

导 论

彩票到底是什么时候问世的，至今尚无定论。既然存在的都有其必然性，彩票当然也不例外。据文字记载，彩票最初可追溯到古罗马古希腊时期，那时的彩票和现在的彩票不论在内容、形式还是规模上都有天壤之别。在罗马帝国时期，国王在节日和举行大型活动时，开展博彩活动，旨在增加节日气氛，为国库筹措资金。这是较明确的一次发行彩票的记录。当然，彩票是和生产力的发展水平密切相关的，在古代由于社会并不发达，大多数人整天忙于劳作，连维持最起码的生活水平都有困难，因此，能玩得起彩票的毕竟是少数富家子弟，这也注定了当时的彩票不可能有大的发展。

随着社会的进步，人们有了越来越多的空余时间来从事其他活动，彩票由于其本身的特性满足了人们娱乐和博彩的天性，于是首先在经济发达的地方流行起来。1566年，英国伊丽莎白一世批准发行彩票，以筹款修建港口和弥补其他公用。由于彩票业利润高的缘故，荷兰政府于1726年，丹麦政府于1754年，西班牙政府于1763年，葡萄牙政府于1785年，奥地利政府于1781年，都先后把发行彩票作为政府一种新收入的来源。1776年美国建国后，美国国会就曾发行4种彩票来筹集资金，并用此法协助建立了哈佛、耶鲁等好几所大学。

我国自成立后就一直禁止彩票的发行。改革开放后，随着人们思想的解放，彩票不再被看成洪水猛兽，而是逐渐发现了彩票在筹资和娱乐方面的独特功能。于是，在1987年，彩票又重新

步入了寻常百姓的生活。一方面是彩票的规模不断扩大，目前每年发行的彩票高达几十个亿；另一方面是彩票种类不断增加，近几年流行起来的电脑彩票大有取代传统的即开型彩票的趋势。2001年10月22日，中国足球彩票隆重登场，又为彩票市场增添了一员生力军，从这两个月的发行情况来看，足球彩票的流行势不可挡。不只是足球迷踊跃参加，广大的彩民也都以玩足球为乐。彩票已经成了人们生活不可缺少的一部分了。

一、彩票的主要类型

当今世界上流行的彩票品种繁多，分法也有许多，按特征分类主要有：传统型彩票、即开型彩票、乐透型彩票、数字型彩票和透透型彩票等五大类。这里我们将分别加以介绍。

● 传统型彩票

这种彩票是事先在彩票上印好顺序号码，一般是 5 至 7 位数字。例如：00000—99999，构成一个完整奖组。奖组销售结束，在规定的抽奖日期按规则利用摇奖等办法选出中奖号码，再根据购买彩票上的号码与中奖号码是否相符确定中奖与否。凡彩票号码与中奖号码完全一致的中大奖，中、低等奖一般依据彩票号码相符的首位数或尾数个多少确定，相符的个数多则奖高，相符的个数少则奖低。传统型彩票有着悠久历史，除美国以外曾遍布全球，西班牙的 *Navidad* 是世界上最大的传统型彩票商。

● 即开型彩票

所谓即开型彩票，是指购买者在购票后，立即就可以知道中奖与否，亦称“即开即兑彩票”。由于这种彩票节奏快，无须等待开奖时间，所以一出现就引起人们极大兴趣，产生了极大的轰动效应，并得到迅速发展。

以后发展的即开型彩票是由美国佐治亚州的亚特兰大科学游戏公司开发的美国版本，即奖金额事先印在票面上，被一层薄薄的不透明乳胶膜所覆盖，购票者只需即时刮开覆盖膜即可知中奖与否。近些年来，即开型彩票的玩法在不断更新，已从单一的印中奖号码发展到印奖金额、中奖等级、中奖图形等，形式上发展到撕、揭开、刮开等多种类型。即开型彩票的票面价格低，奖金

额也偏低，中奖面较宽，可以鼓励更多的人购买。最低奖的设置常常会使中奖者反复购买。例如，彩票面值 2 元，末奖金额亦 2 元，中此奖者往往不取奖金，再购一张彩票，从而提高了彩票销售额。有的即开型彩票还设置高额奖金，如美国有些即开型彩票的一等奖设到 5 万或 10 万美元，甚至 100 万美元。

我国在前几年发行的福利和体育彩票大多都属于此类。即开型彩票对保安、防伪技术要求很高。尽量减少彩票的可挑性，是即开型彩票成功的保证。不过，即开型彩票的规模正日渐萎缩，取而代之的是后面将要介绍的乐透型彩票。

● 数字型彩票

这种彩票有三位数和四位数的玩法，通常是每天开奖，购买者选取一个三位数或四位数的组合。组合方式不同决定资金的多少，最基本的分别是排列和组合两种，前者要求所预测的号码必须与开奖的号码在顺序和数字上完全一致，而后者则无顺序要求，只要数字相符即可。还有不少彩票公司在这两种形式之外又增加派对型、结合型等中奖形式。数字型彩票最流行的是美国，已有 20 多个州发行这种彩票。加拿大、澳大利亚、马来西亚和摩洛哥也有不同形式的数字型彩票。

● 透透型彩票

透透型彩票实际是一种体育运动竞赛彩票，亦称足球彩票。该彩票将体育比赛和彩票结合在一起，要求参加者预测体育比赛结果，通常是预测足球比赛结果。透透型彩票 1923 年首次出现在英国，后来遍及欧洲和南美许多对足球狂热的国家。1953 年，一些发行足球彩票的国家发起成立了国际足球和乐透型彩票组织协会 简称 INERTOTO ，这是第一个国际性彩票组织。它与 1954 年成立的国际彩票组织国际协会（简称 AILE）一起，组成

了目前世界范围仅有的两大彩票组织。英国式足彩的玩法是让参加者从 50—55 场足球比赛中预测任意 8 场比赛的得分（包括 0 比 0 之外的平局球），预测对了得 3 分，最高为 24 分。其他国家一般要求预测 10 场足球比赛结果，即每场的主队胜、客队胜和平局球，并按预测准确率来排定中奖等级。彩金支付一般按固定比例分配。

透透型彩票代表着彩票的一个发展趋势，目前全世界的足球彩票年销售额已达 60 亿美元，占世界彩票发行总额的 5%，并且其份额还在增大。

●乐透型彩票

乐透彩票的英文名字“lotto”，是现在使用最为广泛的一种游戏方法。最早见于 1778 年，是由意大利语转化而来，其原始字意为“分享”，最初是一种纸牌游戏。乐透彩票首先在德国进行商业化发行。1955 年 10 月 9 日德国的西北乐透彩票公司率先发行乐透彩票，之后在其他州流传很快，后来又被许多国家所接受。这种彩票最初形式为参与者从 49 个数字中选出 6 个，以决定是否中彩。

乐透彩票代表着目前世界彩票的主流，从事大规模彩票经营的公司不开展乐透的很少。乐透彩票趣味性强，不像即开型彩票，顾客被动购买已印好号码的彩票，无选择余地，乐透彩票可由顾客自己选号码。目前，乐透彩票在世界各国的玩法已经多达 30 多种，但以 6/49 进行的方式最多，占世界乐透彩票的 32%。其他各种玩法大同小异，通常是在一组数域中，选出若干个号码（选 6 个为多，香港的乐透为 45 个号码中选 6 个号码，故称六合彩），奖金依所选号码猜中的多少成奖级。以六合彩为例，如选中全部 6 个号码，则中一等奖，选中 5 个号码中二奖，以此类推。不少国家还采用一个或两个附加号码，用于二奖以下的奖

级，以调整奖级间的比例。乐透高奖奖金分配通常按事先设定的比例，低等奖奖金通常是固定的数额。乐透彩票的奖金高低取决于投注额的多少，投注额越多，奖金越高。此外，由于乐透彩票一般规定在一等奖不中的情况下，其奖金移到下期一等奖中，直到中出为止（有些国家，如新加坡规定以 10 期为限，如 10 期尚不中，则在下各奖级中分配），这就使一等奖奖金如滚雪球一样累积，几期不出一等奖，非但没减少人们的兴趣，反而促使更多的投注。目前，有 56% 的乐透彩票经营者每周开奖两次，每周开奖一次的经营者占 36%。

比较乐透彩票和透透彩票，我们可以看出，乐透彩票全年每期都允许参加者投注，而且参加者不需要专门知识；透透彩票则没有这些优势。一个国家的足球联赛不是全年都有，所以非赛季不得不关闭，或转向其他体育比赛项目，以及转向另一个国家的足球联赛，因而使参加者兴趣降低。很多人认为如果他们缺少有关足球方面的详尽知识，诸如对各球队球员和教练的深入了解，以及对主客场利弊的深入分析，获奖的希望就很渺茫。

除上述五大彩票种类之外，彩票还有一些小的种类，如斯比尔（Spiel）、开诺（Keno）、视频彩票等等。总之，世界上彩票五花八门，种类繁多，其各自生存发展的历史原因，就世界彩票总趋势而言，乐透型彩票和透透型彩票要算最具代表性的。

二、彩票的性质

彩票不是赌博，主要体现在返奖率和中奖率上。一方面，筹集的资金有利于社会，销售总额的 50% 用于返奖，其余的 35% 左右是政府收入，用于社会公益事业，其次是 15% 的发行费用。参与赌博的资金的 90% ~ 95% 以上返还给参赌的人，剩余的 5% ~ 10% 为赌场收入，政府则从赌场收入中抽取税金。从百分比来

看，赌场似乎受益很低，实际上由于赌金的周转极快，即便是 5% 以下的抽头，也能带来巨大收益。有的学者认为，彩票的返奖率太低，这是严重的剥削，而彩票返奖率低，正好压制了彩票的赌博性。

我们可以说，返奖率越高，赌博性越强，反之亦然。彩票的返奖率低到只有 50%，从量变到质变，应该说它的赌博性已经受到有效抑制，成为一种软性赌博，和赌场中的硬性赌博有质的区别。这有点类似香烟，它含有一定的毒素，但是它毕竟不是毒品，不能将香烟当成毒品来处理。香港的六合彩销量很高，但是和跑马相比，仍是小巫见大，香港马场的收益远超过彩票收益。为什么？因为跑马的返奖率远比六合彩的返奖率高很多。

另一方面，彩票和赌博的中奖率不同。赌博输赢的概率比较大，有时能到 1 比 1，就连轮盘赌，赢的概率也在几分之一、百分之二三之间。这种规则使人总觉得赢的可能性很大，其后果是非理智的投入，最后是倾家荡产。而彩票的中奖机率很小，大奖的概率可达几百万分之一、数千万分之一。中彩票大奖不是一件很容易的事，而是一种撞大运。撞上了一辈子梦想成真，撞不上也能承受。为了调动人们的积极性，彩票把门槛设得很低（中国是 2 元钱一张，美国是 50 美分）把奖金额设得很大很大，谁都想得这个奖，只要参与了，从理论上就可能成为大奖的得主，所以说彩票是一种门槛低、奖额高、概率小的特殊的机会游戏，参与者实际上只能“花小钱”，只能按期有节制地投入，成为一种日常娱乐消费开支。

彩票与赌博的另一个本质区别在于，资金所有权转换的方向不同。彩票的收入主要用于收入再分配，而赌博的收入则被少数人所据有，严重影响了社会的公平分配法则。在市场经济条件下，收入再分配有多条“路径”，最常见的就是国家的“财税路径”，即国家通过征收累进的个人所得税，将高收入者的一部分

收入集中起来，然后通过转移支付的方式救助低收入者；除此之外，还存在一条“捐助路径”，即非营利机构（如基金会、慈善机构）接受个人和团体的捐款，并向特殊人群提供各类救助。中国彩票事业的兴起，使我们看到了收入再分配的又一条“路径”。

彩票对收入再分配的作用，主要体现在四个方面：一是彩票的销售，把彩票购买者的货币收入转化为公益基金收入，这是一个“化零为整”的过程；二是彩票的返奖，中奖者因此获得了消费品或货币收入；三是公益资金的使用，这是一个“化整为零”的过程，低收入者或特殊人群因此而得到了救助；四是增加了国家税收，主要是增加增值税和个人所得税。所以人们常常把彩票称为“第三次再分配”。

返奖率低和极小的中奖概率是抑制彩票赌博性的主要手段。尽管如此，彩票的赌博性不容否认，这就决定了彩票是一项有争议的事业。它的好处和缺点是一件事的两个方面，多少年来大家围绕这个问题进行争论，不仅在中国是如此，在很多国家都是如此。

今天，世界上除了一些回教国家以彩票不符合可兰经教义而禁止其发行外，几乎所有国家都发行彩票，这就说明人们已经认识到彩票所带来的好处远超过它的负面影响，特别是很多国家的彩票法治越来越健全，彩票发行已经不再是上两个世纪中那种失控的混乱局面。

三、彩票的特点

● 满足人的冒险天性的机会游戏

当你走在黄昏的上海居民小巷，你会听见“唏唏哗哗”的小调，当你走进成都的茶馆，你一定会看见一桌桌“筑长城”的大

军，不用多说这就是风靡全国的“麻将热”。当人们从一天繁杂的工作中解脱出来，在新一轮的胜负中角逐（与白天工作的竞争所不同的是机会游戏给人的是一种轻松、有趣的角逐方式），重新寻找自己把握输赢的能力，而在机会游戏中又勿需承担输赢的结果，这就是麻将（机会游戏）为何深受青睐的原因了。

机会游戏，以其不可否认的现实意义存在于社会的各个阶层各个领域。如掷骰子、猜数字、抽签、抓阄，以及时下最流行的打麻将、玩纸牌。

这些纯机遇型和机遇智力结合型的游戏，受到不同年龄和不同文化层次人们的广泛喜爱。彩票活动正是利用这种人们追求物质和精神满足的欲望，来达到社会合意的结果，也可以说成是人性释放的一种集体活动。对于政府而言，对待彩票的态度更明智的选择是如何加以引导和合理治理，而不是禁止（这只能使人们参与机会游戏的方式由地上转入地下，反而会产生社会不稳定因素）。

●政府可以控制的社会筹资方式

政府筹资可以有多种方式，从拥有国有资产的所有权、税收、发行国债到公共物品使用收费，从接受捐赠，到激烈的无偿剥夺甚至发动战争（也许还包括隐性的通货膨胀）。在这些方式中，最安全、成本最低的当然是接受捐赠，而从政府可以控制的角度来看，最有效的应该是税收和政府债券。但是如果聚焦到社会公益事业筹资上，发行彩票则是成本较低且政府较易控制的方式。

又比如，国有资产因法律限制而不能随意撤资；提高税收不仅增加纳税人的负担，而且具有一定的强制性；发行国债无异于“寅吃卯粮”提高公共物品收费标准也会伤及消费者利益而遭到反对；接受捐赠只是杯水车薪，而且对政府是不固定收入。考虑

到居民的自愿与公平原则，发行彩票可以说是最佳选择之一。

● 满足人慈善心理的集资功能

不管处于社会哪个阶层的人，都会对生活比自己差或生活经历相近的人产生同情心，而特大灾难，比如战争、自然灾害等危及人类生存的苦难更能够唤起人们的怜悯和心灵上的震动。“老吾老以及人之老，幼吾幼以及人之幼”，是中华民族的优良品德，福利彩票就是利用人的这种本能，让人们能够通过有效的渠道去资助那些需要帮助的人。

但是，我们也不能过分夸大彩民们的慈善动机，否则就会混淆彩票与捐赠的界限。人们买彩票的时候，常常是这样想的：首先要判断一下我买的彩票是不是为公益事业或灾区作贡献的，如果是的话，那就放心地购买，为实现自己碰运气发大财的美梦“搏一搏”如果没能中奖，也为慈善事业做了一份贡献，可以慰藉自己。可见，中奖与行善是相辅相成的，没有中奖愿望的驱使，行善将大打折扣。

● 自愿、公平、公开

自由参与和公平、公开的游戏原则是彩票事业能够顺利发展的保障。在彩票面前，做与不做都是人的基本权利。公平是彩票的灵魂，不能想象如果没有了公平，彩票还会生存。在此，公平更多地指参与机会的平等，即“机会面前人人平等”。任何人都完全的自主权决定是否参与彩票活动，买什么样的彩票，买多少彩票，什么时候买。但是这并不意味着彩票活动的结果对每个人都是平等的。原因很简单，有的人中了彩，而有的人没中彩。如果没有了游戏结果上的不平等，那么彩票活动就失去了生存的空间。

另一方面，公平和公开是指游戏的严肃性和透明度。没有欺

骗和陷阱是取得人们信任的保证。这一点得益于政府的监控和彩票制度的不断完善。

四、彩票的基本术语

注：根据既定规则确定的每一组有效组合数据。

投注：购票人根据既定规则以人民币现金购买足球彩票的行为。

投注单：购票人用于辅助投注的专用表格。

随机投注：由销售终端机随机产生的有效组合数据，作为购票人预测结果的投注方式。

单式投注：购票人对于所有球队的比赛成绩均只选择一种预测结果的投注方式。

复式投注：购票人对于某一场次的比赛成绩选择两种以上的预测结果的投注方式。

兑奖彩票：由足球彩票销售终端出售的、记录有购票人预测结果的凭证。

奇数：指不能被 2 整除的数，传统型中为 1、3、5、7、9。风采型中为 01、03、05、07、09、11、13、15、17、19、21、23、25、27、29、31、33、35。

偶数：指能被 2 整除的数，传统型中为 0、2、4、6、8。风采型中为 06、08、10、12、14、16、18、20、22、24、26、28、30、32、34。

大数：传统型中为大于 4 的数，即 5、6、7、8、9。风采型中为大于 18 的数，即 19—35。

小数：传统型中为小于 5 的数，即 0、1、2、3、4。风采型中为小于 19 的数，即 01—18。

顺子：指相连 2 位出现连号，传统型中如 12、21、23、32、

34、43、45、54、65、56、78、87、67、76、90、09、10、01。

对子：指相连 2 位出现同号，传统型中如 11、22、33、44、55、66、77、88、99、00。

连双数：指一个号码中有两个相同数字，且这两个相同数字连在一起，如（…AA…）。

隔双数：指一个号码中有两个相同数字，且这两个相同数字不相连，如（…A…A…）。

连三数：指一个号码中有三个数字相同，且这三个相同数字连在一起，如（…AAA…）。

彩池博奖使博彩者能以少量的投注换来一个有可能改变命运的前景。在二十世纪的大部分时间里，没有比彩池博奖更便宜、更容易的方式使球迷能够用金钱来表达他们对足球运动的热爱和兴趣了。

赔率：在一个博彩盘中，球迷对某一个博相投入一定的博彩资本金并胜出后，将赢得一笔较大数额的博彩资本金，赢得的资本金与投入的资本金之比即赔率。赔率在足球博彩中永远大于 1。

赔率，博彩中永远是预先给出的，它是根据现实中某件事发生的可能性，考虑到各种环境因素的影响，经过复杂的数学计算得出，这件事发生的可能性大，则赔率小；这件事发生的可能性小，则赔率大。赔率在足球博彩中是最复杂的问题，也是关键所在。

赔率在博彩中是可以变化的，因为赔率是预先给出的，随着时间的推移，环境因素也在改变，如果发生重大情况，必将影响事件结果，即总体上，庄主必须盈利。基于这一点，保留变更赔率的权利是必须的。

投注：在足球博彩中，球迷就某一博彩盘、某一个博相投入一定的博彩资本金，以期赢得一笔较大数额的博彩资本金的行为即投注。

博相：在足球博彩的一个具体的博彩盘中，就某一场比赛或多场比赛或某件事可能产生的多种结果进行博彩，其可能产生的多种结果就是博相。博相可以五花八门，只要能在一定期限内会有惟一结果的事情，都可以作为博相。

博由：这个说法是针对博相的，一群人在辩论，一定在就某件事情发表看法，这件事情就是话由，对这件事情的看法，大家意见不同，有人认为是这样，有人认为是那样，还有人认为两样都不是。同理，球迷就某场比赛（博由）进行博彩，比赛的实际结果只有一种，但比赛没有开始之前，有产生多种结果的可能性，这种可能性的结果，就是相对于博由而讲的博相。（如一场比赛）引起的结果有多方面，如进了几个球，领了几张黄牌，胜负如何。每一个结果都能衍生出不同的博相，同一类排他性的博相只会有一个结果。所以说，一个博由下可以有几个不同类的博相组合，每一个组合都可以单独投注（如在单彩盘中，有两个博相组合 胜负盘组合和上下盘组合）

举例：

下面是一个胡椒盘：

博由是 1999年3月21日甲 A 第一轮大连万达实德 VS 辽宁抚顺这场比赛，两队主教练是否会用尽三个换人名额。

博相有 4 个：徐根宝会、张引会、都会、都不会，每一项都可以给出相应的赔率

博彩盘：在足球博彩游戏中，站长就某一场比赛或多场比赛或一件与足球相关的事开设一项博彩，称为一个博彩盘。

博彩盘包含以下要素：

1. 盘号（如，ID = 20015）
2. 截止时间：（如，2000年6月12日12:30）
3. 博由（一项博彩的主题）
4. 博相及相应赔率

5. 投注及识别印鉴

6. 开彩结果

博彩盘有以下几种类型：

1. 单彩盘（一场比赛）

2. 合彩盘（多场比赛，胜负平）

3. 胡椒盘（某足球事件）

4. 长城盘（需较长时间才可得出结果的足球相关事件）

单彩盘：足球博彩中就某一场比赛的胜负平和进球数开设的博彩盘称为单彩盘。

单彩盘包含以下要素：

1. 盘号（如，ID = 20085）

2. 截止时间：（如，1999年6月12日18:30）

3. 博由（一场即将进行的足球比赛）

4. 博相及相应赔率（主队胜、客队胜、平、上盘、下盘五个博相及相应赔率）

5. 中间盘球数（一场比赛可能进球数的平均值）

6. 投注及识别印鉴

7. 开彩结果

合彩盘：足球博彩中就某几场比赛的胜负平开设的博彩盘称为合彩盘。

合彩盘包含以下要素：

1. 盘号（如，ID = 22019）

2. 截止时间：（如，1999年6月20日15:30）

3. 博由（多场组合博胜负平）

4. 博相及相应赔率（胜负盘多场组合及总赔率）

5. 建议投注金额（1万元）

6. 投注及识别印鉴

7. 开彩结果：比赛结束后即有

胡椒盘：在足球博彩中就某足球事件开设的博彩盘称为胡椒盘。

胡椒盘包含以下要素：

1. 盘号（如，ID = 22019）
2. 截止时间（如，1999年6月20日15:30）
3. 博由（任意）
4. 博相及相应赔率（灵活多变的博由及相应赔率）
5. 投注及识别印鉴
6. 开彩结果：比赛结束后即有

胡椒盘的样式多种多样，可以说是信手拈来，千奇百怪，什么都可以拿来一博；之所以取名胡椒，因胡椒其味组合多变。

长城盘：在足球博彩中就某件需较长时间才会得知结果的足球事件开设的博彩盘称为长城盘。

长城盘的样式也有多种，因其历时较长，故赔率常变。之所以取名长城，因长城够长。

长城盘包含以下要素：

1. 盘号（如，ID = 21111）
2. 截止时间（如，2002年3月21日15:30）
3. 博由（某件需较长时间才会得知结果的足球事件，如今年甲 A 前三名会是哪几只球队）
4. 博相及相应赔率（灵活多变的博相及相应赔率）
5. 投注及识别印鉴
6. 开彩结果：较长时间后即有

博彩期：在足球博彩中，从上一轮博彩结束起到下一轮博彩开始这段时间，完成这轮博彩的投注、开彩、资金流动和资金结算，这段时间称为一个博彩期。博彩期可长可短，一般 37 天。打个比喻，博彩期与联赛中一轮类似，是指一段时间，足球博彩也大致上是一轮一轮地推出的，不叫一轮罢了，叫一个足球博

彩期，或一期或某期。

上下盘：上下盘是博相的一种，通常指用一场比赛的进球数比某个特定的数目多或少来作为博相的说法，这个特定的数目称之为中间盘球数；如果进球数多于中间盘球数，称之为上盘；如果进球数少于中间盘球数，称之为下盘，上盘下盘合称上下盘。

上下盘仅有两种类型：即上盘和下盘。

中间盘球数是这场比赛中最可能出现的几种进球数的平均值。

上下盘和博彩盘虽然都有一个盘字，但他们不是一回事，一个具体的博彩盘中，一定会有博相，这些博相中可能有几个子项合称上下盘。

胜负盘：胜负盘是博相的一种，通常指以比赛的胜负平的结果作为博相的说法。胜负盘通常有三种类型：主队胜，客队胜，平。

胜负盘一般出现在单彩盘和合彩盘中，有时也会出现在长城盘中。

胜负盘和博彩盘虽然都有一个盘字，但他们也不是一回事，一个具体的博彩盘中，一定会有博相，这些博相中可能有几个子项合称胜负盘。

让球制 (LINE)：

足球彩票中为减少博彩风险而设计的一种方法，即设定甲球队胜出乙球队一定的球数，再来进行胜负平猜测。如果甲球队胜出的球数超过此一设定数，则甲球队胜；如果胜出的球数刚好等于设定数，则两队打平；如果胜出的球数小于设定数或者乙队胜出，则乙队胜。这是弥补猜胜负平方法不足的一个有效手段，可以调和强队和弱队之间的比赛结果。

指数彩票：博彩公司并不就具体赛事开出赔率，而是建立一个指数，并对该指数设定买入价和卖出价，一般是买入价高于卖

出价。举个例子，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胜出，博彩公司都会获利。所以，采用指数博采方式的博彩公司并不关心比赛的结果，他们通过指数的买卖差价盈利。