

冷门思维 与传统足彩

以冷门为主线，过滤为手段，

探寻最合理的足彩投注模式

深盘低水 著

100%原创



SOCCER BETTING

冷门思维 与传统足彩

深盘低水 著

以冷门为主线，过滤为手段，

探寻最合理的足彩投注模式



中国经济出版社
CHINA ECONOMIC PUBLISHING HOUSE

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

冷门思维与传统足彩/深盘低水著

北京：中国经济出版社，2011.11

ISBN 978 - 7 - 5136 - 0903 - 6

I. ①冷… II. ①深… III. ①足球运动—彩票—基本知识—中国 IV. ①F832.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 145390 号

责任编辑 张玲玲 彭欣

责任审读 贺静

责任印制 张江虹

封面设计 任燕飞

出版发行 中国经济出版社

印刷者 三河市佳星印装有限公司

经销者 各地新华书店

开本 710mm × 1000mm 1/16

印张 9.75

字数 150千字

版次 2011年11月第1版

印次 2011年11月第1次

书号 ISBN 978 - 7 - 5136 - 0903 - 6/F · 8970

定价 26.00元

中国经济出版社 网址 www.economyph.com 社址 北京市西城区百万庄北街3号 邮编 100037

本版图书如存在印装质量问题，请与本社发行中心联系调换(联系电话:010-68319116)

版权所有 盗版必究(举报电话:010-68359418 010-68319282)

国家版权局反盗版举报中心(举报电话:12390)

服务热线:010-68344225 88386794

序 preface

中国体育彩票的足球彩票(totochina)自 2001 年 10 月 22 日开始发行,到今年已经进入第 11 个年头。在 10 年历程中,足彩不断发展,玩法由最初的 13 场胜负游戏逐渐多样化,先后推出了进球彩、任选九场、六场半全场等彩种。北京单场和固定赔率的竞彩玩法也分别于 2006 年德国世界杯和 2010 年南非世界杯的前一年推出。今天的中国足球彩票已经发展成为一个赛事覆盖面广、玩法多样、彩池丰厚的完善的竞技彩体系。

以 2010 年南非世界杯为例,传统足彩的胜负彩、六场半全场、进球彩三大玩法就覆盖了世界杯 64 场比赛中的 60 场,而北京单场和竞彩玩法则覆盖了世界杯的所有赛事。历经一个月的鏖战,西班牙队最终捧起了大力神杯。中国体育彩票竞猜型足球彩票在世界杯期间的销量超过了 22 亿元,其中传统足彩共销售了 27 期,产生了 50 个百万元以上的大奖。北京单场也在南非世界杯期间爆出了该玩法上市以来的最大奖——209 万元。

与其他彩种相比,足彩要求彩民要有更加丰





富的知识储备，其中包括对赛事、赛制和球队的了解等；足彩也有许多独特的投注技巧，如稳胆、冷胆、防冷、博冷等：这些都是数字彩中所没有的概念。同时，足彩中对全包投注的运用也远多于数字彩。半全场、进球彩等玩法在没有大冷门的情况下也能制造大奖，展现出了足彩奇特的魅力。

本书将以中国足球彩票传统足彩的各种玩法为主要研究对象，并以之为载体，深入介绍现代足球博彩的方方面面，力求为广大足彩彩民和球迷奉献一部精彩的读物。

作者

2011年5月



序 001

“冷门是足球比赛最具魅力的元素之一，
也是决定足彩胜负彩奖金成色的唯一因素。”

第一章 足彩基础知识

第一节 足彩简介 003

第二节 足彩的元素 005

第三节 足球博彩基础知识 006

 一、赔率理论基础 006

 二、盘口理论基础 008

 三、赔率的意义 012

 四、正路与冷门 023

“世界上最优秀的球员或许来自热情奔放的南美，
但最顶尖的联赛却一定在经济发达的欧洲。”

第二章 现代足球概述

第一节 概述 029

第二节 五大联赛 033

 一、德甲 033

 二、英超 036

三、意甲	039
四、西甲	043
五、法甲	045
第三节 其他联赛	046
一、挪超	046
二、葡超	047
三、荷甲	048

“与投注单场足彩时更侧重于分析球队的基本面和赔率盘口数据不同，分析胜负彩的过程其实更多的是对14场比赛的正路与冷门进行搭配的分析过程。”

第三章 胜负彩投注技巧

第一节 各联赛足彩简介	051
一、英德足彩	052
二、意西足彩	053
三、欧冠足彩	053
四、欧罗巴联赛（原联盟杯）足彩	054
五、预选赛足彩	054
六、友谊赛足彩	055
七、小联赛足彩	055
八、欧锦赛、世界杯足彩	055
第二节 复式投注胜负彩	056
第三节 胜负彩过滤投注技巧	061
一、06026 期过滤实战	062
二、06019 期过滤实战	066
三、05017 期过滤实战	071
四、05002 期过滤实战	076
五、04034 期过滤实战	079
六、04032 期过滤实战	083



七、10094 期过滤实战	087
第四节 几期经典的胜负彩	093
一、07077 期案例分析	093
二、08017 期案例分析	094
三、10067 期案例分析	096
四、10112 期案例分析	097
五、11016 期案例分析	099

“应制定一个中小额度的、包含冷门的、
相对固定的长期投资计划。”

第四章 四场进球

第一节 几期经典的进球彩	105
一、07103 期案例分析	105
二、08007 期案例分析	106
三、10117 期案例分析	107
四、11003 期案例分析	107
五、11029 期案例分析	108
第二节 进球彩过滤投注技巧	108
一、第 10009 期—第 10018 期过滤实战	111
二、第 10039 期—第 10048 期过滤实战	119
三、第 10075 期—第 10084 期过滤实战	127
四、第 10085 期—10094 期过滤实战	137
第三节 复式投注进球彩	144
后 记	147





第一章

足彩基础知识



第一节 足彩简介

中国足球彩票是在 21 世纪初，中国国家足球队打进 2002 年韩日世界杯决赛阶段的比赛这一大环境下诞生的。

2001 年 10 月 22 日，首期足彩开售，竞猜的对象为 2001—2002 赛季，意大利足球甲级联赛第 9 轮的 9 场比赛和英格兰足球超级联赛第 11 轮的 4 场比赛，共计 13 场，排序为：

1.	布雷西亚 vs 威尼斯
2.	切沃 vs 都灵
3.	尤文图斯 vs 国际米兰
4.	莱切 vs 亚特兰大
5.	AC 米兰 vs 博洛尼亚
6.	帕尔玛 vs 维罗纳
7.	佩鲁贾 vs 皮亚琴察
8.	罗马 vs 拉齐奥
9.	乌迪内斯 vs 佛罗伦萨
10.	曼联 vs 利兹联队
11.	热刺 vs 米德尔斯堡
12.	埃弗顿 vs 纽卡斯尔联队
13.	查尔顿 vs 利物浦

规定的投注格式为：以主队为标准，依据足球比赛通用的积分规则——3 分代表获胜，1 分代表平局，0 分代表输球——对 13 场比赛的结果进行预测；投注每一组 13 个结果构成一注胜负彩投注单，也称单式投注单，每注足球彩票售价 2 元；也可以对某一场或多场比赛投注一个以上的结果构成复式投注单，复式投注所包含的注数可由多选的场数和每场的选



项个数计算得出。

赛后将彩票与比赛结果进行对照，猜中全部 13 场比赛结果即为命中胜负彩一等奖；猜中 12 场为命中胜负彩二等奖。当期胜负彩全国的销量为 21 210 446 元。最终这 13 场比赛的结果为：

1.	布雷西亚 3:2 威尼斯
2.	切沃 3:0 都灵
3.	尤文图斯 0:0 国际米兰
4.	莱切 0:2 亚特兰大
5.	AC 米兰 0:0 博洛尼亚
6.	帕尔玛 2:2 维罗纳
7.	佩鲁贾 1:0 皮亚琴察
8.	罗马 2:0 拉齐奥
9.	乌迪内斯 1:2 佛罗伦萨
10.	曼联 1:1 利兹联队
11.	热刺 2:1 米德尔斯堡
12.	埃弗顿 1:3 纽卡斯尔联队
13.	查尔顿 0:2 利物浦

对应比赛结果，当期足彩的开奖结果为：

布 雷 西	切 沃	尤 文	莱 切	AC 米 兰	帕 尔 玛	佩 鲁 贾	罗 马	乌 迪 内	曼 联	热 刺	埃 弗 顿	查 尔 顿
3	3	1	0	1	1	3	3	0	1	3	0	0

当期全国共中出一等奖 42 注，每注奖金 121 202 元；二等奖 1 021 注，每注奖金 4 985 元。

在相当长的时间里，13 场胜负彩是中国足球彩票的唯一玩法。但这种玩法属大盘玩法，中奖概率低，复式投注需大量的资金。况且，足球比赛精彩纷呈，“胜、平、负”结果远不是一场比赛所包含的全部元素。

2004 年，足彩推出了进球彩玩法，每期的竞猜对象为同一联赛的六场比赛，要求竞猜 12 支球队每队的进球数。相对于 13 场胜负彩，竞猜的场数虽有减少，但难度却增大了。



2004年9月，胜负彩的竞猜场数由13场改为14场。

2005年9月，足彩在14场胜负彩的基础上推出了“任选九场”的小盘玩法，同时取消了胜负彩的三等奖（胜负彩在2003年曾开始增设过三等奖）。从此，同样的比赛场次有了两个相对独立的彩池，增加了比赛的利用率，同时也为彩民提供了更多的选择。

2005年，北京单场玩法推出，为中国足彩带来了sp值（彩池赔率）、容错过关等新概念。

2006年6月，伴随着德国世界杯的隆重开幕，六场半全场和四场进球玩法问世。其中，四场进球成为足彩中场次固定的玩法中最小盘的玩法。

2006年8月，六场进球彩退市，四场进球从此被正式称为进球彩。

此后，除了个别的派奖活动外，足彩的玩法规则没有任何变化。

第二节 足彩的元素

构成足球彩票的元素是足球比赛，一场足球比赛所包含的元素有球队和球场。球队包括对阵双方，球场可为主场、客场或中立场。对一支球队来说，主场和客场的区别主要是观众所营造的氛围而不是场地的硬件条件。

赛前在对比赛进行分析时，人们通常考虑的因素有球队名气、伤停名单、战意、交锋往绩等，我们把这些因素称为球队或比赛的基本面。其中，战意是相当重要的客观因素，它对比赛的影响有时能够超过对阵双方的真实实力。

例如：

联赛	比赛/赛果	平均赔率	澳门盘口
2006—2007 赛季欧冠小组赛	不来梅 1:0 切尔西	2.40 3.25 2.72	1.10 平手/半球 0.75
2006—2007 赛季意甲第38轮	雷吉纳 2:0 AC米兰	1.27 5.72 6.80	0.85 半球 1.00
2008—2009 赛季西甲第38轮	奥萨苏纳 2:1 皇家马德里	1.68 3.87 4.17	0.90 半球/一球 0.96

这三场比赛中的主队，实力都明显弱于客队，但博彩公司开出的赔率盘口却明显看好主队。

因为：①本场比赛切尔西如果输给不来梅，便可将巴塞罗那逼上最后



一场必须取胜才能小组出线的绝境。

②雷吉纳本场比赛必须取胜才能保级。

③奥萨苏纳本场比赛必须取胜才能保级。

最终三场比赛的结果确实是弱旅战胜了强队。

第三节 足球博彩基础知识

谁将夺冠？一定是每届世界杯期间人们讨论的最热门话题。2010年南非世界杯之前，欧洲冠军西班牙队和美洲冠军巴西队是球迷和媒体公认的两大夺冠热门；阿根廷队、德国队、英格兰队等也都具备很强的实力。那么客观地讲，所有球队的实力排序是怎样的呢？

再如，南非世界杯之前的一场热身赛——法国 vs 中国和世界杯 G 组的一场比赛——巴西 vs 朝鲜都是典型的强弱之间的对话，那么两场比赛哪场对阵双方的实力差距更大些呢？

还有，巴塞罗那队近些年来无论是在联赛还是欧冠的战绩都明显好于皇家马德里队，但当皇马坐镇主场面对巴萨时，气势上还是会占有一定的优势吧。

诸如以上的种种信息在博彩公司开出的赔率上都可以体现出来。

一、赔率理论基础

以 2007—2008 赛季意甲第 17 轮的一场焦点战役——国际米兰 vs AC 米兰为例子。赛前，博彩公司对本场比赛接受投注，假设 10 个投注者，每人投注 1 元，5 人投国际米兰取胜、2 人投平局、3 人投 AC 米兰取胜（也就是国际米兰主场落败），若国际米兰获胜，投平局和投 AC 米兰的投注金将被平分给国际米兰的投注者。以此类推，如下：

以主队为标准，按照积分规则，3 代表国际米兰取胜，1 代表双方打平，0 代表国际米兰主场落败，则：

	国际米兰	vs	AC 米兰
比赛结果	3	1	0
投注金额	5 人 × 1 元	2 人 × 1 元	3 人 × 1 元

假如投注正确，投国际米兰取胜的 5 人，每人获得 $(5 + 2 + 3) / 5 = 2$



元（即 2×1 元 = 2 元）；投平局的 2 人，每人获得 $(5 + 2 + 3) / 2 = 5$ 元（即 5×1 元 = 5 元）；投 AC 米兰取胜的 3 人，每人获得 $(5 + 2 + 3) / 3 \approx 3.33$ 元（即 3.33×1 元 = 3.33 元）。（对于一场 90 分钟的比赛，三种结果必定且只能出现一个）

推广到一般的情况，A 队 vs B 队，假设投注 A 队的资金为 a 元，投注平局为 b 元，投注 B 队为 c 元，那么：

	A	vs	B
比赛结果	3	1	0
投注金额	a	b	c

假如投注正确，则：投注 A 取胜的每 1 元钱变为 $(a + b + c) / a$ 元；投注平局的每人可获得 $(a + b + c) / b$ 元；投注 B 取胜的每人可获得 $(a + b + c) / c$ 元。（对于一场 90 分钟的比赛，三种结果必定且只能出现一个）

显然，一般来讲，A 越强，相应地 a 会越大，而 $(a + b + c) / a$ 越小。当两队实力相当或者主队相对稍稍弱一点时，主场的球队会占有一定心理优势，a 值也会略大一点。

说个最简单也是最无聊的投注情况。假设我在投注截止前一刻以 a:b:c 的比例分别投注 3, 1, 0 三个赛果，设投注金分别为 aM, bM, cM 元（其中 M 为每注 M 元）。那么，假如 A 队获胜，我将获得奖金 $aM \cdot \frac{a+b+c}{a} = (a+b+c)M$ 元，而平局和 B 的投注金会输掉；以此类推，平局的奖金为 $bM \cdot \frac{a+b+c}{b} = (a+b+c)M$ 元；B 取胜的奖金为 $cM \cdot \frac{a+b+c}{c} = (a+b+c)M$ 元。也就是说，对于这场比赛，我总共投注了 $(a+b+c)M$ 元，而无论结果如何，我都又将获得 $(a+b+c)M$ 元。这样就无须对两支球队以及本场比赛做任何了解和分析，但这样的话，对于博彩公司和投注者将没有任何意义。

博彩公司当然不会成为你 90 分钟的存钱柜，而投注者既然来投注，也自然愿意承担风险。因此，现代足球博彩的形式是这样的——博彩公司不会根据投注者的资金流向去决定那个 $(a+b+c) / a$ ，而是根据人们普遍的强队弱队印象以及主场的优势预先制定一个 $(a+b+c) / a$ ，我们称之为赔率。当然，既然是预先制定，它就不等于 $(a+b+c) / a$ 了，假设 3,



1, 0 的投注金分别还是 a, b, c, 则:

	A	vs	B
比赛结果	3	1	0
赔率	X	Y	Z
投注金额	a	b	c

假设 A 获胜, 则博彩公司需要赔付 aX 元, 而博彩公司共接受投注 $(a+b+c)$ 元, 因此赔付率为 $\frac{aX}{a+b+c}$, 博彩公司当然希望 $\frac{aX}{a+b+c} < 1$, 从而得到

$$a < \frac{a+b+c}{X} \quad ①$$

同样, 假设平局, 则得出 $\frac{bY}{a+b+c} < 1$, 从而得到

$$b < \frac{a+b+c}{Y} \quad ②$$

假设 B 获胜, 则得出 $\frac{cZ}{a+b+c} < 1$, 从而得到

$$c < \frac{a+b+c}{Z} \quad ③$$

$$① + ② + ③ \text{ 得到 } \frac{1}{\frac{1}{X} + \frac{1}{Y} + \frac{1}{Z}} < 1 \quad ④$$

④式即现在所有博彩公司赔率的理论基础, $\frac{1}{\frac{1}{X} + \frac{1}{Y} + \frac{1}{Z}}$ 称为这组赔率的返

还率。任何一家博彩公司对任何一场比赛开出的赔率, X、Y、Z 三个赔率数据都满足④式, 而④式也保证你若以 $\frac{1}{X} : \frac{1}{Y} : \frac{1}{Z}$ 的比例分别投注 3 (A 胜), 1 (平局), 0 (B 胜) 三个赛果, 一定会损失 $(1 - \frac{1}{\frac{1}{X} + \frac{1}{Y} + \frac{1}{Z}})$ 比例的投注金, 而

不会出现 $aM \cdot \frac{a+b+c}{a} - (a+b+c) M = 0$ 毫无意义的情况。

二、盘口理论基础

欧洲的博彩公司采用了以上赔率的做法, 而亚洲的足球博彩公司创造



了另一种更直观的玩法——盘口。

以2007年6月的美洲杯小组赛为例子——巴西让一球墨西哥，你可以选择投注巴西或墨西哥。

这里要指出，通常把让球方称为上盘，而受让方称为下盘，平手盘时的低水方作为上盘。那么会有以下几种情况：

①巴西 1:0 墨西哥 由于设定情况是巴西让墨西哥一球，所以算平局，投注巴西和墨西哥的钱全部退还投注者（俗称走盘），博彩公司没有收益，此种情况称巴西赢球走盘。同时称本场比赛走盘。

（类推，巴西 2:1, 3:2, 4:3...只要巴西以一球优势取胜，都是这种情况）

②巴西 1:1 墨西哥 则投注墨西哥的玩家获胜，投注巴西的玩家输掉全部投注，这种情况墨西哥赢盘。同时称本场比赛打出下盘。

③巴西 2:0 墨西哥 则投注墨西哥的玩家输掉全部赌注，投注巴西的玩家获胜，巴西赢球赢盘。同时称本场比赛打出上盘。

④巴西 0:1 墨西哥 则投注墨西哥的玩家获胜，投注巴西的玩家输掉全部赌注，墨西哥赢球赢盘。同时称本场比赛打出下盘。

简单概括，如果你投注巴西，巴西只要取胜你就不会输钱；你投注墨西哥，墨西哥只要不输，你就会赢钱，输一个球也不会输钱。

假如投注巴西10元，如果巴西2:0取胜，可以赢多少钱呢？类似于欧洲赔率的做法，只不过亚洲盘口是把三个选项变成了两个，即

A 让（通常省略“让”字）一球	B
赔率 X	Y
投注 a	b

数据制定方面，只要做到 $\frac{1}{\frac{1}{X} + \frac{1}{Y}} < 1$ 就可以了，但亚洲盘口既然已经

增加了“让球”的环节，就已经体现出了两队的实力差距，所以X和Y的数值不会相差很大，两者都接近2，也就是投注1元可以赢利2元，净赢利1元。因为 $\frac{1}{\frac{1}{2} + \frac{1}{2}} = 1$ ，所以，只要略微调低X和Y其中的一个数值就

可以做到 $\frac{1}{\frac{1}{X} + \frac{1}{Y}} < 1$ 。有的时候一个数值过低时，另外一个可以略高于2，

