



SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

16 **90**

►Dato: (El anillo) ►Onda: (El miedo)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►14 ►41 ►1717

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	8	5
32s	31s	16s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

3472-5693-3350-0323-8857
4759-8727-5443-4094-0433

►AMBOS DEMORADOS

37 46

►FAVORITOS:

37 85

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

12 **01**

►Dato: (La droga) ►Onda: (El agua)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►14 ►41 ►1717

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	5	8
33s	30s	29s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6747-3886-3021-1262-6603
0640-6845-3907-1105-6881

►AMBOS DEMORADOS

83 35

►FAVORITOS:

83 58

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

67 **53**

►Dato: (La víbora) ►Onda: (El barco)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►14 ►41 ►1717

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	6	3
32s	16s	14s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

499-806-755-800-774
134-714-337-181-942

►AMBOS DEMORADOS

17 67

►FAVORITOS:

17 63

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

22 **68**

►Dato: (El loco) ►Onda: (El fuego)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►14 ►41 ►1717

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	1	0
37s	69s	34s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

3189-8553-4563-5953-0836
20202-9775-9106-0705-4948

►AMBOS DEMORADOS

90 41

►FAVORITOS:

90 10

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Santa Bárbara, madre de los mineros



Bárbara habría nacido en Nicomedia, cerca del mar de Mármara, fue una virgen y mártir cristiana del siglo III y forma parte de la lista oficial del martirologio de la Iglesia Católica y según el calendario católico su fiesta se celebra el 4 de diciembre. Su padre fue quien la decapitó en la cima de una montaña, tras lo cual un rayo lo alcanzó, dándole muerte también. Se la honra entre los trabajadores, de hecho se la reconoce como patrona de los mineros y de todas las profesiones que manejan explosivos, fue elegida debido a la Leyenda del Rayo.



SUSPENSO Y DESTREZA EN CADA PARTIDA

EL SAPO Y LA VIEJA DAN PUNTOS

► Atribuido a una leyenda inca, este juego refiere a los sapos que eran venerados por sus poderes mágicos. En los días festivos se arrojaban piezas de oro en los lagos. Y **si un sapo saltaba y comía la pieza**, éste se convertía en oro y se le concedía un deseo al tirador.

Desde hace tres siglos se conoce en Francia, el juego llamado "Le Tonneau" que no es otra cosa que tonel o barril, elemento que era utilizado para la estructura del juego. Luego el juego comenzaría a llamarse "Le jeu de la Grenouille" (El juego de la rana). El sapo debe contar como mínimo con: una boca de Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.

El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo. Se marcará una línea a tres metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores. Deberá haber una distancia mínima de dos metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo. Se juega en forma individual. Cada uno utilizará doce fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo. Las fichas de bronce pesan de 30 a 35 gramos, con 3 centímetros de diámetro y 0,5 de espesor.

Si ésta se pisa o sobrepasa con

el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo. Una vez lanzada la ficha quedará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando esta cambie de cajón en su trayectoria o sea considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo. Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo. En una ronda se efectúan los doce lanzamientos por participante.

¿El puntaje? Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez. Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula. Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula. Se contarán los puntos del orificio por el que ingreso la ficha aunque luego cambie de cajón

o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez. Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo (600 puntos). Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los doce lanzamientos. El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará primero las fichas que fueron acertadas las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente, hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas. La Vieja da el puntaje mayor: 800. El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar. En caso de empate se realizará una ronda más de doce tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.◊