

draw roulette

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[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. [2] O jogo número 1 foi um Fla-Flu. [3] 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. [4] Naquela época, era necessário acertar os resultados de treze jogos selecionados pela Caixa para ganhar o prêmio. Durante a fase experimental, era possível apostar em treze palpites triplos (quando todas as colunas são marcadas em uma linha) Tj T* BT

As probabilidades eram de 1:1 594 323 para fazer os treze pontos. Oito apostadores foram premiados com doze pontos[6] 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. [2]

Oficialmente, os bilhetes começaram em 7 de junho, que foi também a primeira vez em que foram acertados treze pontos. [6] 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. [2] 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.