



## บทที่ 3

### กฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศไทยและ กฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของต่างประเทศ

เมื่อศึกษาถึงสภาพทั่วไปของการพนันบนอินเทอร์เน็ตในบทที่ 2 อันเป็นการศึกษาเบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตและการพนัน การเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของการพนัน รูปแบบของการพนันบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนแนวโน้มของการพนันบนอินเทอร์เน็ตในอนาคตแล้ว ในบทที่ 3 นี้ จะทำการศึกษาถึงกฎหมายการพนันของประเทศไทยที่บัญญัติความผิดเกี่ยวกับการพนันไว้ โดยเฉพาะ และศึกษาถึงกฎหมายของต่างประเทศ คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และอังกฤษ ซึ่งทั้งสามประเทศได้มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีการพัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการพนันมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน นอกจากนี้ ในส่วนของการพนันบนอินเทอร์เน็ตก็มีการพัฒนา กฎหมายเพื่อดำเนินการกับกรณีดังกล่าว จึงสมควรที่จะนำมาศึกษาเปรียบเทียบ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ถึงสภาพปัญหาและหามาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทยต่อไป

#### 3.1 กฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศไทย

ประเทศไทยไม่มีกฎหมายบัญญัติเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะ มีแต่เพียงพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งเป็นกฎหมายที่บัญญัติความผิดเกี่ยวกับการพนันไว้ ทั้งนี้ เมื่อปี พ.ศ. 2473 มีการบัญญัติพระราชบัญญัติการพนันฉบับแรกขึ้น แต่การบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันในครั้งนั้นได้บัญญัติไว้เป็นแต่ละประเภทของการพนัน จนกระทั่ง พ.ศ. 2478 ได้มีการบัญญัติพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ขึ้น เพื่อรวบรวมกฎหมายการพนันไว้ในที่เดียวกัน ภายหลังจากที่ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ก็ได้มีการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งหลายครา คือ ฉบับที่ 2 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

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มีทั้งหมด 17 มาตรา สามารถแบ่งความสำคัญออกเป็น 4 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

1.ประเภทของการพนัน ได้แบ่งเป็นการเล่นที่ห้ามเด็ดขาด (มาตรา 4 วรรค 1) การเล่นที่สามารถอนุญาตให้เล่นได้ (มาตรา 4 วรรค 2 ) การเล่นที่ให้รางวัล (มาตรา 4 วรรค 4, มาตรา 8 ) การเล่นอื่นใด (มาตรา 4 ทวิ)

2.ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำความผิด ผู้เล่น ผู้จัดให้มีการเล่น (มาตรา 5 มาตรา 6, มาตรา 12)

3.ทรัพย์สินพนัน เครื่องมือเล่นพนัน และการริบทรัพย์ (มาตรา 10 )

4. บทกำหนดโทษ (มาตรา 9 ตี มาตรา 11 มาตรา 12,มาตรา13,มาตรา14 และมาตรา 14 ทวิ) ซึ่งในแต่ละหัวข้อ มีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

### 3.1.1 ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ได้แบ่งประเภทของการพนันไว้โดยให้ยึดถือความหนักเบาตามที่บัญญัติไว้ใน มาตรา 4 และมาตรา 4 ทวิ คือ 1.การเล่นที่ห้ามเด็ดขาด 2.การเล่นที่สามารถอนุญาตให้เล่นได้ 3.การเล่นที่ให้รางวัล และ 4.การเล่นอื่นใดตามมาตรา 4 ทวิ โดยมีรายละเอียดแต่ละประเภท ดังนี้

#### 3.1.1.1 การเล่นที่ห้ามเด็ดขาด

การเล่นที่ห้ามเด็ดขาดมีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรคหนึ่งว่า “ห้ามมิให้อนุญาต จัดให้มี หรือเข้าเล่น หรือเข้าพนัน ในการเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมห้ามไว้ แต่เมื่อรัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใดๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้โดยออกพระราชกฤษฎีกา”

การเล่นที่ห้ามเด็ดขาดจึงแยกพิจารณาได้เป็น 4 ประการ คือ (1) การเล่นตามบัญชี ก. (2) การเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายบัญชี ก. (3) การเล่นร้ายแรงอื่นใดที่กำหนดห้ามไว้ในกฎกระทรวง และ (4) ข้อยกเว้น

## 1. การเล่นตามบัญญัติ ก.

การเล่นตามบัญญัติ ก. หมายถึง การเล่นตามที่ระบุไว้รวม 28 ชนิด ในบัญญัติ ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กฎหมายถือว่าเป็นการเล่นที่ห้ามเด็ดขาด คือ ห้ามมิให้จัดให้มีหรือเข้าเล่นหรือเข้าพนัน แม้จะอนุญาตให้เล่นก็เล่นไม่ได้ เพราะเป็นการเล่นที่กฎหมายไม่ให้ออกใบอนุญาตให้เล่นกันได้

การเล่นตามบัญญัติ ก. กฎหมายเพียงระบุชื่อไว้สั้นๆ จึงต้องรู้ว่าการพนันชื่อต่างๆ เหล่านี้เล่นกันอย่างไร ซึ่งแตกต่างกับการพนันตามบัญญัติ ข. ที่บางอย่างอาจทราบวิธีการเล่นได้จาก "ลักษณะข้อจำกัดและเงื่อนไข" ท้ายใบอนุญาตให้เล่นแต่ละชนิด

การเล่นพนันตามบัญญัติ ก. แต่ละประเภทมีวิธีการเล่น ดังนี้<sup>1</sup>

1. หวย ก. ข. มีตัวหวยให้แทงอยู่ 34 ตัว ตามพยัญชนะไทยทั้งหมด 44 ตัว ซึ่งยกเว้นไว้เพียง 10 ตัว ที่ไม่ได้กำหนดไว้เป็นตัวแทง ได้แก่ ตัว ง. ฉ. ฎ. ฏ. ฐ. ฒ. ฑ. ษ. และ ศ. อีก 34 ตัวนอกนั้นเป็นตัวอักษรที่แทงเล่นหวยกันได้ หวย ก. ข. นี้เป็นต้นกำเนิดของหวยใต้ดินในปัจจุบัน เพราะในสมัยก่อนมีขุนบาลเป็นผู้รับกินรับใช้ ทำนองเดียวกับนายอากรบ่อนเบี้ย โดยขุนบาลนี้เป็นคนผูกขาดอากรหวย ก. ข. จากรัฐบาล มีการจำหน่ายหวย ก. ข. ทั่วไปในเขตต่างๆ ที่ขุนบาลประมูลได้ คล้ายๆ กับการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลในปัจจุบัน การเล่นหวย ก. ข. มีให้เล่นวันละ 2 เวลา คือ ออกเช้าและออกค่ำ ใครจะแทงหวย ก. ข. ต้องไปหาเสมียนหวย ซึ่งตั้งแผงหรือร้านขายหวยอยู่ตามมุมถนนสายต่างๆ ใครซื้ออักษรตัวใดเป็นเงินเท่าไร เสมียนจะออกไปเสร็จรับเงินของโรงหวยให้ถือไว้เป็นคู่มือ ใบเสร็จนี้มีข้อความเกี่ยวกับตัวอักษรที่แทง วันเดือนปีที่แทงและเวลาที่ออกหวย ต้นข้าวจะมอบให้ขุนบาลก่อนกำหนดเวลาออกหวย ส่วนปลายข้าวให้ผู้ซื้อหรือผู้แทงหวยเป็นหลักฐานสำหรับรับรางวัล ก่อนเวลาหวยออก ขุนบาลจะตรวจโพลก่อนว่าตัวไหนใครแทง มากน้อยเท่าไร ถ้าหวยออกแล้วจะขาดทุน

<sup>1</sup> สมพร พรหมพิตร, คู่มือกฎหมายการพนัน. (กรุงเทพมหานคร :สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2538), หน้า 5-17.

หรือได้กำไรเท่าไร เมื่อดีดลูกคิดและหักรางวัลสำหรับคนแทงถูก 30 ต่อ กับให้เสมียนชักเปอร์เซ็นต์ 1 ต่อแล้ว ก็จะนำตัวหวยจากลูกคิดนี้ชักรอกขึ้นไปแขวนไว้ให้ประชาชนดูว่าหวยงวดนี้ออกตัวใด

2. โปป๋น มีอุปกรณ์คือลูกโปสองลูก ลูกใหญ่เรียกว่ารอกนอก ลูกเล็กเรียกว่ารอกใน ลูกโปนี้ทำด้วยทองเหลืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ แต่ละลูกทำเป็นช่องสี่เหลี่ยมตามรูปเดิม ลูกใหญ่หรือรอกนอกให้มีช่องกว้างและลึกพอที่จะเอาลูกเล็กหรือรอกในสวมใส่เข้าไปได้พอดี นอกจากลูกโปทั้งสองลูกนี้แล้ว ยังมีลิ้นโป ซึ่งมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ 6 หน้า แต่ละหน้าแบ่งเนื้อที่ออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน แต่ละส่วนทาสีขาวและสีแดงไว้ทั้ง 6 หน้า ลิ้นโปนี้ต้องใส่เข้าไปในลูกเล็กหรือรอกในได้พอดี เวลาเล่นโปให้เอาลิ้นโปใส่เข้าไปในรอกนอก แล้วสวมใส่รอกในเข้าไปในปากรอกนอก เขย่ารอกนอกจนลิ้นโปเข้าไปในช่องของรอกในจนสนิท เมื่อลิ้นโปเข้าไปในรอกในจนสนิท ตัวรอกในก็จะเข้าไปซุกอยู่ในช่องรอกนอกพอดีจากนั้นก็วางลูกโปไว้ต่อหน้าเจ้ามือและผู้แทง ก่อนแทงโป จะให้ปั่นไปลูกนั้นจนได้เหลี่ยมกับหน้าเจ้ามือ หรือเครื่องหมายอื่นที่วางไว้สำหรับให้แทง เมื่อลูกค้ำหรือผู้เล่น แทะโปตามต้องการแล้ว เจ้ามือก็จะเปิดรอกนอกหรือครอบทองเหลืองลูกใหญ่ออก เพื่อดูว่าสีขาของลิ้นโปชี้ไปทางใด ทางนั้นคือประตูที่โปออก ถือเป็นแพ้ชนะกันตรงนี้

3. โปกำ ใช้เบี้ยหรือเม็ดผลไม้เช่นเบี้ยจัน เม็ดละหุ่ง เม็ดมะขาม เอามาเล่นทีละจำนวนมากๆ ครอบด้วยถ้วยอย่างมิดชิด แล้วให้ลูกค้ำหรือผู้เล่นแทงจนพอใจ เจ้ามือก็จะเปิดฝาครอบออกทำการคัด เบี้ยหรือเม็ดดังกล่าวในครอบนั้นออกทีละ 4 เบี้ยหรือเม็ด เหลือเศษเท่าใดก็เป็นตัวออก ซึ่งเศษในที่นี้อาจเป็น 1, 2 หรือ 3 ก็ได้ ถ้าเป็นเศษเรียกว่าเอี้ยว ถ้าไม่มีเศษเลยเรียกว่าออกครบ ใครแทงถูกแบบไหนก็ได้เสียกันตามนั้น

4. ถั่ว เล่นเหมือนโปกำ แต่เจ้ามือจะใช้มือกอบเอาเบี้ยหรือเม็ดมากองไว้ข้างหน้าจำนวนมาก โดยไม่ต้องใช้ภาชนะครอบ จำนวนเบี้ยมากจนผู้เล่นกะจำนวนไม่ถูก พอลูกค้ำแทงแล้วก็จะแจก 4 เบี้ย ทีละกองๆ จนเหลือเศษ 1, 2, หรือ 3 ถือว่าเป็นตัวออกเช่นเดียวกับโปกำ

5. แปดเก้า ใช้ไพ่ที่ใช้ในการเล่นต่อแต้ม 2 ชุด แต่เลือกเอาบางตัวออก ให้เหลือเพียง 32 ตัว ผู้เล่นมี 4 คน เล่นได้สองวิธี คือ มีเจ้ามือกับไม่มีเจ้ามือ แบบมีเจ้ามือคนหนึ่ง อีกสามคนเป็นลูกค้ำ แบบไม่มีเจ้ามือใช้เล่นแบบกินเงินกองกลางซึ่งออกคนละเท่าๆ กัน โดยวิธีเล่นให้หน้าไพ่ทั้งหมดที่ใช้เล่นมา

คว่ำคละกันให้ทั่ว แล้วตั้งซ้อนเรียงกันเป็นแถว จากนั้นผู้เล่นคนใดก็ได้ก็นำลูกเต๋าสองลูกมาทอดเพื่อ  
 เสียงหาตัวผู้หยิบไฟไม้คนแรก ใครหยิบไฟไม้คนแรกคนนั้นจะต้องทอดลูกเต๋ารีกครั้งหนึ่งว่าจะหยิบไฟ  
 ไม้ใครก่อน แล้วผู้เล่นคนอื่นก็หยิบตาม เมื่อมีไฟไม้ในมือครบทุกคนแล้วก็เริ่มแบไฟไม้นับแต้ม ใครได้  
 แต้มเกิน 10 หรือ 20 เศษของ 10 หรือ 20 คือ แต้มชนะ แต่ใครมีแต้ม 10 หรือ 20 หรือต่ำกว่าถือว่าไม่มี  
 แต้มเลย

6. จับยี่เก้ ใช้ไฟผ่องเงินเล่น คัดเอาตัวที่มีชื่อว่า ตี สีอ เจีย กือ เบ้ และเผ่า เขาออกมาทั้งสองสี  
 รวมเป็น 12 ตัว แต่ตัวที่เจ้ามือใช้ต้องเอาออกมาวางเป็นเครื่องหมายให้ลูกค้าแทงตรงกันเจ้ามือเอาตัว  
 ที่ใช้ออกตัวใดตัวหนึ่งใส่ลงในกล่องที่วางไว้ข้างหน้าเพื่อให้ลูกค้าแทงตามไฟ ถ้าลูกค้าคนใดแทงถูก  
 เจ้ามือจะจ่ายให้ 1 ต่อ

7. ต่อแต้ม ใช้ไฟไม้สำหรับเล่นการต่อแต้มธรรมดา ชุดหนึ่งมี 28 ตัว ทุกตัวมีจุดประจำแต้มที่ไฟ  
 ไม้ ดังนี้

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

เอาไฟไม้ทั้ง 28 ตัวนี้มาคว่ำคละกันแล้วจับตั้งซ้อนกันเป็นแถวใช้ลูกเต๋าทอดเสียงดูว่าใครจะ  
 เป็นผู้หยิบไฟไม้ก่อน ใครหยิบก่อนจะหยิบตรงไหนของแถวก็ได้ จากนั้นผู้เล่นคนอื่นก็หยิบไฟไม้ทีละคู่  
 จนหมดกล่อง ได้ไฟไม้คนละเท่าๆ กัน (ตามปกติเล่น 4 คนๆ ละ 7 ตัวไฟไม้) เมื่อหยิบเรียบร้อยแล้ว  
 ใครได้ไฟไม้แต้ม 6-6 คนนั้นจะต้องวางไฟเป็นคนแรก คนที่อยู่ถัดไปก็เอาไฟไม้แต้มเหมือนกันต่อลงไป  
 จะต่อทางหัวหรือทางท้ายไฟไม้ตัวแรกก็ได้ คนถัดไปก็ลงเช่นเดียวกันถ้าถึงคราวใครจะต้องลงไฟไม้ต่อ  
 แต่ไม่มีไฟไม้แต้มที่เหมือนกันทั้งทางหัวและท้าย ก็เป็นอันต่อไม่ได้ เรียกว่า แก๊ก ต้องลงคะแนนเอาไว้

ให้คนถัดไปลงต่ออีก ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนคนใดคนหนึ่งในวงเล่นหมดไฟไม่มีมือก่อน คนนั้นจะเป็นผู้ชนะ การได้เสียแล้วแต่จะตกลงกันว่าคิดเป็นเงินตามราคาตัวไม้หรือตามแก๊กก็ได้

### 8. เบี้ยโบก หรือคู่คี่ หรืออีโຈ้ง เล่นไม่เหมือนกัน ดังนี้

เบี้ยโบก ใช้เบี้ย 4 ตัว ฝนหลังให้แบน ถ้านหลังทะเลให้เอาซี่ผึ้งอุดไว้หรือจะใช้เม็ดมะขามผ่าซีกแทนเบี้ยก็ได้ เอาเบี้ยสี่ตัวนี้ใส่กระบอกลงแล้วเขย่าคว่ำไว้เพื่อให้พนันกันว่าเป็นคู่หรือคี่ พอพนันกันเสร็จ ก็เปิดกระบอกลง ถ้าเบี้ยคว่ำสองหงายสองหรือหงายทั้งสี่หรือคว่ำทั้งสี่ ถือเป็นคู่ นอกนั้นถือเป็นคี่ การเล่นเกมนี้ไม่มีเจ้ามือ ใครจะพนันเท่าใดก็ได้ถ้ามีผู้รับค่าทำพนัน

คู่คี่ ใช้เบี้ยเหมือนกัน แต่เจ้ามือต้องกำเบี้ยไว้ในมือ จำนวนเบี้ยมากน้อยไม่จำกัด เมื่อลูกค้าแทงกันเป็นที่พอใจแล้ว เจ้ามือก็นำเบี้ยนั้นออกมาแจกดูทีละคู่ๆ ถ้าเหลือเป็นเศษก็เป็นคี่ ใครทายถูกก็ได้กินพนันเท่ากับที่ตนแทงนั้น ถ้าทายผิดเจ้ามือกิน

อีโຈ้ง ใช้สตางค์หรือวัตถุอย่างอื่นที่มีลักษณะคล้ายกัน จำนวนไม่จำกัดแล้วแต่จะตกลงกัน นอกจากนั้นยังมีหลุมสำหรับโยนสตางค์หรือวัตถุนั้นลงไป การโยนๆ จากเส้นที่ขีดไว้แล้ว และจะโยนคนเดียวหรือผลัดกันโยนก็ได้ พอโยนสตางค์หรือวัตถุนั้นจนหมดแล้ว ผู้เล่นจะพนันกันว่าสตางค์ในหลุมหงายคู่หรือคี่ โดยถือเอาหน้าที่เหมือนกันเป็นหลัก

9. ไฟ้สามใบ ใช้ไฟ้ป้อกธรรมดา แต่เลือกเอามาเพียงสามใบ ให้มีภาพและแต้มเหมือนกันสองใบ ส่วนอีกใบหนึ่งมีภาพและแต้มแปลกออกไป เจ้ามือเอาไฟ้ทั้งสามใบนั้นมาคว่ำหน้าสลับกันไปมาหลายๆ ครั้งตามความพอใจของเจ้ามือ แล้ววางเรียงกันไว้บนโต๊ะหรือพื้นเพื่อให้ลูกค้าแทง การเล่นเกมนี้อาศัยความว่องไวในการสับไฟ้ของเจ้ามือ

10. ไม้สามอัน ใช้ไม้สามอัน ขนาดกว้างประมาณ 1 นิ้ว ยาวประมาณ 4 นิ้ว อันหนึ่งผูกปลายข้างใดข้างหนึ่งด้วยเชือกเส้นเล็กๆ โดยไม่ให้ลูกค้าเห็น แล้วเจ้ามือก็กำไม้ทั้งสามอันนั้นไว้ ให้ปลายที่ผูกเชือกอยู่ในกำมือด้วย แล้วให้ลูกค้าแทงหรือทายว่าอันไหนผูกเชือก ถ้าทายถูกก็ชนะ

11. ข้างงาหรือป๊อก เล่นคล้ายกัน แต่นับแต้มต่างกัน ดังนี้

ข้างงา ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับเอามาเลือกแต้ม 9, 10 และเตี้ออกเสียงอย่างละ 4 ใบ ให้เหลือไว้เล่นเพียง 40 ใบ เจ้ามือจะเอาไฟมาชอยสลับ และตัด แล้วแจกให้ผู้เล่นรอบวง รอบละ 1 ใบ จนครบ 2 รอบ ผู้เล่นจะได้ไฟในมือคนละ 2 ใบ มาครบรอบที่เจ้ามือ จากนั้นให้ผู้เล่นตรวจไฟในมือแต่ละคน ไฟที่อยู่ได้มี 11-14 แต้ม ถ้าได้แต้ม 15 แต้มเรียกว่าป๊อก ได้แต้มเกินกว่า 15 เรียกว่าตาย ลูกค้าเรียกไฟเพิ่มได้ โดยเริ่มจากคนแรกไปเรื่อยๆ จนกว่าของใครจะอยู่หรือตาย จึงหยุด ส่วนคนที่ยังไม่พอเรียกเพิ่มได้ตามลำดับไป เมื่อเรียกไฟเพิ่มกันเรียบร้อยแล้ว ก็ให้ทุกคนหงายไฟขึ้นดูว่าแต้มระหว่างเจ้ามือกับลูกค้าของใครมาน้อยกว่ากัน ของใครมากกว่าเป็นผู้ชนะ

ป๊อก ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับ 52 ใบ ไม่ต้องเลือกออก เจ้ามือเอาไฟทั้งสำหรับชอย สลับและตัดแล้วแจกให้ผู้เล่นรอบละ 1 ใบ จนได้คนละ 2 ใบ มาครบรอบที่เจ้ามือ เมื่อหยุดแจกก็ให้ทุกคนตรวจไฟในมือของตน ไฟที่จะอยู่ได้ต้องมีแต้มตั้งแต่ 16 แต้มขึ้นไป ถ้ายังไม่ถึง 16 แต้ม ต้องเรียกถึง 5 ใบแล้ว ได้แต้มเกิน 21 ถือว่าตาย แต่ถ้าเรียกไฟแล้วได้ไม่เกิน 21 แต้ม เรียกว่า ก่วน หงายไฟได้เลย ถ้าใครมีไฟเพียง 2 ใบ ได้แต้ม 21 เรียกว่าป๊อก ไม่ต้องเรียกเพิ่ม

12. ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง เป็นการทายชนิดหนึ่ง ใช้ไม้ โลหะหรือสักหลาดแข็ง ที่มีรูปเป็นเครื่องมือเล่น ใช้รูปอะไรเล่นก็เป็นการเล่นตามชื่อรูปนั่นเอง รูปที่เล่นมีลันสีด้า สีแดงและสีขาว ใช้ลันเป็นเครื่องล่อให้ลูกค้าแทง เจ้ามือต้องมีความว่องไวในการปิดลันสีด้าหรือสีแดงนั้นไว้ เพื่อให้ลูกค้าแทงว่าตนได้ปิดสีอะไรไว้ ใครทายถูกเจ้ามือจ่ายให้เท่าจำนวนเงินที่แทงไว้

13. อีโปงครอบ ใช้ไม้สี่เหลี่ยมลูกบาศก์หกหน้าเป็นเครื่องมือเล่น แต่ละหน้าเขียนเป็นภาพสัตว์ต่างๆ ไว้ทุกหน้า และมีกระดาษอีกแผ่นหนึ่งเขียนภาพสัตว์ไว้หกภาพตรงกับภาพบนหน้าไม้ลูกบาศก์นั้น เจ้ามือจะเอาไม้ลูกบาศก์วางล่อไว้ในจานให้ลูกค้าดู แล้วใช้ภาชนะครอบและชดเบาๆ ส่วนลูกค้าก็เริ่มแทงตามภาพในกระดาษ (หรือผ้า) ถ้าแทงถูกคือหน้าไหนหงายเป็นรูปสัตว์ใด ตรงกับที่แทงบนกระดาษ เจ้ามือก็จ่าย

14. กำตัด ใช้เบี่ยไม่เกิน 10 เบี่ย หรือจะใช้เศษสตางค์หรือวัตถุอย่างอื่นคล้ายกันก็ได้ ก่อนลงมือเล่น ลูกค้ำจะเอาสินพนันมาวางไว้ตรงหน้าเจ้ามือ เจ้ามือจะเป็นคนเอาเบี่ยมากำไว้ในมือให้ลูกค้ำทาย ด้วยการให้ลูกค้ำกำเบี่ยไว้ในมือจนทั่วทุกคน แล้วเจ้ามือก็จะแบมือออก ถ้าลูกค้ำคนใดมีเบี่ยกำอยู่เท่ากับเจ้ามือ ถือว่าทายถูก เจ้ามือต้องจ่ายเท่าเงินเดิมพันที่ลูกค้ำคนนั้นวางไว้

15. ไม้หมุน หรือล้อหมุนทุกอย่าง เหมือนการเล่นรูเล็ต ใช้ไม้กระดานทำเป็นรูปวงกลม ขีดเส้นรัศมีจากรูตรงศูนย์กลางแบ่งออกเป็นช่องๆ จะให้มี 6, 10, 24, 36, 37, 38 ก็ได้ตามความต้องการของผู้จัดให้มีการเล่น แต่ละช่องทาสีสลับกัน และจะเขียนหมายเลขประจำช่องไว้ด้วยก็ได้ ที่รูของกระดานกลม มีแกนยึดไว้กับไม้หรือล้อสำหรับหมุน และมีช่องสำหรับให้ลูกค้ำแทงไว้ด้วย เมื่อตกลงกันว่าจะแทงแบบไหน แทงถูกแล้วจะจ่ายให้กี่ต่อ เจ้ามือก็เริ่มหมุนไม้กระดานกลมนั้นไปเป็นรอบๆ แกน เมื่อหยุดหมุนและช่องใดตรงกับผู้ใดแทงถูก ผู้นั้นก็เป็นผู้ชนะในการเล่น

16. หัวโตหรือทายภาพ ใช้แผ่นผ้าหรือกระดาษเขียนรูปภาพต่างๆ ไว้จำนวน 4-6 ภาพ ไว้ให้ลูกค้ำแทง ส่วนเจ้ามือมีไม้เขียนรูปภาพไว้อีกชุดหนึ่ง ขนาดกว้างยาวพอใส่ไปในกล่องไม้ได้ เรียกว่าตัวออก รูปภาพที่ตัวไม้มีทั้งสองหน้า บางอันมีภาพต่างกัน บางอันมีภาพซ้ำกัน เมื่อลงมือเล่น เจ้ามือจะเอาไม้รูปภาพใส่กล่องพอให้เห็นรูปภาพด้านหลัง แล้ววางไว้ข้างหน้าให้ลูกค้ำแทง หรือทายภาพอีกด้านหนึ่งของไม้ พอแทงหรือทายเสร็จหมดเจ้ามือจะหงายกล่องและเปิดกล่องออกให้ดูโดยทั่วกัน ใครแทงถูกจะได้รับเงินเดิมพัน ซึ่งจ่ายเป็น 1,2,4 หรือ 8 ต่อก็ได้ตามแต่จะตกลงกัน

17. การเล่นทรมานสัตว์ เช่นเอามีดหรือหนามผูกหรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ต่อสู้กัน หรือสมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกันหรือการเล่นอื่นๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์อันมีลักษณะคล้ายกับที่ว่ามานี้ ต่างกับการเล่นต่างๆ ซึ่งใช้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขันกัน ตามบัญชี ข. หมายเลข 1 เพราะการเล่นทรมานสัตว์เป็นการทรมานสัตว์ให้เจ็บปวดหรือมีนเมาแล้วต่อสู้กัน ดังนั้นการเล่นปลากัดหรือชนไก่จึงเป็นการเล่นในบัญชี ข. หมายเลข 1 เพราะไม่ได้มีการทรมานสัตว์

18. บิลเลียดรู ดีผี ไม่เหมือนบิลเลียดธรรมดาในบัญชี ข. หมายเลข 23



บิลเลียด ใช้โต๊ะบิลเลียดซึ่งมีอยู่ 9 หลุม ขนาดโตพอลูกบิลเลียดลงได้ การเล่นเกมจะใช้แบบรวมแต้มที่แทงได้แต่ละไม้ก็ได้ เช่น 100, 200, 500 หรือ 1,000 แต้มก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน อีกแบบหนึ่งใช้แต้มเกม 31 แต้ม มีการจับเบอร์สำหรับต่อแต้ม เช่นจับได้เบอร์ 11 ต้องแทงให้ได้อีก 20 แต้ม จึงจะได้ 31 ถือว่าเกม ถ้าแทงแล้วได้แต้มเกิน 31 ถือว่าตาย ต้องเสียกาและลบแต้มที่ได้ไว้ ออก แล้วเริ่มจับเบอร์ใหม่และขึ้นต้นแทงใหม่อีก

ตีผี มีสองอย่างคือตีผีหลักหรือผีแก่น และตีผีหลุมใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาสำหรับเล่น การเล่นเกมตีผีหลักหรือผีแก่น ใช้ไม้แข็งโตขนาดดินสอดำ ยาวประมาณสามนิ้วฟุต ฐานใหญ่ขนาดเหรียญสลึง เพื่อให้สะดวกแก่การตั้ง แต่ละหลักหรือแก่นมีหมายเลข 1,2,3,4,5,6,10 และผีไว้สำหรับหมายเลข 1,2,4 ผีมีอย่างละ 2 อัน นอกนั้นมืออย่างละ 1 อัน รวมเป็น 12 อัน ถ้าลูกบิลเลียดไปกระทบแก่นที่มีตัวเลขก็ได้บวก ถ้าไปถูกแก่นผีก็ได้ลบ ก่อนลงมือเล่น ผู้เล่นจะต้องจับเบอร์ในถุงมาถือไว้เป็นเบอร์ประจำตัวคนละเบอร์ แล้วผู้เล่นจะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่ให้ครบ 31 แต้มเช่นถือเบอร์ 11 ต้องแทงอีก 20 แต้ม จึงจะเกม แต่ถ้าแทงเกิน 20 แต้ม ถือว่าตาย ส่วนตีผีหลุม ไม่ต้องใช้ไม้แก่นเป็นหลักตั้ง แต่ใช้ลูกบิลเลียดสีดำแทนผี ให้มีแต้มประจำหลุมเป็น 1,2,3,4,5,6 และ 10 ไว้ การเล่นเกมใช้วิธีแทงแคนนอนได้ 2 แต้ม ตบหลังแดงหรือตบหลังขาวจะได้แต้มตามหลุมที่กำหนดไว้ถ้าแทงเปลี่ยนถือว่าตาย แทงไปแล้วลูกไปกระทบดำถือว่าตาย และถ้าแทงไปแล้วได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่จับได้เกินกว่า 31 แต้ม ก็ถือว่าตาย

19. โยนจิม ใช้สตาจหรือวัตถุอื่นคล้ายสตาจสำหรับเล่นและขีดเส้นไว้บนพื้นสองเส้น เส้นหนึ่งสำหรับยืนโยนสตาจ อีกเส้นหนึ่งเป็นที่หมายสำหรับโยนสตาจไป การเล่นเกมมีสองอย่างคือแบบกึ่งกลางและแบบไม่มีกึ่งกลาง การเล่นเกมกึ่งกลาง ผู้เล่นจะต้องนำสินพนันมารวมไว้ในกึ่งกลางคนละเท่าๆกัน จากนั้นก็โยนสตาจจากเส้นโยนไปยังอีกเส้นหนึ่ง ใครโยนใกล้เส้นกว่าเพื่อน ผู้นั้นเป็นผู้ชนะได้เงินพนันไปจากกึ่งกลาง ส่วนการเล่นแบบไม่มีกึ่งกลาง ต้องสัญญาก่อนว่าทยอยกันได้เท่าใด ทยอยกันได้เท่าใด และจะมีการทยอยต่อหรือไม่ จากนั้นผู้เล่นก็จะทยอยสตาจจากเส้นโยนไปยังอีกเส้นหนึ่งตามลำดับ คนทยอยหลังจะทยอยให้ถูกหรือกบสตาจของคนก่อน เป็นข้อแพ้ชนะ

20. สี่เหลงลัก เล่นด้วยลูกเต๋า ทำด้วยกระดูกสัตว์หรืองาช้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์มี 6 หน้า แต่ละหน้าทำเครื่องหมายเป็นจุดบอกแต้มเรียงตามลำดับตั้งแต่ 1 ถึง 6 เล่นโดยวิธีทอดลูกเต๋า

การทอดลูกเต๋าก็ใช้จานหรือไม้ก็ได้ การเล่นสี่เหลงาลักยังแบ่งออกเป็นสองวิธี คือ เล่นแบบใช้ลูกเต๋า 3 ลูกกับเล่นแบบใช้ลูกเต๋า 6 ลูก เล่นแบบใช้ลูกเต๋า 3 ลูก เจ้ามือจะหยิบลูกเต๋าสามลูกนั้นออกมา ทอดลงในจานหรือชามหรือบนพื้นจะทอดกี่ครั้งก็ได้ จนกว่าลูกเต๋านั้นจะขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูก อีก ลูกหนึ่งมีแต้มเป็นอย่างอื่น แต้มอย่างนี้ถือเป็นของเจ้ามือ จากนั้นลูกค้ำที่นั่งถัดจากเจ้ามือจะเป็นคน ทอดลูกเต๋านั้นบ้าง คือ ทอดจนกว่าลูกเต๋านั้นจะขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูก อีกลูกหนึ่งมีแต้มแปลก ออกไป ถ้าได้แต้มเหมือนกับเจ้ามือ ถือว่าไม่ได้ไม่เสีย แต่ถ้าได้แต้มต่างกับเจ้ามือ ถือเป็นแพ้ชนะ คือใครได้แต้มมากกว่ากัน ก็เป็นผู้ชนะ

ในการทอดนี้ ไม่ว่าเจ้ามือหรือลูกค้ำ ถ้าทอดได้แต้มเหมือนกันทั้งสามลูก เรียกว่า เปา ถ้า ทอดได้ 4,5,6 เรียกว่าสี่ เหลง ลัก แบบนี้ถ้าเจ้ามือทอดได้ เจ้ามือได้สินพนันที่ลูกค้ำวางไว้ทุกคน ถ้า เป็นลูกค้ำทอดได้เจ้ามือต้องจ่ายสินพนันให้ลูกค้ำคนนั้น ถ้าเจ้ามือทอดได้ 1,2,3 เรียกว่า หัก เป็นแต้ม ปราชัย เจ้ามือต้องจ่ายให้ลูกค้ำทุกคนรอบวง การเล่นลูกเต๋า 6 ลูกต้องทอดให้ลูกเต๋ารูปร่างแต้ม เหมือนกันหมดทั้ง 6 ลูก เรียกว่า ลักข่า หรือทอดลูกเต๋ามีหน้าแต้มเหมือนกัน 5 ลูก เป็นแต้มอย่าง อื่นหนึ่งลูกเรียกว่า โงงวใจ ทั้งสองอย่างนี้ ถ้าเจ้ามือทอดได้ เจ้ามือชนะ ถ้าลูกค้ำทอดได้ลูกค้ำก็ชนะ เจ้ามือ

21. ขลุกลูก ใช้ลูกเต๋าลเล่นเหมือนสี่เหลงาลัก แต่ใช้เพียง 3 ลูก กับมีถ้วยครอบและจานรอง และกระดาษบอกรับแต้ม 1,2,3,4,5 และ 6 สำหรับให้ลูกค้ำแทงด้วย เจ้ามือจะเอาลูกเต๋าทั้งสามลูกวาง ล่อในจาน แล้วเอาถ้วยครอบและเขย่า จากนั้นก็เอาวางไว้ต่อหน้าลูกค้ำ ให้ลูกค้ำแทงแต้มต่างๆ ตามความพอใจ เสร็จแล้วจึงเปิดถ้วยครอบ ถ้าหน้าลูกเต๋าบอกรับแต้มตรงกับที่ลูกค้ำคนใดแทง เจ้ามือ จะต้องจ่ายสินพนันให้ตามจำนวนที่ลูกค้ำคนนั้นแทง ถ้าลูกเต๋ารูปร่างที่มีแต้มเหมือนกัน 2 ลูกหรือ ทั้ง 3 ลูก เจ้ามือจะต้องใช้สินพนันทวีคูณขึ้นเป็นสองเท่าหรือสามเท่า ตามจำนวนลูกเต๋ารูปร่างที่ขึ้น เหมือนกันนั้น ตามลำดับ

22. น้ำเต๋าทูทุกอย่าง เล่นเหมือนขลุกลูก แต่ใช้ไม้ที่มีน้ำหนักเบาทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ เหมือนลูกเต๋าคิดกันแต่ลบเหลี่ยมออกเสียทุกเหลี่ยมยังคงหน้าไว้ทั้ง 6 หน้า แต่ละหน้ามีรูปร่างเต๋า และรูปสัตว์ต่างๆ เช่น กุ้ง ปลา ไก่ หรือเสือ เป็นต้น กับมีกระดาษอีกแผ่นหนึ่งสำหรับเขียนภาพตรงกับ ลูกน้ำเต๋าวางไว้ให้ลูกค้ำแทง เมื่อเล่น เจ้ามือจะเอาน้ำเต๋าทั้งสามลูกที่ใช้เล่น วางไว้ในจาน ใช้ขัน

หรือด้วยมาครอบลูกน้ำเต้าไว้แล้วขยับเบาๆ ให้ลูกน้ำเต้าพลิก ปิดไว้อย่างนั้นเพื่อให้ลูกค้าแทง การได้เสียเหมือนเล่นขลุ่ยขลุ่ย

23. ไฮโลว์ เหมือนเล่นขลุ่ยขลุ่ย ใช้ลูกเต้า 3 ลูก พร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรอง แต่กระดาดชบอกแถมสำหรับลูกค้ามีเพียง 3 ช่อง คือทำเครื่องหมายบอกให้แทงสูง ไฮโลว์ และแทงต่ำ เมื่อเล่น เจ้ามือจะวางลูกเต้าไว้ในจานรองรับ แล้วเอาถ้วยครอบเขย่าเบาๆ พอให้ลูกพลิก วางไว้ให้ลูกค้าแทงแถมรวมของลูกเต้าทั้งสามลูก ซึ่งหงายอยู่ในจานรอง การแทงก็ให้แทงในกระดาดที่ทำเครื่องหมายดังกล่าวไว้ ถ้าแทง 3 ถึง 10 แถม เรียกว่าแทงต่ำ ถ้าแทง 1 พอดี เรียกว่าไฮโลว์ ถ้าแทง 12 ถึง 18 แถม เรียกว่าแทงสูง คนแทงสูงหรือต่ำ เจ้ามือจะจ่ายให้ 1 ต่อ ถ้าแทง ไฮโลว์ถูกเจ้ามือจะชี้ให้ 5 ต่อ

24. อีก้อย ใช้สตางค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงกันให้เป็นหัวเป็นก้อย การเล่นไม่มีเจ้ามือจะเล่นก็คนก็ได้ พนันกันมากน้อยเท่าไรก็ได้ โดยผู้เล่นทุกคนเอาสตางค์มาคนละเท่าๆกัน เอามารวมกันเขย่าเมื่อตกลงให้ใครเป็นคนทิ้งสตางค์ก่อน คนนั้นก็ทิ้งสตางค์ลงบนพื้น แล้วเก็บเอาสตางค์ที่หงายเป็นก้อยไว้เป็นส่วนของตน สตางค์ที่เหลือให้ผู้เล่นอันดับถัดไปเป็นคนเขย่าและทิ้งต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะหมดกองนั้น

25. ปั้นแปะ ใช้เศษสตางค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะตกลงกันว่าอะไรเป็นก้อยอะไรเป็นหัว แล้วเอาสตางค์นั้นมาปั้นบนพื้นราบ เจ้ามือตะปบขณะที่สตางค์นั้นกำลังหมุน แล้วเจ้ามือตะปบปิดสตางค์นั้นไว้ ให้ลูกค้าแทงว่าสตางค์นั้นหงายทางหัวหรือหงายทางก้อย ถ้าทายถูกก็จ่ายเท่าจำนวนเงินที่แทงนั้น

26. อีโป่งซัด ใช้เศษสตางค์ เบี้ย หรืออีแปะก็ได้มา 6 อัน พร้อมด้วยภาชนะสำหรับปิด เช่น ฝาชีสำหรับครอบอีก 1 อัน การเล่นชนิดนี้เจ้ามือต้องอาศัยความรวดเร็วในการซัดเบี้ยลงกับพื้นแล้วใช้ฝาชีครอบไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ ว่าเบี้ยในฝาชีที่เจ้ามือครอบนั้นมีจำนวนเท่าใด ใครแทงถูกจ่ายให้หนึ่งต่อ

27. บากรา (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 2 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทย ฉบับที่ 17 พ.ศ. 2503) ใช้ไฟฝรั่งอย่างทีเล่นข้างงาหรือป็อก เจ้ามือจะเอาไฟทั้งสองสำหรับมาชอย สลับและตัด วางคว่าหน้าไว้ แล้วแจกให้ผู้เล่นคนละสองรอบ รอบละ 1 ใบ จนได้ครบ 2 ใบ ครบแล้วตรวจไฟในมือ ถ้าไฟในมือใครมีแต้มเป็น 10 หรือ 20 พอดีถือเป็นไม่มีแต้มเลย ถ้าได้แต้มเกิน 10 หรือ 20 แต้มที่เกินนั้นถือเป็นแต้มแพ้ชนะกัน

28. สล๊อทแมชีน (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 1 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 18 พ.ศ. 2504) ใช้เครื่องจักรกลชนิดหนึ่ง ผู้จัดให้มีการเล่นสามารถดัดแปลงเครื่องกลไกภายในได้ ผู้เล่นจะต้องเสี่ยงโชค โดยการนำเงินเหรียญไปหยอดลงในช่อง เพื่อให้ลงไปเครื่องกลไกนั้นแล้วกดปุ่มหรือโยกคันบังคับเพื่อให้เครื่องทำงาน ถ้าโชคดีจะมีเหรียญออกมาตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นตั้งไว้เป็นระยะๆ เงินที่ไหลออกมานี้เป็นสิทธิแก่ผู้เสี่ยงโชค ถ้าไม่มีเหรียญออกมา ผู้เล่นหรือผู้เสี่ยงโชคจะต้องหยอดเหรียญใหม่และกดปุ่มหรือโยกคันบังคับใหม่

## 2 การเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายบัญญัติ ก<sup>2</sup>.

การเล่นพนันใดมีลักษณะคล้ายกันกับบัญญัติ ก. หรือไม่ เป็นปัญหาข้อเท็จจริง โจทก์จึงต้องบรรยายวิธีการเล่นการพนันที่หาว่าคล้ายกันนี้ไว้ในฟ้องด้วย ถ้าไม่บรรยายรายละเอียดวิธีการเล่นไว้ ถือว่าฟ้องโจทก์ทำให้จำเลยไม่เข้าใจข้อหาได้ดี ศาลอาจยกฟ้องหรือให้โจทก์แก้ฟ้องได้ ดังนั้น ถ้าตำรวจจับการพนันที่มีระบุชื่อไว้ในบัญญัติ ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 พนักงานสอบสวนต้องสอบสวนตำรวจผู้จับ เพื่อให้การถึงรายละเอียดวิธีการเล่นการพนันนั้นๆ ให้ปรากฏไว้ในสำนวน อีกทั้งต้องสอบสวนผู้ชำนาญการพนันให้ปรากฏไว้ด้วยว่า การพนันที่เล่นกันในคดีนี้ มีลักษณะคล้ายกับการเล่นพนันชื่อใดในบัญญัติ ก. ด้วย เพื่อพนักงานอัยการจะได้อาศัยข้อเท็จจริงเหล่านี้เป็นหลักในการบรรยายฟ้อง ถ้าจำเลยให้การปฏิเสธ ก็จะได้ใช้ข้อเท็จจริงเหล่านี้ในการนำสืบพยานชั้นศาล โดยศาลจะอาศัยความเห็นของผู้เชี่ยวชาญการพนันเป็นเครื่องวินิจฉัยความผิดของจำเลยต่อไป

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 22-24.

### ตัวอย่างการบรรยายฟ้องการเล่นการพนันซึ่งมีลักษณะคล้ายกับบัญชี ก.

การพนันโยนหลุม ซึ่งมีลักษณะคล้ายการพนัน "โยนจ๋ม" ตามบัญชี ก. หมายเลข 19 ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 จะต้องบรรยายฟ้องว่า "จำเลยกับพวกที่หลบหนีอีกหลายคนได้บังอาจร่วมกันเล่นการพนันโยนหลุม อันมีวิธีเล่นดังนี้คือจำเลยกับพวกใช้เหรียญบาท คนละอันเป็นเครื่องมือเล่นและเป็นสินพนันโดยชุดหลุมขนาดกว้างสามนิ้ว ลึกหนึ่งนิ้ว ไว้บนพื้นดินหลุมหนึ่งแล้วขีดเส้นไว้บนพื้นดินเส้นหนึ่ง ห่างจากปากหลุมดังกล่าวประมาณ 5 หรือ 10 เมตร แล้วแต่จะตกลงกัน เสร็จแล้วจำเลยแต่ละคนจะผลัดกันไปยืนที่เส้นดังกล่าว แล้วโยนเหรียญบาทของแต่ละคนไปที่ปากหลุมนั้นตามลำดับ จนหมดจำนวนผู้เล่นในรอบนั้น เมื่อโยนหมดทุกคนแล้ว เหรียญบาทของใครลงหลุมหรือใกล้ปากหลุมมากที่สุด คนนั้นจะเป็นผู้เอาเหรียญของตนทอยเหรียญบาทของคนที่อยู่ห่างปากหลุมออกไปกว่าตน ถ้าทอยกบเหรียญบาทอันนั้นก็จะได้เหรียญบาทอันนั้นเป็นสินพนันแก่ตนแล้วยังมีสิทธิทอยเหรียญบาทของคนที่อยู่ห่างปากหลุมออกไปอีก ถ้าทอยกบก็จะได้เหรียญนั้นเป็นสินพนันอีก ถ้าทอยไม่กบก็ต้องให้เจ้าของเหรียญนั้นเป็นคนทอยเหรียญบาทที่อยู่ถัดออกไป ทำดังนี้เรื่อยไป จนกว่าจะหมดเหรียญส่วนคนที่ทอยเหรียญบาทห่างปากหลุมมากกว่าเพื่อน เป็นผู้แพ้พนันในรอบนั้น พนันเอาทรัพย์สินกัน อันเป็นการพนันที่มีลักษณะคล้าย "โยนจ๋ม" ตามที่ระบุไว้ในบัญชี ก. หมายเลข 19 ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งเป็นการพนันที่ห้ามเด็ดขาดตามกฎหมาย"

การพนันโยนยางเส้น ต้องบรรยายว่า "จำเลยทั้งสามบังอาจเล่นการพนันโยนยางพนันเอาทรัพย์สินกันโดยใช้สายยางรัดของเป็นเครื่องมือในการเล่นและสินพนัน จำเลยผลัดกันโยนยางเส้นของตนไปข้างหน้าคนละเส้นของใครโยนได้ไกลกว่าอีกคนหนึ่ง คนนั้นได้สิทธิเอายางของตนโยนหรือทอยกบยางของอีกคนหนึ่ง ถ้าทอยกบยางเส้นนั้น จำเลยคนนั้นก็ใส่สายยางเส้นนั้นเป็นสินพนันไปแล้วเล่นดังนี้ไปเรื่อยๆ ซึ่งเป็นการพนันที่มีได้ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง แต่มีวิธีการเล่นคล้ายคลึงกับการเล่นพนันโยนจ๋มตามบัญชี ก. หมายเลข 19 ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 พนันเอาสายยางกันโดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน และไม่มีพระราชกฤษฎีกาให้เล่นได้"

### 3. การเล่นเกมแร่แรงอื่นใด ที่กำหนดห้ามไว้ในกฎกระทรวง

การเล่นเกมแร่แรงอื่นใดนี้ ต้องแร่แรงเท่ากับที่ระบุไว้ในบัญญัติ ก. และการเล่นเกมแร่แรงอื่นใดนี้ มิใช่การเล่นเกมอื่นใดในมาตรา 4 ทวิ ด้วย ซึ่งในปัจจุบันได้มีกฎกระทรวง 2 ฉบับ คือ กฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 17 พ.ศ. 2503 ข้อ 2 เพิ่ม “บาการา” เป็นการพนันในบัญญัติ ก. หมายเลข 27 และกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 18 พ.ศ. 2504 ข้อ 1 เพิ่ม “สล๊อทแมชีน” เป็นการพนันตามบัญญัติ ก. หมายเลข 28<sup>3</sup>

### 4 ข้อยกเว้น

การเล่นที่ห้ามเด็ดขาดตามมาตรา 4 วรรค 1 นี้ อาจอนุญาตให้เล่นกันได้แต่ต้องออกเป็นพระราชกฤษฎีกา คือไม่ว่าจะเป็นการพนันตามบัญญัติ ก. การพนันคล้ายบัญญัติ ก. หรือที่ออกกฎกระทรวงห้ามเพิ่มเติมถ้ารัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้เงื่อนไขใดๆ ให้มีการเล่นชนิดใด ก็อนุญาตได้โดยออกพระราชกฤษฎีกา อันมีผลเป็นการออกกฎหมายให้เล่นกันได้นั้นเอง

ปัจจุบันนี้มีพระราชกฤษฎีกาอยู่ฉบับหนึ่ง คือ พระราชกฤษฎีกาว่าด้วยเงื่อนไขการพนัน ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 (ฉบับที่ 2) ประกาศใช้ตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2482 ในมาตรา 4 แห่งพระราชกฤษฎีกาฉบับนี้ได้บัญญัติว่า “การพนันอันระบุไว้ในบัญญัติ ก. ทำยพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนั้น จะจัดให้มีการเล่น หรือเข้าพนันได้ ณ สถานคาสีโนของรัฐบาล ซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังจัดตั้งขึ้น” และในมาตรา 5 ได้บัญญัติว่า “การเข้าหรือออกจากสถานคาสีโนของรัฐบาลก็ดี การเข้าเล่น หรือเข้าพนัน หรือการอื่นๆ ตลอดทั้งอัตราค่าธรรมเนียมในสถานคาสีโนนั้นก็ดี ต้องปฏิบัติตามระเบียบการที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนด”

ในสมัยนายควง อภัยวงศ์ เป็นนายกรัฐมนตรีได้มีการออกพระราชกฤษฎีกา พ.ศ.2482 จัดให้มีสถานเล่นการพนันหรือคาสีโนขึ้นที่อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่ออนุญาตให้มีการเล่น

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 25

การพนันตามบัญชี ก. ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายให้เฉพาะคนที่มีฐานะร่ำรวยเข้าเล่น แต่ในทางปฏิบัติประชาชนทั่วไปสามารถเข้าไปเล่นได้ เมื่อรัฐบาลถูกวิพากษ์วิจารณ์มากจึงได้ประกาศปิดสถานคาสีโนในเวลาต่อมา<sup>4</sup> และนับแต่นั้นมารัฐบาลก็ไม่เคยเปิดสถานคาสีโนอีกเลย

### 3.1.1.2 การเล่นที่สามารถอนุญาตให้เล่นได้

การเล่นที่สามารถอนุญาตให้เล่นได้มีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรคสอง ว่า "การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรง หรือทางอ้อมได้ต่อเมื่อรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเห็นสมควรและออกใบอนุญาตให้ หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต"

การเล่นที่จะต้องขออนุญาตตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 4 วรรคสอง ซึ่งต้องขออนุญาตในกรณีที่จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรงหรือทางอ้อม และผู้อนุญาตต้องเป็นรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดตั้งขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาตนั้น ได้แก่การเล่นตามบัญชี ข.

การเล่นตามบัญชี ข. บางอย่างสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องพนัน เช่นการจับสลาก ตามบัญชี ข. หมายเลข 9 เพียงได้รับอนุญาตให้เล่นก็เล่นได้ แต่การเล่นบางอย่างต้องพนันกันด้วยจึงจะเป็นการเล่นที่สมบูรณ์ เช่น การชกมวย มวยปล้ำ การแข่งเรือพุง แข่งเรือล้อ หรือบิลเลียด เป็นต้น และการเล่นประเภทนั้นนอกจากจะต้องได้รับใบอนุญาตให้เล่นแล้ว จะต้องได้รับใบอนุญาตให้พนันกันด้วย ทั้งนี้ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 4 วรรคสาม ว่า "การเล่นอันระบุไว้ในวรรคสองข้างต้นนั้น จะพนันกันได้เฉพาะเมื่อมีใบอนุญาตให้จัดมีขึ้น หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต"

---

<sup>4</sup>สังคีต พิริยะรังสรรค์, "บ่อนการพนันในสังคมไทย." ใน เศรษฐกิจการพนัน. (กรุงเทพมหานคร :สำนักพิมพ์ร่วมด้วยช่วยอ่าน,2547) หน้า 87.

การเล่นที่อนุญาตได้นี้ แยกพิจารณาได้เป็น 4 ประการ คือ (1) การเล่นตามที่ระบุไว้ในบัญชี ข. (2) การเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายบัญชี ข. (3) การเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวง ระบุเพิ่มเติมไว้ และ (4) เงื่อนไขในการขออนุญาต

### 1. การเล่นตามที่ระบุไว้ในบัญชี ข.

การเล่นตามบัญชี ข. หมายถึง การเล่นที่ระบุไว้ทั้งสิ้น 28 ชนิด ตามบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งรัฐมนตรีหรือเจ้าหน้าที่เป็นผู้วางระเบียบการเล่น โดยที่ผู้เล่นต้องได้รับอนุญาตและเสียค่าธรรมเนียมตามระเบียบ ซึ่งมีวิธีการเล่น ดังต่อไปนี้<sup>5</sup>

1. การเล่นต่างๆซึ่งให้สัตว์ต่อสู้แข่งขัน เช่นชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก. ต้องเป็นการเล่นนอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก. ส่วนมากใช้โค แพะ แกะ และไก่ต่อสู้กัน ให้ปลากัด ปลาเขมร กัดกัน ก่อนเล่นเจ้าของสัตว์ทั้งสองฝ่ายต้องตกลงกันก่อนว่าจะเล่นพนันกันมากน้อยเท่าไร แล้วต่างก็เอาทรัพย์ตามที่ตกลงกันนั้นวางไว้เป็นสินพนัน เช่น ชนโค กัดปลา เป็นต้น การเล่นให้สัตว์ต่อสู้กันหรือแข่งขันกันนี้ จะมีผู้ถือหางต่อรองกันด้วย บางรายร่วมทุนกับเจ้าของสัตว์ฝ่ายละกี่คนก็ได้ จำนวนเงินมากน้อยแล้วแต่จะตกลงกัน

2. วิ่งวัวคน มีการวิ่งหลายแบบด้วยกัน เช่นวิ่งแข่งกันตัวต่อตัว วิ่งแข่งกันเป็นฝูง วิ่งกอดคอผูกขาติดกัน เป็นต้น ผลการพนันเช่นเดียวกับการแข่งสัตว์

3. ชกมวย มวยปล้ำ มีการได้เสียกันทำนองเดียวกับการเล่นที่ให้สัตว์ต่อสู้กันทุกประการ กติกาชกมวยมีระเบียบของกรมพลศึกษาวางไว้ชัดเจนแล้ว

4. แข่งเรือฟ่ง แข่งเรือล้า ใช้ไม้แบนๆ ยาวประมาณสองฟุตครึ่ง กว้างประมาณสามนิ้วฟุตทำเป็นรูปคล้ายเรือจริงๆ ตอนหัวแหลมงอน ท้ายมน ผู้เล่นจะเอาเรื่อนี้ฟ่งบนพื้นเรียบๆ จากเส้นเริ่มต้นไป

<sup>5</sup>สมพร พรหมนิตาธร คู่มือกฎหมายการพนัน. หน้า 26-37.



ยังจุดที่กำหนดไว้เป็นเส้นชัย ทีละคนๆจนครบทุกคน ถ้าเรือของผู้ใดไปหยุดถึงเส้นชัย ก็ถือเป็นผู้ชนะ หรือหยุดใกล้เส้นชัยกว่าของคนอื่นๆ ก็เป็นผู้ชนะดูจกัน แข่งเรือลำ ใช้เหรียญสลึงคนละอัน กระดาน หรือวัตถุพื้นเรียบวางเอียงอยู่บนพื้นราบสำหรับปล่อยเหรียญให้ล่องตามกระดานเอียง ไปยังไม้ที่มัก เอาไว้เป็นเส้นชัย เหรียญของใครล่องไปใกล้หลักชัยมากกว่าของคนอื่นเป็นผู้ชนะ

5. ซึ่รูป ใช้รูปภาพต่างๆ ตามแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน ด้านหลังภาพเขียนหมายเลขกำกับเอาไว้ หมายเลขนี้จะต้องตรงกับหมายเลขที่ผู้จัดให้มีการเล่นติดไว้กับสิ่งของที่จะเป็นรางวัลในการเล่นมี จำนวนพอดีกับรูปภาพ ก่อนลงมือเล่นแต่ละรอบ ผู้เล่นจะนำเอาทรัพย์สินตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่น กำหนด มามอบให้ผู้จัดให้มีการเล่นไว้ แล้วผู้เล่นไปเลือกซึ่รูปภาพรูปหนึ่งตามใจสมัคร เมื่อพลิกดู ด้านหลัง มีหมายเลขตรงกับหมายเลขที่สิ่งของใดก็จะได้รับสิ่งของนั้นเป็นรางวัล

6. โยนห่วง ให้นำหวายหรือวัตถุอย่างอื่นทำเป็นห่วง ขนาดเล็กใหญ่ตามแต่ผู้จัดให้มีการเล่นทำ ไว้ และมีแป้นวงกลมโตพอที่จะสวมห่วงนั้นได้พอดี บนแป้นไม่มีสิ่งของรางวัลวางไว้พอดีกับแป้น ถ้า สิ่งของรางวัลโตกว่าแป้นก็จะใช้ไม้เล็กๆ บักไว้กับแป้นแทน ติดหมายเลขไว้กับไม้ที่แป้นของรางวัล เมื่อลงมือเล่นผู้เล่นจะซึ่ห่วงจากผู้จัดให้มีการเล่น ตามอัตราที่กำหนดไว้แล้วโยนห่วงนั้นจากจุดที่ กำหนดให้ ไปยังแป้น ถ้าห่วงสวมแป้นพอดีก็จะได้สิ่งของบนแป้นหรือตรงกับหมายเลขเป็นรางวัล

7. โยนสตาบ์หรือวัตถุใดๆลงในภาชนะต่างๆ ใช้ภาชนะ เช่นหม้อ ไห ถ้วยแก้ว เป็นต้น วาง ไว้เป็นระยะต่างๆ กันตามแต่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนด มีที่สำหรับให้ผู้เล่นยืนโยนวัตถุลงในภาชนะนั้นๆ วัตถุที่โยนเช่นลูกเทนนิส ลูกบึงปอง เป็นต้น เมื่อลงมือเล่น ผู้เล่นจะเอาเงินไปซึ่หรือแลกวัตถุที่จะ โยนจากผู้จัดให้มีการเล่น แล้วไปยืนยังจุดที่กำหนดให้โยน ผู้เล่นคนใดโยนวัตถุลงในภาชนะอะไรก็ได้ที่ อันในชุดหนึ่ง ก็จะได้ของรางวัลตอบแทนตามผู้จัดให้มีการเล่นกำหนดไว้

8. ตกเบ็ด ใช้ภาชนะปากแคบ เช่น ไนกระเทียมดองสำหรับใส่กล่องสังกะสี 10 กล่อง กล่องนี้บรรจุภาพชนิด 1 ต่อ 4 กล่อง ภาพชนิด 2 ต่อ 3 กล่อง ภาพชนิด 3 ต่อ 2 กล่อง และภาพ ชนิด 4 ต่อ 1 กล่อง และไม้คันเบ็ดอันเล็กที่ปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกติดกับแม่เหล็กอันเล็กๆ แต่มี กำลังพอที่ดูดกล่องสังกะสีบรรจุภาพขึ้นมาจากไหได้ เจ้ามือจะจัดให้มีภาพอีกชุดหนึ่ง ตรงกับภาพชุด ที่บรรจุในกล่องสังกะสี วางไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ โดยใช้เงินแทงที่ภาพเหล่านั้น ก่อนลง

มือเล่นเจ้ามือจะเขย่าไหให้กลองภาพทั้งสิบกลอง คละปนกันแล้วให้ผู้เล่นหย่อนเบ็ดแม่เหล็กลงไปใ  
 ไห แล้วตึงคันทันเบ็ดให้ติดกลองภาพขึ้นมา 1 กลอง เมื่อเปิดกลองดูแล้วเป็นภาพชนิดใด เป็นจำนวน  
 ต่อเท่าใดเจ้ามือจะจ่ายสินพนันให้ตามนั้น

9. จับสลากโดยวิธีใดๆ ใช้กระดาษเขียนหมายเลขเรียงลำดับตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่น  
 กำหนดแล้วม้วนกระดาษสลากทุกอันให้เรียบร้อยเหมือนกันหมด บรรจุไว้ในภาชนะ หรือแขวนไว้ก็ได้  
 และมีกระดาษเขียนหมายเลขอีกชุดหนึ่ง เป็นสำเนาอย่างเดียวกับในม้วนกระดาษนำไปติดไว้กับ  
 สิ่งของที่จะใช้เป็นรางวัล ซึ่งมีดีบ้าง เลวบ้างคละปนกัน ผู้เล่นจะเอาทรัพย์หรือเงินไปมอบให้ผู้จัดให้มี  
 การเล่น เป็นค่าจับสลากครั้งหนึ่ง แล้วจึงไปจับสลากเอามาแกะดู ถ้ามีหมายเลขตรงกับสิ่งของใด ก็  
 จะได้รับสิ่งของนั้นเป็นรางวัล

10. ยิงเป้า ใช้ปืนหรือไม้ขางเป่าลูกดอกแทนปืนก็ได้ กระสุนใช้กระสุนจริงหรือปลอมก็ได้ มี  
 เป้าให้เล่นอยู่สองแบบ คือเป้านิ่งอยู่กับที่ เช่นเป้าดาวัว เป้าตาหมากรุก เป้ารูปหุ่นต่างๆ หรือเป้า  
 เคลื่อนที่ก็ได้ โดยมีกลไกทำให้เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เช่นเป้ารูปสัตว์ดูประหนึ่งว่ามีชีวิต ที่เป้าแต่  
 ละตัวมีแต้มบอกไว้ ก่อนเล่น ผู้เล่นจะซื้อลูกปืนหรือเป่าลูกดอก ณ จุดที่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนดไว้  
 เมื่อยิงหมดชุดได้แต้มเท่าใด ก็รับรางวัลจากผู้จัดให้มีการเล่นเท่านั้น

11. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใดๆ ใช้กระดาษแข็งหรือไม้กระดานมาเขียนเป็นรูปหน้าคนล่อ  
 ให้ปา หรือจะใช้คนหรือสัตว์จริงๆมาล่อก็ได้ เช่นลิง มีวัตถุกลมๆสำหรับปา เช่นลูกเทนนิส ลูก  
 ปิงปอง เป็นต้น จะใช้ก็ลูกปาแล้วแต่จะตกลงกัน ผู้เล่นจะต้องซื้อลูกปาดำตามราคาของผู้จัดให้มีการเล่น  
 กำหนดไว้ แล้วไปยืนปา ณ ที่กำหนดไว้ให้ ถ้าปาถูกรูปคน สัตว์หรือสิ่งใดๆ ที่จัดล่อไว้ให้ปาก็จะได้  
 รางวัลตามที่จัดไว้เป็นรางวัลสำหรับวัตถุที่ปาถูกนั้น

12. เต๋าข้ามด่าน ใช้ลูกเต๋าสำหรับเล่นขลุกลิง 3 ลูก ภาชนะสำหรับทอดลูกเต๋า 1 ใบ  
 และลูกคิดหรือลูกปัดร้อยคันทันเป็นด่านๆ ละ 5 ลูกรวม 5 ด่าน ผู้เล่นจะต้องตกลงกับเจ้ามือก่อนว่า  
 ตนจะถือหน้าลูกเต๋าแต้มใด สำหรับเลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดซึ่งถือเป็นด่าน แล้วก็เริ่มทอดลูกเต๋า เมื่อ  
 ทอดลูกเต๋าได้แต้มตามที่สัญญาไว้ก็เลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดไปตามจำนวนแต้มที่ทอดได้ ถ้าสามารถ

ทอดลูกเต๋าและเลื่อนลูกคิดหรือลูกบิดไปผ่านทั้ง 5 ด้านโดยไม่ติดก็ชนะเจ้ามือต้องจ่ายรางวัลให้ ถ้าผ่านไม่ได้ก็เสียพนันแก่เจ้ามือ

13. หมากแกว ใช้ลูกเต๋าสำหรับเล่นขลุ่ยขลุ๊ก 2 ลูกถ้วยครอบและจานรองสำหรับเขย่า หรือจะใช้กระบอกไม้ไผ่แทนก็ได้ โดยเขย่าแล้วครอบกับพื้น มีกระดาษขีดเส้นตรงกลางหรือใช้ไม้เล็กๆ วางแบ่งเขตให้ลูกค้ำแทงก็ได้ โดยถือด้านขวาของเจ้ามือเป็นเขตแทงคู่ ด้านซ้ายเป็นเขตแทงคี่ เจ้ามือจะเขย่าลูกเต๋าทั้งสองลูกแล้วครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงตามสมัครใจ แทงตามเขตที่จัดไว้เป็นคู่หรือคี่ แล้วเปิดครอบออกนับแต้มลูกเต๋าทั้งสองลูกเป็นเท่าใด เอาสองหาร ถ้าเหลือเศษก็เป็นคี่ ถ้าหารพอดีไม่มีเศษก็เป็นคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือเป็นฝ่ายเสียพนันแก่ผู้นั้น

14. หมากหัวแดง ใช้เครื่องเล่นทุกอย่างเหมือนเล่นพนันหมากแกว แต่เพิ่มลูกเต๋าคือ 1 ลูก เป็น 3 ลูก เจ้ามือเขย่าลูกเต๋าทั้งสามลูกนั้นครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงในเขตคู่หรือคี่ แล้วเปิดฝาครอบออกนับแต้มลูกเต๋าที่ขึ้นหน้าเป็นสีแดง ซึ่งอาจเป็นลูกเดียว สองหรือสามลูกก็ได้ รวมแต้มแล้วเอาสองหาร เหลือเศษเป็นคี่ หารพอดีเป็นคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือจ่าย

15. บิงโก ใช้กระดาษทำเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ด้านในกันเป็นช่องเล็กๆ จำนวนมากน้อยตามชนิดของบิงโก เขียนเลขเรียงลำดับกำกับไว้ทุกช่องไม่ให้ซ้ำกัน มีลูกยางพอกับจำนวนช่อง และผู้เล่นต้องซื้อกระดาษบิงโกจากผู้จัดให้มีการเล่น กระดาษนี้เป็นสี่เหลี่ยม ตีตารางไว้ด้านละ 5 ช่อง รวมเป็น 25 ช่อง แต่ละช่องเขียนหมายเลขไว้ไม่ซ้ำกัน ส่วนมากให้ช่องกลางเป็นช่องฟรี โดยขีดกากบาทไว้แทนหมายเลข เมื่อผู้เล่นเข้านั่งประจำที่ แล้วโยนลูกยางให้ลงช่องกระดานที่หมายเลขประจำไว้ โดยผู้เล่นคนเดียวโยนหรือผลัดกันโยนคนละลูกสลับกันก็ได้ ลูกยางลงไปช่องหมายเลขใด ผู้เล่นทุกคนก็ตรวจดูกระดาษบิงโกในมือตนว่ามีเลขตรงกับช่องกระดาษที่ลูกยางลงไปหรือไม่ ถ้ามีก็เอาคะแนนวางกำกับกับช่องกระดานของตนนั้นไว้เรื่อยๆ ถ้ากระดานของใครมีหมายเลขครบ 5 ช่องตรงกันเมื่อใดถือว่าชนะบิงโก ต้องถือว่ากระดานนั้นได้รับของรางวัลจากผู้จัดให้มีการเล่น

16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างไร้ที่เสี่ยงโชคให้เงิน หรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง เป็นการเสี่ยงโชคให้เงิน หรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น การเสี่ยงโชคต้องอาศัยระยะเวลาในการจัดจำหน่ายสลาก ยาวนานกว่าการพนันชนิดอื่นๆ สลากเรียงเบอร์ทุก

หมายเลขมีโอกาสที่จะถูกรางวัล ได้หลายรางวัล แต่ละรางวัลมีสลากหลายหมายเลขด้วยกัน สลากขายไม่หมดจะลดรางวัลลงตามส่วน ในการออกสลากนั้นจะทำการเสี่ยงโชคได้หลายวิธี

สลากกินรวบต่างกับสลากกินแบ่ง ที่มีได้จำกัดวิธีการเสี่ยงโชคสลากกินรวบมีโอกาสถูกรางวัลได้เพียงหมายเลขเดียวเท่านั้น รางวัลที่ตั้งไว้จะแก้ไขไม่ได้ไม่ว่ากรณีใดๆ เช่นการออกสลากเบอร์รถยนต์ แหวนเพชร นาฬิกา เป็นต้น

17. โตตเตโลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นลักษณะของการเล่นพนันที่ต้องอาศัยเล่นควบคู่ไปกับการจัดให้มีการต่อสู้หรือแข่งขันกันทุกชนิด มากกว่า 2 ทีมขึ้นไป สำหรับประเทศไทยนิยมใช้กับการเล่นแข่งม้า ผู้จัดให้มีการเล่นต้องพิมพ์สลากกำหนดหมายเลขประจำทีมแข่งขันหรือประจำตัวม้าที่แข่งในเที่ยวหนึ่งๆ พร้อมทั้งบอกราคาประเภทวินโด้ด หรือเพลสโด้ดไว้ด้วย ผู้เล่นซื้อสลากที่มีหมายเลขประจำทีม หรือม้าตัวใดที่ตนถือหางมาถือไว้ ถ้าการแข่งขันเสร็จแล้วปรากฏว่าทีมหรือม้าตัวใดที่ตนถือสลากไว้ นั้น มาเป็นที่ 1,2 หรือ 3 ก็จะได้รับส่วนแบ่งตามประเภทของการจำหน่ายสลากทั้งหมด เป็นรางวัล

18. สวีปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นการเสี่ยงโชคคล้ายคลึงกับการเล่นสลากกินรวบ แต่ใช้ผลของการแข่งขันของทีมการต่อสู้เป็นเครื่องชี้แพ้ชนะ รางวัลมีที่ 1,2 และ 3 สวีปของใครจะได้รับรางวัลอะไร ต้องนำมาจับควบคู่กับหมายเลขของทีมการต่อสู้หรือแข่งขันอีกครั้งหนึ่ง

19. บู้คเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้จัดให้มีการเล่นหาไม้กระดานปายสำหรับเขียนรายชื่อทีมแข่งขันในเที่ยวหนึ่งๆ พร้อมกำหนดอัตราไว้แน่นอนว่า ทีมใดชนะวินโด้ด ผู้แทงถูกจะได้รับรางวัลเท่าใด ก่อนเริ่มแข่งขัน ผู้เล่นจะเอาเงินไปมอบให้ผู้จัดให้มีการเล่นตามจำนวนที่ตนพนันไว้ แล้วถือใบเสร็จรับเงินไว้เป็นหลักฐาน หากผลการแข่งขันปรากฏว่าทีมที่ตนแทงไว้ชนะ ออกมาเป็นที่ 1,2 และ 3 ก็เอาใบรับเงินไปรับเงินได้

20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น หมายถึงสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ของต่างประเทศ ซึ่งออกโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น จะนำมาจำหน่ายในประเทศไทยได้ ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรีหรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต

21. ไพ่นกกระจอก ไฟต่อแต้ม ไฟต่างๆ เป็นการเล่นที่ต้องใช้ไฟเล่น เช่น ไพ่นกกระจอก ไฟต่อแต้ม ไฟผ่องไทย ไฟผ่องจีน ไฟซีเช็ก ไฟโบกเกอร์ ไฟเผ ไฟรมมี และยังมีอีกมากมายหลายชื่อ และหลายวิธีด้วยกันที่ใช้ไฟเล่น

22. ควด เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้กระดาษ รูปสี่เหลี่ยมทุกมุมของกระดาษขีดเป็นช่องตารางไว้เป็น 3 แถวๆละ 5 ช่อง รวม 15 ช่อง ขีดกากบาทเป็นช่องไว้ 2 ช่อง มีเบี้ยจันสำหรับเท 5 เบี้ย และเบี้ยสำหรับใช้ตัวเดินฝ่ายละ 3 เบี้ย พร้อมทั้งกระบอกสำหรับเทเบี้ย และกระบอกตังควดรวม 1 ชุด ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนั่งเทควดอยู่ตรงด้านตังควดของกระดาษสำหรับเดินแต้ม ผลัดกันเทคนละครั้งใครจะเป็นผู้เทก่อนนั้นแล้วแต่จะตกลงกัน การเริ่มเดินครั้งแรก ผู้เทจะต้องเทให้เบี้ยนั้นหงายเพียง 1 เบี้ย หรือหงายทั้ง 5 เบี้ย หรือคว่ำทั้ง 5 เบี้ย อย่างใดอย่างหนึ่ง จึงจะเริ่มเดินแต้มได้ (เกิด) เมื่อเกิดแล้วเทเบี้ยหงายเท่าไรก็เดินไปตามช่องตารางทางซ้ายมือจากช่องกลางก่อนแล้วเดินต่อไปตามลำดับทางช่องขวา ถ้าผู้เทหงายเพียง 1 เบี้ย เกิดได้ตัวเดียว ถ้าเทหงายได้ 5 เบี้ย หรือคว่ำ 5 เบี้ย เกิดพร้อมกันทั้ง 3 ตัว เมื่อฝ่ายใดเทให้หงายได้ 1 เบี้ย เทหงายได้ 5 เบี้ย หรือคว่ำ 5 เบี้ย แล้วเรียกว่าควด มีสิทธิ์ที่จะได้อีกครั้ง การเดินเบี้ยไปตามช่องพอดีถึงช่องที่จะหยุดเดินตามแต้มที่เทได้ ถ้ามีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามวางอยู่ก่อนแล้ว และตนมีความประสงค์ที่จะหยุดตามนั้น ก็ได้ โดยตีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามซึ่งอยู่ในช่องนั้นให้กลับลงไปเริ่มต้นใหม่ ถ้าไม่คิดจะตีก็เดินตัวอื่นของตนแทน การตีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามนั้นตีได้ทุกช่อง เว้นแต่ช่องที่มีเครื่องหมายกากบาทเท่านั้น ถ้าฝ่ายใดสามารถทอดเบี้ยเดินแต้มนับตั้งแต่ช่องเกิดเวียนไปทางขวาตามช่องทางเดินตลอดทั้ง 4 มุมของกระดาษจนกลับมาผ่านช่องเกิดที่เริ่มต้นเดินไปได้ทั้งสามตัวก่อนอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นฝ่ายชนะได้สินพนันตามที่ตกลงกันนั้นไป

23. บิลเลียด ใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาซึ่งมีอยู่ 6 หลุม ลูกบิลเลียดสีขาวมีจุด 1 ลูก สีขาวล้วน 1 ลูก สีแดง อีก 1 ลูก รวม 3 ลูก และไม้คิวสำหรับแทงพอสสำหรับผู้เล่น เล่นกันเป็นเกมคือ เกมสั้นหรือเกมยาวก็ได้ จะเล่นกันกี่แต้มก็ได้ จะพนันเกมละเท่าใดก็เอาสินพนันกันเกมละเท่าใดก็เอาสินพนันมารวมกันได้ ผู้เล่นถือลูกขาวจุดกับขาวล้วนไว้คนละลูก ฝ่ายถือขาวจุดจะเริ่มแทงก่อน แล้วแทงไปจนกว่าจะหมดไม้ แทงไม้ไหนไม่ได้แต้มถือว่าหมดไม้ฝ่ายที่ถือลูกขาวล้วนก็เริ่มแทงนับแต้มบ้าง ผลัดกันแทงจนกว่าฝ่ายใดได้แต้มเกมก่อน ฝ่ายใดชนะก็ได้สินพนันที่วางไว้กันไป การนับแต้มถือลูกจบหรือลูกเปลี่ยน ตบหรือเปลี่ยนแดงได้ 3 แต้ม แทงแคนนอน ตบหรือเปลี่ยนขาวได้ 2 แต้ม แทง

มิสท์หรือผิดเสีย 1 แต้ม ถ้ามิสท์หรือผิดทำให้ลูกที่แทงลงหลุมหรือตกโต๊ะเสีย 3 แต้ม แทงฟาวล์เสีย 1 แต้ม และแต้มเสียต้องลบออกในไม้ั้นด้วย

24. ข้ออ้อย ใช้ข้ออ้อยกับมิดเป็นเครื่องเล่น โดยเลือกเอาข้ออ้อยมาลำหนึ่ง ขุดผิวออกเป็นทางยาวตลอดลำ เอามิดสับไว้ตรงกลางลำอ้อยนั้นพอเป็นรอย เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนกะดูด้วยสายตาวาตรงนั้นถ้าตัดขาดออกเป็นสองท่อนแล้วจะมีความสูงต่ำหรือเหลี่ยมล้ำกันอยู่มากน้อยเท่าใด ก่อนเล่นให้ผู้เล่นทุกคนหักไม้สั้นเล็กๆ ให้มีความยาวเท่ากับความเหลี่ยมล้ำของท่อนอ้อยทั้งสองท่อนที่ตนกะไว้ด้วยสายตานั้น จากนั้นก็ตัดอ้อยลำนั้นขาดออกเป็นสองท่อน ถ้าไม้สั้นเล็กๆในมือผู้เล่นคนใดยาวพอดีหรือใกล้เคียงที่สุดกับความเหลี่ยมล้ำของอ้อยสองท่อนนั้น ก็นับเป็นผู้ชนะ โดยสินพนันออกคนละเท่าๆกัน ใครชนะได้สินพนันทั้งหมด

25. สะบ้าทอย (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทย ฉบับที่ 17 พ.ศ. 2503 และมีการแก้ไขเพิ่มเติมโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ) เล่นคล้ายโบว์ลิง ใช้ลูกสะบ้าเล่น ลูกสะบ้าทำด้วยไม้เป็นลูกกลมๆค่อนข้างแบน เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5 นิ้วฟุต จุดศูนย์กลางหนาประมาณ 2 นิ้วฟุต ขอบรอบวงกลมหนาประมาณ 1 นิ้วฟุต ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ตั้งลูกสะบ้าเป็นแกนให้ทอยฝ่ายละ 5 ลูกห่างเท่าๆกัน ผู้เล่นฝ่ายละคนมีลูกสะบ้าสำหรับทอยคนละ 3 ลูก เสร็จแล้วผลัดกันทอยลูกสะบ้าของตนให้ไปถูกลูกสะบ้าตั้งของฝ่ายตรงข้ามจนครบสามครั้ง (3ลูก) แล้วให้อีกฝ่ายทอยของฝ่ายตนต่อไป ฝ่ายไหนทอยลูกสะบ้าของอีกฝ่ายได้มากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ

26. สะบ้าชุด (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทย ฉบับที่ 17 พ.ศ. 2503 และมีการแก้ไขเพิ่มเติมโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ) ใช้ลูกสะบ้า หรือไม้ทำเป็นรูปกลมค่อนข้างแบนคล้ายลูกสะบ้า ขนาดโตพอที่จะใช้มือจับตึงได้ ลูกสะบ้าสำหรับใช้เป็นแกนตั้ง 10 ลูก มีระยะห่างกันพอล้มลูกกันได้ ระยะห่างเท่าๆกัน เป็นรูปแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง ส่วนลูกสะบ้าที่ใช้ยิงก็มี 10 ลูก หลังจากกะจุดยิงสะบ้าแล้ว เจ้ามือจะยิงลูกสะบ้า 10 ลูกก่อน ผู้เล่นอื่นก็เอาสินพนันมาวางไว้เรียบร้อยแล้ว เจ้ามือจะใช้มือตึงลูกสะบ้าที่ละลูก หมายถึงให้ถูกลูกสะบ้าที่ตั้งไว้เป็นแกนให้ล้มหมดทั้งแถว ถ้าเจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 8 ลูกขึ้นไป ก็ชนะได้เงินที่ลูกค้าวางเดิมพันนั้นไป ถ้าเจ้ามือยิงไม่ล้มเลยหรือล้มเพียงลูกเดียวเจ้ามือต้องจ่ายให้ลูกค้าตามที่แทงไว้ ถ้า

เจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไป แต่ไม่เกิน 7 ลูก ลูกค้ำต้องมายิงลูกสะบ้าบ้าง ลูกค้ำคนใดยิงล้มมากกว่าเจ้ามือ ก็ชนะเจ้ามือ ถ้ายิงล้มน้อยกว่า ก็แพ้เจ้ามือ ถ้ายิงเท่ากันก็เสมอ

27. ฟุตบอลโต๊ะ (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 2 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 18 พ.ศ. 2504 และมีการแก้ไขเพิ่มเติมโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ) ทำสนามฟุตบอลจำลองด้วยไม้ ต่อขาให้สูงขึ้นเป็นโต๊ะ มีhurstนักเล่นฟุตบอลทั้งสองฝ่ายเสียบคานบังคับ เรียงกันเป็นแถวตามตำแหน่งต่างๆ เหมือนเล่นฟุตบอลในสนามแข่งจริงๆ มีฝ่ายละ 11 ตัว ผู้เล่นมีสองฝ่าย หลังจากปล่อยลูกฟุตบอลจำลองลงไปสนามแล้ว ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายก็ขยับคานบังคับของตน ให้hurstนักกีฬาฝ่ายตนเตะลูกฟุตบอลจำลองไปเข้าประตูของฝ่ายตรงข้าม พร้อมกับคอยปิดป้องมิให้ฝ่ายตรงข้ามตีลูกฟุตบอลจำลองลูกเดียวกันเข้าประตูฝ่ายตน การแพ้ชนะตัดสินเหมือนเล่นในสนามจริง

28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่น โดยวิธีสัมผัสเลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ หรือไม่ก็ตาม (เพิ่มขึ้นโดยข้อ 2 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 18 พ.ศ. 2504 และมีการแก้ไขเพิ่มเติมโดยข้อ 3 แห่งกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ) ครอบคลุมถึงเครื่องเล่นพนันหลายอย่าง หลายวิธี เพื่อให้ทันกับการพัฒนาวิธีเล่นตามความเจริญของเทคโนโลยีสมัยใหม่

## 2. การเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกับบัญชี ข.

การเล่นอย่างไรคล้ายกับบัญชี ข.หรือไม่เป็นปัญหาข้อเท็จจริง ดังนั้น ในการบรรยายฟ้องจึงต้องบรรยายลักษณะและวิธีเล่นไว้ในฟ้อง มิฉะนั้นก็จะเป็นฟ้องที่ไม่ทำให้จำเลยเข้าใจข้อหาได้ดีได้ เป็นฟ้องที่เคลือบคลุม<sup>6</sup>

<sup>6</sup>คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 137/2486 .

ตัวอย่างการบรรยายฟ้องการเล่นการพนันซึ่งมีลักษณะคล้ายกับบัญชี ข<sup>7</sup>.

การพนันสนุกเกอร์ อันเป็นการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกับบิลเลียด ซึ่งเป็นการพนันที่ระบุไว้ในบัญชี ข. หมายเลข 23 ต้องบรรยายถึงวิธีการเล่นว่า "มีวิธีการเล่นโดยผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายขึ้นไป และมีอุปกรณ์การเล่นคือ โต๊ะบิลเลียด ไม้คิว ลูกบิลเลียด สีขาว 1 ลูก สีแดงตามจำนวนที่ตกลงกัน สีเหลือง สีเขียว สีน้ำตาล สีน้ำเงิน สีชมพู และสีดำอย่างละ 1 ลูก ผู้เล่นจะวางลูกบิลเลียดตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ ผู้เล่นคนแรกจะต้องแทงลูกบิลเลียดสีขาวให้ถูกลูกบิลเลียดสีแดง ถ้าลงหลุมก็จะได้ 1 แต้ม แล้วผู้เล่นก็มีสิทธิที่จะแทงลูกสีอื่นต่อไป ถ้าลงหลุมก็จะได้แต้มตามที่กำหนดไว้คือ สีเหลือง 2 แต้ม สีเขียว 3 แต้ม สีน้ำตาล 4 แต้ม สีน้ำเงิน 5 แต้ม สีชมพู 6 แต้ม สีดำ 7 แต้ม แล้วกลับมาแทงลูกสีอื่นใหม่ให้ลงหลุมเช่นนี้จนลูกสีแดงหมดโต๊ะ จากนั้นผู้เล่นจะต้องแทงลูกสีเหลือง สีเขียว สีน้ำตาล สีน้ำเงิน สีชมพู และสีดำ ตามลำดับ และจะได้แต้มตามที่กำหนดไว้แต่ละสีในการเล่นถ้าผู้เล่นคนแรกแทงลูกสีแดงไม่ลงหลุมหรือแทงลูกสีอื่นไม่ลงหลุมหรือแทงลูกอื่นผิดไปจากสีที่กำหนด หรือแทงไม่ถูกลูกหรือแทงลูกสีขาวลงหลุม ผู้เล่นก็จะหมดสิทธิเล่น และผู้เล่นคนต่อไปจึงจะเป็นผู้เล่นแทน เมื่อแทงลูกบิลเลียดหมดโต๊ะ ใครทำแต้มได้มากผู้นั้นเป็นฝ่ายชนะแล้วก็ได้ทรัพย์สินพินันไปตามที่ตกลงกันได้ อันเป็นการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันกับบิลเลียด ซึ่งเป็นการพนันที่ระบุไว้ในบัญชี ข. หมายเลข 23"

### 3 การเล่นอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยได้เคยออกกฎกระทรวง 2 ฉบับ ระบุการพนันที่ห้ามเพิ่มเติมไว้ คือ กฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 17 พ.ศ. 2503 ให้การเล่น "สะบ้าทอย" กับสะบ้าชุดเป็นการเล่นต้องห้าม หมายเลข 25 และ 26 และโดยกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 5 พ.ศ. 2504 ให้การเล่น "ฟุตบอลโต๊ะ" กับ "เครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกลหรือสปริง ดัด ยิง หรือโยนวัตถุใดๆ ในลักษณะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ" เป็นการเล่นต้องห้าม หมายเลข 27 และ 28 ตามลำดับ และต่อมาได้มีการออกกฎกระทรวงมหาดไทยฉบับที่ 23 พ.ศ. 2503 โดยเหตุผลในการประกาศใช้กฎกระทรวงฉบับนี้ เนื่องจากการระบุเพิ่มเติมการเล่นในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการ

<sup>7</sup> สมพร พรหมพิตร.คู่มือกฎหมายการพนัน. หน้า 55-56.



พ.ศ. 2478 ในกฎกระทรวงหลายฉบับ ทำให้ไม่สะดวกในการใช้กฎหมายและการปรับปรุงกฎหมาย และเนื่องจากในปัจจุบัน เครื่องเล่นการพนันได้วิวัฒนาการไปมากตามวิทยาการสมัยใหม่ เป็นเหตุให้ลักษณะของเครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้า จักรกล หรือสปริงติด ยิง หรือ โยนวัตถุใดๆ ในภาชนะ อันเป็นการเล่นในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งระบุเพิ่มเติมโดยกฎกระทรวง ฉบับที่ 18 พ.ศ. 2504 นั้น ไม่สามารถครอบคลุมเครื่องเล่นการพนันที่ได้มีการดัดแปลงวิธีการเล่นให้แตกต่างไปจากเดิมทั้งหมด จึงสมควรแก้ไขเพิ่มเติมกฎกระทรวงเพื่อปรับปรุงลักษณะของเครื่องเล่นการพนันได้ทั้งหมด และเพื่อให้เกิดความสะดวกและคล่องตัวในการใช้กฎหมายและปรับปรุงกฎหมาย จึงจำเป็นต้องออกกฎกระทรวงฉบับนี้

#### 4. เงื่อนไขในการขออนุญาต

กฎกระทรวงมหาดไทย ฉบับที่ 44 พ.ศ. 2548 ได้กำหนดหลักเกณฑ์ การขออนุญาตเล่นการพนันตามบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติ และขอใบอนุญาตจัดให้มีการแถมพกดหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใดๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ตามมาตรา 8 โดยต้องขออนุญาตต่อเจ้าพนักงาน ดังต่อไปนี้

1. ผู้อำนวยการสำนักการสอบสวนและนิติการ กรมการปกครอง สำหรับกรุงเทพมหานคร
2. นายอำเภอ หรือปลัดอำเภอผู้เป็นหัวหน้าประจำกิ่งอำเภอแห่งท้องที่ สำหรับจังหวัดอื่นนอกจากกรุงเทพมหานคร

เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตต้องออกใบอนุญาตภายใต้เงื่อนไข ดังต่อไปนี้

- ก. การพนันต่อไปนี้ ให้เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตออกใบอนุญาตได้
1. แข่งม้าหรือแข่งสัตว์อื่น ซึ่งไม่มีการเล่นโตเตเตไลเซเตอร์ สวีป หรือนิกเมกิง รวมอยู่ด้วย
  2. วิ่งวัวคน ซึ่งไม่มีการเล่นโตเตเตไลเซเตอร์ สวีป หรือนิกเมกิง รวมอยู่ด้วย
  3. ไพ่นกกระจอก ไพ่ต่อแต้ม หรือไพ่ต่างๆ เว้นแต่ ไพ่โป๊กเกอร์ และไพ่เฉ
  4. ดวด

5. ช่างอ้อย
6. สะบ้าทอย
7. สะบ้าชุด
8. ชกมวย หรือมวยปล้ำ

ข. การพนันต่อไปนี้ ในกรุงเทพมหานคร ให้ออกใบอนุญาตได้เมื่ออธิบดีกรมการปกครองสั่งอนุมัติแล้ว ในจังหวัดอื่น นอกจากกรุงเทพมหานคร ให้ออกใบอนุญาตได้เมื่อผู้ว่าราชการจังหวัดสั่งอนุมัติแล้ว

1. ให้สัตว์ต่อสู้กัน
2. ไฟโป๊กเกอร์ หรือไฟแพ
3. บิลเลียด
4. การจัดให้มีการแถมพกหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใดๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ

ค. การพนันต่อไปนี้ ให้ออกใบอนุญาตได้เมื่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยสั่งอนุมัติแล้ว

1. แข่งเรือพุง หรือแข่งเรือล้อ
2. ชี่รูป
3. โยนห่วง
4. โยนสตางค์หรือวัตถุใดๆ ลงในภาชนะต่างๆ
5. ตกเบ็ด
6. จับสลากโดยวิธีใดๆ
7. ยิงเป้า
8. ป่าหน้าคน ป่าสัตว์ หรือสิ่งใดๆ
9. เต้าข้ามด่าน
10. หมากแกว
11. หมากหัวแดง
12. บิงโก

13. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์  
 อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

14. แข่งม้าหรือแข่งสัตว์อื่น ซึ่งมีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบูกเมกิง รวมอยู่ด้วย

15. วิ่งวัวคน ซึ่งมีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบูกเมกิง รวมอยู่ด้วย

16. โตเตโลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

17. สวีป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

18. บูกเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

19. ชายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัด  
 ให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น

20. ฟุตบอลโต๊ะ

21. เครื่องเล่นที่ใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่น โดย  
 วิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะ  
 โดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ หรือไม่ก็ตาม

### 3.1.1.3 การเล่นที่ให้รางวัล<sup>๘</sup>

การเล่นที่ให้รางวัลมีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรคสี่ ว่า  
 “การเล่นหมายเลข 5 ถึง หมายเลข 15 ในบัญชี ข. หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่น  
 อื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ นั้น จะให้รางวัลตีราคาเป็นเงินไม่ได้  
 และห้ามมิให้ผู้ได้รับรางวัลที่ไปไปแล้วกลับคืน หรือรับซื้อหรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในสถานงานหรือ  
 การเล่น หรือบริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น”

นอกจากนี้การเล่นที่ให้รางวัลยังได้มีการบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478  
 มาตรา 8 ว่า “ การจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใดๆ ในการประกอบกิจการ  
 ค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้”

<sup>๘</sup> สมพร พรหมนิตาธร.คู่มือกฎหมายการพนัน. หน้า 58-60

การเล่นที่ให้รางวัลจึงสามารถแยกพิจารณาได้ 2 ประการ คือ 1.การเล่นหมายเลข 5 ถึง 15 แห่งบัญชี ข. และ 2. การจัดให้มีการแถมพกหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค

### 1. การเล่นหมายเลข 5 ถึง 15 แห่งบัญชี ข.

การเล่นหมายเลข 5 ถึง 15 แห่งบัญชี ข. ได้แก่ การซื้อรูป โยนห่วง โยนสตางค์หรือวัตถุใดๆ ลงในภาชนะต่างๆ ตกเบ็ด จับสลากโดยวิธีใดๆ ยิงเป้า ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใดๆ เต่าข้ามแดน หมากแกว หมากหัวแดง บิงโก จะเห็นได้ว่าการเล่นเหล่านี้ มีลักษณะเป็นการเสี่ยงโชคเพื่อรับรางวัล โดยผู้เล่นมิได้ตั้งใจพนันขึ้นต่อเพื่อเอาแพ้ชนะกันเหมือนอย่างการพนันทั่วไป กฎหมายจึงกำหนดไว้เป็นพิเศษ ดังนี้

ก. ผู้จัดให้มีการเล่นหรือผู้เล่นจะให้รางวัลตีราคาเป็นเงินไม่ได้ หมายความว่า จะให้รางวัลแก่ผู้เล่นเป็นเงินไม่ได้ และรางวัลที่ให้นั้นจะกำหนดค่าหรือราคาให้มากน้อยตามค่าของเงินก็มีได้ เช่น เล่นโยนห่วง ตามบัญชี ข. หมายเลข 6 ถ้าผู้เล่นซื้อห่วงจากผู้จัดให้มีการเล่น 5 บาท แต่โยนเข้าแป้นใต้ของบนแป้นราคาแค่ 2 บาท ดังนี้ ผู้เล่นโยนห่วงจะตีราคาของเป็นเงินแล้วอ้างว่าขาดทุนเพราะซื้อห่วง 5 บาท แต่โยนได้ของราคาเพียง 2 บาทไม่ได้ หรือการจับสลากในบัญชี ข. หมายเลข 9 ก็เช่นเดียวกัน ผู้เล่นที่จับสลากได้ของรางวัลมีมูลค่าไม่เท่ากัน จะมาต่อว่ากันเองว่าคนนั้นได้ของแพง คนนี้ได้ของถูก ไม่เสมอภาคกันนั้นมิได้ เพราะถ้ายอมให้ตีราคาของรางวัลเป็นเงินได้ จะทำให้เกิดการโต้เถียงกัน กฎหมายจึงบัญญัติห้ามไว้

นอกจากนี้การที่กฎหมายบัญญัติว่า "จะให้รางวัลตีราคาเป็นเงินไม่ได้" นั้น ยังเป็นการจำกัดหน้าที่ของผู้จัดให้มีการเล่นไว้ด้วยว่า จะต้องให้รางวัลแก่ผู้เล่นเป็นสิ่งของเท่านั้น ถ้าหาสิ่งของรางวัลที่ตกลงกันไว้ให้แก่ผู้เล่นไม่ได้ ผู้จัดให้มีการเล่นจะเปลี่ยนของรางวัลเป็นเงินในมูลค่าเท่ากัน ให้แก่ผู้เล่นมิได้ เพราะเป็นการผิดวัตถุประสงค์ของการเล่น และเป็นการต้องห้ามตามกฎหมายด้วย เช่น เล่นจับสลากสิ่งของกัน พอผู้เล่นคนหนึ่งจับสลากได้ของสิ่งหนึ่งแต่ตอนไปรับมอบของรางวัลๆ นั้นเกิดสูญหายไปเสีย ดังนี้ผู้จัดให้มีการเล่นต้องหาของใหม่อย่างเดียวกันมาให้เป็นรางวัลแก่ผู้เล่น จะขอใช้ของรางวัลเป็นเงินไม่ได้

ข. ห้ามมิให้ผู้ได้รับรางวัลที่ได้ให้ไปแล้วกลับคืน หรือรับซื้อหรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในสถานงานหรือการเล่น หรือบริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น

การห้ามมิให้รับรางวัลที่ได้ให้ไปแล้วกลับคืน เป็นการห้ามผู้จัดให้มีการเล่นโดยตรง มิให้รับคืนรางวัลจากผู้เล่น อันเป็นการห้ามเพื่อให้สอดคล้องกับการห้ามมิให้ตีราคารางวัลเป็นเงิน เช่นผู้เล่นคนหนึ่งได้รับรางวัลของสิ่งหนึ่งไปแล้วเกิดไม่พอใจ จึงคืนรางวัลนั้นให้ผู้จัดให้มีการเล่น แล้วเปลี่ยนเป็นรับเงินแทนมิได้

การห้ามรับซื้อหรือรับแลกเปลี่ยนรางวัลก็เช่นเดียวกัน แต่เป็นการห้ามทุกๆ คน ทุกๆ ฝ่าย คือผู้จัดให้มีการเล่น ก็ต้องห้ามมิให้รับซื้อรางวัล ผู้เล่นด้วยกันก็ต้องห้ามมิให้แลกเปลี่ยนรางวัลกัน คนที่ดูการเล่นก็ต้องห้ามมิให้รับซื้อหรือรับแลกเปลี่ยนรางวัลจากผู้เล่น

ทั้งนี้ การให้เงินแทนรางวัลก็ดี การรับคืนรางวัลที่ได้ให้ไปแล้วก็ดี การรับซื้อหรือรับแลกเปลี่ยนรางวัลก็ดี ถ้าได้กระทำกันนอกสถานงาน หรือนอกวงเล่นหรือในบริเวณที่ไม่ต่อเนื่องกับสถานงานหรือวงเล่น หรือในเวลาที่ไม่เลิกงาน หรือการเล่นแล้ว ดั่งนี้ย่อมไม่ต้องห้าม

## 2 การจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 8 กำหนดให้การจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใดในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้

ในการขออนุญาตนั้น กฎกระทรวงฉบับที่ 44 พ.ศ.2548 ว่าด้วยการอนุญาตให้จัดให้มีการเล่นแถมพหุหรือรางวัลในการเสี่ยงโชคโดยวิธีใดๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ได้กำหนดให้ผู้ขออนุญาตทำคำขอตามแบบทำกฎกระทรวง และในคำขอนั้นได้ระบุเงื่อนไขที่สำคัญไว้ในข้อ 4 ว่า "การจัดให้มีการแถมพหุหรือให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชคเพื่อกิจการค้าหรืออาชีพนั้น สินค้าที่จำหน่ายต้องเป็นไปตามราคาในท้องตลาดและผู้ซื้อแม้ว่าจะไม่ได้รับรางวัลในการเสี่ยง ก็ต้องได้รับสิ่งของตามราคาที่ซื้อไปเสมอ"

### 3.1.1.4. การเล่นอื่นใดตามมาตรา 4 ทวิ

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 มาตรา 4 ทวิ ได้บัญญัติไว้ว่า "ในการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวในมาตรา 4 จะพนันกันหรือจะจัดให้มีเพื่อให้พนันกันโดยเฉพาะการเล่นที่ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง

คำว่า "การเล่น" ในวรรคก่อน ให้ความหมายรวมถึงการทายและการทำนายด้วย"

การเล่นตามมาตรา 4 ทวิ จึงเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎหมาย หรือกฎกระทรวงระบุชื่อไว้ เล่นอย่างไร พนันกันโดยวิธีใด จึงเป็นข้อเท็จจริงที่จะต้องบรรยายไปในฟ้องให้ศาลและจำเลยเข้าใจถ้าโจทก์กล่าวในฟ้องว่าจำเลยเล่นการพนันชนิดอื่นเป็นการเล่นนอกจากที่กล่าวในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และไม่ใช้การเล่นที่ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง โดยมีได้บรรยายว่าเล่นกันอย่างไร พนันกันด้วยวิธีใด จึงเป็นฟ้องที่ไม่พอให้จำเลยเข้าใจข้อหาได้ดี ไม่ชอบด้วยประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา มาตรา 185 (5) ต้องยกฟ้อง<sup>9</sup> ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ การเล่น "ดวด" (เป็นการเล่นการพนันชนิดหนึ่งของมอญ) มีระบุเอาไว้ในบัญชี ข. หมายเลข 22 ของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 แต่การเล่น "สกา" (เป็นชื่อการเล่นพนันชนิดหนึ่งของอินเดีย) ไม่มีการระบุเอาไว้ในทุกบัญชีของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 จึงเป็นหน้าที่ของโจทก์ต้องบรรยายข้อเท็จจริงให้ปรากฏว่ามีการเล่นพนันกันอย่างไร และพนันกันด้วยวิธีใด เพื่อยืนยันว่าการเล่น "สกา" เป็นความผิดการพนันประเภทหนึ่ง โดยถือว่าเป็นการเล่นอื่นใด ตามมาตรา 4 ทวิ ดังนั้น ถ้าโจทก์ฟ้องว่าเล่นพนัน"ดวด" แต่ทางพิจารณาได้ความว่าเล่นพนัน "สกา" ศาลก็จะลงโทษจำเลยไม่ได้<sup>10</sup>

### 3.1.2 บุคคลผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำความผิด

บุคคลผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำความผิด ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ผู้เล่นและผู้จัดให้มีการเล่น

<sup>9</sup>คำพิพากษาฎีกาที่ 242/2493

<sup>10</sup>คำพิพากษาฎีกาที่ 237/2513

### 3.1.2.1 ผู้เล่น

ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 6 บัญญัติว่า "ผู้ใดที่อยู่ในวงเล่นอันขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือขัดต่อข้อความในกฎกระทรวง หรือใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้นั้นเล่นด้วย เว้นแต่ผู้ซึ่งเพียงแต่ดูการเล่นในงานรื่นเริงสาธารณะ หรือในงานนักขัตฤกษ์ หรือในที่สาธารณสถาน"

จากบทบัญญัติของกฎหมายดังกล่าว ผู้เล่น จึงหมายถึง ผู้ที่อยู่ในวงเล่นการพนัน ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นการพนันนั่นเอง หรือผู้ดูการเล่น ส่วนวงเล่นการพนันนั้น หมายถึง พื้นที่ที่ผู้เล่นการพนันห้อมล้อมอยู่ ในวงเล่นมีเครื่องมือเล่นการพนัน สิ้นพนันพร้อมสำหรับเล่นพนัน แต่ในบางกรณีวงเล่นอาจไม่อยู่ในที่ห้อมล้อมของผู้เล่นก็ได้ เช่น เล่นพนันสลากกินรวบ ไม่ต้องมีวงเล่นเป็นรูปเป็นร่าง การแข่งม้า ไม่มีวงเล่นเป็นรูปเป็นร่าง แต่การกระทำและความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดให้มีการเล่นกับผู้เล่นนั้นคือวงเล่น<sup>11</sup>

ปัญหาว่าผู้ที่อยู่ในวงเล่นคนใดเป็นผู้พนันบ้าง เป็นข้อพิสูจน์ได้ยาก ตามมาตรา 6 จึงให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้ที่อยู่ในวงเล่นเป็นผู้เล่นแต่การที่ศาลจะใช้ข้อสันนิษฐานอันนี้ เพื่อปรับบทลงโทษจำเลยนั้นศาลจะต้องสืบข้อเท็จจริง ซึ่งอาจได้จากคำรับของจำเลยว่า จำเลยอยู่ในวงเล่นการพนันนั้นด้วย เมื่อศาลฟังข้อเท็จจริงว่าจำเลยอยู่ในวงเล่นการพนันแล้ว ก็เข้าข้อสันนิษฐานตามมาตรา 6 ว่าเป็นผู้เล่นด้วย เป็นหน้าที่ของจำเลยจะต้องนำสืบหักล้างต่อไปว่าถึงอยู่ในวงเล่น ก็ไม่ได้เล่นการพนันกับเขาด้วย<sup>12</sup> เช่น โจทก์ฟ้องว่าจำเลยเล่นไพ่เอาทรัพย์กัน จำเลยรับว่าจำเลยเล่นไพ่ แต่ไม่ได้พนันเอาทรัพย์กัน และกล่าวต่อไปว่าเล่นเพื่อแบ่งปลาที่ไปจับมาด้วยกัน เมื่อโจทก์จำเลยไม่สืบพยาน ก็ต้องสันนิษฐานว่าจำเลยเล่นการพนันเอาทรัพย์กัน<sup>13</sup>

<sup>11</sup>สมพร พรหมนิตาธร. คู่มือกฎหมายการพนัน. หน้า 85.

<sup>12</sup>คำพิพากษาฎีกาที่ 708/2503.

<sup>13</sup>คำพิพากษาฎีกาที่ 672/2490.

วงเล่นการพนัน กับสถานที่เล่นการพนันนั้นต่างกัน สถานที่เล่นการพนัน เป็นองค์ประกอบที่จะใช้วินิจฉัยว่าผู้ใดอยู่ในวงเล่นพนันหรือไม่ แม้จะอยู่ในสถานที่ที่มีการเล่นพนันแต่ไม่ได้อยู่ในวงเล่นพนันก็ไม่ต้องสันนิษฐานว่าเป็นผู้เล่น มีกรณีตัวอย่าง คือ จำเลยถูกจับในห้องที่มีการเล่นการพนันกัน โดยในห้องดังกล่าวมีการตั้งวงเล่นพนันไว้สามวง จำเลยเพียงแต่คอยบริการน้ำให้นักพนันดื่มกินเท่านั้น เมื่อตำรวจเข้าไปจับก็จับตัวจำเลยมาพร้อมกับนักพนันอื่นด้วย จำเลยต่อสู้ว่าตนอยู่ในห้องที่เล่นการพนัน แต่ไม่ได้อยู่ในวงเล่นพนัน วงใดวงหนึ่งในสามวงนั้น จะใช้ข้อสันนิษฐานตามมาตรา 6 มาถือว่าตนเป็นผู้เล่นพนันไม่ได้ ในที่สุดศาลฎีกาตัดสินว่า ห้องที่เล่นการพนันต่างกับวงเล่นการพนัน ห้องที่ใช้เล่นการพนันจึงไม่เข้าข้อสันนิษฐานของกฎหมายว่าเล่นด้วย จำเลยจึงไม่ต้องถูกสันนิษฐานว่าเป็นผู้เล่น<sup>14</sup> อีกกรณีหนึ่ง ขณะที่เจ้าพนักงานเข้าทำการจับกุมผู้ลักลอบเล่นการพนันที่บ้านหลังหนึ่ง จำเลยยืนอยู่คนเดียวที่ชานเรือนของบ้านหลังดังกล่าว ห่างจากวงเล่นประมาณ 5 วา จึงฟังไม่ได้ว่าจำเลยอยู่ในวงเล่น แม้จำเลยจะอยู่ในบริเวณอาคารหลังเดียวกับที่มีการเล่นก็ตาม<sup>15</sup>

ข้อสันนิษฐานตามมาตรา 6 นี้ไม่ใช่ข้อสันนิษฐานเด็ดขาด เพราะกฎหมายเปิดโอกาสให้น่าสืบหากล้างได้ และยังมีข้อยกเว้นของข้อ สันนิษฐานไว้ตามมาตรา 6 ตอนท้ายที่บัญญัติว่า “เว้นแต่ผู้ซึ่งเพียงดูการเล่นในงานรื่นเริงสาธารณะ หรือในงานนักขัตฤกษ์ หรือในที่สาธารณะสถาน” เหตุที่ยกเว้นดังกล่าวไว้เนื่องจาก สถานที่ทั้งสามแห่ง ประชาชนทั่วไป สามารถผ่านไปผ่านมาได้ คงไม่มีผู้ใดตั้งใจมาเล่นพนันโดยเฉพาะ แม้ว่าบริเวณดังกล่าวจะมีการเล่นพนันกันอยู่แล้วก็ตาม เช่น สถานที่เกิดเหตุเป็นร้านกาแฟ ประชาชนมีความชอบธรรมที่จะเข้าไปได้ จึงเป็นที่สาธารณะสถาน จึงสันนิษฐานว่าจำเลยเป็นผู้เล่นไม่ได้<sup>16</sup>

### 3.1.2.2 ผู้จัดให้มีการเล่น

ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 5 บัญญัติว่า “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติยอมพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า ผู้นั้นจัดให้มีขึ้นเพื่อ

<sup>14</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1008/2487.

<sup>15</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 114/2506

<sup>16</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1734/2516



นำมาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน และผู้ใดเข้าเล่นอยู่ด้วยก็ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า ผู้นั้นพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น"

ผู้จัดให้มีการเล่น จะถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เจ้าสำนัก หรือเจ้ามือ และยังหมายความรวมถึงผู้ทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณา ชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนัน เช่น เจ้าของบ้านรู้เห็นเป็นใจให้มีการจัดให้มีการเล่นไฮโลไว้ขึ้นในบ้าน โดยมีการเรียกเก็บค่าตั้ง แม้มิได้มีการจัดให้มีการเล่นขึ้นเองโดยตรง ก็ถือว่าจัดขึ้นโดยทางอ้อม<sup>17</sup> หรือแม้แต่ผู้จัดให้มีการแถมพหหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ก็รวมอยู่ในความหมายเดียวกัน และองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดให้มีการเล่นจะต้องมีเจตนา ถ้าจำเลยเป็นเจ้าของบ้าน ขณะเกิดเหตุจำเลยนอนเป็นไขอยู่ชั้นบน ไม่ได้ลงมาเกี่ยวข้องในการเล่นยังถือไม่ได้ว่าจำเลยเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน<sup>18</sup> นอกจากนี้ ผู้จัดให้มีการเล่นมีหน้าที่นำสืบหักล้างข้อสันนิษฐานว่า "จัดให้มีขึ้นเพื่อประโยชน์แห่งตน" และอีกข้อหนึ่งว่า "พนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น" ถ้าผู้จัดให้มีการเล่นหรือเจ้ามือ กับผู้เล่นถูกฟ้องเป็นคดีเดียวกัน ผู้จัดให้มีการเล่นจะต้องนำสืบหักล้างข้อสันนิษฐานทั้งข้อแรกและข้อหลัง ส่วนผู้เล่นนำสืบหักล้างเฉพาะข้อหลัง และเมื่อเป็นผู้จัดให้มีการเล่นแล้ว จะไม่เป็นผู้สนับสนุนการกระทำความผิดอีกเนื่องจากถือว่ามีการบัญญัติความผิดไว้โดยเฉพาะแล้ว<sup>19</sup>

ในกรณีที่ได้รับอนุญาตแล้ว ผู้จัดให้มีการเล่นพนันซึ่งได้รับอนุญาตแล้ว จะผิดแต่เฉพาะกรณี que เล่นพลิกแพลง ส่วนการเล่นผิดกฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาตก็ดี คงมีผิดเฉพาะผู้เข้าเล่นหรือเข้าพนันเท่านั้น ผู้จัดให้มีการเล่นหาผิดด้วยไม่<sup>20</sup>

<sup>17</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 1607/2522

<sup>18</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 861/2493

<sup>19</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 394/2502

<sup>20</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 563/2490

### 3.1.3 ทรัพย์สินพนัน และเครื่องมือเล่นพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ได้บัญญัติเกี่ยวกับทรัพย์สินพนัน เครื่องมือเล่นพนัน และการริบทรัพย์สินดังกล่าวไว้ ในมาตรา 10 ดังนี้

" มาตรา 10 ทรัพย์สินพนันซึ่งจับได้ในวงการเล่นอันขัดต่อบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือขัดต่อข้อความในกฎกระทรวงหรือใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้ให้ริบเสียทั้งสิ้น เว้นแต่ทรัพย์สินซึ่งมิได้เอาออกพนัน

เครื่องมือที่ใช้ในการเล่นนั้น ให้ศาลมีอำนาจริบได้ตามกฎหมายลักษณะอาญา

ประกาศหรือเอกสารอย่างใด ๆ อันมุ่งหมายให้เป็นการชักชวนผู้อื่นให้เข้าเล่นดังกล่าวไว้ในมาตรา 9 วรรคสองนั้น ตำรวจหรือกรมการอำเภอจะยึดและทำลายเสียก็ได้ ถ้าประกาศหรือเอกสารนั้นส่งไปทางไปรษณีย์ถึงผู้รับที่อยู่ในราชอาณาจักร เจ้าพนักงานไปรษณีย์จะยึดประกาศหรือเอกสารนั้นไว้ก็ได้ แต่เจ้าพนักงานไปรษณีย์ต้องแจ้งให้ผู้รับทราบ ถ้าผู้รับมีข้อโต้แย้งว่าประกาศหรือเอกสารนั้นมิได้เกี่ยวแก่การพนัน ผู้รับจะนำคดีไปฟ้องศาลภายในกำหนด 1 เดือน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งความจากเจ้าพนักงานไปรษณีย์ก็ได้ ถ้าผู้รับมิได้นำคดีไปฟ้องศาลก็ดี หรือเมื่อศาลสั่งยื่นการยึดนั้นก็ดี เจ้าพนักงานไปรษณีย์มีอำนาจทำลายประกาศหรือเอกสารที่ยึดไว้นั้นได้

แต่เจ้าพนักงานไปรษณีย์จะเปิดซองหรือห่อออกดู โดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรานี้ไม่ได้ เว้นแต่จะมีเครื่องหมายภายนอกแสดงว่า ในซองหรือในห่อนั้นมีสิ่งที่จะต้องริบและทำลายตามพระราชบัญญัตินี้"

จากบทบัญญัติแห่งมาตรา 10 ดังกล่าวข้างต้น สามารถแบ่งแยกประเภทของทรัพย์สินที่ศาลจะสั่งริบได้ 2 ประการ คือ 1. ทรัพย์สินที่ใช้เป็นวัตถุแห่งการแพ้ชนะพนัน และ 2. ทรัพย์สินที่ใช้เป็นเครื่องมือเล่นพนัน

#### 3.1.3.1. ทรัพย์สินที่ใช้เป็นวัตถุแห่งการแพ้ชนะพนัน

ในที่นี้ ได้แก่ ตัวเงินหรือของรางวัลที่เป็นวัตถุแห่งการแพ้ชนะในการเล่นพนัน ต้องมีการตกลงที่จ่ายให้กันเมื่อเกิดการแพ้ชนะกัน และต้องมีลักษณะเป็นทรัพย์สินตามกฎหมาย กล่าวคือต้องมีราคา

และอาจถือเอาได้ เช่น สายยางหรือยางรัดของ แม้จะเป็นทรัพย์สินตามความหมายของประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 199 แต่ก็ยังเป็นสายยางหรือยางรัดของที่ใช้แล้ว เจ้าของได้สละสิทธิ์ที่มีได้หวงแหนเก็บไว้ใช้อีกต่อไป ไม่ใช่สายยางหรือยางรัดที่จำเลยซื้อมาสำหรับใช้เป็นสินพนันโดยตรง จำเลยเพียงแต่เก็บเอาทรัพย์สินที่มีมูลค่าน้อยและเจ้าของทิ้งแล้วเช่นนี้มาใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นเพื่อให้รู้ใครแพ้ใครชนะเท่านั้น ยังไม่พอถือว่าเป็นสินพนัน จึงยังถือไม่ได้ว่าการเล่นของจำเลยเป็นการเล่นพนันเอาทรัพย์สินแก่กัน<sup>21</sup>

นอกจากนี้ยังรวมถึงเงินหรือรางวัลที่ชนะเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้าทำการจับกุมได้ แต่ยังไม่ได้ออกพนันกัน เช่นเงินในกระเป๋าที่ผู้เล่นพกมาสำหรับใช้เล่นพนัน หรือเงินกองกลางที่ผู้เล่นเอาวางไว้หน้าเจ้ามือ ใครชนะก็ได้เป็นเจ้าของไป หรือของรางวัลที่วางไว้สำหรับผู้จับสลากได้<sup>22</sup> เป็นต้น

การริบทรัพย์สินที่ใช้เป็นวัตถุแห่งการแพ้ชนะพนันดังกล่าวนี้ กฎหมายให้ศาลสั่งริบเสียทั้งสิ้น อันเป็นการริบทรัพย์สินโดยเด็ดขาด กล่าวคือ ไม่ต้องพิจารณาว่าทรัพย์สินดังกล่าวจะเป็นของผู้อื่น ซึ่งได้รู้เห็นเป็นใจด้วยในการเล่นการพนันนั้นหรือไม่ แม้ผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินที่ถูกริบดังกล่าว จะมีได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันก็ไม่อาจขอคืนของกลางที่ถูกศาลสั่งริบได้ เช่น จำเลยขอยืมสร้อยคอทองคำของนาย ก. มาเล่นพนัน จำเลยแพ้พนันต้องให้สร้อยเส้นดังกล่าวแก่ผู้ชนะไป แม้จำเลยยังไม่ได้ให้แก่ผู้ชนะ ถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจับได้เสียก่อน สร้อยเส้นดังกล่าวก็ต้องถูกศาลสั่งริบโดยถือว่าเป็นทรัพย์สินที่ใช้เป็นวัตถุแห่งการแพ้ชนะพนัน ไม่ต้องคำนึงถึงว่าเป็นทรัพย์สินของใคร แม้จะเป็นของนาย ก. ซึ่งมิได้รู้เห็นเป็นใจด้วยในการเล่นพนัน นาย ก. ก็ขอคืนทรัพย์สินดังกล่าวไม่ได้<sup>23</sup> แต่อย่างไรก็ตาม นาย ก. เจ้าของที่แท้จริงก็มีสิทธิฟ้องคดีแพ่งให้จำเลยชดใช้ได้

<sup>21</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 2473/2515

<sup>22</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 1542/2508

<sup>23</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 2542/2508

### 3.1.3.2. ทรัพย์สินที่ใช้เป็นเครื่องมือเล่นพนัน

ในที่นี้ ได้แก่ อุปกรณ์ สิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้ในการเล่นการพนัน หรือเพื่อให้การพนันนั้น เล่นได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งกฎหมายกำหนดให้ทำการริบทรัพย์สินประเภทดังกล่าวได้ตามหลักกฎหมายอาญา ซึ่งหมายความว่า ศาลสามารถใช้ดุลพินิจในการสั่งริบหรือไม่ก็ได้

ในการสั่งริบทรัพย์สินดังกล่าว จะต้องพิจารณาว่า ทรัพย์สินดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเล่นการพนันหรือไม่ ซึ่งเครื่องมือบางอย่างอาจใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ คือใช้เล่นการพนันก็ได้ และใช้ประโยชน์อย่างอื่นก็ได้พร้อมๆกัน เช่น ตะเกียงที่ให้แสงสว่างในการเล่นการพนันโดยผิดกฎหมาย ถ้าโจทก์ฟ้องขอให้ศาลริบ แต่ไม่ปรากฏว่าจำเลยได้นำตะเกียงมาใช้เป็นเครื่องอุปกรณ์แก่การเล่นเป็นพิเศษอย่างไรแล้ว ศาลก็จะริบตะเกียงนั้นไม่ได้<sup>24</sup> แต่ถ้าปรากฏว่าสิ่งนั้นจำเป็นสำหรับการเล่นการพนันศาลก็อาจสั่งให้ริบได้ เช่น เสื่อ ถ้าใช้ปูรองเล่นพนันบนสนามหญ้า อาจเห็นได้ว่าจำเป็นสำหรับการเล่น เพราะถ้าไม่ใช้เสื่อปูรองเล่นก็เล่นไม่ได้ ศาลก็อาจสั่งริบเสื่อนั้นฐานที่เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดได้<sup>25</sup>

ทรัพย์สินบางอย่างสร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อใช้เล่นการพนันโดยเฉพาะ เช่น ลูกเต๋า ไพ่ ศาลก็สามารถสั่งริบได้ นอกจากนี้เครื่องสล็อตแมชชีน ก็ถือได้ว่าสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเล่นการพนันโดยเฉพาะจึงเป็นทรัพย์สินที่ควรริบ<sup>26</sup> ส่วนตู้เครื่องเล่นตู้โตที่มีการยิงสิ่งของ มีเครื่องหมายนับแต้ม แต่ไม่มีตัวเลขปรากฏในขณะที่เล่น และไม่ปรากฏว่าเครื่องเล่นดังกล่าวตามปกติได้ใช้ในการเล่นการพนันที่ใช้ไฟฟ้าจักรกลแล้วนับแต้ม หรือเครื่องหมายต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นเป็นการแพ้ชนะ เช่น การเล่นอย่างอื่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. แต่เป็นเครื่องเล่นที่จัดให้เด็กเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน และฝึกไหวพริบของเด็ก ตู้เครื่องเล่นของกลางทั้งหมดย่อมไม่ใช่เครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกลตามบัญชี ข. อันดับ 28 ท้ายพระราชบัญญัติการพนันพ.ศ.2478<sup>27</sup> หรือเครื่องรับโทรทัศน์เป็นเครื่องรับภาพขมวดยจาก

<sup>24</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 720/2489

<sup>25</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 1238/2517

<sup>26</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 1877/2515

<sup>27</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 2386-2387/2519

สถานีโทรทัศน์ผู้ดูโทรทัศน์ทำพนันการชกมวย ไม่ทำให้เครื่องรับโทรทัศน์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพนันชกมวยตามความหมายแห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 โดยแท้จริง ศาลไม่รับเครื่องรับโทรทัศน์<sup>28</sup>

นอกจากการรับโดยศาลแล้ว ยังมีทรัพย์สินอีกประเภทหนึ่งที่ให้เจ้าพนักงานมีอำนาจดำเนินการยึดหรือทำลายเสียได้ ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 10 วรรค 3 คือ ประกาศหรือเอกสารที่มุ่งหมายเป็นการชักชวนให้เล่นการพนัน ซึ่งเจ้าพนักงานที่มีอำนาจดำเนินการในที่นี้ คือ ตำรวจหรือกรมการอำเภอ และถ้าประกาศหรือเอกสารนั้นส่งทางไปรษณีย์ถึงผู้รับที่อยู่ในราชอาณาจักร เจ้าพนักงานไปรษณีย์จะยึดเอกสารหรือประกาศนั้นไว้ก็ได้ แต่ต้องแจ้งให้ผู้รับทราบ ถ้าผู้รับโต้แย้งผู้รับต้องนำคดีไปฟ้องศาลภายใน 1 เดือนนับแต่วันรับแจ้ง ถ้าไม่นำคดีไปฟ้อง หรือศาลสั่งยืนยันการยึดเจ้าพนักงานไปรษณีย์มีอำนาจทำลายประกาศหรือเอกสารที่ยึดไว้แล้วได้

### 3.1.4 บทกำหนดโทษ

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นพระราชบัญญัติที่มีโทษทางอาญาฉบับหนึ่ง โดยมีการกำหนดโทษไว้เพื่อเป็นมาตรการลงโทษผู้กระทำความผิด แต่การลงโทษตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 นั้น มีความแตกต่างจากการลงโทษทางอาญาทั่วไป อันเนื่องมาจากกฎหมายบัญญัติประเภทของการพนันไว้เป็นประเภทที่ห้ามเด็ดขาด ตามบัญญัติ ก. และประเภทที่อนุญาตให้เล่นได้ ซึ่งระบุเอาไว้ในบัญญัติ ข. หรือที่มีลักษณะคล้ายกันกับบัญญัติ ก.และบัญญัติ ข. หรือที่กฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ จึงมีวิธีการลงโทษที่แตกต่างกันออกไป

โทษที่จะลงแก่ผู้กระทำความผิดตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 นั้น แบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1.โทษเรียกใบอนุญาตคืน ตามมาตรา 11 และ 2. โทษทางอาญา ตามมาตรา 9 ตรี มาตรา 12 มาตรา 13 และมาตรา 14

<sup>28</sup>คำพิพากษาฎีกาที่ 2446/2521

### 3.1.4.1. การเรียกคืนใบอนุญาต

กรณีที่ได้รับอนุญาตกระทำการผิดกฎหมาย กฎกระทรวง หรือ ผิดเงื่อนไขตามใบอนุญาต เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตมีสิทธิเรียกคืนใบอนุญาตได้ ทั้งนี้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 11 ซึ่งบัญญัติว่า “เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตมีสิทธิจะเรียกใบอนุญาตคืนเมื่อมีเหตุสมควรเชื่อว่า ผู้ได้รับใบอนุญาตกระทำการละเมิดพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวง หรือใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้”

### 3.1.4.2. โทษทางอาญา

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 มีการลงโทษทางอาญาอยู่ 3 ระดับ คือ จำคุก ปรับ และ ริบทรัพย์สิน ตามที่บัญญัติไว้ใน มาตรา 9 ตรี มาตรา 12 มาตรา 13 และมาตรา 14 ดังต่อไปนี้

“มาตรา 9 ตรี ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 9 ทวิ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 12 ผู้ใดจัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณา หรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่น ซึ่งมีได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง หรือผู้ใดเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นอันขัดต่อบทบัญญัตินี้ หรือ กฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาต ผู้นั้นมีความผิด ต่อไปนี้

1. ถ้าเป็นความผิดในการเล่นตามบัญชี ก. หมายเลข 1 ถึงหมายเลข 16 หรือการเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข 16 เฉพาะ สลากกินรวบ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนี้ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไปจนถึง 3 ปี และปรับตั้งแต่ 500 บาทขึ้นไป จนถึง 5,000 บาท ด้วยอีกโทษหนึ่ง เว้นแต่ผู้เข้าเล่นหรือเข้าพนันที่เรียกว่าลูกค้า ให้จำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

2. ถ้าเป็นความผิดในการเล่นอื่นใดตามพระราชบัญญัตินี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เว้นแต่ความผิดตามมาตรา 4 ทวิ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 13 ผู้ใดฝ่าฝืนบทบัญญัติมาตรา 4 อันว่าด้วยการรับกลับคืนหรือรับซื้อ หรือ แลกเปลี่ยนรางวัลนั้น มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 500 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 14 ผู้ใดฝ่าฝืนบทบัญญัติมาตรา 8 มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50 บาทขึ้นไปจนถึง 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ"

ส่วนโทษริบทรัพย์สินได้บัญญัติไว้ในในส่วนที่เกี่ยวกับทรัพย์สินพนันและเครื่องมือเล่นพนัน ตาม มาตรา 10 แล้ว<sup>29</sup>

จากบทบัญญัติดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าเป็นการบัญญัติโทษทางอาญาต่อผู้กระทำความผิดไว้ แต่เนื่องจากความผิดดังกล่าวมีการกำหนดโทษเพียงเล็กน้อย ดังนั้น ในบางกรณี เมื่อเป็นคดีความขึ้น คดีอาจถึงที่สุดเพียงศาลชั้นต้นหรือศาลอุทธรณ์เท่านั้น และโทษจำคุกในบางกรณีศาลก็อาจสั่งให้มีการรอกการลงโทษตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 56<sup>30</sup> ได้

<sup>29</sup> ดูรายละเอียดในข้อ 3.1.3

<sup>30</sup>ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 56 วรรคแรก บัญญัติว่า ผู้ใดกระทำความผิดซึ่งมีโทษจำคุก และในคดีนั้นศาลจะลงโทษจำคุกไม่เกินสามปี ถ้าไม่ปรากฏว่าผู้นั้นได้รับโทษจำคุกมาก่อน หรือ ปรากฏว่าได้รับโทษจำคุกมาก่อน แต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ เมื่อศาลได้คำนึงถึงอายุ ประวัติ ความประพฤติ สติปัญญา การศึกษาอบรม สุขภาพ ภาวะแห่งจิต นิสัย อาชีพ และสิ่งแวดล้อมของผู้นั้น หรือสภาพความผิด หรือเหตุอันควรปราณีแล้ว เห็นเป็นการสมควร ศาลจะพิพากษาว่าผู้นั้นมีความผิดแต่รอกการกำหนดโทษไว้ หรือกำหนดโทษแต่รอกการลงโทษไว้แล้วปล่อยตัวไปเพื่อให้โอกาสผู้นั้นกลับตัวภายในระยะเวลาที่ศาลจะได้กำหนดแต่ต้องไม่เกินห้าปีนับแต่วันที่ศาลพิพากษา โดยจะกำหนดเงื่อนไขเพื่อคุ้มครองความประพฤติของผู้นั้นด้วยหรือไม่ก็ได้

### 3.2 กฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของต่างประเทศ

เมื่อประเทศไทยไม่มีกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะ จึงจำเป็นต้องศึกษากฎหมายของต่างประเทศ โดยประเทศที่จะนำมาศึกษา คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และอังกฤษ ซึ่งประเทศเหล่านี้เป็นประเทศที่มีวิวัฒนาการด้านการพนันมาอย่างยาวนาน และเป็นประเทศชั้นนำด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ประเทศเหล่านี้ก็ประสบปัญหาในการจัดการกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกับประเทศไทย จึงสมควรที่จะศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของทั้ง 3 ประเทศ เพื่อเป็นกำหนดเป็นมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของประเทศไทยต่อไป

#### 3.2.1 ประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีพัฒนาการด้านการพนันอย่างยาวนาน โดยได้มีการคิดค้นเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการเล่นการพนัน เช่น โปกเกอร์ ซึ่งรัฐต่างๆ ยกเว้นมลรัฐฮาวาย และมลรัฐยูทาห์ จะมีการพนันที่ถูกกฎหมาย อย่างน้อย 1 ชนิด ก่อนหน้าปี ค.ศ. 1989 คาสิโนขนาดใหญ่ถูกกฎหมายมีเฉพาะ 2 มลรัฐ คือในมลรัฐเนวาดา และมลรัฐนิวเจอร์ซีย์ แต่ปัจจุบันมีคาสิโนถูกกฎหมายเพิ่มขึ้นอีกใน 24 มลรัฐทั่วประเทศ นอกจากนี้อีกราว 47 มลรัฐ มีการออกลอตเตอรี่ภายในมลรัฐของตนเอง และมีการอนุญาตให้ทายผลการแข่งม้าหรือสุนัข ในเกือบทุกมลรัฐ<sup>31</sup>

นอกจากนี้ ยังมีการพนันถูกกฎหมายในเขตอนุรักษชนเผ่าอินเดียนแดง ซึ่งสหรัฐมีชนเผ่าดังกล่าวประมาณ 555 เผ่า รวมทั้งสิ้นราว 1.2 ล้านคน ในจำนวนนี้ประมาณครึ่งหนึ่งอยู่ที่มลรัฐอลาสกา การพนันในเขตชนเผ่าอินเดียนแดงนี้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1975 จากการอนุญาตให้เปิดเล่นบิงโก เพื่อหาเงินทุนสำหรับโครงการสาธารณะ และเพื่อเป็นการแสดงถึงการยอมรับในอำนาจอธิปไตยของชนเผ่าอินเดียนแดง รัฐบาลกลางอนุญาตให้ชนเผ่าเป็นผู้บริหารจัดการเล่นพนันนี้เอง

<sup>31</sup> กนกศักดิ์ แก้วเทพ, "อุตสาหกรรมการพนันในสหรัฐอเมริกา," ใน อุตสาหกรรมการพนันไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และมาเลเซีย (เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ตรีวิณ, 2543), หน้า 104.



ต่อมาในปี ค.ศ. 1988 ได้มีการออกกฎหมาย The Indian Gaming Regulatory Act (IGRA) ขึ้น เพื่อควบคุมการเล่นพนันในเขตชนเผ่าอินเดียนแดง<sup>32</sup>

ในส่วนของกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตนั้น เนื่องจากประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ปกครองด้วยระบอบสหพันธรัฐจึงมีการแบ่งกฎหมายออกเป็น 2 ระดับ คือ กฎหมายระดับรัฐบาลกลาง (Federal Statutes) กับกฎหมายระดับมลรัฐ (State Statutes) การพัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของประเทศสหรัฐอเมริกาจึงมีทั้งกฎหมายในระดับรัฐบาลกลาง (Federal Statutes) และกฎหมายในระดับมลรัฐ (State Statutes)

### 3.2.1.1 กฎหมายระดับรัฐบาลกลาง (Federal Statutes)

กฎหมายฉบับปัจจุบันที่รัฐบาลกลางสหรัฐอเมริกานำมาใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ตคือ The Interstate Wire Act (IWA) โดยกฎหมายฉบับนี้ บัญญัติเอาผิดกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนันหรือขั้นตอนที่จิตใจใช้เครื่องมือสำหรับการติดต่อสื่อสารทางสาย เพื่อการส่งข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจการพนันระหว่างรัฐหรือระหว่างประเทศ หรือให้ข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการพนันหรือขั้นตอนอันเกี่ยวกับการทายผลการแข่งขัน หรืออำนวยความสะดวกในการส่งเงินอันเกิดจากผลได้เสียโดยการพนันหรือขั้นตอนต้องระวางโทษปรับหรือจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ<sup>33</sup>

ด้วยเหตุที่กฎหมายดังกล่าวบัญญัติครอบคลุมแต่เฉพาะการกระทำของผู้ที่จิตใจก่อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลด้วยวิธีการสื่อสารทางสาย (Transmission of a wire communication) จึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาในการตีความคำว่า "การส่งผ่านข้อมูล (Transmission)" ว่ามีความหมายครอบคลุมถึงการกระทำในลักษณะใดบ้าง<sup>34</sup>

<sup>32</sup> เรื่องเดียวกัน , หน้า 110

<sup>33</sup> U.S.C. Title 18 Section 1084

<sup>34</sup> William o. Jenkins, Jr. Interim Report on Internet Gambling [Online]. 2002.

ตัวอย่างคำพิพากษาของศาลในคดี Telephone News System v. Illinois Bell Telephone Co.<sup>35</sup> ซึ่งเป็นคดีที่ศาลได้มีการตีความหมายของคำว่า “การส่งผ่านข้อมูล (Transmission)” ไว้อย่างแคบ กล่าวคือ ศาลตีความครอบคลุมเฉพาะการกระทำที่เป็น “การส่งข้อมูล (sending)” เท่านั้น แต่ไม่รวมถึงการกระทำใดๆ ที่เป็น “การรับข้อมูล (receiving)” ด้วย ทั้งนี้ ข้อเท็จจริงในคดีนี้มีอยู่ว่า จำเลยซึ่งเป็นเจ้ามือที่รับพนันเกี่ยวกับการแข่งม้า ได้รับข้อมูลของบริษัทที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งม้า (horse-racing information) เพื่อใช้ในธุรกิจการพนัน โจทก์ฟ้องโดยอ้างว่าการกระทำของจำเลย ถือว่ามีความผิดตามกฎหมาย The Interstate Wire Act เพราะการได้รับข้อมูลดังกล่าวสำหรับใช้ในธุรกิจการพนันถือได้ว่าเป็นการส่งผ่านข้อมูลตามที่บัญญัติไว้ในกฎหมาย The Interstate Wire Act แล้ว แต่ศาลในคดีนี้กลับปฏิเสธข้ออ้างของโจทก์ดังกล่าวโดยให้เหตุผลว่า คำว่า “การส่งผ่านข้อมูล (Transmission)” ไม่ได้หมายความรวมถึง “การรับข้อมูล (receiving)” ด้วย และข้อเท็จจริงในคดีนี้ก็ปรากฏว่า จำเลยเป็นเพียงผู้ซึ่งได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งม้าเท่านั้น แต่มิได้กระทำการส่งต่อซึ่งข้อมูลดังกล่าวแต่อย่างใด จึงเป็นเหตุให้เจ้ามือที่รับพนันเกี่ยวกับการแข่งม้าในคดีนี้ ไม่มีความผิดตามกฎหมายดังกล่าว

แต่อย่างไรก็ตาม ต่อมาได้มีแนวคำวินิจฉัยของศาลในคดี United States v. Reeder<sup>36</sup> ซึ่งตีความหมายของคำว่า “การส่งผ่านข้อมูล (Transmission)” ไว้อย่างกว้าง กล่าวคือ ครอบคลุมการกระทำทั้งที่เป็น “การส่งข้อมูล (sending)” และ “การรับข้อมูล (receiving)” ด้วย ทั้งนี้ ข้อเท็จจริงในคดีนี้มีอยู่ว่า จำเลยซึ่งเป็นเจ้ามือรับพนันได้เปิดกิจการของตนอยู่ที่มลรัฐอาร์คันซอร์ (Arkansas) ได้รับบริการข้อมูลเกี่ยวกับผลการแข่งขันกีฬาของมลรัฐแคลิฟอร์เนีย (California) และมลรัฐนิวยอร์ก (New York) ซึ่งศาลถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ฝ่าฝืนกฎหมาย The Interstate Wire Act เนื่องจากจำเลยได้กระทำการส่งผ่านข้อมูล (Transmission) เกี่ยวกับการพนันระหว่างมลรัฐ (Interstate) แล้ว โดยศาลให้เหตุผลว่า การที่จำเลยได้รับข้อมูล (Receiving) เกี่ยวกับผลการแข่งขันกีฬาเพื่อใช้ในธุรกิจการพนัน ก็ถือเป็นการส่งผ่านข้อมูล (Transmission) ตามความหมายของบทบัญญัติดังกล่าวแล้ว

<sup>35</sup> Telephone News Sys V. Illinois Bell Tel. Co, 220 F.Supp.621 (N.D.Ill.1963)

<sup>36</sup> United States v. Reeder,614 F.2d 1179 (8<sup>th</sup> Cir.1980)

นอกจากประเด็นปัญหาในการตีความหมายของคำว่า Transmission ชำงต้นแล้ว ก็ยังมีประเด็นปัญหาเกี่ยวกับขอบเขตการบังคับใช้กฎหมายซึ่งต้องอาศัยการตีความวลีที่ว่า "information assisting in the placing of bets or wagers on any sporting event or contest" ว่ามีความหมายครอบคลุมถึงการพนันในลักษณะใดบ้าง กล่าวคือ จำกัดแต่เฉพาะการพนันที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเท่านั้น หรือมีความหมายครอบคลุมไปถึงการพนันชนิดอื่นๆ ด้วย เช่น การเล่นคาสสิโน เป็นต้น<sup>37</sup>

ตัวอย่างในคำพิพากษาของศาลในคดีของ MasterCard International<sup>38</sup> ศาลได้ตัดสินตีความว่า กฎหมาย The Interstate Wire Act ใช้บังคับเฉพาะการพนันอันเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเท่านั้น ในขณะที่คดี People v. World Interactive Gaming<sup>39</sup> ศาลกลับตีความให้ครอบคลุมถึงการเล่นคาสสิโน (Casino Gambling) ด้วย อย่างไรก็ตาม จากแนวคำวินิจฉัยของศาลที่มีความแตกต่างกันดังกล่าว ทางกระทรวงยุติธรรมของสหรัฐอเมริกา (Department of Justice หรือ DOJ) ได้ให้ความเห็นว่า กฎหมาย The Interstate Wire Act นี้ มิได้จำกัดแต่เฉพาะการพนันที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเท่านั้น แต่ครอบคลุมถึงการพนันทุกชนิด

นอกจากนี้ การที่กฎหมาย The Interstate Wire Act บัญญัติเอาผิดเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนัน หรือเจ้ามือ เท่านั้น กฎหมายฉบับนี้จึงไม่ครอบคลุมถึงผู้เล่นทั่วไป จึงไม่สามารถเอาผิดกับผู้เล่นได้ และกฎหมายฉบับนี้ใช้บังคับกับการติดต่อสื่อสารทางสาย ซึ่งการพนันบนอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านทางสายโทรศัพท์จึงเป็นความผิดตามกฎหมายฉบับนี้ แต่จะไม่ครอบคลุมเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายทำให้ไม่สามารถเอาผิดโดยกฎหมายฉบับนี้ได้<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> William o. Jenkins, Jr. Interim Report on Internet Gambling [Online]. Available from :<http://www.gao.gov/new.items/d021101r.pdf> [2004, October 24]

<sup>38</sup> In re MasterCard International, 132 F.Supp.2d 468 (E.D.La.2001)

<sup>39</sup> People v. World Interactive Gaming, 714 N.Y.S.2d 844 (N.Y.Sup.Ct.1999)

<sup>40</sup> Nelson Rose. The Law of Internet Gambling [Online]. 1999. Available from: <http://www.gamblingandthelaw.com> [2004, July 14]

ด้วยเหตุดังกล่าวจึงมีการเสนอกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตขึ้นโดยเฉพาะ คือ กฎหมาย Internet Gambling Prohibition Act เพื่ออุดช่องว่างของกฎหมาย The Interstate Wire Act โดยร่างกฎหมายฉบับนี้ได้กำหนดให้การติดต่อสื่อสารไม่จำกัดเพียงผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการติดต่อสื่อสารทางสาย (Wire) เท่านั้น แต่ให้หมายรวมถึงการติดต่อสื่อสารทุกทางไม่ว่าจะเป็นคลื่นวิทยุ คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า รวมถึงเครือข่ายไร้สายทั้งหมด ทำให้ครอบคลุมถึงเทคโนโลยีการสื่อสารที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างไร้ขอบเขต หากมีการพนันผ่านอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยวิธีการใดย่อมเป็นความผิดทั้งสิ้น นอกจากนี้ ยังกำหนดนิยามการพนันและขั้นตอนให้มีลักษณะกว้างขึ้นโดยให้ หมายถึง การที่บุคคลได้วางเงินเดิมพันโดยอาศัยความเสี่ยงต่อเหตุการณ์ในอนาคตซึ่งไม่แน่นอนว่าจะเกิดขึ้นและอยู่นอกเหนืออำนาจควบคุม โดยตกลงว่าหากเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นจะได้รับเงินเดิมพัน และยังหมายความรวมถึงผู้ที่รับรางวัลจากลอตเตอรี่ และรางวัลจากการเสี่ยงโชคชนิดอื่นอีกด้วย จากความหมายอย่างกว้างของการพนันและขั้นตอนนี้ จึงครอบคลุมถึงกิจกรรมการพนันทุกชนิดที่จะเกิดขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและยังมีการเอาผิดกับทุกคนที่เกี่ยวข้องกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไม่จำกัดเพียงผู้ประกอบการซึ่งมีลักษณะเป็นเจ้าของเท่านั้น แต่เอาผิดกับทุกคนที่เกี่ยวข้องไม่ว่าเป็นผู้เล่น ผู้รับข้อมูล หรือผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงบุคคลที่มีได้เล่นเองแต่ได้รับประโยชน์จากการที่มีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตก็มีความผิดด้วยเช่นกัน<sup>41</sup>

ร่างกฎหมาย Internet Gambling Prohibition Act ฉบับนี้เป็นการอุดช่องว่างของกฎหมาย The Interstate Wire Act ซึ่งเป็นกฎหมายระดับรัฐบาลกลางที่บังคับใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน กฎหมายในดังกล่าวยังคงอยู่ในระหว่างการศึกษาของวุฒิสภาสหรัฐอเมริกา แต่ในระดับมลรัฐบางมลรัฐได้มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้แล้ว จึงจำเป็นต้องศึกษากฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตในมลรัฐที่บัญญัติไว้แล้ว เพื่อกำหนดเป็นมาตรการทางกฎหมายสำหรับประเทศไทยต่อไป

---

<sup>41</sup> Ken Wilson. The Internet Gambling Prohibition Act Congressional Defiance of the First Amendment Right to Free Press[Online] Available from:<http://www.uiowa.edu/cyberlaw/cls99/sempaper/wilson416.html> [2004, September 27]

### 3.2.1.2 กฎหมายในระดับมลรัฐ (State Statutes)

ในแต่ละมลรัฐมีอำนาจที่จะออกกฎหมายควบคุมการพนัน โดยมี 5 มลรัฐ ที่บัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้แล้ว ได้แก่ มลรัฐเนวาดา (Nevada) หลุยส์เซียนา (Louisiana) ออริกอน (Oregon) อิลลินอยส์ (Illinois) และ เซาธ์ดาโกต้า (South Dakota)<sup>42</sup> การบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตดังกล่าว ได้บัญญัติรวมไว้ในกฎหมายการพนันของแต่ละมลรัฐโดยเพิ่มเป็นมาตรานึ่งในกฎหมายการพนันซึ่งส่วนใหญ่จะบัญญัติเพิ่มในส่วนนิยามของอินเทอร์เน็ต และนิยามของการพนันเพื่อให้พระราชบัญญัติการพนันนั้นครอบคลุมถึงการพนันบนอินเทอร์เน็ตด้วย

#### 1. มลรัฐเนวาดา (Nevada)

มลรัฐเนวาดามีกฎหมายเกี่ยวกับการพนัน โดยห้ามการพนันบนเครือข่ายเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร (Communications Technology) โดยกำหนดนิยามลักษณะของเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ให้อย่างกว้างทำให้ครอบคลุมถึงการส่งผ่านข้อมูลไม่ว่าทางสายโทรศัพท์ เคเบิล คลื่นวิทยุ คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์รวมทั้งอินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ตด้วย และยังได้กำหนดนิยาม การพนันบนเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศให้หมายความรวมถึง การทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับการพนันบนเครือข่ายนี้ ไม่ว่าจะเป็นการโอนเงิน การให้เครดิต การใช้เช็ค เช็คอิเล็กทรอนิกส์ บัตรเครดิต บัตรเดบิต และธุรกรรมการเงินอื่นๆ ที่เชื่อมโยงกับการพนันก็มีความผิดด้วย โดยไม่จำกัดเฉพาะการเล่นการพนันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ได้ยกเว้นไว้สำหรับการทำธุรกรรมเกี่ยวกับทายผลการแข่งขันกีฬาซึ่งได้รับอนุญาตจากมลรัฐหรือธุรกิจการพนันที่ได้รับอนุญาตจากมลรัฐ ไม่ถือว่ามีความผิด นอกจากนี้ผู้ดำเนินธุรกิจการพนันผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารดังกล่าวไม่ว่าดำเนินการอยู่ที่ใด ต้องถูกดำเนินคดีภายในมลรัฐหากมีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตภายในมลรัฐเนวาดา เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากมลรัฐแล้ว<sup>43</sup>

<sup>42</sup> William o. Jenkins, Jr. Interim Report on Internet Gambling [Online]. Available from: [http:// www.gao.gov/new.items/d021101r.pdf](http://www.gao.gov/new.items/d021101r.pdf) [2004, October 24]

<sup>43</sup> Nevada Gambling Laws Section 463.016425

จากบทบัญญัติของกฎหมายดังกล่าวเห็นได้ว่า มลรัฐเนวาดาได้กำหนดความผิดการพนันบนเครือข่ายเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ทำให้ครอบคลุมโครงข่ายการติดต่อสื่อสารทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารทางสาย และเครือข่ายไร้สาย รวมทั้งติดต่อสื่อสารผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นการพนันผ่านโทรศัพท์พื้นฐาน โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ก็ย่อมมีความผิดด้วย นอกจากนี้การทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับการพนันบนเครือข่ายนี้ แม้จะมีใช้การพนันโดยตรง แต่มีส่วนเกี่ยวข้อง สนับสนุน หรืออำนวยความสะดวกก็เป็นความผิดด้วยเช่นกัน และไม่ว่าผู้ดำเนินการจะอยู่ ณ ที่ใด หากมีการเล่นการพนันภายในมลรัฐเนวาดาแล้วให้ถือว่าเป็นความผิดทั้งสิ้น ทำให้ผู้กระทำความผิดยกข้ออ้างว่าไม่ได้กระทำความผิดในมลรัฐเนวาดาขึ้นต่อสู้ไม่ได้

## 2. มลรัฐหลุยส์เซียนา (Louisiana)

ตามกฎหมายของมลรัฐหลุยส์เซียนาได้มีการบัญญัติกฎหมายห้ามมิให้มีการพนันผ่านคอมพิวเตอร์ (Gambling by computer) โดยถือว่าเป็นหน้าที่ของรัฐที่จะต้องป้องกันมิให้มีการใช้คอมพิวเตอร์ไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการพนัน เพราะในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อบุคคลในสังคมบางครั้งอาจทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมนั้นเปลี่ยนไป โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ได้โดยง่าย รัฐจึงจำเป็นต้องออกกฎหมายมาเพื่อป้องกันมิให้มีการเล่นการพนันผ่านทางคอมพิวเตอร์

การบัญญัติกฎหมายการพนันผ่านคอมพิวเตอร์ เริ่มจากนิยามลักษณะของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยให้คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความสามารถในการประมวลผลข้อมูล การคำนวณทางคณิตศาสตร์ การส่งข้อมูลความเร็วสูง แต่ไม่รวมถึงเครื่องคิดเลข หรือเครื่องพิมพ์ หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเพียงส่วนประกอบหรืออุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์เท่านั้น ส่วนอินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนโดยใช้มาตรฐานของการสื่อสารหรือโปรโตคอล(Protocol) แบบเดียวกัน คือ อินเทอร์เน็ตโปรโตคอล ทั้งนี้รูปแบบของการพนันผ่านคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการเล่นทายผลการแข่งขัน ลอตเตอรี่ หรือการเสี่ยงทายที่จะต้องใช้ทรัพย์สินเป็นเดิมพัน ผ่านทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่น ถือว่าเป็นความผิดต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 500 เหรียญสหรัฐ หรือจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับนอกจากนี้ผู้ที่ออกแบบ พัฒนา ปรับปรุง ดัดแปลง ผลิต ระบบคอมพิวเตอร์

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างโฮมเพจ ออกแบบเว็บไซต์ เพื่อการพนันดังกล่าว ก็มีความผิดต่อพระราชบัญญัติ 20,000 บาท หรือจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ และผู้ที่ได้รับอนุญาตให้ดำเนินกิจการเกี่ยวกับการพนันโดยทั่วไป จะดำเนินกิจการการพนันนั้นผ่านทางคอมพิวเตอร์ไม่ได้ ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Providers หรือISP) ผู้ให้บริการโทรศัพท์หรือการสื่อสารอื่นใดเพื่อนำเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้จัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่มีส่วนรู้เห็นเกี่ยวกับการพนันผ่านทางคอมพิวเตอร์ไม่มีความผิด แต่ถือว่ามีหน้าที่ที่ต้องให้ความร่วมมือแก่เจ้าหน้าที่เมื่อเจ้าหน้าที่ดำเนินการกับผู้กระทำความผิด<sup>44</sup>

การบัญญัติกฎหมายดังกล่าวของมลรัฐหลุยส์เซียนา เป็นการบัญญัติกฎหมายเพื่อเอาผิดกับการกระทำที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการเล่นการพนันเป็นหลัก แม้จะไม่ได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยตรง แต่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในการเล่นการพนัน ก็ถือว่ามีผิดแล้ว นอกจากนี้ยังเอาผิดกับผู้ออกแบบ พัฒนาโปรแกรม และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการพนันด้วย จึงเห็นได้ว่ามลรัฐหลุยส์เซียนามุ่งเน้นที่การใช้คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในการกระทำผิดเป็นหลัก ซึ่งแตกต่างจากมลรัฐเนวาดาที่เน้นเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารเป็นหลัก

### 3. มลรัฐออริกอน (Oregon)

ตามกฎหมายของมลรัฐออริกอน ห้ามมิให้มีการเล่นการพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยได้กำหนดความหมายของอินเทอร์เน็ตให้ หมายถึง การบริการรับส่งข้อมูลข่าวสารผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ กระดานข่าว จุดหมายอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากห้ามมิให้เล่นการพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ตแล้ว การดำเนินธุรกรรมที่เกี่ยวกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้

1. การใช้เครดิต เสนอให้เครดิต หรือใช้บัตรเครดิต
2. การโอนเงินไม่ว่าโดยตรง หรือผ่านทางผู้ดำเนินธุรกิจรับโอนเงิน
3. การใช้เช็ค ตั๋วแลกเงิน ตราสารเปลี่ยนมือรูปแบบอื่น
4. ดำเนินธุรกรรมทางการเงินอื่นใดโดยเป็นผู้จ่ายเงิน หรือ เป็นคนกลางในการดำเนินการ

<sup>44</sup> Louisiana Gambling Laws Section 14:90.3

การดำเนินธุรกรรมดังกล่าวอันเกี่ยวเนื่องกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นความผิดเช่นเดียวกัน แม้จะมีได้เป็นผู้เล่นการพนันโดยตรงก็ตาม<sup>45</sup>

จากบทบัญญัติดังกล่าวถือว่ามี การจำกัดความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้อย่างแคบ มิได้รวมถึงเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารทางอื่น และไม่ได้รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์โดยลำพังที่ไม่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการเล่นการพนัน แต่จำกัดเฉพาะการพนันบนอินเทอร์เน็ตโดยตรงเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม แม้จะจำกัดขอบเขตของความผิดเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้อย่างแคบ แต่ก็ยังให้การดำเนินธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับพนันอินเทอร์เน็ตเป็นความผิดด้วย ดังนั้น ผู้ที่มีได้เป็นเจ้าของหรือผู้เล่นโดยตรง หากเพียงให้เครดิตหรือเป็นคนกลางในการดำเนินการ ก็ถือว่ามี ความผิดได้

#### 4. มลรัฐอิลลินอยส์ (Illinois)

ตามกฎหมายของมลรัฐอิลลินอยส์ ห้ามมิให้มีการเล่นการพนันผ่านบนอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน โดยบุคคลที่เจตนา ดำเนินการ จัดให้มีเว็บไซต์ เพื่อการเข้าไปเล่นพนัน อันจะนำมาซึ่งเงินหรือสิ่งมีค่าอื่นใด ด้วยวิธีการพนัน หรือทายผลการแข่งขัน การเลือกตั้ง การแต่งตั้งอื่นใด โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต จะมีความผิด<sup>46</sup>

จากบทบัญญัติกฎหมายดังกล่าวของมลรัฐอิลลินอยส์ก็เป็นการห้ามมิให้เล่นการพนันผ่านอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกับมลรัฐอื่น แต่มิได้บัญญัติให้อินเทอร์เน็ตมีความหมายครอบคลุมถึงเครือข่ายการติดต่อสื่อสารอย่างอื่น มุ่งเอาผิดกับเว็บไซต์ที่จัดให้มีการพนันเท่านั้น และมีได้บัญญัติให้การทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีความผิดด้วย ดังนั้น หากมีบุคคลอื่นซึ่งมิได้เป็นผู้จัดทำเว็บไซต์ หรือเล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ เป็นแต่เพียงคนกลางผู้รับประโยชน์ ก็อาจไม่มีความผิด

<sup>45</sup> Oregon Gambling Laws Section 167.109

<sup>46</sup> Illinois Gambling Laws Section 28-1



## 5. มลรัฐเซาธ์ดาโกต้า (South Dakota)

ตามกฎหมายของมลรัฐเซาธ์ดาโกต้า มีการห้ามมิให้เล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต โดยได้กำหนดนิยามของอินเทอร์เน็ตไว้ ให้หมายถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่สามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก และได้นิยามความหมายของการพนันหรือขันต่อ ให้หมายความรวมถึง การให้ หรือการได้รับเงิน หรือทรัพย์สินสิ่งมีค่าอื่นใด โดยเงินหรือสิ่งมีค่านั้น จะได้รับเมื่อทายผลเหตุการณ์อันไม่แน่นอนและเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้น นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้บุคคลใดใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการพนันหรือขันต่อ ผู้ฝ่าฝืนจะมีความผิด ยกเว้นลอตเตอรี่ที่ได้รับอนุญาตจากมลรัฐเซาธ์ดาโกต้าเท่านั้นที่สามารถดำเนินการผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้<sup>47</sup>

จากบทบัญญัติกฎหมายดังกล่าวของรัฐเซาธ์ดาโกต้า ก็เป็นการบัญญัตินิยามของอินเทอร์เน็ตและการพนันไว้อย่างกว้างเช่นกัน แต่ก็เหมือนกับของมลรัฐอินลิโนยส์ที่ได้มีการบัญญัติให้ครอบคลุมการติดต่อสื่อสารทางอื่น และมีได้บัญญัติให้การทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีความผิดด้วย ทำให้ไม่สามารถเอาผิดกับการพนันที่ใช้เครือข่ายติดต่อสื่อสารที่ไม่ใช่อินเทอร์เน็ต และไม่สามารถเอาผิดกับบุคคลที่เป็นคนกลางในการดำเนินธุรกรรมการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้เช่นเดียวกัน

โดยสรุปแล้วกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตในระดับมลรัฐของสหรัฐอเมริกา นั้น ในทุกรัฐจะมีการบัญญัตินิยามของการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้ แต่สิ่งที่แตกต่างกัน คือ นิยามที่บัญญัตินั้นมีขอบเขตแคบกว้างต่างกัน ตัวอย่างเช่น มลรัฐเนวาดา บัญญัติครอบคลุมการพนันบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการพนันผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร บางมลรัฐก็บัญญัติให้การทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นความผิดด้วย เช่น มลรัฐออริกอน แต่บางมลรัฐบัญญัติให้เฉพาะการพนันที่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้นที่เป็นความผิด เช่นมลรัฐอิลลินอยส์ และมลรัฐเซาธ์ดาโกต้า แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า มลรัฐหลุยส์เซียนา ได้มีการบัญญัติกฎหมายที่แตกต่างออกไปโดยบัญญัติให้การพนันผ่านคอมพิวเตอร์เป็นความผิด ดังนั้นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการพนันในทุกกรณีจึงเป็นความผิดตามกฎหมายของมลรัฐนี้ทั้งสิ้น การบัญญัติกฎหมายในลักษณะที่กว้างอย่างเช่นของ

<sup>47</sup>South Dagota Gambling Law Section 25 A

มลรัฐเนวาดาทำให้ครอบคลุมถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคต ซึ่งจะกลายเป็นเครือข่ายการติดต่อสื่อสารขนาดใหญ่ และไม่ว่าการพนันบนอินเทอร์เน็ตนั้นจะเปลี่ยนรูปแบบเป็นแบบใดก็ตาม กฎหมายก็ยังคงครอบคลุมและสามารถใช้อย่างบังคับได้

### 3.2.2 ประเทศออสเตรเลีย

กฎหมายในระดับรัฐบาลกลางที่เกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของประเทศออสเตรเลีย คือ กฎหมาย Interactive Gambling Act 2001 (IGA) กฎหมายฉบับนี้ ได้มีการกำหนดนิยามของการให้บริการการพนันบนอินเทอร์เน็ตให้หมายความรวมถึง การให้บริการการพนันต่างๆผ่านอินเทอร์เน็ต การส่งสัญญาณผ่านดาวเทียม (Broadcasting Service) หรือการให้บริการอื่นใดในลักษณะดังกล่าว โดยกฎหมายฉบับนี้ มุ่งเอาผิดกับผู้ประกอบกิจการให้บริการการพนันบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะผู้ประกอบการนั้นจะตั้งฐานประกอบการอยู่ ณ ที่ใดก็ตาม ไม่ว่าจะอยู่ในหรือนอกประเทศออสเตรเลีย ไม่ว่าจะผู้ประกอบการนั้นจะเป็นชาวออสเตรเลียหรือเป็นชาวต่างประเทศ หากจัดให้มีการการพนันบนอินเทอร์เน็ตขึ้น และลูกค้าที่ใช้บริการนั้นมีถิ่นที่อยู่ในประเทศออสเตรเลีย การกระทำดังกล่าวถือว่ามีความผิด<sup>48</sup>

นอกจากนี้ การโฆษณาเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะด้วยวิธีการกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา หรือสื่อโฆษณาทุกรูปแบบ ถ้าการโฆษณาดังกล่าวได้กระทำภายในประเทศออสเตรเลีย ถือว่ามีความผิดตามกฎหมาย แต่ถ้าโฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ของต่างประเทศ หรือสื่อโฆษณาที่มีได้มุ่งนำเสนอต่อชาวออสเตรเลีย การโฆษณาดังกล่าวไม่ถือว่ามีความผิด<sup>49</sup>

อย่างไรก็ตาม กฎหมายฉบับนี้ได้บัญญัติยกเว้นไว้สำหรับการทายผลการแข่งขันกีฬา การแข่งม้า (horse race) การแข่งม้าลาก (harness race) การแข่งสุนัข (greyhound race) และการทายผลลอตเตอรี่ ที่ได้รับอนุญาต<sup>50</sup> สามารถพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ โดยรัฐจะมีการอนุญาตให้มีบริการการ

<sup>48</sup> Interactive Gambling Act 2001 section 5 (1)

<sup>49</sup> Interactive Gambling Act 2001 section 61 DA

<sup>50</sup> Interactive Gambling Act 2001 section 8 A

พนันบนอินเทอร์เน็ตกับผู้ผลิตที่มีประวัติและฐานะการเงินดี มีรายละเอียดของผู้เล่นเพื่อป้องกันผู้เข้ามาเล่นที่ไม่สมควร เช่น เยาวชน ห้ามพนันโดยการให้เครดิต มีการตรวจสอบโปรแกรมและบัญชีของผู้ให้บริการโดยฝ่ายเจ้าหน้าที่ควบคุมอย่างสม่ำเสมอ มีการรายงานการโอนเงิน ห้ามโฆษณาเกมที่ไม่ได้รับอนุญาต มีข้อกำหนดการคุ้มครองผู้บริโภค เช่น วงเงินสูงสุดที่จะเล่นพนันได้ ให้บริการข่าวสาร ข้อมูลที่เกี่ยวกับการช่วยเหลือผู้ที่มีปัญหาจากการพนัน และต้องให้การรักษาความลับข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้าด้วย<sup>51</sup>

จากบทบัญญัติของกฎหมายดังกล่าวจะเห็นได้ว่าประเทศออสเตรเลียมุ่งที่จะจัดการกับเจ้ามือหรือผู้ประกอบการพนันบนอินเทอร์เน็ต มากกว่าผู้เล่น และแม้ว่าเจ้ามือหรือผู้ประกอบการพนันบนอินเทอร์เน็ตนั้นอยู่นอกประเทศออสเตรเลีย หรือเว็บไซต์นั้นดำเนินการอยู่ในต่างประเทศไม่ว่าคนออสเตรเลียเป็นเจ้าของหรือคนต่างประเทศเป็นเจ้าของก็ถือว่ามีความผิด หากลูกค้าที่ใช้บริการนั้นอยู่ในประเทศออสเตรเลีย และเป็นที่น่าสังเกตว่าโทษนั้นมีเพียงโทษปรับแต่อัตราค่าปรับค่อนข้างสูงและเป็นโทษปรับรายวัน แต่การกำหนดโทษไว้เป็นเพียงโทษปรับ มิได้กำหนดโทษจำคุกไว้ด้วยจึงถือได้ว่าประเทศออสเตรเลียไม่ถือว่าการกระทำความผิดนี้เป็นอาชญากรรมร้ายแรง นอกจากนี้การบัญญัติห้ามมิให้มีการใช้สื่อโฆษณาเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นลดแรงจูงใจในการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตอีกทางหนึ่งด้วย

แต่อย่างไรก็ตาม การพนันบนอินเทอร์เน็ตสำหรับประเทศออสเตรเลียมิได้เป็นสิ่งที่มีการห้ามโดยเด็ดขาด แต่สามารถอนุญาตให้เล่นได้ในบางประเภท เช่น การทายผลการแข่งขันกีฬาและลอตเตอรี่ เป็นต้น ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติและประสบการณ์ของประเทศออสเตรเลีย ในการดำเนินการจัดการธุรกิจการพนัน ดังต่อไปนี้<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> นवलน้อย ตรีรัตน์, "ประสบการณ์การจัดการธุรกิจการพนันในประเทศอังกฤษและออสเตรเลีย," ใน อุตสาหกรรมการพนัน: ไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และมาเลเซีย (เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ตรีสวิน ซิลค์เวอร์มบุคส์), 2543 หน้า 259

<sup>52</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 258-259.

1. มีความเชื่อว่าคนออสเตรเลียนิยมการเล่นการพนัน ดังนั้น การห้ามปรามอย่างเด็ดขาดจะไม่มีผลอะไร นอกจากนี้ นโยบายการพนันโดยทั่วไปของออสเตรเลียที่อนุญาตให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย เป็นผลให้ประชาชนคุ้นเคยกับการเล่นการพนัน การไม่อนุญาตให้เล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตย่อมไม่ได้ผลอย่างแน่นอน ประกอบกับสัดส่วนของครัวเรือนที่ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูงมากกว่าร้อยละ 50

2. ทศนคติต่อการจัดการธุรกิจการพนันในออสเตรเลีย มีแนวคิดทางด้านการเป็นการค้าค่อนข้างมาก และรวมถึงการเป็นสินค้าส่งออกโดยเฉพาะบ่อนคาสิโน ซึ่งที่ผ่านมาสัดส่วนรายได้ของบ่อนคาสิโนที่มาจากลูกค้าต่างประเทศอยู่ในระดับสูง ทำให้ผู้เกี่ยวข้องในธุรกิจคาสิโนมีแนวคิดที่ประเทศน่าจะได้ประโยชน์ค่อนข้างมากจากการดำเนินธุรกิจการพนัน กล่าวคือ ถ้ารัฐอนุญาตให้มีการจัดการอย่างถูกกฎหมาย จะลดการใช้บริการจากผู้ผลิตภายนอกประเทศ ขณะเดียวกัน ก็สามารถดึงดูดผู้บริโภครายต่างประเทได้ด้วย มีผลให้ประเทศได้ประโยชน์สุทธิจากการค้าบริการการพนัน ทั้งนี้ เพราะออสเตรเลียก็เป็นประเทศหนึ่ง ที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดการธุรกิจการพนัน

3. เนื่องจากรัฐต่างๆ พึงพึงรายได้ภาษีจากธุรกิจการพนัน ดังนั้น การอนุญาตให้มีการพนันทางอินเทอร์เน็ตอย่างถูกกฎหมาย โดยรัฐเข้าไปกำกับดูแล จะทำให้สามารถเพิ่มรายได้ของรัฐได้จากการเก็บภาษี

4. ประสบการณ์จากการจัดการธุรกิจการพนันในอดีตของออสเตรเลียพบว่า การเข้าไปควบคุมดูแลให้บริการ มีผลให้การพนันที่ผิดกฎหมายลดลง และทำให้ธุรกิจดำเนินไปในทิศทางที่ส่งผลกระทบต่อสังคมอันเกิดจากธุรกิจผิดกฎหมายลดลง

แม้ประเทศออสเตรเลียมิได้มีการห้ามเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตโดยเด็ดขาดก็ตาม แต่ก็มี การควบคุมและมีหลักเกณฑ์ในการอนุญาตกำหนดไว้ กิจกรรมการพนันบนอินเทอร์เน็ตจึงถูกจำกัดไว้ โดยเฉพาะกลุ่ม จึงมีผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมเป็นส่วนน้อย

### 3.2.3. ประเทศอังกฤษ

สำหรับประเทศอังกฤษเหมือนกับประเทศไทย กล่าวคือ ไม่มีกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้เป็นพิเศษ และมีได้มีบทบัญญัติไว้อย่างชัดเจนว่า หากมีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตจะเป็นความผิด แต่ประเทศอังกฤษมีพระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 1968 (The Gaming Act 1968) โดยเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัตินี้ คือ ต้องการควบคุมการพนันมิให้เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยทางสังคม และการก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญตามกฎหมายฉบับนี้ การพนันบางประเภทสามารถดำเนินธุรกิจได้ โดยขออนุญาตต่อคณะกรรมการว่าด้วยการเล่นการพนัน (Gaming Board) ซึ่งคณะกรรมการชุดนี้ มีความสำคัญอย่างสูงต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้ คณะกรรมการมีหน้าที่ ดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ในการออกให้ รวมถึงการยับยั้งหรือเพิกถอน ซึ่งใบรับรองความยินยอม (certificates of consent) ให้แก่ผู้ยื่นขอใบอนุญาตสำหรับบ่อนคาสิโน (casino) และบิงโกคลับ (bingo club)<sup>53</sup>

2. หน้าที่ในการออกให้(รวมถึงการยับยั้งหรือเพิกถอน) ซึ่งใบรับรองการประกอบธุรกิจ (trading certificates) แก่บุคคล ซึ่งค้าปลีก (retail) หรือนำรุงรักษาเครื่องสล๊อตแมชีน (slot machines) และใบสำคัญแสดงการรับรอง (certificates of approval ) สำหรับผู้ประกอบการพนันในบ่อนคาสิโน และผู้จัดการของบิงโกเงินสด (cash bingo club)<sup>54</sup>

3. สิทธิในการแถลงข้อความจริง รวมทั้งข้อคัดค้านต่อคณะกรรมการพิจารณาการให้อุญาตประกอบธุรกิจการพนัน (gaming licensing committee ) ในการพิจารณาคำร้องสำหรับการออกให้หรือต่ออายุใบอนุญาตสำหรับบ่อนคาสิโนหรือบิงโกคลับ<sup>55</sup> และอำนาจที่จะให้คำปรึกษาแก่คณะกรรมการดังกล่าว ในเรื่องของอุปสงค์โดยทั่วไปหรือโดยเฉพาะเจาะจงสำหรับชนิดของสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเล่นพนันใดๆ (gaming facilities) คณะกรรมการยังมีสิทธิที่จะให้

<sup>53</sup> The Gaming Act 1968 Section 11

<sup>54</sup> The Gaming Act 1968 Section 27

<sup>55</sup> The Gaming Act 1968 Section 19

คำปรึกษาแก่ผู้พิพากษาในประเด็นความเหมาะสมของสถานที่และในประเด็นข้อจำกัดที่ควรกำหนด สำหรับการออกใบอนุญาตหรือการต่ออายุใบอนุญาต<sup>56</sup>

4. หน้าที่ที่ต้องทำการปรึกษา และให้การปรึกษาแก่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (Home Secretary) ก่อนที่รัฐมนตรีดังกล่าวจะทำการออกระเบียบใดๆตามพระราชบัญญัติฉบับนี้<sup>57</sup>

5. หน้าที่ตามกฎหมายในการแต่งตั้งผู้ตรวจสอบ ซึ่งได้รับอำนาจในการเข้าไปในสถานที่ที่ได้รับอนุญาตในเวลาที่เหมาะสมและตรวจสอบสถานที่ เครื่องเล่นแจ๊คพ็อต (jeckport machines) หรือ อุปกรณ์อื่นๆ และสมุดหรือเอกสารใดซึ่งผู้ตรวจสอบหรือเจ้าหน้าที่ตำรวจเห็นสมควรที่จะตรวจสอบว่ามีผลกระทบผิดต่อกฎหมายการพนันหรือไม่<sup>58</sup>

6. ตรวจสอบขอบเขตและคุณลักษณะของการพนัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งตรวจสอบ ขอบเขต คุณลักษณะ และที่ตั้งของสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเล่นพนันซึ่งจัดหาในสถานที่ที่ได้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจการพนันตามกฎหมายนี้ หรือในสถานที่จัดทะเบียนภายใต้กฎหมาย และ

7. หน้าที่ในการทำรายงานประจำปีเสนอต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยในเรื่องการปฏิบัติงานตามหน้าที่ของคณะกรรมการ<sup>59</sup>

ในส่วนที่เกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตคณะกรรมการดังกล่าวได้ทำรายงานสรุปเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ต โดยได้แยกประเภทของการพนันบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 2 ประเภท คือ<sup>60</sup>

<sup>56</sup> The Gaming Act 1968 Section 2, 19, 20, 25

<sup>57</sup> The Gaming Act 1968 Section 51 (2)

<sup>58</sup> The Gaming Act 1968 Section 43

<sup>59</sup> The Gaming Act 1968 Section 50

<sup>60</sup> William o. Jenkins, Jr. Interim Report on Internet Gambling [Online]. Available from: <http://www.gao.gov/new.items/d021101r.pdf> [2004, October 24]

1. Land- Base Gambling รูปแบบการพนันบนอินเทอร์เน็ตประเภทนี้จะจัดทำเว็บไซต์เพื่อทายผลการแข่งขัน เช่น แข่งขันกีฬา โดยอาศัยผลการแข่งขันกีฬาชนิดใดชนิดหนึ่งที่แข่งขันกันอยู่ เว็บไซต์เป็นเพียงเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อการพนัน เหมือนอย่างเช่น ไปรษณีย์หรือโทรศัพท์

2. Interactive Gambling รูปแบบการพนันบนอินเทอร์เน็ตประเภทนี้ ต่างกับประเภทแรกตรงที่ผู้เข้าไปใช้บริการเว็บไซต์จะเป็นผู้เล่นโดยตรงในลักษณะมีการโต้ตอบกับผู้ให้บริการในลักษณะทันทีทันใด เช่น คาสิโน (virtual casino) สล็อตแมชชีน (slot machine) เป็นต้น

นอกจากนี้ รายงานฉบับดังกล่าวยังได้สรุปถึงพระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 1968 (The Gaming Act 1968) ที่นำไปใช้บังคับกับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ต โดยได้แยกเป็นประเภทของการพนัน ดังต่อไปนี้

1.การพนันทายผลการแข่งขัน (Betting) เจ้ามือ (Bookmakers) สามารถจัดการพนันผ่านทางโทรศัพท์และไปรษณีย์ได้ และมีการให้วงเงินเครดิตกับลูกค้า ดังนั้นหากเจ้ามือได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการให้สามารถรับทายผลการแข่งขันได้ การพนันทายผลการแข่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยผ่านทางอีเมล ซึ่งเป็นการสื่อสารทางหนึ่งไม่ต่างกับการโทรศัพท์ หรือไปรษณีย์ ทางคณะกรรมการจึงเห็นว่าสามารถทำได้

2.คาสิโน (Casinos), บิงโก (Bingo), ตู้พนัน (Gaming Machines) การพนันชนิดนี้จะต้องมีใบอนุญาตเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตมีอำนาจออกข้อจำกัดต่างๆ เช่น ข้อจำกัดทางด้านเวลา (Restrictions as to hours) ข้อจำกัดเกี่ยวกับพื้นที่ของการเล่นพนันและการพนัน (Restrictions as to gaming areas and games) เป็นต้น จากข้อจำกัดต่างๆในใบอนุญาต คณะกรรมการจึงเห็นว่าหากมีการพนันบนอินเทอร์เน็ตก็จะเป็นการละเมิดข้อจำกัดตามใบอนุญาตย่อมเป็นความผิดได้

จากรายงานของคณะกรรมการดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า ประเทศอังกฤษมิได้มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้เป็นการเฉพาะ แต่ได้ใช้กฎหมายการพนันของประเทศอังกฤษ คือ พระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 1968 (The Gaming Act 1968) บังคับแก่กรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาถึงกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และศึกษากฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตของต่างประเทศ คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และกฎหมายการพนันของประเทศอังกฤษ ทำให้ทราบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะ แต่ในส่วนของต่างประเทศ คือ ในประเทศสหรัฐอเมริกา ในบางมลรัฐได้มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะ และเป็นที่น่าสังเกตว่ามลรัฐเนวาดา ซึ่งเป็นรัฐที่เปิดให้เล่นการพนันได้โดยถูกกฎหมายในบ่อนคาสสิโน และอุตสาหกรรมการพนัน โดยเฉพาะในบ่อนคาสสิโนของมลรัฐเนวาดาทำรายได้มากมายให้กับมลรัฐ ดังนั้น การที่มลรัฐเนวาดาออกกฎหมายห้ามมิให้มีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต อาจเป็นเพราะกลัวผลกระทบกับบ่อนคาสสิโนที่ถูกกฎหมายภายในมลรัฐของตนเอง ส่วนในประเทศออสเตรเลีย ก็มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้เป็นการเฉพาะเช่นเดียวกัน และเนื่องจากประเทศออสเตรเลีย มีการอนุญาตให้เล่นการพนันบางประเภทได้ ดังนั้น การพนันประเภทที่ได้รับอนุญาตจึงสามารถเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ แต่สำหรับประเทศอังกฤษได้ใช้พระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 1968 (The Gaming Act 1968) ซึ่งเป็นกฎหมายเกี่ยวกับการพนันฉบับปัจจุบัน และประเทศอังกฤษนำมาใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ต โดยผ่านทางความเห็นของคณะกรรมการว่าด้วยการเล่นการพนัน (Gaming Board) ซึ่งมีบทบาทในการบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้

จากรูปแบบกฎหมายของทั้งสามประเทศที่มีความแตกต่างกัน ประเทศอังกฤษเป็นประเทศที่คล้ายกับประเทศไทย กล่าวคือ ไม่มีกฎหมายเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตบัญญัติไว้เป็นการเฉพาะ แต่ได้ใช้กฎหมายการพนันที่มีอยู่ปรับใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ต แต่ประเทศอังกฤษมีคณะกรรมการว่าด้วยการเล่นการพนัน (Gaming Board) ซึ่งมีบทบาทในการบังคับใช้กฎหมาย ทำให้สามารถนำกฎหมายการพนันที่มีอยู่มาบังคับใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ โดยผ่านทางคณะกรรมการดังกล่าว แต่สำหรับประเทศไทยไม่มีรูปแบบคณะกรรมการ ดังเช่นของประเทศอังกฤษ และไม่มีกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการพนันบนอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะเหมือนประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศออสเตรเลีย ทำให้ประเทศไทยต้องใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาปรับใช้กับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ต จึงเกิดปัญหาหลายประการ ดังนั้น ในบทที่ 4 ผู้เขียนจะได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงปัญหาการปรับใช้กฎหมายของประเทศไทยกับกรณีการพนันบนอินเทอร์เน็ตและมาตรการในการแก้ไขปัญหาดังต่อไปนี้