

MARTES 23 Marzo 2021

# SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**34** **05**

Dato: (La cabeza) Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**13** **31** **2121**

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	2	7
30s	24s	55s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8140-9192-9179-0074-5593  
9946-1181-8193-8610-7154

#### AMBOS DEMORADOS

07 34

#### FAVORITOS:

07 27

## QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**52** **26**

Dato: (La madre) Onda: (La misa)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**13** **31** **2121**

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	7	4
33s	22s	34s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8053-3745-6080-8838-6419  
7466-3696-0838-8412-9705

#### AMBOS DEMORADOS

04 07

#### FAVORITOS:

04 74

## TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**15** **69**

Dato: (La niña bonita) Onda: (Vicios)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**13** **31** **2121**

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	0	3
31s	18s	17s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

996-065-762-410-291  
136-097-175-828-417

#### AMBOS DEMORADOS

01 02

#### FAVORITOS:

01 03

## SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**04** **87**

Dato: (La cama) Onda: (Los piojos)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**13** **31** **2121**

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	4	8
13s	20s	17s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

0053-4326-0297-4160-1314  
1467-8954-6007-3736-6255

#### AMBOS DEMORADOS

06 09

#### FAVORITOS:

06 48

## LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

### Dimas, el ladrón que acompañó a Jesús



Según la tradición, Dimas ejercía la odiosa profesión de ladrón. En ella encontró a la Sagrada Familia cuando ésta huía del cruel Herodes; a su vista tuvo sentimientos de respeto y amor, y se ofreció a acompañarla hasta Egipto para protegerla contra cualquier malhechor. Más tarde, cuando Jesucristo padeció en la Cruz entre dos ladrones, Gestas y Dimas, éste reconoció sus pecados "Señor, acuérdate de mí cuando te halles en tu reino". En su agonía, el Redentor abrió entonces sus labios y exclamó: «En verdad, en verdad te digo, que hoy estarás conmigo en el Paraíso».



COMPETENCIA IDEAL PARA NOSTALGIOSOS

# OPI, TRADICION HECHA BOLITAS

● Pueden participar de dos a un sinnúmero de jugadores. Cada participante utiliza exactamente una bolita y el orden de arranque es decidido por los protagonistas. Las apuestas, como en aquellos tiempos hermosos que vivimos, son las mismas bolitas.

En relación al juego propuesto de esta semana, bueno es recordar que alguna vez, el Negro Alejandro Dolina publicó en sus crónicas del barrio de Flores un análisis sobre la dramática desaparición del juego de las bolitas. Y es verdad. La tecnología ha eliminado en gran parte a un montón de juegos y actividades fenomenales. Vamos a recordar hoy cómo se juega o se jugaba a la bolita.

La cancha: consiste en cualquier superficie que permita el deslizamiento de la bolita. No tiene límites. Se realiza un orificio en el terreno, aproximadamente del diámetro de la bolita más grande, el bolón. Este orificio se denomina "opi". A más o menos a 5 pasos del opi, se traza una línea de unos tres pasos de largo. El objetivo del juego es embocar la bolita propia en el opi y quiñar o quemar las otras bolitas. Eso significa pegarle a otra bolita con la propia. Cuando un jugador emboca la bolita, tiene el opi. Cuando un jugador quiña la bolita de

otro, tiene la quema. El jugador que tiene el opi, se hace acreedor de cada bolita que haya quemado. El orden entre opi y la quema no es relevante. ¡A jugar! Los jugadores se paran en la línea de tiro. Uno a uno, van lanzando sus bolitas, tratando de colocarlas en el lugar más cercano al citado agujero o de quiñar alguna bolita. Esto es de capital importancia, pues después del tiro de salida, el primero en jugar será quien se encuentre más próximo al hoyo. Si un jugador emboca su bolita en el primer tiro, automáticamente ganará la ronda y se hará acreedor de las bolitas de sus contrincantes. Si ninguno emboca desde el tiro, el jugador que tenga la bolita más cerca del opi continúa, y así sucesivamente.

De este modo, si uno observa que el jugador anterior ha conseguido "arrimar" demasiado bien, mejor será que no trate de superar esa marca y busque los lugares más seguros de la cancha. El objeto del juego, aclaremos, es embocar en el

hoyo y hacer impacto en las bolitas de los contrarios ("quemar"). Los jugadores "quemados" van egresando del juego y pagando a quien los quemó. Cuando queda solamente uno, termina la ronda y comienza otra. Cada participante va evolucionando con su bolita conforme a una cierta estrategia. Algunos persiguen a su presa y se van acercando cada vez más, aun a riesgo de quedar ofreciendo un blanco fácil. Otros buscan siempre los lugares lejanos y hacen tiros largos. Si una bolita sale fuera de la cancha debe permanecer en el lugar donde ha quedado para que los otros jugadores le tiren, si así lo desean. Al corresponderle nuevamente el turno, el jugador podrá efectuar su tiro desde cualquier punto de la línea atravesada por su bolita al salir. Quien haga opi se hará acreedor de las bolitas del resto y será muy feliz por el resto de la jornada. Porque ganar una bolita en esas apuestas de la infancia, era como ganarse la Grande. ¿Alguien lo duda?