

Příloha č. 3

STANOVISKO MINISTERSTVA FINANČÍ

Podle ust. § 1 odst. 1 zákona č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů, (dále jen „loterní zákon“) platí, že provozování loterií a jiných podobných her je zakázáno, s výjimkou případů stanovených tímto zákonem. Provozování hazardních her je možné jen v případech, kdy to zákon povoluje. Jde o jeden z řady případů, v nichž veřejné právo zasahuje, za účelem ochrany veřejného zájmu, do sféry majetkových vztahů.

Dle ust. § 1 odst. 2 loterního zákona se loterií nebo jinou podobnou hrou rozumí hra, jíž se účastní dobrovolně každá fyzická osoba, která zaplatí vklad (sázku), jehož návratnost se účastníkovi nezaručuje. O výhře nebo prohře rozhoduje náhoda nebo předem neznámá okolnost nebo událost uvedená provozovatelem v předem stanovených herních podmínkách. Nezáleží přitom na tom, provádí-li se hra pomocí mechanických, elektronicko-mechanických, elektronických nebo jiných obdobných zařízení.

Výčet her, které loterní zákon vyjmenovává v ust. § 2, není úplný, a proto každou hru, která splňuje uvedené obecné znaky, i když není součástí zákonného výčtu, lze provozovat pouze na základě povolení. Zákonná definice je natolik široká, že se jedná o každou sázkovou hru ve významu vymezeném výše.

UVEDENÍ DO PROBLEMATIKY KVÍZOVÝCH HRACÍCH AUTOMATŮ

Kvízovými hracími automaty lze rozumět technická zařízení (podobně jako výherní hrací přístroje nebo videoloterijní terminály), která před zahájením hry pokládají hráčům jednoduché otázky.

Ministerstvo financí na základě obdržených videodokumentů a zároveň i na základě vlastního praktického seznámení se s problematikou účasti na hře prostřednictvím kvízových hracích automatů dospělo k níže uvedenému závěru:

V případě kvízových hracích automatů, přestože, na rozdíl od videoterminálů či výherních hracích přístrojů, je jejich nabídka rozšířena o „vědomostní“ otázky, se jedná o loterii nebo jinou podobnou hru ve smyslu ust. § 1 odst. 2 a 3 loterního zákona, neboť

kumulativně naplňuje základní prvky zde uvedené definice, a to vklad, náhodu a možnost výhry.

TECHNICKÁ CHARAKTERISTIKA KVÍZOMATU

Kvízový hrací automat je elektronicky řízené technické zařízení, obsluhované přímo hráčem, nabízející a umožňující účast na válcové hře a vědomostním kvízu. Ovládá se pomocí sady tlačítek pod obrazovkou a případně také dotykem na obrazovce. Zařízení je osazeno jedním, případně dvěma, monitory, kdy jeden z nich je dotykový. Dále zařízení obsahuje akceptor bankovek a programové vybavení.

ROZBOR MINISTERSTVA FINANČÍ

Loterní zákon považuje za loterii nebo jinou podobnou hru takovou hru, u níž se účastníkovi nezaručuje návratnost zaplaceného vkladu a zároveň o výhře rozhoduje náhoda nebo předem neznámá okolnost nebo událost (uvedená v herním plánu). U her provozovaných prostřednictvím kvízových hracích automatů není návratnost zaplaceného vkladu zaručena, a to ani za předpokladu správně zodpovězené otázky účastníkem, neboť o výhře nebo prohře (prostřednictvím variabilní hodnoty otázky) rozhoduje nastavený výherní poměr založený na poměru vkladu a hodnoty otázky v rámci stanoveného cyklu. Tento výherní poměr je nastaven ve prospěch provozovatele (nikoliv účastníka) hry. I při správně zodpovězené otázce dochází u naprosté většiny jednotlivých her k prohře s tím, že výše připsaného kreditu je nižší než sázka na jednu hru. Ve výjimečných případech následuje v dílčí hře nabídka hodnoty otázky vyšší hodnoty, než činí vklad (sázka), po jejímž správném zodpovězení je ekvivalent hodnoty otázky v kreditech připsán do celkového kreditu. Tato hodnota otázky dosahuje zpravidla vyšší hodnoty než je výše sázky. Z pohledu účastníka hry tak o výhře nebo prohře rozhoduje předem neznámá okolnost, kterou je výše neznámé hodnoty otázky následující po otázce s hodnotou účastníkovi známou. Právě tato výše hodnoty otázky je okolností předem neznámou, neboť účastník nemá možnost náhledu na celý průběh jím plánovaného počtu jednotlivých her. Jestliže by byl náhled do budoucích otázek (včetně jejich hodnoty) účastníkovi k dispozici, pak by byl účastník schopen racionálně dovodit, že návratnost jím vložených prostředků je nereálná.

Vzhledem ke skutečnosti, že souhrnný poměr výher a proher v dílčích hrách je v rámci obecně specifikovaného herního cyklu k tíži účastníka, a to v souvislosti s předem nastaveným výherním poměrem, má účastník možnost výhry pouze v omezeném množství dílčích her daného cyklu. V tomto lze shledat shodu s legálně provozovanými technickými zařízeními s tím, že vědomosti účastníka mají v případě účasti na hře prostřednictvím vědomostního kvízu v naprosté většině vliv pouze na výši celkové prohry účastníka.

V případech, kdy se na výhře nebo prohře podílí prvek náhody zároveň i s prvkem znalostním, je nutno individuálně posuzovat konkrétní prvky ve vzájemných souvislostech v rámci jednotlivých případů, a to nejen z hlediska podílu matematicky vyjádřené šance na potenciální výhru na straně jedné a znalosti hráče na straně druhé, to vše s ohledem na potenciální společenskou škodlivost.

Podmínka náhody je splněna ve všech případech, kde o výhře nebo prohře rozhoduje náhoda nebo předem neznámá okolnost, kterou účastník hry nemá objektivní možnost žádným způsobem ovlivnit, předvídat na základě zkušeností či veřejně dostupných informací, ani jí zjistit pomocí matematického vzorce.

Případ, kdy hráč má možnost nahlédnout do dalšího kroku soutěže, je specifická situace a při jejím posouzení záleží na tom, zda po nahlédnutí do dalšího kroku soutěže bude splněna podmínka náhody pro rozhodování o výhře nebo prohře.

Hráči mohou být v jisté fázi dány informace, dle nichž může ovlivnit svou účast (případně pozici ve hře), avšak v konečném výsledku bude o výhře či prohře rozhodovat předem neznámá skutečnost, tudíž je naplněn definiční znak náhody.

Hodnota otázky generovaná v druhém a dalších kolech není účastníkovi hry známa a právě tato neznámá okolnost je oním důvodem motivujícím sázejícího k další účasti ve hře s úmyslem získat výhru v hodnotě vygenerované ceny otázky v dalších kolech. To vše za předpokladu, že v naprosté většině her sázející získá při správně zodpovězené otázce za vklad např. ve výši 5 Kč výhru v hodnotě 1 Kč (hodnota ztráty kreditu). Na základě této konstrukce je více než jednoznačné, že i uplatněním svých vědomostí je hráč vystaven (v naprosté většině pokusů) při realizaci sázky v minimální výši 5 Kč ztrátě 4 Kč z vkladu (sázky) s tím, že očekávání možné vyšší hodnoty otázky generované na základě účastníkovi neznámé

okolnosti je právě oním stimulem, který udržuje sázejícího ve hře. V tomto případě tedy o výhře rozhoduje náhoda, neboť nebyť náhodně generovaného postavení symbolů na válčích (promítajícího se do výše hodnoty otázky), nebylo by reálné dosažení výhry osobou sázejícího v kontextu ust. § 1 odst. 2 loterního zákona.

Pro doplnění a rozšíření dále uvádíme, že Ministerstvo financí náhodu ve smyslu ust. § 1 odst. 2 loterního zákona shledává nejen v případě, kdy o výhře nebo prohře rozhoduje náhoda nebo předem neznámá okolnost nebo událost, ale i v případě, že hodnota či výše výhry není předem známá a o jejím určení rozhoduje náhodný proces, nebo předem neznámá okolnost. Z tohoto pohledu i pravidla hry založená například na principu „vyhrává každý“, tj. garance výhry pro všechny účastníky, nelze považovat za okolnost, která vylučuje náhodu, a to v případech, kdy výše jednotlivé výhry je závislá na náhodě nebo předem neznámých okolnostech. Jediným objektivním přístupem jak náhodu posuzovat je nalézat ji všude tam, kde nehraje nezanedbatelnou roli. Ministerstvo financí náhodu neshledává u soutěží, které jsou založeny zcela na vědomosti či na výkonu hráče a při kterých hráč má výsledek hry zcela ve svých rukou. Hraniční případy vyžadují, jak již je uvedeno výše, individuální posouzení, s tím, že v těchto případech Ministerstvo financí konstatuje své odborné vyjádření, resp. právní názor, ale konečný nezpochybnitelný verdikt o správnosti takového posouzení náleží výhradně jen a pouze soudu.

Dalším prvkem, který sehrává z hlediska posuzování předmětných technických zařízení významnou roli, je část válcových her v nabídce softwaru kvízových hracích automatů, v jejichž rámci lze kredit nakumulovaný v části "vědomostní kvíz" využít formou vkladu do hry. V této části je již výhra (prohra) zcela a jednoznačně závislá na postavení symbolů na válčích při jejich zastavení (totožný postup jako je tomu z hlediska sázejícího např. u výherních hracích přístrojů nebo videoloterijních terminálů).

ZÁVĚR

Ministerstvo financí se domnívá, že kvízové hrací automaty jsou technické přístroje přímo ovládané hráčem umožňující okamžitou výhru, stejně tak výherní hrací přístroje nebo videoloterijní terminály, a naplňují základní znaky loterie ve smyslu ust. 1 odst. 2 a odst. 3 loterního zákona. Opačný výklad by byl proti základním principům a účelu loterního zákona. S ohledem na shora uvedené Ministerstvo financí takový postup považuje za snahu o obcházení, resp. porušování zákonných ustanovení.

Vědomostní kvíz nezaručuje návratnost zaplaceného vkladu, a to ani za předpokladu správně zodpovězené otázky. O výhře nebo prohře rozhoduje nastavený výherní poměr (nastavený ve prospěch provozovatele) založený na poměru vkladu a průběžně se měnící hodnoty otázky v rámci stanoveného cyklu.