

## casas de apostas com b&#244; nus de cadastr

&lt;p&gt;A Loteca, antigamente denominada Loteria Esportiva, &#233; uma modalidade de loteria brasileira, mantida pela Caixa Econ&#244;mica Federal, com o objetivo de prognosticar resultados de partidas de futebol.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Tal jogo inspirou a produ&#231;&#227;o da com&#233;dia Como Ganhar na Loteria sem Perder a Esportiva do diretor J.B.Tanko em 1971.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Um bilhete da Loteria Esportiva, da Caixa Econ&#244;mica Federal, dos dias 25 e 26 de novembro de 1972.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;A Loteca foi regulamentada no Brasil em 25 de mar&#231;o de 1970[1] e realizada desde 19 de abril, quando foi feita uma rodada experimental no estado da Guanabara com pr&#234;mio fixo de duzentos mil cruzeiros novos e cem mil bilhetes distribu&#237;dos.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[2] O jogo n&#250;mero 1 foi um Fla-Flu.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[3] As vendas de apostas foram feitas em 48 barracas improvisadas.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[3] Testes em S&#227;o Paulo, Belo Horizonte, Porto Alegre e outras cidades, no mesmo fim de semana, foram cancelados.[4]&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Naquela &#233;poca, era necess&#225;rio acertar os resultados de treze jogos selecionados pela Caixa para ganhar o pr&#234;mio.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Durante a fase experimental, era poss&#237;vel at&#233; marcar treze palpites triplos (quando todas as colunas s&#227;o marcadas em uma linha), mas ningu&#233;m chegou a fazer os treze pontos[5] - as chances matem&#225;ticas eram de 1:1 594 323 para fazer os treze pontos.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Oito apostadores foram premiados com doze pontos[6] e dividiram o pr&#234;mio l&#237;quido, com cada um recebendo cerca de dez mil cruzeiros novos.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[4] Outras rodadas experimentais foram realizadas em 3 de maio, tamb&#233;m na Guanabara, e em 17 de maio, em S&#227;o Paulo, Belo Horizonte e Bras&#237;lia.[2]&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Oficialmente, os bol&#245;es come&#231;aram em 7 de junho, que foi tamb&#233;m a primeira vez em que foram acertados treze pontos.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[6] O futebol j&#225; era febre no pa&#237;s, antes mesmo de a sele&#231;&#227;o brasileira ter faturado {k0} terceira Copa do Mundo, o que gerou muitas filas nas casas de apostas.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[7] O jogo m&#237;nimo custava dois cruzeiros novos, com um duplo; o jogo com um triplo custava tr&#234;s cruzeiros novos.[2]&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;O apostador preenchia um cart&#227;o e entregava-o na lot&#233;rica, que usava uma m&#225;quina manual da IBM, chamada Porta Punch, para furar dois cart&#245;es, um dos quais ficaria como comprovante com o apostador.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[2] Ao final de todos os jogos de domingo, um computador da Caixa Econ&#244;mica Federal processava as apostas, em &quot;apenas&quot; dezessete minutos, de acordo com a revista Placar.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;[2] O computador seguia lendo cart&#227;o por cart&#227;o at&#233; enco