

SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

10

►Dato: (La leche)

15

►Onda: (La niña bonita)

JUEGUE SIN MIEDO

EL NUMERAZO

13

31

0808

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
1	9	2
29s	26s	23s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7803-1481-9750-8214-0637
67014-2326-4839-6344-3776

►AMBOS DEMORADOS

00 04

►FAVORITOS:

00 92

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

16

►Dato: (El anillo)

69

►Onda: (Vicios)

JUEGUE SIN MIEDO

EL NUMERAZO

13

31

0808

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	4	3
23s	20s	16s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1271-2030-9457-2610-6875
2836-9778-3966-1087-0172

►AMBOS DEMORADOS

01 02

►FAVORITOS:

01 43

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

22

►Dato: (El loco)

67

►Onda: (La víbora)

JUEGUE SIN MIEDO

EL NUMERAZO

13

31

0808

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	3	3
23s	23s	23s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

129-396-576-947-355
851-596-700-826-391

►AMBOS DEMORADOS

01 02

►FAVORITOS:

01 33

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

30

►Dato: (Santa Rosa)

71

►Onda: (Excremento)

JUEGUE SIN MIEDO

EL NUMERAZO

13

31

0808

►ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	8	9
31s	24s	24s

►LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8654-6660-9896-7072-6778
8433-2461-2535-2940-0418

►AMBOS DEMORADOS

01 03

►FAVORITOS:

01 89

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Sebastián, patrono de soldados y atletas



Cada 20 de enero se celebra la fiesta de San Sebastián, en honor a aquel capitán de la Guardia del Palacio Imperial romano quien alentó a un mártir cristiano a sostener su fe a pesar de todo. Aquella acción, sin embargo, trajo consecuencias, el emperador Maximino le ofreció ser ascendido si dejaba de ser cristiano, de lo contrario sería degradado y atravesado por flechas. Sebastián respondió que seguiría siendo seguidor de Cristo por lo que fue condenado a morir tal como se le advirtió. Su sepulcro en las catacumbas de la vía Apia, fue venerado por los cristianos desde muy antiguo.



SE LO CONOCE COMO PRIMER JUEGO DE LAS CASAQUINTAS

UN SAPO MAGICO Y JUGUETON

► Su origen se le atribuye a una antigua leyenda Inca, donde los sapos 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.

Se dice además que en homenaje a tantos deseos hechos realidad, el Inca manda a construir un gran "Sapu de oro", con el cual se divertía toda la realeza. Era un juego de suspenso y destreza, en el que la danza y la alegría se mezclaban en un solo rito. 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). En el Perú y Colombia, los juegos carecen del elemento "La Vieja", que fuera introducido con el correr del tiempo en la Argentina convirtiéndose en el objetivo más valioso del juego.

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. El peso de las fichas de bronce es de 30 a 35 gramos, de 3 centímetros de diámetro y 0,5 de espesor. El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres metros. 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.

Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez. 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, retirará primero las fichas acertadas y luego el resto. 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.