacho la rechazó de manera tajante. Tanta fue la pasión que sintió la ninfa y tan ultrajada se sintió que se abrazó a Hermafrodito y suplicó a los dioses que no le separarán de tan ingrato mancebo.

Las divinidades convirtieron ambos cuerpos en uno y Hermafrodito pasó a ser un ser con atributos femeninos y masculinos a un tiempo.

Y para nosotros será aquel jugador más metrosexual, aquel que ande más preocupado por su flequillo que porque corra el balón en el terreno de juego.



Volante derecho: Ares (el más guerrero)

Pobre Ares, dios del tumulto, la fuerza bruta y la violencia: tanta rabia se le tenía que apenas nos han llegado imágenes de esta divinidad hija de Zeus y de Hera. Se hacía acompañar por otros dos dioses, Deimos y Fobo, «el terror» y «el horror».

En nuestro equipo no puede más que representar a aquel que hace de la lucha su estandarte, exento de

toda técnica y buen juego.



Extremo izquierdo: Dioniso (el fiestero)

Es el contrapunto de Apolo, pues es frecuente que represente la irracionalidad y la pasión humana. Dioniso, que nació del muslo de Zeus tras éste matar a su madre Semele, pasa por ser el inventor del vino, ese don alegre. Protector de la agricultura, el frenesí y la locura extásica, fue también el patrón del teatro. Sus seguidores (bacantes, sátiros, ménades) le celebraban mediante ritos y misterios y a través de fiestas con cierto descontrol.

En nuestro equipo será el jugador más alocado y anárquico, que tenga sus propias reglas del juego y que no se ate al esquema del resto.



Extremo derecho: Narciso (el egoísta vanidoso)

Narciso era un doncel bello a rabiar, tanto que tras mirarse vanidosamente en las aguas cristalinas de un río quedó prendado de su propia belleza y no fue capaz de volver a hacer otra cosa que no fuera contemplarse. Una ninfa, llamada Eco y castigada por alcahueta a que tan solo se escucharan las últimas letras de lo que pronunciaba de manera

repetida, se enamoró de él, que la rechazó al no considerarla digna de su guapura.

Como no puede ser de otra manera, este jugador será el vanidoso cuyo ego no quepa en el estadio de fútbol.



Delantero centro 1: Ulises (el fecundo en ardides)

Ulises, rey de Ítaca, casado con Penélope, es un ilustre héroe aqueo que luchó ante las puertas de Troya y sobresalió por su astucia. Allí donde los demás triunfaban por fuerza, él ganaba por inteligencia. Al volver de la guerra, rumbo a su patria, su barco deambuló por el Mediterráneo perdido y expuesto a mil aventuras a causa del enfado de Posidón, dios de los mares. Estos avatares se narran en la *Odisea*.

Será nuestra segunda punta, el jugador más listo dentro del terreno de juego que aprovecha cualquier medio para llegar a su fin: la victoria, ya sea siendo un ratón del área, un piscinero o, simplemente, el más inteligente (suele ser argentino o uruguayo).



Delantero centro 2: Aquiles (el killer)

Aquiles, hijo de Peleo y la diosa marina Tetis, fue un guerrero aqueo (el más fiero de todos ellos) que junto a sus mirmidones causó innumerables bajas en el ejército troyano y, a causa de su ira, tema principal de la *Iliada*, en su propio ejército, ya que según el oráculo sin él los aqueos no obtendrían la victoria y él, por un quítame allá esa esclava, se negó a combatir durante un tiempo.

Es nuestro goleador, nuestro primer punta, el matador del área.

Sistemas de juego

Cada participante podrá seleccionar uno de los siguientes esquemas:

- **4-4-2, el Canon.** El equipo clásico: Línea de cuatro, dos medio centros...
- **4-4-2, el Canon con rombo.** Otro clásico, pero con media punta en vez del doble pivote.
- **3-4-3, la Titanomaquia.** Un canto desesperado de ataque. Tres atrás, dos medio centros, dos interiores y dos extremos...
- **3-4-3, la Titanomaquia con rombo.** Aún más ofensivo que el anterior, con media punta.
- **5-4-1, el Hades.** Es el sistema defensivo por excelencia, con la línea de cinco pegadita al Can Cerbero.
- **4-1-3-2, la Catasterización.** Cuando un equipo tiene superávit de estrellas, se suele dividir el equipo en dos: los que defienden y los que atacan. Este es el caso.

- **4-3-3, el Olimpo.** El mismo caso anterior, pero el equipo no se parte, pues en vez de tener superávit de delanteros y extremos, lo hay de centrocampistas.

MINOS, SARPEDÓN Y RADAMANTIS

¿Quiénes son estos tipos?

Minos, Sarpedón y Radamantis son los personajes mitológicos que se encargan de enjuiciar las almas en el Hades, por lo cual, en este juego, serán los encargados de emitir las puntuaciones que correspondan a los jugadores y velar por el buen desarrollo de esta Mitoliga Fabulosa.

Sistema de puntuación.

Como hemos adelantado, cada jornada de Liga se procederá a la emisión de los puntos aplicables a los futbolistas que tengamos en nuestra plantilla. Las puntuaciones serán de 3, 2 y 1 puntos, pudiendo quedar desiertas alguna de ellas. Si en nuestras demarcaciones disponemos de esos jugadores, los puntos se irán sumando a un total que al final de la Liga nos dirá el equipo ganador, así como los jugadores ideales al final de la liga.

PREMIOS Y GANADORES.

Al final de la liga se hará recuento de puntos y se conocerá el ganador de cada premio. Estos premios serán los siguientes.

Argo

En honor al barco de los argonautas, en cuyas bancadas se juntaron una cantidad de héroes que no se repetiría nunca, creamos este premio. Se otorgará al equipo que reúna más puntos.

Paquito de oro

Cada equipo tendrá un hilo en el foro de Larevelación.com. En él se podrá comentar lo que sea, desde los jugadores que lo forman hasta el sistema de juego, pasando por las valoraciones de cada entrenador o participante. El hilo más popular y con mayor afición será premiado con este galardón, creado en honor de nuestro santo patrón, Baquito.

Quirón

Quirón, hijo de Crono y de la oceánide Filira, era un centauro sabio e inteligente que formó a numerosos héroes, entre los cuales se encontraban Teseo, Jasón, Aquiles o Hércules. Este premio se lo llevará el mejor entrenador, aquel cuyo perfil agrade más a todos los participantes y visitantes del concurso. Para ello, a falta de un mes para el final de la Liga, se creará una sala de votaciones en donde cada usuario podrá emitir su voto.

Tiresias

Tiresias fue famosísimo por ser el adivino más locuaz y certero de toda la mitología griega. Infallible y omnipresente, su historia es algo confusa. La más afamada nos cuenta que formó parte de una disputa ente Zeus y su esposa Hera. El dios tonante decía que en la relación sexual el que sentía mayor placer era la

mujer, mientras que Hera se cansaba de repetir que no, que era justamente al revés. Entonces llamaron como juez a Tiresias, que había sido convertido en mujer durante siete años por ver copular a dos serpientes. Al haber vivido el sexo desde las dos orillas, nadie como él para emitir el juicio, que fue el siguiente: el hombre no goza ni la décima parte que la mujer. A causa de este fallo, Hera, que era de muy mal perder, le dejó ciego, pero Zeus, para compensar la pérdida de ese sentido, le otorgó el don de la adivinación.

Pues bien, este premio se lo llevara el que, allá por febrero, adivine el campeón de la Liga, de la Copa del Rey y de Copa de Europa.