

FOOTBALL BETTING TO WIN

根据
英国
意大利
最新
资料
编译

足球彩票实战赢家

胜平负预测权威方法

- 蓝知工作室 策划
- 邵康 尹立鑫 编译

英、意足球博彩专家的
预测技术精华！

经过3600多场比赛检
验的5种预测方法！

中国档案出版社



足球彩票实战赢家

——胜平负预测权威方法

蓝知工作室 策划
邵康 尹立鑫 编译

中国档案出版社

责任编辑/田小燕

图书在版编目 (CIP) 数据

足球彩票实战赢家/邵康编译. —北京: 中国档案出版社, 2001.11

ISBN 7-80166-133-8

I. 足... II. 邵... III. 足球运动-彩票-基本知识
IV. F830.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 073444 号

出版/中国档案出版社 (北京市西城区丰盛胡同 21 号)

发行/新华书店首都发行所

印刷/北京市通州利民印刷厂

规格/850×1168 1/32 印张 14.125 字数 300 千字

版次/2001 年 11 月第 1 版 2001 年 11 月第 1 次印刷

印数/10000 册

定价/24.80 元

中奖靠技术（代序）

几度延期上市的中国足球彩票终于在 2001 年 10 月 22 日正式上市了。

作为中国彩票家族中新的一员，足球彩票与其他彩票最大的不同之处是，其他彩票中奖完全靠运气，而足球彩票的中奖则主要靠技术。

这里所说的“技术”包括对参赛球队和球员的了解、对足球比赛基本规律的熟悉、对足球比赛预测技术的熟练运用等。

本书主要向读者介绍这些“技术”。即主要介绍足球比赛的预测技术、足球比赛的基本规律以及适当介绍参赛球队和球员的情况。

足球彩票起源于欧洲，特别是意大利和英国的足球彩票业不仅历史悠久，而且十分发达。英国和意大利的博彩专家也对足球彩票进行了大量研究，他们的研究主要集中于预测方法和基本规律方面。

将国外足球博彩专家的研究成果介绍给国内的读者，无疑是一件十分有意义的事情。

我们于 2001 年年初即开始着手足球彩票预测方法和技术方面资料的收集和翻译工作。在这个过程中，我们碰到的主要问题是国外足球博彩专家的研究报告理论性较强，并且没有足够多的实例；对于某些预测方法只提供了线索。因此，我们在本书编写过程中没有采用理论性过强的内容或者对这些内容进行了改写，以便使本书更加符合我国读者的阅

读习惯；同时，将这些预测方法在 2000/01 赛季的意大利甲级联赛和英格兰超级联赛中进行了检验。检验结果是令人满意的。

在本书编写过程中，统筹由谢路军负责；翻译工作主要由尹立鑫、高黎、商海燕、吉君兰完成；统计分析工作主要由胡好倩、王坚完成，他们为本书的成稿付出了大量艰苦、细致的劳动。

在此需着重指出的是，本书所介绍的几种预测方法的应用，均依赖于对比赛结果的及时整理。我们愿意通过电子邮件的方式每周及时地向读者发送最新的各球队的进球率、六场比赛结果、积分以及胜平负预测参考。

电子邮件地址是：Lanzhi_xinli@263.net.cn

愿意接收邮件的读者以及对本书有任何意见和建议的读者请发电子邮件致上述信箱。

我们相信，经过我们共同努力，您一定能够中大奖。

作者

2001 年 10 月

足球彩票实战赢家

**FOOTBALL
BETTING
TO WIN**

中 奖 靠 技 术

进球率预测法

六场预测法

积分预测法

预测方法的综合运用

平局的预测

进球的秘密

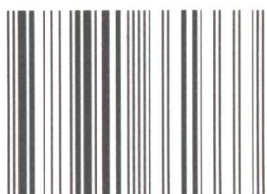
提高预测准确率的5个步骤

必备的历史数据

绿茵点兵



ISBN 7-80166-133-8



9 787801 661333 >

ISBN 7-80166-133-8/F · 8

定价：24.80元

目 录

中奖靠技术（代序）

第 1 章 足球博彩简史

一、从中间人到博彩商·····	1
二、1790：奥格登发明赔率·····	2
三、20 世纪 40 年代：拉斯维加斯发明“让球制” ·····	4
四、20 世纪 80 年代：指数博彩出现·····	5
五、彩池的魅力·····	6
六、英国的足球彩票·····	7
七、意大利的足球彩票·····	10

第 2 章 进球率预测法

一、杰克逊和莫舍斯基的研究·····	14
二、平均进球率和球队实力之间的关系·····	15
三、预测准则·····	17
四、预测准则的应用·····	20
五、进球率预测法的准确率·····	49
六、进球率预测法实战技法·····	51
七、进球率预测的练习·····	52

第3章 六场预测法

- 一、六场预测法介绍 53
- 二、英国六场预测法的局限 53
- 三、六场预测法的改进 54
- 四、预测准则 55
- 五、预测准则的应用 55
- 六、六场预测法的准确率 100
- 七、六场预测法练习 102

第4章 积分预测法

- 一、埃罗预测法 104
- 二、布莱克对埃罗预测法的改进 106
- 三、积分预测法 112
- 四、预测准则 113
- 五、预测准则的应用 113
- 六、积分预测法的准确率 141
- 七、积分预测法练习 143

第5章 平局的预测

- 一、平局的分布 144
- 二、预测方法中的平局率 147

第 6 章 预测法的综合运用

一、预测准确率排名	150
二、预测法的综合运用	152
三、预测实例	152
四、2001/02 赛季预测实例	156

第 7 章 进球的秘密

一、上下半场的进球	164
二、每节进球	165
三、英格兰超级联赛进球的分布	166
四、意大利甲级联赛进球的分布	167

第 8 章 影响比赛结果的其它因素

一、足球比赛中的心理因素	169
二、狐狸与兔子	170
三、其他激励因素	171
四、德比大战	172
五、失望和疲惫	173
六、结论	174

第 9 章 如何提高预测准确率

一、提高准确率的五个步骤	175
--------------------	-----

二、相信自己	176
--------------	-----

第 10 章 2001/02 赛季赛程及赛果记录表

● 英超 2001/02 赛季赛程及赛果记录表	179
● 意甲 2001/02 赛季赛程及赛果记录表	198

第 11 章 英格兰超级联赛 2000/01 赛季相关资料

● 基本情况	215
● 赛制	215
● 历届冠亚军	216
● 积分榜 (总场数)	217
● 积分榜 (主场)	218
● 积分榜 (客场)	219
● 胜率、和率、负率 (主场)	220
● 胜率、和率、负率 (客场)	221
● 上、下盘及全场进球统计	222
● 最大比分	223
● 射手榜	225
● 最常见赛果	227

第 12 章 意大利甲级联赛 2000/01 赛季相关资料

● 基本情况	229
● 赛制	229
● 历届冠亚军	230

●积分榜（总场数）	231
●积分榜（主场）	232
●积分榜（客场）	233
●胜率、和率、负率（主场）	234
●胜率、和率、负率（客场）	235
●上、下盘及全场进球统计	236
●最大比分	237
●射手榜	239
●最常见赛果	240

第 13 章 绿茵点兵（英超）

●曼联	242
●阿森纳	249
●利物浦	255
●利兹	262
●伊普斯威奇	268
●切尔西	274
●桑德兰	280
●阿斯顿维拉	286
●查尔顿	292
●南安普敦	298
●纽卡斯尔	303
●托特纳姆热刺	309
●来切斯特	315
●米德尔斯堡	321
●西汉姆	327



●埃弗顿	333
●德比郡	339
●富尔汉姆	345
●博尔顿	348
●布莱克本	351

第 14 章 绿茵点兵 (意甲)

●罗马	354
●尤文图斯	360
●拉齐奥	366
●帕尔玛	372
●国际米兰	377
●AC 米兰	383
●亚特兰大	389
●布雷西亚	394
●佛罗伦萨	399
●博洛尼亚	404
●佩鲁贾	409
●乌迪内斯	414
●莱切	419
●维罗纳	424
●切沃	429
●都灵	431
●皮亚琴察	434
●威尼斯	437
附: 中国足球彩票规则	439

第1章 足球博彩简史

一、从中间人到博彩商

赌博的历史和人类的历史一样久远，而博彩的历史也不甘其后。

博彩起源于赛马。

在中世纪，拥有快马的庄园主经常和邻居赛马。为了使赛马更加有趣，两位比赛的主人会为比赛结果设立一定的赌注。赌注一旦确定，他们就会找一个诚实可信的第三人来保管赌注。而赛马的胜者会将自己赢取的赌注的一定比例作为小费支付给赌注的保管人，这些小费是赌注保管人提供服务的回报。所以，最初的赛马，不过是由诚实可信的中间人拿着两个赌博者的赌金，直到下赌的结果出来为止。

经过一段时间以后，这种本来在两个绅士之间进行的友善的赛马，逐渐发展成了吸引大量村民参与的当地的重要社会事件。一些旁观者不可避免地也要求参与下注，所以赌注的保管人也为他们保管赌注。但是，这时赌注的保管人就面临一定的风险，所以他只同意为那些能找到愿意出同样数目赌金下注另一匹马赢的人保管赌金。也就是说，一个人若想参与下注赌甲马赢，就必须找到一个愿意下注赌乙马赢的人；而且在双方的赌金数目相等的情况下，赌注的保管人才会为他保管赌金。

随着时间的推移，这种方式暴露出了一定的问题。很明显，由于赌注保管人只同意接受有对等的赌注的下注，所以寻找对等的下注人往往要化去很长的时间而使比赛推迟；而

且也往往导致一些人因无法找到对等的下注人而被拒绝参与下注。为了克服这种弊端，有些比赛中的赌注保管人甘冒风险，开始接受没有找到对等的下注人的赌注。这些冒险者逐渐取代了原来的“诚实可信的中间人”。因为他们总是乐于为基于赛马的博彩而服务，他们很快便以“博彩商”（Book-makers）而著称。

有了这些赛马活动的基础，又由于有很多人愿意对比赛结果下注，于是逐渐出现了专门的赛马场。两个庄园主之间互相挑战的两匹马之间的较量，逐渐发展成按固定日期举行的比赛，而比赛日期往往安排在节日或有重大活动的日子。比赛规模也从两匹马逐渐发展成由三匹或更多的马参加的重大活动。

在最早的有多匹马参与的比赛，博彩商即使用一匹马（当然，该匹马要经过精心选择，并且是有可能跑得最快的。）为一方来对其余所有的马下注的方法，也能保持双方赌注的平衡。但是，这种以一匹马对多匹马的比赛存在一个很大的问题，即对博彩商来说，越来越难以使对双方的下注达到平衡。如果一匹马明显强于其他的马，则很少有人下注赌其他的马赢；如果比赛中有几匹实力相当的马，则下注赌被博彩商选中的马赢的人也会很少。所以，无论如何博彩商都很难保持双方赌注的平衡，从而面临巨大的风险。

二、1790：奥格登发明赔率

传统的赌注保管人发展成完整意义上的博彩商的时间，往往要追溯到 1790 年。在这一年，一个叫威廉姆·奥格登（William Ogden）的英国人开始采用对参加比赛的每一匹马开出赔率（Odds）的方法。奥格登因此很快便成为博彩商中

的佼佼者，并成为赛马界最受欢迎的博彩商。因为奥格登为参赛的每一匹马开出赔率，所以一个对某一匹马下注的人，实际上是在和奥格登打赌，而不像原来那样是在被博彩商选中的马与其余的马之间打赌。传统的博彩商以 5/6 的赔率（即下注为 6，如果赢了则彩金为 5）赌多马胜一匹马，而奥格登可能会对参赛的某匹马开出 3/1 的赔率。

但是，最初意义上的博彩并没有被废弃，它仍是如今体育比赛博彩的基础。因为这种传统方法不大适合参赛方超过两个的赛事，所以它在赛马博彩中的重要性在逐步减弱；而由于足球比赛只涉及两个参赛方，所以这种传统方式在足球博彩中仍然被广泛采用。即使是今天，在势均力敌的世界杯比赛中，博彩商也乐于为比赛的双方开出 5/6 的赔率。而对于英超和意甲等联赛，虽然由于几乎有三分之一的比赛结果为平局，使得情况变的比较复杂，但由赛马博彩所发展起来的这种传统方式仍然具有一定的意义。

然而，这种简单的博彩方式只能适应于实力大致相当的两队之间的赛事。对于实力悬殊的比赛，例如意大利国家队对列支敦士登国家队的比赛，如果哪个博彩商为两个队开出大致相等的赔率，那么由于意大利队占有明显的优势，绝大多数人显然会下注赌意大利队赢，结果在意大利队轻而易举地取胜的同时，博彩商可能就会破产。对这种实力悬殊的比赛，即使通过调整赔率的方法也有很大的局限。例如，博彩商将意大利队胜的赔率订为 1/150，即要下注者以 150 的赌金来赢取 1 的彩金，就会由于赔率缺乏吸引力使得下注者寥寥无几，博彩商将无法维持生意。

三、20 世纪 40 年代：拉斯维加斯发明 “让球制” (Line)

在字面意义上来看，奥格登是一个博彩商，因为他在比赛开始之前就已经博彩 (make a book)，他也因此而冒很大的风险。如果他不能及时调整各参赛的马的赔率来控制赌金的流向，他接受的赌注就会变得不平衡，这样就有可能导致他损失惨重。

在奥格登之后的一个半世纪，拉斯维加斯的博彩商发明了一种减少体育博彩风险的方法，他们通过让球制 (Point Spread) 来调控赌金流向，力求使对比赛双方的下注趋于平衡。这种方法首先用于美国的橄榄球比赛中，然后迅速成为其它体育赛事博彩中控制赌金流向的标准方法。

在奥格登的时代，他不但要绞尽脑汁亲自判断一场比赛中各匹马获胜的机会，而且还要承担很大的风险，他的美国后继者却不必如此辛苦。拉斯维加斯的博彩商根据独立的让球制定人 (Linemaker) 制定的让球数来确定赔率，如果赌金流向不平衡，他们可以通过向其他博彩商开出的盘口下注的方式进行套头交易来分散风险。如果赌金大量流向一方，博彩商可以通过向上或向下调整让球数的方式来引导赌金的流向。

在美国，许多年来博彩商一直利用鲍博·马丁 (Bob Martin) 制定的让球数，来预测美国橄榄球队比赛中强队和弱队之间的胜负得分差距。直到 1982 年马丁退休，他在 20 年当中一直是拉斯维加斯最重要的让球制定人。在马丁退休的同一年，米歇尔·若克斯博若 (Michael Roxborough) 的拉斯维加斯运动咨询事务所开业，他继马丁之后成为最重要的

让球制定人。正如事务所的名称所表明的，若克斯博若的业务主要是咨询，而不是博彩商。若克斯博若在赛前对美国的其他让球制定人和下注者的观点进行调查研究，然后制定出某场赛事的让球数，并把自己的研究结果提供给博彩商，从博彩商处收取一定的咨询费用。他的事业之所以成功，全靠客户对他的预测结果的信赖，当然这也完全是因为他的预测相当准确。当然，他的预测不可能完全准确，某场比赛的结果可能会与其预测有或上或下的偏差，但总体来说比赛的结果与他的赛前预测总是十分接近，偏差可以由随机因素来解释；而他的博彩商客户们以他的预测为基础来制定赔率就会盈利。

四、20 世纪 80 年代：指数博彩出现

在 20 世纪 80 年代，英国出现了指数博彩（Spread Betting）的博彩方式，使得体育博彩的概念进一步扩大了。这种方式首先是由乔那森·斯拔克（Jonathan Sparke）的城市指数（City Index）公司开始采用的，它实际上是把原先应用于金融市场的风险管理技术引入到体育博彩中。

在指数博彩中，博彩公司并不就具体赛事开出赔率，而是建立一个指数，博彩公司对该指数设定的买入价和卖出价是不同的。例如，在 2000 年欧洲杯的比赛中，博彩公司开出的英国队胜德国队的指数是 0.2-0.5。也就是说，下注者可以以 0.2 卖出英国队获胜的机会，或以 0.5 买入英国队获胜的机会，假如买盘和卖盘大致相等的话，不管英国队还是德国队获胜，博彩公司都会获利。所以，采用指数博彩方式的博彩公司并不关心比赛结果，他们通过指数的买卖差价赢利。