

---

ค่าคาดหวังของผลตอบแทนสุทธิจากการเล่นเกมไฮโล  
The Expected Rate of Return in Hi-Lo game

ชนากานต์ สอนจ้าน และ มานะชัย รอดชื่น\*  
ภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่  
Chanakan Sonjan and Manachai Rodchuen\*  
Department of Statistics, Faculty of Science, Chiang Mai University.

---

**บทคัดย่อ**

การศึกษานี้เป็นการหาความน่าจะเป็นของเกมไฮโลใน 7 รูปแบบวิธีการเล่น โดยทำการคำนวณอัตราผลตอบแทนที่คาดหวังของการเล่นเกมไฮโลในทางทฤษฎีความน่าจะเป็น และทำการจำลองการเล่นเกมไฮโลซึ่งพิจารณาเป็น 2 กรณี คือ ทำการจำลองโดยเลือกรูปแบบวิธีการเล่นในแต่ละครั้งโดยการสุ่ม และการจำลองการเล่นทุกรูปแบบ ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมไฮโลให้อัตราผลตอบแทนเสียมากกว่าอัตราผลตอบแทนได้ ทั้งในทางทฤษฎีและการจำลอง

**คำสำคัญ :** การแจกแจงความน่าจะเป็น การเล่นเกมไฮโล เกมการพนันไฮโล

**Abstract**

This study investigates of seven instructions of probability of distribution in Hi-Lo game. The expected rate of return based on the probability theory and the simulation of playing hi-Lo games are calculated. There are two cases of playing simulation; by random sampling and specific play. The result of the study both probability theory and playing simulation found that the expected rate of return is in the format of loss more than gain.

**Keywords :** probability distribution, Hi-Lo game, Hi-Lo gambling game

---

\*Corresponding author. E-mail: r.manachai@gmail.com

## บทนำ

พนัน ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายไว้ว่า “การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ รวมทั้งโชคด้วยการเล่นเช่นนั้น เรียกว่า การพนัน” (พาเกียรติ, 2547) การพนันนั้นถือเป็นการเล่นต้องห้ามทั้งทางโลกและทางธรรม ทางโลกการพนันถือเป็นการเสี่ยงโชคที่นำมาซึ่งความหายนะ ในทางกฎหมายจึงมีการบัญญัติว่าการพนันเป็นความผิดและระวางโทษได้ โดยเฉพาะทางอาญาถือว่าการพนันนั้นขัดต่อความสงบเรียบร้อยและขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนโดยส่วนรวม ส่วนในทางธรรมการพนันนั้นถือว่าเป็นอบายมุข ทุกศาสนามีการห้ามไม่ให้เล่นเป็นอันเด็ดขาด การพนันเกิดขึ้นมานานนับพันปี ปรากฏให้เห็นในทุกสังคม เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ และทุกวัฒนธรรม การพนันมีหลากหลายรูปแบบ ดังที่ได้ปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทย เช่น การชนไก่ในสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช

ไฮโล (Hi-Lo) เป็นเกมการพนันชนิดหนึ่ง ที่รู้จักในเกมการพนันสากลที่เรียกว่า Sic Bo ความหมายที่แท้จริงของ Sic Bo คือ ลูกเต๋าที่มีค่า โดยช่วงต้นรูปแบบการเล่นไฮโลนั้นใช้ดินเผาหรืออิฐซึ่งมีหมายเลข และใช้การโยนหรือทอยก้อนอิฐไปในอากาศ และพนันผลลัพธ์ของตัวเลขที่จะออกมาเป็นเลขใด ต่อมามีการคิดค้นอุปกรณ์การเล่นไฮโล ด้วยการใส่ลูกเต๋าแทน โดยเป็นวิวัฒนาการจากเกมการพนันนี้ซึ่งดั้งเดิมกำเนิดในประเทศจีนได้แพร่ความนิยมไปยังบริเวณแถบใกล้เคียงอย่างประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลาย รวมถึงประเทศเกาหลี และประเทศฟิลิปปินส์ โดยเกมพนันชนิดนี้ได้ถือกำเนิดคำว่า “ไฮโล” ขึ้นประเทศแถบประเทศนี้การเล่นใช้ลูกเต๋าสากลและมีจำนวนของตัวเลขในการเดิมพันสำหรับการโยนลูกเต๋าแต่ละอัตราต่อรองในรูปแบบตารางและอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับที่กำหนดในรูปแบบการเล่นเป็นแบบใด เกมนี้ถูกนำไปยังสหรัฐอเมริกาโดยผู้อพยพชาวจีนในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 วันที่ 13 พฤษภาคม ค.ศ. 2002 ก็สามารถเล่นได้ถูกต้องตามกฎหมายในคาสีโนโดยได้รับใบอนุญาตในสหราชอาณาจักรภายใต้สโมสรรการเล่น เกม ข้อบังคับ 2002 (ตราสารตามกฎหมาย 2002/1130) และครั้งหนึ่งเกมคาสีโนไฮโล ได้ถูกแนะนำในบ่อนคาสีโนลาสเวกัส โดยที่โต๊ะพนันเกมคาสีโนไฮโล ได้เป็นมาตรฐานของเกมคาสีโนไฮโล มาจนถึงปัจจุบันนี้ พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478 ได้กำหนดข้อบังคับของผู้ที่จัดให้มีการเล่นหรือทำอุบายหรือชักชวน หรือเข้าพนันในการเล่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 2,000 บาท ซึ่งหากกระทำผิดโดยได้พันโทษไม่เกิน 3 ปี แล้วกระทำผิดอีกก็จะถูกลงโทษเป็นทวีคูณ

ปัจจุบันการพนันสามารถเล่นได้ง่ายขึ้นทั้งในรูปแบบสื่อออนไลน์และแหล่งการพนันที่เรียกว่า บ่อน หรือ คาสีโน จากสถิติของสำนักงานตำรวจแห่งชาติปี 2552 พบว่าคดีที่ถูกจับเกี่ยวกับการพนันมีมากขึ้น การเล่นเกมพนันเป็นปัญหาที่รุนแรงซึ่งเลิกได้ยากมาก ก่อให้เกิด “โรคติดการพนัน (Pathological gambling) มีลักษณะคล้ายกับการติดสารเสพติด คือ จิตใจจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น มีความอยากเล่นที่อยากจะควบคุม ในที่สุดก็จะเล่นการพนันโดยไม่มีที่ยั้งคิด เวลาเล่นได้ก็เกิดความโลภอยากได้มากขึ้น เวลาเสียก็รู้สึกเสียดายมากอยากได้คืน ก็จะเล่นเพื่อแก้ตัว ในที่สุดก็ลงเอยด้วยการสูญเสียจำนวนมาก” (พนม, 2550) เนื่องจากคนติดการพนันไม่สามารถควบคุมตนเองได้ นำเงินไปเล่นโดยไม่คำนึงถึงความสูญเสียเมื่อไม่มีเงินก็จะไปกู้ยืมเงิน ก่อให้เกิดปัญหาทุยมนอกระบบ ปัญหาอาชญากรรม การปล้นจี้ ปัญหายาเสพติดและนำไปสู่ปัญหาการฆ่าตัวตาย ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาทางสังคมที่ยากแก่การแก้ไข ผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านี้จึงมีความคิดที่จะการประยุกต์ความรู้ทางสถิติในเรื่องของความน่าจะเป็นเพื่ออธิบายผลการเกิดขึ้นของการเล่นไฮโล โดยพิจารณาจากความยุติธรรม (fair) ของเกม นั่นคือผู้เล่นจะไม่ได้เปรียบหรือเสียเปรียบในการเล่น ถ้าความน่าจะเป็นที่จะได้ผลตอบแทน a หน่วย เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เลือกและได้ผลตอบแทน b หน่วย เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่ได้เลือก เท่ากับความน่าจะเป็นที่จะได้ผลตอบแทน b หน่วย เมื่อไม่เกิดเหตุการณ์ที่เลือกและได้ผลตอบแทน a หน่วย เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เลือก (ธีระพร, 2539)

ในการศึกษาครั้งนี้จะหารูปแบบการแจกแจงความน่าจะเป็นที่จะเกิดขึ้นของเกมการพนันไฮโล และจำลองข้อมูลเพื่ออธิบายและวิเคราะห์ถึงผลได้ – ผลเสียของการเล่นเกม

## วิธีการเล่น

ในการศึกษาครั้งนี้ดำเนินการโดยการวิเคราะห์ตัวแบบการแจกแจงความน่าจะเป็นของเกมไฮโลในทุกรูปแบบการเล่นซึ่งมีทั้งหมด 7 รูปแบบการเล่น โดยมีผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายโยนลูกเต๋าค่าจำนวน 3 ลูก ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งสามารถเลือกทายผลลัพธ์ของแต้มลูกเต๋าทั้ง 3 ลูก ได้ทั้งหมด 7 รูปแบบการเล่นดังนี้

1. การเล่นเกม สูง – ต่ำ ถ้าผู้เล่นเลือก เต็มสูง ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อผลรวมของแต้มลูกเต๋ามีค่าตั้งแต่ 11 เป็นต้นไป ยกเว้นกรณีที่แต้มเหมือนกันทั้ง 3 ลูก และถ้าผู้เล่นเลือก เต็มต่ำ ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อผลรวมของแต้มลูกเต๋ามีค่าไม่เกิน 10 ยกเว้นกรณีที่แต้มเหมือนกันทั้ง 3 ลูก

ตารางที่ 1 อัตราผลตอบแทนคาดหมายที่ได้จากทฤษฎีความน่าจะเป็น

รูปแบบการเล่น	ผลตอบแทน (เท่า)	ความน่าจะเป็น ที่จะถูกรางวัล	ค่าคาดหมายของผลตอบแทนสุทธิ จากการเล่นด้วยต้นทุน 1 บาท
1. เต็ง			
• สูง	1	105/216	-0.0278
• ต่ำ	1	105/216	-0.0278
2. เต็งเลขใดเลขหนึ่ง			
• กรณีออกเลขเต็ง 1 ครั้ง	1	75/216	
• กรณีออกเลขเต็ง 2 ครั้ง	2	15/216	-0.0787
• กรณีออกเลขเต็ง 3 ครั้ง	3	1/216	
3. โท๊ดเลข 2 ตัวที่แตกต่างกันคู่หนึ่ง	5	30/216	-0.1667
4. โท๊ดคู่เลขใดเลขหนึ่ง	10	15/216	-0.2361
5. เต็งรวม			-0.1528
• แต้ม 4	60	3/216	-0.1389
• แต้ม 5	30	6/216	-0.2500
• แต้ม 6	17	9/216	-0.0972
• แต้ม 7	12	15/216	-0.1250
• แต้ม 8	8	21/216	-0.2222
• แต้ม 9	6	24/216	-0.1250
• แต้ม 10	6	27/216	-0.1250
• แต้ม 11	6	27/216	-0.2222
• แต้ม 12	6	24/216	-0.1250
• แต้ม 13	8	21/216	-0.0972
• แต้ม 14	12	15/216	-0.2500
• แต้ม 15	17	9/216	-0.1389
• แต้ม 16	30	6/216	-0.1528
• แต้ม 17	60	3/216	
6. ตองเลขใดเลขหนึ่ง	180	1/216	-0.1620
7. ตองรวม	30	6/216	-0.1389

2. การเล่นเกมเต็งเลขใดเลขหนึ่ง ผู้เล่นสามารถเลือกทายแต้มลูกเต๋าที่ออก 1 หมายเลข ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อลูกเต๋าดูออกหมายเลขที่เลือกทายอย่างน้อย 1 ลูก

3. โท๊ดเลข 2 ตัวที่แตกต่างกันคู่หนึ่ง ผู้เล่นจะเลือกทายเลขที่ออก 2 หมายเลขที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อลูกเต๋าดูปรากฏแต้มที่เลือกทั้ง 2 หมายเลข หมายเลขละ 1 ครั้งเท่านั้น

4. โท๊ดคู่เลขใดเลขหนึ่ง ผู้เล่นจะเลือกทายเลขที่ออก 1 หมายเลข ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อลูกเต๋าดูปรากฏแต้มที่เลือก 2 ลูกเท่านั้น

5. เต็งรวม ผู้เล่นจะเลือกทายผลรวมของแต้มลูกเต๋าดูที่ปรากฏเท่ากับ 4 – 17 ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อผลรวมของแต้มลูกเต๋าดูที่ปรากฏเท่ากับผลรวมที่เลือก ยกเว้นกรณีที่แต้มลูกเต๋าดูเหมือนกัน ทั้ง 3 ลูก

6. **ตองเลขใดเลขหนึ่ง** ผู้เล่นจะเลือกเลข 1 หมายเลข ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อลูกเต๋ารากฎแต้มที่เลือกทั้ง 3 ลูก

7. **ตองรวม** ถ้าผู้เล่นจะเลือกตองรวม ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อลูกเต๋ารากฎแต้มเหมือนกันทั้ง 3 ลูก

โดยการใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็นในการคำนวณค่าความน่าจะเป็น พร้อมทั้งทำการจำลองการเล่นไฮโลโดยการใช้โปรแกรม Microsoft Office Excel 2007 ซึ่งรายละเอียดในการศึกษามีดังนี้

### ขั้นตอนการดำเนินการ

**ขั้นตอนที่ 1** การคำนวณค่าความน่าจะเป็นทางทฤษฎีความน่าจะเป็น ด้วยการหาค่าความน่าจะเป็นแบบคลาสสิก (Classical Method)

**ขั้นตอนที่ 2** คำนวณผลตอบแทนคาดหวังที่ได้จากการคำนวณความน่าจะเป็นทางทฤษฎี

ค่าคาดหวัง = (ผลตอบแทนที่ได้ × ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่ได้) + (ผลตอบแทนที่เสีย × ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เสีย)

**ขั้นตอนที่ 3** ทำการจำลองการเล่นในแต่ละรูปแบบ โดยพิจารณาเป็น 2 กรณี คือ

### ผลจากการจำลองการเล่นแต่ละรูปแบบ

ตาราง 2 ผลการจำลองโดยการสุ่มวิธีการเล่น

รูปแบบการเล่น	ความถี่ของเหตุการณ์	ผลตอบแทนรวม
1. การเล่นตั้งสูง-ต่ำ	152	-2
2. การเล่นตั้งเลข	142	-5
3. การเล่นโต้ตเลข	133	-7
4. การเล่นโต้ตเลขคู่	141	-31
5. การเล่นตั้งแต้มรวม	147	15
6. การเล่นตอง	138	43
7. การเล่นตองรวม	147	-23
<b>รวม</b>	1,000	-10

1.1) จำลองการเล่น 1,000 ครั้ง ในการเล่นแต่ละครั้ง จะเลือกรูปแบบการเล่นโดยวิธีการสุ่มซึ่งใช้การสุ่มภายใต้การแจกแจงแบบสม่ำเสมอไม่ต่อเนื่อง (Discrete Uniform Distribution)

1.2) ทำการจำลองการเล่นทุกรูปแบบ รูปแบบละ 1,000 ครั้ง

ในการจำลองแต่ละครั้ง ถ้าเล่นแพ้จะเสีย 1 บาท ถ้าชนะจะได้ผลตอบแทนดังแสดงในตารางที่ 1

1.3) คำนวณผลตอบแทนรวมของผลได้ - ผลเสียของแต่ละกรณีที่จำลองขึ้น

**ขั้นตอนที่ 4** เปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณค่าความน่าจะเป็นทางทฤษฎี และที่ได้จากการจำลอง โดยใช้การทดสอบผลรวมอันดับของวิลคอกซอล ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

### ผลการศึกษา

ผลจากการคำนวณค่าความน่าจะเป็นทางทฤษฎี และค่าคาดหวังของผลตอบแทนสุทธิจากการเล่นเกมไฮโลแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 3 ผลการจำลองโดยใช้วิธีการเล่นรูปแบบละ 1,000 ครั้ง

รูปแบบการเล่น	ผลตอบแทนรวม
1.การเล่นตั้งสูง-ต่ำ	-18
2.การเล่นตั้งเลข	-62
3.การเล่นโต้ตเลข	-328
4.การเล่นโต้ตเลขคู่	-406
5.การเล่นตั้งแต้มรวม	-86
6. การเล่นตอง	-95
7. การเล่นตองรวม	-23

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็นและจากการจำลองเมื่อรูปแบบการเล่นเป็นไปโดยการสุ่ม

รูปแบบการเล่น	ผลตอบแทน	
	ทางทฤษฎีความน่าจะเป็น	การจำลอง
1. การเล่นตั้งสูง – ต่ำ	-4.2256	-2
2. การเล่นตั้งเลข	-11.1754	-5
3. การเล่นโต้ตเลข	-22.1711	-7
4. การเล่นโต้ตเลขคู่	-33.29	-31
5. การเล่นตั้งแต้มรวม	-23.95	15
6. การเล่นตอง	-22.36	43
7. การเล่นตองรวม	-20.42	-23
<b>รวม</b>	<b>-137.5921</b>	<b>-10</b>

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังการจำลองเมื่อรูปแบบการเล่นเป็นไปโดยการสุ่ม เมื่อนำมาทดสอบสมมุติฐานเพื่อตรวจสอบว่าผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็นแตกต่างจากการจำลองหรือไม่ โดยใช้การทดสอบผลรวมอันดับของวิลคอกซอล พบว่าผลตอบแทนคาดหวังมีความแตกต่างกันระหว่างทางทฤษฎีและจากการจำลองที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 5 การเปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังเมื่อทำการจำลองทุกรูปแบบ เมื่อผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็นแตกต่างจากการจำลองหรือไม่ โดยใช้การทดสอบผลรวมอันดับของวิลคอกซอล พบว่าผลตอบแทนคาดหวังมีความแตกต่างกันระหว่างทางทฤษฎีและจากการจำลองที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็นและจากการจำลอง

รูปแบบการเล่น	ผลตอบแทน	
	ทางทฤษฎีความน่าจะเป็น	การจำลอง
1. การเล่นเต็งสูง – ต่ำ	-27.8	-18
2. การเล่นเต็งเลข	-78.7	-62
3. การเล่นโต๊ดเลข	-166.7	-328
4. การเล่นโต๊ดเลขคู่	-236.1	-406
5. การเล่นเต็งแต้มรวม	-163.2	-86
6. การเล่นตอง	-162	-95
7. การเล่นตองรวม	-138.9	-70
<b>รวม</b>	<b>-973.4</b>	<b>-1,065</b>

จากผลการเปรียบเทียบผลตอบแทนคาดหวังที่เกิดจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็น และจากการจำลอง ทั้งในกรณีที่การเล่นแต่ละครั้งรูปแบบวิธีการเล่นเป็นไปโดยการสุ่มและกำหนดวิธีเล่นเฉพาะเจาะจงมีบางกรณีที่ผลตอบแทนมีค่าที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน เนื่องจากในการจำลองข้อมูลมีบางครั้งที่มีผู้เล่นได้ผลตอบแทนเป็นจำนวนเท่าที่สูง แต่ในภาพรวมผู้เล่นได้ผลตอบแทนที่น้อยกว่า 0 (เล่นเสียมากกว่าได้) ซึ่งจะพบว่าการที่ผลจากการคำนวณทางทฤษฎีความน่าจะเป็น และจากการจำลองที่ต่างกันอาจเป็นเพราะจำนวนครั้งของการจำลองยังไม่มากพอ ดังนั้นถ้าทำการเพิ่มจำนวนครั้งของการจำลองก็จะส่งผลให้ผลตอบแทนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

### สรุปผลการศึกษา

ความน่าจะเป็นที่จะเกิดขึ้นของเกมการพนันไฮโลและผลได้ – ผลเสียของการเล่นเกมจากการจำลอง พบว่าทั้งในทางทฤษฎีผลตอบแทนคาดหวังจากการเล่น และจากการจำลอง การเล่นเกมในทุกรูปแบบการเล่นให้ผลตอบแทนต่ำกว่า 0 จากการศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบว่าเกมการพนันไฮโลในทุกรูปแบบการเล่นให้ประโยชน์แก่เจ้ามือมากกว่าผู้เล่นแสดงให้เห็นจากอัตราผลตอบแทนคาดหวังที่ให้อัตราผลตอบแทนเสีย มากกว่าอัตราผลตอบแทนได้ การศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการเล่นเกมการพนันไฮโลผลตอบแทนที่ได้รับมีผลเสียมากกว่า

ผลได้ ดังนั้นทางผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าประชาชนจะตระหนักถึงผลเสียที่ได้รับจากการเล่นเกมการพนันชนิดนี้ อีกทั้งยังมีโทษตามกฎหมาย

### กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความขอขอบพระคุณผู้ประเมินบทความวิชาการที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขให้บทความนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

ธีระพร วีระถาวร. (2539). ความน่าจะเป็นกับการประยุกต์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด.

พนม เกตุมาน. (2550). ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหาพฤติกรรม. วันที่ค้นข้อมูล 25 กันยายน 2554, เข้าถึงได้จาก [http://www.psychlin.co.th/new\\_page\\_6.htm](http://www.psychlin.co.th/new_page_6.htm)

พาเกียรติ สมานบุตร. (2547). ฐานข้อมูลราชกิจจานุเบกษาและการพัฒนากฎหมายอิเล็กทรอนิกส์. วันที่ค้นข้อมูล 14 กันยายน 2554, เข้าถึงได้จาก <http://61.19.241.70/rkj/frmlawpreview4.aspx?lawgroupid=201181>

พ.ร.บ. การพนัน. (2478). มาตราที่ 1-17. วันที่ค้นข้อมูล 13 มีนาคม 2555, เข้าถึงได้จาก <http://www.kodmhai.com/m4/m4-1/H60/m1-16.html#>