



# REVISTA DE ESTUDIOS MONTEÑOS



Nº. 81

Asociación Cultural Montes de Toledo

---

---

# REVISTA DE ESTUDIOS MONTEÑOS

---

---

*Montes de Toledo*. Boletín de régimen interior de la Asociación Cultural Montes de Toledo. 1º Trimestre de 1998. Nº. 81. Redacción: Puerta del Cambrón. Dirección Postal: Apdo. 89. Toledo.- Director: Ventura Leblic.- Consejo de Redacción: Junta Directiva.- D.L.: TO. 172/1978. Imp. Ediciones Toledo, S.L.

## *Juegos autóctonos o deportes populares*

Los deportes populares como otras viejas costumbres que han pasado de generación en generación durante siglos, son una manifestación cultural más, que en nuestra comarca se encuentra en fase de desaparición. Sin embargo otras regiones españolas y castellanas trabajan por su recuperación, e incluso las introducen como asignatura algunas obligatorias en pruebas regladas por las administraciones autonómicas educativas. En Castilla-La Mancha también hubo al comienzo de su andadura, un importante esfuerzo para recuperar los deportes autóctonos, pero al parecer aquello quedó dormido y sin suficiente promoción institucional. Creemos que es hora de recuperarlos como ha sucedido con la petanca (juego popular francés, por cierto).

Los reglamentos que hoy publicamos desarrollan los esquemas y normas de juego de cuatro especialidades que tuvieron implantación en nuestra comarca, con ellos queremos reivindicar una mayor atención por parte de nuestras autoridades para evitar su extinción, incluso su promoción en ámbitos escolares o generales con el fin de recuperar estas manifestaciones de la cultura del pueblo, y no recurrir exclusivamente a lo foráneo en detrimento de lo nuestro. No creemos que una de las señas de identidad de los castellano manchegos sea el olvido fácil de una cultura que siendo tan española como la de otras regiones merezca la marginación.

Hoy empleamos la mayor parte de nuestra revista a este tema para contribuir en lo posible a su recuperación, teniendo como base inicial los deportes populares que se encuentran activos en Castilla y León, semejantes, cuando no iguales, a los de nuestra región y comarca.

## Noticias de la Asociación

**FONDO DOCUMENTAL.-** En los próximos días el fondo documental acumulado durante veinte años por nuestra Asociación se depositará en la Biblioteca Regional. Llevará el nombre de MONTES DE TOLEDO. Recoge documentos relacionados con la vida municipal, parroquial, historia, espectáculos, fotografías, prensa, bibliografía... de los 35 pueblos de nuestro ámbito. Allí se pondrán a disposición del público que los desee consultar ya que nosotros no podemos prestar con regularidad este servicio.

El Fondo Documental Montes de Toledo, se irá incrementando con el nuevo material que genere la Asociación proveniente de la comarca. Aunque trataremos con las autoridades responsables, conseguir que el Fondo esté abierto a incorporaciones directas que puedan ser realizadas desde cualquier instancia monteña.

**EXPOSICIÓN SOBRE BIBLIOGRAFÍA DE LOS MONTES DE TOLEDO.-** A finales de febrero quedará instalada en la Biblioteca Pública de Toledo situada en el Paseo del Miradero, la II Exposición Bibliográfica de los Montes de Toledo. El material que se expone fundamentalmente es el editado por la Asociación durante veinte años y los pueblos monteños, tanto monografías como publicaciones periódicas, folletos turísticos, etc... donde se apreciará el esfuerzo de la Asociación y otras entidades por divulgar nuestra tierra a través del impreso.

Para los amantes de la bibliografía regional es un buen momento para conocerla en un ámbito territorial circunscrito a nuestra comarca, donde encontrarán ejemplares raros, curiosos, agotados y otros que se pueden adquirir.

La exposición se mantendrá hasta finales de marzo.

**CICLO DE CONFERENCIAS.-** La Asociación está desarrollando durante el mes de febrero un ciclo de conferencias sobre folklore provincial en cuatro Centros de Cultura Popular correspondientes a otros tantos barrios toledanos.

### NOTA DE LA ASOCIACIÓN:

**Reglamentos de los Deportes Autóctonos.** Hemos querido dedicar este número a los deportes autóctonos que tenemos constancia de haberse celebrado en nuestra comarca; incluso aún quedan vecinos de nuestros pueblos que han jugado y tienen recuerdo de ellos. La publicación de estos reglamentos es una invitación a su recuperación.

Tomado de «Reglamentos de los Deportes Autóctonos de Castilla-León» Ed. Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla-León. Diseño y composición: Francisco Domínguez Domínguez. Coordinado por Gregorio García Melgar. Delegación Provincial de Zamora, 1991.

## REGLAMENTOS DE LOS DEPORTES AUTÓCTONOS

### Calva

Una vez situados sobre el terreno, se inspecciona el mismo porque existe una serie de factores que pueden influir en el desarrollo de la competición. Entre estos factores podemos distinguir la dureza del terreno, la orientación del mismo respecto del viento, la situación del sol, las sombras, etc...

El paso siguiente será el estudio del lanzamiento del «marro» o «morrillo» y las diversas modalidades que existen, dentro de la propia variedad de lanzamientos que el jugador pueda realizar.

Dentro de las modalidades del marro, tenemos que tener en cuenta unas medidas máximas y mínimas, tanto de longitud como de peso, por lo que se explica la variedad de formas y tamaños.

En el juego de la calva, debemos distinguir diferentes aspectos que determinan la precisión del lanzamiento:

#### 1. Situación en la pista

El jugador tiene que situarse a la distancia que crea conveniente, pero sin sobrepasar la línea trazada en la pista. Este límite queda definido antes de haber soltado el morrillo, es decir, si esto no se realiza, la tirada queda anulada.

#### 2. Movimiento de inercia

Existen varios tipos de movimiento, y según éstos, el jugador necesitará dar dos, tres o más pasos antes de lanzar el marro. El movimiento va a depender del lanzamiento elegido, la costumbre, etc... Con relación a estos aspectos, se han adoptado diferentes maneras de lanzar que, además, forman parte de la concentración del jugador.

#### 3. Adaptación al marro

El marro es la clave del jugador por ser la pieza que equilibra y compagina el esfuerzo físico y el control de cada jugador. Para que su dirección sea «pulseada», el marro debe formar un arco correcto y tener una trayectoria horizontal, sin oscilaciones.

Los marros son redondos u ovalados dependiendo, en primer lugar, de las costumbres de cada zona y, en segundo, de la adaptación. Evidentemente, cada jugador tiene sus preferencias y utiliza uno u otro según los resultados obtenidos.

El marro debe estar centrado en la mano porque su peso debe estar equilibrado. Su situación depende de la velocidad del lanzamiento. El jugador sujetará el marro con mayor o menor firmeza, dependiendo de la velocidad de lanzamiento que quiere obtener. Este aspecto guarda estrecha relación con el movimiento de salida o inercia que será proporcional, según la modalidad.

#### 4. Principios de movimiento

Antes de iniciar el primer paso, el jugador tomará una referencia de salida para calcular la distancia a recorrer que no sobrepasase la línea de salida sin haber soltado el marro. Al mismo tiempo que inicia el movimiento, el jugador debe concentrarse en la tirada y liberarse de todo aquello que le pueda distraer: el ruido de ambiente, los movimientos próximos de compañeros y adversarios, etc... Este aspecto es vital, ya que, el menor descuido equivale a una pérdida del control sobre la concentración.

#### 5. Los pasos

Como citábamos anteriormente, cuantos más pasos podamos dar, mayor elasticidad tendrá el cuerpo y, de esta manera, se facilita la tirada porque el esfuerzo es mínimo. Sin embargo, el movimiento es más rápido y forzado si se dan menos pasos.

#### 6. Lanzamiento del morrillo

Cada jugador tiene su forma de lanzar el morrillo, por costumbre o por la distancia a la que se coloca la línea de salida. Sin embargo, es obligatorio que, en el momento de soltar el morrillo, el pie contrario de la mano que lanza sea el punto de apoyo en el suelo. Este pie es la base sobre la que reposa el esfuerzo del lanzamiento y asegura un lanzamiento equilibrado.

Los dedos de la mano juegan un papel importante en la salida y la perfección de la tirada va a depender de la posición de los mismos. Van a ser la parte de las extremidades superiores que sujetan el morrillo, es decir, cuando el pulgar se suelta la sujeción deja de bloquear el morrillo. El marro puede salir deslizado por las cuatro yemas de los dedos restantes. Con esta ejecución se pretende dar la mayor horizontalidad posible al morrillo.

El marro adquiere una mayor velocidad cuando el brazo que le sujeta se desliza hacia atrás para, de esta manera, darle un mayor recorrido y velocidad. Esto permite disminuir el esfuerzo físico en su lanzamiento.

#### 7. La postura de la calva

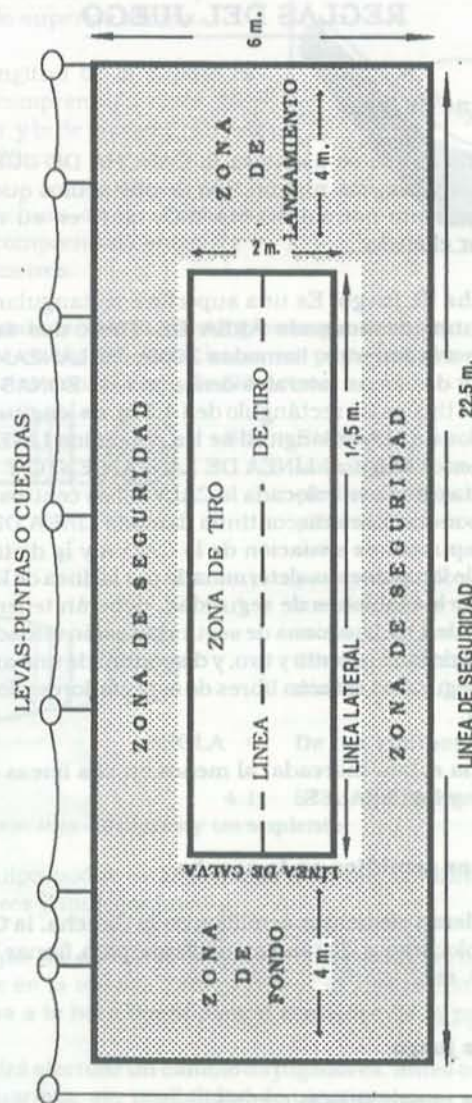
El Reglamento exige que la calva forme un ángulo determinado. El lugar donde ésta se sitúa debe estar despejado y su orientación debe ser perpendicular a la línea de salida, de manera que, la calva debe seguir la alineación divisoria de la pista.

#### 8. El jugador de calva

El jugador de calva se debe encontrar en buena forma física para poder soportar los entrenamientos y la competición.

Cuando el jugador se inicia, recibirá algún consejo de otro jugador experimentado o de un entrenador. Aprenderá a lanzar el marro, acompasando sus pasos, encontrar la manera más sencilla de lanzar y aplicarla a la práctica, perfeccionando así la tirada. De esta manera se estimulará, ya sea en una categoría o en otra.

JOSE GARCIA BENITO



## REGLAS DEL JUEGO

### REGLA 1. El terreno de juego

- 1.1. El terreno donde se asentará la CANCHA DE JUEGO, será de tierra horizontal y liso, sin ningún tipo de obstáculos que puedan impedir el desplazamiento normal del MARRO, tanto en su recorrido por el aire como por el suelo.
- 1.2. **La cancha de juego.** Es una superficie rectangular que comprende un área central denominada ÁREA DE TIRO, dos áreas situadas frontalmente a la anterior, llamadas ZONA DE LANZAMIENTO Y ZONA DE FONDO y dos áreas laterales denominadas ZONAS DE SEGURIDAD. El área de tiro, es un rectángulo de 14,5 m. de longitud por 2 m. de ancho. A los lados de mayor longitud se les denomina LÍNEAS LATERALES y a los de menor longitud LÍNEA DE LANZAMIENTO Y LÍNEA DE FONDO. Sobre esta última va colocada la CALVA. Los centros de éstas líneas irán unidas por otra línea discontinua llamada LINEA DE CALVA que determina los puntos de situación de la CALVA y la distancia de tiro. La zona de lanzamiento, determinada por la línea de lanzamiento, la línea de fondo y los tabloncillos de seguridad, deberán tener al menos una profundidad de 4 m. Las zonas de seguridad están situadas a uno y otro lado de la zona de lanzamiento y tiro, y dispondrá de una anchura de 2 m. Esta zona de seguridad estarán libres de espectadores y formarán los pasillos de vuelta.
- 1.3. La Cancha estará mareada, al menos en sus líneas de CALVA, LANZAMIENTO y LATERALES.

### REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha

- 2.1. Se consideran elementos semifijos en la Cancha, la CALVA y TRONCOS que se colocarán a distancia suficiente para frenar los MARROS, MORRILLOS, etc...

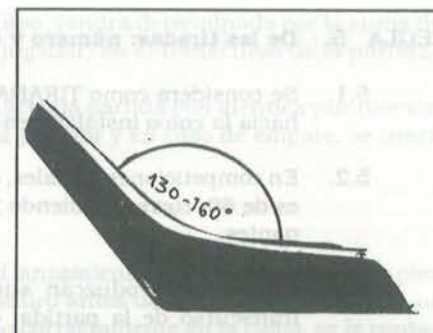
### REGLA 3. Piezas de juego

- 3.1. La pieza a impactar es la CALVA.
- 3.2. LA CALVA. Es un cuerpo de madera de una sola pieza en forma de ángulo, con una abertura comprendida entre 130° y 160°.

Al lado inferior del ángulo, que es el que irá apoyado sobre el suelo se le denomina *zapata* y al lado superior *alzada*.

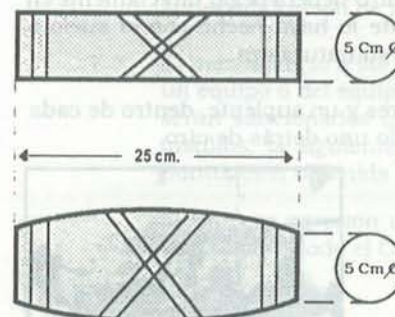
La longitud de la *zapata* estará comprendida entre 25 y 30 cm. y la de la *alzada* será de 20 a 25 cm.

La anchura de la *zapata* estará comprendida entre 7 y 8 centímetros.



Calva con medidas

La *alzada* tendrá el mismo grosor que la *zapata*, si bien puede ir ligeramente en disminución hacia su parte superior y terminar en forma cilíndrica con 3-4 cm. de diámetro.



Marros y medidas.

- 3.3. El MARRO es la pieza que hay que lanzar hacia la CALVA. Puede ser de piedra o hierro, cilíndrica u ovalada. Su peso mínimo es de 1.500 gr. No pudiéndose utilizar *marros* inferiores a este peso y dejando a elección del jugador el uso de un *marro* superior al mínimo establecido. Sus medidas son: Longitud, 25 cm. máximo; diámetro, 5 cm. mínimo.

### REGLA 4. De los equipos y los jugadores

- 4.1. El equipo se compone de CUATRO jugadores: tres titulares y un suplente.
- 4.2. El equipo podrá estar formado sólo por hombres, sólo mujeres o por hombres y mujeres (mixto).
- 4.3. Para que un equipo previamente inscrito en la competición, pueda participar en la misma, deberá contar al menos con TRES jugadores en la cancha a la hora fijada para el comienzo de la partida.
- 4.4. Se podrá efectuar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.
- 4.5. Dentro de la Categoría Especial existen dos grupos: Categoría A (Primera División) y Categoría B (Segunda División).

## REGLA 5. De las tiradas: número y orden de las mismas

- 5.1. Se considera como TIRADA a cada uno de los lanzamientos del *marro* hacia la *calva* instalada en la cancha de juego.
- 5.2. En competiciones oficiales, el número de tiradas por equipo en la partida es de 60, correspondiendo 20 a cada uno de los *tres* jugadores participantes.
- 5.3. Cuando se produzcan sustituciones de un jugador por otro en el transcurso de la partida, el jugador entrante cubrirá el número de tiradas que al jugador saliente le faltaran para completar las 20 tiradas reglamentarias.
- 5.4. El orden de tiradas para cada equipo se establecerá por sorteo.
- 5.6. Para que el impacto sea correcto, el *marro* deberá pegar directamente en la *calva*, es decir sin que previamente lo haya hecho con el suelo o cualquier obstáculo, fuera cual fuere su naturaleza.
- 5.5. El equipo compuesto por *tres* jugadores y *un* suplente, dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.
- 5.7. A fin de establecer contacto con la cancha, antes de comenzar las tiradas oficiales y cuando los árbitros lo dispongan, los jugadores podrán realizar *dos* tiradas, sin que el resultado de las mismas sea contabilizado.
- 5.8. El jugador lanzará el *marro*, desde la zona de tiro establecida para ello.
- 5.9. Podrá efectuar el lanzamiento, a pie parado o en movimiento.
- 5.10. El jugador no puede sobrepasar la línea de tiro con el pie o pisar dicha raya antes de haber lanzado el *marro*.



Jugador efectuando una tirada.

## REGLA 6. Puntuación

- 6.1. A cada jugador se le asignará un punto por cada tirada que su *marro* impacte correctamente en la *calva*.

- 6.2. La puntuación total de cada equipo, vendrá determinada por la suma de los puntos obtenidos por cada jugador, en el transcurso de la partida.
- 6.3. Cuando *dos* o más equipos finalicen la partida con idéntica puntuación se fijarán *tres* tiradas para cada jugador y en caso de empate, se tirará al fallo.

## REGLA 7. De las penalizaciones

- 7.1. Cuando un jugador al efectuar el lanzamiento, con cualquiera de sus pies pisase o sobrepasase la línea de tiro antes de que el *marro* salga de su mano, aunque realice el impacto correctamente en la *calva*, se le contabilizará la tirada *ceros* puntos.
- 7.2. Si durante la celebración de la partida o una vez finalizada la misma se descubriera la suplantación de un jugador previamente inscrito en un equipo, por otro que no lo estuviera, dicho equipo será sancionado con la descalificación de la partida.
- 7.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales, por parte de un jugador, de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, serán sancionados con la resta de *un* punto. Si persistiesen dichos insultos, la siguiente sanción será de *dos* puntos, que restarán a la puntuación obtenida por dicho equipo.

Si hubiese agresión a algún Juez, la sanción será descalificación del equipo para todo el Campeonato.

# Tanga, Chito o Caliche

## INTRODUCCIÓN

Este DEPORTE, así como los BOLOS, CALVA, 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, etcétera).

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

Hoy dada la gran profusión de su práctica en nuestra Comunidad y al existir diferentes formas de juego, la FEDERACIÓN REGIONAL DE DEPORTES AUTÓCTONOS, a unificado éstos en un REGLAMENTO OFICIAL.

### Nombre de las piezas de juego

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

—¿Qué es la TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, etc..?

—Es la pieza a derribar.

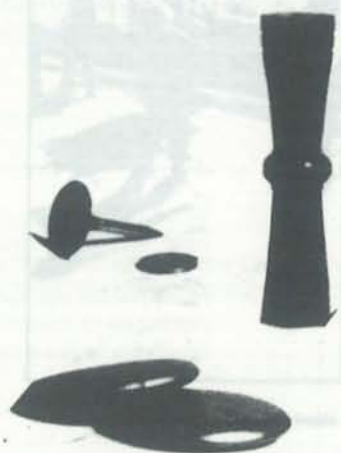
—¿Qué es el DOBLÓN, TOSTÓN, TEJO, etc..?

—Son las piezas que se lanzan para derribar la TANGA, etc...

Para simplificar, llamamos a estas piezas: TANGA y TOSTONES.

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

- PARADO
- EN MOVIMIENTO.



Tanga y Tostones

Otros factores que influyen en la calidad de tiro son:

- El terreno de juego
- La forma en que el tostón realiza el vuelo
- La concentración del jugador
- La calidad del tostón
- El estado del terreno

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

El tostón una vez lanzado, debe realizar el vuelo de forma que la cara inferior del mismo esté durante todo el recorrido paralela a la superficie de la pista, cualquier giro que el tostón tenga en su vuelo se transformará en un desvío al impactar contra el terreno pudiendo sacrificarse de esta forma el buen fin del lanzamiento.

La concentración del tirador, como en cualquier lanzamiento y mucho más en uno de precisión, debe constituir un objetivo permanente ya que de esta disciplina depende fundamentalmente una buena coordinación de movimientos y por lo tanto una puntería aceptable.

Los jugadores que no estén efectuando el lanzamiento deben permanecer en silencio, alejados de las zonas de tiro y evitar estar en movimiento.

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
- El tacto

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

El diámetro del tostón se ha comprobado que debe ser de 9 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 «pulseo» y producen en el acto de tener el tostón en la mano de lanzamiento un sentimiento agradable.

Por último hay que hablar de la *tanga* y de la *moneda*, 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 moneda que ésta de la tanga.

La madera ha de ser dura y densa, de encina, de roble o cualquier otra de similares características.

La moneda ha de ser de 25 pesetas, o una chapa de similares características.

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 agarrar correctamente éste.

#### Las formas de sujeción del Tostón, son las siguientes:

1. 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.
2. 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.
3. 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*.



Sujeción del TOSTÓN.

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, o sea PICÓN, la forma de sujeción es la siguiente:

1. Cerraremos los dedos «índice» y «meñique» 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*.
2. 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 lanzamientos:

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

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

- 1.º Debemos 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 45º aproximadamente.

- 2.º Con las piernas en compás flexionaremos la pierna que tengamos atrás (en los jugadores que lancen con la mano derecha, esta pierna será la derecha y el que lance con la izquierda, será la izquierda). Bien, como decía, 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.º Giraremos un poquito el tronco hacia la mano que efectuará el lanzamiento y nos inclinaremos un poco hacia adelante manteniendo el brazo en ángulo recto.
- 4.º En esta postura, que repito, nos tendremos que sentir 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 adelante, hasta quedar horizontal al suelo nuestro brazo, asentar el pie adelantado, estirar la pierna atrasada y que el pie asiente sobre la puntera, enderezar y girar el tronco y conseguido esto soltar el *tostón*. Si queremos que el *tostón* nos salga 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 125º aproximadamente.



Ejecución de una tirada.

#### También se puede lanzar en movimiento

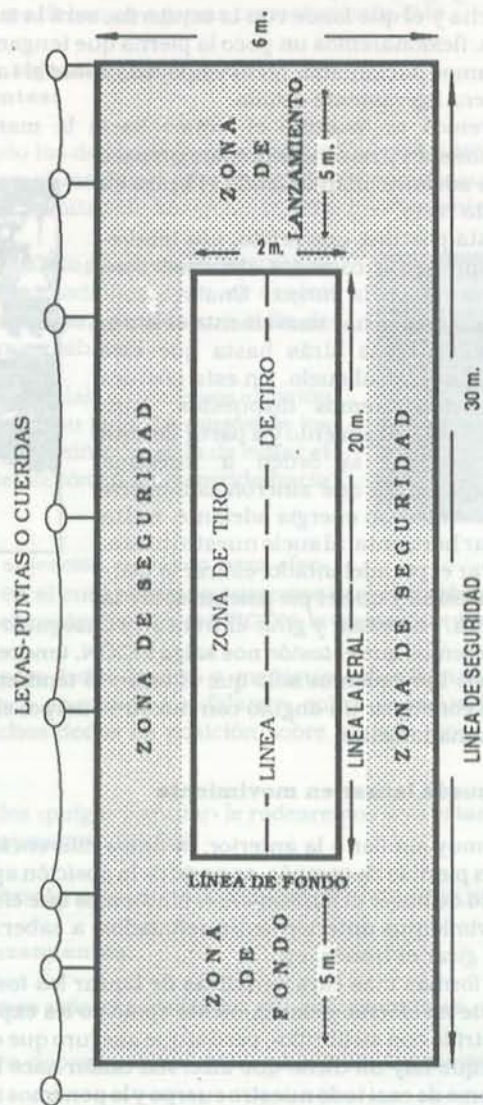
La técnica es muy similar a la anterior, la única diferencia consiste en que en lugar de partir con las piernas en compás, se parte de la posición aproximada de FIRME y en el momento justo de hacer el lanzamiento, tendremos que efectuar sincronizadamente todos los movimientos anteriormente señalados,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

Estas son las formas más características de lanzar los *tostones*. Por supuesto que habrá alguien que no efectúe el lanzamiento como yo les explico, pues como dice el refrán: «cada maestrillo con su librillo», pero sí que aseguro 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 debiendo reservarle el mínimo de esfuerzo para que pulse mejor.

MARIANO ASENSIO CAMPUZANO



### Características del terreno de juego



## REGLAS DEL JUEGO

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

- 1.1. 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.
- 1.2. La cancha o terreno de juego de forma rectangular, comprende un área de juego de 20 m. de largo y 2 de ancho.

Los lados largos, se llaman o denominan **LÍNEA LATERALES** y los cortos **LÍNEA DE LANZAMIENTO** y **LÍNEA DE FONDO**, sobre ésta 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.

- 1.3. A cada lado de las *línea laterales* hay una Zona de Seguridad o Pasillo de Seguridad de 2 m. de anchura.

Detrás de la línea de fondo hay una **ZONA DE FONDO** de 5 m. de profundidad. Habrá un tablón o madera para mayor seguridad de los espectadores.

Delante de la *línea de Tiro*, hay una «Zona de Lanzamiento» de 6 m. de anchura por 5 m. 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 el Tostón.

En la *Zona de Lanzamiento* sólo podrán permanecer el *equipo* que en ese momento tenga el turno de tirada.

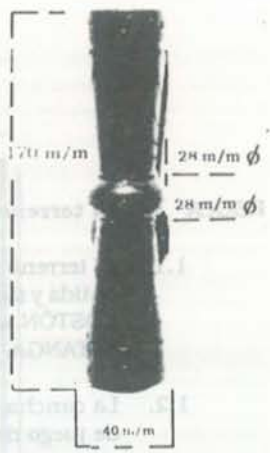
### REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha

- 2.1. Se considera elemento semifijo en la cancha o terreno de juego, la *Tanga*, que estará colocada en el centro de la línea de fondo.

Se colocará una clavija o clavo, clavada en la tierra para colocar la *Tanga*.

**REGLA 3. Las piezas de juego**

3.1. 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.



Medidas de la TANGA.

**SUS MEDIDAS SON:**

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

3.2. 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 encuentra en la REGLA 14 - 1.

3.3. La *Chapa o Moneda*, es la pieza que se coloca encima de la *Tanga*, pudiendo utilizarse una moneda de 25 pesetas o chapa de características similares.

3.4. El metro se utilizará para medir en caso de duda las distancias entre la *Chapa* a la *Tanga* y *Tostón*.

3.5. Las piezas serán las establecidas en este REGLAMENTO para todos los equipos.

**REGLA 4. De los jugadores**

4.1. El equipo se compone de *dos* jugadores y *un* suplente. El equipo podrá estar formado: sólo por hombres, sólo mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

4.2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos *dos* jugadores.

4.3. 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**

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

**REGLA 6. Número de tiradas**

6.1. El número de tiradas se establece en *doce*. 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 *cuarenta y ocho* lanzamientos por partida.

6.2. Los componentes de cada equipo tirarán seguido uno detrás de otro. El equipo comenzará con la *Tanga* levantada.

**REGLA 7. Duración de la partida**

7.1. La partida se considera finalizada, cuando cada uno de los equipos hayan tirado *cuarenta y ocho* lanzamientos en *doce* tiradas, quedando campeón el equipo que haya obtenido mayor puntuación.

7.2. En caso de empate se harán *tres* tiradas, *seis tostones* cada jugador, *doce* por equipo.

**REGLA 8. Puntuación**

8.1. Tirar la *Tanga*: *un punto*, siempre que se la dé con el *Tostón*.

8.2. Sacar *CAMA*: *dos puntos*. La palabra será *todo*.

8.3. En cada jugada, el jugador puede hacer un máximo de *seis puntos*.

8.4. Cuando la *Chapa* se encuentre a la misma distancia del *Tostón* y de la *Tanga*, será de *tres puntos* (todo).

8.5. Cuando el *Tostón* esté en contacto con la *Tanga*, si la distancia existente entre la *Chapa* y el *Tostón*, es menor que la distancia entre *Chapa* y la *Tanga*, será de *tres puntos* (todo). 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*.



Jugada de *CAMA*.

8.6. Cuando la *Chapa* se encuentre más cerca del *Tostón* que la *Tanga*, se considera como válida de *tres puntos*.

8.7. 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 *tres puntos*.

## REGLA 9. Penalizaciones

9.1. Cuando al efectuar un lanzamiento el jugador correspondiente sobrepase la línea de tiro con el pie o pisara dicha línea de tiro, 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.

9.2. Si durante la celebración de la partida o una vez acabada ésta se descubriera la suplantación de un jugador inscrito previamente por otro que no lo está, ese equipo será sancionado con la descalificación de la partida.

9.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte de algún jugador de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, serán sancionados con la resta de *un punto*. Si persistiesen dichos insultos, la siguiente sanción será de *dos puntos*, que se restarán a la puntuación obtenida por dicho equipo.

Si hubiese agresión a algún Juez, la sanción será la descalificación del equipo para todo el campeonato.

## REGLA 10. Categorías

10.1. Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características son:

- ALEVINES
- INFANTILES
- JUVENILES
- TERCERA EDAD
- ESPECIAL A y B

10.2. Las edades que componen las distintas categorías son:

- ALEVINES ..... hasta 11 años
- INFANTILES ..... 12 a 14 años
- JUVENILES ..... 15 a 18 años
- TERCERA EDAD ..... desde 60 años
- ESPECIAL (A y B) ..... 19 a 60 años

10.3. 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.

10.4. La inscripción en la categoría elegida durará todo el campeonato y no podrá inscribirse durante ese tiempo en NINGUNA otra.

## REGLA 11. Los Jueces

11.1. El equipo arbitral estará formado por dos Jueces-Árbitros (Principal y Auxiliar) y un Auxiliar Anotador de Mesa.

El Juez Principal estará situado en la Línea de Fondo, siendo sus funciones las de comprobar la posición de cada una de las piezas con respecto a las 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.

11.2. En Competiciones Provinciales, los Jueces serán designados por las Delegaciones Provinciales de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

En Competiciones Regionales Oficiales, los Jueces serán designados por la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León. En cualquier otro Campeonato si es solicitado a la Delegación Provincial, ésta designará dichos Jueces. En todos los casos se informará a la Federación Regional, asimismo dichos Jueces levantarán Acta de los resultados del Campeonato e informarán del desarrollo de la misma.

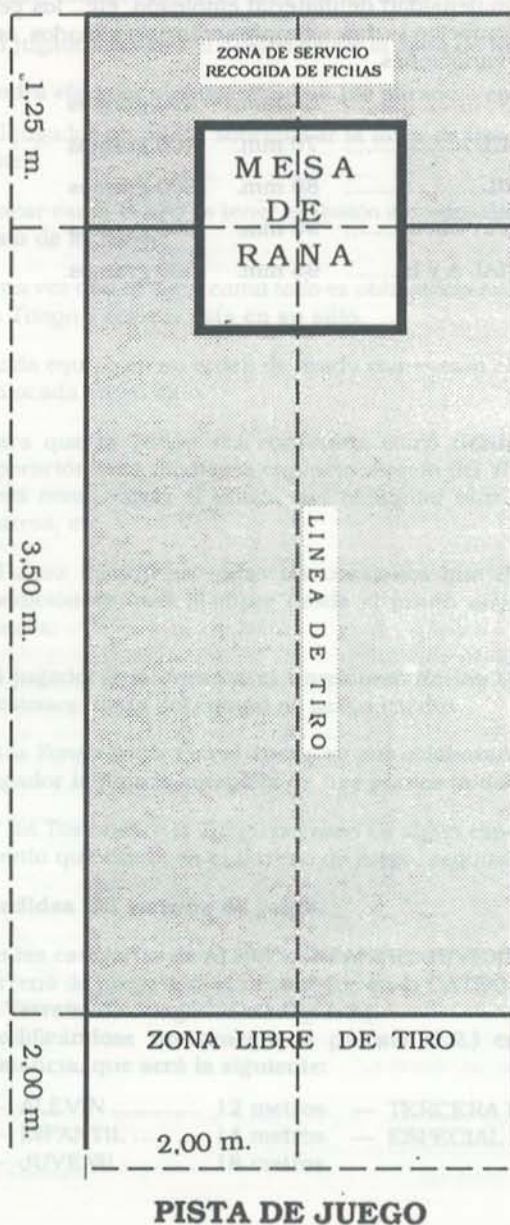
11.3. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que le acredite como tal.



Distintivo de Juez-Árbitro.



# Rana



## REGLAS DEL JUEGO

### REGLA 1. Elementos de juego

#### 1.1. Los elementos de juego son:

- Mesa de Rana.
- 10 fichas o discos de hierro (PETANCOS).

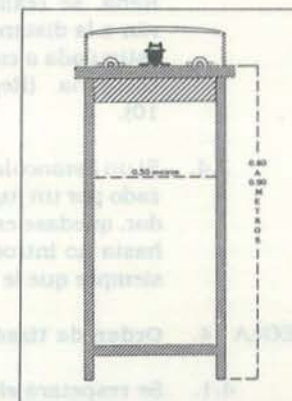
#### 1.2. La Mesa de Rana debe ser preferentemente de madera, a fin de evitar ruidos. Se pueden emplear otros materiales como el hierro. La mesa debe tener 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos.

#### 1.3. La Mesa de Rana se compone:

- Rana en el centro de la Mesa.
- Molino en la parte anterior de la Rana.
- Dos puentes situados en los laterales del frontal.
- Cinco agujeros sin obstáculos.

#### 1.4. Las dimensiones de la Mesa son:

- Altura de 80 a 90 cm.
- Largo y ancho 50 X 50 cm.
- La pista de juego debe tener un área longitudinal de 7 metros. por 2 de ancho. (Pág., 34).



Mesa de Rana

#### 1.5. Las dimensiones y pesos de los Petancos son:

- Redondos de Ø 38 mm.
- 7 mm. de grueso aproximadamente.
- Sobre 60 gramos de peso.

### REGLA 2. Jugadores

#### 2.1. El equipo se compone de dos jugadores y un suplente. El equipo podrá estar formado: sólo por hombres, sólo mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

#### 2.2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en

el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos dos jugadores.

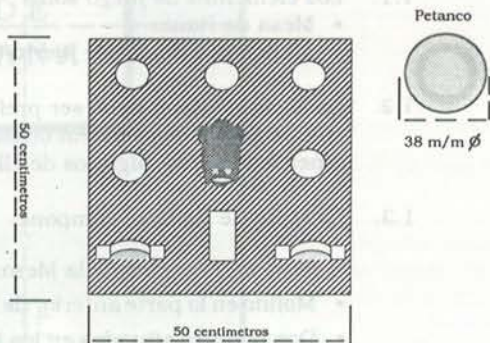
- 2.3. Se podrá efectuar un cambio de jugadores antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro:

### REGLA 3. Forma de juego

- 3.1. Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.

- 3.2. Todo jugador que al lanzar el *Petanco* esté pisando la raya éste no cantabilizará.

- 3.3. Los lanzamientos a la boca de la Rana, se realizarán a la distancia estipulada a cada categoría (Regla 10).



- 3.4. Si un *Petanco* lanzado por un jugador, quedase en la boca de la *Rana*, molinillo, etc., el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador, con ayuda de otro *Petanco*, y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada.

### REGLA 4. Orden de tiradas

- 4.1. Se respetará el orden de salida.
- 4.2. Durante el desarrollo de la partida, podrá alterarse el orden de tirada entre los componentes de un mismo equipo, siempre que al final de la misma, todos hayan lanzado el mismo número de fichas.

### REGLA 5. Duración de la partida

- 5.1. Cada jugador lanzará diez *Petancos* o discos por tirada.
- 5.2. Las partidas se jugarán a diez tiradas.
- 5.3. Todos los jugadores usarán los mismos *Petancos* y Mesa de Rana, durante la partida.

VENTURA LEBLIC GARCÍA  
DE NAVAHERMOSA

Los orígenes.

NOTAS HISTÓRICAS  
SOBRE  
LA IGLESIA PARROQUIAL  
DE  
NAVAHERMOSA

La parroquia de Navahermosa, al decanato de la voladura y a la parroquia de Navahermosa. Aunque nunca publicada, una iglesia primitiva se hace insuficiente para albergar la creciente población que en poco más de un siglo, entre 1414 y 1418, se eleva a casi trescientos vecinos.

Ignoramos cuando esta iglesia se erige en parroquia, quizá pueda ser en el pontificado del Cardenal Cisneros, fecha en que se reorganizan algunas comunidades de la comarca como San Pablo y se establece la sede de los límites de Toledo.

Se trata bajo la advocación de San Miguel Arcángel que es objeto de culto en los melichanos, atunes, en los lugares vegetales y de otros vecinos. Su culto es muy antiguo en el lugar, en el decir de Caro Baroja, y es documentado desde los primeros siglos de la reconquista, siendo considerado santo señor de los godos. En Toledo fundamente el motivo de buscar en San Miguel la protección del nuevo pueblo.

TOLEDO  
1998

## NOTAS HISTÓRICAS SOBRE LA IGLESIA PARROQUIAL DE NAVAHERMOSA

### Los orígenes.

Los orígenes de una iglesia en Navahermosa debemos buscarlos asociados al establecimiento de algunos ballesteros y colmeneros en las confluencias del arroyo de las Cañadillas o de la Zorra, con otros cursos de agua torrencial que discurrían entre afloraciones graníticas que hoy se encuentran bajo la Plaza del Ayuntamiento y entre los callejones Alto y Bajo de la Iglesia y la Calle del Arco. Aquí a pie de cantera comenzó a edificarse una pequeña iglesia que ocupó quizás parte del solar de la actual.

Sin embargo y anterior al nacimiento de este pueblo, en sus aldeas predecesoras, también hubo iglesias documentadas en las Relaciones de Felipe II de 1576. Subsistieron hasta su despoblamiento en fechas imprecisas en el siglo XV, centuria en la que desaparece Cedenilla, aldea de la que hemos conocido las ruinas de su pequeña iglesia que han permanecido hasta hace unos años. A mediados del s. XV, aparece en los documentos una nueva población, Navahermosa, que debió tener una iglesia, cuyos restos arquitectónicos fueron aprovechados para levantar sobre alguna de sus estructuras la iglesia actual.

La economía de la nueva población prospera gracias al desarrollo de la industria y comercio del carbón, miel, caza, leña y ganadería. Acuden nuevos pobladores y la iglesia primitiva se hace insuficiente para albergar la creciente sociedad navahermoseña que en poco más de un siglo, entre 1444 y 1576 la integran cerca de trescientos vecinos.

Ignoramos cuándo esta iglesia se erige en parroquia, quizá pudo ser en el pontificado del Cardenal Cisneros, fechas en que lo consiguen algunas comunidades de la comarca como San Pablo y se estabiliza la población de los Montes de Toledo.

Se puso bajo la advocación de San Miguel Arcángel que es objeto de culto en las montañas, alturas, en los lugares agrestes y de difícil acceso. «Su culto es muy castizo en la Península» al decir de Caro Baroja, y se documenta desde los primeros siglos de la Reconquista, siendo considerado santo tutelar de los godos. En ello debió fundamentarse el motivo de buscar en San Miguel la protección para el nuevo pueblo.



## Reconstrucción de la Iglesia.

La actual iglesia comienza a construirse hacia 1563 siendo contratadas sus obras el 19 de noviembre de este año al maestro cantero Ambrosio Aguilera y al constructor Pedro de Robledo bajo las trazas del arquitecto Hernán González, ayudante de Covarrubias que había trabajado en las iglesias de Menasalbas, Puebla de Montalbán, Torre de Esteban Hambram, Hospital de Tavera en Toledo, etc... El proyecto incluía la edificación prácticamente completa de una iglesia que comenzaría con los arcos torales, pilastras adosadas con pedestales. Se abrirían ventanas en los testeros de los brazos del crucero y se realizarían hornacinas o capillas con bóvedas artesonadas, y otra serie de detalles que aparecen descritos en las condiciones de Hernán González. Muchos de ellos no se llegarían a efectuar.

Nicolás Vergara sucedió a González como arquitecto en el arzobispado y concluyó los trazos de esta iglesia a finales del siglo XVI construyendo la nave central de cañón con lunetos y el medio limón de cúpula. Estos elegantes trazos fueron a juicio de Fernando Marías, realizados por «algún maestro local que despersonalizó el proyecto inicial» o quizás fueron las posteriores restauraciones y ampliaciones del templo las que distorsionaron el trazado del proyecto. Su arquitectura es sobria y elegante, conserva la desnudez escurialense en sus pilastras toscanas de fuste cajeado que sostienen una cúpula elíptica que se traduce al exterior en un sencillito cimborrio rectangular que en opinión de F. Marías «hace pensar que la capilla mayor fuera a estar cubierta originalmente con una bóveda de crucería». Los brazos del crucero están cubiertos por una bóveda de medio cañón abriéndose en sus testeros sendos ventanales «imitación de las ventanas de Tavera». El presbiterio trapezoidal se cierra con una bóveda esquinada de tres paños que recuerdan una vaga influencia gótica. Siguiendo al autor antes citado «la aportación de este edificio a la arquitectura toledana es su casi total falta de ornamentación debida seguramente a penurias económicas que a una voluntad de estilo».

El libro más antiguo de bautismos está fechado en 1568, cinco años más tarde de iniciar las obras. En este mismo año, la iglesia continúa edificándose y el culto quizás se mantenía en el recinto de la iglesia primitiva. Algunas mandas testamentarias las aplican a estas labores.

La atención pastoral de la parroquia estuvo apoyada por los frailes del Castañar y San Pablo a juzgar por las partidas sacramentales que firman y legados en los testamentos de vecinos de Navahermosa del siglo XVI. Estas mismas fuentes nos descubren que se continuaba enterrando en la iglesia parroquial de San Miguel y que existen altares, aún estando en obras, lo

que nos afianza en la idea de una utilización de la iglesia primitiva simultánea a la nueva en construcción.

La vida parroquial continúa y al menos conocemos la existencia de cofradías como la del Santísimo Sacramento, Santa Caridad, Nuestra Señora y San Sebastián fechadas por vez primera en 1568.

En 1573 se da sepultura quizá en el templo nuevo, al bachiller Salamanca, cura de Navas de Estena y natural de Navahermosa.

Las mandas continúan aportando cantidades para el acarreo de piedra, para sus puertas (1571), adquisición de ropas litúrgicas (1574), y otros elementos para el culto junto a las que benefician al Hospital de la Caridad, como la que se recoge en 1576.

Otro registro del primer libro de difuntos nos da la noticia del fallecimiento en 1575 de Juanes de Arandia que había sido maestro cantero de esta iglesia y trabajado también en el monasterio de El Escorial, dejando por albaceas al Hospital de Illescas y la parroquia de Navahermosa.

Nos encontramos en 1602 y aún continuaban las obras. Las campanas se colocaron y bendijeron el 25 de abril de 1609 por el obispo Melchor Soria de Vera, auxiliar del Cardenal Fernando de Austria, quien puso a la mayor de nombre San Miguel, a la mediana San Marcos y a la pequeña Santa María. Es muy posible que las bóvedas y el cuerpo del nuevo templo estuvieran acabados al principio de esta centuria. Tenemos noticias de que en 1613 se cerró la bóveda de la nave central. No obstante la fábrica debió finalizarse en el primer cuarto del siglo XVII.

En 1630 se pedía licencia para fundir una nueva campana de cuatro quintales por haberse quebrado la anterior.

En el interior del nuevo templo fueron colocados los retablos de la iglesia vieja en los que se debió mantener el culto a la Virgen de Gracia (1679) apareciendo otros nuevos como el dedicado a la Virgen del Rosario, advocación de la que tenemos noticias desde 1588. El altar debió estar situado fuera del presbiterio quizá en el brazo del crucero donde se encuentra hoy; junto a él se enterraban sus devotos o cofrades.

En 1601 se documentan varias sumas para destinarlas a la construcción de un trono a la Virgen de Gracia que debió ocupar un lugar preeminente en la nueva iglesia, con un culto muy especial por ser la primera imagen de la Virgen en Navahermosa. Aunque debió popularizarse la advocación del Rosario.

Los registros de defunción y enterramientos de los primeros libros nos describen también el aspecto del interior del templo desde finales del siglo XVI. Así a los sacerdotes se les enterraba junto a «las gradas del altar mayor» (1573) y a los fieles en el resto de la iglesia, «junto a los escaños»

(1572), «en el cuerpo de la iglesia junto al altar de San Pedro» (1641), «bajo la lámpara den Santísimo» (1641), «en el lugar más desocupado» (1642), «junto al altar de Nuestra Señora» (1643), «junto al altar de San Francisco» (1643), «junto a la pila del agua bendita» (1647), «junto al púlpito» (1647), «junto al escaño de la Justicia al lado derecho de la Capilla Mayor» (1647), «junto a la puerta de la iglesia» (1646), «a un lado del altar de la Virgen del Rosario» (1646), «junto al altar de Nuestra Señora en la Capilla Mayor» (1651), «junto al altar del Santo Nombre de Jesús en la Capilla Mayor» (1651), «junto a la pila del agua bendita al entrar a mano derecha» (1653), «bajo la tribuna de la iglesia» (1654).

En esta primera etapa de la configuración y dotación del templo se cita como hemos visto el altar mayor al que se accedía subiendo unas gradas debiendo ocupar el actual ábside. La Capilla Mayor en su sentido amplio ocupaba el crucero donde se situaban los altares de la Virgen del Rosario y Santo Nombre de Jesús bajo un arco. En la única nave se distribuirían los altares de San Pedro a la derecha y San Francisco a la izquierda. Los escaños o bancos de la justicia o autoridades, se situaban junto al altar de San Pedro.

La única puerta estaba situada al mediodía. Hacia 1680 se abrió otra en el muro del poniente. A los pies del templo, lugar que debió ocupar la iglesia vieja, existía una tribuna.

En 1620 se solicitó a Juan Ruiz de Castañeda la construcción de un retablo sobre el que se informa el 27 de agosto de este año. En 1622 Juan Lucas de Melgar dorador y estofador de Talavera informa para realizar una custodia. El 25 de octubre de 1632 se encargó a Diego Cerdán, ensamblador y a Pedro López pintor, la obra de un trono que se «ha de hacer de pintura y dorado para Ntra. Sra. del Rosario, lo que contratan con el mayordomo de la cofradía».

De 1675 procede un interesante documento que nos describe el retablo del altar mayor que aún estaba sin dorar y ocupaba todo el testero de la capilla. Se contrató su terminación con José Risel y Manuel de Salas que deberían desarmarlo y dorarlo, pintar y estofar sus figuras «con buena y fina encarnación». No menciona qué imágenes estaban distribuidas en el retablo, salvo un Santo Cristo y un San Miguel. Deberían encargarse cuatro pinturas en lienzo y fijarlas en los huecos del retablo que representarían a la Anunciación, Nacimiento, Adoración de los Reyes y Visitación, que serían ejecutadas por Carreño.

Como se observa, todo el siglo XVII, es un período en el que la iglesia se «viste», es decir, se dota de altares, en los que intervienen artistas de primer orden como Castañeda y Carreño en el altar mayor, se encargan

otras obras menores, objetos para el culto, orfebrería, ornamentos, etc...

El visitador eclesiástico de 1661 dice que el edificio «es bueno y fuerte» pero manda hacer una vidrieras para las tres ventanas que tiene la iglesia «porque está oscura», dato curioso ya que hoy tiene dos más en la nave central pero que no debían existir en aquel año y las tres a las que hace referencia el visitador debieron ser las dos del crucero y la posterior sobre el coro, que al mandar poner cristales para que entrase la luz, entendemos que debían permanecer cerradas aunque con alguna pequeña abertura para ventilación.

En este mismo año regía la parroquia el Dr. D. Miguel Solano natural «del reino de Navarra» con grado de doctor en Teología por la Universidad de Zaragoza, acompañado por el presbítero D. Bartolomé Juárez capellán de Ánimas y el sacristán de mismo nombre, quizás padre del anterior, muy mayor de 83 años y ciego que se ocupaba de tocar el órgano.

Posiblemente en este siglo XVII se habían fundado varias capellanías, la más antigua correspondía a la del Dr. Lorenzo García, canónigo de Segorbe, (¿navahermoseño?) con cargo de dos misas por semana. La seguía en antigüedad la capellanía de Ánimas fundada por el Concejo de este lugar, con sesenta ducados de renta más o menos, según las limosnas, atendidas por un capellán y una llamada Congregación y Esclavitud de las Benditas Ánimas del Purgatorio. Otra más fundada por el Dr. D. Sebastián Rodríguez Corroto del hábito de San Juan, comisario del Santo Oficio de la Inquisición y natural de este lugar, dotada con 300 rls. de renta, siendo sus patronos los alcaldes de Navahermosa. Por último la de Juan Rodríguez con 800 mrs. para misas, instituyendo por patronos a la justicia del lugar. Cinco patronatos más y las cofradías del Santísimo, Virgen del Rosario, Santo Nombre de Jesús, Santa Caridad, San Miguel, San Juan y San Sebastián, contribuían con sus pobres rentas y limosnas que recaudaban entre los cofrades y vecinos, a mantener el culto, introducir mejoras, ornato y conservación del templo a lo largo de la historia.

La población experimenta un considerable aumento en la segunda mitad del siglo XVIII pasando de 105 vecinos, 400 habitantes aproximadamente, a 1.500 habitantes. El templo de una sola nave quedaba pequeño, razón por la cual se acometieron las grandes obras de ampliación que le proporcionaron el aspecto actual. La primera se inicia en 1726, por la «estrechez del templo», abriendo una capilla de planta cuadrada al lado del Evangelio en el crucero «frente al púlpito», de 18 pies de larga, para venerar una imagen de Cristo con la Cruz a cuestas. En la guerra de la Independencia sirvió de enterramiento a los religiosos fallecidos pertenecientes a las comunidades toledanas refugiadas en esta población.

A la nave central se le adosaron otras dos laterales a costa de los vecinos, quienes acordaron en concejo abierto el 4 de abril de 1773 «por la necesidad que había de ensanchar la iglesia por lo estrecha que es y tener acreditada la experiencia que día de concurso, no caben una buena parte de las muchas personas que hay en este lugar, acordó se hiciese una nave en la dicha iglesia y que como particulares y sin la intervención de los caudales del concejo se obligaron a conducir y poner a pie de obra los materiales de piedra, teja, ladrillo, cal y arena que para ello se necesitasen...» Primero se amplió la nave izquierda cuya bóveda se cerró en 1784.

No pasó mucho tiempo cuando se acomete la obra de la construcción de otra nave paralela con puerta a la calle. Cerrándose su bóveda en 1787.

El Ayuntamiento y la Parroquia acuerdan fundar una capilla dedicada a las Benditas Ánimas en 1763 estableciéndose en las constituciones una carga para misas, procesión, remuneración de los capellanes (se preferían a los naturales de Navahermosa) y se mantendría con las limosnas y los bienes eclesiásticos de la capellanía, abonando el Ayuntamiento el déficit anual de sus propios. La capilla adosada al lado derecho del crucero, fue ampliada con un ábside en 1799.

El camarín de la Virgen de la Soledad con cúpula de media naranja adornada con cartelas, ángeles y alegorías de la pasión fue construido en 1776 para el culto y mayor decoro de su altar.

A expensas de los fieles se habían construido cuatro retablos ese mismo año con sus mesas de altar, dos laterales a la capilla mayor de «estilo romano» y otros dos en el cuerpo de la iglesia. En 1776 se mandaba a Juan Félix de Luna dorar la mesa del altar mayor a semejanza de las dos laterales. En esta fecha se dice que la iglesia «está bien reparada, surtida de ornamentos y que tiene sobrantes mil escudos».

El 13 de enero de 1786 se desprendió parte de la cornisa de cantería de la Capilla Mayor rompiendo la bóveda. Se reparó en el mismo año.

Entrado el S. XIX, el mayordomo de la iglesia Ángel Jiménez Dávila propone en 1825 la modificación del proyecto de bajar el coro al suelo por tapar los dos arcos frente a las entradas de la iglesia, dejándola sin ventilación y propone colocarlo detrás del presbiterio, y el órgano colocarlo en el crucero sustituyendo uno de los altares con camarín, para instalar el mecanismo de los fuelles. La contestación es un informe de Don Leonardo Clemente, arquitecto miembro de la Real Academia de San Fernando, Director de la Real Academia de Sta. Isabel, etc., que visita el templo en ese mismo año encontrándolo en un estado «indecente e indecoroso de un santuario» por el grado de deterioro de su fábrica, relacionando las obras de reparación que necesitaba de manera urgente y necesaria, tasándolo en 7.390 reales.

Esta obra debía consolidar las cubiertas y espadaña, bajar el coro a la base sin tapar los arcos, reparar la media naranja, bóvedas y arcos, dar de yeso todos los lienzos de pared, reparar los deterioros de capilla y sacristía y reparar las puertas y ventanas, se debía también descubrir el osario y dotarlo de albañales para el agua.

Fue la reparación más importante de este siglo, a pesar de las vicisitudes con los asentistas y maestros de obra que no cumplieron con lo contratado lo que les valió sucesivos expedientes hasta concluirlo a plena satisfacción del arquitecto el 28 de octubre de 1827.

En este período de obras el citado arquitecto sustituyó la vieja espadaña de tres huecos por una pequeña torre cuadrada con chapitel y ventanas para las campanas, apenas conocida ni recordada por la vida efímera que tuvo, ya que en 1828 los temporales casi acabaron con ella. Los daños fueron irreparables, y el arquitecto insistió en su reconstrucción según los planos primitivos y a costa de los contratistas que la levantaron, ya que los materiales y el desconocimiento de la «buena práctica de la albañilería» habían sido los causantes reales del perjuicio. Estos no se hicieron cargo de su reconstrucción y debió continuar el estado precario hasta que fue demolida en 1860.

En 1898 siendo cura párroco D. Santiago Benayas del Castillo y Alcalde D. Juan Francisconi y debido a las gestiones del Diputado en Cortes por el distrito de Torrijos al que pertenecía Navahermosa, D. Manuel Benayas Portocarrero, obtuvo del Ministerio de Gracia y Justicia una consignación económica para levantar la torre que hoy conocemos, sobre la planta de la antigua capilla de S. Francisco, debiéndose reforzar gran parte de su estructura.

No podemos pasar por alto, ya que supuso otro episodio histórico que afectó gravemente al templo y su patrimonio, el incendio, saqueo y destrucción de todo el mobiliario religioso entre los meses de julio y agosto de 1936, no quedando otra cosa que las paredes. El archivo que no estaba en la iglesia, y muy pocos objetos de culto pudieron salvarse.

### La Iglesia hoy.

En el año 1939 se inicia la recuperación del patrimonio de la Parroquia. Con la vuelta del párroco D. Antonio Castro se inicia la limpieza y adecentamiento del edificio tapando algunos huecos de ventana que habían sido abiertos, consolidando zonas deterioradas, solando de nuevo toda la planta, se desmontó un refugio antiaéreo en el atrio de la iglesia y con la

participación de pintores, proyectistas y maestros de obra que se encontraban en la Navahermosa de la postguerra, resurge lentamente una nueva iglesia que en muy poco se parecía a la anterior, al menos en su riqueza artística.

Se levanta el altar mayor de regustos neogóticos, muy al estilo en boga en el primer cuarto de siglo. El retablo es armonioso donde la ebanistería juega un papel primordial. Es un conjunto de tres calles con dos hornacinas en las laterales y una central donde una repisa de fuertes y decorados canes soportan un Corazón de Jesús de talla, copia del que existe en la iglesia de los Jesuitas de Toledo. Remata el conjunto un San Miguel. Con la reforma litúrgica se desmontó un elegante tabernáculo cuya estructura sobresalía del retablo sobre el presbiterio y daba volumen al conjunto.

A la izquierda del crucero se encuentra un magnífico retablo del S. XVIII atribuido a Germán López, gran imaginero del barroco toledano, en el que se venera la imagen de la Virgen del Rosario. Procede de la iglesia de San Felipe Neri de Toledo. Ha sido estudiado por el académico Sr. Nicolau Castro en su obra *Escultura toledana del S. XVIII*, en la que dice que «se impone la calidad de los detalles, el virtuosismo de las formas vegetales de las ménsulas y la gracia y vitalidad de sus inconfundibles cabezas y querubines». El retablo original fue despojado de un lienzo con la figura de la Virgen Dolorosa para abrir una hornacina que albergase la imagen de la patrona de Navahermosa. También perteneció a este retablo el bello manifestador obra también de Germán López que se colocó en el altar mayor. La imagen de la Virgen del Rosario es un incarnario siendo de talla la cabeza y las manos obra de D. Higinio Villaverde.

El retablo que ocupó este lugar se comunicaba con un camarín de bella cúpula con relieves alegóricos a la Virgen, donde después de 1939 fue colocado el batisterio. Posiblemente debió estar adornado con pinturas al fresco como ocurre en todos estos espacios. En él se guarda una talla en madera de un Cristo resucitado.

El retablo de la derecha del crucero es una obra de escayola o estuco, con elementos artísticos conseguidos mediante el vaciado o copia de los originales del retablo anterior. No exento de gracia por su volumen, proporciones y diseño, podríamos calificarlo como dentro de las corrientes del eclecticismo que recoge ideas de varios estilos especialmente el barroco, dotando al conjunto de una interesante originalidad. Sólo el color negro utilizado en exceso altera la obra que nos transmite un cierto pesimismo. En este altar se venera una imagen de la Virgen Dolorosa, y ocupó el mismo lugar que el desaparecido retablo dedicado a la misma advocación que comunicaba con su camarín ya descrito, donde se guarda hoy el archivo parroquial.

La estancia es una de las pocas que nos han llegado del templo anterior, casi en su estado original, junto con el de la Virgen del Rosario. Fue antigua sacristía.

La capilla que se abre a la derecha, conocida modernamente como «de los mártires», estuvo dedicada desde su construcción en el siglo XVIII a las Benditas Ánimas del Purgatorio, fundada como hemos señalado por el Ayuntamiento y la Parroquia. Después de 1798 alojó la imagen del Cristo de las Maravillas. Presidió la entrada a esta capilla un fresco de la Virgen del Carmen y hoy lo hace en su interior una magnífica talla de Cristo Crucificado de tamaño natural, y hasta ahora de artista anónimo del S. XVIII, posiblemente de la escuela madrileña. Procede también al parecer, de la iglesia de San Felipe Neri donde presidió acompañado de un San Juan y una Virgen que hoy se encuentran en la Parroquia de Sto. Tomé de Toledo, el culto de la Escuela Cristo.

La capilla está dividida en dos estancias, la primera es de planta cuadrada con cúpula y dos altares modernos y la segunda ocupa el ábside en donde se encuentra un retablo análogo al descrito de la Dolorosa con ambiente de panteón, columnas salomónicas pintadas de negro y remates vegetales, como las paredes que rodean al altar, restando luz y escondiendo la talla entre lámparas y una penumbra que no favorece su contemplación. Una baranda neogótica de buen diseño toledano separa ambos espacios.

A la entrada de la capilla, una imagen de talla de un santo fundador, posiblemente Santo Domingo, «convertido» en San Antón, de buena factura y bellas proporciones, atribuido a Germán López. Escuela barroca toledana, S. XVIII.

En el lado opuesto, otra capilla con cúpula, más antigua y de mayor notoriedad arquitectónica que la de Ánimas. Está dedicada a Cristo con la Cruz a cuestas. Posee tres retablos carentes de interés artístico. La imagen de mayor relevancia es una talla de la Inmaculada también del S. XVIII que presenta una gran mutilación en el cabello y vuelo del manto. Preside la capilla una imagen de su titular con manos y cara de buena talla.

Otra pieza a destacar en esta parroquia es el órgano barroco que se conserva en el coro. Procede del monasterio de las Comendadoras de Santiago de Toledo. En el «secreto» descubrimos la fecha y autor del mismo en una inscripción que dice: ESTE ÓRGANO LO HIZO DON FRANCISCO ANTONIO DÍAZ, SIENDO COMENDADORA DOÑA BEATRIZ TRIVIÑO Y CARVAJAL, Y SU MAYORDOMO DON DIEGO FERNÁNDEZ, RACIONERO DE LA SANTA IGLESIA DE TOLEDO PRIMADA DE LAS ESPAÑAS. TOLEDO Y JUNIO 23 DEL AÑO DEL SEÑOR DE 1775.

La caja se aloja bajo un arco de medio punto con guirnaldas de rosas,

rocallas, palmas, y surtidores. En la tapa del teclado una cruz de Santiago, y en su interior unas pinturas populares algo deterioradas. Este magnífico órgano de 17 registros fue restaurado por D. Luis del Val, organero de Madrid, financiado por la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha y el Ayuntamiento de Navahermosa, recuperando una «sonoridad graciosa y brillante» a juicio del organista navarroseño, Antonio Román Rufo.

La sacristía guarda tres lienzos, uno de San Agustín, otro de una Virgen Dolorosa sobre una tabla, y un tercero, posiblemente el de más interés, una Virgen del Sagrario, quizás traída por la devoción del ajofrinero D. Ángel García de Blas.

En cuanto a la orfebrería destaca una cruz procesional de punzón toledano, de plata con un San Miguel en relieve, sin duda la mejor pieza de cuantas existen en la iglesia. Y una cruz de altar de no menos mérito aunque más pequeña que la anterior, barroca del siglo XVIII.

Por último otra de las «joyas» de la Parroquia es su archivo, cuyos libros guardan la historia del pueblo y de nuestras familias desde el S. XVI hasta hoy. Se conservan todas las series de libros sacramentales y papeles de cofradías antiguas con expedientes matrimoniales desde el S. XVIII.

Resumiendo, este templo parroquial ha sido en el tiempo lo que los navarroseños desearon cuando modificaron su planta con ampliaciones, enriquecieron su patrimonio, lo cuidaron y restauraron. Aquí se bautizaron, casaron y enterraron nuestros padres, aquí se guarda una parte importante del patrimonio histórico-artístico de Navahermosa aparte de su función religiosa. Ahora como en otros momentos de su historia, o de nuestra historia, necesita una importante intervención para restaurarlo, adecentarlo y hacerlo confortable, devolviendo al edificio su vieja dignidad y prepararlo para ponerlo en las manos de las nuevas generaciones de navarroseños en la frontera del S. XXI.

## BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

- ANUARIO DIOCESANO DEL ARZOBISPADO DE TOLEDO. 1930.
- GUTIÉRREZ GARCÍA BRAZALES, M.: *Artistas y artífices barrocos en el Arzobispado de Toledo*. Caja de Ahorro Provincial de Toledo. 1982.
- LEBLIC GARCÍA, V.: *Historia de Navahermosa*. IPIET. Toledo 1984.
- LEBLIC GARCÍA, V.: *Historia y culto a la Virgen del Rosario*. Edt. Cofradía. Toledo 1977.
- MARIAS, F.: *La arquitectura del Renacimiento en Toledo (1541-1631)*. IPIET-CSIC. Madrid 1986.
- NICOLAU CASTRO, J.: *Escultura toledana del siglo XVIII*. IPIET. Toledo, 1991.
- PORRES DE MATEO, J. Y OTROS: *Descripciones del Cardenal Lorenzana*. IPIET, Toledo, 1986.
- RODRÍGUEZ MARTÍN, J.M.: «Iglesia parroquial de Navahermosa. Dorado del retablo» Boletín de la A.C. Montes de Toledo. 37, 17-19. 1987.
- VIÑAS Y PAZ: *Relaciones histórico geográficas... hechas por iniciativa de Felipe II. Reino de Toledo*. Tomo II. Madrid 1963.

## ARCHIVOS

### ARCHIVO HISTÓRICO PROVINCIAL

- Protocolos: 1432, 1597, 9619, 9620.
- Catastro del Marqués de la Ensenada. Estado eclesiástico. Navahermosa. H. 422.

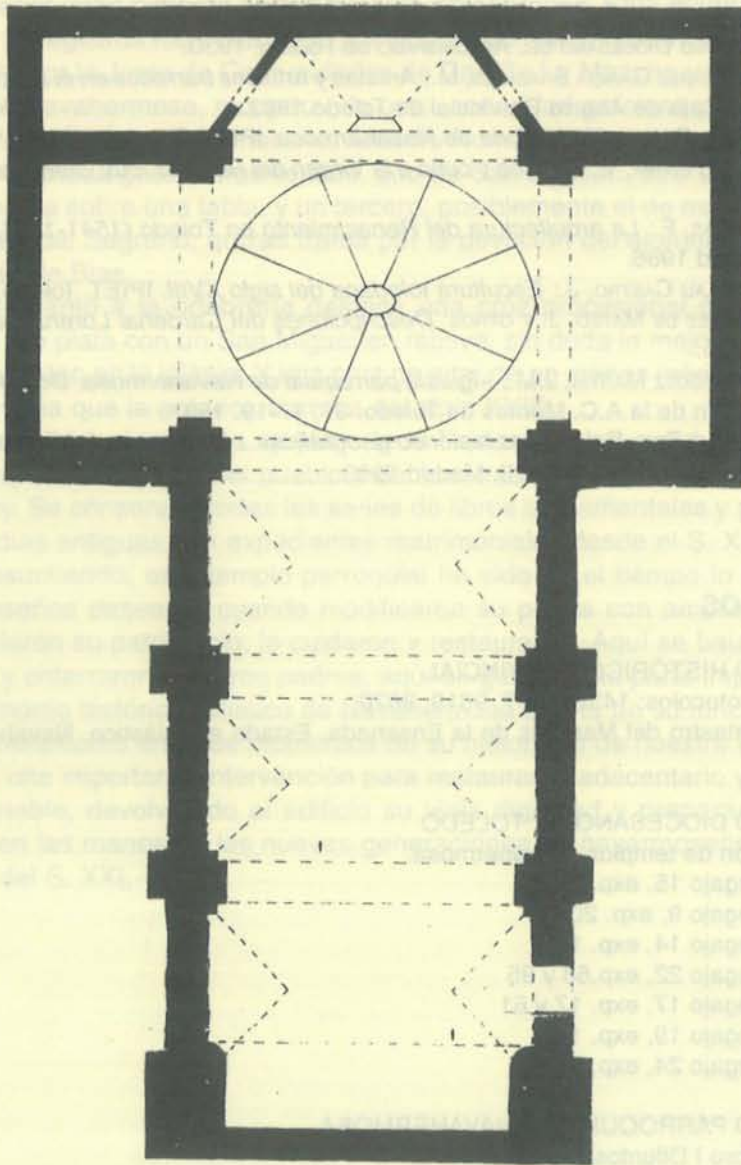
### ARCHIVO DIOCESANO DE TOLEDO

Reparación de templos. Navahermosa.

- Legajo 15, exp. 7
- Legajo 9, exp. 20
- Legajo 14, exp. 15
- Legajo 22, exp. 68 y 95
- Legajo 17, exp. 17 y 51
- Legajo 19, exp. 1
- Legajo 24, exp. 9

### ARCHIVO PARROQUIAL DE NAVAHERMOSA

- Libro I Difuntos (1568)
- Libro II Difuntos (1629)
- Inventario de la Parroquia de San Miguel Arcángel de Navahermosa. 1928.



Planta primitiva del templo parroquial atribuido al arquitecto Hernán González, S. XVI.

Dr / 1563 /

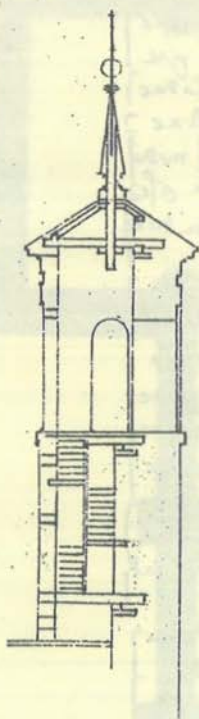
Condiciones de guardar el ojo maestro para azar y alabar la obra del yglesia parroquial del lugar de nava s comosa la qual se describe en esta manera /

- ✓ primera mente que columnas y pilastras quadradas sean de diez de espesura de la orden que estan señaladas y dibujadas en la obra traza y estas pilastras sean de tener a pie y medio de grueso por el vigo de arriba que entienda sin la salida que la basa tiene
- ✓ y ten mas que se labrar debajo de la columna / o pilastra con un pedestal equivo de diez tal sea de subir cinco pies que se entienda con la sobaza de abajo y la cornisa del mismo pedestal / la qual sobaza sea de tener de alto medio grueso de columna y la cornisa sea de diez tal / o otro tanto y lo demas sera para los pedestales
- ✓ y ten mas que se detener la sobaza de la columna / o pilastra / o otro medio grueso de columna como lo sobaza de abajo /
- ✓ y ten mas que se subir de alto la columna / o pilastra con su pedestal y basa y capital treinta y siete pies de alto y de espesura treinta y siete pies de alto sea de tener los pedestales como se o tengo los arco pies y luego se quedara a esta columna treinta y dos pies que entienda con su basa y capital de alto /

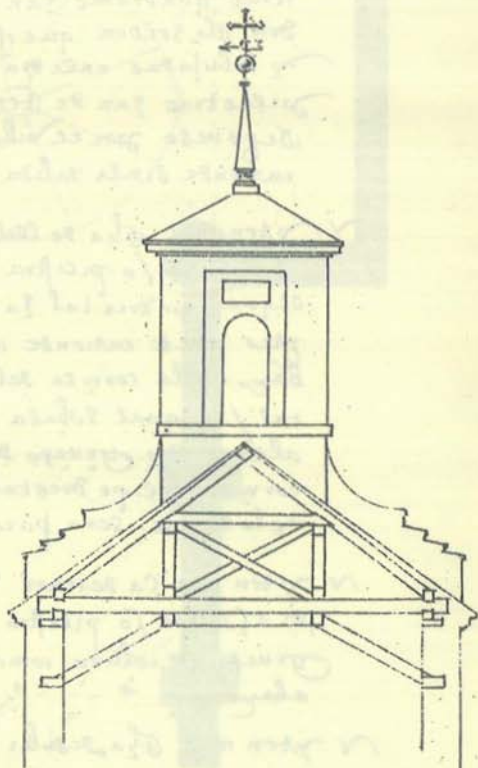
Primera página del Contrato para edificar el templo parroquial fechado en 1563.

1931 B

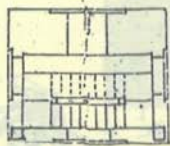
Perfil de la Lirica N. B.



Fachada



Planta



40 — 30 Castellanos

L. Clemente