

## aplicativo casa de aposta

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. Tal jogo inspirou a produção da comédia Como Ganhar na Loteria sem Perder a Esportiva do diretor J.B. Tanko em 1971.

Um bilhete da Loteria Esportiva, da Caixa Econômica Federal, dos dias 25 e 26 de novembro de 1972.

A Loteca foi regulamentada no Brasil em 25 de março de 1970 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. O jogo número 1 foi um Fla-Flu. As vendas de apostas foram feitas em 48 barracas improvisadas. Testes em São Paulo, Belo Horizonte, Porto Alegre e outras cidades, no mesmo fim de semana, foram cancelados.

Naquela época, era necessário acertar os resultados de treze jogos selecionados pela Caixa para ganhar o prêmio. Durante a fase experimental, era possível marcar treze palpites triplos (quando) Tj T\* BT, m chegou a fazer os treze pontos as chances matemáticas eram de 1:1 594 323 para fazer os treze pontos. Oito apostadores foram premiados com doze pontos e dividiram o prêmio líquido, com cada um recebendo cerca de dez mil cruzeiros novos. Outras rodadas experimentais foram realizadas em 3 de maio, também na Guanabara, e em 17 de maio, em São Paulo, Belo Horizonte e Brasília.

Oficialmente, os bolões começaram em 7 de junho, que foi também a primeira vez em que foram acertados treze pontos. O futebol já era febre no país, antes mesmo de a seleção brasileira ter faturado a terceira Copa do Mundo, o que gerou muitas filas nas casas de apostas. O jogo mínimo custava dois cruzeiros novos, com um duplo; o jogo com um triplo custava três cruzeiros novos.

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.

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. O computador seguia lendo ca