

≡ MENU

Tanga

En primer lugar habrá que decir, que hay multitud de denominaciones, no sólo en Castilla y León, sino a través de las distintas Comunidades Autónomas, quizá la más conocida sea la de Tanga, pero también se conoce como tuta (Burgos), tarusa (León), tanguilla (Soria), tángano (Salamanca), tango (Ávila), y en multitud de pueblos, comarcas, aldeas de Castilla y León de las siguientes maneras: pita, nita, tanguillo, berul, tarús, en Madrid más concretamente en la localidad de Villaviciosa de Odón se llama Chito, en el país Vasco se llama toka o tuka, en Murcia canut o caliche.

A través de las distintas investigaciones que he podido realizar, también recibe otros nombres como en torno al Pico Ocejón (Guadalajara) que se la llama traga, tanguilla y tanganilla, en la provincia de Cuenca también se la conoce como calinche, chusca, chusque, chita, bolinche, bolillo, chivata y jugar al palo, en la comunidad Aragonesa se denomina retalleta, tangonet, tella, teix, tejo, etcétera: es decir que pueden ser innumerables, aunque quizá las más conocidas son tanga, tanguilla, tuta y tarusa.

El otro elemento fundamental de este juego son los hierros que se lanzan y al igual que la tanga, dependen de la localidad en que se juegue, así recibe su denominación, los más normales son: tostón, doblón, tejo, tangos, duganes, petacos, tangillos, chanflos, piezos, doblache, chaflán, chamflones, etc.

Si analizamos la palabra tanga, no cabe duda que proceda del verbo latino "tango", que significa tocar, es fácil de observar que el objetivo principal de este juego o deporte, que para poder ganar es necesario tocar previamente la tanga.

Para averiguar su procedencia, nada mejor que el Diccionario de Autoridades que dice "Un juego entre dos o más personas, que se executa, poniendo un hueso o canto en el suelo y encima un ochavo o cuarto cada uno de los que juegan, los cuales tiran con un ladrillo o tejo desde parte determinada a derribarlos, y los gana el que los pone más cerca del tejo, que tiran" que es también como se juega a la tanga.

La historia nos muestra que cuando una sociedad alcanzó algún desarrollo, aprendió a hacer deporte: condicionado y variando según su clima, belicosidad, miseria o abundancia. Un impulso tan primario como la necesidad de saber que lleva al hombre a la filosofía y la ciencia, le introduce a jugar ejercitando su cuerpo: entonces nace el deporte.

Manuel Jesús Veleda Valledado

INTRODUCCIÓN

El deporte de la Tanga, así como CALVA, BOLOS, RANA y BILLAR ROMANO data de la época romana y reúne dos facultades del ser humano, que son: FUERZA y HABILIDAD.

Tratando de encontrar las raíces de este deporte, hay constancia de que en el siglo X, con más o menos profusión, es practicado en todas las provincias de nuestra Comunidad con diferentes nombres (TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, etc).

Este es un DEPORTE que, por su extremada sencillez prosperó en nuestros pueblos y aldeas.

Hoy, dada la gran profusión de su práctica en nuestra comunidad, y el existir de diferentes formas de juego, ha hecho que la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León unificase éstos en un Reglamento Oficial.

Nombre de las piezas de juego.

Como ya se ha señalado anteriormente este deporte recibe varios nombres y éstos van en función de las piezas de juego: TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, TOSTON, DOBLÓN, TEJO, PIEZAS.

¿Qué es la TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, etc?
Es la pieza a derribar.

¿Qué es el DOBLÓN, TOSTÓN, TEJO, PIEZA?
Son las piezas que se lanzan para derribar la TANGA y TOSTONES.

Hay diferentes formas de lanzar los tostones y cada jugador tiene su técnica, pero básicamente son dos:

- PARADO.
- EN MOVIMIENTO.

Otros factores que influyen en la calidad de tiro son:

- Buen estado del terreno.
- La forma en que el tostón realiza el vuelo.
- La concentración del jugador.
- La calidad del tostón.
- Buenas condiciones climatológicas.

El estado del terreno de juego es fundamentalmente para garantizar el buen resultado de un lanzamiento.

El terreno debe ser de tierra batida o de arena con cierto contenido de arcilla. La superficie debe ser lisa y compacta y su textura debe permitir una [fácil reparación de las zonas](#)



Tanga y tostones

afectadas. La compactación debe ser tal que permita la correcta circulación de los tostones al deslizarse sobre la pista.

La calidad del tostón es un factor de elevada importancia ya que influye en el tirador y en el tiro, entre otros: el peso, el diámetro, la lisura y el tacto.

El peso de los tostones debe estar en función de las diferentes categorías.

El diámetro del tostón se ha comprobado que debe ser de 9,50 cm ya que esta medida es la que mejor se adapta al tamaño normal o medio de la mano del tirador. La lisura y el tacto de los tostones dan sensación de seguridad, permiten tiradas con menos velocidad inicial, mejoran el "pulso" y producen, en el tacto de tener el tostón en la mano de lanzamiento, una sensación agradable.

Por último hay que hablar de la tanga y de la chapa, que aunque parecen elementos pasivos no lo son tanto ya que han de ser derribados y alejarse lo más posible para que el tostón quede siempre más cerca de la chapa que ésta de la tanga.

La madera ha de ser dura y densa, de encina, roble o cualquier otra de similares características. La chapa ha de ser de las características de una moneda de 25 pesetas, o similares.

Una vez conocidas las partes de formas de juego, pasaremos a explicar cómo con el menor esfuerzo, podemos desarrollar más fuerza y por consiguiente "pulsear mejor el Tostón" y cómo debemos agarrarlo.

Las formas de sujeción del Tostón, son las siguientes:

- Manteniendo los dedos de la mano estirados y un poco separados entre sí, asentaremos el tostón en ellos teniendo en cuenta que el final del tostón asentará en la mitad de las "yemas" aproximadamente.
- El dedo "pulgar" lo pondremos encima del tostón, aproximadamente en el centro haciendo una ligera presión con el fin de que no se nos resbale.
- Con el dedo "anular" rodearemos el tostón por el borde de su lado. La misión de los dedos anular y meñique, es la de evitar el balanceo del tostón en su recorrido hacia la tanga.

Esta forma de sujeción es válida para efectuar un lanzamiento en el cual nosotros queremos que el tostón resbale por la pista, pero si queremos que el tostón pique, hasta PICÓN, la forma de sujeción será la siguiente.

- Cerraremos los dedos índices y meñiques que sobre la mano. El dedo corazón le cerraremos apoyando su falange sobre la segunda del dedo índice puestos dichos dedos en posición, sobre el dedo corazón apoyaremos el tostón.
- Con los dedos pulgar y anular le rodearemos y ya estamos listos para efectuar un lanzamiento PICÓN.

Estas son las formas más idóneas de sujeción, aunque puede haber otras.

Formas de lanzamiento:

Una de las formas más generalizadas del lanzamiento es "a pie quieto".

- ¿Qué postura debemos adoptar para hacer un lanzamiento cómodo?

1. Deberemos abrir las piernas formando un compás(en esta postura nos tendremos que sentir cómodos), dicho compás no debe ser excesivamente abierto ni cerrado, formará un ángulo de 45° aproximadamente.
2. Con las piernas en compás flexionaremos la pierna que tengamos atrás(los jugadores que lancen con la mano derecha, será la izquierda). Bien, como decíamos, flexionaremos un poco la pierna que tengamos atrasada y la que tengamos adelantada, recta y apoyada sobre el tacón, manteniendo la puntera ligeramente alzada.
3. Giraremos un poquito el tronco hacia la mano que efectuará el lanzamiento y nos inclinaremos un poco hacia delante manteniendo el brazo en ángulo recto. En esta postura, en la cual(repetimos), nos tendremos que encontrar cómodos, debemos concentrarnos en la tanga. Una vez conseguido esto echar suavemente el brazo extendido hacia atrás hasta que esté paralelamente al suelo. En esta postura nos encontraremos dispuestos, para efectuar el lanzamiento y a partir de aquí debemos dar la orden a nuestros músculos para que sincronizadamente basculemos con energía nuestro brazo, asentar el pie adelantado, estirar la pierna atrasada y que el pie asiente sobre la puntera, enderezando y girando el tronco y conseguido esto soltar el tostón. Si queremos que el tostón nos saiga PICÓN, tendremos que efectuar los mismos movimientos sólo que el brazo lo tendremos que elevar más, hasta conseguir un ángulo con nuestro cuerpo, el brazo de unos 125° aproximadamente.

Lanzar en movimiento

La técnica es muy similar a la anterior, la única diferencia consiste en que en lugar de partir con las piernas en compás, se parte de la posición aproximada de FIRME y en el momento justo de hacer el lanzamiento, tendremos que efectuar sincronizadamente todos los movimientos anteriormente señalados, a saber: adelante la pierna, balancear el brazo y girar el tronco.

Estas son las formas más características de lanzar los tostones. Por supuesto dice el refrán: "cada maestrillo con su librillo", pero si podemos asegurar que estas dos formas son las más idóneas, porque hay un dicho que dice: "La unión hace la fuerza" y nosotros unificaremos el esfuerzo de casi todo nuestro cuerpo y lo ponemos al servicio de nuestro brazo que en definitiva será el que lance el tostón y habiendo reservado el mínimo de esfuerzo para que pulse mejor.

El Deporte de la Tanga, por la sencillez aparente que posee para su práctica y que ya se ha citado anteriormente, es muy dado a la anarquía de técnicas de lanzamiento. Hay jugadores que con los dos pies separados, uno más adelante que el otro, izquierdo por delante del derecho en el caso de los diestros y al revés en caso de zurdos, efectúan el lanzamiento aprovechando la fuerza del brazo desarrollada con un giro ligero del tronco siempre perpendicularmente a la línea de tiro y los pies dirigiendo sus puntas a la posición de la Tanga.

La mayoría de los tiradores, emplean la técnica del paso adelante, aprovechando así el esfuerzo del giro vertical del brazo y el de la inercia del adelantamiento del pie contrario al brazo de lanzamiento.

Mariano Asensio Campuzano.



Tanga terreno de juego

REGLAMENTO REGLAS DEL JUEGO.

REGLA 1. El terreno de juego y nombre de las piezas de juego.

1. El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal de tierra apisonada batida y sin obstáculos que pudieran desviar la dirección o trayectoria del TOSTÓN, en su forma de contactar con el suelo en todo su recorrido hasta la TANGA.
2. La cancha o terreno de juego de forma rectangular, comprende un área de juego de 20m de largo y 2 de ancho. Los lados largos, se llaman o denominan LÍNEAS LATERALES y las cortas LÍNEAS DE LANZAMIENTO y LÍNEA DE FONDO. Sobre esta última va colocada la TANGA. LÍNEA DE LANZAMIENTO es el lugar desde donde se lanza el TOSTÓN.

Estas medidas son para la Categoría Especial. En la Regla 13 se especifican las medidas para cada una de las categorías.

3. A cada lado de las líneas laterales hay una Zona de Seguridad de 2m de anchura. Detrás de la línea de fondo hay una ZONA DE FONDO de 5m de profundidad. Habrá un tablón de madera para mayor seguridad de los espectadores. Delante de la línea de Tiro, hay una "Zona de Lanzamiento" de 6m de anchura por 5m de longitud, libre de obstáculos. Estas zonas de Seguridad estarán libres de espectadores y jugadores, pudiendo utilizarlas sólo los jugadores o colaboradores que los Jueces designen para recoger los Tostones. En la Zona de Lanzamiento sólo podrán permanecer el equipo que en ese momento determinado tenga el turno de tirada.
4. Los tostones que se utilizarán para las pistas de tierra, son los que están establecidos en la Regla 14.1 en todas sus categorías.

REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha.

1. Se consideran elementos semifijos en la cancha o terreno de juego, la Tanga, que estará colocada en el centro de la línea de fondo. Se colocarán una clavija o clavo, clavada en la tierra para colocar la Tanga.

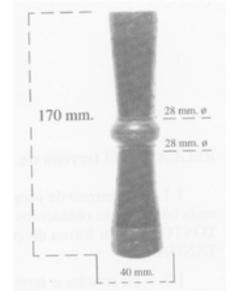
REGLA 3. Las piezas de juego.

1. La Tanga es un cuerpo de madera de una sola pieza. Se recomienda que la madera sea de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono, unidos por su base menor, cuya conjunción coincida con su anillo.

Sus MEDIDAS son:

- Altura 170mm.
- Bases 40mm de diámetro.
- Cuello o parte estrecha 28 mm de diámetro.
- Anillo del centro 40 mm de diámetro.

2. El Tostón, es un disco metálico, de hierro, terminando su circunferencia en bisel redondeado. Su peso y medida guardará relación con las diferentes categorías a las que vayan encaminadas, se encuentran en la REGLA 14.1
3. La Chapa es la pieza que se coloca encima de la Tanga. Sus medidas oscilan entre 25, 30 mm, grosor 2mm.
4. El metro se utilizará para medir en caso de duda las distancias entre la Chapa, la Tanga y el Tostón.
5. Las piezas, serán las establecidas por la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León y que está recogido en este Reglamento.



Medidas de la Tanga

REGLA 4. De los jugadores.

1. El equipo está formado por dos jugadores, sólo hombres, sólo mujeres o mixto. Cada Agrupación podrá tener un volante.
2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego, al menos un jugador.
3. Si al comenzar la partida, un equipo, sólo hace acto de presencia un jugador, este jugador podrá hacer los lanzamientos que a él le correspondan anotándole a él los puntos conseguidos y a su compañero cero puntos en todas las tiradas.
4. Si al comenzar la partida, un equipo la empieza con un solo jugador, y en el transcurso de la misma llegara su compañero, éste entrará a efectuar sus lanzamientos cuando le toque su turno, habiendo perdido todas las tiradas que se hayan efectuado, apuntándole cero en las que no ha efectuado.
5. Se podrá efectuar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.

REGLA 5. Orden de tirada.

1. El orden de tirada para cada equipo se efectuará por sorteo.

REGLA 6. Número de tiradas.

1. El número de tiradas se establece en 16. Cada jugador dispondrá de dos tostones, por tirada, cada vez que le corresponda por orden de tirada. Le corresponde a cada equipo un total de 32 lanzamientos por partida, es decir, 64 tostones por equipo.
2. Los componentes de cada equipo tirarán seguido uno detrás de otro. El equipo comenzarán con la Tanga levantada.

REGLA 7. Duración De la partida

1. La partida se considera finalizada, cuando cada uno de los equipos haya efectuado sus correspondientes tiradas. Quedando campeón el equipo que haya obtenido mayor puntuación.
2. En caso de empate de dos equipos o más, se harán tres tiradas 6 Tostones por cada jugador, 12 por cada equipo. Si sigue habiendo empate, se jugará al fallo de todos los equipos que hayan empatado retirándose la Chapa de encima de la Tanga.

REGLA 8. Puntuación.

1. Tirar la Tanga: dos puntos, siempre que se la dé con el Tostón.
2. Sacar CAMA: dos puntos. La palabra será todo.
3. En cada jugada, el jugador puede hacer un máximo de ocho puntos.
4. Cuando la Chapa se encuentre a la misma distancia del Tostón y de la Tanga, será de cuatro puntos.
5. Cuando el Tostón esté en contacto con la Tanga, si la distancia existente entre la Chapa y el Tostón es menor que la distancia ente Chapa y la Tanga, será de cuatro puntos. Si por el contrario la distancia es mayor no será nada y por consiguiente será CAMA. La medida se tomará siempre desde el punto más cercano entre la Tanga y el Tostón a la Chapa.
6. Cuando la Chapa se encuentre más cerca del Tostón que la Tanga, se considera como válida de cuatro puntos.
7. Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa ha salido desplazada y ésta no se encuentra, la jugada se dará válida con cuatro puntos.
8. Si el Tostón pega a la Tanga, y ésta se rompe en dos, se tomará como bueno el trozo mayor de la Tanga, fuese cual fuera su posición con relación a la Chapa. Entendiéndose como roto, algo que no sea un astillamiento.
9. Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa o Tanga sale desplazada fuera de la pista de juego, la jugada se dará válida con cuatro puntos (todo).
10. Cuando la Chapa es derribada por el Tostón, y la Tanga queda de pie, a jugada seguirá su curso normal. Cuando esto ocurre, la chapa quedará donde haya sido desplazada por el Tostón, hasta que hayan realizado todos los lanzamientos dicho equipo.
11. Cuando la Tanga es derribada por el Tostón, y ésta sale despedida y vuelva a quedar de pie, la jugada seguirá su proceso normal, dando como buena la pegada.
12. Todas las jugadas ambiguas o fuera de lo establecido en este reglamento, la decisión será de los jueces y su decisión será irrevocable.

REGLA 9. Penalizaciones

1. Cuando al efectuar un lanzamiento el jugador correspondiente sobrepasa la línea de tiro con el pie o pisara dicha línea, será contabilizada la tirada como nula y por consiguiente si hubiese conseguido algún punto, éste o éstos no contabilizarán. Además dicho Tostón será retirado del terreno de juego en esa jugada. Si esto ocurriese con el primer Tostón el jugador podrá lanzar su segundo lanzamiento, la penalización será igual que con el primer lanzamiento. En ambos casos la Tanga y la Chapa, se pondrán en la misma posición en la que se encontrara antes de efectuar dicho lanzamiento.
2. Si durante la celebración de la partida o una vez acabada ésta, se descubriera la suplantación de un jugador inscrito, por otro que no lo está, ese equipo será sancionado con la descalificación de la partida.
3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador o representante, mediante insultos o gestos ofensivos, será amonestado por el árbitro, mostrándole tarjeta verde. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará.

REGLA 10. Categorías.

1. Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características, serán las establecidas en las bases de Competición.
2. Todos los jugadores de las diferentes categorías podrán solicitar mediante escrito el pertenecer a una categoría superior, nunca a una inferior. Se entiende por máxima categoría la denominada ESPECIAL.
3. La inscripción en la categoría elegida durará todo el campeonato y no podrá inscribirse durante ese tiempo en NINGUNA otra.

REGLA 11. Jueces.

1. El equipo arbitral estará formado por dos Jueces (Principal y Auxiliar). El Juez Principal estará situado en la Línea de Fondo, siendo sus funciones las de comprobar la posición de cada uno de los Tostones con respecto a los demás, dictar al Anotador de Mesa la puntuación obtenida por el jugador de turno, solicitar el concurso de jugadores para la devolución de Tostones, así como tomar todas las decisiones en los casos dudosos. El Juez Auxiliar o Juez de Línea de Lanzamiento comprobará que se cumple el REGLAMENTO. En esa línea llamará a los jugadores por orden de tirada establecida y asesorará al Juez Principal.
2. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.
3. Causas que pueden ocurrir para que un juez árbitro pueda suspender una partida:
 - Por las inclemencias del tiempo – lluvia, granizo, nieve, frío intenso, viento, etc.
 - Terrenos en malas condiciones – charcos, hoyos, barro, cantos, piedras, arbustos, matorrales, etc.
 - Causas imprevisibles.

En cualquier de estos casos, será el juez el responsable de tomar las medidas oportunas en dicha partida en colaboración con responsables de los clubs.

REGLA 12. Formas de juego.

1. Los componentes del equipo tirarán seguido uno detrás de otro, según el orden establecido en el acta del partido.
2. El jugador lanzará el Tostón desde la zona de tiro establecido para ello.
3. Podrán efectuar el lanzamiento, a pie parado o en movimiento.
4. El jugador no puede sobrepasar la línea de tiro con el pie o pisar dicha línea.
5. Sacar cama TODO es tener el Tostón a menos distancia de la Chapa que ésta de la Tanga.
6. Una vez que se saca cama todo es obligatorio subir de nuevo la Chapa a la Tanga y colocar ésta en su sitio.
7. Cada equipo en su orden de tirada comenzará con la Tanga levantada y colocada en su sitio.
8. Para que la Tanga sea concedida como pegada, esta operación será mediante contacto directo del Tostón con la Tanga. No será como válida la tirada con cualquier otro elemento, arenilla, piedra, etc.
9. El juez medirá en todas las ocasiones que estime necesarias, dicha medición, se hará siempre desde el punto más cercano entre ambas piezas.
10. Al jugador que durante el transcurso de las tiradas se le fuesen los Tostones fuera del campo no serán válidos.

11. Si la Tanga pega en el Juez o en sus colaboradores, se le concederá al jugador la jugada completa de cuatro puntos.
12. Si los Tostones, Tanga o Chapa, pegasen en algún jugador, espectador, o cualquier elemento semifijo que exista, la jugada será válida como se quede el Tostón, la Tanga y la Chapa, siendo su proceso natural.

REGLA 13. Medidas del terreno de juego.

1. En las categorías ALEVÍN, INFANTIL, JUVENIL y TERCERA EDAD el terreno de juego será el mismo que en la CATEGORÍA ESPECIAL(Regla 1.Terreno de Juego 1.1, 1.2 y 1.3).
 - ALEVÍN.....12 metros.
 - INFANTIL.....14 metros.
 - JUVENIL.....18 metros.
 - TERCERA EDAD..... 18 metros.
 - ESPECIAL(A, B y C)....20 metros.
 - MUJERES.....16 metros.

REGLA 14. Medidas y pesos de TOSTONES.

1. Dadas las especiales características de estas piezas, su proceso de elaboración, densidad de material empleado, etc., los pesos y medidas que a continuación se dan, siempre serán aproximados, aunque con muy pequeñas variaciones.
 - ALEVÍN.....65 mm 300 gramos.
 - INFANTIL.....70 mm 400 gramos.
 - JUVENIL.....80 mm 600 gramos.
 - TERCERA EDAD..... 90 mm 600 gramos.
 - ESPECIAL(A, B y C)....95 mm 700 gramos.
 - MUJERES.....70 mm 500 gramos.

REGLA 15. Uniformidad.

1. Todo Club o Agrupación deberá asistir uniformado, entendiéndose por tal, que todos los componentes de dicho Club o Agrupación deberá tener el mismo distintivo.
2. Todo Club o Agrupación que no acepte estas normas quedará descalificado en el acto.