

台灣運動彩券股份有限公司運動彩券投注規範

103.1.1	公布
103.12.31	修訂
104.2.17	修訂
104.5.27	修訂
104.12.4	修訂
105.5.23	修訂
105.12.28	修訂
106.3.3	修訂
106.6.6	修訂
107.1.22	修訂
107.3.2	修訂
108.1.28	修訂
108.12.1	修訂
109.1.1	修訂
109.6.15	修訂

壹、總則

一、台灣運動彩券股份有限公司（以下簡稱本公司）為維護消費者購買運動彩券權益並落實發行管理，依據「運動彩券發行條例」、「運動彩券管理辦法」、「第二屆運動彩券賽事公布及兌獎作業要點」、「無效投注情形認定基準」、「第二屆運動彩券經銷商遴選及管理要點」、「第二屆運動彩券虛擬通路銷售作業管理要點」及相關規定，訂定運動彩券投注規範（以下簡稱本規範），並得視業務需要公告調整之。

二、本規範用詞定義如下：

- (一) 發行機構：威剛科技股份有限公司。
- (二) 受委託機構，包括：
 - 1. 經營受委託機構：本公司。
 - 2. 金流受委託機構：中國信託商業銀行股份有限公司。
- (三) 經銷商：指與發行機構及本公司簽訂合約書並領有經銷證，銷售運動彩券者。
- (四) 實體通路：指經銷商。
- (五) 虛擬通路：指銷售運動彩券所使用之電話、網際網路及其他電訊設備。
- (六) 兌獎處：指中獎彩券持有人得兌領獎金的處所，包括經銷商、金流受委託機構及其他指定之金融機構。
- (七) 賽事表：指為提供消費者投注運動彩券，於本公司網站公布之賽事編號、客/主隊名稱、遊戲玩法及參考賠率等相關資訊表。
- (八) 賽事編號：為識別每一場可供投注的運動比賽所編定的號碼。
- (九) 客隊：指賽事表按水平橫向由左至右或垂直縱向由上至下排列於第一位置的球隊或球員。
- (十) 主隊：指賽事表按水平橫向由左至右或垂直縱向由上至下或排列於第二位置的球隊或球員。
- (十一) 遊戲玩法：指提供消費者預測比賽結果的遊戲方式，包括不讓分、讓分、雙勝、大

小、總進球數、單雙、單局不讓分、單節不讓分、單盤不讓分、第一球／下一球、勝分差、正確比數、冠軍、特別項目及其他經公告之遊戲方式。

(十二) 賠率：中獎時可獲得投注金額的倍數。

(十三) 固定賠率：消費者購買運動彩券的賠率，為彩券電腦系統接受其投注當時之賠率，是一個固定值，不受後續賠率調整而變動。

(十四) 有效投注：在實體通路指投注內容傳送至彩券電腦系統，完成電磁紀錄及彩券印製；在虛擬通路指投注內容傳送至彩券電腦系統且完成電磁紀錄。

(十五) 法定比賽時間：

1. 棒球比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，指一場棒球比賽依主辦單位規定至 9 局上(如主隊領先)或 9 局結束的比賽時間，加計因比賽時間結束時平手而進行加賽以決定勝負的延長賽時間；在國際賽事時，引用比賽提前結束之規定，若賽事未完成 9 局(或 9 局上)而經主辦單位或裁判裁定已完成比賽時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。若因平手而進行延長賽，無論最後一局是否完成先攻及後攻球隊各 3 人之出局數，均視為已完成法定比賽時間。
2. 籃球比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，指一場籃球比賽依主辦單位規定應為 40 分鐘或 48 分鐘的比賽時間，加計因比賽時間結束時平手而進行加賽以決定勝負的延長賽時間。
3. 足球比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，指一場足球比賽 90 分鐘的比賽時間，加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時，但不包括加時、互射 12 碼決勝負或重賽的時間。
4. 網球比賽：比賽主辦單位規定之賽制若為 5 盤 3 勝制，比賽進行至一方獲得 3 勝時，或若為 3 盤 2 勝制，比賽進行至一方獲得 2 勝時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。
5. 冰球比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，指一場冰球比賽 60 分鐘的比賽時間，不包括加時或互射進球決勝負的時間。
6. 美式足球比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，指一場美式足球比賽依主辦單位規定應為 60 分鐘的比賽時間，加計因比賽時間結束時平手而進行加賽以決定勝負的延長賽時間。
7. 羽球比賽：依比賽主辦單位規定之賽制為 3 局 2 勝制，當比賽進行至一方獲得 2 勝時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。
8. 排球比賽：比賽主辦單位規定之賽制若為 5 局 3 勝制，比賽進行至一方獲得 3 勝時；或若為 7 局 4 勝制，比賽進行至一方獲得 4 勝時；或若為 3 局 2 勝制，比賽進行至一方獲得 2 勝時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。
9. 格鬥比賽：比賽主辦單位規定之賽制若為 3 局 2 勝制，比賽進行至一方獲得 2 勝時；或若為 5 局 3 勝制，比賽進行至一方獲得 3 勝時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。
10. 電子競技比賽：除另有規定或賽事表上另有公布外，比賽主辦單位規定之賽制若為 1 局定勝負，比賽進行至一方獲得勝利時；或若為 3 局 2 勝制，比賽進行

至一方獲得 2 勝時；或若為 5 局 3 勝制，比賽進行至一方獲得 3 勝時，該場比賽即視為已完成法定比賽時間。

- (十六) 場中投注：指消費者於一場運動比賽進行中所做的投注。
- (十七) 共同勝出：指運動比賽的結果，有二種或二種以上的投注選項均符合中獎資格。
- (十八) 單注：指投注的基本單位，金額為新臺幣(以下同)10 元整。
- (十九) 會員：指自然人按規定程序提出申請，經審查合格後，准予使用虛擬通路投注者。
- (二十) 會員專戶：指每一個會員配屬一組專屬號碼，作為預付投注款項、收取中獎獎金或退款之用者。
- (二十一) 會員投注：指會員利用虛擬通路，依程序完成投注，以會員專戶支付投注款項並收取獎金或退款，彩券電腦系統記錄其投注內容，無提供實體彩券而有投注內容回報之投注。
- (二十二) 入金：指會員將投注款項經由金融支付體系轉入會員專戶之作業。
- (二十三) 出金：指會員將其會員專戶內之款項轉入其約定的本人名義之國內金融機構存款帳戶之作業。

- 三、發行機構、受委託機構、其他配合金融機構、經銷商及消費者均應遵循本規範。
- 四、本規範公布於本公司運動彩券網站，或置放於經銷商銷售處所供民眾查閱或索取。
- 五、消費者投注前應詳閱本規範，已完成投注者即視為已閱讀、瞭解並同意遵循本規範。
- 六、發行機構、受委託機構及經銷商，不得銷售運動彩券或支付獎金予未成年人。未成年人所為之投注，發行機構不負發給獎金的義務，並得請求其退還已兌領的獎金。
- 七、發行機構及受委託機構員工，不得購買、受讓或兌領運動彩券。納為投注標的之運動競技賽事舉辦單位人員及參與賽事之相關隊職員，均不得購買、受讓或兌領其所舉辦或參與賽事之運動彩券。
- 八、因職務或業務知悉運動彩券中獎人姓名、地址等個人資料者，除其他法律另有規定外，應嚴守秘密。違反前開規定，洩露中獎人相關資料予他人，致中獎人權益受損者，中獎人得向發行機構請求損害賠償。
前開情形，發行機構對洩密人有求償權。
- 九、運動彩券遺失、被盜或滅失者，不得掛失止付，並不適用民法第七百二十條第一項但書、第七百二十五條及第七百二十七條之規定。
- 十、向經銷商購買之運動彩券中獎，因火燻、水浸、油漬、塗染、破損或其他情形，致不能辨認真偽者，不予兌獎。
- 十一、為控管營運風險，本公司得拒絕消費者所提出之投注交易指示。

貳、實體通路投注

十二、經銷商營業時間：

- (一) 規定營業時間：每周一至周五的上午 10:00 至晚間 20:00。
- (二) 自由營業時間：除規定營業時間外，每日上午 6:45 至 10:00、晚間 20:00 至隔日凌晨 1:45，以及每周六、日凌晨 1:45 至上午 6:45。在自由營業時間內，經銷商得依

營業需要，自行決定是否營業。

十三、消費者透過經銷商投注的方式有二種，一種是將投注內容劃記於投注單並交付經銷商，另一種是口頭告知經銷商投注內容，由經銷商輸入投注機。

十四、消費者劃記投注單必須用原子筆(黑色或藍色)，其投注內容之劃記必須完整且能為投注機所判讀。

參、虛擬通路投注

十五、虛擬通路受理投注時間為每日上午 6:45 至隔日凌晨 1:45，以及每周六、日凌晨 1:45 至上午 6:45。

十六、虛擬投注會員申請、入出金、投注及相關事項：

(一) 會員申請

1. 申請人必須為已成年人，且以個人名義申請。每人僅能申請開立一個會員專戶，且須提供一個以本人名義於國內金融機構開立的新臺幣存款帳戶作為其約定的出金帳戶。
2. 除另有規定外，申請應以書面或電子文件為之，並透過郵寄或其他通訊方式辦理為原則。
3. 經審核通過成為會員者，將取得一組會員代碼及初始會員密碼。會員必須先依規定之程序，辦理啟用及變更初始會員密碼後，始可投注。

(二) 入金及出金

1. 會員投注前應先入金至會員專戶，會員專戶須有足額投注款項時，始可進行投注，會員專戶內之款項，非屬金融機構之存款，不受存款保險之保障，且不計付利息。
2. 會員得隨時出金，出金次數不限，每次出金額度上限依金流受委託機構規定辦理。
3. 若會員存款帳戶非屬金流受委託機構，入金或出金會員須自行負擔跨行手續費。
4. 會員申請出金時，其款項將於次營業日才得轉入其約定之存款帳戶。若發生不可歸責於發行機構之情事致其款項無法於次營業日轉入其約定存款帳戶時，發行機構不負損害賠償之責。

(三) 投注

1. 會員進行投注時，應依下列方式辦理：
 - (1) 經由本公司運動彩券網站或行動投注應用程式登入系統。
 - (2) 登入時以「會員代碼」、及「會員密碼」進行使用者身分確認，通過身分檢核後始得登入，會員進行投注時，系統將以簡訊方式發送「動態產生的一次性密碼」至約定的行動電話門號，會員收到後輸入，經系統檢查吻合後始能進行投注。
 - (3) 會員進行投注時，必須將投注內容透過網際網路或經由行動投注應用程式傳送至彩券電腦系統，完成電磁紀錄及回覆確認後，始完成投注程序。

2. 會員完成投注程序後，不得撤銷或撤回。
3. 經由虛擬通路購買之運動彩券，不適用消費者保護法第十九條及第十九條之一規定。
4. 會員進行投注時，如虛擬通路因不可歸責於本公司而發生通訊斷線、網路壅塞、斷電或其他事故造成傳輸之阻礙，致使投注交易錯誤、中斷、無法傳送或接收或時間延遲時，本公司不負任何賠償責任。
5. 會員於中華民國境外，得使用虛擬通路進行投注。所有透過本公司投注設施進行之投注，視為在中華民國境內投注，相關權利義務依中華民國法律之規定。
6. 縱有前項規定，會員於中華民國境外投注前，須自行負責查明及遵守所有適用的法律及規定，並須自行承擔在中華民國境外使用本公司投注設施所造成的後果，以及在中華民國境外進行投注的一切風險及責任。

(四) 會員終止

1. 有下列情事者，本公司得終止會員專戶，餘款依出金方式辦理：
 - (1) 會員所提供之身分資料有不實。
 - (2) 會員將會員專戶借予他人使用，或會員有違反本規範、洗錢防制法或其他相關法令規章時。
 - (3) 停止發行運動彩券或停止實施會員投注業務時。
 - (4) 發行運動彩券之期間屆滿或發行權經主管機關終止時。
2. 會員得隨時申請終止會員專戶，餘款依出金方式辦理。

肆、投注方式及玩法

十七、運動彩券每組合投注金額以 10 元為一個單位，每次(張、筆)投注總價至少 100 元整。

十八、投注限制

- (一) 每次(張、筆)投注最高總價為 10 萬元。
- (二) 每次(張、筆)中獎的最高金額為 2,000 萬元，中獎金額如逾前開金額，該次(張、筆)中獎金額以 2,000 萬元計。

十九、中獎獎金四捨五入至元。

二十、消費者所購買的運動彩券皆為固定賠率。

二十一、截止投注時間：除場中投注外，各場運動比賽的截止投注時間為賽事表上之開賽時間。若為冠軍投注，將依賽程狀況公告調整其截止投注時間。

二十二、本公司得就不同的比賽或遊戲玩法，公告投注方式為單場投注或過關投注。

- (一) 單場投注：指消費者每組合投注僅須選擇一場比賽及其遊戲玩法進行投注。
- (二) 過關投注

1. 指消費者每組合投注須選擇 2 場或 2 場以上的比賽及其遊戲玩法進行投注。
2. 一場賽事僅能選擇一種遊戲玩法，且同張投注單上，不得選擇同場賽事進行過關。
3. 「過關數」：

- (1) 在「過關數」欄中，選擇 1 代表僅須正確預測一場賽事結果即可中獎(過 1 關/單場)，選擇 2 代表須正確預測 2 場賽事結果才可中獎(過 2 關)… 以此類推至 8。
- (2) 在「過關數」欄中，可多重選擇過關數。舉例：預測 3 場不同賽事結果若選擇 3 和 2，表示同時選擇過 3 關(1 個組合)及過 2 關(3 個組合)(如下表)，投注總組合數為 4 組。

表、過關/組合對照表

組合數 投注場數	過關數							
	過一關	過二關	過三關	過四關	過五關	過六關	過七關	過八關
1場比賽	1							
2場比賽	2	1						
3場比賽	3	3	1					
4場比賽	4	6	4	1				
5場比賽	5	10	10	5	1			
6場比賽	6	15	20	15	6	1		
7場比賽	7	21	35	35	21	7	1	
8場比賽	8	28	56	70	56	28	8	1

4. 特殊情況之規定：一場原本須過 3 關的比賽，若搭配一場可單場投注的比賽進行過關，得不受須過 3 關之限制。
5. 「立柱」：消費者得指定 1 場以上的比賽為「立柱」並進行投注，彩券電腦系統會自動在投注的所有組合內，篩選出包含「立柱」比賽的組合；使用「立柱」功能時，消費者選擇的投注場數(如 3 場比賽)須高於過關數(如過 2 關)。

二十三、消費者購券後之相關規定：

(一) 實體通路：

1. 在彩券列印後的 5 分鐘內且在截止投注時間前，消費者如發現投注內容有誤，得向經銷商請求更換彩券，該經銷商不得拒絕。但如逾 5 分鐘或逾截止投注時間，則消費者不得以任何理由請求更換彩券或退款。
2. 場中投注消費者不得請求更換彩券或退款。

(二) 虛擬通路：消費者透過虛擬通路購買之彩券皆不得請求更換彩券或退款。

- (三) 一場運動比賽之結果，如果不在本公司提供遊戲玩法之投注選項內，消費者得請求退款。

二十四、消費者依不同遊戲玩法正確預測其比賽結果即具中獎資格。各種遊戲玩法之相關規定，分別說明如下：

(一) 不讓分

1. 適用運動：棒球、籃球、足球、網球、冰球、美式足球、羽球、排球、格鬥、電子競技。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時的比賽結果，依不同運動種類區分如下：
 - (1) 棒球、籃球、網球、美式足球、羽球、排球、格鬥、電子競技：客隊(球員)勝或主隊(球員)勝。
 - (2) 足球、冰球：客隊勝或和局或主隊勝。

(二) 讓分

1. 適用運動：棒球、籃球、足球、網球(係指總局數)、冰球、美式足球、羽球(係指總分)、排球(係指總分)。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時，經讓分數調整正式比數後的結果，依不同運動種類區分如下：
 - (1) 棒球、籃球、網球、美式足球、羽球、排球：客隊勝或主隊勝。
 - (2) 足球、冰球：客隊勝或和局或主隊勝。
3. 在棒球、籃球、網球、美式足球、羽球及排球比賽的讓分數應為 0.5 的整數倍，在足球及冰球比賽的讓分數應為 1 的整數倍。
4. 消費者買運動彩券的讓分數，為彩券電腦系統接受其投注當時之讓分數，是一個固定值，不受後續讓分數調整而變動。
5. 以讓分數調整正式比數時，僅就客隊或主隊之一方加計，而非兩隊同時分別加計。

(三) 不讓分雙勝

1. 適用運動：足球、冰球。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時，選擇(1)客隊獲勝或和局、(2)和局或主隊獲勝、(3)客隊或主隊獲勝，其中一種的比賽結果進行投注。

(四) 讓分雙勝

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球運動比賽在法定比賽時間完成時，經讓分數調整正式比數後的結果，選擇(1)客隊獲勝或和局、(2)和局或主隊獲勝、(3)客隊或主隊獲勝，其中一種的比賽結果進行投注。

(五) 單雙

1. 適用運動：棒球、籃球、足球、網球(係指總局數)、冰球、美式足球、羽球(係指總分)。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時，選擇兩隊得分總數為單數(如 1,3,5...)或雙數(如 0,2,4...)。

(六) 大小

1. 適用運動：棒球、籃球、足球、網球(係指總局數)、冰球、美式足球、羽球(係指總分)、排球(係指總分)、格鬥(係指總局數)。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時，兩隊的總得分大於或小於本公司所訂定的總分。
3. 消費者購買運動彩券所適用的總分，為彩券電腦系統接受其投注當時之總分，是一個固定值，不受後續總分調整而變動。

(七) 客隊(或主隊)大小

1. 適用運動：棒球、籃球、足球、網球(係指總局數)、美式足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時，客隊(或主隊)的總得分大於或小於本公司所訂定的客隊(或主隊)總分。
3. 消費者購買運動彩券所適用的客隊(或主隊)總分，為彩券電腦系統接受其投注當時之客隊(或主隊)總分，是一個固定值，不受後續客隊(或主隊)總分調整而變動。

(八) 單節(局)大小

1. 適用運動：籃球、排球(係指總分)。
2. 投注方式：一場籃球(排球)比賽消費者得就指定的節(局)數，預測該節(局)比賽結果兩隊的總得分大於或小於本公司所訂定的該節(局)總分。
3. 消費者購買運動彩券所適用的該節(局)總分，為彩券電腦系統接受其投注當時之該節(局)總分，是一個固定值，不受後續該節(局)總分調整而變動。
4. 特殊情況之規定：
 - (1) 單節(局)大小玩法所指定的節(局)數，須完成賽事主辦單位規定單一節(局)數之比賽時間，籃球為 10 分鐘或 12 分鐘、排球則依賽事主辦單位規定，始視為完成有效的單節(局)比賽。
 - (2) 如一場籃球(排球)比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成單節(局)比賽的單節(局)大小玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場籃球(排球)比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單節(局)比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(九) 總進球數

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球運動比賽在法定比賽時間完成時，選擇兩隊的進球總數為 0—1 球、2—3 球或是 4 球以上(包括 4 球)。

(十) 單節不讓分

1. 適用運動：籃球、冰球、美式足球。
2. 投注方式：一場運動比賽消費者得就指定的節數，預測該節的比賽結果為客隊勝或和局或主隊勝。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 單節不讓分玩法所指定的節數，須完成賽事主辦單位規定單一節數之比賽時間，始視為完成有效的單節比賽。前述規定單一節數之比賽時間，籃球為 10 分鐘

或 12 分鐘、冰球為 20 分鐘、美式足球為 15 分鐘。

- (2) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成單節比賽的單節不讓分玩法其投注仍為有效。
- (3) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單節比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(十一) 單局不讓分

1. 適用運動：棒球。

2. 投注方式：一場棒球比賽消費者得就指定的局數，預測該局的比賽結果為客隊勝或和局或主隊勝。

3. 特殊情況之規定：

- (1) 單局不讓分玩法所指定的局數，必須完成先攻及後攻球隊各 3 人出局的攻守，始視為完成有效的單局比賽。若賽事未完成 9 局(或 9 局上)而經主辦單位或裁判裁定已完成比賽時，如裁定時，主隊當局的分數領先但未完成 3 人出局時，仍視為完成有效的單局比賽。
- (2) 如一場棒球比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成單局比賽的單局不讓分玩法其投注仍為有效。
- (3) 如一場棒球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單局比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。
- (4) 除第一局之單局不讓分玩法指定先發投手外，其餘各單局不讓分玩法不適用本規範第三十四條第七款有關先發投手變更的規定。

(十二) 羽球單局不讓分

1. 適用運動：羽球。

2. 投注方式：一場羽球比賽消費者得就指定的局數，預測該局的比賽結果為客隊(球員)勝或主隊(球員)勝。

3. 特殊情況之規定：

- (1) 如一場羽球比賽在比賽結束前中斷，已完成單局比賽的羽球單局不讓分玩法其投注仍為有效。
- (2) 如一場羽球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單局比賽，如未能於主辦單位預定之比賽期間內補賽，該投注為無效。

(十三) 單盤不讓分

1. 適用運動：網球。

2. 投注方式：一場網球比賽消費者得就指定的盤數，預測該盤的比賽結果為客隊(球員)勝或主隊(球員)勝。

3. 特殊情況之規定：

- (1) 如一場網球比賽在比賽結束前中斷，已完成單盤比賽的單盤不讓分玩法其投注仍為有效。
- (2) 如一場網球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單盤比賽，如未能於主辦單位預定之比賽期間內補賽，該投注為無效。

(十四) 排球單局不讓分

1. 適用運動：排球。
2. 投注方式：一場排球比賽消費者得就指定的局數，預測該局的比賽結果為客隊勝或主隊勝。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 如一場排球比賽在比賽結束前中斷，已完成單局比賽的排球單局不讓分玩法其投注仍為有效。
 - (2) 如一場排球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單局比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(十五) 單節讓分

1. 適用運動：籃球。
2. 投注方式：一場籃球比賽消費者得就指定的節數，預測該節比賽經讓分數調整正式比數後的結果。籃球比賽讓分數應為 0.5 的整數倍。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 單節讓分玩法所指定的節數，須完成賽事主辦單位規定單一節數之比賽時間，始視為完成有效的單節比賽。前述規定單一節數之比賽時間，籃球為 10 分鐘或 12 分鐘。
 - (2) 如一場籃球比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成單節比賽的單節讓分玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場籃球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之單節比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。
4. 消費者買運動彩券的讓分數，為彩券電腦系統接受其投注當時之讓分數，是一個固定值，不受後續讓分數調整而變動。
5. 以讓分數調整正式比數時，僅就客隊或主隊之一方加計，而非兩隊同時分別加計。

(十六) 第一球/下一球

1. 適用運動：足球、冰球。
2. 投注方式：一場運動比賽進行中，消費者得預測(1)客隊先攻進第一球(或先攻進下一球)、(2)沒有任何一隊進球、(3)主隊先攻進第一球(或先攻進下一球)。

(十七) 勝分差

1. 適用運動：棒球、籃球。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時的勝方球隊及分數差距。

(十八) 正確比數

1. 適用運動：足球、網球、羽球、排球。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽參賽雙方在法定比賽時間完成時的比數。

(十九) 冠軍及特別項目

1. 適用運動：所有運動。
2. 投注方式：消費者得就特定的錦標賽、季賽或其他指定比賽之總冠軍、小組冠軍、分區冠軍球隊或其他特別項目進行投注。
3. 特殊情況之規定：若比賽結果為共同勝出，則獎金金額為原中獎金額除以共同勝出的數目。

(二十) 半場不讓分

1. 適用運動：籃球、足球。
2. 投注方式：一場運動比賽消費者得就指定的半場(上半場或下半場)，預測該半場的比賽結果為客隊勝或和局或主隊勝。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 半場不讓分玩法所指定的半場，須完成賽事主辦單位規定單一半場之比賽時間，始視為完成有效的半場比賽。前述規定單一半場之比賽時間，籃球為 20 分鐘或 24 分鐘(不包括延長賽時間)、足球比賽為 45 分鐘加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時。
 - (2) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成半場比賽的半場不讓分玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之半場比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(二十一) 半場讓分

1. 適用運動：籃球。
2. 投注方式：一場運動比賽消費者得就指定的半場(上半場或下半場)，預測該半場比賽經讓分數調整正式比數後的結果為客隊勝或主隊勝。籃球比賽讓分數應為 0.5 的整數倍。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 半場讓分玩法所指定的半場，須完成賽事主辦單位規定單一半場之比賽時間，始視為完成有效的半場比賽。前述規定單一半場之比賽時間，籃球為 20 分鐘或 24 分鐘(不包括延長賽時間)。
 - (2) 如一場籃球比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成半場比賽的半場讓分玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場籃球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之半場比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。
4. 消費者買運動彩券的讓分數，為彩券電腦系統接受其投注當時之讓分數，是一個固定值，不受後續讓分數調整而變動。
5. 以讓分數調整正式比數時，僅就客隊或主隊之一方加計，而非兩隊同時分別加計。

(二十二) 半場雙勝

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：一場足球比賽消費者得就指定的半場(上半場或下半場)，選擇(1)客隊獲

勝或和局、(2)和局或主隊獲勝、(3)客隊或主隊獲勝，其中一種的比賽結果進行投注。

3. 特殊情況之規定：

- (1) 半場雙勝玩法所指定的半場，須完成賽事主辦單位規定單一半場之比賽時間，始視為完成有效的半場比賽。前述規定單一半場之比賽時間，足球為 45 分鐘加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時。
- (2) 如一場足球比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成半場比賽的半場雙勝玩法其投注仍為有效。
- (3) 如一場足球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之半場比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(二十三) 半場大小

1. 適用運動：籃球、足球。
2. 投注方式：一場運動比賽消費者得就指定的半場(上半場或下半場)，預測該半場比賽結果兩隊的總得分大於或小於本公司所訂定的總分。
3. 消費者購買運動彩券所適用的半場總分，為彩券電腦系統接受其投注當時之該半場總分，是一個固定值，不受後續半場總分調整而變動。
4. 特殊情況之規定：
 - (1) 半場大小玩法所指定的半場，須完成賽事主辦單位規定單一半場之比賽時間，始視為完成有效的半場比賽。前述規定單一半場之比賽時間，籃球為 20 分鐘或 24 分鐘(不包括延長賽時間)、足球比賽為 45 分鐘加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時。
 - (2) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成半場比賽的半場大小玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場運動比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之半場比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(二十四) 半場正確比數

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：一場足球比賽消費者得就指定的半場(上半場或下半場)，預測該半場比賽時間完成時的比數。
3. 特殊情況之規定：
 - (1) 半場正確比數玩法所指定的半場，須完成賽事主辦單位規定上半場之比賽時間，始視為完成有效的半場比賽。前述規定單一半場之比賽時間，足球比賽為 45 分鐘加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時。
 - (2) 如一場足球比賽在完成法定比賽時間前中斷，已完成半場比賽的半場正確比數玩法其投注仍為有效。
 - (3) 如一場足球比賽在完成法定比賽時間前中斷，未完成之半場比賽，如未能於比賽當地時間隔日 24:00 前補賽，該投注為無效。

(二十五) 正確進球數

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球比賽在法定比賽時間完成時，選擇兩隊的進球總數為 0 球、1 球、2 球、3 球、4 球或是 5 球以上(包括 5 球)。

(二十六) 客隊(或主隊)正確進球數

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球比賽在法定比賽時間完成時，選擇客隊(或主隊)的進球數為 0 球、1 球、2 球或是 3 球以上(包括 3 球)。

(二十七) 兩隊是否都進球

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球比賽在法定比賽時間完成時，選擇兩隊是否均有進球。

(二十八) 得分較高半場

1. 適用運動：籃球、足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場運動比賽在法定比賽時間完成時兩隊得分總數較高的半場，依不同運動種類區分如下：
 - (1) 籃球：上半場兩隊得分總數經讓分數(+0.5 分)調整後，選擇上半場較高或下半場較高。
 - (2) 足球：選擇上半場較高、下半場較高或一樣多。

(二十九) 半/全場

1. 適用運動：足球。
2. 投注方式：消費者得預測一場足球比賽在法定比賽時間完成時，選擇上半場的比賽結果為客隊勝、和局或主隊勝，以及全場比賽結果為客隊勝、和局或主隊勝。前述規定上半場之比賽時間為 45 分鐘加計裁判裁定的傷停補時或因其他因素引起的補時。

(三十) 籃球特尾樂

1. 適用運動：籃球。
2. 投注方式：
 - (1) 消費者得預測一場或數場籃球比賽在法定比賽時間完成時，客隊總得分的個位數字，及(或)主隊總得分的個位數字。籃球特尾樂提供 4 種獎項，區分如下：
 - 「1 尾」：預測 1 支球隊總得分的個位數字。
 - 「2 尾」：預測 2 支球隊各別總得分的個位數字。
 - 「3 尾」：預測 3 支球隊各別總得分的個位數字。
 - 「4 尾」：預測 4 支球隊各別總得分的個位數字。
 - (2) 本公司得就不同的籃球比賽公告最多可選擇投注「1 尾」或「2 尾」或「3 尾」或「4 尾」。
 - (3) 籃球特尾樂提供「快選」(電腦選號)功能，消費者僅須指定獎項，並由彩券電腦

系統隨機產生客隊總得分的個位數字或主隊總得分的個位數字。一場比賽彩券電腦系統只會產生一個數字。

3. 各獎項的中獎方式及單注中獎賠率如下表：

表、籃球特尾樂中獎方式及單注中獎賠率

獎項	中獎方式	單注中獎賠率
4 尾	選 4 中 4	7,000 倍
3 尾	選 3 中 3	700 倍
2 尾	選 2 中 2	70 倍
1 尾	選 1 中 1	7 倍

4. 特殊情況之規定

- (1) 籃球特尾樂不得與其他遊戲玩法互為過關投注。
- (2) 籃球特尾樂有封牌機制，消費者的選號如遇到當時該組選號之總銷售金額上限時，本公司得拒絕消費者所提出之投注交易指示。

(三十一) 棒球一路發

1. 適用運動：棒球。

2. 投注方式：

- (1) 每組合投注金額 100 元(1 注)，每次(張、筆)投注總價至少 100 元整，不受第二條第十八款及第十七條規定限制。
- (2) 消費者得自選或快選一場棒球比賽在法定比賽時間完成時的獲勝隊伍，然後由彩券電腦系統自動隨機選出 6 個位置的號碼，包括：客隊得分數、客隊被保送數(不含觸身球上壘數)、客隊被三振數(含不死三振數)、主隊得分數、主隊被保送數(不含觸身球上壘數)、主隊被三振數(含不死三振數)，獲勝隊伍預測結果必須正確，消費者才可進行 6 個號碼的對獎。

3. 各獎項的中獎方式及單注中獎獎金如下表：

表、棒球一路發中獎方式及單注中獎獎金

獎項	中獎方式	單注中獎獎金 (單位：新臺幣元)
頭獎	正確預測獲勝隊伍 及 6 個位置的號碼	最高 1,680 萬
貳獎	正確預測獲勝隊伍 及 5 個位置的號碼	20 萬
參獎	正確預測獲勝隊伍 及 4 個位置的號碼	2 仟
肆獎	正確預測獲勝隊伍 及 3 個位置的號碼	6 佰
伍獎	正確預測獲勝隊伍 及 2 個位置的號碼	2 佰
陸獎	正確預測獲勝隊伍 及 1 個位置的號碼	1 佰
柒獎	正確預測獲勝隊伍	50

4. 特殊情況之規定

- (1) 棒球一路發彩券售出後不得作廢。
- (2) 棒球一路發不得與其他遊戲玩法互為過關投注。
- (3) 棒球一路發每期頭獎總獎金為新臺幣 1,680 萬元。若該期頭獎中獎注數超過 1 注，以新臺幣 1,680 萬元除以該期頭獎中獎總注數，計算該期頭獎的單注中獎獎金，不受第二十條規定限制。

二十五、一場棒球比賽延期舉行，無論比賽主辦單位所公布之延賽賽程為何，該場比賽的對戰球隊及先發投手組合如與比賽當地時間隔日 24:00 內舉行的比賽相同，本公司視其為同一場比賽，有關該場比賽的投注仍為有效。

二十六、本公司得指定特定運動比賽及其遊戲玩法開放場中投注，並得視市場情況停止接受投注。

伍、賽事過程及結果公布

二十七、運動彩券賽事過程及結果之確認，依下列原則辦理：

- (一) 賽事過程及結果以比賽現場判決為依據。
- (二) 確認賽事過程及結果後應即時公布。
運動彩券之派彩以賽事現場判決為依據，凡於派彩後更改的紀錄或結果，不影響先前的派彩依據。

二十八、賽事過程及結果以下列方式周知：

- (一) 公布於本公司運動彩券網站。
- (二) 透過經銷商提供查詢。
- (三) 透過運動彩券客服中心提供查詢。
前項各款資訊如有差異，以本公司運動彩券網站之資訊為準。

二十九、運動彩券賽事過程及結果確認作業如有錯誤，依下列原則辦理重新派彩作業及給付獎金事宜：

- (一) 於重新公布賽事過程及結果前，得停止該場賽事所有派彩及兌獎作業，俟調整作業完成後再恢復。
- (二) 已經完成兌獎程序的中獎者，將不予追回獎金。
- (三) 尚未兌領獎金者，將依據更正後之正確賽事結果給付獎金。

三十、本公司保留在賽事開始前、進行期間或結束之後更正明顯錯誤的權利。在賠率或讓分數或總分或其他資訊不正確的情況下，本公司得依公告更正後的正確賠率或讓分數或總分或其他資訊辦理派彩作業。

陸、兌獎

三十一、兌獎的一般規定：

- (一) 中獎獎金單注(每注 10 元)逾 5,000 元者須依法扣繳 20%中獎所得稅及 4%印花稅。
- (二) 中獎人應於開獎之日起 3 個月內兌領。
- (三) 如遇有發生因天然災害，致縣(市)政府公告停止辦公之情形時，則兌獎日期順延之；若僅部分鄉鎮市公所宣布停止辦公時，以個案方式處理之。
- (四) 逾期未領者視為放棄領獎權利，一律不再發給；逾期未領獎金全數歸入運動彩券盈餘。
- (五) 兌獎時，中獎人無須支付任何手續費用。
- (六) 中獎獎金應一次給付。
- (七) 每注中獎彩券同時中兩項獎項以上時，以領取較高獎項一項為限。

三十二、兌獎的實體通路相關規定：

- (一) 依兌付金額大小，劃分兌獎處之兌獎權限如下：
 1. 經銷商辦理單注中獎獎金未逾 5,000 元之兌獎，且每張彩券合計中獎獎金未逾 10 萬元之獎額。
 2. 金流受委託機構及其他配合之金融機構辦理每張彩券中獎獎金未逾 500 萬元之獎額兌獎。
 3. 中獎人每張彩券中獎獎金逾 500 萬元之獎額須與本公司客服中心聯繫，經安排至指定兌獎處辦理兌獎。
- (二) 中獎獎金單注逾 5,000 元之中獎獎金應憑身分證明文件具領；中獎獎金單注在 5,000 元以下，得不適用前述關於身分證或其他身分證明文件具領獎金之規定。
- (三) 為配合洗錢防制法規定，實體彩券中獎獎金達其規範金額時，一律以支票支付。
- (四) 中獎之實體彩券兌獎時，彩券持有人視為中獎人，得領取中獎獎金並依法納稅。
- (五) 各兌獎處辦理兌獎時，應透過電腦連線認證，並依規定之兌獎程序辦理，如未依前開方式辦理而誤支付獎金時，各兌獎處應自行負責。

三十三、兌獎的虛擬通路相關規定：

- (一) 虛擬通路投注中獎者，中獎獎金於扣除稅賦後轉入其會員專戶。
- (二) 會員投注中獎者，免扣 4%印花稅。

柒、無效投注情形認定基準

三十四、運動彩券投注於運動比賽，有下列情形之一者，為無效投注：

- (一) 比賽開始前時間異動
 1. 提前比賽：一場運動比賽如果提前舉行，在其比賽開始後才列入彩券電腦系統內的投注，為無效投注。但「場中投注」，不在此限。
 2. 延期比賽：一場運動比賽如果延期舉行且未能於「一定時間」內開始比賽，已列

入彩券電腦系統內的投注，為無效投注。前述「一定時間」，係以比賽當地時間為準，且棒球、籃球、足球、冰球、美式足球、排球、格鬥及電子競技為隔日 24:00 前，網球及羽球為主辦單位預定之比賽期間內，賽車排位賽及大獎賽為 36 小時內。

(二) 比賽開始後賽事中斷

1. 中斷後重賽：一場運動比賽開始後因故中斷，經比賽主辦單位宣布重新比賽，原比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。
2. 中斷後補賽：一場運動比賽開始後因故中斷，經比賽主辦單位宣布保留但未能於「一定時間」內補賽，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。前述「一定時間」，係以比賽當地時間為準，且棒球、籃球、足球、冰球、美式足球、排球、格鬥及電子競技為隔日 24:00 前，網球及羽球為主辦單位預定之比賽期間內，賽車排位賽及大獎賽為 36 小時內。
3. 中斷後提前結束比賽：一場運動比賽開始後因故中斷，經比賽主辦單位宣布提前結束比賽，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。
4. 例外情況：一場運動比賽開始後因故中斷，但比賽中斷當時已有遊戲玩法的投注選項確定中獎，且中獎情形不受後續重賽或補賽結果影響者，該投注選項仍為有效投注。

(三) 比賽場地變更：一場運動比賽場地變更，本公司得視狀況宣布該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。

(四) 主客隊異動：一場運動比賽的主隊或客隊與「賽事表」上所列球隊不同，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。

(五) 比賽過程不公開：一場運動比賽在不公開或其他特殊的情況下進行，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。

(六) 比賽結果不明確：一場運動比賽結果不明確，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。

(七) 一場棒球比賽任一隊先發投手，與「賽事表」上所列先發投手不同，該場比賽已列入彩券電腦系統內的投注為無效投注。先發投手之認定，以比賽開始後先發並至少投一球為準。

(八) 前開(四)與(七)「賽事表」，以本公司運動彩券網站為準。

(九) 「冠軍」及「特別項目」投注時：

1. 遇有賽事被比賽主辦單位取消或終止，所有尚未出現結果的「冠軍」及「特別項目」投注為無效投注。
2. 遇有參賽方於比賽前退出，投注該參賽方的「冠軍」及「特別項目」投注為無效投注。
3. 遇有比賽延期舉行或延期結束，本公司得決定該項比賽的「冠軍」及「特別項目」投注為無效或有效投注。

三十五、無效投注退款處理方式：

- (一) 單場投注，應退還消費者原購買金額。
- (二) 過關投注，該場比賽遊戲玩法賠率為「1」，並視為過關。若所有比賽皆為無效時，應退還原購買金額。
- (三) 籃球特尾樂投注，如扣除無效投注的球隊數目後，該投注剩餘的球隊數目為0個，應退還消費者原購買金額；如扣除無效投注的球隊數目後，該投注剩餘的球隊數目為1個以上(含)且皆中獎，以剩餘的球隊數目派彩。
- (四) 透過實體通路消費者，可持無效投注彩券至金流受委託機構各分行或其他指定之金融機構辦理退款。單張彩券無效投注金額如未逾新臺幣10萬元者，亦可持無效投注彩券至全國經銷商辦理退款。前述退款金額上限如有變更，本公司將另行公告。
- (五) 透過虛擬通路消費者，彩券電腦系統將自動辦理無效投注退款，其款項將無息轉入其會員專戶。

捌、問題彩券

三十六、目視已中獎或有爭議且無法於投注機(管理終端機)進行兌獎之問題彩券，處理方式如下：

消費者至本公司運動彩券網站下載並填寫問題彩券處理的申請表，將申請表、彩券正本及身分證明文件影本，以雙掛號郵寄至『10599 台北郵局 56-60 號信箱 台灣運彩問題彩券處理中心 收』。經查明確認後，予以退款或給付獎金。

玖、附則

- 三十七、發行機構、受委託機構、經銷商對於非因其所能控制的事由或法令規定或變更、政府政策或命令，暴動、戰爭、封鎖、罷工、其他勞工爭議、火災、水災、地震、暴風雪、颱風、爆炸或天災等不可抗力事件造成消費者或第三人的損失或損害，不負賠償責任或其他法律責任。
- 三十八、除因發行機構、受委託機構、經銷商之故意或重大過失所致者外，發行機構、受委託機構、經銷商對於因投注設施或與其聯繫的機器設備、網路或系統故障、受到干擾或失靈或其他原因而無法受理消費者之投注及造成其損害或損失，發行機構不負賠償責任或其他法律責任。
- 三十九、因本規範引起或與本規範相關的爭議，由中華民國法院管轄，並依民事訴訟法及相關法律規定其管轄法院。
- 四十、本規範未規定事項，悉依中華民國相關法令辦理。