

博彩的分類與種類：英美與澳門博彩法律的比較研究

王長斌*

人類已經發明很多博彩形式，並且，隨着新技術的不斷湧現，更多的博彩形式將被發明出來。為了更好地認知與管制博彩，對博彩進行分類，以及研究博彩的分類，是有必要的。但是，對眾多的博彩形式進行清楚明確的歸類是不容易的。一方面，不少博彩形式呈現出複雜多樣的特徵，它們或者難以被歸類，或者可以同時被歸為不同的類別。另一方面，博彩是一種社會現象，各國對博彩的處理在很多情況下是歷史發展的產物，不是邏輯分析的結果。因此，對博彩分類應當避免絕對化，對博彩的分類和種類進行比較研究，也需要避免以一個法域的法律作為標準而批評另一個法域的簡單做法。

為論述的方便起見，本文首先討論英國法律對於博彩的分類，在此基礎上，依次討論美國、澳門對於博彩的分類。本文的目的，一是通過探討博彩分類，深化對博彩現象的認知，二是以英美法律為基礎或參照對象，從立法和公共政策的角度，為澳門博彩法律的改善提供一些參考意見。

一、英國法律對於博彩的分類

英國《2005年賭博法》（Gambling Act 2005）延續其一貫的傳統，將賭博分為三種形式：遊戲類博彩（gaming）、打賭類博彩（betting）和彩票（lottery）。該法並對這幾種博彩類型作了較詳細的定義。為了處理可能出現的分類衝突，該法也對解決衝突的原則作了規定。¹

* 澳門理工學院博彩教學暨研究中心教授，法學博士。

1. Gaming Act 2005, section 3.

（一）遊戲類博彩

遊戲類博彩是指以參與幸運遊戲（a game of chance）的方式獲取獎勵。此類博彩的關鍵特徵之一是博彩者是幸運遊戲的參與方，而不是旁觀者。² 在其他兩類博彩中，博彩者並不主動參與遊戲，而是被動等待事件、活動或別人遊戲的結果。

傳統上，遊戲類博彩中的“遊戲”，主要是指與鍛煉身體無關的室內遊戲，例如使用紙牌、骰子、輪盤等依靠運氣的遊戲，而不包括體育運動。³ 涉及到體育運動以及賽馬、賽狗的博彩，屬打賭類博彩的範圍。

幸運遊戲，既包括結果純粹取決於運氣的遊戲，也包括同時含有技術與運氣成份的遊戲。對於後者，即使運氣成份能夠被超卓的技術所排除，也同樣視為幸運遊戲。⁴ 換言之，如果一個遊戲中有微小的幸運因素（an element of chance），即使其不佔支配或重要地位（a dominant or significant element of chance），也有可能被視為幸運遊戲。

英國法律的這一立場如果推向極端，被認為可能引致荒唐的結果，因為純粹技術的遊戲是不存在的，一個遊戲或者是純粹的幸運遊戲，或者是技術和運氣兼有的遊戲，如果含有些微運氣的遊戲就被視為幸運遊戲，意味着所有的遊戲都可能被視為幸運遊戲。例如，傳統上被認為是純粹技術性遊戲的象棋，因為存在誰先走誰後走的運氣因素，也有可能被認為是幸運遊戲。⁵ 因此，在R. v. Derek Kelly (Gutshot)案中，主審法官承認，不宜從字面意義上機械理解所涉及法律條文的含義，應當對其進行適當的解釋。但在該案中，主審法官亦並未接受多數美國法院在判斷是否幸運遊戲時所適用的“優勢地位標準”。⁶

2. Stephen Philip Monkcom ed., *The Law of Betting, Gaming and Lotteries*, Butterworths, 2001, pp.205-208.

3. Gaming Act 2005, section 6.

4. Gaming Act 2005, section 6.

5. Joseph M. Kelly, Zeeshan Dhar & Thibault Verbiest, *Poker and the Law: Is It a Game of Skill or Chance and Legally Does It Matter?* *Gaming Law Review*, Vol.11, No.3, 2007.

6. R. v. Derek Kelly (Gutshot), [Jan. 16, 2007], Crown Court, T20060579. 優勢地位標準的具體含義見下文。

幸運遊戲又可分為非平等機會遊戲（non-equal chance games, or banked games, or casino games）與平等機會遊戲（equal chance games, or non-banked games）。在非平等機會遊戲中，一個人坐莊，其他所有的遊戲參與者都與莊家對賭。莊家享有“莊家優勢”，亦即，相對於其他遊戲參與者而言，莊家享有略高的贏錢概率。傳統的賭場遊戲一般是非平等機會遊戲，例如輪盤（roulette）、百家樂（baccarat）、二十一點（blackjack）等。而在平等機會遊戲中，所有參與者的機會平等，沒有莊家，因此是遊戲參與者之間的對賭，例如撲克（Poker）、賓果（bingo）⁷等。

（二）打賭類博彩

打賭性博彩是指就以下事項付出或接受賭注：（1）一場競速（race）、競爭（competition）或其他事件（event）或過程（process）的結果；（2）正在發生或沒在發生的任何事情的可能性；或者（3）任何事情是否真實。⁸

打賭類博彩分為固定賠率打賭（fixed odds betting）、獎池制打賭（pool betting）和分差打賭（spread betting）。

固定賠率打賭是指賠率是固定的，贏錢數量的多少依照下注時已確定的賠率計算。例如，假設下注時的賠率是2/1，賭注是10英鎊。若賭贏，贏得的彩金就是30英鎊（20英鎊的贏錢加上10英鎊的賭注）；若賭輸，則下注者輸10英鎊。

7. 賓果遊戲有多種玩法，遊戲規則和兌獎方式各不相同，因此英國法律沒有給出賓果的定義。賓果的傳統玩法是：遊戲參與者下注後得到一組數字，這組數字並非其本人選擇。然後遊戲主持人宣佈一組隨機選取的數字，遊戲者根據叫號，迅速找到這些數字，並做出標記，只要有一個遊戲者根據叫號，描出了規定的圖案，即為獲勝者。2014年1月，英國賭博委員會根據《2005年賭博法》的規定，描述了英國賓果遊戲必須具備的核心特徵。第一，必須是一個平等機會遊戲。第二，遊戲者必須有一定程度的參與，例如，遊戲者必須積極在他們的卡上標記號，以及/或者宣佈自己完成遊戲，這是賓果與彩票的關鍵區別。第三，遊戲結束點必須有清楚的定義。這個遊戲結束點必須適當、合理並清楚地告知遊戲者。遊戲者能夠兌獎的時段應當納入該遊戲的時間框架；宣佈誰已經獲勝是該遊戲的組成部份之一。Gambling Commission, What Constitutes Bingo? Advice Note, January 2014.

8. Gaming Act 2005, section 9.

獎池制打賭與固定賠率打賭的不同之處，在於參與者投注時並不知道獲勝後得到多少獎金，其獎金數額由獎池內的賭注數額決定。參與者支付的賭注越多，獲勝者分到的獎金就越多，反之則越少。例如，多人就一項賽馬賽事下注，賭注總額即構成獎池總額，賽馬主辦者先從彩池中提取一定比例的佣金，剩下的由押注成功者分享。

分差打賭是就體育比賽的一個具體結果高於還是低於博彩公司提供的某一分數段下注，輸贏錢取決於比賽的最終結果高於或低於分數段的數量。例如，一個博彩公司預測某球隊一場板球比賽的結果是340-350分。博彩者如果認為分數將高於350，則可以選擇“買入”，如果認為分數將低於340，可以選擇“賣出”。如果博彩者選擇買入，而球隊的分數是400，則博彩者就贏了50點，他的獎金額是他最初下的賭注乘以50。如果球隊的分數是300，博彩者就輸了50點，他輸掉的金額是他最初下的賭注乘以50。如果球隊最終的分數是345分，則無論買入者還是賣出者，都會輸5點，金額是其最初下的賭注乘以5。

在英國，作為一個商業經營行業的打賭性博彩主要是指體育博彩（針對體育運動的結果的博彩）、動物賽跑博彩（例如賽馬、賽狗等）以及新興的“夢幻體育”（fantasy sports）博彩。⁹

（三）彩票

1. 彩票的定義

在英國，組織任何商業性質或私人營利性質的彩票都是不允許的，組織彩票的目的只能是為了正當事業（good causes）。按照《2005年賭博法》（Gaming Act 2005）的定義，只要是滿足下列三項要求的安排（arrangement），不論其名稱如何（例如彩票、抽獎、搖獎、獎券等），或者如何表述，都屬彩票：¹⁰

9. 夢幻體育是一種虛擬體育活動，參與者根據規則選擇球員組成球隊，再以球員在現實球場上的數據決定勝負。例如，參與者以NBA為對象，選擇NBA現役球員組成一支虛擬球隊，然後根據球員在現實球場上的表現決定勝負。夢幻體育基本上實行獎池制，參與者繳納入場費，遊戲公司在扣除佣金後，把獎池中剩餘的入場費分給獲勝的人。

10. Gaming Act 2005, section 14.

(1) 參與者必須付款才能參與該安排，至於該款項由何人支付以及向何人支付則在所不問。所謂付款，包括支付金錢，轉讓具有金錢價值的權利、物品或服務。

以普通郵政寄出一封信函，以正常費率打一通電話或使用其他通訊手段，不認為是該法意義上的付款¹¹ 如果僅以這種方式參與抽獎，不屬彩票。

如果能夠滿足以下條件，也不視為要求參與者付款：(a) 每一個有資格參與的個人可以選擇是通過付款參與該安排，還是通過使用通訊手段參與該安排。所謂的通訊手段可以是通過普通郵政寄出的信函，也可以是另外的通訊手段，但該通訊手段比付款方式而言既非更貴亦非更方便。(b) 該選擇所公開的方式能夠為每一個參與其中的人注意到，並且(c) 獎金分配的體制不能區別對待付款參加的人和通過通訊手段參加的人。

在參與抽獎銷售的情況下，如果顧客為購買商品或服務只是支付正常價格或費率，則不屬該法意義上的付款，該抽獎銷售屬“免費抽獎”(free draw)，不屬彩票；如果支付的價格或費率超過了正常值，則超過的部份視為獲得抽獎機會而支付款項，該抽獎銷售即有可能被視為彩票。¹²

(2) 參與安排的人可獲分配一種或多種獎勵。獎勵包括金錢、物品或服務。

(3) 獎勵的分配過程完全靠運氣。這是英國識別是否彩票的一個重要特徵，它把彩票與知識競賽、技術性的比賽等活動區分開來。如果一個獎勵的分配過程不是完全靠運氣，而是靠技術、知識或判斷，即使其中有運氣成份，也不屬該法意義上的彩票，而是屬有獎競賽(prize competitions)。有獎競賽在英國是合法的。但有些人可能會利用有獎競賽的合法性，故意在設計、計劃或安排中加入一些技術、

11. Gaming Act 2005, schedule 2.

12. Gaming Act 2005, schedule 2. 這種彩票如果按照法律規則組織，就叫做顧客彩票(customer lotteries)，見下文，否則屬非法彩票。

判斷或知識的成份，把實質上的彩票行為操作成一個有獎競賽，以規避法律的規定。為了防止這種情況，《2005年賭博法》進一步規定，如果技術、判斷或知識的要求不能合理地阻擋相當部份的人獲得獎勵，以及不能合理地阻擋相當部份希望參與該安排的人參與進來，仍然被視為完全依賴運氣，從而按照彩票處理。換言之，如果技術、判斷或知識的要求非常低，一般人能夠輕易地越過障礙參與進來，則屬一個假的有獎競賽，組織者只是以有獎競賽作幌子，組織彩票活動。

2. 彩票的類型

在英國，彩票有國家彩票（The National Lottery）、社會彩票（society lotteries）、地方政府彩票（local authority lotteries）等其他類型的彩票。國家彩票由一個公司獨家經營，並接受政府的監管。國家彩票有三種類型的遊戲：一是抽獎類遊戲，例如樂透（Lotto）和歐羅百萬（EuroMillions）等；二是即開型遊戲（scratch cards），價格在1英鎊到10英鎊之間；三是在線互動即開型遊戲，價格在25便士到10英鎊之間。參與者可在國家彩票的零售店，也可在國家彩票的專門網站，參加遊戲。

社會彩票只能為提高非商業社會的利益而組織。所謂非商業社會是指為慈善目的、體育、文化活動等非個人利益而成立和經營的社會。社會彩票又分大型社會彩票和小型社會彩票。如果組織一次彩票的收入超過2萬英鎊，或者在任何一年內彩票的總收入超過25萬英鎊，就是大型社會彩票。組織大型社會彩票需要獲得賭博委員會的執照。低於上述要求的就是小型社會彩票。小型社會彩票不用獲得執照，但需要在當地的地方政府註冊。

地方政府彩票由地方政府組織，目的是彌補地方政府開支。地方政府彩票業必須獲得賭博委員會的執照。

其他類型的彩票還有附隨彩票（incidental lotteries）、私人彩票（private lotteries）和顧客彩票（customer lotteries）。這些彩票不需要獲得執照或註冊，但必須遵循一定的規則。附隨彩票必須附隨一項活動而組織，該活動既可以是商業活動也可以是非商業活動，例如慈善晚宴、展覽會、節日等。私人彩票是為籌集資金而組織，又包括三

種形式，私人社會彩票（private society lotteries，只能由會員且在會員屋苑內方能參加），工作彩票（work lotteries，只能由在相同屋苑內一起工作的人參加）和居民彩票（residents' lotteries只能由居住在相同屋苑內的人參加）。顧客彩票的目的是促銷生意，因此僅能由生意上的顧客參加。顧客彩票不能用來營利或籌集資金，所得資金必須全部用作獎勵。

（四）處理重合的規則¹³

在一項交易既符合打賭類博彩、也符合遊戲類博彩定義情況下，如果該交易屬獎池制打賭，則以打賭類博彩對待，其他任何情況都以遊戲類博彩對待。

在一項安排既符合彩票、也符合遊戲類博彩定義情況下，如果參與者需要經過三個以上的步驟才能得到獎金，則該安排視為幸運遊戲。如果該安排構成法律所稱的附隨性非商業彩票、私人社會彩票、工作彩票、居民彩票、顧客彩票、小型社會彩票，或者該安排根據彩票經營執照而進行促銷活動，則以彩票對待。任何其他情況則以幸運遊戲對待。

在一項交易既符合彩票定義、又符合獎池制打賭或有獎競賽的定義，如果該交易構成法律所稱的附隨性非商業彩票、私人社會彩票、工作彩票、居民彩票、顧客彩票、小型社會彩票，或者該安排根據彩票經營執照而進行促銷活動，則以彩票對待。任何其他交易將被視為打賭類博彩。

二、美國關於博彩的分類

在博彩分類上，美國多數州¹⁴的法律或實踐基本上與英國法律相同，將其分為三大類：彩票（lotteries）、投注類博彩（wager or

13. Gaming Act 2005, section 16-18.

14. 美國實行聯邦與州分權制，關於是否允許博彩合法以及如何管制博彩的權力主要屬州政府。

bookmaking) 和娛樂場博彩 (casino gaming)。但是，由於各種博彩形式本身有不少共同點，以及各州法律規定及歷史發展的不同，上述分類並非絕對，某種遊戲可能在不同的州被歸為不同的博彩類別。

(一) 日常生活語境下的彩票與法律意義上的彩票

在美國，日常生活語境下的彩票主要是指州彩票公司開辦的彩票，其提供的主要遊戲有揭開即知是否中獎的即開型彩票，以及各種以抽取幸運號碼決定是否中獎的彩票。對這類彩票而言，傳統上，人們在支付金錢之後，彩票銷售者會提供載有中獎信息或號碼的紙片，作為憑證。

但法律意義上的彩票遠比日常生活語境下的彩票的含義更寬泛。在相當長的一段時期內，美國不少州法院把彩票作為賭博的代名詞使用。¹⁵ 這主要是因為，美國歷史上不少州曾經在憲法中嚴厲禁止彩票 (lottery)¹⁶，但絕大多數州的憲法對於何為彩票未作定義，法官在處理有關案件時不得不對彩票的含義作出解釋。在語彙學意義上，lottery 一詞等同於幸運遊戲，幾乎可以涵蓋任何幸運博彩形式。¹⁷ 美國著名博彩學者 Anthony N. Cabot 曾經寫道，彩票 (lottery) 一詞等同於幸運博彩 (chance gaming)，而娛樂場博彩 (casino-style gaming) 當然是幸運博彩遊戲，包括人們熟知的博彩機 (slot machines)、輪盤賭 (roulette)、骰寶 (craps) 等，因此，總體上而言，娛樂場博彩只是彩票的一個次分類¹⁸，在這樣的語境下，法官對於彩票一詞的理解比較寬泛就是自然而然的。雖然許多州後來以立法

15. 參見 Kevin Washburn, *Gaming and Gaming Law: Cases and Materials*, Aspen Publishers, 2011, p.2; Walter T. Champion, Jr. & I. Nelson Rose, *Gaming Law: In A Nutshell*, West, 2012, p.20.

16. 參見 I Nelson Rose & Martin D. Owens, Jr., *Internet Gaming Law*, second edition, Mary Ann Liebert, Inc., 2009, pp.71-84; Kevin Washburn, *Gaming and Gaming Law: Cases and Materials*, Aspen Publishers, 2011, p.2.

17. William N. Thompson, *The International Encyclopedia of Gambling*, ABC-CLIO, LLC, 2010, p. 259.

18. Anthony N. Cabot & Louis V. Csoka, *The Games People Play: Is It Time for a New Legal Approach to Prize Gaming?* *Nevada Law Journal*, Vol. 4:197, Winter 2003/2004.

的形式縮小了彩票的範圍，但在少數州，迄今為止，彩票仍然可以作為賭博的代名詞。

在當代美國多數州的立法中，彩票是指，在已經支付或承諾支付任何有價值的對價的人當中，以幸運方式處置或分配財產的一種設計、計劃或方案。任何滿足上述特徵的設計都是彩票，至於這種設計是叫彩票（lottery）、抽彩（raffle）或者抽取贈品（gift enterprise），等等，在所不問。¹⁹ 因此，法律意義上的彩票，就超出了日常生活意義上的官方發行的彩票或者憑證的意義，而擴展到滿足彩票特徵的任何商業設計。諸如有獎銷售、抽獎促銷等，雖沒有彩票之名，只要符合法律規定的彩票特徵，即以彩票對待。

在上述定義之下，彩票具有以下幾個特徵。首先，必須有對價。對價不一定是金錢，但一般而言是具有經濟價值的東西。沒有對價的抽獎屬贈品。其次，必須有獎勵，而且獎勵要在多個人之間分配。這一特徵把彩票與娛樂場遊戲區分開來。一般而言，彩票是面向多個人的，而且獎勵是在彩票遊戲參與人之間分配，一個參與人輸掉的，在扣除稅收和彩票公司的佣金之後，就是另外參與人贏得的。而娛樂場遊戲一般是賭場與賭客互相輸贏的遊戲，賭客輸錢的對象是賭場，而不是另外的賭客。在典型的賭場遊戲中，一個賭客即可參與，不必有多個賭客參與。²⁰ 最後，分配獎勵的方式必須是憑運氣。與英國判斷是否彩票所使用的純粹運氣（pure chance）標準不同，美國大多數州採取的標準是“優勢地位標準”（predominance test），即在一個遊戲中，把其中的技術因素和運氣因素進行比較，如果運氣因素佔了支配地位，就可認定為運氣遊戲。只有參與運氣遊戲才能夠認定為非法賭博，否則屬知識性、技術性的競賽。在美國，如果認定一種行為屬非法彩票，一個先決條件是所參與的遊戲必須是運氣遊戲，而對於認定投注類博彩是否違法，則沒有這樣一個先決條件的要求。

19. 參見內華達州法律 Nev. Rev. Stat. § 462.010，以及 Nevada Gaming Law: the Authoritative Guide to Nevada Gaming Law (third edition), Lionel Sawyer & Collins, 2000, p. 396.

20. 參見 Nevada Gaming Law: the Authoritative Guide to Nevada Gaming Law (third edition), Lionel Sawyer & Collins, 2000, p. 399.

（二）彩票的類型

美國的彩票可以分為兩大類：州政府主辦的彩票（state-sponsored lotteries）和慈善彩票（charitable lotteries）。

美國發行的主要彩票都是州政府主辦的。1964年，新罕布什爾州成為20世紀美國第一個彩票合法化的州。鑒於歷史上私人經營彩票的體制醜聞迭出，新罕布什爾州採取了州政府直接經營彩票體制。其後各州紛紛跟進，紛紛採用這一體制。2002年的一項統計顯示，在當時所有允許發行彩票的37個州中，23個州的彩票由州政府設立的獨立管理機構經營，其他14個州的彩票經營機構設立在州政府的某個機構內，多為州政府的收入或財政部門。對於彩票經營機構的人員管理，有31個州採取與州政府其他公務員同樣的管理方式。²¹ 近幾年，美國少數州開始嘗試彩票的私營化，但只是將部份功能承包給私人公司，並未改變州政府直接經營彩票的基本形式。²² 州彩票的收益主要用於彌補財政的不足，有些州規定彩票收益需用於教育、醫療等“好的事業”（good causes）。²³

州主辦的彩票一般包括五種主要形式：即開型遊戲（instant games）、每日號碼遊戲（daily numbers games）、樂透（lotto）、電子基諾終端（electronic terminals for keno）和視頻彩票（video lottery）。即開型遊戲一般使用紙質彩票，將指定區域刮開後，所顯示的號碼或文字表明該票是輸還是贏。每日號碼遊戲、樂透、電子基諾終端都是挑選幸運數字的遊戲，只不過開獎頻率、獎勵數額等不同。視頻彩票是參與者在電腦終端上玩互動遊戲，例如撲克，如果勝出則獲獎。由於視頻彩票實際上與賭場內的老虎機類似，所以並非所有彩票合法化的州都允許視頻彩票，即使允許視頻彩票的州，往往需要通過特別的法律，對營業地點、時間、視頻彩票機數量等進行嚴格的管制。²⁴

21. Denise von Herrmann, *The Big Gamble: The Politics of Lottery and Casino Expansion*, Westport: Praeger Publishers, 2002, p.72.

22. Dave Gram, Associated Press, States consider privatizing lotteries, USA TODAY, 2008-1-20.

23. The National Gambling Impact Study Commission Final Report, June 1999.

24. The National Gambling Impact Study Commission Final Report, June 1999.

許多州允許慈善機構組織一些小型的彩票活動，為其所從事的事業籌集資金，這些彩票活動包括的遊戲一般是賓果（bingo）和抽獎（raffle）。²⁵ 一般而言，組織慈善彩票必須遵守一定的規則。例如，在內華達州，滿足下列條件之一者才能開辦慈善彩票：（1）在同一歷年內，所開辦的慈善彩票的所有獎金總額超過2.5萬美元，但不超過50萬美元，應當經過博彩控制局（Nevada Gaming Control Board）執行局長批准；（2）在同一歷年內，所開辦的慈善彩票的所有獎金總額超過2,500美元，但不超過2.5萬美元，應當向執行局長註冊，但第4項規定的情況除外；（3）如果所開辦的慈善彩票的所有獎金總額不超過2,500美元，且該組織每一歷年開辦的慈善彩票不超過兩個，則不需要獲得批准或註冊；或者（4）如果該組織主辦了一次特別活動，而彩票只售予該組織成員，以及邀請的客人，並且在同一歷年內，該組織開辦的慈善基金的所有獎金總額不超過1.5萬美元，也不需要批准或註冊。²⁶

（三）投注類博彩

投注類博彩是指下注者的輸贏依賴於一個不確定事件的結果，下注者對此事件不能形成任何控制。典型的投注事件包括體育運動（尤其是各類球類運動）及動物競速（例如賽馬、賽狗等）。

與英國一樣，美國投注類博彩的形式也包括固定賠率制、獎池制（互相博彩）和分差制。一般的，獎池制多應用於賽馬、賽狗、回力球（jai alai）等比賽中，而固定賠率制和分差制多應用於籃球、橄欖球等比賽中。採取分差制的目的是增加投注難度。由於球隊的實力有差別，如果只就比賽的結果下注，很多人可能比較容易猜中。因此，博彩公司往往設定一個分數，投注者不僅要猜中哪個球隊贏，而且要猜中所贏的分數，才算賭贏。從分差制的具體操作上看，美國與英國有所不同，下述例子可予說明。假設實力強的球隊A與實力差的球隊B比賽，博彩公司設定的分數為25，一個人賭球隊B贏。在兩種情況下

25. Robert M. Javis et al., *Gaming Law: Cases and Materials*, LexisNexis, 2003, p.113.

26. Nev. Rev. Stat. §462.140.

下注者可以獲勝，一是球隊B確實贏得比賽（這種情況發生的概率比較小），二是球隊B雖然輸了，但輸的分數少於25分。

關於賽馬的互相博彩在美國多數州是合法的，博彩所得被用於維護賽馬設施、補償馬匹所有者和有關人員。²⁷ 但經營互相博彩並不是自由的，而是需要獲得州相關機構頒發的執照。²⁸ 除極少數州（例如內華達州）外，關於體育運動的博彩在美國絕大多數州是非法的，這主要是擔心博彩經營者或參與人操控體育運動的結果，從而傷害體育運動的聲譽。²⁹ 在內華達州，賭場可以經營投注類博彩。³⁰

（四）娛樂場博彩

娛樂場博彩的遊戲主要包括桌面遊戲（table games）、博彩機（slot machines）和撲克（Poker）等其他紙牌遊戲，包括各種有“莊”和無“莊”的遊戲。桌面遊戲主要是有“莊”的遊戲，包括二十一點（blackjack）、骰寶（craps）和輪盤（roulette）等，在這些遊戲中，參與者與賭場對賭。撲克是一種無“莊”的遊戲，是遊戲參與者之間的對賭，賭場只是從中收取佣金。

三、澳門關於博彩的分類

澳門法律未就博彩進行明確的分類，但從法律規定的內容上，可以合乎邏輯地推斷出其關於博彩的分類。《娛樂場幸運博彩經營法律制度》（第16/2001號法律）是澳門幸運博彩的框架性與基礎性法律，它專就“幸運博彩”、“互相博彩”和“向公眾提供之博彩活動”下

27. Anthony N. Cabot & Louis V. Csoka, *The Games People Play: Is It Time for a New Legal Approach to Prize Gaming?* *Nevada Law Journal*, Vol. 4:197, Winter 2003/2004.

28. Anthony N. Cabot & Keith C. Miller, *The Law of Gambling and Regulated Gaming: Cases and Materials*, *Carolina Academic Press*, 2011, pp.599-613.

29. I Nelson Rose & Martin D. Owens, Jr., *Internet Gaming Law*, second edition, Mary Ann Liebert, Inc., 2009, pp.42-44.

30. *Nevada Gaming Law: the Authoritative Guide to Nevada Gaming Law* (third edition), Lionel Sawyer & Collins, 2000, pp169-195.

了定義³¹，且明確規定，娛樂場內只能經營幸運博彩，除非有政府許可的例外情況，“在娛樂場內不得經營互相博彩，亦不得經營向公眾提供之博彩活動”。³² 由此可見，第16/2001號法律基本上把博彩分為三大類：幸運博彩、互相博彩和向公眾提供的博彩活動。

（一）幸運博彩

綜觀第16/2001號法律的規定，幸運博彩其實是指娛樂場內的所有博彩遊戲，與英國的遊戲類博彩和美國的娛樂場博彩可以大致對應。但是，第16/2001號法律關於幸運博彩形式的規定，卻有不少值得商榷之處。

首先，幸運博彩的定義不夠嚴謹。按照該法，幸運博彩是“結果係不確定而博彩者純粹或主要是靠運氣之博彩”。³³ 這個定義顯然太過寬泛，因為幾乎所有博彩形式都屬“結果係不確定而博彩者純粹或主要靠運氣”。按照這個定義，難以把幸運博彩與其他博彩形式區分開來。

其次，澳門娛樂場某些實際運營的幸運博彩方式需要補充法律依據。關於娛樂場內的幸運博彩方式，第16/2001號法律明確認定了百家樂、二十一點等24種，除此之外，經濟財政司司長以對外規範性批示許可的方式，認定了骰寶、輪盤等另外11種。³⁴ 因此，在澳門，被允許在娛樂場營運的幸運博彩方式總共是35種。從澳門博彩監察協調局的統計資料看，實際在澳門娛樂場經營的幸運博彩方式為25-27種，不同的年份略有差別。³⁵ 問題在於，在實際運營的幸運博彩方式中，有

31. 參見該法第2條第一款。

32. 參見該法第3條第六款。

33. 參見該法第2條第一款第三項。

34. 第16/2001號法律第二條第四款規定：“任何其他種類之幸運博彩，須由一間或一間以上承批公司提出申請且在博彩監察暨協調局發表意見後，由經濟財政司司長以對外規範性批示許可。”經濟財政司司長的對外規範性批示，參見澳門博彩監察協調局網站之“幸運博彩方式” <http://www.dicj.gov.mo/web/cn/rules/index.html>。

35. 參見澳門博彩監察協調局網站統計資料 <http://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/DadosEstat/2010/index.html>。

些方式，例如八合彩、泵波拿、搖彩機、萬家樂、直播混合遊戲等，既不屬第16/2001號法律本身認定的範圍，也不屬經濟財政司司長以對外規範性指示許可的方式。

最後，關於互動博彩的規定稍嫌模糊。按照第16/2001號法律的規定，幸運博彩中，除了娛樂場幸運博彩，還包括互動博彩。而該法禁止澳門經營娛樂場幸運博彩的公司經營任何形式的互動博彩。³⁶ 按照國際上的一般用法，所謂互動博彩（interactive gambling）是指網上博彩（internet gambling），或稱遠程博彩（remote gambling）、在線博彩（online gambling）等，也就是通過電訊工具參與網上的幸運博彩項目。例如，如果參與者參與網上撲克，參與者發一張牌，網上的虛擬牌手馬上就有應對，是為“互動”。但是，按照第16/2001號法律的定義，互動博彩是指“同時以下列方式進行之幸運博彩：（a）按有關規則之規定，給予或贏取一項金錢或其他具價值之獎品；（b）博彩者透過電訊工具如電話、電話傳真、互聯網、數據網或錄像訊號和數碼資料傳送而進入或參與博彩，並為此支付或同意支付金錢或其他價值；（c）該博彩為亦在澳門各娛樂場提供或經核准之幸運博彩或電動或機動博彩機之博彩。”³⁷ 這個定義給人一種誤解，好像所有透過電訊工具而參與的幸運博彩都是互動博彩，於是澳門娛樂場貴賓廳的電話投注也可能被認為是互動博彩。而事實上，澳門娛樂場貴賓廳電話投注的性質是代理人投注。由於各種原因，賭客不親臨澳門的賭場參與博彩活動，而是透過電話或其他電訊工具指示其在賭場的代理人下注。代理人面對的賭局，是貴賓廳實實在在的幸運博彩遊戲，並非網上的博彩項目，因此不能稱為互動博彩。代理人投注可能存在諸多問題，澳門博彩法律對此缺乏明確的法律規定，是一個應當堵上的法律漏洞。但以互動博彩的名義禁止其存在，並非恰當。

（二）互相博彩

互相博彩是指“以動物之速度競賽或體育賽事作為投注對象，而當中的獲勝者在扣除佣金、費用及稅項後，按個別投注額之比例互相

36. 參見該法第4條。

37. 第16/2001號法律第二條第一款第四項。

分取總投注金額之博彩”。³⁸ 此定義表明，澳門的互相博彩具有兩個特徵，一是以動物競速或體育賽事為投注對象，二是實行獎池制，不包括固定賠率博彩。互相博彩之所以得其名，是指投注者之間的“互相”賭博，而不是投注者與博彩經營公司之間的賭博。博彩經營公司預先從獎池中提取了佣金，所以賭客輸贏與博彩經營公司基本上沒有關係。而固定賠率博彩是投注者與博彩公司之間的賭博，投注者贏意味着博彩公司輸，投注者輸意味着博彩公司贏。

但是，第16/2001號法律所稱的互相博彩在實際使用上並未遵守上述定義，而是把互相博彩擴大為以動物競速或體育賽事為投注對象的所有類型的博彩，不限於實行獎池制的博彩。該法規定，娛樂場內只能經營幸運博彩，不得經營互相博彩，亦不得經營向公眾提供之博彩活動，含義着娛樂場不得經營所有以動物競速或體育賽事為投注對象的博彩活動，不獨獎池制博彩為然。這一點可以從其他法律得到印證。博彩監察協調局的組織性法律《博彩監察協調局的組織及運作》（第34/2003號行政法規）規定了兩個主要業務監察廳，即幸運博彩監察廳和互相博彩監察廳。幸運博彩監察廳負責監察娛樂場幸運博彩，而互相博彩監察廳負責監察互相博彩和向公眾提供的博彩活動。在互相博彩監察廳之外並沒有其他監察以動物競速或體育賽事的、實行固定賠率的博彩的機構。換言之，互相博彩監察廳所監察的“互相博彩”，實際上指以動物競速或體育賽事為投注對象的所有類型的博彩，包括賽馬、賽狗和體育博彩。

在實際運營上，澳門的賽馬、賽狗投注，多採用獎池制。《賽馬暨互相博彩規章》（第163/90/M號訓令）第71條規定，除最低彩金規定外，一般情況下，彩金的計算為將淨得彩池除以勝出投注單位總數。而體育博彩多採用固定賠率制。《“體育博彩—足球彩票”規章》第4條第一款規定：“在每次開賽前，投注中心以適當的方式提早更新和宣佈有關投注可能獲取的彩金和賠率，並將其擺放於容易看見

38. 第16/2001號法律第二條第一款第一項。

的地方。”《“體育彩票—籃球博彩”規章》第2條第十項規定：“賠率可由承批公司隨時調整，但在投注被接受時，當時的賠率即自動成為固定賠率。”如果根據第16/2001號法律的定義，把互相博彩理解為獎池制博彩，理論上將導致娛樂場可以經營固定賠率博彩，並導致固定賠率博彩無人監管。但如果把互相博彩擴大為以動物競速或體育賽事為投注對象的所有類型的博彩，則意味着第16/2001號法律所使用的概念有明顯的缺陷，容易引起混淆。

在博彩統計工作中，互相博彩的範圍與法律規定又不相同。博彩監察協調局製作的博彩統計資料把博彩分為兩大類，第一類是幸運博彩，第二類是互相博彩及彩票。在第二類項下，分別統計了賽狗、賽馬、中式彩票、即發彩票、體育彩票—足球博彩和體育彩票—籃球博彩。³⁹按照這一統計方式，足球博彩和籃球博彩似乎被歸為彩票項下。這可能是澳門博彩歷史發展的產物。1998年，澳葡政府批准澳門彩票公司經營“體育博彩—足球彩票”。當時，澳門彩票公司只是“在澳門地區組織和經營即時博彩之被特許者”，未被授予體育博彩的經營權。為了解決這一問題，政務司批示指出：“雖然上述體育博彩⁴⁰並未納入8月17日第12/87/M號法律所規定的即時博彩範圍內，但有關的特許合同賦予被特許者組織和經營其它方式的博彩和投注的功能，並且規定須向博彩監察暨協調司呈交有關規章以便批核。”⁴¹可見，政府是以《即發彩票的經營》（第12/87/M號法律）為依據，批准澳門彩票公司經營“體育博彩—足球彩票”，這就不得不把體育博彩納入彩票範圍內。2000年，澳門特區政府沿用足球博彩的做法，以同樣的理念與依據，批准澳門彩票公司經營“體育博彩—籃球彩票”。⁴²從這段歷史來看，政府為了批准相關機構從事體育博彩經營，才勉強把體育博彩歸類為彩票，這卻造成法律理念的不一致，容易引起誤解。

39. 參見澳門博彩監察協調局網站<http://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/DadosEstat/2016/content.html#n1>。

40. 指“體育博彩—足球彩票”——本文作者注。

41. 《第49/SAASO/98號批示》，1998年6月5日。

42. 《第62/2000號行政長官批示》，2000年4月27日。

（三）向公眾提供之博彩活動

向公眾提供的博彩活動是指“僅靠運氣贏出之博彩活動，諸如彩票、獎券、泵波拿及抽獎等”。⁴³ 澳門法律之向公眾提供之博彩活動大致可以與英美國家的Lottery相對應。

澳門法律關於向公眾提供之博彩活動的定義同樣不夠嚴謹，娛樂場內許多活動，例如角子機，僅靠運氣贏出，卻不宜被歸類為向公眾提供之博彩活動。澳門法律強調“向公眾提供”，可能是與娛樂場博彩相對而言。參與娛樂場博彩，必須進入特定的地方，而彩票、抽彩等可以發生在公眾場所。但事實上，除了抽獎之外，澳門的彩票一般並不在公共場合發售，購買者同樣必須進入彩票公司的營業廳或專門的投注站才能購買彩票。在澳門，作為一種固定的商業博彩形式運作的向公眾提供的博彩活動，目前有中式彩票（白鴿票）和即發彩票兩種。

泵波拿（tombola）被第16/2001號法律確認為向公眾提供之博彩活動。典型的泵波拿是一種抽獎活動，參與者付款後可以抽獎，獎項就印在票上，參與者打開票後可以即時知道是否獲獎。在國外，泵波拿多被使用在節慶活動中。理論上，泵波拿既可作為一種向公眾提供的博彩活動，也可作為一種幸運博彩遊戲。在澳門，如果作為一種向公眾提供之博彩活動，按照第16/2001號法律的規定，不能在娛樂場內經營。但是，澳門事實上有娛樂場在經營泵波拿，這顯然與法律的規定相悖。退一步講，如果把泵波拿作為一種幸運博彩遊戲在娛樂場內經營，則需要獲得法律或經濟財政司司長以對外規範性批示認可，但該遊戲迄今為止並未獲得這樣的認可。

對博彩進行分類實際上是對各種博彩形式進行定義的過程，而定義要求準確、一致、連貫。如果分類或者定義不準確，或者在應用上有偏差，可能對理解、適用法律造成困擾。澳門現今的博彩法律已經實施多年，有必要對法律中所規定的博彩基本概念與分類進行檢討，使其更臻完善。

43. 第16/2001號法律第2條第一款第五項。

