

casas de apostas com bô nus de cadastr

<p>A Loteca, antigamente denominada Loteria Esportiva, é uma modalidade de loteria brasileira, mantida pela Caixa Econômica Federal, com o objetivo de prognosticar resultados de partidas de futebol.</p>
<p>Tal jogo inspirou a produção da comédia Como Ganhar na Loteria sem Perder a Esportiva do diretor J.B.Tanko em 1971.</p>
<p>Um bilhete da Loteria Esportiva, da Caixa Econômica Federal, dos dias 25 e 26 de novembro de 1972.</p>
<p>A Loteca foi regulamentada no Brasil em 25 de março de 1970[1] e realizada desde 19 de abril, quando foi feita uma rodada experimental no estado da Guanabara com prêmio fixo de duzentos mil cruzeiros novos e cem mil bilhetes distribuídos.</p>
<p>[2] O jogo número 1 foi um Fla-Flu.</p>
<p>[3] As vendas de apostas foram feitas em 48 barracas improvisadas.</p>
<p>[3] Testes em São Paulo, Belo Horizonte, Porto Alegre e outras cidades, no mesmo fim de semana, foram cancelados.[4]</p>
<p>Naquela época, era necessário acertar os resultados de treze jogos selecionados pela Caixa para ganhar o prêmio.</p>
<p>Durante a fase experimental, era possível até marcar treze palpites triplos (quando todas as colunas são marcadas em uma linha), mas ninguém chegou a fazer os treze pontos[5] - as chances matemáticas eram de 1:1 594 323 para fazer os treze pontos.</p>
<p>Oito apostadores foram premiados com doze pontos[6] e dividiram o prêmio líquido, com cada um recebendo cerca de dez mil cruzeiros novos.</p>
<p>[4] Outras rodadas experimentais foram realizadas em 3 de maio, também na Guanabara, e em 17 de maio, em São Paulo, Belo Horizonte e Brasília.[2]</p>
<p>Oficialmente, os bolões começaram em 7 de junho, que foi também a primeira vez em que foram acertados treze pontos.</p>
<p>[6] O futebol já era febre no país, antes mesmo de a seleção brasileira ter faturado {k0} terceira Copa do Mundo, o que gerou muitas filas nas casas de apostas.</p>
<p>[7] O jogo mínimo custava dois cruzeiros novos, com um duplo; o jogo com um triplo custava três cruzeiros novos.[2]</p>
<p>O apostador preenchia um cartão e entregava-o na lotérica, que usava uma máquina manual da IBM, chamada Porta Punch, para furar dois cartões, um dos quais ficaria como comprovante com o apostador.</p>
<p>[2] Ao final de todos os jogos de domingo, um computador da Caixa Econômica Federal processava as apostas, em "apenas" dezessete minutos, de acordo com a revista Placar.</p>
<p>[2] O computador seguia lendo cartão por cartão até enco