

การพนันที่อยู่ในความควบคุมดูแลของรัฐและความเป็นไปได้ในการแปรสภาพ ทรัพย์สินที่ได้จากการกระทำความผิดโดยอาศัยการพนัน

การพนันในประเทศไทยนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากทั้งประเทศอินเดียและจีน โดยทาง
อินเดียอาจติดมากับคัมภีร์ทางศาสนาหรือชาดก เช่น มีบางตอนกล่าวถึงการเล่นสกา เดิมพันเอา
เมืองกันของเจ้าเมืองในชมพูทวีป ส่วนทางจีนน่าจะมีอิทธิพลมากกว่าทางอินเดีย โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งการพนันประเภท ถั่ว โป และหอย เป็นของจีน เมืองจีนติดต่อกับค้าขายกับไทย การพนัน
เหล่านี้จึงได้ติดมาด้วย โดยหลักฐานทางประวัติศาสตร์ การพนัน 3 ชนิดนี้จะเข้ามาในสมัย
สุโขทัย เนื่องจากมีการติดต่อการค้า และแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีต่าง ๆ ด้านเครื่องปั้นดินเผา¹

สำหรับความเป็นมาในประเทศไทยนั้น จะแบ่งพิจารณาออกเป็นช่วงๆ กล่าวคือ ช่วง
ของการพนันก่อนบัญญัติกฎหมายควบคุมการพนัน และช่วงของการพนันหลังที่บัญญัติกฎหมาย
มาควบคุมแล้ว ซึ่งกำหนดการแบ่งช่วงโดยใช้พุทธศักราช 2478 เป็นเส้นกำหนด และให้ใช้ชื่อว่า
พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478

การพนันก่อนการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ไม่ปรากฏโดยแน่
ชัดว่ามีเข้ามาในประเทศตั้งแต่เมื่อใด หากแต่พิจารณาทางประวัติศาสตร์แล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่า
มีการพนันที่เล่นกันในสมัยสุโขทัยแล้ว

เนื่องจากในสมัยนั้นประเทศไทยได้มีการทำการติดต่อกับประเทศจีน จึงสันนิษฐานได้
ว่าชาวจีนจะต้องมีการนำการพนันต่าง ๆ เข้ามาพร้อมกันนี้ด้วย จนกระทั่งมาในปี พ.ศ. 2478 ซึ่ง
อยู่ภายใต้การปกครองของรัชกาลที่ 3 ได้มีแนวความคิดที่จะให้ประชาชนนำเงินที่ตนได้ขูดฝังกีบ
ไว้ออกมาใช้ เพื่อให้เกิดการหมุนเวียนเงินตราในสังคม จึงได้จัดให้มี "ใบหอย" ขึ้น²

จนเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2459 ซึ่งอยู่ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 6 ได้มีการปิดโรงหอยและ
ปิดบ่อนการพนันอีกเช่นกัน ในวันที่ 1 เมษายน ในปีถัดมา

¹ กิติกร มีทรัพย์, ความสุขจากการเล่นการพนัน ส่วนป้องกันปัญหาสุขภาพจิต, สำนักพัฒนา
วิชาการ กรมสุขภาพจิต, กระทรวงสาธารณสุข, หน้า 9-20.

² กนกศักดิ์ เวชยานนท์, คำอธิบายวิธีเล่นการพนัน (กรุงเทพมหานคร : เนติบัณฑิตยสภา, 2508),
หน้า 1-3.

ส่วนในช่วงหลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 นั้น เห็นควรพิจารณาว่าพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มิใช่ กฎหมายฉบับแรก หากแต่เป็นกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการพนันในปี พ.ศ. 2473 แต่เนื่องจากกฎหมายฉบับนี้บัญญัติไว้เพียงแต่ละประเภทของการพนัน

เมื่อ พ.ศ. 2478 จึงได้จัดทำพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งเป็นการปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม และรวบรวมกฎหมายการพนันไว้ในที่เดียวกัน และให้มีความทันสมัยยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมการเล่นการพนันประเภทต่าง ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ และใช้จนกระทั่งปัจจุบัน

อนึ่ง ภายหลังจากที่ได้มีการบัญญัติพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ก็ได้มีการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้ง กล่าวคือ ฉบับที่ 2 ใน พ.ศ. 2482 , ฉบับที่ 3 และฉบับที่ 4 พ.ศ. 2485, ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2490, ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2503, ฉบับที่ 7 พ.ศ. 2504, ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2505

2.1 ประเภทของความผิดเกี่ยวกับการพนันตามกฎหมายไทย

การพนันจะแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะของการพนันนั้น โดยใช้หลักเกณฑ์กำหนดจากพระราชบัญญัติการพนันตามที่ระบุไว้ในมาตรา 4 ดังนี้

มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 บัญญัติว่า

"ห้ามมิให้อนุญาตจัดให้มี หรือเข้าเล่น หรือเข้าพนัน ในการเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมห้ามไว้ แต่เมื่อรัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใดๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้ โดยออกพระราชกฤษฎีกา

การเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ ได้ออกกฎกระทรวงระบุไว้จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรงหรือทางอ้อมได้ ต่อเมื่อรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเห็นสมควรและออกใบอนุญาตหรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

ในการเล่นอันระบุไว้ในวรรค 2 ข้างต้นนั้น จะพนันกันได้เฉพาะเมื่อได้มีใบอนุญาตให้จัดมีขึ้น หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

การเล่นหมายเลข 5 ถึง 15 ในบัญชี ข. หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันหรือการเล่นอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ นั้น จะให้รางวัลตราค่าเป็นเงินไม่ได้ และห้ามมิให้ผู้ใดรับรางวัลที่ให้ไปแล้วกลับคืน หรือรับซื้อ หรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในสถานงาน หรือการเล่น หรือบริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น"

2.1.1 การพนันที่ห้ามเล่นโดยเด็ดขาด

หมายถึง การพนันที่มีลักษณะที่กฎหมายกำหนดไว้ หรือมีลักษณะคล้ายคลึงกับที่ได้กำหนด หรือการพนันที่กฎกระทรวงระบุว่ามีให้มีการอนุญาตให้เช่น เข้าเล่น หรือเข้าพนันดังกล่าว จึงอาจแบ่งการพนันประเภทนี้เป็นประเภทย่อยได้ 3 ประเภทคือ

2.1.1.1 ประเภทของการพนันที่ระบุไว้ในบัญชี ก.

การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ก. หมายถึงการเล่นตามที่ระบุไว้ทั้งหมด 28 ชนิด ซึ่งถือว่าเป็นการเล่นที่ห้ามขาด คือห้ามจัดหรือจัดให้เข้าเล่นการพนัน และห้ามเข้าพนันในการเล่นที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้³

1. หวย ก.ข.

หวย ก.ข. เป็นหวยที่แทงโดยใช้พยานคนไทยเป็นตัวแทง ซึ่งพยานคนไทยมี 44 ตัว แต่มีตัวยกเว้นที่ไม่กำหนดให้เป็นตัวแทง คือ ง ฅ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ท ษ และนอกเหนือจากนี้สามารถแทงได้ โดยระบบการแทงหวย ก.ข. นี้จะมีขุนบาลเป็นผู้ผูกขาดอากรหวย ก.ข. จากรัฐบาล ซึ่งขุนบาลจะจำหน่ายหวย ก.ข. ทั่วไปในเขตต่าง ๆ ที่ขุนบาลประมูลได้ และกำหนดให้มีการเล่นกันวันละ 2 เวลา คือเช้าและค่ำ ผู้ใดจะเล่นหวยก็จะต้องไปซื้อจากเสมียนหวย ซึ่งตั้งแทงตามถนนต่าง ๆ เสมียนจะออกใบเสร็จรับเงินของโรงหวยซึ่งระบุข้อความเกี่ยวกับวัน เดือน ปีที่แทง เวลาที่ออกหวย และตัวอักษรที่แทง ซึ่งจะส่งต้นขั้วให้ขุนบาลก่อนเวลาหวยออก และปลายขั้วก็จะอยู่ที่ผู้แทง เมื่อหวยออกก็จะนำไปแขวนไว้ให้ประชาชนดูว่าหวยออกตัวใด

2. โป้ปั่น

โป้ปั่น มีอุปกรณ์คือ ลูกโป 2 ลูก ลูกใหญ่เรียกว่ารองนอก ลูกเล็กเรียกว่ารองใน ลูกโป่นี้ทำด้วยทองเหลืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ แต่ละลูกทำเป็นช่องสี่เหลี่ยมตามรูปเดิม ลูก

มาตรา 4 ทวิ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 บัญญัติว่า

"ในการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวในมาตรา 4 จะพนันกันหรือจะจัดให้มีเพื่อให้พนันกันเฉพาะการเล่นที่ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง

คำว่า "การเล่น" ในวรรคก่อน ให้หมายความรวมถึงการทายและการทำนายด้วย"

³ กานต์ คณิงสุขเกษม, "การเพิ่มความผิดเกี่ยวกับการพนันเป็นความผิดมูลฐานในพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542", (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526), หน้า 14.

ใหญ่หรือรองนอกให้มีช่องกว้างและลึกพอที่จะนำลูกเล็กหรือรองในสวมใส่เข้าไปได้พอดี นอกจากลูกโป่งทั้งสองลูกนี้แล้ว ยังมีลีนโปซึ่งมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ 6 หน้า แต่ละหน้าแบ่งเนื้อที่ออกเป็น 2 ส่วนเท่า ๆ กัน แต่ละส่วนทาสีขาวและสีแดงไว้ทั้ง 6 หน้า ลีนโปนี้จะต้องใส่เข้าไปในลูกเล็กหรือรองในได้พอดี เวลาเล่นโปให้เอาลีนโปใส่เข้าไปในรองนอก แล้วสวมใส่รองในเข้าไปในปากรองนอก เขย่ารองนอกจนลีนโปเข้าไปในช่องของรองในจนสนิท เมื่อลีนโปเข้าไปในรองในจนสนิท ตัวรองในจะเข้าไปซุกอยู่ในรองนอกพอดี จากนั้นก็วางลูกโป่งไว้ต่อหน้าเจ้ามือและผู้แทง ก่อนแทงโป จะให้ปั่นไปลูกนั้นได้เหลี่ยมกับหน้าเจ้ามือ หรือเครื่องหมายอื่นที่วางไว้สำหรับให้แทง เมื่อลูกค้าหรือผู้เล่นแทงไปตามต้องการแล้ว เจ้ามือก็จะเปิดรองนอกหรือครอบทองเหลืองลูกใหญ่ออก เพื่อดูว่าสีขาของลีนโปชี้ไปทางใด ทางนั้นคือประตูที่โปออก ถือเป็นแพ้ชนะกันดังนี้⁴

3. โปก่า

โปก่าจะนำเมล็ดผลไม้มาเล่นแทนกัน เช่น เม็ดมะขามโดยจะนำเมล็ดที่ละมาก ๆ มากอบด้วยภาชนะคล้ายถ้วยแล้วปิดไว้ เพื่อให้ผู้เล่นแทง เมื่อเจ้ามือเปิดฝาครอบออก ก็จะคัดเมล็ดผลไม้ที่ออกทีละ 4 เมล็ด ถ้าเหลือเศษเท่าใดก็คือออกตัวนั้น เช่น ออก 1 ก็หมายถึงเหลือเศษ 1 ออก 2 ก็หมายถึงเหลือเศษ 2 จนไปถึง 3 และถ้าไม่มีเศษก็คือออกครบ ก็คือออก 4

4. ถั่ว

ลักษณะการเล่นเช่นเดียวกับโปก่า แต่จะไม่มีภาชนะใด ๆ มาครอบทั้งสิ้น จะแทงกันโดยนำเมล็ดถั่วมาจำนวนมาก ๆ จนผู้แทงคาดเดาไม่ถูก พอแทงแล้วเจ้ามือก็จะแจกทีละ 4 เมล็ด เช่นเดียวกับโปก่า ตัวที่ออกก็คือ 1, 2, 3, 4

5. แปดเก๋า

แปดเก๋า ใช้ไฟไม้ที่ใช้ในการเล่นต่อแตร 2 ชุด แต่เลือกเอาบางตัวออก ให้เหลือเพียง 32 ตัว ผู้เล่นมี 4 คน เล่นได้ 2 วิธี คือ มีเจ้ามือกับไม่มีเจ้ามือ แบบมีเจ้ามือคนหนึ่ง อีกสามคนเป็นลูกค้า แบบไม่มีเจ้ามือ ใช้เล่นแบบกินเงินกองกลาง ซึ่งออกคนละเท่า ๆ กัน โดยวิธีเล่นให้นำไฟทั้งหมดที่ใช้เล่นมาคว่ำคละกันให้ทั่ว แล้วตั้งซ้อนเรียงกันเป็นแถว จากนั้นผู้เล่นคนใดก็ได้นำลูกเต๋า 2 ลูกมาทอดเพื่อเสียดหาตัวผู้หยิบไฟไม้คนแรก ใครหยิบไฟไม้คนแรกคนนั้นจะต้องทอดลูกเต๋ารีกครั้งหนึ่งว่าจะหยิบไฟไม้คู่ใดก่อน แล้วผู้เล่นคนอื่นก็หยิบตาม เมื่อมีไฟไม้ในมือครบทุก

⁴ ปิยวรรณ กองแก้ว, "มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับบ่อนการพนันในประเทศ," (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), หน้า 95.

คนแล้วผู้เล่นคนอื่นก็หยิบตาม เมื่อมีไพ่ไม่มีมือครบทุกคนแล้ว ก็เริ่มแบไพ่ไม่นับแต้ม ใครได้แต้มเกิน 10 หรือ 20 เศษของ 10 หรือ 20 คือแต้มชนะ แต่ใครมีแต้ม 10 หรือ 20 หรือต่ำกว่า ถือว่าไม่มีแต้มเลย⁵

6. จับยี่กี

จับยี่กี จะเป็นการเล่นโดยนำไพ่สองจิ้นมาเล่นโดยตัว ตี ลือ ฉะย ถือ เบ้ และผ่า ออกมาทั้ง 2 สี เจ้ามือต้องการให้ออกตัวใดก็นำมาใส่ลงกล่องที่วางไว้ข้างหน้า เพื่อให้ลูกค้าแทง เมื่อถูกก็จ่ายตามนั้น

7. ต่อแต้ม

ต่อแต้มจะใช้ไพ่ไม่ในการเล่นชุดหนึ่งมี 28 ตัว แต่ละตัวจะมีจุดเป็นแต้มคือ

0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6

1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6

2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6

3-3, 3-4, 3-5, 3-6

4-4, 4-5, 4-6

5-5, 5-6

6-6

จากนั้นจึงนำไพ่ทั้ง 28 ไม่มาคละกันและจับตั้งซ้อน แล้วเสี่ยงทายว่าผู้ใดจะเป็นผู้หยิบไพ่มาก่อน จากนั้นผู้เล่นคนอื่นก็จะหยิบไพ่อต่อ การหยิบก็หยิบทีละคู่จนครบหมดยก ผู้เล่นคนใดได้ แต้ม 6-6 ผู้นั้นต้องวางไพ่มาก่อน คนต่อไปต้องวางไพ่ที่มีแต้มเหมือนกันต่อ (ทางหัวหรือท้ายก็ได้) แต่ถ้าผู้เล่นคนใดไม่มีไพ่มาก่อนต่อแต้มก็จะถือว่า แก้ก แล้วให้คนถัดไปลงต่อ ผู้ที่ไพ่มาก่อน ถือว่าชนะในเกมนั้น ได้เสียเป็นจำนวนเงินเท่าใดก็ตามแต่จะตกลง

8. เบี้ยโบก หรือคู่คี หรืออีโจ้ง

เบี้ยโบก จะนำเบี้ย 4 ตัว หรือเม็ดมะขามผ่าซีก 4 เม็ด ใส่กระบอบอกแล้วเขย่า จากนั้นก็วางต่อหน้าผู้เล่น เพื่อให้แทงว่าคู่หรือคี เมื่อแทงเรียบร้อยแล้วจึงเปิดฝากระบอบอกแล้วดูว่า

⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 96.

มีจำนวนเบี้ยหรือเม็ดมะขาม ถ้าคว่ำสองหงายสอง หรือหงายทั้ง 4 จะออกคู่ นอกเหนือจากนั้น ออกเป็นคี่ ก็จะได้เสียตามที่ถูกเล่นและผู้รับพนันตกลงกันได้

คู่คี่ จะนำเบี้ยจำนวนไม่จำกัดมากำอยู่ในมือ เมื่อผู้เล่นแทงเรียบร้อยแล้ว เจ้ามือ ก็จะนำเบี้ยนั้นมานับโดยแจงออกที่ละคู่ ถ้าเหลือเศษก็เป็นคี่ ดังนั้นการแทงก็จะแทงเพียงแค่ออก คู่หรือออกคี่ เท่านั้น

อีโจ้ง จะนำสตางค์จำนวนมาก ๆ มาโยนลงหลุมที่กำหนด โดยการโยนจะมีเส้น เขตไว้สำหรับการโยนสตางค์ พอโยนเป็นที่เรียบร้อย ก็จะแทงว่าคู่หรือคี่ โดยดูจากว่าเหรียญ สตางค์นั้นออกหน้าเดียวกันหรือไม่

9. ไฟ่สามใบ

ไฟ่สามใบจะนำไฟ่มาสามใบโดยจะมีเพียงสองใบที่แต้มและภาพเหมือนกัน ส่วน อีกใบหนึ่งมีภาพและแต้มแปลกออกไป พอเจ้ามือสับไฟ่ก็วางเรียงกันบนโต๊ะเพื่อให้ลูกค้าแทง

10. ไม้สามอัน

นำไม้มาสามอัน ซึ่งจะมีเพียงอันเดียวที่ผูกเชือกปลายข้างใดข้างหนึ่ง โดยลูกค้า ไม่เห็น ต่อจากนั้นก็กำไม้ไว้ในมือ เพื่อให้ลูกค้าแทงว่าไม้อันใดถูกผูกปลายไว้

11. ช้างงา หรือป๊อก

ช้างงา หรือป๊อกคล้ายกัน แต่นับแต้มต่างกัน ดังนี้

ช้างงา ใช้ไฟ่ฝรั่งทั้งสำรับเอามาเลือกแต้ม 9, 10 และเต้ะออกเสียอย่างละ 4 ใบ ให้เหลือไว้เล่นเพียง 40 ใบ เจ้ามือจะเอาไฟ่มาชอยสลับและตัด แล้วแจกให้ผู้เล่นรอบวงรอบละ 1 ใบ จนครบ 2 รอบ ผู้เล่นจะได้ไฟ่ในมือคนละ 2 ใบ มาครบรอบที่เจ้ามือ จากนั้นให้ผู้เล่นตรวจไฟ่ ในมือแต่ละคน ไฟ่ที่จะอยู่ได้มี 11-14 แต้ม ถ้าได้ 15 แต้มเรียกว่า ป๊อก ถ้าแต้มเกินกว่า 15 เรียกว่า ตาย ลูกค้าเรียกไฟ่เพิ่มได้ โดยเริ่มจากคนแรกไปเรื่อย ๆ จนกว่าของใครจะอยู่หรือตายจึง หยุด ส่วนคนที่ยังไม่พอเรียกเพิ่มได้ตามลำดับ เมื่อเรียกไฟ่เพิ่มกันเรียบร้อยแล้ว ก็ให้ทุกคนหลาย ไฟ่ขึ้นดูว่าแต้มระหว่างเจ้ามือกับลูกค้า ใครมากกว่าหรือน้อยกว่ากัน ของใครมากกว่าเป็นผู้ชนะ

ป็อก ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับ 52 ใบ ไม่ต้องเลือกออก เจ้ามือเอาไฟทั้งสำหรับชอยสลับ และตัดแล้วแจกให้ผู้เล่นรอบละ 1 ใบ จนได้คนละ 2 ใบ มาครบรอบที่เจ้ามือ เมื่อหยุดแจกก็ให้ทุกคนตรวจไฟในมือของตน ไฟที่จะอยู่ได้ต้องมีแต้มตั้งแต่ 16 แต้มขึ้นไป ถ้ายังไม่ถึง 16 แต้ม ต้องเรียกไฟเพิ่มให้ครบ ถ้าเรียกถึง 5 ใบแล้ว ได้แต้มเกิน 21 ถือว่าตาย แต่ถ้าเรียกไฟเพิ่มแล้วได้ไม่เกิน 21 แต้ม เรียกว่า ก่วน หายไฟได้เลย ถ้าใครมีไฟเพียง 2 ใบ ได้แต้ม 21 เรียกว่า ป็อก ไม่ต้องเรียกเพิ่ม⁶

12. ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง

เป็นการทายโดยใช้วัสดุ เช่น ไม้ โลหะ ที่มีรูปเป็นเครื่องมือเช่น ใช้รูปอะไรก็ได้ รูปที่นำมาเล่นกันนั้นจะมีลึนสีดำ สีแดง และสีขาว โดยเจ้ามือจะปิดสีดำ หรือ สีแดงนั้นไว้เพื่อให้ลูกค้าแทงว่าตนปิดสีใดไว้ ถ้าลูกค้าแทงถูกก็จะได้เงินพนันไป

13. อีโปงครอบ

อีโปงครอบจะเล่นโดยมีไม้สี่เหลี่ยมลูกบาศก์หกหน้า ซึ่งในแต่ละหน้าจะมีการเขียนรูปสัตว์ต่าง ๆ ไว้ และจะมีภาพของสัตว์ต่าง ๆ ตามสี่เหลี่ยมลูกบาศก์นั้นอีก 1 ชุด เริ่มเล่นจากเจ้ามือจะเอาลูกบาศก์วางไว้บนจาน และครอบด้วยภาชนะจากนั้นจึงเขย่าและชัตเบา ๆ ผู้เล่นก็จะแทงว่าลูกบาศก์จะออกเป็นสัตว์ชนิดใด ถ้าตรงก็จะชนะพนันในเกมนั้น

14. กำตัด

กำตัดจะใช้เบี้ยไม่เกิน 10 เบี้ย หรือวัสดุอื่น โดย เจ้ามือจะกำเบี้ยไว้ในมือจำนวนตามต้องการ จากนั้นก็จะให้ผู้เล่นกำเบี้ยทุกคน เมื่อเจ้ามือและผู้เล่นแบมือออกแล้ว จำนวนเบี้ยในมือของผู้เช่นคนใดเท่ากับเจ้ามือถือว่าแทงถูกในส่วนของผู้เล่นที่มีจำนวนเบี้ยไม่เท่าเจ้ามือก็จะไม่แบมือ แต่จะต้องให้เจ้ามือทายว่ามีจำนวนเบี้ยเท่าใด ถ้าเจ้ามือทายถูกก็กินเดิมพันไป ถ้าเจ้ามือทายไม่ถูกก็เลิกเกมนั้นไป

⁶ เรื่องเดียวกัน, หน้า 98.

15. ไม้หมุน หรือล้อหมุนทุก ๆ อย่าง

การเล่นประเภทนี้ จะใช้ไม้กระดานทำเป็นรูปวงกลม แล้วขีดเส้นรัศมีจากจุดตรง ศูนย์ไปถึงเส้นรอบวงเพื่อแบ่งเป็นช่อง ๆ ตามที่ต้องการ ซึ่งในแต่ละช่องจะทาสีสลับกัน โดยมีการ เขียนหมายเลขกำกับในแต่ละช่องเอาไว้ด้วย

ที่รูของกระดานกลม มีแกนยึดไว้กับไม้หรือล้อสำหรับหมุน และมีช่องสำหรับให้ ลูกค้าแทงไว้ด้วย เมื่อตกลงกันว่าจะแทงแบบไหน แทงถูกแล้วจะจ่ายให้กี่ต่อ เจ้ามือที่เริ่มหมุนไม้ กระดานกลมนั้นไปรอบ ๆ แกน เมื่อหยุดหมุนและช่องใดตรงกับผู้ใดแทงถูก ผู้นั้นก็เป็นผู้ชนะใน การเล่น

16. ตัวโตหรือทายภาพ

การเล่นจะใช้แผ่นผ้าหรือกระดาษเขียนรูปภาพต่าง ๆ ไว้ 4-6 ภาพให้ลูกค้าแทง เจ้ามือก็มีรูปภาพอีกชุดหนึ่ง เรียกว่า ตัวออกรูปภาพที่ตัวไม้มีสองหน้า บางอันภาพซ้ำกันบางอัน ภาพต่างกัน จะเริ่มเล่นโดย

“เจ้ามือจะเอาไม้รูปภาพใส่กล่องพอให้เห็นรูปภาพด้านหลัง แล้ววางไว้ข้างหน้า ให้ลูกค้าแทงหรือทายภาพอีกด้านหนึ่งของไม้ พอแทงหรือทายเสร็จหมด เจ้ามือจะหงายกล่อง และเปิดกล่องออกให้ดูโดยทั่วกัน ใครแทงถูกจะได้รับเงินเดิมพัน ซึ่งจ่ายเป็น 1, 2, 4 หรือ 8 ต่อก็ได้ตามแต่ละตกลงกัน”

17. การเล่นเกมทรามานสัตว์

การเล่นเกมทรามานสัตว์ เป็นการทำให้สัตว์ทรามานเจ็บปวด หรือมีนเมา ต่อสู้กัน เช่น สุมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน จึงทำให้ต่างจากบัญญัติ ข. หมายเลข 1 ดังนั้น ปลากัดหรือชนไก่จึง เป็นการเล่นในบัญญัติ ข. หมายเลข 1 มิใช่เป็นการทรามานสัตว์

18. บิลเลียดรู ดีผี

บิลเลียดรู ดีผี ไม่เหมือนบิลเลียดธรรมดาในบัญญัติ ข. หมายเลข 23

บิลเลียดรู ใช้โต๊ะบิลเลียดซึ่งมีอยู่ 9 หลุม ขนาดโตพอลูกบิลเลียดลงได้ การเล่น จะใช้แบบรวมแต้มที่แทงได้แต่ละไม้ก็ได้ เช่น 100, 200, 500 หรือ 1,000 แต้มก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน อีกแบบหนึ่งใช้แต้มเกม 31 แต้ม มีการจับเบอร์สำหรับต่อแต้ม เช่น จับได้เบอร์ 11 ต้องแทง

ให้ได้อีก 20 แต้ม จึงจะได้ 31 ถือว่าเกม ถ้าแทงแล้วได้แต้มเกิน 31 ถือว่าตาย ต้องเสียกาและลบแต้มที่ได้ไว้ ออก แล้วเริ่มจับเบอร์ใหม่และขึ้นต้นแทงใหม่อีก การเล่นเกมบิลเลียดต้องใช้โต๊ะมีราคาแพง จึงไม่มีใครกล้าเข้ามาเล่นในประเทศไทย ในปัจจุบันนี้มีสองอย่างคือ ติผีหลักหรือผีแก่น และ ติผีหลุมใช้โต๊ะเล่นเกมบิลเลียดธรรมดาสำหรับเล่น

การเล่นติผีหลักหรือผีแก่น ใช้ไม้แข็งโตขนาดดินสอดำ ยาวประมาณสามนิ้ว ฟูตฐานใหญ่ขนาดเหรียญสลึง เพื่อให้สะดวกแก่การตั้ง แต่ละหลักหรือแก่นมีหมายเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 และผีไว้สำหรับหมายเลข 1, 2, 4 และผีมือยาละ 2 อัน นอกนั้นมืออย่างละหนึ่งอัน รวมเป็น 12 อัน ถ้าลูกบิลเลียดไปกระทบแก่นที่มีตัวเลขก็ได้บอก ถ้าไปถูกแก่นผีก็ได้ลบ ก่อนลงมือเล่น ผู้เล่นจะจับเบอร์ในถุงมาถือไว้เป็นเบอร์ประจำตัวคนละเบอร์ แล้วผู้เล่นจะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่ให้ครบ 31 แต้ม เช่น ถือเบอร์ 11 ต้องแทงอีก 21 แต้ม จึงจะเกม 31 แต่ถ้าแทงเกิน 20 แต้ม ถือว่าตาย

ติผีหลุม ไม่ต้องใช้ไม้แก่นเป็นหลักตั้ง แต่ใช้ลูกบิลเลียดสีดำแทนผี ให้มีแต้มประจำหลุมเป็น 1, 3, 4, 5, 6 และ 10 ไว้ การเล่นใช้วิธีแทงแก่นนอนได้ 2 แต้ม ตบหลังแดงหรือตบหลังขาวจะได้แต้มตามหลุมที่กำหนดไว้ ถ้าแทงเปลี่ยนถือว่าตาย แทงไปแล้วลูกไปกระทบถือว่าตาย และถ้าแทงไปแล้วได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่จับได้เกินกว่า 31 แต้ม ก็ถือว่าตาย⁷

19. โยนจิม

โยนจิม ใช้สตาจหรือวัตถุอื่นคล้ายสตาจสำหรับเล่นและขีดเส้นไว้บนพื้นสองเส้น เส้นหนึ่งสำหรับยืนโยนสตาจ อีกเส้นหนึ่งเป็นที่หมายสำหรับโยนสตาจไป การเล่นมีสองอย่างคือแบบกึ่งกลางและแบบไม่มีกึ่งกลาง

ส่วนการเล่นแบบกึ่งกลาง ผู้เล่นจะนำสินพนันมารวมกันไว้ในกึ่งกลางเท่า ๆ กัน จากนั้นจึงโยนสตาจไปยังเส้นที่กำหนด ผู้เล่นคนใดโยนสตาจใกล้เส้นกว่า จะเป็นผู้ชนะ

20. สีเหงาลัก

สีเหงาลักจะเล่นด้วยเต๋า เป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ มีแต้ม 1-6 ในแต่ละหน้า จะทอดลูกเต๋าเพื่อแทงแต้ม แต่การเล่นจะมี 2 แบบ ก็คือแบบใช้ลูกเต๋า 3 ลูก และ 6 ลูก

⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 100.

การเล่นแบบใช้ลูกเต๋า 3 ลูก เจ้ามือจะหยิบลูกเต๋านามลูกนั้นมาทอดลงในจานหรือชามหรือบนพื้นจะทอดกี่ครั้งก็ได้ จนกว่าลูกเต๋านั้นจะขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูก อีกลูกหนึ่งมีแต้มเป็นอย่างอื่น แต้มอย่างนี้ถือเป็นของเจ้ามือจากนั้นลูกค้ำที่นั่งถัดเจ้ามือจะเป็นคนทอดลูกเต๋านั้นบ้าง คือทอดจนกว่าลูกเต๋านั้นจะขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูก อีกลูกหนึ่งมีแต้มแปลกออกไป ถ้าได้แต้มเหมือนกับเจ้ามือ ถือว่าไม่ได้ไม่เสีย แต่ถ้าได้แต้มต่างกับเจ้ามือถือเป็นแพ้ชนะ คือใครได้แต้มมากกว่ากัน ก็เป็นผู้ชนะ ในการทอดนี้ ไม่ว่าเจ้ามือหรือลูกค้ำถ้าทอดได้แต้มเหมือนกันทั้งสามลูก เรียกว่า เป้า ถ้าทอดได้ 4, 5, 6 เรียกว่า สี เหงา ลัก แบบนี้ถ้าเจ้ามือทอดได้ เจ้ามือได้สินพนันที่ลูกค้ำวางไว้ทุกคน ถ้าเป็นลูกค้ำทอดได้เจ้ามือต้องจ่ายสินพนันให้ลูกค้ำคนนั้น ถ้าเจ้ามือทอดได้ 1, 2, 3 เรียกว่า หัก เป็นแต้มปราชัย เจ้ามือต้องจ่ายให้ลูกค้ำทุกคนรอบวง

การเล่นแบบลูกเต๋า 6 ลูก ต้องทอดให้ลูกเต๋ารับหน้าแต้มเหมือนกันสามลูก ส่วนอีกสามลูกจะขึ้นแต้มไม่เหมือนกันก็ได้ แต่เมื่อรวมกันทั้งสามลูกแล้วได้แต้มเท่าใด เป็นแต้มของผู้ทอด ถ้าเจ้ามือก็ตี ลูกค้ำก็ตี ทอดลูกเต๋ารับหน้าแต้มเหมือนกันหมดทั้ง 6 ลูก เรียกว่า ลักข่า หรือทอดลูกเต๋ามีหน้าแต้มเหมือนกัน 5 ลูก เป็นแต้มอย่างอื่นอีกหนึ่งลูก เรียกว่า โหงวจใจ ทั้งสองอย่างนี้ ถ้าเจ้ามือทอดได้ เจ้ามือชนะ ถ้าลูกค้ำทอดได้ ลูกค้ำก็ชนะเจ้ามือ

21. ขลุขลิก

ขลุขลิก ใช้ลูกเต๋าลเล่นเหมือนสีเหงาลัก แต่ใช้เพียง 3 ลูก กับมีถ้วยครอบและจานรอง และกระดาษบอกแต้ม 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 สำหรับให้ลูกค้ำแทงด้วย เจ้ามือจะเอาลูกเต๋าทั้งสามลูกวางล่อใจ แล้วเอาถ้วยครอบและเขย่า จากนั้นก็เอาวางไว้ต่อหน้าลูกค้ำ ให้ลูกค้ำแทงแต้มต่าง ๆ ตามความพอใจ เสร็จแล้วจึงเปิดถ้วยครอบ ถ้าหน้าลูกเต๋าบอกแต้มตรงกับที่ลูกค้ำคนใดแทง เจ้ามือจะต้องจ่ายสินพนันให้ตามจำนวนที่ลูกค้ำคนนั้นแทง ถ้าลูกเต๋ารับหน้าที่มีแต้มเหมือนกัน 2 ลูกหรือทั้ง 3 ลูก เจ้ามือจะต้องให้รางวัลแก่ผู้แทงเป็น 2 เท่าหรือ 3 เท่า ตามจำนวนลูกเต๋ารับหน้าเหมือนกันตามลำดับ

22. น้ำเต๋า

น้ำเต๋า เล่นเหมือนขลุขลิก แต่ใช้ไม้ที่มีน้ำหนักเบาทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์เหมือนลูกเต๋า แตกต่างกันแต่ลบเหลี่ยมออกเสียทุกเหลี่ยมยังคนหน้าไว้ทั้ง 6 หน้า แต่ละหน้ามีรูปน้ำเต๋าและรูปสัตว์ต่าง ๆ เช่น กุ้ง ปลา ไก่ หรือเสือด เป็นต้น กับมีกระดาษอีกแผ่นหนึ่งสำหรับเขียนภาพตรงกับลูกน้ำเต๋าวางไว้ให้ลูกค้ำแทง เมื่อเล่นเจ้ามือจะเอาน้ำเต๋าทั้งสามลูกที่ใช้เล่น วางไว้ใน

จากใช้ชั้นหรือถ้วยมาครอบลูกน้ำเต้าไว้แล้วขยับเบา ๆ ให้ลูกน้ำเต้าพลิก ปิดไว้อย่างนั้นเพื่อให้ลูกค้ำแทง การได้เสียเหมือนเล่นขลุ่ยขลุ่ย

23. ไฮโลว์

ไฮโลว์ เหมือนเล่นขลุ่ยขลุ่ย ใช้ลูกเต้า 3 ลูก พร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรอง แต่กระดาดชบอกแถมสำหรับให้ลูกค้ำแทงมีเพียง 3 ช่อง คือ ทำเครื่องหมายบอกให้แทงสูง ไฮโลว์ และแทงต่ำ เมื่อเล่นเจ้ามือจะวางลูกเต้าไว้ในจานรองรับ แล้วเอาถ้วยครอบเขย่าเบา ๆ พอให้ลูกพลิก วางไว้ให้ลูกค้ำแทงแถมรวมของลูกเต้าทั้งสามลูกนั้น ซึ่งหงายอยู่ในจานรอง การแทงก็แทงในกระดาดที่ทำเครื่องหมายไว้ดังกล่าว ถ้าแทง 3 ถึง 10 แดม เรียกว่า แทงต่ำ ถ้าแทง 11 พอดี เรียกว่า ไฮโลว์ ถ้าแทง 12 ถึง 18 แดม เรียกว่า แทงสูง คนแทงสูงหรือต่ำเจ้ามือจะให้ 1 ต่อ ถ้าแทงไฮโลว์ถูกเจ้ามือจะใช้ให้ 5 ต่อ⁸

24. อี๊ก้อย

อี๊ก้อย ใช้สตาจค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงกันให้เป็นหัวเป็นก้อย การเล่นไม่มีเจ้ามือจะเล่นก็คนก็ได้ พนันกันมากน้อยเท่าไรก็ได้ โดยผู้เล่นทุกคนเอาสตาจค์มาคนละเท่า ๆ กัน เอามารวมกันเขย่าเมื่อตกลงให้ใครเป็นคนตั้งสตาจค์ก่อน คนนั้นก็ตั้งสตาจค์ลงบนพื้น แล้วเก็บสตาจค์ที่หงายเป็นก้อยไว้เป็นส่วนของตน ส่วนเงินหรือสตาจค์ที่เหลือก็ให้ผู้เล่นลำดับถัดไปเขย่าและทิ้งต่อไปจนหมดกอง

25. บันแปะ

บันแปะ ใช้เศษสตาจค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะตกลงกันอะไรเป็นหัวเป็นก้อย แล้วเอาสตาจค์นั้นมาปั่นบนพื้นราบ เอามือตะปบขณะที่สตาจค์นั้นกำลังหมุน แล้วเอามือที่ตะปบปิดสตาจค์นั้นไว้ ให้ลูกค้ำแทงว่าสตาจค์นั้นหงายทางหัวหรือทางก้อย ถ้าทายถูกก็จ่ายเท่าจำนวนเงินที่แทงนั้น บันแปะเล่นอีกแบบหนึ่ง ใช้สตาจค์สองอัน เอาใส่ฝ่ามือกระเดาะขึ้นแล้วเอามืออีกข้างหนึ่งปะปบปิดไว้ให้ลูกค้ำแทงสามอย่างคือ หัว กลาง หรือก้อย แแทงกลาง คือเศษสตาจค์หงายหัว และก้อยอย่างละหนึ่งอัน ถ้าออกกลางเจ้ามือจ่ายต่อเดียว ถ้าออกหัวหรือก้อยสองอันเลย ผู้เล่นที่แทงถูกจะได้สองต่อจากเจ้ามือ

⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 102

26. อีโปงซ์ด

อีโปงซ์ดจะใช้เศษสตางค์หรือเบี้ย 6 อัน และมีภาชนะสำหรับปิดเพื่อให้ผู้เล่นแทงวิธีการเล่นก็จะให้เจ้ามือชด เบี้ยลงกับพื้นแล้วนำภาชนะปิดครอบแล้วจึงให้ผู้เล่นแทงว่าเบี้ยมีจำนวนเท่าใด

27. บาการา

บาการาใช้ไพ่ฝรั่งอย่างทีเล่นข้างงาหรือป็อก เจ้ามือจะเอาไพ่ทั้งสองสำหรับมาชอย สลับและตัด วางคว่ำหน้าไว้ แล้วแจกให้ผู้เล่นคนละสองรอบ ๆ ละ 1 ใบ จนได้ไพ่คนละสองใบ ครอบแล้วให้ตรวจไพ่ในมือ ถ้าไพ่มือมีแต้มเป็น 10 หรือ 20 พอดีถือว่าไม่มีแต้ม ส่วนแต้มที่เกิน 10 หรือ 20 นำมาคำนวณว่าแพ้หรือชนะกัน

28. สล็อตแมทชิน

สล็อตแมทชิน ใช้เครื่องจักรกลชนิดหนึ่ง ผู้จัดให้มีการเล่นสามารถดัดแปลงเครื่องกลใกภายในได้ ผู้เล่นจะต้องเสียโชค โดยการนำเงินเหรียญไปหยอดลงในช่อง เพื่อให้ลงไปเครื่องกลไคนั้น แล้วกดปุ่มหรือโยกคันบังคับเพื่อให้เครื่องทำงาน ถ้าโชคดีจะมีเหรียญออกมาตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นตั้งไว้เป็นระยะ ๆ เงินที่เหลือออกมานี้เป็นสิทธิแก่ผู้เสียโชค ถ้าไม่มีเหรียญออกมา ต้องหยอดเหรียญเพื่อโยกหรือกดปุ่มเล่นต่อในครั้งใหม่

2.1.1.2 การพนันประเภทที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับที่ระบุไว้ในบัญชี ก.

การเล่นประเภทที่มีลักษณะคล้ายบัญชี ก. ก็คือ การเล่นชนิดอื่น ๆ ที่มีลักษณะการเล่นคล้ายคลึงกับการเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี ก. แต่อาจจะใช้วัสดุแตกต่างกันออกไป หรือเรียกชื่อต่างกันอย่างออกเป็นต้น ทั้งนี้ การพิจารณาว่าการเล่นดังกล่าวมีลักษณะคล้ายหรือไม่นั้นต้องอาศัยความเห็นของผู้ที่เชี่ยวชาญการพนันมาเป็นชี้ขาด⁹ ซึ่งในการพิจารณาดังกล่าวจะเป็นการพิจารณาจากวิธีการเล่น ข้อเท็จจริงในการเล่น อาทิเช่น การเล่นพนันโยนหลุม การโยนยางเส้น

⁹ สมพร พรหมนิตาธร, คู่มือกฎหมายการพนัน, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพ : สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2538), หน้า 20.

การพนันดังกล่าวเป็นการพนันที่ไม่ระบุชื่อไว้แต่วิธีการเล่นที่คล้ายคลึงกับการเล่นการโยนจิมใน บัญชี ก. ดังนั้น ก็ย่อมถือได้ว่าเป็นการพนันที่มีลักษณะคล้ายกับการพนันในบัญชี ก. ได้¹⁰

2.1.1.3 การพนันประเภทร้ายแรงชนิดใดที่ได้มีกฎกระทรวงระบุไว้เพิ่มเติมห้ามมิให้มีการเล่น

การเล่นร้ายแรงอื่น ๆ ได้แก่ การเล่นร้ายแรงอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมห้ามไว้ การเล่นร้ายแรงอื่นใดนี้ ต้องร้ายแรงเท่ากับที่ระบุไว้ในบัญชี ก. และการเล่นร้ายแรงอื่นใดนี้ มิใช่การเล่นร้ายแรงอื่นใดในมาตรา 4 ทวิ ด้วย

โดยการพนันในประเภทนี้ เป็นการพนันที่ถูกระบุขึ้นเพิ่มเติมในกฎกระทรวงในกรณีที่การพนันชนิดใหม่ ๆ ได้เกิดขึ้น หรือได้เข้ามาจากต่างประเทศ ถ้ากระทรวงมหาดไทยเห็นว่าเป็นการพนันที่ร้ายแรง และเป็นภัยต่อเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนความมั่นคงของประเทศก็จะออกเป็นกฎกระทรวงห้ามไว้¹¹

ข้อยกเว้น¹²

การเล่นที่ห้ามขาดตามมาตรา 4 วรรค 1 นี้ อาจอนุญาตให้เล่นกันได้ แต่ต้องออกเป็นพระราชกฤษฎีกา คือ ไม่ว่าจะเป็นการพนันบัญชี ก. การพนันคล้ายบัญชี ก. หรือที่ออกกฎกระทรวงห้ามเพิ่มเติม ถ้ารัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใด ๆ ให้มีการเล่นชนิดใด ก็อนุญาตได้โดยออกพระราชกฤษฎีกา อันมีผลเป็นการออกกฎหมายให้เล่นกันได้นั้นเอง

ปัจจุบันนี้ มีพระราชกฤษฎีกาอยู่ฉบับหนึ่ง คือ พระราชกฤษฎีกาว่าด้วยเงื่อนไขการพนัน ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 (ฉบับที่ 2) ประกาศใช้ตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม 2482 ในมาตรา 4 แห่งพระราชกฤษฎีกานี้ได้บัญญัติว่า "การพนันอันระบุไว้ในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนั้น จะจัดให้มีการเล่นหรือเข้าพนันได้ ณ สถานกาสิโนของรัฐบาล ซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังจัดตั้ง

¹⁰ ศตวรรษ จันทรแป้น, "การกำหนดมาตรการเสริมในการสกัดกั้นการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันโดยใช้กฎหมายว่าด้วยการป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน" หน้า 28.

¹¹ กานต์ คะเนิงสุขเกษม, "การเพิ่มความผิดเกี่ยวกับการพนันเป็นความผิดมูลฐานในพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542", หน้า 16.

¹² สมพร พรหมนิตาร, คู่มือกฎหมายการพนัน, หน้า 23.

2.1.2 การพนันที่สามารถมีการอนุญาตให้เล่นได้

หมายถึงการพนันที่มีการขออนุญาตให้เล่นในกรณี “จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์ แก่ผู้จัดโดยตรงหรือทางอ้อมได้” ทั้งนี้จักต้องได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรี หรือเจ้าหน้าที่ หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต หรือต้องมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต ซึ่งการเล่นพนันประเภทนี้จะแบ่งเป็น 4 ลักษณะด้วยกันได้แก่

2.1.2.1 การเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี ข.

การเล่นในบัญชี ข. หมายถึง การเล่นที่ระบุไว้ทั้งสิ้น 28 ชนิดตามบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งรัฐมนตรีหรือเจ้าหน้าที่เป็นผู้วางระเบียบการเล่น โดยที่ผู้เล่นต้องได้รับอนุญาตและเสียค่าธรรมเนียมตามระเบียบ ซึ่งมีวิธีการเล่น¹³ ดังต่อไปนี้

1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขันกัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก.

การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก. ต้องเป็นการเล่นนอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก. ส่วนมากใช้ โค แพะ แกะ และไก่ให้ต่อสู้กัน ให้ปากัด ปลาเข็ม กัดกัน ก่อนเล่นเจ้าของสัตว์ทั้งสองฝ่ายต้องตกลงกันก่อนว่าจะเล่นพนันกันมากน้อยเท่าไร แล้วต่างก็เอาทรัพย์สินที่ตกลงกันนั้นวางไว้เป็นสินพนัน เช่น ชนโค กัดปลา เป็นต้น การเล่นให้สัตว์ต่อสู้กันหรือแข่งขันนี้ จะมีผู้ถือหางต่อรองกันด้วยบางรายร่วมทุนกับเจ้าของสัตว์ฝ่ายละกี่คนก็ได้ จำนวนเงินมากน้อยแล้วแต่จะตกลงกัน

2. วึ่งวัวคน

วึ่งวัวคน มีการวึ่งหลายแบบด้วยกัน เช่น วึ่งแข่งกันตัวต่อตัว วึ่งแข่งกันเป็นฝูง วึ่งกอดคอผูกขาติดกัน เป็นต้น ผลการพนันเช่นเดียวกับการแข่งขันสัตว์

¹³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 24-33.

3. ชกมวยปล้ำ

ชกมวยปล้ำก็จะได้เสียพนักันท่านองเดียวกับการเล่นให้สัตว์ต่อสู้กัน โดยกติกาตามระเบียบของกรมพลศึกษา

4. แข่งเรือพุง แข่งเรือล้อ

แข่งเรือพุง แข่งเรือล้อ ใช้ไม้แบน ๆ ยาวประมาณสองฟุตครึ่ง กว้างประมาณสามนิ้วฟุตทำเป็นรูปคล้ายเรือจริง ๆ ตอนหัวแหลมลงอนท้ายมน ผู้เล่นจะเอาเรือนี้พุงบนพื้นเรียบ ๆ จากเส้นเริ่มต้นไปยังจุดที่กำหนดไว้เป็นเส้นชัย ทีละคน ๆ จนครบทุก ๆ คน ถ้าเรือของผู้ใดไปหยุดถึงเส้นชัย ก็ถือเป็นผู้ชนะ หรือหยุดใกล้เส้นชัยกว่าของคนอื่น ๆ ก็เป็นผู้ชนะ เช่นเดียวกัน แข่งเรือล้อใช้เหรียญสลึงคนละอัน กระดานหรือวัตถุพื้นเรียบวางเอียงอยู่บนพื้นราบสำหรับปล่อยเหรียญให้ล่องลงตามกระดานเอียง ไปยังไม้ที่มักเอาไว้เป็นเส้นชัย เหรียญของใครล่องไปใกล้หลักชัยมากกว่าคนอื่นเป็นผู้ชนะ

5. ชีร์ูป

ชีร์ูป ใช้รูปภาพต่าง ๆ ตามแต่จะผู้เล่นจะตกลงกัน ด้านหลังภาพเขียนหมายเลขกำกับเอาไว้ หมายเลขนี้จะต้องตรงกับหมายเลขที่ผู้จัดให้เล่นติดไว้กับ สิ่งของที่จะใช้เป็นรางวัลในการเล่นมีจำนวนพอดีกับรูปภาพ ก่อนลงมือเล่นแต่ละรอบ ผู้เล่นจะนำเอาทรัพย์สินตามจำนวนที่ผู้จัดให้เล่นกำหนดมาอบให้ผู้จัดให้มีการเล่นไว้ แล้วผู้เล่นไปเลือกชีร์ูปภาพรูปหนึ่งตามใจสมัคร แต่เมื่อดูด้านหลังแล้วหมายเลขตรงกับสิ่งของใดจะได้สิ่งของนั้นไป

6. โยนห่วง

โยนห่วงจะใช้วัสดุทำเป็นห่วงและมีแป้นวงกลมโตพอที่จะสมห่วงนั้นได้พอดี บนแป้นไม่มีสิ่งของรางวัลวางไว้พอดีกับแป้น ถ้าสิ่งของรางวัลโตกว่าแป้นก็จะใช้ไม้เล็ก ๆ ปักไว้กับแป้นแทน ติดหมายเลขไว้กับไม้นั้นแทนของรางวัล การลงมือเล่น ผู้เล่นจะชื้อห่วงจากผู้จัดให้เล่นตามอัตราที่กำหนดไว้ แล้วโยนห่วงนั้นจากจุดที่กำหนดให้ไปยังแป้น ถ้าห่วงสวมแป้นพอดีก็จะได้สิ่งของบนแป้นหรือตรงกับหมายเลขเป็นรางวัล

7. โยนสตาจค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ

โยนสตาจค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ ใช้ภาชนะเช่น หม้อ ไห ถ้วย แก้ว เป็นต้น วางไว้ในระยะต่าง ๆ กันตามแต่ผู้จัดให้เล่นกำหนด มีที่สำหรับให้ผู้โยนวัตถุลงในภาชนะนั้น ๆ วัตถุที่โยน เช่น ลูกเทนนิส ลูกปิงปอง เป็นต้น เมื่อลงมือเล่น ผู้เล่นจะเอาเงินไปซื้อหรือแลกวัตถุที่จะโยนจากผู้จัดให้เล่น แล้วไปยืนยังจุดที่กำหนดให้โดย ผู้เล่นคนใดโยนวัตถุลงในภาชนะอะไรได้ก่อนในชุดหนึ่ง ก็จะได้ของรางวัลตอบแทนตามที่ผู้จัดให้เล่นกำหนดไว้

8. ตกเบ็ด

ตกเบ็ด ใช้ภาชนะปากแคบ เช่น ไหกระเทียมดอง สำหรับใส่กล่องสังกะสี 10 กล่อง กล่องนี้บรรจุภาพชนิด 1 ต่อ 4 กล่อง ภาพ ชนิด 2 ต่อ 3 กล่อง ภาพ ชนิด 3 ต่อ 2 กล่อง และภาพชนิด 4 ต่อ 1 กล่อง และไม้คัตเบ็ดอันเล็กที่ปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกติดกับแม่เหล็กอันเล็ก ๆ แต่มีกำลังพอที่จะพุดกล่องสังกะสีบรรจุภาพขึ้นมาจากไหได้ เจ้ามือจะจัดให้มีภาพอีกชุดหนึ่ง ตรงกับภาพชุดที่บรรจุในกล่องสังกะสี วางไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ โดยใช้เงินแทงที่ภาพเหล่านั้น ก่อนลงมือเล่นเจ้ามือจะเขย่าไหให้กล่องภาพทั้งสิบกล่องคละปนกัน แล้วให้ผู้เล่นหย่อนเบ็ดแม่เหล็กลงไปไนไห แล้วดึงคัตเบ็ดให้ติดกล่องภาพขึ้นมา 1 กล่อง เมื่อเปิดกล่องดูแล้วเป็นภาพชนิดใด เป็นจำนวนต่อเท่าใด เจ้ามือจะจ่ายสินพนันให้ตามนั้น

9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ

จับสลากโดยวิธีใด ๆ ใช้กระดาษเขียนหมายเลขเรียงลำดับตามจำนวนที่ผู้จัดให้เล่นกำหนด แล้วม้วนกระดาษสลากทำอันให้เรียบร้อยเหมือนกันหมดบรรจุไว้ในภาชนะหรือแขวนไว้ก็ได้ และมีกระดาษเขียนหมายเลขอีกชุดหนึ่งเป็นสำเนาอย่างเดียวกับในม้วนกระดาษนำไปติดไว้กับสิ่งของที่จะใช้เป็นรางวัล ซึ่งมีดีบ้าง ไม่ดีบ้างคละปนกัน ผู้เล่นจะเอาทรัพย์หรือเงินไปมอบให้ผู้จัดให้เล่น เป็นค่าจับสลากครั้งหนึ่ง จากนั้นก็นำสลากมาแกะดู ถ้ามีหมายเลขตรงกับสิ่งของใด ก็จะได้สิ่งของนั้น

10. ยิงเป้า

ยิงเป้า ใช้ปืนหรือไม้ซางเป่าลูกดอกแทนปืนก็ได้ กระสุนปืนใช้กระสุนจริงหรือปลอมก็ได้ มีเป้าให้เล่นอยู่สองแบบ คือ เป้านี้ตั้งอยู่กับที่ เช่น เป้าดาวัว เป้าตาหมากรุก เป้ารูปหุ่นต่าง ๆ หรือเป้าเคลื่อนที่ก็ได้ โดยมีกลไกทำให้เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เช่น เป้ารูปสัตว์คู่ประหนึ่ง

ว่ามีชีวิต ที่เป้าแต่ละตัวมีแต้มบอกไว้ ก่อนเล่น ผู้เล่นจะซื้อลูกป็นหรือลูกดอกตามราคาของผู้จัดให้ เล่นกำหนดไว้เป็นชุด ๆ แล้วไปยืนยิงหรือเป่าดอก ณ จุดที่ผู้จัดให้เล่นกำหนดไว้ เมื่อยิงหมดชุดได้ แต้มเท่าใด ก็รับรางวัลจากผู้จัดให้เล่นเท่านั้น

11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งต่าง ๆ

ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใด ๆ ใช้กระดาษแข็งหรือไม้กระดานมาเขียนเป็นรูป หน้าคนล่อให้ปา หรือจะใช้คนหรือสัตว์จริง ๆ มาล่อก็ได้ เช่น ลิง มีวัดฤกลม ๆ สำหรับปา เช่น ลูก เทนนิส ลูกปิงปอง เป็นต้น จะใช้ก็ลูกปาแล้วแต่จะตกลงกัน ผู้เล่นจะต้องซื้อลูกปาตามราคาของผู้จัดให้เล่นกำหนดไว้ แล้วไปยืนปา ณ ที่กำหนดไว้ให้ ถ้าปาถูกรูปคน สัตว์หรือสิ่งใด ๆ ที่จัดล่อไว้ให้ปาก็จะได้รับรางวัลตามที่จัดไว้เป็นรางวัลสำหรับวัตถุที่ปาถูกนั้น

12. เต้าข้ามด่าน

เต้าข้ามด่าน ใช้ลูกเต้าสำหรับเล่นขลุ่ยขลุ่ย 3 ลูก ภาชนะสำหรับทอดลูกเต้า 1 ใบ และลูกคิดหรือลูกปัดร้อยคั้นเป็นด่าน ๆ ละ 5 ลูก รวม 5 ด่าน แทนลูกคิดก็ได้ ผู้เล่นจะต้องตกลงกับเจ้ามือก่อนว่า ตนจะถือหน้าลูกเต้าแต้มใดสำหรับเลื่อน ลูกคิดหรือลูกปัดซึ่งถือเป็นด่าน แล้วก็เริ่มทอดลูกเต้า เมื่อทอดลูกเต้าได้แต้มตามที่สัญญาไว้ ก็เลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดไปตามจำนวนแต้มที่ทอดได้ ถ้าสามารถทอดลูกเต้าและเลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดผ่านทั้ง 5 ด่านโดยไม่ติดก็ชนะ เจ้ามือต้องจ่ายรางวัลให้ ถ้าผ่านไม่ได้ก็เสียพนันแก่เจ้ามือ¹⁴

13. หมากแกว

หมากแกว ใช้ลูกเต้าสำหรับเล่นขลุ่ยขลุ่ย 2 ลูก ถ้วยครอบและจานรองสำหรับเขย่า หรือจะใช้กระบอกลูกไม้ใผ่แทนก็ได้ โดยเขย่าแล้วครอบกับพื้น มีกระดาษขีดเส้นตรงกลางหรือใช้ไม้เล็ก ๆ วางแบ่งเขตให้ลูกค้ำแทงก็ได้ โดยถือด้านขวาของเจ้ามือเป็นเขตแทงคู่ ด้านซ้ายเป็นเขตแทงคี่ เจ้ามือจะเขย่าลูกเต้าทั้งสองลูกแล้วครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงตามสมัครใจ แทงตามเขตที่จัดไว้เป็นคู่หรือคี่ แล้วเปิดครอบออกนับแต้มลูกเต้าทั้งสองลูกเป็นเท่าใด เอาสองหารแล้วจึงดูว่ามีเศษหรือไม่ ถ้าผู้เล่นแทงถูกก็จะชนะพนันในตานั้นไป

¹⁴ ปิยวรรณ กองแก้ว, "มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับบ่อนการพนันในประเทศไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตสาขาวิชานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542), หน้า 106-107.

14. หมากหัวแดง

หมากหัวแดง ใช้เครื่องเล่นทุกอย่างเหมือนเล่นพนัน หมากแถว แต่เพิ่มลูกเต๋าอีก 1 ลูก เป็น 3 ลูก เจ้ามือเขย่าลูกเต๋าทั้งสามลูกนั้นครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงในเขตคู่หรือคี่ แล้วเปิดฝาครอบออกนับแต้มลูกเต๋าทั้งหน้าเป็นสีแดง ซึ่งอาจเป็นลูกเดียว สองหรือสามลูกก็ได้ รวมแต้มแล้วนำสองหารว่าเป็นคู่หรือมีเศษเช่นเดียวกัน

15. บิงโก

บิงโก ใช้กระดานทำเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ด้านในกันเป็นช่องเล็ก ๆ จำนวนมาก น้อยตามชนิดของบิงโก เขียนเลขเรียงลำดับกำกับไว้ทุกช่องไม่ให้ซ้ำกัน มีลูกยางพอกับจำนวนช่อง และผู้เล่นต้องซื้อกระดาษบิงโกจากผู้จัดให้เล่น กระดาษนี้เป็นสี่เหลี่ยมตีตารางไว้ด้านละ 5 ช่องรวมเป็น 25 ช่อง แต่ละช่องเขียนหมายเลขไว้ไม่ซ้ำกัน ส่วนมากให้ช่องกลางเป็นช่องฟรี โดยขีดกากบาทไว้แทนหมายเลข ผู้เล่นเข้านั่งประจำที่ แล้วโยนลูกยางให้ลงช่องกระดานที่หมายเลขประจำไว้ โดยผู้เล่นคนเดียวโยนหรือผลัดกันโยนคนละลูกสลับกันก็ได้ ลูกยางลงไปช่องหมายเลขใด ผู้เล่นทุกคนก็ตรวจดูกระดาษบิงโกในมือตนว่ามีเลขตรงกับช่องกระดานที่ลูกยางลงไปหรือไม่ ถ้ามีก็เอาคะแนนวางกำกับช่องกระดานของตนนั้นไว้เรื่อย ๆ ถ้ากระดานของใครมีหลายเลขครบ 5 ช่องตรงกันเมื่อใด ถือว่าชนะบิงโก ต้องถือกระดานนั้นไปรับรางวัลจากผู้จัดให้มีการเล่น รางวัลคือของที่ตั้งโชว์ไว้นั่นเอง

16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่น แก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ เป็นการเล่นเสี่ยงโชคให้เงิน หรือประโยชน์อย่างอื่น แก่ผู้เล่น การเสี่ยงโชคต้องอาศัยระยะเวลาในการจัดจำหน่ายสลาก ยาวนานกว่าการพนันชนิดอื่น ๆ สลากเรียงเบอร์ทุกหมายเลขมีโอกาสที่จะถูกรางวัล แต่ละรางวัลมีสลากหลายหมายเลขด้วยกัน สลากขายไม่หมดจะลดรางวัลลงตามส่วน ในการออกสลากนั้นจะทำการเสี่ยงโชคได้หลายวิธี

แต่สลากกินรวบต่าง ๆ จากสลากกินแบ่งโดยที่สลากกินรวบ จะถูกรางวัลเพียงหมายเลขเดียวเท่านั้น และรางวัลจะแก่ไขมิได้ เช่น การออกสลากเบอร์ นาฬิกา รถยนต์ เป็นต้น

17. โตแตไลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

โตแตไลเซเตอร์ เป็นลักษณะของการเล่นพนันที่ต้องอาศัยเล่นควบคู่ไปกับการจัดให้มีการต่อสู้หรือแข่งขันกันทุกชนิด มากกว่า 2 ทีมขึ้นไป สำหรับประเทศไทยนิยมใช้กับการเล่นแข่งม้า ผู้จัดให้เล่นต้องพิมพ์สลากกำหนดหมายเลขประจำทีมแข่งขัน หรือประจำตัวม้าที่จะแข่งในเที่ยวหนึ่ง ๆ พร้อมทั้งบอกราคาประเภทวินโด้ด หรือเพลสโด้ดไว้ด้วย ผู้เล่นซื้อสลากที่มีหมายเลขประจำทีม หรือม้าตัวใดที่ตนถือหวังมาถือไว้ ถ้าการแข่งขันเสร็จแล้ว ปรากฏว่าทีมหรือม้าตัวใดที่ตนถือสลากไว้นั้น มาเป็นที่ 1, 2 หรือ 3 ก็จะได้รับส่วนแบ่งตามประเภทของการจำหน่ายสลากทั้งหมดเป็นรางวัล

18. สวีป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

สวีป เป็นการเล่นเสี่ยงโชคคล้ายคลึงกับการเล่นสลากกินรวบ แต่ใช้ผลของการแข่งขันของทีมการต่อสู้เป็นเครื่องชี้แพ้ชนะ รางวัลมีที่ 1, 2 และ 3 ปีของใครจะได้รับรางวัลอะไร ต้องนำสลากมาจับคู่กับหมายเลขของทีมการต่อสู้หรือแข่งขันอีกครั้งหนึ่ง

19. บู้คเมกิ้ง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

บู้คเมกิ้ง ผู้จัดให้เล่นหาไม้กระดานป้ายสำหรับเขียนรายชื่อทีมแข่งขันในเที่ยวหนึ่ง ๆ พร้อมกำหนดอัตราไว้แน่นอนว่า ทีมใดชนะวินโด้ดหรือเพลสโด้ด ผู้แทงถูกจะได้รับรางวัลเท่าใด ก่อนเริ่มแข่งขัน ผู้เล่นจะเอาเงินไปมอบให้ผู้จัดให้มีการเล่นตามจำนวนที่ตนพนันไว้ แล้วถือใบเสร็จรับเงินไว้เป็นหลักฐาน ถ้าผลออกมาว่าทีมที่ตนแทงไว้ออกที่ 1, 2, 3 ก็ไปรับเงินพนันได้

20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีปซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย
สยาม แต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น

สลากต่างประเทศ หมายถึงสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีปของประเทศอื่นที่ออกโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศนั้น แล้วนำมาจำหน่ายในประเทศไทย โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน

21. ไฟนกระจอก ไฟต่อแด้ม ไฟต่าง ๆ

ไฟต่าง ๆ เป็นการเล่นที่ต้องใช้ไฟเล่น เช่น ไฟนกระจอก ไฟต่อแด้ม ไฟผ่องไทย ไฟผ่องจีน ไฟซีเช็ก ไฟเป็กเกอร์ ไฟเผา ไฟรมมี และยังมีอีกมากชื่อหลายวิธีด้วยกันที่ใช้ไฟเล่น

22. ดวด

ดวด เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้กระดานสำหรับการเล่นดวดรูป สีเหลี่ยมทุกมุมของกระดานขีดเป็นช่องตารางไว้เป็น 3 แถว ๆ ละ 5 ช่อง รวม 15 ช่อง ขีดกากบาทเป็นช่องไว้ 2 ช่อง มีเบี้ยจันสำหรับเท 5 เบี้ย และเบี้ยสำหรับใช้ตัวเดิน ฝ่ายละ 3 เบี้ย พร้อมทั้งกระบอกสำหรับเทเบี้ย และกระบอกตึงดวดรวม 1 ชุด วิธีการเล่น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนั่งเทดวดอยู่ตรงด้านตึงดวดของกระดานสำหรับเดินแต้ม ผลัดกันเทคนละครั้ง ใครจะเป็นผู้เทก่อนนั้นแล้วแต่จะตกลงกัน การเริ่มเดินครั้งแรก ผู้เทจะต้องเทให้เบี้ยนั้นหงายเพียง 1 เบี้ย หรือหงายทั้ง 5 เบี้ย หรือคว่ำทั้ง 5 เบี้ยอย่างใดอย่างหนึ่ง จึงจะเริ่มตั้งขึ้นเดินแต้มได้ (เกิด) เมื่อเกิดแล้วเทได้เบี้ยหงายเท่าไรก็เดินไปตามช่องตารางทางซ้ายมือจากช่องกลางก่อนแล้ว เดินต่อไปตามลำดับทางช่องขวา ถ้าผู้เทเริ่มเทหงายเพียง 1 ฉบับ เกิดได้ตัวเดียว ถ้าเทหงายได้ 5 เบี้ย หรือคว่ำ 5 เบี้ย แล้วเรียกว่า ดวด มีสิทธิที่จะได้อีกครั้ง การเดินเบี้ยไปตามช่องพอดีถึงช่องที่จะหยุดเดินตามแต้มที่เทได้ ถ้ามีตัวเดินขอฝ่ายตรงข้ามซึ่งอยู่ในช่องนั้นให้กลับลงไปเริ่มต้นใหม่ ถ้าไม่คิดจะตีกีเดินตัวอื่นของตนแทน การตีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามนั้นตีได้ทุกช่อง เว้นแต่ช่องที่มีเครื่องหมายกากบาทเท่านั้น ถ้าฝ่ายใดสามารถทอดเบี้ยเดินแต้มนับตั้งแต่ช่องเกิดเวียนไปทางขวาตามช่องทางเดินตลอดทั้ง 4 มุมของกระดานจนกลับมาผ่านช่องเกิดที่เริ่มต้นเดินไปได้ทั้งสามตัวก่อนอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นฝ่ายชนะได้สินพนันตามที่ตกลงกันนั้นไป

อนึ่ง การเล่นดวดของมอญ และอินเดียก็มีวิธีเล่นและการเดินแต้มคล้ายกัน แตกต่างกันที่ดวดมอญใช้เบี้ยสำหรับเท 6 เบี้ย ดวดอินเดียใช้ลูกเต๋าทดแทนเบี้ย

23. บิลเลียด

บิลเลียด ใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาซึ่งมีอยู่ 6 หลุม ลูกบิลเลียดสีขาวมีจุด 1 ลูก สีขาวล้วน 1 ลูก สีแดงอีก 1 ลูก รวม 3 ลูก และไม้คิวสำหรับแทงเพียงพอสําหรับผู้เล่น โดยเล่นกันเป็นเกม คือ จะเล่นเกมสั้นหรือเกมยาวก็ได้ จะเล่นกันกี่แต้มก็ได้ จะพนันกันเกมละเท่าใด ก็เอาสินพนันมารวมกันได้ ผู้เล่นถือลูกขาวจุดกับขาวล้วนไว้คนละลูก ฝ่ายถือขาวจุดจะเริ่มแทงก่อน แล้วแทงไปจนกว่าจะหมดไม้ แทงไม้ไหนไม่ได้แต้มถือว่าหมดไม้ ฝ่ายที่ถือลูกขาวล้วนก็เริ่มแทงนับแต้มบ้าง ผลัดกันแทงจนกว่าฝ่ายใดได้แต้มเกมก่อน ฝ่ายใดชนะก็ได้สินพนันที่วางไว้ขึ้นไป การนับแต้มถือลูกตบหรือลูกเปลี่ยน ตบหรือเปลี่ยนแดงได้ 3 แต้ม แทงแกนนอน ตบหรือเปลี่ยนขาวได้ 2 แต้ม แทงมิสต์หรือผิดเสีย 1 แต้ม ถ้ามิสต์หรือผิดทำให้ลูกที่แทงลงหลุมหรือตกโต๊ะเสีย 3 แต้ม แทงฟาวล์เสีย 1 แต้ม และแต้มเสียต้องบไล่ออกในไม้นั้นด้วย แล้วจึงรวมไปถึงการเล่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น สนุกเกอร์ ก็สามารถอนุญาตให้เล่นได้

24. ช้องอ้อย

ช้องอ้อย ใช้ช้องกับมีดเป็นเครื่องเล่น โดยเลือกเอาอ้อยมาลำหนึ่ง ชูดผิว ออกเป็นทางยาวตลอดลำ เอามีดสับไว้ตรงกลางลำอ้อยนั้นพอเป็นรอย เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนคะเนดู ด้วยสายตาว่า ตรงนั้นถ้าตัดให้ขาดออกเป็นสองท่อนแล้วจะมีความสูงต่ำหรือเหลี่ยมล้ำกันอยู่ มากน้อยเพียงใด ก่อนเล่นให้ผู้เล่นทุกคนหักไม้อันเล็ก ๆ ให้มีความยาวเท่ากับความเหลี่ยมล้ำของ ท่อนอ้อยทั้งสองท่อนที่ตนกะได้ด้วยสายตานั้น จากนั้นก็ตัดอ้อยลำน้ำขาดออกเป็นสองท่อน ถ้า ไม้อันเล็ก ๆ ในมือผู้เล่นคนใดยาวพอดีหรือใกล้เคียงที่สุดกับความเหลี่ยมล้ำของอ้อยทั้งสองท่อน นั้น ก็นับเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นต้องออกสินพนันเป็นจำนวนคนละเท่า ๆ กัน ใครชนะได้สินพนันทั้งหมด ไป

25. สะบ้าทอย

สะบ้าทอย เล่นคล้ายโบว์ลิง ใช้ลูกสะบ้าเล่น ลูกสะบ้าทำด้วยไม้เป็นรูปกลม ๆ ค่อนข้างแบน เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5 นิ้วฟุต จุดศูนย์กลางหนาประมาณ 2 นิ้วฟุต ขอบรอบ วงกลมหนาประมาณ 1 นิ้วฟุต ผู้เล่นมีสองฝ่าย ตั้งลูกสะบ้าเป็นแกนให้ทอยฝ่ายละ 5 ลูกห่างกัน ตามที่ตกลงไว้ โดยตั้งเป็นแถวเรียงหนึ่งระยะต่อเท่า ๆ กัน ผู้เล่นฝ่ายละคนมีลูกสะบ้าสำหรับทอย คนละ 3 ลูก เสร็จแล้วก็ผลัดกันทอยลูกสะบ้าของตนไปถูกลูกสะบ้าตั้งของฝ่ายตรงข้ามจนครบ สามครั้ง (3 ลูก) แล้วให้อีกฝ่ายทอยของฝ่ายตนต่อไป ฝ่ายไหนทอยลูกสะบ้าของอีกฝ่ายได้ มากกว่า เป็นฝ่ายชนะ

26. สะบ้าชุด

สะบ้าชุด ใช้ลูกสะบ้า หรือไม้ทำเป็นรูปกลมค่อนข้างแบนคล้ายลูกสะบ้า ขนาด โโตพอที่จะใช้มือจับดีดยิงไปได้ ลูกสะบ้าสำหรับใช้เป็นแกนตั้ง 10 ลูก มีระยะห่างกันพอล้มถูกกัน ได้ ระยะห่างเท่า ๆ กัน เป็นรูปแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง ส่วนลูกสะบ้าที่ใช้ยิงก็มี 10 ลูก หลังจาก กะจุดยิงสะบ้าแล้ว เจ้ามือก็จะยิงลูกสะบ้า 10 ลูกก่อน ผู้เล่นอื่นก็เอาสินพนันมาวางไว้เรียบร้อย แล้ว เจ้ามือจะใช้มือดีดยิงลูกสะบ้าทีละลูก หมายให้ถูกลูกสะบ้าที่ตั้งไว้เป็นแกนให้ล้มหมดทั้ง แถว ถ้าเจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 8 ลูกขึ้นไป ก็ชนะได้เงินที่ลูกค้ำวางเดิมพันนั้นไป ถ้าเจ้ามือยิง ไม่ล้มเลยหรือล้มเพียงลูกเดียวเจ้ามือต้องจ่ายให้ลูกค้ำทุกคนตามที่แทงไว้ ถ้าเจ้ามือยิงลูกสะบ้า ล้มตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไป แต่ไม่เกิน 7 ลูก ลูกค้ำต้องมายิงลูกสะบ้าบ้าง ลูกค้ำคนใดยิงล้มมากกว่า เจ้ามือ ก็ชนะเจ้ามือ ถ้ายิงล้มน้อยกว่า ก็แพ้เจ้ามือ ถ้าล้มเท่ากันก็เสมอ¹⁵

¹⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 110.

27. ฟุตบอลโต๊ะ

ฟุตบอลโต๊ะจะมีสนามจำลองทำด้วยไม้ ทำให้สูงเป็นโต๊ะ และมีคั่นบังคับหุ่นจำลองในสนามด้านละ 11 ตัว เมื่อเริ่มเล่นต่างฝ่ายต่างจะต้องบังคับหุ่น โดยบังคับให้ลูกฟุตบอลจำลองเข้าประตูอีกฝ่ายหนึ่ง ผลการแข่งขันนับจำนวนตามที่ถูกเข้าประตู

28. เครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้า

เครื่องเล่นไฟฟ้า จักรกล สปริง จะเป็นเครื่องเล่นพนันหลาย ๆ อย่างที่ใช้พลังงานไฟฟ้า หรือเทคโนโลยี อาจจะเป็นเครื่องจักรกล หรือ สปริงดีด แล้วแต่ชนิดของเครื่องเล่นนั้น

ในส่วนของเงื่อนไขสำคัญของการเล่นการพนันประเภทที่ขออนุญาตให้เล่นได้นี้ ถ้าเล่นโดยมิได้รับอนุญาตผู้จัดให้มีการเล่นจะมีความผิดต่อเมื่อจัดให้มีขึ้นเพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยตรงหรือทางอ้อม ถ้าฟ้องว่าจำเลยเป็นผู้จัดให้มีการเล่นไฟผ่องพนันโดยมิได้รับอนุญาต แต่มิได้ระบุว่าจำเลยจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่จำเลยแล้ว ย่อมไม่เป็นฟ้องอันจะพึงลงโทษจำเลยได้

2.1.2.2 การเล่นที่มีลักษณะคล้ายบัญญัติ ข.

การเล่นที่มีลักษณะคล้ายบัญญัติ ข. หมายถึงการเล่นพนันกันอย่างอื่น แต่มีลักษณะการเล่นเหมือนหรือคล้ายคลึงกันกับการเล่นในบัญญัติ ข. ซึ่งอาจจะมีการดัดแปลงวิธีการเล่น หรือวัสดุอุปกรณ์ออกไป หรือแม้แต่ตั้งชื่อเรียกต่างออกไป เป็นต้น

คำพิพากษาฎีกาที่ 139/2533 เมื่อจำเลยเป็นผู้จัดให้มีการเล่นเครื่องไฟฟ้าจักรกลหรือวิดีโอเกม อันเป็นการพนันตามที่ระบุไว้ในบัญญัติ ข. ลำดับที่ 28 เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่จำเลย โดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน จำเลยย่อมมีความผิดตามที่โจทก์ฟ้อง โดยไม่จำเป็นต้องบรรยายฟ้องให้ปรากฏว่าผู้เล่นจะได้เล่นพนันเอาทรัพย์สินกันหรือไม่ เพราะแม้ผู้เล่นจะไม่ได้พนันเอาทรัพย์สินกัน การกระทำของจำเลยก็เป็นความผิด

2.1.2.3 การเล่นอินโดที่รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ออกกฎหมายระบุเพิ่มไว้ให้สามารถเล่นได้

การเล่นอินโดที่รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ออกกฎหมายระบุเพิ่มไว้ให้สามารถเล่นได้ นั้นหมายถึง การเล่นอินโดที่รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่มีอำนาจกำหนดให้เล่นได้โดยมีการระบุเพิ่มเติมเป็นกฎกระทรวง

2.1.2.4 การเล่นอินโดที่ได้รับใบอนุญาตให้เล่น แล้วถือว่าได้รับใบอนุญาตให้พนันกันด้วย

กล่าวคือ เมื่อใดที่ได้รับอนุญาตให้จัดให้มีการพนันรายใดหรือประเภทใดแล้ว ถือว่าผู้จัดให้มีการเล่นและผู้เล่นทุกคนได้รับอนุญาตให้เล่นและพนันกันได้โดยชอบด้วยกฎหมาย¹⁶

2.1.3 การเล่นที่ให้รางวัล

การเล่นที่ให้รางวัลเป็นการพนันที่ไม่แท้ เพราะการเสี่ยงโชคนั้นไม่มีการขัดกันระหว่างผู้เล่น ซึ่งพิจารณาจากบัญญัติในมาตรา 4 วรรค 4 ซึ่งการเล่นในลักษณะดังกล่าว อาจพิจารณาแยกประเภทได้ดังนี้

2.1.3.1 การเล่นหมาย 4 ถึง 15 แห่งบัญชี ข.

การเล่นลักษณะนี้จะไม่มีการพนันขั้นต่อเพื่อเอาผลแพ้ชนะกันดังเช่นการพนันชนิดอื่น แต่จะมีลักษณะเป็นการเสี่ยงโชคหรือชิงโชคเสียมากกว่า ดังนั้น กฎหมายจึงกำหนดการพนันลักษณะนี้เป็นพิเศษ คือ

1. การที่จะให้รางวัลที่ราคาเป็นเงินนั้นจะกระทำได้อย่างไร คือ รางวัลนั้นจะเป็นเงินมิได้ เพราะฉะนั้น รางวัลในการเล่นชนิดนี้จะไม่อยู่ในรูปของตัวเงินและในกรณีของการแจกรางวัลไม่ได้ตามกำหนด ผู้จัดก็ไม่สามารถชำระเป็นเงินแทนได้ ดังนั้นจำเป็นต้องหารรางวัลที่กำหนดไว้ตอนต้นมาให้แทน
2. ห้ามมิให้ทำการรับรางวัลที่ให้ไปแล้วคืน หรือรับซื้อ หรือแลกเปลี่ยนรางวัลในสถานที่หรือการเล่น หรือบริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น ซึ่งการที่กฎหมายได้กำหนด

¹⁶ สมพร พรหมนิตาธร , " คู่มือกฎหมายการพนัน " , หน้า 53

ในเรื่องของการห้ามรับคืนรางวัลนั้น เป็นการกำหนดเพื่อห้ามผู้จัดโดยตรง ทั้งนี้ก็เพื่อเกิดความสอดคล้องกับข้อ 1 ซึ่งกำหนดในเรื่องของการห้ามตีราคาของรางวัลไว้

ในการรับซื้อแลกเปลี่ยนรางวัลนั้น กฎหมายกำหนดว่าห้ามมิให้ผู้จัดเข้ารับซื้อรางวัล ผู้เล่นทำการรวมไปถึงการที่ผู้เข้าชมการเล่นรับซื้อรางวัลจากผู้เล่น แต่ก็มีข้อยกเว้นอีกเช่นกัน ซึ่งถ้าการกระทำดังกล่าวนั้นเป็นการกระทำในบริเวณที่ไม่ต่อเนื่องกับที่เล่นหรือกระทำนอกสถานที่ก็ไม่ผิดแต่อย่างใด

2.1.3.2 การจัดให้มีการเล่นแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค
กฎหมายในการจัดให้มีการเล่นแถมพหุ หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคมุ่งเน้นที่จะควบคุมการโฆษณาสินค้าซึ่งกำหนดอยู่ในมาตรา 8¹

กล่าวคือถ้ามิใช่มีจุดมุ่งหมายที่จะประกอบกิจการค้า จะไม่สามารถจัดให้มีการเล่นแถมพหุ หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค

2.1.4 การเล่นอื่น ๆ ตามมาตรา 4 ทวิ

ในอนาคตนั้นไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะมีการพนันในรูปแบบใหม่เกิดขึ้นมาอีกหรือไม่ และหากมีการพนันรูปแบบใหม่ขึ้นมาและลักษณะไม่ปรากฏตามการเล่นพนันในบัญญัติ ก. บัญญัติ ข. หรือคล้ายคลึงกันกับทั้งสองบัญญัติ จะไม่สามารถเอาผิดผู้จัดให้เล่นหรือผู้เล่นได้ ดังนั้นจึงมีการบัญญัติมาตรา 4 ทวิขึ้นมาเพื่ออุดช่องว่างทางกฎหมาย กล่าวคือ เมื่อมีการพนันรูปแบบใหม่ขึ้นมา ก็สามารถนำมาตรา 4 ทวิ มาปรับใช้

¹ มาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 บัญญัติว่า

“ การจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคด้วยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้ ”

2.2 การพนันและการเล่นอย่างอื่นซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการพนันซึ่งดำเนินการโดยรัฐ หรืออยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของรัฐ

2.2.1 สลากกินแบ่งรัฐบาล

สลากกินแบ่งรัฐบาลนั้นเป็นการพนันอย่างหนึ่งจัดให้มีการเล่นโดยรัฐบาลควบคุมการออกสลากการออกรางวัลโดยรัฐอีกเช่นเดียวกัน จึงทำให้กำไรที่ได้จากการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นหนึ่งในงบประมาณของแผ่นดิน

“ สลากกินแบ่ง ” หมายถึง สลากที่จัดให้มีขึ้นเพื่อขายให้แก่ผู้เล่นเป็นการเสี่ยงโชคโดยมีการให้รางวัลที่แบ่งเป็นหลายรางวัลแก่ผู้เล่นซึ่งถือสลากเลขหมายรางวัลที่ออกตามวิธีการที่กำหนด¹⁷

ซึ่งลักษณะของสลากกินแบ่งรัฐบาลคณะกรรมการกฤษฎีกาได้ให้ความเห็นไว้ดังนี้

“ สลากกินแบ่งรัฐบาลจะออกได้นั้นต้องมีลักษณะสำคัญ คือ ต้องเป็นสลากกินแบ่งที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นผู้ออก โดยรูปแบบและวิธีการเสี่ยงโชคและการให้รางวัลของสลากกินแบ่งรัฐบาลนั้นจะต้องมีการจัดการบริหารการเสี่ยงที่เกิดจากการออกสลากให้เป็นไปตามมาตรา 22 บัญญัติไว้เท่านั้น กล่าวคือ ต้องมีการจัดสรรเงินที่ได้รับจากการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลมาเป็นเงินรางวัลตามมาตรา 22 (1) โดยเงินรางวัลต้องไม่เกินร้อยละสิบของรายได้ที่ได้รับจากการจำหน่ายสลาก และจัดสรรเงินไม่น้อยกว่าร้อยละยี่สิบแปดเป็นรายได้แผ่นดินตามมาตรา 22 (2) เพราะทำให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ต้องรับความเสี่ยงในการจ่ายเงินรางวัลในแต่ละงวดเกินจำนวนดังกล่าว และการที่เงินรางวัลที่ต้องจ่ายจะลดลงตามส่วนของเงินที่ได้รับจากการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลด้วย ซึ่งมีผลทำให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่มีโอกาสที่จะขาดทุนจากการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลได้¹⁸

สลากกินแบ่งรัฐบาลมีความเป็นมาตั้งแต่สมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 โดยมีฝรั่งชาวอังกฤษชื่อ ครุอาสบาดอร์ เป็นผู้นำลักษณะของการออกรางวัลสลากแบบยุโรปมาเผยแพร่โดยเรียกว่า “ ลอตเตอรี่ ” โดยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้กรมทหารมหาดเล็กออกลอตเตอรี่เป็นครั้งแรกในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ. 2417 เนื่องในงานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาของพระองค์ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะช่วยเหลือพ่อค้าต่างชาติที่นำสินค้า

¹⁷ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542

¹⁸ คณะกรรมการกฤษฎีกา (คณะพิเศษ) เรื่องเสร็จที่ 568 – 569 / 2546

มาร่วมแสดงในงาน การจัดพิพิธภัณฑ์ที่คงคาเดียในพระบรมมหาราชวังและต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ. 2460 ซึ่งเป็นช่วงที่อยู่ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 สหราชอาณาจักรอังกฤษซึ่งเป็นประเทศฝ่ายสัมพันธมิตรประสงค์จะกู้เงินจากประเทศไทยเพื่อใช้ในการสงคราม แต่ไม่อาจกู้โดยตรงจากรัฐบาลไทยได้ เพราะจะเป็นการกระทบกระเทือนงบประมาณ สภารักษาติแห่งประเทศอังกฤษจึงดำเนินนโยบายกู้เงินจากประชาชนด้วยการออกลอตเตอรี่โดยได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งในปี พ.ศ. 2466 ได้ทรงพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้ออก "ลอตเตอรี่เสือป่าล้านปี" เพื่อหารายได้บำรุงกองเสือป่าอาสาสมัครโดยพิมพ์จำนวน 1 ล้านฉบับ จำหน่ายฉบับละ 1 บาท

ต่อมาในสมัยรัฐกาลพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ภายหลังจากเปลี่ยนแปลงการปกครอง ในปี พ.ศ. 2476 รัฐบาลมีนโยบายที่จะลดเงินรัฐอุปการ (เงินที่เรียกเก็บจากชายไทยที่มีต้องรับราชการทหาร) ทำให้รัฐขาดรายได้ จึงได้ดำริให้มีการออกลอตเตอรี่รัฐบาลขึ้นโดยเรียกว่า "ลอตเตอรี่รัฐบาลสยาม" โดยพิมพ์ออกจำหน่ายจำนวน 1 ล้านฉบับ ๆ ละ 1 บาท ปีละ 4 งวด

ต่อมาในปี พ.ศ. 2477 คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติให้กระทรวงมหาดไทยออกสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาลโดยกำหนดว่า หากเดือนที่ออกสลากกินแบ่งรัฐบาล เดือนนั้นให้งดจำหน่ายสลากกินแบ่งของเทศบาล โดยเริ่มจำหน่ายงวดแรกเมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2479 โดยพิมพ์จำนวน 500,000 ฉบับ ๆ ละ 1 บาท และได้มีการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลและสลากบำรุงเทศบาลเรื่อยมา

ในปี พ.ศ. 2482 ซึ่งถือเป็นยุคที่สลากกินแบ่งรัฐบาลเริ่มดำเนินการอย่างจริงจัง โดยคณะรัฐมนตรีได้มีมติให้โอนกิจการสลากกินแบ่งรัฐบาล และสลากบำรุงเทศบาล มาสังกัดกระทรวงการคลัง และได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลขึ้น โดยมีพระยาพรหมทัตศรีพิลาส เป็นประธานกรรมการ เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2482 ในวันดังกล่าวจึงถือเป็นวันสถาปนาสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจนปัจจุบัน

ตัวอย่างสลากกินแบ่งในอดีต ¹⁹

ลอตเตอรี่เสือป่าผ่านบาทประมาณปี พ.ศ. 2463

สลากกินแบ่งชุดห้าตรา

ชุดตรา

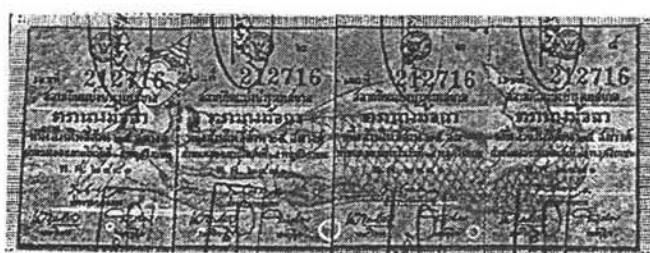
ชุดตรา ชุดที่ 1 ชุดตรา ออกเมื่อวันที่ 31 มกราคม 2479 เป็นสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาลราคาฉบับราคาละ 1 บาท แต่ละฉบับ ยังแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ๆ ส่วนละ 25 สตางค์ สลากจำหน่าย 500,000 ฉบับ มีราคา 267 รางวัล รางวัลที่ 180,000 บาท ส่วนรางวัลที่ลดหลั่นกันไป

¹⁹ <http://www.glo.or.th/detail.php?link=showknowledge&id=3>, (5 กรกฎาคม 2549)



ชุดตราภาค

ชุดที่ 2 ตราภาค ออกเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2479 เป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล รูป
 นาคเล่นคลื่น ราคาฉบับละ 1 บาท แต่ละฉบับแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ส่วนละ 25 สตางค์
 ออกจำหน่าย 500,000 ฉบับมี 267 รางวัล รางวัลที่ 1 เป็นเงิน 80,000 บาท ส่วนรางวัลอื่น
 ลดหลั่นกันไป



ชุดตรานางมัจฉา

ชุดที่ 3 ชุดตรานางมัจฉา ออกเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2480 เป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล
 เทศบาล 1 ในชุด 5 ตราราคาฉบับละ 1 บาทแต่ละฉบับ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ส่วนละ 25 สตางค์
 จำนวนจำนวนจำหน่ายจ่ายรางวัลเช่นเดียวกับชุดตรางูและชุดตราภาค



ชุดตราราชรถ

ชุดที่ 4 ชุดตราราชรถ ออกเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2481 เป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล
 หนึ่งในชุดห้า ตราราคาฉบับละ 1 บาท แต่ละฉบับแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ส่วนละ 25 สตางค์
 จำนวนจำนวนจำหน่ายจ่ายรางวัล



ชุดตราม้าอุปการ

ชุดที่ 5 ตราม้าอุปการ ออกเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2481 เป็นสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาล อยู่ในชุดห้าตราราคาฉบับละ 1 บาท แต่ละฉบับแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ส่วนละ 25 สตางค์ จำนวนจำนวนจำหน่ายและจ่ายรางวัลเช่นเดียวกับสี่ชุดข้างต้น



สลากกินแบ่งงานรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2483

สลากกินแบ่งดังกล่าวเป็นสลากที่ออกในงานฉลองรัฐธรรมนูญวันที่ 14 ธันวาคม 2483 ในยุคนั้น งานที่ยิ่งใหญ่งานหนึ่งในรอบปี คือ งานฉลองรัฐธรรมนูญ ซึ่งจัดขึ้น ณ สวนลุมพินี และที่สี่พทอดสนถึงทุกวันนี้ก็คือ งานประกวดนางสาวไทย ซึ่งจัดคู่กับงานฉลองรัฐธรรมนูญมาตลอด เพิ่งจะมาจัดการประกวดในงาน วชิรฐานุสรณ์ เมื่อประมาณ 20 ปีเศษนี้เอง สลากกินแบ่งฉลองรัฐธรรมนูญ จำหน่ายฉบับละ 1 บาท พิมพ์ออกจำหน่าย 100,000 ฉบับ

- รางวัลที่ 1 เงินรางวัล 100,000 บาท
 - รางวัลที่ 2 มี 5 รางวัล ๆ ละ 50,000 บาท
 - รางวัลที่ เลขท้าย 3 ตัวหมุน 2 ครั้ง 1,600 รางวัล ๆ ละ 200 บาท
- รวมรางวัลทั้งสิ้น 1876 รางวัล รวมเงิน 600,000 บาท



สลากกินแบ่งรัฐบาลประจำเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2491 ฉบับเดียวมี สิทธิถูกรางวัล 2 ครั้ง

สลากกินแบ่งที่ดูจะพิเศษ กว่าอันอื่น ๆ กล่าวคือ ชื่อครั้งเดียว สามารถ ถูกรางวัลได้ 2 ครั้ง สลากฉบับนี้ จะจำหน่ายในราคาฉบับละ 3 บาท กำหนดออกครั้งแรก วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2491 และออกครั้งที่ 2 วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2491 เรียกว่าสิทธิ ถูกรางวัล 2 ครั้ง 2 วันติดกันทีเดียว ถ้าเป็นศัพท์ ในสมัยนี้ก็้อเรียกว่า 2 เด้ง รางวัลที่ 1 เงินรางวัล 120,000 บาท รางวัลที่ 2 มีเงินรางวัล ๆ ละ 20,000 บาท รางวัลเลขท้าย 3 ตัวหมุน 2 ครั้ง 1,600 รางวัล ๆ ละ 200 บาท รวมรางวัลทั้งสิ้น 1,779 รางวัล รวมเงิน 700,000 บาท



สลากกินแบ่งบำรุงรัฐบาลตราเทศบาล พ.ศ. 2479

ราคาจำหน่ายฉบับละ 1 บาท กำหนดออกวันที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2479



ลอตเตอรี่พิเศษรัฐบาลสยาม พ.ศ. 2477

ราคาจำหน่ายฉบับละ 2 บาท กำหนดออกเดือนตุลาคม พ.ศ. 2477



สลากกินแบ่งสถานกาสิโนของรัฐบาล พ.ศ. 2482

ราคาจำหน่ายฉบับละ 1 บาท กำหนดออกวันอาทิตย์ที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2482



สลากกินแบ่งบำรุงงานวันชาติ พ.ศ. 2485

ราคาจำหน่ายฉบับละ 1 บาท กำหนดออกภายในวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2485



สลากกินแบ่งรัฐบาลไทย บำรุงวันกาชาด พ.ศ. 2486

เป็นฉลากที่ออกในวาระพิเศษเพื่อหาเงินบำรุงงานกาชาด 24 มิถุนายน 2486 กำหนดออกวันที่ 30 มิถุนายน .ศ. 2486 ราคาจำหน่ายฉบับละ 1 บาท



สลากกินแบ่งรัฐธรรมนูญแห่งสยาม พ.ศ. 2476



สลากกินแบ่งในปัจจุบัน

การออกสลากกินแบ่งรัฐบาลก็ได้พัฒนาเรื่อยมาจนถึงปี 2517 ได้มีการออกพระราชบัญญัติสำนักงาน สลากกินแบ่งขึ้นโดยกำหนดให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นนิติบุคคล และเป็นรัฐวิสาหกิจสังกัดกระทรวงการคลัง

สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลของประเทศไทยยังได้มีการประสานงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนข้อมูลข่าวสารด้านกิจการสลากกินแบ่งกับต่างประเทศด้วยโดยการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมสลากกินแบ่งโลก (World Lottery Association: WLA)²⁰ และยังเป็นสมาชิกของสมาคมสลากกินแบ่งภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Asia Pacific Lottery Association : APLA) เมื่อ พ.ศ. 2543 อีกด้วย

ในส่วนของการเล่นการพนันเสี่ยงโชคชนิดนี้ปัจจุบันสำนักงานสลากกินแบ่งได้จัดพิมพ์สลากกินแบ่งระบุหมายเลขจำนวน 6 หลัก เดือนละสองครั้ง โดยจัดพิมพ์ออกจำหน่ายครั้งละ 30 ชุด ตัวเลขเหมือนกัน 1,000,000 ฉบับ รวม 30,000,000 ฉบับ และจะมีการตรวจผลรางวัลในวันที่ 1 และ 16 ของเดือน ผลของการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลจะแบ่งเป็นรางวัลต่าง ๆ ดังนี้

รางวัลที่ 1	-	รางวัลละ	2,000,000	บาท	1 รางวัล
รางวัลที่ 2	-	รางวัลละ	100,000	บาท	5 รางวัล
รางวัลที่ 3	-	รางวัลละ	40,000	บาท	10 รางวัล
รางวัลที่ 4	-	รางวัลละ	20,000	บาท	50 รางวัล
รางวัลที่ 5	-	รางวัลละ	10,000	บาท	100 รางวัล

รางวัลเลขท้าย 3 ตัว 4 รางวัลรางวัลละ 2,000 บาท รางวัลเลขท้าย 2 ตัว 1 รางวัลรางวัลละ 1,000 บาท

นอกจากนี้ยังมีรางวัลพิเศษคือรางวัลข้างเคียงรางวัลที่ 1 โดยใช้จำนวนก่อนและหลังรางวัลที่ 1 ยกตัวอย่างเช่นรางวัลที่ 1 มีผลการออกคือ 838739 ดังนั้น รางวัลข้างเคียงรางวัลที่ 1 คือ 838738 และ 838740 ซึ่งมีมูลค่า 50,000 บาท เป็นต้น

2.2.2 การพนันม้าแข่ง

การพนันม้าแข่งเริ่มในสมัยรัชการที่ 5 โดยความเป็นมาเริ่มต้นเริ่มจากครั้งหลังจากที่พระองค์ทรงเสด็จพระราชดำเนินกลับจากประพาสยุโรป เมื่อ รศ. 116 (พ.ศ. 2441) ปฐมเหตุมาจากราชการพร้อมใจกันจัดงานเฉลิมฉลองถวายการต้อนรับ นอกจากจะมีงานเลี้ยงและการแสดงการละเล่นต่าง ๆ แล้ว สโมสรน้ำเค็มศึกษา แหล่งร่วม ข้าราชการที่เป็นนักเรียนเก่ายุโรป ภายใต้การนำของท่านประธาน กรมขุนพิทยลาภพฤฒิธาดา ตกลงร่วมกัน จัดให้มีการแข่งม้าถวาย โดยใช้ ทูตพระเมรุ (หรือ สนามหลวง) เป็น สนามแข่งม้าชั่วคราว การแข่งม้าครั้งแรก

²⁰ World Lottery Association ได้พัฒนามาจาก International association of state Lotteries ซึ่งสำนักงานสลากกินแบ่งไทยได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกเมื่อปี พ.ศ. 2503

ในสยามประเทศครั้งนั้นยังไม่มี ม้าแข่งพันธุ์ดีราคาแพงจากต่างประเทศ คงใช้ ม้าเทียมรถ ส่วน จีอกก็ ก็ยังคงมาจาก สารีถรณ์ม้า ต่อมาอีกไม่กี่ปีในงานเลี้ยงอาหารค่ำที่ สถานเอกอัครราชทูตรัสเซีย ขณะนั้นอยู่บริเวณตรงข้าม วัดเลียบ (หรือ วัดราชบูรณะ -- ปัจจุบันสถานที่ดังกล่าวแปรเปลี่ยนเป็น การไฟฟ้านครหลวง) มีการพูดถึง การแข่งม้า บรรดาข้าราชการบริพารเห็นพ้องต้องกันที่จะให้มี สนามแข่งม้าถาวร รวมทั้ง สโมสรกีฬาตามแบบยุโรป จึงน้อมเกล้าฯ ถวายความเห็นขอพระราชทาน ที่นา บริเวณ ตำบลสระปทุม มาทำสนามแข่งม้าและสนามกีฬาตามแบบยุโรป โดยได้รับการสนับสนุนอย่างเต็มกำลังจากเอกอัครราชทูตรัสเซียประจำสยามประเทศ สมัยนั้นคือโอรารอฟสกี พระบิดาแห่งรัฐชาติสมัยใหม่ของแผ่นดินนี้ พระองค์ทรงมีพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ พระราชทาน ที่นา 200 ไร่ อันเป็นกรรมสิทธิ์ของพระคลังข้างที่ โอนให้เป็นสมบัติของสนามแข่งม้าและสโมสรกีฬาแบบตะวันตกแห่งแรกในสยามประเทศภายใต้นาม ราชกรีฑาสโมสร

เมื่อ รัฐชาติ ก่อตั้งขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ชาวตะวันตก จึงเริ่มไหลบ่าเข้ามายังสยามประเทศมากขึ้นและนำ วัฒนธรรม ในความหมายของ แบบวิถีชีวิต ในด้านการพักผ่อนโดยการกีฬาเข้ามาเผยแพร่จนทำให้ราชกรีฑาสโมสรไม่พอรองรับกับกีฬาใหม่ๆ ที่เริ่มนิยมกัน อาทิ เช่น เทนนิส , สกุกเกอร์ , บิลเลียด , ยิงปืน เป็นต้น จึงมีการตกลงที่จะสร้างสโมสรกีฬาแบบตะวันตกและสนามแข่งม้าแห่งใหม่ขึ้นมาอีกแห่งหนึ่งโดยการขอกู้เงิน พระคลังข้างที่ เพื่อหา ที่ดิน แต่ในที่สุดเปลี่ยนมา ขอพระราชทานที่ดินของหลวงที่บริเวณ นางเลิ้ง จากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ราชตฤณมัยสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์ จึงถือกำเนิดขึ้นเมื่อ ปี 2459 โดยมีราชเลขานุการในพระองค์สิ้นเกล้ารัชการที่ 6 พระยาสุรเสนา ร่วมประชุมอยู่ด้วยทั้ง ราชกรีฑาสโมสร และ ราชตฤณมัยสมาคม แม้จะเป็นสนามแข่งม้าและสโมสรกีฬาแบบตะวันตก ที่อีกความหมายหนึ่งเป็น ตราประทับความชนชั้นนำเหมือนกันก็จริงแต่ที่ต่างกัน ก็คือแห่งแรกบริหารแบบชนต่างชาติแห่งหลังบริหารแบบชนต่างชาติประยุกต์ ในที่สุดเมื่อเวลาผ่านไปโดยเฉพาะในช่วง 40 ปีหลัง ผลแห่งความแตกต่างก็เกิดขึ้นกับสนามชนต่างชาติ และ สนามไทย พร้อม ๆ กับ การเปลี่ยนแปลงยกระดับชนชั้นตามการเปลี่ยนแปลงของระบบการเมืองและระบบเศรษฐกิจไทย

ซึ่งในปัจจุบันสนามม้ามีแพร่หลายในจังหวัดต่าง ๆ อาทิเช่น สนามม้าหนองฮ้อซึ่งเป็นสนามม้าในจังหวัดเชียงใหม่ และสนามม้าในจังหวัดนครราชสีมา เป็นต้น

จาก สโมสรกีฬา วัดอุปประสงค์เดิมเพื่อ การสมาคมสังสรรค์, ออกกำลังกาย, กีฬา และ เริงรมย์ จึงเริ่มเพิ่มเป็น แหล่งการพนัน ทำให้ ผลประโยชน์หมุนเวียนมหาศาล ทั้ง ใน

ระบบ และ นอกระบบ หรือเป็นแหล่งเงินทุนทางการเมืองระดับใดระดับหนึ่ง รวมไปถึงแหล่ง การฟอกเงิน

การเล่นพนันม้าแข่งในปัจจุบัน ทางสนามม้าแข่งจะเป็นผู้กำหนดฝีเท้าม้า อัตรา ต่อรองเอง โดยพิจารณาจาก ความเร็วของการวิ่งของม้าตัวนั้น ๆ ความมีชื่อเสียงของแหล่ง ฝึกหัดม้าหรือคอกม้า รวมไปถึงประสบการณ์ของผู้ฝึกสอนม้าแข่ง เนื่องจากการนำม้าแข่งลงสู่ สนามได้จะต้องมีการลงทะเบียนต่อสนามก่อน เพื่อให้ทางสนามม้าแข่งพิจารณาอนุมัติให้ม้าตัว นั้น ๆ ลงสู่สนามได้ โดยการลงทะเบียนนี้จะมีข้อมูลต่าง ๆ อาทิ ความเร็วของม้าสูงสุดต่อ ระยะทางที่วิ่ง เช่น 500 เมตร เป็นต้น ดังนั้น สนามม้าจึงสามารถกำหนดอัตราต่อรองในการ แทะพนันของผู้เล่นได้

อัตราต่อรองในสนามม้าปัจจุบันจะกำหนดการเข้าเส้นชัยของม้าแข่งเป็นแบบ “วิน” และ “เพลส” ซึ่งวิน หมายถึง ม้าที่เข้าสู่เส้นชัยเป็นอันดับแรก ส่วนเพลสหมายถึงม้าแข่งที่เข้า เส้นชัยในลำดับใดก็ได้ในลำดับที่ 1,2 และ 3

โดยการกำหนดราคาสนามม้าจะกำหนดว่าม้าที่เป็นม้าวินจะจ่ายกี่เท่าของราคาที่แทง ไป เช่น ราคาต่อรองของม้าเบอร์ 1 คือ วิน 81 เพลสคือ 21 ดังนั้นเมื่อผู้เล่นแทงม้าเบอร์ 1 เป็นม้าวิน แล้วปรากฏว่าม้าเบอร์ 1 เข้าเส้นชัยเป็นอันดับแรก ผู้เล่นจะได้เงินรางวัลเป็น ร้อย ละ 81x10 ของเงินที่แทง ยกตัวอย่างเช่น แทง 100 บาท จะได้รับเงินรางวัล 81x10 ซึ่งเมื่อไป ขึ้นเงินรางวัล ณ ที่จ่ายรางวัลจะได้รับเงิน 1,810 บาท รวมเงินที่แทงไปด้วย ในลักษณะ เดียวกันถ้าผู้เล่นแทงม้าเบอร์ 1 เป็นม้าเพลส แล้วปรากฏว่าม้าเบอร์ 1 เข้าเส้นชัยในลำดับที่ 1,2 หรือ 3 ผู้เล่นก็จะสามารถขึ้นเงินรางวัลได้ 121x10 ซึ่งเป็นเงิน 1,210 บาท เป็นต้น

อนึ่ง ภายในสนามแข่งม้าต่าง ๆ จะมีกระดานประกาศขนาดใหญ่ เพื่อแจ้งให้ผู้เล่น พนันทราบถึงอัตราต่อรองในการแทงพนันม้า รวมไปถึงรายละเอียดที่สำคัญอื่น ๆ ซึ่งผู้แทงพนัน จำเป็นต้องทราบ เพื่อประกอบการตัดสินใจในการแทงพนันม้าแข่งตัวนั้น ๆ อาทิ หมายเลขที่ ของม้า ชื่อม้า ชื่อผู้ขี่ม้า น้ำหนักของอานม้า เป็นต้น

ตัวอย่างตารางการแทงม้า

เบอร์	ชื่อม้า	ผู้ขี่ม้า	น้ำหนักเพิ่มลด	รวม
1	ก	A	+2	วิน 81 เพลส 21
2	ข	B	-3	วิน 90 เพลส 11
3	ข	C	+3	วิน 75 เพลส 10
4	ค	D	+2	วิน 73 เพลส 12
5	ค	E	+3	วิน 82 เพลส 20
6	ฆ	F	+2	วิน 84 เพลส 25
7	ง	G	-3	วิน 86 เพลส 23
8	จ	H	+2	วิน 77 เพลส 22
9	ฉ	I	-2	วิน 76 เพลส 20
10	ช	J	+3	วิน 80 เพลส 26

เมื่อผู้เล่นได้ทราบราคาต่อรองและข้อมูลจากกระดานประกาศดังกล่าวแล้ว ผู้เล่นจะทำการตัดสินใจว่าจะเล่นพนันม้าเบอร์ใดแล้วจึงไปซื้อตั๋วแทงม้าซึ่งจำหน่ายให้ห้องจำหน่ายตั๋ว โดยมีราคา 50 บาท 70 บาท 100 บาท ดังนั้นถ้าจะซื้อม้าเบอร์ 1 10,000 บาท ก็จะได้ตั๋วซึ่งระบุราคาว่าได้แทงม้าเบอร์ 1 ในลักษณะวิน,เพลส หรือทั้งสองอย่างในราคา 10,000 บาท โดยสามารถเข้าช่องซื้อตั๋วราคาใดก็ได้ เป็นต้น

การเพิ่มลดน้ำหนักอานม้านั้นจะคำนึงถึงน้ำหนักตัวของผู้ขี่ เพื่อให้การแข่งขันในแต่ละรอบมีความเท่าเทียมกัน ยกตัวอย่างเช่น เพิ่ม 2 ปอนด์ แสดงว่ามีการเพิ่มน้ำหนักอานม้า 2

ปอนด์ ด้วยเหตุว่าน้ำหนักของผู้ชื่อน้อยกว่ามาตรฐานที่กำหนดในรอบนั้น ทำให้การชั่งน้ำหนัก รวมทั้งผู้ชั่งม้าและม้าชื่อน้อยกว่าที่กำหนด การวิ่งแข่งม้าในแต่ละวันจะกำหนดให้มีการวิ่ง 10 รอบ ต่อวัน รอบละ 10-14 ตัว โดยแต่ละรอบจะกำหนดชั้นของม้า ซึ่งหมายถึง ระดับความสามารถของม้าโดยมี 10 ระดับ เพื่อให้ม้าในระดับเดียวกันแข่งขันรอบเดียวกัน โดยกำหนดดังนี้

ม้าระดับเมเดินคือม้าระดับที่เริ่มเข้าสู่การแข่งขันครั้งแรก ๆ และต่อมาจะตามด้วยม้าระดับชั้น 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ก, 7 และ 8 ตามลำดับ

การกำหนดระยะทางของการแข่งขันจะกำหนดเป็น " เส้น " ซึ่งตามมาตราวัดของระยะทาง 1 เส้นเท่ากับ 40 เมตร และ 25 เส้นเท่ากับ 1 กิโลเมตรโดยระยะทางที่มักกำหนดคือ

ให้ม้าแข่งวิ่งระยะ 25 เส้น จะหมายถึงระยะ 1,000 เมตร หรือ
กำหนดให้วิ่งระยะ 30 เส้น จะหมายถึงระยะ 1,200 เมตร หรือ
กำหนดให้วิ่งระยะ 32 เส้น จะหมายถึงระยะ 1,280 เมตร หรือ
กำหนดให้วิ่งระยะ 32.5 เส้น จะหมายถึงระยะ 1,300 เมตร และ
กำหนดให้วิ่งระยะ 50 เส้น จะหมายถึงระยะ 2,000 เมตร

โดยกำหนดระยะทางจะกำหนดโดยทางสนามม้าซึ่งพิจารณาจากสมรรถภาพของม้า และ ผู้ที่ขี่ม้าในรอบนั้น ๆ ไป

2.2.3 การออกงานการกุศลซึ่งจัดให้มีการเสี่ยงโชคและการเสี่ยงโชคหรือเสี่ยงรางวัลซึ่งจัดโดยภาคธุรกิจเอกชน ²¹

การออกงานการกุศลซึ่งจัดให้มีการเสี่ยงโชคนั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากงานกาชาดซึ่งประวัติความเป็นมาเริ่มจากเมื่อสถานกาชาดสยาม ได้รับการรับรอง เข้าเป็นสมาชิกของสันนิบาตสภากาชาดแล้ว ทางสันนิบาตสภากาชาดมีความเห็นว่าสภากาชาดแต่ละประเทศควรจะได้จัดงานเผยแพร่กิจการกาชาดให้เป็นที่รู้จักกว้างขวาง เพื่อให้เกิดความสามัคคี มีเมตตากรุณาต่อกันต่อไป

คณะกรรมการเจ้าหน้าที่สภากาชาดสยามและคณะกรรมการที่ปรึกษา รวม 8 ท่าน มีจอมพล สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงนครสวรรค์วรพินิต ซึ่งดำรงตำแหน่งอุปนายยก

²¹ <http://www.redcross.or.th/fair/history.html> , (4 กรกฎาคม 2549)

ผู้อำนวยการสภาอากาศไทย ทรงเป็นประธานที่ประชุมได้มีมติร่วมกันให้จัดงานประจำปีของ สภาอากาศสยามขึ้นเป็นครั้งแรก ระหว่างวันที่ 31 มีนาคม 2465 – 8 เมษายน 2466 (ขณะนั้น เปลี่ยนพุทธศักราชในเดือนเมษายน) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่กิจการของสภาอากาศ และ ชักชวนประชาชนให้มีส่วนร่วมในกิจการด้วยการเข้าเป็นสมาชิกของสภาอากาศ เรียกว่า “ประชา สมาชิก” นอกจากนี้ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นงานรื่นเริงประจำปีต้อนรับบรรดาสมาชิกของ สภาอากาศ โดยเก็บค่าบำรุงคนละ 1 บาท ต่อปี การจัดหาประชาสมาชิกลี้จัดให้มีขึ้นเพียงปีละ ครั้งเท่านั้น สถานที่จัดงานคือ สนามหลวง พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้เสด็จพระ ราชดำเนินทรงเปิดงานของเดิที่ผู้อำนวยการสภาอากาศสยามในวันแรกของงาน

งานสภาอากาศซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรกนี้ เรียกชื่องานว่า “การรับประชาสมาชิค พ.ศ. 2466” ซึ่งประชาชนได้ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะสภาอากาศสยามได้เชิญชวน พระ บรมวงศานุวงศ์ ข้าราชการ สโมสรสมาคม และบริษัทห้างรัฐต่าง ๆ แต่รดเข้าร่วมแห่ ทั้งตามราย ทางและที่สนามหลวง เป็นโอกาสให้เจ้าหน้าที่ซึ่งมีทั้งอนุสมาชิคชายและหญิง นักเรียน ลูกเสือ ได้ เข้าไปพบปะชักชวนประชาชนเข้าเป็นสมาชิก นอกจากนั้น ยังมีบางส่วนเดินไปตามวังตามบ้าน เพื่อการชักชวนอีกด้วย

การประชาสัมพันธ์ด้วยการออกเชิญชวนให้เข้าเป็นสมาชิกในครั้งนั้นได้ผลดี ช่วยให้ ประชาชนรู้จักสภาอากาศสยามแพร่หลายขึ้น และมีผู้สมัครเข้าเป็นประชาสมาชิคในกรุงเทพฯ รวม 13,436 ราย

งานกาชาดได้จัดขึ้นอีกเป็นครั้งที่สอง เมื่อวันที่ 31 เมษายน 2467 เรียกชื่องานว่า “การ แห่กาชาดและการรับประชาสมาชิค” การจัดงานยังคงดำเนินแบบเดียวกับปีแรก ในปีนี้ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และ สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินี ในรัชกาลที่ 7 เสด็จพระ ราชดำเนินมาทอดพระเนตรชบวนแห่ และ พระราชทานรางวัลแก่รถยนต์ที่แห่เข้าร่วมชบวน มี ประชาชนมาเที่ยวชมชบวนแห่และสมัครเป็นสมาชิคมากมาย

ในปีที่ 3 การจัดงานเปลี่ยนมาเป็นวันที่ 5 เมษายน 2468 ในปีนี้ สมเด็จพระศรีสวรินทิ รา บรมราชเทวี พระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า (ในรัชการที่ 8 ทรงสถาปนาเป็นสมเด็จพระศรีสวรินทิ รา บรมราชเทวี พระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า) ซึ่งดำรงตำแหน่งสภานายิกาแห่งสภาอากาศสยาม เสด็จมาทรงเป็นองค์ประธาน มีการแสดงที่แปลกกว่าปีก่อน ๆ เพิ่มขึ้นมาอีกอย่างหนึ่งคือ มีการ แสดงว่าวภาพ และประกวดว่าวชิงรางวัล ซึ่งเริ่มขึ้นในเดือนเมษายน ปี 2467 ที่สนามหลวง โดย พระยาภิรมย์ภักดีเป็นนายสนามว่าวเอง เก็บเงินบำรุงได้ถึง 3,443 บาท 67 สตางค์ เงินจำนวนนี้ พระยาภิรมย์ภักดีได้แสดงเจตจำนงบริจาคไว้เป็นทุนสำรองสำหรับเตียงคนไข้ 1 เตียง 3,000 บาท

และให้จารึกที่เตียงว่า “คณะกีฬาว่าวแข่งขัน ณ ห้องสนามหลวง พ.ศ. 2467 อำมาตย์ตรี พระยาภิรมย์ภักดี (บุญรอด เศรษฐบุตร) นายสนาม” ส่วนเงินที่เหลือ ให้กองอำนวยการสภาอากาศเก็บรักษาไว้และในปีต่อมาการแข่งขันว่าวก็ได้เงินมาบำรุงสภาอากาศอีก 5,045 บาท 82 สตางค์ นอกจากนี้สภาอากาศสยามได้ขอให้สันนิบาตสภาอากาศจัดซื้อลูกลอยอากาศ (ลูกโป่ง) จากต่างประเทศส่งเข้ามาวันงาน 2 – 3 วัน ปรากฏว่าขายดีมาก

ในปีต่อมาต้องงดการจัดงานอากาศครั้งที่ 4 เนื่องจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จสวรรคต เมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2468 ยังคงมีแต่การจัดให้บรรดาอนุสมาชิกชายหญิง นักเรียน และลูกเสือออกมารับประชาสมาธิตามสถานที่ต่าง ๆ ตามที่เคยปฏิบัติ

ปี พ.ศ. 2470 ได้กำหนดวันจัดงานเป็นวันที่ 6 และ 7 เมษายน รวม 2 วัน การจัดงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์เดิมคือ แสดงกิจการของสภาอากาศ และออกมารับประชาสมาธิ มีการแข่งขันว่าวจุฬาปักเป้าชิงรางวัล และมีมหรสพต่าง ๆ ในปีนี้มีประชาสมาธิในกรุงเทพฯ ถึง 19,589 ราย นับว่ามากกว่าทุกปีที่ผ่านมา

เนื่องจากคณะกรรมการเจ้าหน้าที่เห็นว่า การจัดงานในวันที่ 6 เมษายน 2470 เป็นวันแรกของงานเป็นการเหมาะสม จึงได้ถือเอาวันที่ 6 เมษายนของทุก ๆ ปี เป็นวันงานอากาศ

การจัดงานในปี พ.ศ. 2471 ไม่ได้จัดที่สนามหลวง เพราะพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้สภาอากาศสยามอาศัยพระราชอุทยานสุราชมัย เป็นสถานที่จัดงานวันอากาศ เมื่อได้สถานที่ที่เหมาะสมแก่การจัดงานเป็นประจำเช่นนี้แล้ว สภาอากาศสยามจึงได้ขยายวันงานออกเป็น 3 วัน และกำหนดชื่อของงานให้เป็นการแน่นอนว่า “งานวันอากาศ” ฉะนั้น ในปี พ.ศ. 2471 จึงเปิดงานตั้งแต่วันที่ 6 เมษายน จนถึงวันที่ 8 เมษายน และมีการกำหนดให้ประดับเข็มเครื่องหมายสมาธิสภาอากาศเพื่อผ่านประตูเข้าชมงาน ผู้ที่ยังไม่มีก็ต้องสมัครเป็นสมาธิเพื่อที่จะได้เข็มผ่านประตูได้ เป็นวิธีการหาสมาธิวิธีหนึ่ง เพิ่มจากการออกไปเชิญชวนตามบ้าน

สภาอากาศสยามได้พยายามจัดหาของแปลกใหม่และน่าสนใจมาจัดแสดงในงานวันอากาศเพิ่มขึ้นทุกปี พ.ศ. 2472 ได้จัดให้มีการสอย “ผลกัลปพฤกษ์” เป็นครั้งแรก อ้างอิงตามความเชื่อที่มีมาตั้งแต่โบราณว่า ในสมัยพระศรีอารียะจะมีต้นกัลปพฤกษ์ ขึ้นทั้งสี่มุมเมือง ใครปรารถนาสิ่งใดก็ไปขอเอาได้ ไม่ว่าจะเป็เสื้อผ้าแพรพรรณหรือสิ่งอื่น ๆ ตามประเพณีงานหลวงสมัยก่อน จึงมีต้นกัลปพฤกษ์สำหรับทั้งทาน ผลกัลปพฤกษ์ก็เป็นพวงมะกรูด มะนาว หมาก และเอาเงินบรรจุไว้ข้างใน

สำหรับงานวันกาชาดได้จำลองแบบต้นกล้วยพฤษมาไว้ แต่แทนที่จะมีคนทิ้งให้แย่งกัน ทางกองบรรเทาทุกข์ของสภากาชาดได้ทำผลกล้วยพฤษแขวนไว้กับต้น ผลกล้วยพฤษขึ้นด้วยดิน บรรจุเลขสลากไว้ข้างใน มีไม้ตะกร้ออย่างที่สอยผลไม้เตรียมไว้ให้สอย ค่าสอยผลกล้วยพฤษไม่ได้ กำหนดราคาแน่นอน เป็นเรื่องของศรัทธา เพราะทุกคนทราบดีว่าเงินที่ได้จะนำไปใช้ในการกุศล ฉะนั้นจึงมีผู้ให้ตั้งแต่ 3 บาท 5 บาท ไปจนถึง 20 – 30 บาท และบางรายเมื่อสอยได้แล้วก็ไม่ขอรับรางวัล กลับบริจาคของรางวัลให้ใช้เป็นรางวัลต่อไป เรียกว่าต้องการร่วมสนุกด้วย ของรางวัลเป็น เครื่องยา เครื่องเวชภัณฑ์เครื่องบรรเทาทุกข์ต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม

การสอยผลกล้วยพฤษนี้เป็นที่มาของการเสี่ยงโชคโดยการออกงานกุศลและนอกจากนี้ การออกในลักษณะนี้ในปัจจุบัน เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากเนื่องจากการหารายได้หรือระดมให้ แก่องค์กร เองหรือมูลนิธิต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ไม่ว่าจะเป็นองค์การเอกชน บริษัท ก็ยังมีการ ออกงานให้พนักงานบริษัท หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับบริษัทได้ซื้อบัตรเสี่ยงโชคชิงรางวัล เป็นต้น

ในปัจจุบันการออกงานกาชาดหรือการออกงานการกุศลโดยองค์กรเอกชนนั้นมีการ เสี่ยงโชครางวัลที่มีมูลค่าสูงมาก ซึ่งในงานกาชาดปัจจุบันการสอยผลกล้วยพฤษหรือที่เรียกว่า การสอยดาวนั้น รางวัลที่ 1 อาจจะถูกอยู่ในลักษณะของสิ่งของที่มีราคาสูงเช่น รถยนต์ เป็นต้น โดยผู้ มีสิทธิ์เสี่ยงรางวัลหรือสอยดาวนั้น จะต้องซื้อบัตรก่อนในราคา 20 -30 บาท จึงมีสิทธิ์เข้าไปเสี่ยง โชค โดยการสอยสลากที่ติดอยู่บนต้นไม้ที่ทางผู้จัดได้จัดเตรียมไว้ให้ นอกจากนี้ทางสภากาชาดได้ จัดให้มีสลากกาชาดซึ่งมีการเสี่ยงโชค โดยออกสลากที่มีตัวเลขกำกับอยู่และจำหน่ายโดยราคา 100 บาท เมื่อทางกาชาดออกรางวัลเป็นตัวเลขแล้วผู้ใดมีสลากกาชาดที่มีตัวเลขตรงกับตัวเลขที่ ออก ก็จะได้รับรางวัลไปซึ่งมีลักษณะคล้ายการเสี่ยงโชคโดยสลากกินแบ่งรัฐบาล เพียงแต่รางวัล จะเป็นสิ่งของเช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เป็นต้น

ในสิ่งของการเสี่ยงโชคหรือเสี่ยงรางวัลซึ่งจัดโดยภาคธุรกิจเอกชนนั้นไม่ปรากฏว่ามีเริ่ม มาตั้งแต่เมื่อใดเนื่องจาก การเสี่ยงโชคประเภทนี้เป็นการเก็งผลกำไรทางธุรกิจจึงมีผู้ประกอบการ จำนวนมากจัดการเสี่ยงโชคชนิดนี้ขึ้นจึงไม่เป็นที่แน่ชัดว่าผู้ประกอบการใดเป็นผู้ริเริ่ม

การเสี่ยงโชคโดยภาคธุรกิจเอกชนจะมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้เสี่ยงโชคในลักษณะที่ว่า ถึงซื้อสินค้าขึ้นมาเขียนชื่อที่อยู่กำกับไว้ แล้วส่งทางไปรษณีย์ไปยังบริษัทของผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการก็จะนำมาพร้อมกันแล้วทำการจับขึ้นส่วนนั้นเพื่อหาผู้โชคดีถูกรางวัลตามที่ได้ ประชาสัมพันธ์ไว้

เมื่อพิจารณาจากการเสี่ยงโชคนี้จะทำให้ทราบว่าผู้เสี่ยงโชคจะเป็นผู้ซื้อสินค้า ใน ขณะเดียวกันอีกด้วยสินค้าที่จะนำวัสดุมาเสี่ยงโชคจะมีลักษณะอาทิ เช่น ผงซักฟอก

ผู้ประกอบการ ก็จะทำให้ผู้จะเสี่ยงโชคนำชิ้นส่วนที่เป็นฝาของผงซักฟอกนำมาเขียนชื่อ ที่อยู่ของผู้ชิงโชค เพื่อส่งไปยังบริษัทและผู้ประกอบการจะทำการจับรางวัลหาผู้ถูกรางวัลต่อไป หรือวัสดุที่ชิงโชคอยู่ในลักษณะของ ฝาน้ำอัดลม สลากบรจภัณฑ์ ตลอดจนวัสดุที่ใช้บรรจุก็ตามแต่ที่ผู้ประกอบการจะกำหนด ดังนั้นเมื่อรางวัลมีมูลค่าสูงมาก เช่น อสังหาริมทรัพย์ รถยนต์ เงินสด หรือเครื่องประดับราคาสูง อาทิ เพชร ทองคำ ผู้ที่จะซื้อสินค้าชนิดนั้นเพื่อนำวัสดุมาเสี่ยงโชคก็จะมีจำนวนมาก ส่งผลให้กำไรของผู้ประกอบการเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

การประชาสัมพันธ์ของผู้ประกอบการจะสื่อต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงผู้เสี่ยงโชคได้เร็วโดยใช้สื่อวิทยุโทรทัศน์ หรือ หนังสือพิมพ์ จนถึงอินเทอร์เน็ต บอกกล่าวต่อผู้เสี่ยงโชคว่าเมื่อส่งวัสดุของสินค้าเข้าชิงโชคแล้วถูกรางวัลจะได้รับรางวัลใดบ้าง ซึ่งการประกาศผู้ถูกรางวัลก็ใช้สื่อชนิดดังกล่าว เช่นกัน

2.3 การพนันประเภทอื่น

ในปัจจุบันการพนันได้เปลี่ยนรูปแบบการเล่นจากเดิมไปหลายส่วนด้วยกันอีกทั้งยังเกิดการพนันชนิดใหม่ ๆ ขึ้นอยู่เสมอ หรือบางครั้งการพนันบางประเภทยังคงรูปแบบการเล่นไว้เช่นเดิมหากแต่มีการพัฒนาสื่อการเล่นให้เปลี่ยนแปลงไป เช่น การเล่นไพ่ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งลักษณะการเล่นแพ้นั้นมีลักษณะเช่นเดิม หากแต่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่จำเป็นต้องมาเล่นการพนันต่อหน้ากัน หากแต่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อแทนที่จะใช้สำหรับไพ่ปกติ ซึ่งการเล่นการพนันในรูปแบบใหม่ ๆ ยังไม่มีกฎหมายออกมารับรอง ทำให้การใช้บังคับกฎหมายเป็นไปได้โดยมามีสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งอาจกล่าวว่าการพนันรูปแบบใหม่ ๆ ในปัจจุบันได้ดังต่อไปนี้²²

การเล่นทางอินเทอร์เน็ต

การเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นการรูปแบบใหม่ที่อาศัย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อสารมาใช้เป็นตัวกลางในการเล่นพนัน กล่าวคือ การเชื่อมต่อของคอมพิวเตอร์ผ่านสายโทรศัพท์ สายไฟเบอร์ออฟติก ตลอดจนการเชื่อมต่อผ่านดาวเทียมที่มีประสิทธิภาพทำให้

²² กานต์คะเนิง สุขเกษม, " การเพิ่มความผิดเกี่ยวกับการพนันเป็นความผิดมูลฐานในพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542," (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตสาขาวิชานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547 หน้า 23)

คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องสามารถเชื่อมต่อกันได้ไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดของโลก จากการก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดังกล่าวอินเทอร์เน็ตจึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการพนันหลายประเภท อาทิเช่น การพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ดังนั้นการพนันที่อาศัยอินเทอร์เน็ตจะสามารถมีผู้เล่นได้มหาศาลเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อได้ทั่วโลก การเข้าไปจัดการของกฎหมายจึงยากและลำบากเป็นอย่างมากเพราะดังที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าคอมพิวเตอร์ถูกเชื่อมโยงกันจึงไม่จำเป็นที่ผู้เล่นพนันจะต้องไปเล่นพนันในบ่อนกาสิโน หรือ สถานการพนันอื่นเลย เพียงแต่เปิดใช้คอมพิวเตอร์ที่ใดก็ได้เพื่อใช้แทงพนันเจ้าหน้าที่จึงทำให้สามารถคาดเดาได้ยาก ว่าผู้จัดให้มีการเล่นหรือผู้เล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตนั้นเปิดให้เล่นจากที่ใดและเล่นอยู่ที่ใด จึงทำให้การเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตสามารถหลีกเลี่ยงได้ง่ายและมีความสะดวกสำหรับผู้เล่นเป็นอย่างมาก

ในส่วนของการเล่นที่นิยมเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท คือ²³

1. ประเภทการทายผลลอตเตอรี่ ออนไลน์
2. ประเภทการทายผลกีฬา มี 2 ลักษณะ คือ
 - ลักษณะทายผลคิดผลได้ผลเสียทันทีที่แข่งขันสิ้นสุด
 - ลักษณะทายผลแบบสะสมแต้ม เพื่อคิดผลได้ ผลเสียตามรอบระยะเวลา
3. ประเภททายผลเกมพนันตามอย่างกาสิโน (Casino Game)
4. ประเภทการทายผลทั่วไป

ซึ่งแต่ละประเภทสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ประเภทการทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์

การทายผลลอตเตอรี่มีทั้งแบบถูกกฎหมายและผิดกฎหมายซึ่งเป็นที่แน่นอนว่าการทายผลลอตเตอรี่ที่ถูกกฎหมายนั้นจะต้องจะให้มีการทายผลโดยรัฐหรือสถานทายผลที่รัฐให้การรับรอง ซึ่งอาจจะเป็น การทายผลลอตเตอรี่ในประเทศหรือต่างประเทศ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศไทยมีการเปิดรับทายผลเลขท้ายสลากกินแบ่งรัฐบาลทางอินเทอร์เน็ต โดยเปิดให้มีตัวแทนจำหน่ายสลากรับทายผลเลขท้ายดังกล่าว ซึ่งเรียกโดยทั่วไปว่า หวยออนไลน์ เป็นต้น

²³ วิชาญ วงศ์สินศิริกุล , การพนันทางอินเทอร์เน็ต : หายนะตัวใหม่ของสังคมไทยเศรษฐกิจการพนัน , หน้า 25.

ส่วนในต่างประเทศนั้นอาจจะพัฒนาไปถึงการที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปทำผลการออกสลากได้เองโดยคอมพิวเตอร์ส่วนตัว แต่จะต้องทนายผลในเว็บไซต์รับทนายผลซึ่งได้รับอนุญาตจากรัฐ

การทนายผลลอตเตอรี่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่ผิดกฎหมายนั้นจะตรงข้ามกับการทนายผลเลขที่ถูกกฎหมายในเรื่องของผู้รับทนายผลซึ่งเป็นที่แน่นอนว่าผู้รับทนายผลนั้นเป็นตัวแทนที่ไม่ได้รับอนุญาตจากทางรัฐ กล่าวโดยทั่วไปการรับทนายผลประเภทจะเรียกว่า หวยเถื่อนซึ่งในประเทศไทยนั้นมีหวยเถื่อนประเภทนี้จำนวนมาก โดยผลสลากก็จะมาจากผลของสลากที่รัฐเป็นผู้ออกนั่นเอง

นอกจากนี้เจ้ามือหวยเถื่อนยังรับทนายผลสลากของต่างประเทศอีกด้วยอาทิประเทศอังกฤษ มาเลเซีย เป็นต้น

2 ประเภททนายผลกีฬา

การพนันทนายผลกีฬาแต่เดิมจะยึดผลแพ้หรือชนะของกีฬาประเภทต่าง ๆ อาทิ ฟุตบอล บาสเก็ตบอล เป็นต้น แต่ในปัจจุบันการพนันประเภทนี้มีรายละเอียดปลีกย่อยมากมาย เช่น ทนายผู้ทำคะแนนสูงสุด ทนายผู้เล่นยอดเยี่ยมประจำการแข่งขัน เป็นต้น

การรับทนายผลการพนันประเภททนายผลกีฬาได้รับนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความสะดวกต่อการทนายและความหลากหลายก็เป็นสิ่งดึงดูดของการพนันพนันประเภทนี้เป็นอย่างมาก

เมื่อพิจารณาของลักษณะของการพนันประเภททนายผลกีฬายังสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

(1) ประเภททนายผลแบบคิดผลได้ผลเสียทันทีที่แข่งขันสิ้นสุด

การพนันในลักษณะนี้จะเป็นการทนายผลการแข่งขันกีฬารวมไปถึงรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ เช่นผู้ทำคะแนนสูงสุด เป็นต้น โดยเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดก็สามารถคิดผลได้ผลเสียได้ทันที รูปแบบของการพนันชนิดนี้ยังมีรายละเอียดเพิ่มเข้าไปอีกคืออัตราต่อรองซึ่งจะมีการกำหนดโดยผู้รับทนายผล และการกำหนดอัตราต่อนั้นจะเป็นไปตามความน่าจะเป็นของกีฬาต่าง ๆ ความสามารถของนักกีฬาสถิติการแพ้ชนะของทีมหรือผู้เล่น ตลอดจนองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สามารถมีผลต่อผลการแข่งขัน ยกตัวอย่างเช่น อัตราต่อรองระหว่างการแข่งขันฟุตบอลทีม ก. และ ข. เป็น

3 : 1 บาท เมื่อปรากฏว่าทีม ก. ชนะ การแข่งขัน ผู้ทนายผลก็จะได้เงิน 1 บาท

แต่ในทางกลับกันเมื่อผู้ทนายผลทีม ข. 1 บาท และผลการแข่งขันทีม ข. เป็นผู้ชนะ การแข่งขันผู้ทนายจะได้ 3 บาท เป็นต้น

การพนันในลักษณะนี้จะได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากคิดคำนวณผลได้ผลเสียได้ในเวลาอันรวดเร็วไม่ซับซ้อน แต่ในปัจจุบันก็ปรากฏว่าการทนายผลกีฬาในลักษณะนี้ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยในการรับทนายผลอีกมากมาย ตามที่บริษัทรับทนายผลกีฬาแต่ละบริษัท กำหนด

(2) ประเภททนายผลแบบสะสมแต้มเพื่อคิดผลได้ผลเสียตามรอบระยะเวลา

การทนายผลในรูปแบบนี้จะใช้ผลจากการแข่งขันที่อยู่ในลักษณะที่เป็นทัวร์นาเมนต์หรือมีระยะเวลาการแข่งขันเวลานาน ยกตัวอย่างเช่น การแข่งขันกอล์ฟ ผู้ทนายผลถึงผู้ชนะในทัวร์นาเมนต์หรือผู้ทำคะแนนได้สูงสุดในแต่ละวันที่แข่งขัน ดังนั้นผู้ทนายผลจะต้องติดตามชมผลการแข่งขันตลอดระยะเวลาของทัวร์นาเมนต์ เพื่อลุ้นผู้เล่นที่ตนเองได้ทนายไป ความตื่นเต้นสนุกสนานก็จะนานกว่าการทนายผล ผลกีฬาชนิดที่รู้ผลได้ และเสียในทันที เป็นต้น

ในเรื่องของรายละเอียดของการพนันประเภทนี้ในปัจจุบันก็มีหลากหลายตามบริษัทที่รับทนายผล กำหนดเช่นเดียวกันกับการพนันประเภททนายผลกีฬาที่รู้ผลได้ผลเสียในทันที

3 ประเภททนายผลเกมพนันตามอย่างกาสิโน (Casino Game)

การพนันประเภททนายผลตามอย่างกาสิโนจะมีรูปแบบการเล่นเหมือนเข้าไปเล่นในกาสิโนด้วยตนเองเพียงแต่การแทงนั้นใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ผ่านอินเทอร์เน็ตมาช่วยซึ่งที่นิยมได้แก่ การเล่นสล็อตแมชชีน บาคารา รูเล็ต เป็นต้น โดยลักษณะการเล่นนั้นจะมีรูปแบบได้แก่ รูปแบบที่ผู้จัดให้มีการเล่นใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเล่นพนันกับผู้อื่นหรือลูกค้าโดยอัตโนมัติ โดยไม่จำเป็นต้องมีการเล่นจริง ทำให้ฝ่ายเจ้ามือไม่จำเป็นต้องใช้คนในการเล่นพนันแต่อย่างใด กับอีกรูปแบบหนึ่งที่มีผู้เล่น 2 ฝ่าย หรือมากกว่าเล่นพนันกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต

การพนันประเภทนี้ยังไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควรโดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศไทย เนื่องจากนักพนันยังไม่มั่นใจและไม่เชื่อถือในระบบของการเล่นและการออกผลการพนัน เนื่องจากเป็นการดำเนินการโดยคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ดังนั้น นักพนันจึงไม่ได้เป็นขั้นตอนในการเล่นการพนันใดๆ เลย ทำให้นักพนันเกิดความกลัวว่าจะถูกฝ่ายเจ้ามือเอาเปรียบ แม้ว่าทางฝ่ายผู้จัดให้มีการเล่นจะอ้างว่า การออกผลการพนันตลอดจนขั้นตอนต่างๆ ใช้วิธีการสุ่ม (Random)

เหมือนกับการเล่นจริงก็ตาม สาเหตุอีกประการหนึ่งซึ่งทำให้การพนันในรูปแบบของการเล่นคาสีโนผ่านอินเทอร์เน็ตไม่ได้รับความนิยมก็คือ บรรยากาศของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นการพนัน กล่าวคือ การเล่นการพนันในสถานคาสีโนที่แท้จริงนั้น มีบรรยากาศที่ดีกว่า บางคาสีโนมีการตกแต่งอย่างหรูหรา มีการเปิดเพลง รวมไปถึงคาสีโนส่วนใหญ่จะมีการเสิร์ฟอาหาร ขนมขบเคี้ยว หรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้กับนักพนันโดยไม่คิดมูลค่าอีกด้วย

4 ประเภททายผลการแข่งขันทั่วไป

การพนันทางอินเทอร์เน็ตยังมีการทายผลในรูปแบบอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งทั้งหมดเป็นการทายผลในขนาดของเหตุการณ์ที่ไม่แน่นอนซึ่งมักจะเป็นการทายผลการแข่งขันหรือผลการประกวด อย่างใดอย่างหนึ่ง การจัดให้มีการทายผลประเภทนี้ ผู้จัดจะเป็นผู้เลือกเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งและตั้งราคาต่อรองให้ผู้เล่นเข้ามาทำการพนันทายผล เช่น ผลการประกวดนางงาม ผลการเลือกตั้ง ผลการประกวดรางวัลต่างๆ เป็นต้น

ดังที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นการนำเทคโนโลยี การสื่อสารมาประกอบการพนันแบบเดิมเพื่อความสะดวกของผู้เล่นพนัน และแนวโน้มของการพนันชนิดนี้มีความเป็นไปได้สูงที่จะขยายวงกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นควรศึกษาหามาตรการที่มีประสิทธิภาพในการควบคุมและดูแลตลอดจนการป้องกันและปราบปรามรองรับการพนันประเภทนี้

การพนันฟุตบอล และการทายผลการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ

ในปัจจุบันการกีฬามีส่วนเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงของผู้ชมเป็นอย่างมากและธุรกิจที่ให้ผลการตอบแทนสูงมากเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้ การกีฬาได้มีการพัฒนาเพื่อให้ขยายตัวไปอย่างกว้างขวางส่งผลทำให้ผู้ชมสามารถติดตามชมกีฬาได้โดยทั่วถึงกันทั่วโลก กีฬาที่ได้รับความนิยมสูงก็จะมีถ่ายทอดสดไปทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งการแข่งขันฟุตบอล ทำให้ผู้ชมมีโอกาสมากขึ้นที่จะดูการแข่งขันกีฬา และในขณะเดียวกัน ก็มีโอกาสนี้ที่จะเล่นการพนันทายผลกีฬามากขึ้นด้วย เนื่องมาจากการพนันทายผลการแข่งขันกีฬานั้น ผู้พนันจะได้ดูการแข่งขันกีฬาที่ตนพนันไปด้วยเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ประกอบกับการที่ผู้เล่นได้รับทราบข่าวสาร เกี่ยวกับกีฬาก็ทำให้สามารถเล่นการพนันได้อย่างสนุกสนาน เนื่องจากได้ใช้ความคิดความสามารถในการวิเคราะห์ เพื่อทายผลการแข่งขัน อีกทั้งการชมกีฬานั้นจะจัดได้ว่าเป็นงานอดิเรกของกลุ่มผู้ชายแทบจะทุกคนและทุกวัย ดังนั้นจึงทำให้การพนันประเภททายผลการแข่งขันกีฬาจึงเป็นที่นิยมอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันฟุตบอล

การเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทย เดิมทีได้รับอิทธิพลมาจากการพนันของต่างประเทศซึ่งใช้วิธีพนันแบบมีอัตราต่อรอง การเล่นพนันแบบมีอัตราต่อรองนั้น เป็นการพนันโดยที่คิดอัตราการจ่ายผลตอบแทนโดยขึ้นอยู่กับความเป็นไปได้ในการที่จะชนะการแข่งขันของทีมนั้นๆ หากทีมได้มีโอกาสชนะมากก็จะมีอัตราต่อรองที่ต่ำกว่าคือ ได้รับผลตอบแทนในการที่จะชนะพนันน้อยนั่นเอง ตัวอย่างเช่น อัตราการต่อรอง 5:1 ก็คือแทง 1 หน่วย ได้ 5 หน่วย ไม่รวมทุนนั่นเอง ในการรับทายผลหรือแทงพนัน จะอยู่ในรูปแบบของ 3 กรณี ได้แก่ ทีมเหย้า ชนะ หรือเสมอ หรือทีมเยือนชนะ และอัตราการต่อรองของทั้ง 3 กรณีก็จะไม่เท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับความน่าจะเป็นดังกล่าวไปแล้ว

นอกจากการพนันในรูปแบบของอัตราต่อรองแล้ว ยังมีการพนันในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงหรือแทบจะเรียกได้ว่าเป็นลักษณะการพนันฟุตบอลที่เป็นมาตรฐานในประเทศไทยและประเทศในภูมิภาคเอเชียต่างๆ ด้วย นั่นได้แก่การพนันในรูปแบบของการต่อแต้ม หรือที่เรียกกันโดยสากลว่าแบบแฮนดิแคป หรือ เอเชียสไตล์ (Asian Style) ซึ่งการต่อรองระบบนี้ ใช้การต่อแต้มให้กับทีมที่มีฝีมือด้วยว่า หรือมีโอกาสที่จะชนะน้อยกว่า การต่อแต้มนั้นมีหลายรูปแบบดังเช่น แบบเสมอเป็นแพ็คคือ ทีม A ต่อให้ทีม B ครึ่งลูก พอจบการแข่งขันแล้วเสมอกัน ทีมที่ต่อก็จะถือเป็นแพ็คโดนปริยาย ถ้าทีม A ต่อให้ทีม B 1 ลูก นั่นคือผู้พนันจะคิดผลประตูให้ทีม B ทันที 1 ลูก พอจบการแข่งขันแล้วเสมอกัน ผลการแข่งขันเท่ากับศูนย์ต่อศูนย์ แต่ในทางการพนันเท่ากับทีม B ชนะทีม A 1 ประตูต่อศูนย์ แต่หากทีม A ชนะทีม B หนึ่งประตูต่อศูนย์ เท่ากับผลในทางการพนันเสมอกันหนึ่งประตูต่อหนึ่ง ดังนั้นถือว่าเสมอกันไม่มีฝ่ายใดได้เสีย แต่ถ้าหากทีม A ชนะ 2 ประตูต่อศูนย์ ผลในทางการพนันเป็นทีม A ชนะ 2 ประตูต่อ 1 ฝ่ายที่เล่นทีม A ก็จะได้รับเงิน ส่วนราคาแบบครึ่งลูกนั้นต่างจากราคา 1 ลูก คือ ทีม A ชนะ 1 ประตูต่อศูนย์ ผลในทางการพนันก็จะเท่ากับแพ็คเพราะว่าต่อให้ทีม B ไว้อีกครั้ง ลูก ดังนั้น ทีม A ต้องชนะ 2 ประตู เท่านั้นในราคาลูกครึ่ง จึงจะชนะพนัน

การต่อรองลักษณะนี้ ยังมีความซับซ้อนขึ้นไปอีกโดยที่มีการ “ควบ” 2 อัตราเข้าด้วยกัน เช่น ลูกควบลูกครึ่ง หากมีการต่อรองในลักษณะนี้ ผู้พนันจะถูกแบ่งเงินพนันออกเป็น 2 กองเท่าๆกันและใช้อัตราต่อรอง กองละ 1 อัตรา เช่นอัตราต่อ “ลูกควบลูกครึ่ง” หมายถึงแยกเงินพนันออกเป็น 2 กอง กองหนึ่งใช้พนันโดยอัตราต่อ 1 ลูก อีกกองหนึ่งใช้พนันโดยใช้อัตราต่อรอง 1 ลูกครึ่ง หากพนัน 1000 บาทเงินพนันก็จะถูกแยกออกไปเป็น กองละ 500 บาท 2 กอง ซึ่งในอัตราดังกล่าวสมมุติว่า ทีม A ต่อทีม B ลูกควบลูกครึ่งแล้วผลการแข่งขันออกมาว่า ทีม A ชนะ 1 ประตูต่อ 0 เมื่อคิดผลพนันก็ต้องแยกออกเป็น 2 อัตรา อัตราแรกคือทีม A ต่อลูก C 1 ลูก ก็จะเท่ากับว่าเสมอกันไป 1 ประตูต่อ 1 ในทางการพนัน ส่วนอัตราที่ 2 ที่ได้ “ควบ” ไว้ก็

จะเท่ากับว่าทีม B ชนะไป 1 ลูกครึ่งต่อ 1 ลูก ทำให้ผู้แทงพนันที่ทายว่าทีม A จะชนะต้องเสียเงิน 500 บาทจากอัตราต่อ 1 ลูกครึ่งอย่างนี้ เป็นต้น

นอกจากนั้นการคิดอัตราต่อรองแบบ Handicap หรือ Asian Style ยังมีการผนวกอัตราต่อรองแบบต่อรองได้เสียกันผสมเข้าไปด้วยซึ่งเรียกกันว่า "ราคาค่าน้ำมันโดยมีหลายราคา" เช่น 10:9 เท่ากับ ว่า แทง 10 หน่วยหากชนะจะเอาเพียง 9 หน่วย แต่ถ้าแพ้จะยอมเสีย 10 หน่วย เป็นต้น ซึ่ง อัตราเช่นนี้สามารถต่อรองกันได้ทั้งแบบไปและกลับ กล่าวคือ ทีมที่ต่อแต้มให้ (ต่อลูก) ในบางครั้งก็จะต่อเงินพนันให้ด้วย แต่ในบางครั้งเมื่อต่อแต้ม (ต่อลูก) ให้แล้ว ก็จะทำให้อีกฝ่ายต่อเงินพนันกลับคือ เช่น ต่อ 1 ลูก ลบ 5:4 กล่าวคือ หากคิดแต้มได้เสียกันแล้ว ฝ่ายต่อลูก ก็จะได้รับเงิน 5 หน่วย แต่หากเสียจะเสียเพียง 4 หน่วยนั่นเอง

นอกจากการทายผลแบบคิดผลแพ้ชนะกันในการแข่งขัน แมตช์เดียวแล้วยังมีการทายผลอีกรูปแบบ ซึ่งเปิดให้ผู้ทายผลได้ทายผลในการแข่งขันเป็นชุด ๆ หรือหลายแมตช์ การแข่งขันนั่นเอง การทายผลชนิดนี้เรียกว่า "บอลชุด" หรือ สเต็ป (Step)" ซึ่งวิธีการแทงคือ ใช้การแทงพนันชุด โดยเจ้ามือมักจะเป็นฝ่ายกำหนดว่าในแต่ละชุดนั้นจะมีการแข่งขันกันระหว่างทีมใดบ้าง โดยมีตั้งแต่ชุด 3 คู่ จนถึงชุด 8 คู่ให้ลูกค้ำเป็นฝ่ายทายผลการแข่งขันของทุกคู่ว่าจะมีผลการแข่งขันเป็นอย่างไร กล่าวคือ ชนะ เสมอ หรือแพ้ เมื่อผลการแข่งขันออกมาครบทุกคู่ก็ตรวจดูว่าในชุดที่พนันไปนั้นการทายผลถูกกี่คู่ หากทายถูกเป็นจำนวนหลายคู่ก็จะได้รับเงินตอบแทนจากการพนันมากขึ้นตามไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น เล่นพนันบอลชุด 5 คู่ หากทายถูกทั้งหมด 5 คู่ ก็จะได้รับเงินตอบแทน 40 เท่าของเงินการพนัน หากทายถูกเพียง 4 คู่ จะได้รับรางวัลเพียง 3 เท่า เป็นต้น ตัวอย่างใบรับทายผลฟุตบอล จะมีลักษณะดังนี้

นอกจากนี้ยังมีการรับทายผลแบบปลีกย่อยอื่น ๆ อีก หลายรูปแบบ โดยจะยึดถือเอาเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่จะเกิดขึ้นกับการแข่งขันในแต่ละนัดหรือแต่ละทัวร์นาเมนต์ เช่น ใครจะเป็นผู้ทำประตูสูงสุดประจำทัวร์นาเมนต์ ฝ่ายใดจะทำประตูก่อน ใครจะเป็นคนทำประตูคนแรก ผลการแข่งขันรวมของการแข่งขัน ซึ่งการทายผลเหตุการณ์อย่างอื่นนอกจากผลแพ้ชนะของการแข่งขัน ในประเทศไทยจะไม่มีนักพนันนิยมเล่นในลักษณะดังกล่าวมากเท่าใดต่างกับในต่างประเทศ ซึ่งนิยมเล่นในลักษณะนี้มากกว่า