

## 世界杯专版



中国体育彩票  
世界杯 玩竞彩  
该你上场



扫码关注  
“中国竞彩”微信号

编者按

俄罗斯世界杯正如火如荼地进行,四年一度的足球盛会成了这个夏天的焦点。相信在世界杯巨大号召力的影响下,一些没有接触过竞彩的人们会开始尝试购买竞彩。在此,本报特奉上竞猜“讲彩堂”,旨在为新彩友答疑解惑,同时也期望资深彩友能从中得到借鉴。

## ● 投注技巧

## 混合过关投注策略

竞彩足彩胜平负可以说是各个玩法的根本,我们再看到一场比赛后,第一反应通常是这场比赛谁占优,谁更有希望拿下,或者不败,至于本场比赛是大球还是小球,比分大概会是多少,某支队伍会不会一直把优势从开场保持到结束,这都是在确定了这场比赛胜平负的基调之后在考虑的事情;所以对于广大彩友来说,胜平负玩法也是混合过关的根本。

所以在选择比赛的时候,最合理,也是最保险的方法,应该是选择1—2场比较看好的胜平负比赛,最好是单选,比如一些强队在主场迎战弱旅的比赛,或是某些比较有规律可循的比赛。当然,这样的比赛,奖金往往都不会特

别高,但却有可能提供相对比较可靠的胆。随后,就可以选择一些固定奖相对比较高的玩法,比如总进球玩法,一般总进球玩法的各个选项,最低的固定奖也在3.00左右,有时可以达到5.00甚至更高,可以复选几个选项,这样可以有效的弥补之前胜平负固定奖金不高的缺点,而之前节省的“选项”也最好用在这上面,以便进一步增大中奖率。

众所周知,要谈到进球率,德甲和德甲较高,意甲和法甲可能是相对比较少的,而次级联赛,比如法乙,每轮基本都会有大量小比分结果出现。

越是低级别的联赛,球队主场的优势越是明显,所谓的主场

龙和客场虫也就越多。在熟知了一个联赛的特点后,我们就可以把这一点很好的用在混合过关上。比如法乙,这是一个主场球队不败几率大,并且进球少的联赛,当然,由于其平局比较多,所以单选的命中率也不是特别高,经常有主队占优,却无奈平局的赛果。在混合过关里,就可以投注该联赛当的比分或者总进球数玩法,再搭配其他玩法,组成一个混合过关的单子。

其实无论是什么投注方式和玩法,肯定都是场次越多,中奖率越低,混合过关也不例外。两场比赛选择胜平负玩法,再搭配一场比赛的其他玩法,是相对较稳妥的办法。

(宗合)

## ● 虚拟投注比例

## 比利时晋级在望

针对一场比赛的投注比例可在一定程度上客观反映大众倾向及冷热程度,本栏目特搜集部分比赛的胜平负虚拟投注比例(至本报截稿时),供彩友参考。

类别	对阵	胜平负虚拟投注比例	比赛时间
世界杯	巴西 VS 墨西哥	64% 23% 13%	7月2日 22:00
世界杯	比利时 VS 日本	78% 19% 3%	7月3日 02:00
世界杯	瑞典 VS 瑞士	21% 52% 27%	7月3日 22:00
世界杯	哥伦比亚 VS 英格兰	16% 8% 76%	7月4日 02:00
挪超	克里斯 VS 萨堡	27% 45% 27%	7月2日 02:00
挪超	特罗姆瑟 VS 奥德	74% 13% 13%	7月2日 02:00
挪超	布兰 VS 莫尔德	78% 11% 11%	7月2日 02:00

巴西 VS 墨西哥,墨西哥与巴西有过多次交手,前者并不怵桑巴军团,但小组赛末轮惨负于瑞典,其防守隐患不小。巴西取胜虚拟投注比例为64%,相对而言并不算热,在此层面上对其利好。

比利时 VS 日本,比利时三战全胜,并且展现了强劲的攻击力。日本能够出线多少有些侥幸,3场比赛失4球,防守不佳。比利时取胜虚拟投注比例为78%,其实力及状态优势受到了高度认可。

瑞典 VS 瑞士,瑞典在F组以小组头名身份出线,其在预选

赛阶段淘汰意大利绝非偶然。瑞士是一支难以被击败的球队,但在小组赛场场失球,显然还未找到最佳状态。平局虚拟投注比例达52%,客胜虚拟投注比例为27%,瑞士未被看好。

哥伦比亚 VS 英格兰,两队在小组赛阶段的战绩同为2胜1负,英格兰综合实力略占上风。三狮军团取胜虚拟投注比例达到76%,成为大热,这对他们而言绝非利好。

克里斯 VS 萨堡,主胜及客胜虚拟投注比例同为27%,客观反映了两队实力及表现相当。两队

平局场次都不少,导致平局虚拟投注比例达到45%,但这并不意味着萨尔普斯堡没有擒下对手的机会。

特罗姆瑟 VS 奥德,特罗姆瑟排名高于对手,近期状态也占明显上风,因此他们理所当然地成为热门,但其取胜虚拟投注比例高达74%,却是热得过了头。

布兰 VS 莫尔德,布兰本赛季表现抢眼,排名高居榜首。老牌劲旅莫尔德表现平平,客场成绩糟糕。目前布兰取胜虚拟投注比例高达78%,投注几乎一边倒。此役有防冷必要。

(阿布)

## ● 理论研究

## 酒吧理论的原理及意义

要研究博彩机构的基准风险问题,我们就必须探讨一个统计学上的问题,这个问题归结起来是一个理论:酒吧理论。

酒吧理论是美国人阿瑟1994年在《美国经济评论》发表的《归纳论证的有界理性》一文中提出来的。该问题是说:有一群人,假如总共有100人,每个周末均要决定是去酒吧活动还是待在家里。酒吧的容量是有限的,比如说空间是有限的或者说座位是有限的,如果去的人多了,去酒吧的人会感到不舒服。我们假定酒吧的容量是60人,如果某人预测去酒吧的人数超过60人,他的决定是不去,反之则去。这100人如何作出去还是不去的决定呢?

这是一个典型的动态群体博弈问题。问题对于前提条件还做了如下限制:每一个参与者面临的信息只是以前去酒吧的人数,因此他们只能根据以前的历史数据归纳出此次行动的策略,没有其它的信息可以参考,他们之间更没有信息交流。

这个博弈的每个参与者都面临着这样一个困惑:如果许多人预测去的人数超过60,而决定不去,那么酒吧的人数会很少,这时候作出的这些预测就错了。反过来,如果有很大一部分人预测去的人数少于60,他们因而去了酒吧,则去的人很多,超过了60,此时他们的预测也错了。因而一个作出正确预测的人应该是,他能知道其他人如何作出预测。但是在这个问题中每个人预测时面临的信息来源都是一样的,即过去的历史,同时每个人无法知道别人如何作出预测,因此所谓正确的预测几乎没有。

理论上说的确如上述所言,但是实际的情形又怎么样呢?阿瑟教授通过真实人群以及计算机模拟两种实验方法得到了两个不同的、有趣的结果。

通过真实人群实验发现,实验对象的预测呈有规律的波浪形态。虽然不同的博弈者采取了不同的策略,但是其中一个共同点是:这些预测都是用归纳法进行的。我们完全可以把实验A的结果看作是现实中大多数“理性”人作出的选择。在这个实验中,更多的博弈者是根据上一次其他人作出的

选择而做出“其本人这一次”的预测。然而,这个预测已经被实验证明在多数情况下是不正确的。在这个层面上说明,这种预测是一个非线性的过程。所谓这样一个非线性的过程是说,系统的未来情形对初始值有着强烈的敏感性,这就是人们常说的“蝴蝶效应”。

通过计算机的模拟实验,得出了另一个结果:起初,去酒吧的人数没有一个固定的规律,然而,经过一段时间后,这个系统去与不去的人数之比接近于60:40,尽管每个人不会固定地属于去或不去的人群,但这个系统的这个比例是不变的。如果把计算机模拟实验当做是更为全面的、客观的的情形来看,计算机实验的结果说明的是更为一般的规律。

生活中有很多例子与这个模型是相通的。“股票买卖”、“交通拥挤”以及“足球博彩”等等都是这个模型的延伸。在现行的说法中,对这一类博弈统称为“少数人博弈”。

酒吧理论在博彩业的引申,是一个很深刻的话题,触及到博彩及其对策的本质。试验结果是:实际人群和计算机模拟的测试结果差别很大,而后者更优化!

有人用时间思考这个模拟程序的算法。实现的算法不止一种,而几乎可以肯定的是,每种算法一定在不同程度上借助了统计学和数学上的规律——正是这些带有全局性的规律的运用让程序预测的效果超越了人,而人恰恰习惯于用常规的、局部的经验来判断问题,更不用说参与测试的人普遍而言不会具有较高的理论意识。

这个现象说明了很多问题。对博彩机构来说,面对以经验(很大程度上是依据近期现象总结的经验)分析为主的玩家群体,他们应该采取的最佳策略是什么?从酒吧的测试可以看出,酒吧本身没有做出任何改变或者暗示,已经能让依据经验判断的顾客屡屡失算,这意味着博彩机构采取“以不变应万变”的开盘策略其实已经足以立于不败,或者更极端一点讲,正是玩家的“变”,令博彩机构的“不变”成为很可能是最优的策略。

(彩语)